YAMAHA

Genos

DIGITAL WORKSTATION

Referenzhandbuch

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

Manual Development Group
© 2017 Yamaha Corporation
Published 12/2021 LB-H0

v2.10

DE

Inhalt

Funktionsliste 4

1 Styles 6

Style-Typen (Eigenschaften) ... 7
Verwenden der Chord-Tutor-Funktion ... 7
Dateien auf der Favoriten-Registerkarte registrieren ... 8
Ändern der Akkordgrifftechnik ... 9
Ein- und Ausschalten einzelner Kanäle eines Styles ... 10
Einstellungen für die Style-Wiedergabe ... 11
Einstellen des Tempos ... 12
Aufnahme und Wiedergabe einer Akkordfolge – Chord Looper ... 13
Aufzeichnen einer Akkordfolge bei gestoppter Style-Wiedergabe (Chord Looper) ... 15
Speichern und Aufrufen Ihrer eigenen Akkord-Sequenzen (Chord Looper) ... 16
Erstellen/Bearbeiten von Styles (Style Creator) ... 19

2 Voices 33

Display für die Einrichtung der Voice-Parts ... 33
Einstellungen für das Voice-Selection-Display ... 35
Voice-Typen (Eigenschaften) ... 36
Dateien auf der Favoriten-Registerkarte registrieren ... 38
Metronomeinstellungen ... 38
Einstellungen für Tastatur und Joystick ... 39
Einstellungen für die Tastatur-Parts (Voice Setting) ... 41
Transponieren der Tonhöhe in Halbtonschritten ... 42
Tonhöhe des gesamten Instruments feinstimmen (Master Tune) ... 43
Auswählen oder Erstellen einer Temperierung (Scale Tune) ... 43
Einzelne Einstellungen für Harmony/Arpeggio vornehmen ... 46
Bearbeiten von Voices (Voice Edit) ... 48
Bearbeiten von Organ-Flutes-Voices (Voice Edit) ... 52
Bearbeiten von Ensemble Voices (Voice Edit) ... 54

3 Multi-Pad-Tasten 60

Erstellen eines neuen Multi-Pads über MIDI (Multi Pad Creator – MIDI Multi Pad Recording) ... 60
Erstellen eines neuen Multi-Pads mit Audiodateien (Multi Pad Creator – Audio Link Multi Pad) ... 62
Bearbeiten von Multi-Pads ... 64

4 Song-Wiedergabe 65

Erstellen einer Song-Liste für die Wiedergabe ... 65
Verwenden des Repeat-Playback-Modus (wiederholte Wiedergabe) ... 66
Bearbeiten der Notenschrifteinstellungen (Score) ... 67
Anzeigen von Liedtext (Lyrics) und Einrichten des Displays ... 69
Anzeigen von Text und Einrichten des Displays ... 70
Verwenden der Begleitautomatikfunktionen bei der Song-Wiedergabe ... 71
Ein- und Ausschalten einzelner Kanäle eines MIDI-Songs ... 72
Einstellungen für die Song-Wiedergabe: ... 73

5 MIDI-Song-Aufnahme/-Bearbeitung 75

MIDI-Song-Aufnahme – Überblick ... 75
Jeden Kanal einzeln aufzeichnen (Echtzeitaufnahme) ... 77
Neuaufzeichnung eines bestimmten Abschnitts – Punch In/Out (Echtzeitaufnahme) ... 79
Aufnehmen von Panel Setups in einem Song ... 81
Bearbeiten von Kanal-Events bestehender Song-Daten ... 82
Schrittweise Aufnahme/Bearbeiten von Songs (Step Edit) ... 85

6 Audio Multi Recording (Audio-Mehrspuraufnahme) 94

Aufzeichnen Ihres Spiels mit der Audio-Mehrspuraufnahme ... 94
Eine Datei konvertieren (Importieren/Exportieren) ... 98
Bearbeiten der aufgenommenen Daten (Mehrspur-Audiodatei) ... 99
Neuaufnahme einer Mehrspur-Aufnahmedatei ... 102

7 Registrierungsspeicher 108

Aufruf bestimmter Einstellungen deaktivieren (Registration Freeze) ... 108
Abrufen der Registrierungsspeicher-Nummern in einer Reihenfolge (Registration Sequence) ... 109
Suche nach einer Registration-Memory-Bank-Datei ... 111

8 Wiedergabeliste 113

Importieren von Music-Finder-Einträgen in die Playlist 113

9 Mikrofon 115

Mikrofoneinstellungen (Mic Setting) 115
Bearbeiten des Vocal-Harmony-Typs (Vocal Harmony) 118
Bearbeiten der Synth-Vocoder-Typen (Vocal Harmony) 122

10 Mixer 124

Bearbeiten der Filter-Parameter (Filter) 124
Bearbeiten der EQ-Parameter (EQ) 125
Bearbeiten von Effektparametern (Effect) 127
Bearbeiten der Effektparameter (Chorus/Reverb) 129
Bearbeiten von Panorama-/Lautstärkeeinstellungen (Pan/Volume) 129
Bearbeiten der Einstellungen des Master Compressors (Compressor) 130
Blockschaltbild 132

11 Einstellungen für die Controller-Funktionen 133

Zuweisen bestimmter Funktionen zu den Pedalen und den zuweisbaren Bedienfeldtasten (Assignable) 133
Bearbeiten der „Assign Types“ der Live-Control-Dreh-/Schieberegler (Live Control) 139

12 MIDI-Einstellungen 142

Allgemeine Bedienung der MIDI-Einstellungen 142
System – MIDI-Systemeinstellungen 144
Transmit – Einstellungen der MIDI-Sendekanäle 145
Receive – Einstellungen der MIDI-Empfangskanäle 146
On Bass Note – Einstellung der Bassnote für die Style-Wiedergabe über MIDI 147
Chord Detect – Einstellen des Akkordtyps für die Style-Wiedergabe über MIDI 147
External Controller – Einstellung der MIDI-Controller 148

13 Netzwerkeinstellungen 152

Wireless-LAN-Einstellungen 152
Einstellen der Uhrzeit 154

14 Utility (Dienstprogramme) 155

Speaker/Connectivity 155
Touch Screen/Display 156
Parameter Lock 156
Speicher – Formatieren des Laufwerks 156
System 157
Factory Reset/Backup 158

15 Bedienvorgänge für das Expansion Pack 160

Installieren der Expansion-Pack-Daten vom USB-Flash-Laufwerk 160
Speichern der Instrument-Info-Datei auf dem USB-Flash-Laufwerk 161

16 Anschlüsse & Verbindungen 162

Zugriff auf das User-Laufwerk des Genos vom Computer aus (USB Storage Mode) 162
Auswählen des Ausgabeziels für die einzelnen Sounds (Line Out) 163

Index 164

Verwenden des PDF-Handbuchs

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

- Die Abbildungen und Display-Darstellungen in diesem Handbuch dienen nur zur Veranschaulichung und können von der Darstellung an Ihrem Instrument abweichen. Beachten Sie bitte, dass die in diesem Handbuch gezeigten Display-Darstellungen nur in englischer Sprache vorliegen.
- Die Dokumente „Datenliste“ und „Handbuch für den Anschluss von iPhone/iPad“ können von der Yamaha-Website heruntergeladen werden: http://download.yamaha.com/
- Die Unternehmens- und Produktnamen in dieser Anleitung sind Markenzeichen oder eingetragene Markenzeichen der entsprechenden Unternehmen.

Funktionsliste

Dieser Abschnitt beschreibt und erklärt in Kürze, welche Einstellungen Sie in den verschiedenen Displays vornehmen können, die nach Antippen der einzelnen Symbole im Menü-Display aufgerufen werden. Weitere Informationen finden Sie auf den nachstehend mit Seitenzahl genannten Kapiteln oder in der Bedienungsanleitung. Das Symbol „●“ zeigt an, dass die Funktion in der Bedienungsanleitung beschrieben wird.

Displays, die über die Bedienfeldtasten erreicht werden können

Display	Taste für den Zugriff	Beschreibung	Seiten	Bedienungs-anleitung
Pos 1	[HOME]	Portal zur Display-Struktur des Instruments, das auf einen Blick umfangreiche Informationen zu allen Einstellungen bietet.	-	●
Menü	[MENU]	Durch Antippen der einzelnen Symbole können Sie die Menüs für die verschiedenen Funktionen aufrufen, die folgend aufgeführt sind.	-	●
Style-Auswahl	[STYLE]	Zum Auswählen von Style-Dateien.	-	●
Voice Part Setup	[VOICE]	Zum Ablesen der aktuellen Voice-Einstellungen und für Voice-Einstellungen wie z. B. Effekte.	33	-
Song Player	[SONG]	Für die Steuerung der Song-Wiedergabe.	65	●
Wiedergabeliste	[PLAYLIST]	Zur Auswahl und Bearbeitung von Playlists und Verwaltung Ihres Repertoires.	113	●
Song-Aufnahme	[RECORDING]	Zum Aufzeichnen Ihres Spiels.	76, 94	●
Voice-Auswahl	VOICE SELECT [LEFT]–[RIGHT 3]	Zum Auswählen der Voices der einzelnen Tastatur-Parts.	-	●
Multi Pad Selection	MULTI PAD CONTROL [SELECT]	Zum Auswählen von Multi-Pads.	64	●
Registration Memory Bank Selection	REGISTRATION BANK [–] und [+]	Zum Auswählen von Registration Memory Banks.	109	●
Registration Memory Bank-Fenster	[MEMORY]	Zum Registrieren der aktuelln Bedienfeldeinstellungen.	-	●

Funktionen im Menü-Display

Menü	Beschreibung	Seiten	Bedienungs-anleitung
Mixer	Zum Einstellen der Parameter der einzelnen Parts, wie Lautstärke, Panoramaposition und EQ. Hier können Sie auch den Gesamtklang einstellen mittels der Funktionen Master Compressor und Master EQ.	124	●
Channel On/Off	Zum Ein- und Ausschalten der einzelnen Kanäle von Styles und MIDI-Songs.	10, 72	-
Line Out	Bestimmt, welche Buchse für die Ausgabe der einzelnen Parts und der einzelnen Schlag- & Percussion-Instrumente verwendet wird.	163	-
Score	Zum Anzeigen der Notenschrift („Score“) des aktuellen MIDI-Songs.	67	●
Lyrics	Zum Anzeigen der Liedtexte („Lyrics“) des aktuellen Songs.	69	●
Text Viewer	Zum Anzeigen von Textdateien auf Ihrem Computer.	70	-
Chord Looper	Zur Aufzeichnung einer Akkordfolge und Wiedergabe in einer Schleife.	13, 15, 16	-
Mic Setting	Nimmt Einstellungen für den Mikrofonklang vor.	115	●
Vocal Harmony	Zum Hinzufügen von Vocal-Harmony-Effekten zu Ihrem Gesang. Sie können die Vocal Harmony bearbeiten und als Ihre eigene Harmonie speichern.	118, 122	●
Kbd Harmony/Arp	Zum Hinzufügen von Harmony-/Arpeggio-Effekten auf den Tastaturbereich der rechten Hand. Es können Parameter wie Harmony-/Arpeggiotyp eingestellt werden.	46	●
Split & Fingering	Zum Einstellen des Split-Punkts und zum Ändern der Akkordgrifftechnik (Chord Fingering) oder des Akkorderkennungsbereichs (Chord Detection).	9	●
Regist Sequence	Bestimmt die Reihenfolge für den Aufruf der Registrierungsspeicher-Einstellungen bei Verwendung des Pedals.	109	-
Regist Freeze	Legt fest, welche Einträge nicht geändert werden sollen, wenn Sie Bedienfeldeinstellungen aus dem Registration Memory abrufen.	108	-
Tempo	Zum Einstellen des Tempos von MIDI-Songs, Styles und des Metronoms. Derselbe Bedienvorgang wie mit den TEMPO-Tasten [–]/[+] und den [TAP TEMPO]-Tasten kann auch im Display erfolgen.	12	●

Menü	Beschreibung	Seiten	Bedienungs-anleitung
Metronome	Zum Einstellen des Metronoms und der [TAP TEMPO]-Taste.	38	●
Live Control	Legt die Funktionen fest, die den Live-Control-Dreh- und Schiebereglern zugeordnet sein sollen.	139	●
Assignable	Legt die Funktionen fest, die den Fußreglern/Fußschaltern, den zuweisbaren Tasten und den Kurzbefehlen im Home-Display zugewiesen sind.	133	●
Panel Lock	Zum Sperren des Bedienfelds. Wenn die Bedienfeldeinstellungen gesperrt sind, passiert nichts, wenn Sie Bedienfeldtasten drücken.	-	●
Demo	Ruf das Demo-Display auf.	-	●
Voice Edit	Zur Bearbeitung der voreingestellten Voices zwecks Erstellung eigener Voices zu erstellen. Die Anzeige variiert je nachdem, ob eine Organ Flutes Voice oder eine andere Voice ausgewählt ist.	48, 52, 54	-
Style Creator	Zum Erstellen eines Styles durch Bearbeiten des Preset-Styles oder durch das Aufnehmen mehrerer Style-Kanäle nacheinander.	19	-
Song Recording	Zum Aufzeichnen Ihres Spiels. (Bewirkt dasselbe wie die [RECORDING]-Taste auf dem Bedienfeld.)	75	●
M.Pad Creator	Zum Erstellen eines Multi-Pads durch Bearbeiten eines vorhandenen Preset-Multi-Pads oder Aufzeichnen eines neuen Multi-Pads.	60, 62	-
Voice Setting	Bestimmt detaillierte Einstellungen der Tastatur-Parts, z. B. die Tonhöhe, den Voice Set Filter und Einstellungen für die Super-Articulation-Voices.	41	-
Style Setting	Zum Vornehmen von Einstellungen für die Style-Wiedergabe wie OTS Link Timing, Dynamiksteuerung usw.	11	-
Song Setting	Zum Vornehmen von Einstellungen für die Song-Wiedergabe wie Guide-Funktion, Kanaleinstellungen, Wiederholungseinstellungen usw.	73	-
Chord Tutor	Zeigt an, wie die Akkorde gespielt werden, die den angegebenen Akkordnamen entsprechen.	7	-
Scale Tune	Zur Feineinstellung der Tonhöhen der einzelnen Noten.	43	-
Master Tune	Zur Feinstimmung des gesamten Instruments.	43	-
Transpose	Zum Transponieren der Tonhöhe des Gesamtklangs in Halbtönen, oder der Tonhöhe nur des Tastaturklangs oder nur des MIDI-Songs.	42	●
Keyboard/Joystick	Bestimmt die Anschlagdynamik (Touch Response) der Tastatur sowie Einstellungen für den Joystick.	39	-
MIDI	Zum Vornehmen von Einstellungen für MIDI.	142	-
Utility	Für globale Einstellungen, zum Verwalten der USB-Flash-Laufwerke, zum Initialisieren des Instruments auf die werksseitigen Voreinstellungen, zum Sichern der im Instrument gespeicherten Daten, usw.	155	●
Wireless LAN*	Für Einstellungen für die Verbindung des Instruments mit einem Smart-Gerät wie einem iPad über die Wireless-LAN-Funktion.	152	-
Time	Zum Einstellen der im Home-Display angezeigten Zeit.	154	-
Expansion	Zur Installation von Expansion Packs (Erweiterungspaketen), um zusätzliche Inhalte hinzuzufügen, die Sie von der Website heruntergeladen oder mit Hilfe von Yamaha Expansion Manager selbst erstellt haben.	160	-

* Dieses Symbol erscheint nur dann, wenn die Wireless-LAN-Funktion enthalten ist.

1 Styles

Inhalt

Style-Typen (Eigenschaften) 7
Verwenden der Chord-Tutor-Funktion 7
Dateien auf der Favoriten-Registerkarte registrieren 8
• Dateien von der Favoriten-Registerkarte entfernen 8
Ändern der Akkordgrifftechnik 9
Ein- und Ausschalten einzelner Kanäle eines Styles 10
Einstellungen für die Style-Wiedergabe 11
• Setting 11
• Change Behavior 12
Einstellen des Tempos 12
Aufnahme und Wiedergabe einer Akkordfolge – Chord Looper 13
• Schleifenwiedergabe einer Akkordsequenz während der Style-Wiedergabe 13
Aufzeichnen einer Akkordfolge bei gestoppter Style-Wiedergabe (Chord Looper) 15
Speichern und Aufrufen Ihrer eigenen Akkord-Sequenzen (Chord Looper) 16
• Speichern der aufgenommenen Chord-Looper-Daten 16
• Speichern der aufgenommenen Daten als Bank-Datei 17
• Abrufen der Chord-Looper-Bank-Datei und Style-Wiedergabe mit einer Akkordfolge 17
• Bearbeiten der Chord-Looper-Bank (Import, Export, Löschen) 18
Erstellen/Bearbeiten von Styles (Style Creator) 19
• Die Style-Datenstruktur – eine Zusammenstellung von Source Patterns 19
• Allgemeine Vorgehensweise beim Erstellen eines Styles 20
• Echtzeitaufnahme 21
• Einzelschrittaufnahme 24
• Assembly (Style-Montage) – Zuordnen des Source Patterns zu den einzelnen Kanälen 25
• Channel Edit 25
• SFF Edit – Einstellungen für das Style File Format 27
• Rhythmus-Part eines Styles bearbeiten (Drum Setup) 31

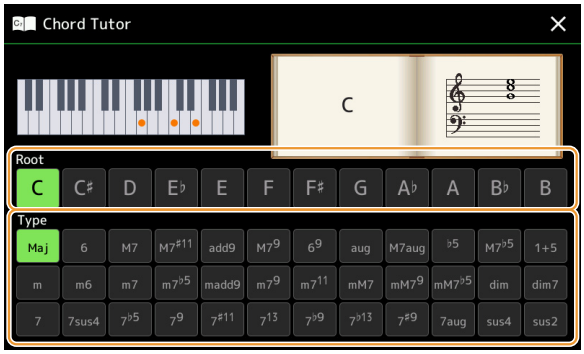
Style-Typen (Eigenschaften)

Der jeweilige Style-Typ wird oberhalb des Style-Namens im Display für die Style-Auswahl angezeigt.
Die bestimmenden Merkmale dieser Styles und die Vorzüge beim Spiel sind unten beschrieben.

Session	Informationen zu diesen Typen finden Sie unter „Eigenschaften der Styles“ in der Bedienungsanleitung.
Free Play	
DJ	
+Audio	Die Audio-Styles (+Audio) wurden speziell durch Hinzufügen von Audioaufnahmen des Spiels von Studiomusikern in verschiedenen Aufnahmestudios auf der ganzen Welt erstellt. Dadurch gewinnen die Drums und Percussion-Instrumente des Styles auf ganz natürliche Weise Gefühl, Atmosphäre und Wärme, und Ihr Spiel erhält größeres Ausdruckspotenzial. Insbesondere gehen keine der Nuancen und Grooves verloren, die sich mit dem vorprogrammierten Drum-/Percussion-Kit nur schwer wiedergeben lassen. Dank der Time-Stretch-Technologie von Yamaha kann das Audio Ihren Tempoänderungen ohne Änderung der Tonhöhe folgen, was für optimale Synchronisierung sorgt. Audio Styles können auf diesem Instrument abgespielt und gesteuert werden; per Voreinstellung sind jedoch keine solchen Daten im Instrument enthalten. Audio Styles oder Expansion Packs mit Audio Styles können auf der Website von Yamaha zur Verfügung stehen. **HINWEIS** • Wenn das Tempo auf mehr als 160 % des Standardwerts eingestellt wird, wird der Audio-Part stummgeschaltet. • Beachten Sie, dass die Audio-Styles möglicherweise eine längere Ladezeit als andere Styles benötigen, dass sie bestimmten Beschränkungen unterliegen und dass bestimmte Funktionen unterschiedlich sind.

Verwenden der Chord-Tutor-Funktion

Anhand der Chord-Tutor-Funktion können Sie sehen, welche Noten Sie zur Angabe eines Akkords spielen müssen. Verwenden Sie diese Funktion, wenn Sie den Namen eines bestimmten Akkords kennen, aber nicht wissen wie er gespielt wird.
Diese Funktion kann in dem Display verwendet werden, das über [MENU] → [Chord Tutor] aufgerufen wird.



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

Die zu spielenden Noten werden im Display angezeigt.

HINWEIS

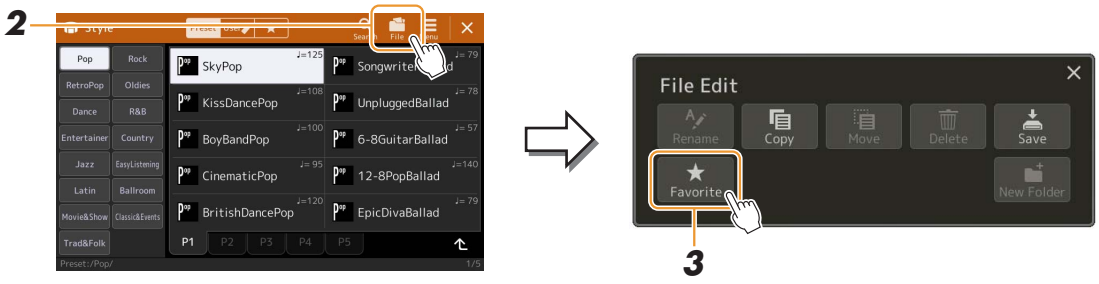
- Obwohl diese Funktion nur für den Modus „Fingered“ anzeigt, wie ein Akkord zu spielen ist, ist die Anzeige ebenfalls hilfreich, wenn ein anderer Typ als „Single Finger“ gewählt ist.
- Je nach Akkord werden einige Noten ausgelassen.

Dateien auf der Favoriten-Registerkarte registrieren

Sie können Ihre Favoriten oder häufig verwendeten Styles oder Voices schnell aufrufen, indem Sie sie auf der Favoriten-Registerkarte im Dateiauswahl-Display registrieren.

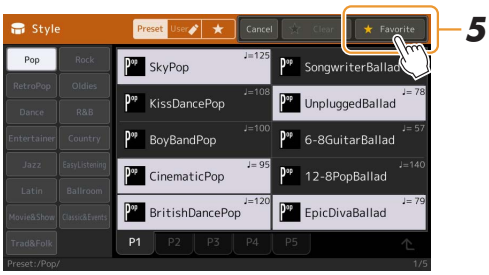
1 **Wählen Sie die gewünschte Kategorie auf der Preset-Registerkarte im Dateiauswahl-Display aus.**

2 **Tippen Sie auf File (Datei), um das Fenster „File Edit“ (Dateibearbeitung) aufzurufen.**



3 **Tippen Sie auf [Favorite], um das Dateiauswahl-Display aufzurufen.**

4 **Wählen Sie die gewünschten Dateien aus, die Sie auf der Favorite-Registerkarte speichern möchten.**



5 **Tippen Sie auf [Favorite], um die Dateien auf der Favorite-Registerkarte zu speichern.**

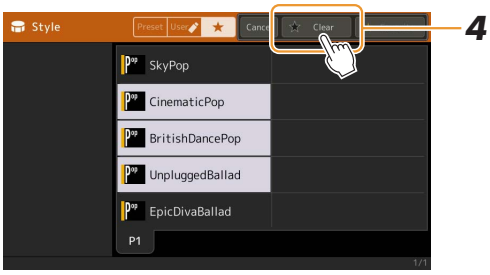
Die ausgewählten Dateien werden auf der Favorite-Registerkarte angezeigt.

Dateien von der Favoriten-Registerkarte entfernen

1 **Tippen Sie auf der Favorite-Registerkarte im Dateiauswahl-Display auf File (Datei), um das „File Edit“-Fenster für die Dateibearbeitung aufzurufen.**

2 **Tippen Sie auf [Favorite], um das Dateiauswahl-Display aufzurufen.**

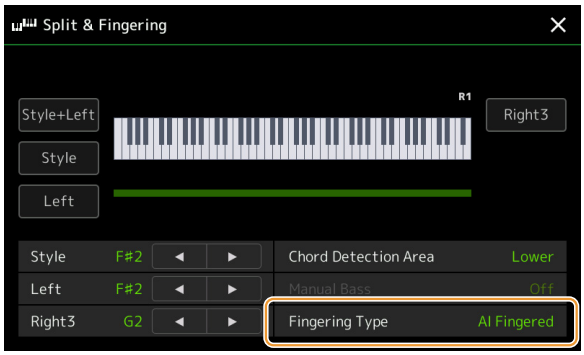
3 **Markieren Sie die Dateien, die Sie von der Favorite-Registerkarte entfernen möchten.**



4 **Tippen Sie auf [Clear] (Löschen), um die Dateien von der Favorite-Registerkarte zu entfernen.**

Ändern der Akkordgrifftechnik

Der Chord-Fingering-Typ legt fest, wie Akkorde für die Style-Wiedergabe angegeben werden können. Sie können den gewünschten Typ in dem Display ändern, das über [MENU] → [Split & Fingering] aufgerufen wird.



Single Finger	Mit der Einfinger-Begleitung kann auf einfache Weise eine orchestrierte Begleitung mit Dur-, Sept-, Moll- und Moll-Sept-Akkorden erzeugt werden. Dazu müssen nur entweder eine, zwei oder drei Tasten im Akkordbereich der Tastatur gedrückt werden. C — **Dur-Akkord** Spielen Sie nur den Grundton. C7 — **Septakkord** Schlagen Sie gleichzeitig den Grundton sowie eine weiße Taste links davon an. Cm — **Moll-Akkord** Schlagen Sie gleichzeitig die Taste für den Grundton sowie eine schwarze Taste links davon an. Cm7 — **Moll-Septakkord** Schlagen Sie gleichzeitig den Grundton sowie eine weiße und eine schwarze Taste links davon an.
Multi Finger	Erkennt automatisch die Fingersätze Single Finger oder Fingered, so dass Sie beide Techniken verwenden können, ohne die Erkennungsmethode explizit umschalten zu müssen.
Fingered	Hiermit geben Sie den Akkord an, indem Sie die Noten, aus denen der Akkord besteht, im Tastaturbereich für die linke Hand spielen, wenn ACMP oder der Left-Part eingeschaltet ist. Informationen darüber, welche Noten für die einzelnen Akkorde gespielt werden müssen, erhalten Sie in der Daten-Liste (Im Fingered-Modus erkannte Akkordarten), die Sie aus der Yamaha Manual Library herunterladen können, oder Sie verwenden die im nächsten Abschnitt beschriebene Chord-Tutor-Funktion.
Fingered On Bass	Es werden die gleichen Fingersätze wie im Fingered-Modus erkannt, allerdings wird die tiefste im Akkordbereich gespielte Note als Bassnote verwendet. Auf diese Weise können Sie die Bassnote des Akkords selbst bestimmen und so genannte „On-Bass"-Akkorde spielen. (Beim Fingered-Typ entspricht die Bassnote stets dem Grundton des Akkords.)
Full Keyboard	Erkennt Akkorde im gesamten Tastenbereich. Akkorde werden ähnlich wie bei FINGERED erkannt, auch dann, wenn Sie die Noten zwischen linker und rechter Hand aufteilen – beispielsweise wenn Sie eine Bassnote mit der linken Hand und einen Akkord mit der rechten Hand spielen, oder indem Sie einen Akkord mit der linken Hand spielen und eine Melodienote in der rechten.
AI Fingered	Im Grunde mit Fingered identisch, nur dass auch weniger als drei Noten gespielt werden können, um Akkorde zu erzeugen (basierend auf dem zuvor gespielten Akkord usw.).
AI Full Keyboard	Dieser Typ ist ähnlich wie FULL KEYBOARD, nur dass Akkorde auch bestimmt werden können, wenn weniger als drei Noten gespielt werden (basierend auf dem vorangegangenen Akkord usw.). Es können keine Akkorde mit None, Undezime oder Tredezime gespielt werden.

HINWEIS

- „AI" steht für „Artificial Intelligence" – künstliche Intelligenz.
- Wenn der Akkorderkennungsbereich auf „Upper" eingestellt ist, kann nur „Fingered*" gewählt werden. Dieser Typ ist im Wesentlichen identisch mit „Fingered", nur dass „1+5", „1+8" und Chord Cancel nicht verfügbar sind.

Ein- und Ausschalten einzelner Kanäle eines Styles

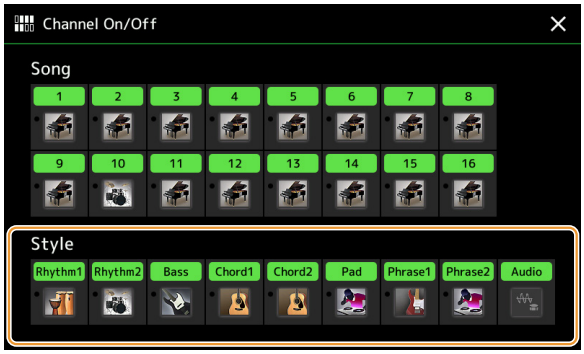
Sie können während der Style-Wiedergabe Variationen hinzufügen und das Spielgefühl eines Styles verändern, indem Sie Kanäle ein- und ausschalten.

Style-Kanäle

Jeder Style enthält die nachstehend aufgelisteten Kanäle.

- **Rhythmus 1/2:** Dies sind die Basis-Parts des Styles mit Rhythmus-Patterns für Schlagzeug- und Perkussionsinstrumente.
- **Bass:** Der Bass-Part verwendet die Sounds verschiedener Instrumente passend zum Style.
- **Chord 1/2:** Diese bilden die rhythmische Akkordbegleitung, gewöhnlich mit Piano- oder Gitarren-Voices.
- **Pad:** Dieser Part wird für Instrumente wie Streicher, Orgel, Chor usw. verwendet, die Töne unbegrenzt aushalten können.
- **Phrase 1/2:** Diese Parts werden für druckvolle Blechbläsersätze, für Arpeggio-Akkorde und andere Extras verwendet, die eine Begleitung interessanter machen.
- **Audio:** Dies ist der für Audio-Styles verwendete Audio-Part.

Style-Kanäle können in dem Display ein- und ausgeschaltet werden, das über [MENU] → [Channel On/Off] aufgerufen wird.



Wenn Sie nur einen bestimmten Kanal abspielen möchten (Solo-Wiedergabe), berühren und halten Sie den gewünschten Kanalnamen fest, bis er violett leuchtet. Zum Aufheben der Solo-Funktion tippen Sie erneut auf den (violetten) Kanalnamen.

HINWEIS

Im Mixer-Display können Sie die einzelnen Kanäle ein-/ausschalten.

Voices der einzelnen Kanäle ändern:

Tippen Sie auf das Instrumentensymbol unterhalb des gewünschten Kanals, um die Anzeige für die Voice-Auswahl aufzurufen, und wählen Sie dann die gewünschte Voice aus.

HINWEIS

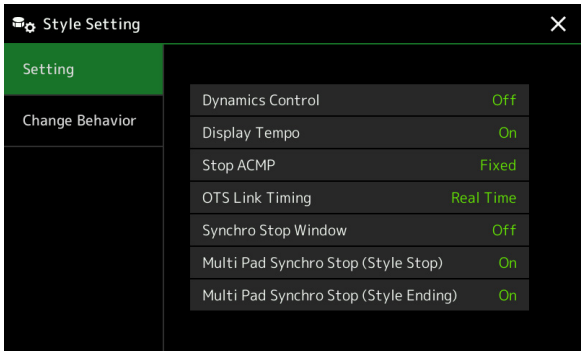
Die Voice des Audio-Parts des Audio-Styles lässt sich nicht ändern.

HINWEIS

Sie können die Einstellungen hier im Registration Memory speichern. Weitere Informationen finden Sie in der Bedienungsanleitung.

Einstellungen für die Style-Wiedergabe

Es gibt viele Einstellmöglichkeiten für die Style-Wiedergabe, die im Display [MENU] → [Style Setting] zu erreichen sind..



Setting

Dynamics Control	Bestimmt, wie die Lautstärke der Style-Wiedergabe sich entsprechend der Stärke des Tastenanschlags ändert. • **Off:** Die Lautstärke bleibt unabhängig vom Tastenanschlag immer gleich. • **Narrow:** Die Lautstärke ändert sich in einem schmalen Bereich. • **Medium:** Die Lautstärke ändert sich in einem mittleren Bereich. • **Wide:** Die Lautstärke ändert sich in einem weiten Bereich.
Display Tempo	Schaltet die Tempoanzeige jedes Styles im Auswahldisplay für Styles ein oder aus.
Stop ACMP	Wenn die [ACMP]-Taste (Begleitautomatik) aktiviert und die [SYNC START]-Taste (Synchronstart) deaktiviert ist, können Sie selbst dann im Akkordbereich der Tastatur Akkorde spielen und auch hören, wenn die Style-Wiedergabe angehalten 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. • **Off:** Der im Akkordbereich gespielte Akkord erklingt nicht. • **Style:** Der im Akkordbereich gespielte Akkord wird mit den Voices für den Pad- und den Basskanal des gewählten Styles wiedergegeben. • **Fixed:** Der im Akkordbereich gespielte Akkord erklingt über die festgelegten Voices der Pad-/Bass-Kanäle, unabhängig vom ausgewählten Style. **HINWEIS** Wenn der ausgewählte Style MegaVoices enthält, können sich unerwartete Klänge ergeben, wenn hier „Style" eingestellt ist. **HINWEIS** Bei der Song-Aufnahme kann ein Akkord, der bei gestoppter Begleitung erkannt wird, unabhängig von dieser Einstellung aufgenommen werden. Beachten Sie bitte, dass in der Einstellung „Style" sowohl die erklingende Voice als auch die Akkorde aufgezeichnet werden, und dass nur die Akkorddaten aufgezeichnet werden, wenn der Parameter auf „Off" oder „Fixed" eingestellt 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.) • **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.

Multi Pad Synchro Stop (Style Stop)	Bestimmt, ob die wiederholte Wiedergabe eines Multi-Pads stoppt, wenn die Style-Wiedergabe angehalten wird.
Multi Pad Synchro Stop (Style Ending)	Bestimmt, ob die wiederholte Wiedergabe eines Multi-Pads stoppt, wenn die Ending-Section des Styles wiedergegeben wird.

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. • **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. • **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.

Einstellen des Tempos

Sie können das Tempo von Style, MIDI-Song und Metronom im Display [MENU] → [Tempo] einstellen, oder, indem Sie im Home-Display das Datenrad drehen.

①	Zeigt während der Wiedergabe von Metronom, Styles und MIDI-Songs den Tempowert an. Das Tempo kann auch mit dem Datenrad, den Tasten [DEC/INC] oder den TEMPO-Tasten [–]/[+] geändert werden. Wenn Sie einen Audio Style aufrufen (nur CVP-709; Seite 7), wird das obere Tempolimit unterhalb des Tempowerts wie folgt angezeigt: Audio: ** max. Der Audio-Part wird stummgeschaltet, wenn das Tempo über dem Höchstwert ist.
②	Diese entspricht grundsätzlich der Taste [TAP TEMPO] am Bedienfeld.
③	Zeigt den Tempowert des aktuellen MIDI-Songs an. Der Song wird in diesem Tempo gestartet.
④	Zeigt den Tempowert des aktuellen Styles an. Der Style wird in diesem Tempo gestartet.

HINWEIS

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

Aufnahme und Wiedergabe einer Akkordfolge – Chord Looper

Während der Style-Wiedergabe geben Sie normalerweise Akkorde mit der linken Hand an. Mit der praktischen Chord-Looper-Funktion können Sie eine Akkordfolge aufnehmen und das Ergebnis in einer Schleife (Loop) wiedergeben. Wenn Sie beispielsweise die Akkordfolge „C → F → G → C“ aufnehmen, wird die Style-Wiedergabe automatisch mit den Akkorden „C → F → G → C → C → F → G → C → ...“ fortgesetzt. Da die Akkorde in einer Schleife wiedergegeben werden, müssen Sie die Akkordfolge nicht mehr selbst spielen – Sie können sich auf Ihr übriges Spiel und andere Bedienvorgänge konzentrieren.

Schleifenwiedergabe einer Akkordsequenz während der Style-Wiedergabe

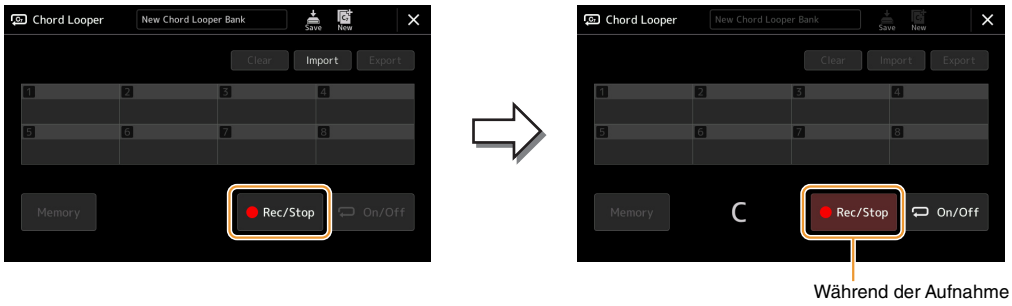
Sie können eine beliebige Akkordsequenz sofort aufnehmen und als Schleife wiederholen.

1 Wählen Sie den gewünschten Style aus.

Stellen Sie bei Bedarf das gewünschte Tempo ein (um die Aufnahme zu erleichtern).

2 Rufen Sie die Chord-Looper-Anzeige auf.

3 Tippen Sie während der Style-Wiedergabe auf [Rec/Stop] im Display.

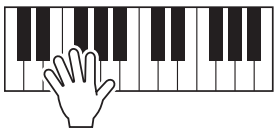


Die [Rec/Stop]-Taste blinkt und zeigt an, dass die Chord-Looper-Funktion in Aufnahmebereitschaft ist. Beim nächsten Takt des Styles wird [Rec/Stop] eingeschaltet, und die Aufnahme beginnt.

HINWEIS

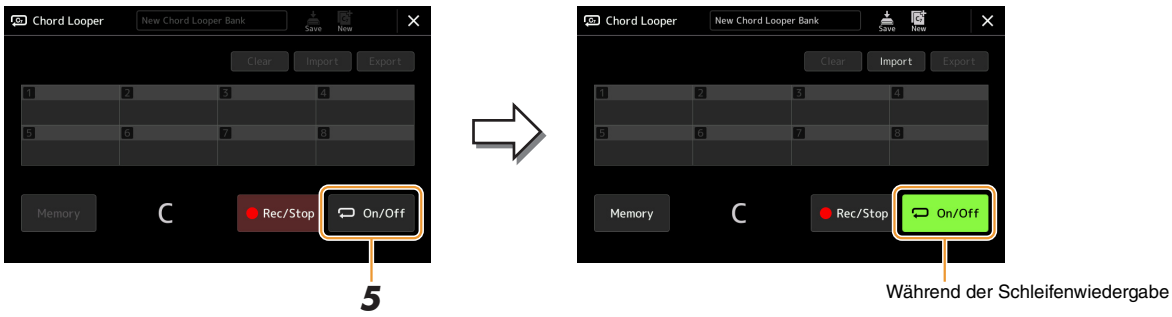
Wenn [Rec/Stop] eingeschaltet wird, schaltet sich die [ACMP]-Taste automatisch ein.

4 Spielen Sie die Akkorde auf der Tastatur im Wiedergabetempo des Styles.



Die Akkordfolge wird aufgezeichnet, bis Sie im Schritt 3 die Aufnahme stoppen.

5 Tippen Sie auf [On/Off], um die Aufnahme zu stoppen und die Schleifenwiedergabe der Akkordfolge zu starten.



Die Aufnahme stoppt, [On/Off] blinkt und die Schleifenwiedergabe wird in Bereitschaft gesetzt.
Beim nächsten Takt des Styles schaltet sich [On/Off] ein, und die in Schritt 2 aufgenommene Akkordfolge wird in einer Schleife wiedergegeben.

HINWEIS

Während die Akkordfolge wiedergegeben wird, blinkt die [ACMP]-Taste, die Akkordeingabe über die Tastatur wird deaktiviert, und die ganze Tastatur steht zum Spielen zur Verfügung.

6 Tippen Sie auf [On/Off], um die Schleifenwiedergabe zu stoppen.

Die Wiedergabe der Akkordfolge wird beendet, und der Style kehrt zurück zur normalen Wiedergabe.

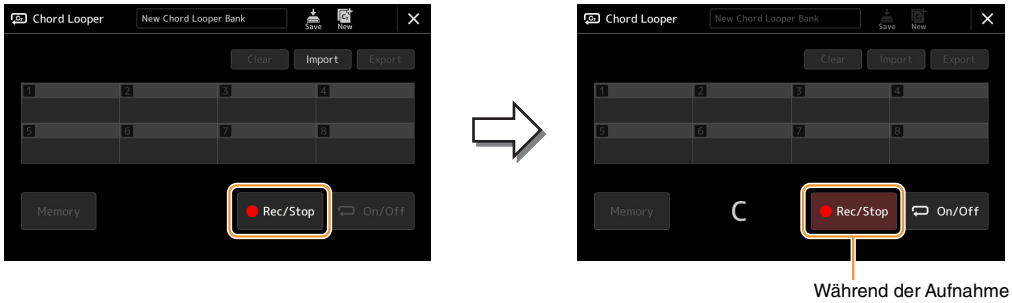
HINWEIS

- Die [On/Off]-Taste leuchtet auf und zeigt dadurch an, dass die Akkordfolge aufgenommen wurde, und die Schleifenwiedergabe stoppt.
- Wenn Sie die [On/Off]-Taste drücken, wird die Schleifenwiedergabe der in Schritten 1–3 aufgenommenen Akkordfolge fortgesetzt.

Aufzeichnen einer Akkordfolge bei gestoppter Style-Wiedergabe (Chord Looper)

Mit SYNC START können Sie die Aufnahme und Wiedergabe einer Akkordfolge bei gestoppter Style-Wiedergabe starten. Durch diese Art der Aufnahme können Sie das Start-Timing genau auf den ersten Schlag des jeweiligen Taktes festlegen.

1 Tippen Sie bei gestoppter Style-Wiedergabe auf [Rec/Stop] im Display.

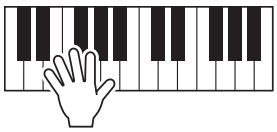


Die Taste [Rec/Stop] blinkt, um anzuzeigen, dass die Chord-Looper-Aufnahme in Bereitschaft ist, und die STYLE CONTROL-Taste [SYNC START] wird automatisch eingeschaltet.

HINWEIS

Wenn [Rec/Stop] eingeschaltet wird, leuchtet zusätzlich die [ACMP]-Taste automatisch auf.

2 Spielen Sie die Akkorde auf der Tastatur im Wiedergabetempo des Styles.



Aufnahme und Style-Wiedergabe starten gleichzeitig. Die Akkordfolge wird aufgezeichnet, bis Sie im Schritt 3 die Aufnahme stoppen.

3 Drücken Sie die STYLE CONTROL-Taste [START/STOP] erneut, um die Aufnahme (und Style-Wiedergabe) zu stoppen.

Die Aufnahme wird gestoppt, und [On/Off] leuchtet auf, um anzuzeigen, dass die Daten aufgenommen wurden.

HINWEIS

Sie können die Aufnahme auch durch Antippen von [Rec/Stop] stoppen. In diesem Fall wird nur die Aufnahme gestoppt, die Style-Wiedergabe läuft weiter.

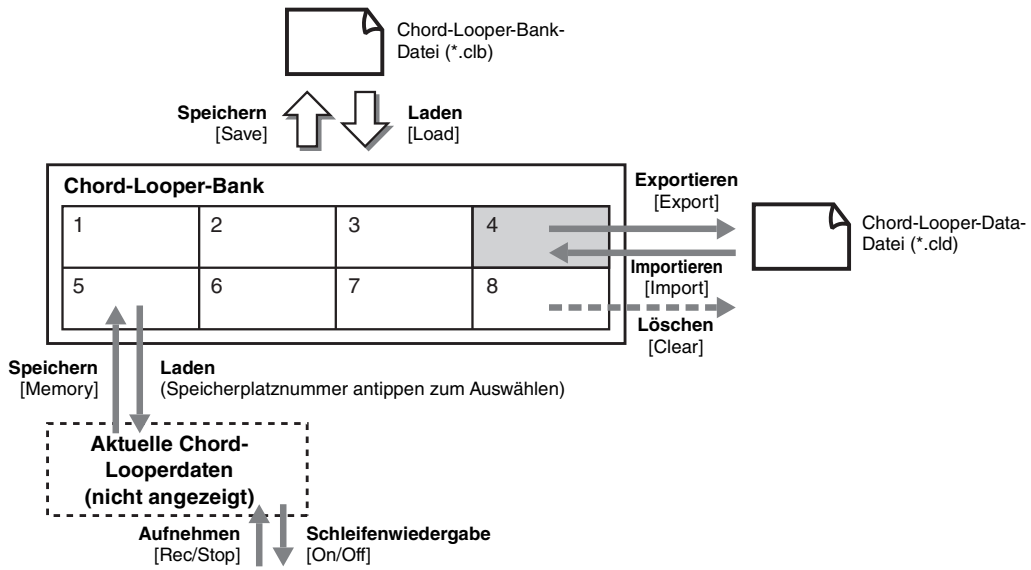
ACHTUNG

Die jeweils zuletzt aufgezeichneten Akkordfolge-Daten bleiben erhalten, es sei denn, Sie schalten das Instrument aus oder wählen eine Chord-Looper-Speichernummer aus, die Daten enthält. Wenn Sie die Daten speichern möchten, lesen Sie weiter auf Seite 16.

Speichern und Aufrufen Ihrer eigenen Akkord-Sequenzen (Chord Looper)

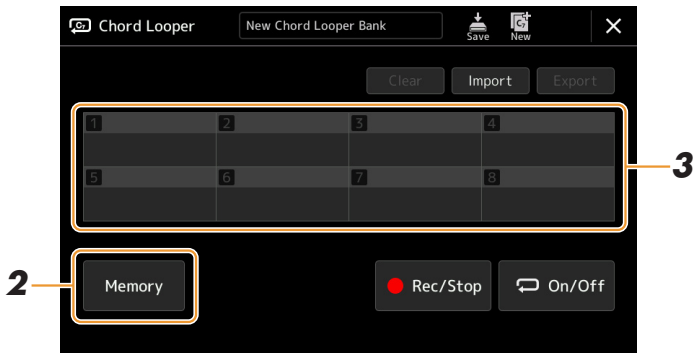
Im Chord-Looper-Display können Sie die aufgenommene Akkordsequenz der Chord-Looper-Funktion zum einfachen Abrufen auf einem von acht Speicherplätzen speichern. Sie können alle acht gespeicherten Datensätze als Chord-Looper-Bank-Datei (*.clb) speichern oder einzelne Speicherplätze als Chord-Looper-Data-Datei (*.cld) speichern. Das Display zur Bedienung rufen Sie folgendermaßen auf: [MENU] → [Chord Looper].

Datenstruktur im Chord-Looper-Display



Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie die aufgezeichneten Daten sichern, speichern/abrufen und exportieren/importieren können.

Speichern der aufgenommenen Chord-Looper-Daten



1 Nehmen Sie die gewünschte Akkordfolge auf.

Einzelheiten zur Aufnahme der Akkordfolge finden Sie auf den Seiten 13 und 15.

2 Tippen Sie auf [Memory] im Chord-Looper-Display.

Im Display erscheint eine Hilfsmeldung.

3 Berühren Sie die gewünschte Nummer, um die Akkordfolge zu speichern.

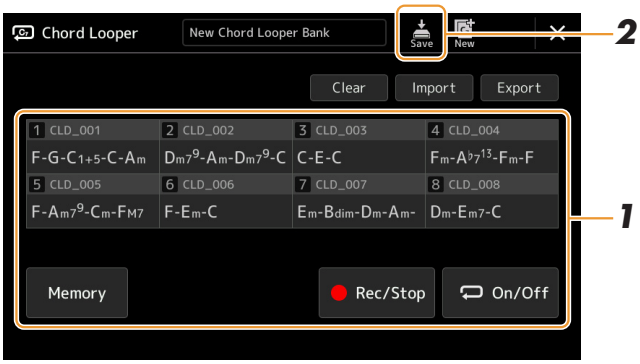
Die Daten werden gespeichert und der Inhalt der gespeicherten Daten wird im entsprechenden Fensterbereich angezeigt.

ACHTUNG

Wenn Sie das Gerät in diesem Status ausschalten, wird der Speicher gelöscht. Um die gespeicherten Daten als Datei zu speichern, lesen Sie auf 17 und 18.

Speichern der aufgenommenen Daten als Bank-Datei

Die acht gespeicherten Akkordfolgen können als gemeinsame Chord-Looper-Bank-Datei gespeichert werden (*.clb).



1 Nehmen Sie die gewünschte Akkordfolge auf, und speichern Sie sie auf den Nummerntasten [1]–[8].

Informationen zum Aufzeichnen der Akkordfolge finden Sie auf den Seiten 13 und 15.
Um die aufgezeichneten Daten zu speichern, lesen Sie weiter auf Seite 16.

2 Tippen Sie auf Save (Speichern), um die Daten auf den Chord-Looper-Speicherplätzen [1]–[8] als einzelne Bankdatei zu speichern.

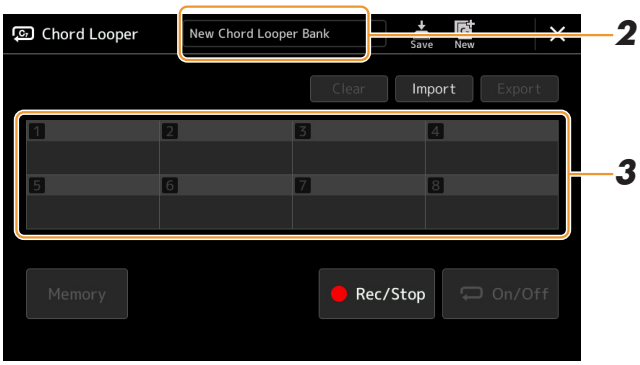
ACHTUNG

Wenn Sie eine Chord-Looper-Bank-Datei auswählen, bevor Sie die bearbeiteten Daten speichern, gehen die Daten verloren.

HINWEIS

Jede Chord-Looper-Memory-Datei wird automatisch als „CLD_001“ benannt, kann jedoch auch umbenannt werden, indem die Datei exportiert wird (Seite 18).

Abrufen der Chord-Looper-Bank-Datei und Style-Wiedergabe mit einer Akkordfolge



1 Wählen Sie einen Style aus.

2 Laden Sie den Namen der Chord Looper Bank, um die Chord-Looper-Bank-Auswahlanzeige aufzurufen, und wählen Sie dann die gewünschte Bank aus.

3 Tippen Sie auf die Chord-Looper-Speichernummer, die Sie zuerst verwenden möchten.

HINWEIS

Tippen Sie hier auf [On/Off], um sie einzuschalten, wenn Sie die automatische Style-Wiedergabe vom Anfang Ihres Spiels an starten möchten.

NÄCHSTE SEITE

4 Starten Sie die Style-Wiedergabe und spielen Sie dazu.

5 Tippen Sie kurz vor dem Takt, an dem Sie die Schleifenwiedergabe der Akkordfolge beginnen möchten, auf [On/Off].

[On/Off] blinkt, um die Bereitschaft der Schleifenwiedergabe anzuzeigen. Beim nächsten Takt des Styles schaltet sich [On/Off] ein, und die Akkordfolge wird in einer Schleife wiedergegeben.

HINWEIS

Während der Schleifenwiedergabe leuchtet [On/Off], und die [ACMP]-Taste blinkt. In diesem Zustand ist die Akkorderkennung im Akkordbereich der Tastatur deaktiviert, und die ganze Tastatur kann zum Spielen verwendet werden.

6 Schalten Sie die Chord-Looper-Speichernummer nach Bedarf um.

Um die Speichernummer umzuschalten, tippen Sie auf die gewünschte Nummer. Die Akkordfolge schaltet beim nächsten Takt des Styles um.

7 Tippen Sie auf [On/Off], um die Schleifenwiedergabe zu stoppen.

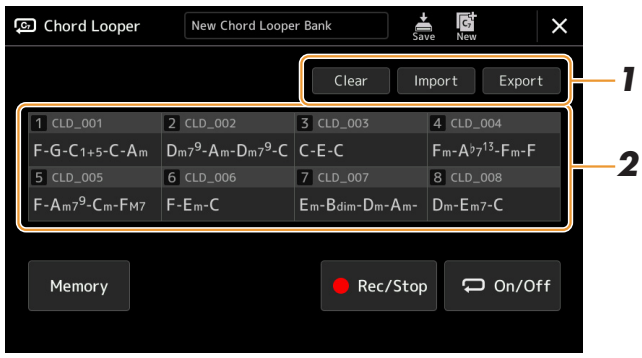
Die Wiedergabe der Akkordfolge wird sofort beendet, und der Style kehrt zurück zur normalen Wiedergabe.

Bearbeiten der Chord-Looper-Bank (Import, Export, Löschen)

Jede Chord-Looper-Speichernummer, die in der Chord-Looper-Speicherbank enthalten ist, kann einzeln bearbeitet werden (gelöscht, importiert und exportiert). Die Speicherdaten werden als Chord-Looper-Daten-Datei (*.cld) exportiert/importiert.

HINWEIS

Wenn Sie alle Daten löschen möchten, die in der Chord-Looper-Anzeige zu sehen sind, tippen Sie auf (Neue Bank), um die neue Bank zu erstellen.



1 Tippen Sie auf die gewünschte Aktion: [Clear], [Import] oder [Export].

Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Um den Vorgang an dieser Stelle abzubrechen, tippen Sie einfach in einen leeren Bereich des Displays.

2 Berühren Sie die gewünschte Speichernummer und führen Sie dann die Aktion aus, die unten bei Schritt 1 ausgewählt wird.

Clear (Löschen)	Eine Abfrage zur Bestätigung erscheint. Tippen Sie auf [Yes], um den Datensatz zu löschen.
Import (Importieren)	Das Dateiauswahl-Display wird aufgerufen. Berühren Sie zum Importieren die gewünschte Datei, und tippen Sie dann zur Rückkehr auf ✕ oder drücken Sie die [EXIT]-Taste.
Export (Exportieren)	Das Dateiauswahl-Display für den Export wird aufgerufen. Berühren Sie [Export] im Display, geben Sie den Dateinamen ein und tippen Sie dann auf [OK]. Der Dateiname wird automatisch vergeben, Sie können ihn jedoch beim Speichern umbenennen.

3 Tippen Sie wie erforderlich auf Save (Speichern), um die bearbeitete Chord Looper Bank als neue Datei zu speichern.

ACHTUNG

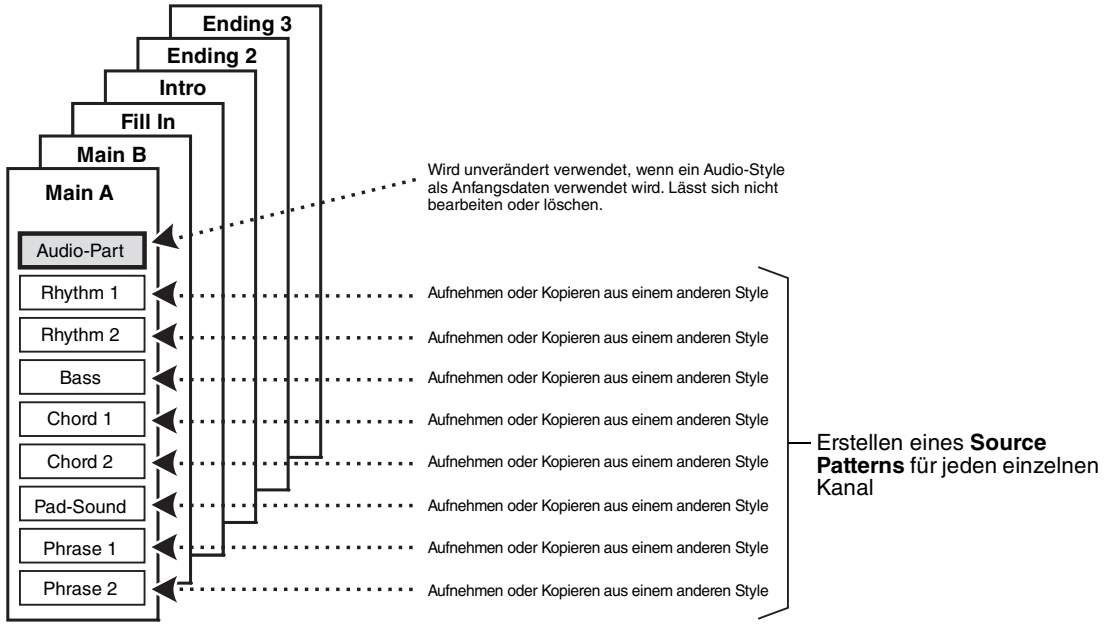
Wenn Sie eine Chord-Looper-Bank-Datei auswählen, bevor Sie die bearbeiteten Daten speichern, gehen die Daten verloren.

Erstellen/Bearbeiten von Styles (Style Creator)

Mit der Style-Creator-Funktion können Sie Ihren eigenen Style erstellen, indem Sie den Rhythmus des Pattern auf der Tastatur einspielen und bereits aufgezeichnete Style-Daten verwenden. 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).

Die Style-Datenstruktur – eine Zusammenstellung von Source Patterns

Jeder Style besteht aus den verschiedenen „Sections“ (Intro, Main, Ending, usw.) und jede Section besitzt acht separate Kanäle, die jeweils als „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 anderen, bestehenden Styles importieren.



Funktionseinschränkungen für den Audio-Part:

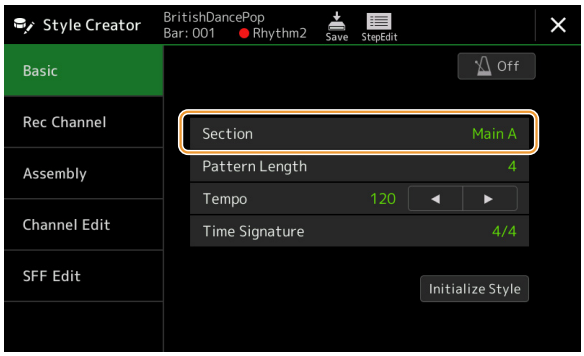
- Wenn Sie einen Audio-Style als Anfangsdaten auswählen, wird der Audio-Part ohne Änderungen verwendet. Der Audio-Part lässt sich weder löschen noch bearbeiten oder neu erstellen.
- Der erzeugte Style, der den Audio-Part enthält, kann nur über ein Instrument abgespielt werden, das Audio-Styles sowie das Dateiformat SFF GE verwendet.
- Der Audio-Part lässt sich nicht vom „Assembly“-Display aus (Seite 25) 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

1 **Wählen Sie den gewünschten Style aus, der als Basis für den neuen Style dienen soll.**

2 **Rufen Sie über [MENU] → [Style Creator] das Style-Creator-Display auf.**

3 **Wählen Sie im „Basic“-Display eine Section aus.**



Nehmen Sie nach Bedarf die folgenden Einstellungen vor.

- Um einen völlig neuen Style zu erstellen, tippen Sie auf [Initialize Style], um den Inhalt des aktuellen Styles zu löschen.
- Wenn Sie den Style initialisieren, stellen Sie die „Pattern Length“ (Taktanzahl des Source Pattern) ein. Tippen Sie nach Eingabe des Wertes auf [Execute], um die Änderungen zu übernehmen. Beachten Sie, dass bei Auswahl eines Audio-Styles als Anfangsdaten das Ändern der Pattern-Länge zum Löschen des Audio-Parts führt.
- Stellen Sie die allgemeinen Parameter wie „Tempo“ und „Time Signature“ ein. Die hier vorgenommenen Einstellungen gelten für alle Sections. Tippen Sie nach Einstellen des Time Signature auf [Execute], um die Änderungen zu übernehmen.

4 **Erstellen Sie ein Source Pattern für jeden Kanal.**

- **Echtzeitaufnahme** (Seite 21)
  Hiermit können Sie einen Style aufzeichnen, indem Sie einfach auf der Tastatur spielen.
- **Einzelschrittaufnahme** (Seite 24)
  Hiermit können Sie jede Note einzeln eingeben.
- **Style Assembly** (Seite 25)
  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 25)
  Hiermit können Sie die MIDI-Daten bereits aufgenommener Kanäle bearbeiten.
- **SFF Edit** (Seite 27)
  Hiermit können Sie die SFF- (Style File Format) Parameter bereits aufgenommener Kanäle bearbeiten, mit Ausnahme von Rhythmuskanälen.
- **Drum Setup** (Seite 31)
  Hiermit können Sie den Rhythmus-Part des Styles bearbeiten, z. B. können Sie den Sound der einzelnen Instrumente ändern.

6 **Wiederholen Sie gegebenenfalls die Schritte 3–5.**

7 **Tippen Sie auf Save (Speichern), um den erzeugten Style zu speichern.**

ACHTUNG

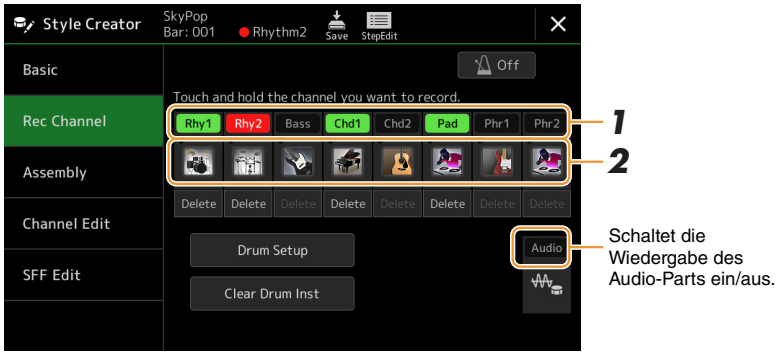
Wenn Sie zu einem anderen Style wechseln oder das Instrument ausschalten, ohne zu speichern, geht der erzeugte Style verloren.

Echtzeitaufnahme

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 der Grundsätzlichen Bedienung auf Seite 20. 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 22), „Delete“ (Seiten 22, 23) und „Remove Event“ (Seite 26). Wenn Sie beispielsweise die Aufnahme einer zwei Takte langen Main-Section starten, werden diese zwei Takte ständig wiederholt. Aufgezeichnete Noten werden von der nächsten Wiederholung an wiedergegeben, so dass Sie gleichzeitig der Schleife neues Material hinzufügen und das zuvor aufgezeichnete Material anhören können. Wenn Sie einen Style auf der Basis eines bestehenden, internen Styles erstellen, dann wird die Overdub-Aufnahme nur auf die Rhythmus-Kanäle angewendet. Bei allen anderen Kanälen (außer Rhythmus) müssen die ursprünglichen Daten vor der Aufzeichnung gelöscht werden.



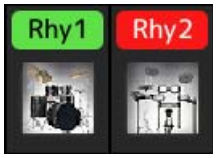
■ Aufnehmen der Rhythmuskanäle 1–2

Wenn Sie einen Audio-Style 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-Auswahl-Display aufzurufen, und wählen Sie dann die gewünschte Voice aus, beispielsweise ein Drum Kit. Schließen Sie nach der Auswahl das Voice-Auswahl-Display, um zum vorherigen Style-Creator-Display zurückzukehren. Üben Sie das aufzunehmende Rhythmus-Pattern mit der gewählten Voice.

NÄCHSTE SEITE

Für die Aufnahme verfügbare Voices

Für den Rhythm-1-Kanal kann jede Voice mit Ausnahme der Organ-Flutes-Voices für die Aufnahme ausgewählt werden.
Für den Rhythm-2-Kanal können nur Drum-/SFX-Kits für die Aufnahme ausgewählt werden.

HINWEIS

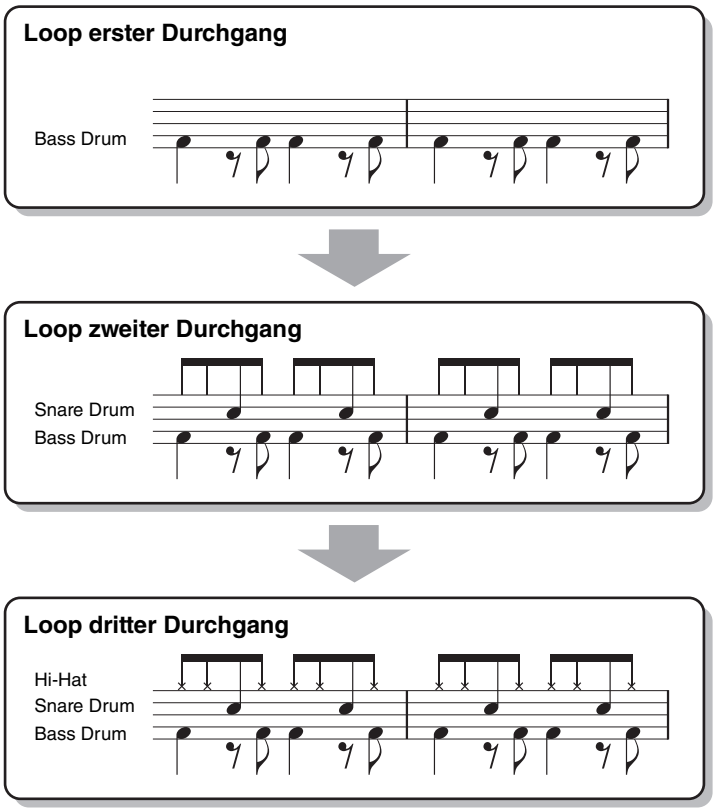
Informationen darüber, welcher Drum-/SFX-Sound welcher Taste zugewiesen ist, erhalten Sie in der separaten „Drum/SFX Kit List“ in der Datenliste auf der Website.

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

Tippen Sie, während die bereits aufgenommenen Daten abgespielt werden, auf die einzelnen Kanäle im „Rec Channel“-Display, um sie ein- und auszuschalten. Wenn Sie einen Audio-Style als Anfangsdaten gewählt hatten, schalten Sie den Audio-Part durch Antippen des [Audio]-Kanals ein oder aus.
Falls erforderlich, löschen Sie einen Kanäl 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:



Löschen versehentlich aufgezeichneter Noten

Falls Sie einen Fehler machen oder irgendwo falsche Noten gespielt haben, können Sie diese Noten löschen. Tippen Sie auf [Clear Drum Inst], um eine Meldung aufzurufen, und drücken Sie dann, während die Meldung angezeigt wird, die entsprechende Tastaturtaste. Tippen Sie nach dem Löschen des gewünschten Schlaginstruments auf [Exit], um die Meldung zu schließen.

5 Drücken Sie die Taste [START/STOP], um die Wiedergabe anzuhalten.

Um weitere Noten hinzuzufügen, 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.

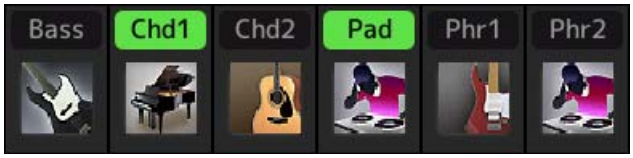
ACHTUNG

Wenn Sie zu einem anderen Style wechseln oder das Instrument ausschalten, ohne zu speichern (Schritt 7 auf Seite 20), geht der bearbeitete Style verloren.

■ Aufnehmen 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.

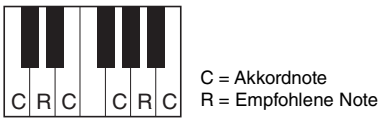


2 Falls erforderlich, wählen Sie eine Voice aus und üben Sie die aufzunehmende Basslinie, Akkordbegleitung oder Phrase.

Tippen Sie auf das Instrumentensymbol (Abbildung), um das Voice-Auswahldisplay aufzurufen, und wählen Sie dann die gewünschte Voice aus. Schließen Sie nach der Auswahl das Voice-Auswahl-Display, um zum vorherigen Style-Creator-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).



  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 nachstehende 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.

- **Stellen Sie Source Root/Chord ein, 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 unter Seite 28.

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

Tippen Sie, während die bereits aufgenommenen Daten abgespielt werden, auf die einzelnen Kanäle im „Rec Channel“-Display, um sie wie gewünscht ein- und auszuschalten. Wenn Sie einen Audio-Style als Anfangsdaten gewählt hatten, schalten Sie den Audio-Part durch Antippen des [Audio]-Kanals ein oder aus.
Falls erforderlich, löschen Sie einen Kanäl durch Berühren von [Delete] (Löschen) unter dem gewünschten Kanal.

NÄCHSTE SEITE

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 anzuhalten.

Um weitere Noten hinzuzufügen, 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" ein.
  2) Drücken Sie die STYLE-CONTROL-Taste [START/STOP], um die Wiedergabe zu starten.
  3) Berühren Sie [Play Root/Chord], um das Funktionsdisplay aufzurufen.
  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.

ACHTUNG

Wenn Sie zu einem anderen Style wechseln oder das Instrument ausschalten, ohne zu speichern (Schritt 7 auf Seite 20), geht der bearbeitete Style verloren.

Einzelschrittaufnahme

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 der Grundsätzlichen Bedienung auf Seite 20. Im Display für die Einzelschrittaufnahme (Step Edit), das durch Antippen von

(Schrittweise Aufnahme) oben im Display aufgerufen wird, können Sie Noten einzeln aufnehmen oder bearbeiten. Dieses Verfahren der Einzelschrittaufnahme ist im Wesentlichen mit dem der Multi-Aufnahme für MIDI-Songs identisch (Seite 85), mit Ausnahme der nachfolgend aufgeführten Punkte:

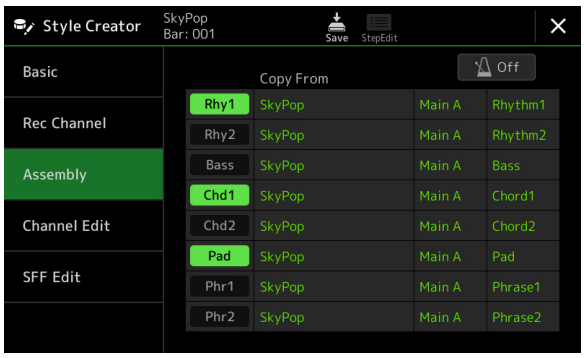
- Bei der Song-Aufnahme lässt sich die Position der „End"-Marke beliebig verschieben, im Style Creator kann sie nicht geändert werden. Dies liegt daran, dass die Länge des Styles bei allen Kanälen festgelegt ist, entsprechend der von Ihnen im „Basic"-Display vorgenommenen Einstellung (Seite 20). Wenn 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.
- Die Aufnahmekanäle können im Edit-Display der Song-Aufnahme 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 Audio-Style 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) – Zuordnen des Source Patterns zu den einzelnen Kanälen

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 der Grundsätzlichen Bedienung auf Seite 20. 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.



HINWEIS

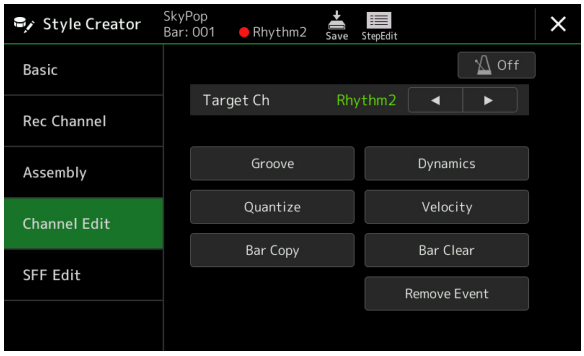
- Ein Audio-Part lässt sich nicht aus einem anderen Style kopieren. Wenn Sie einen bestimmten Audio-Part verwenden möchten, denken Sie daran, den gewünschten Audio-Style auszuwählen, bevor Sie das Style-Creator-Display aufrufen.
- Wenn Sie einen Audio-Style als Anfangsdaten verwenden, kann der Audio-Part nicht durch andere Daten ersetzt werden.

ACHTUNG

Wenn Sie zu einem anderen Style wechseln oder das Instrument ausschalten, ohne zu speichern (Schritt 7 auf Seite 20), geht der bearbeitete Style verloren.

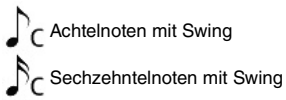
Channel Edit

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 5 der Grundsätzlichen Bedienung auf Seite 20. 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 Audio-Style 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 bei der MIDI-Multi-Aufnahme (Seite 83), mit Ausnahme der beiden nachstehenden zusätzlichen Parameter. 	
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.	

ACHTUNG

Wenn Sie zu einem anderen Style wechseln oder das Instrument ausschalten, ohne zu speichern (Schritt 7 auf Seite 20), geht der bearbeitete Style verloren.

SFF Edit – Einstellungen für das Style File Format

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 5 der Grundsätzlichen Bedienung auf Seite 20. 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.

Source-Pattern-Einstellungen
- Source Root/Play Root
- Source Chord/Play Chord

Legt fest, welche Tonart und welcher Akkordtyp für das Spiel verwendet werden.

Stellen Sie diese Parameter vor der Aufnahme ein.

Akkordwechsel während des normalen Spiels.

Notenumwandlung vom Source Pattern
- NTR (Umwandlung durch Wechsel des Akkordgrundtons) …Seite 28
- NTT (Umwandlung durch Wechsel des Akkordtyps) … Seite 28

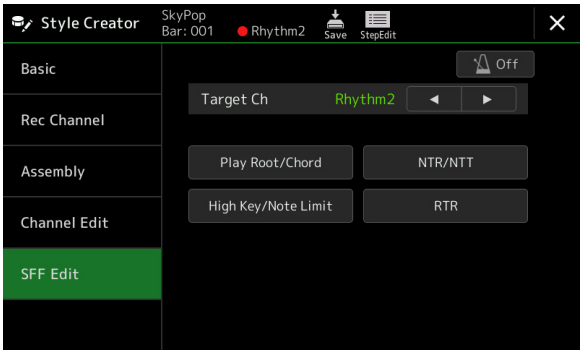
Oktaveneinstellung der umgewandelten Noten
- High Key (Obere Oktavengrenze der Notentransposition)
- Note Limit (Notenbereich zwischen höchster und tiefster Note)

Stellen Sie diese Parameter nach der Aufnahme ein.

Sonstiges
- RTR (Änderung der Tonhöhe aufgrund von Akkordwechseln)

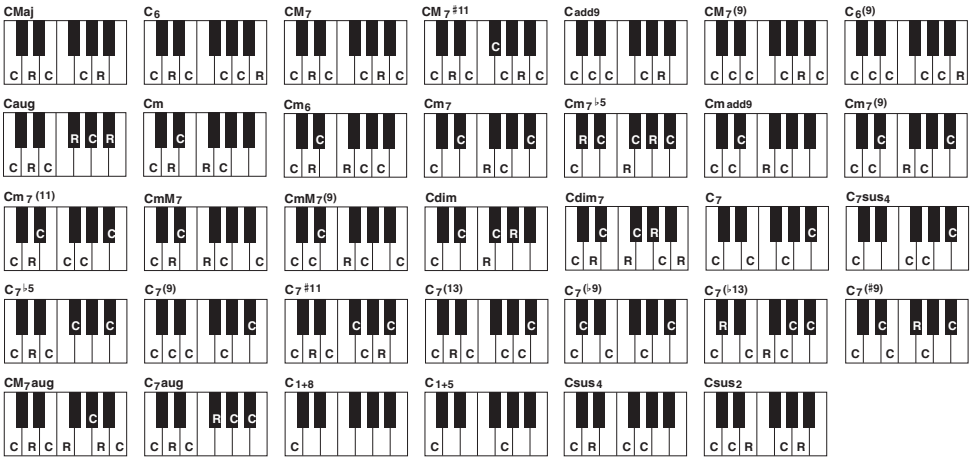
Tatsächlich erklingende Noten

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

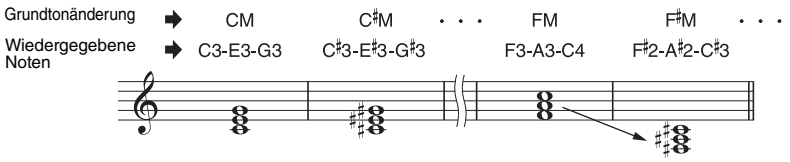
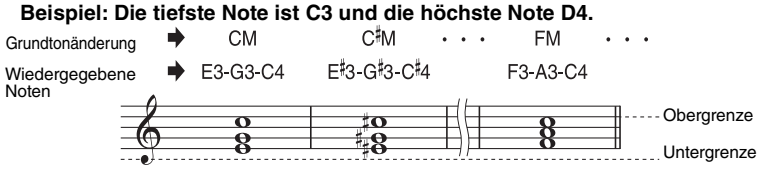


HINWEIS

Wenn Sie einen Audio-Style 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)	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. **Spielbare Noten, wenn Source Root auf C eingestellt ist:**  C = Akkordnoten R = Zusätzlich empfohlene Noten **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.** **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. **HINWEIS** Die Einstellungen hier werden nicht angewendet, wenn NTR auf „Guitar“ eingestellt ist.
NTR/NTT (Notentransponierungsregel)/ (Notentransponierungstabelle)	Die Parameter hier legen fest, wie die Noten im Source Pattern entsprechend den Akkordwechseln während Ihres Tastaturspiels umgewandelt werden.
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. Wenn ein C-Dur-Akkord gespielt wird → Wenn ein F-Dur-Akkord gespielt wird
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. Wenn ein C-Dur-Akkord gespielt wird → Wenn ein F-Dur-Akkord gespielt wird
Guitar	Dies dient ausschließlich der Transponierung von Gitarrenbegleitungen. Noten werden ungefähr auf die Akkorde transponiert, wie sie mit einem echten Gitarrenfingersatz erklingen würden.
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.

NTR/NTT (Notentransponierungsregel)/ (Notentransponierungstabelle)	NTT Type	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 Melodiekanäle 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.
		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 Einstelungen vorzunehmen. • 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.		

<table>
<tr><td rowspan="4">High Key/Note Limit</td><td colspan="2">Stellt die Oktavlage der über NTT und NTR umgewandelten Noten ein.</td></tr>
<tr><td>High Key</td><td>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 28) auf „Root Trans“
Beispiel: Wenn die höchste Note F ist.
 
</td></tr>
<tr><td>Note Limit Low</td><td rowspan="2">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).
Beispiel: Die tiefste Note ist C3 und die höchste Note D4.
 
</td></tr>
<tr><td>Note Limit High</td></tr>
<tr><td rowspan="5">RTR (Retrigger Rule)</td><td colspan="2">(Neuauslösungsregel) Diese Einstellung legt fest, ob Noten bei einem Akkordwechsel aufhören zu klingen oder nicht, und wie sich die Tonhöhe der Noten gegebenenfalls ändert.</td></tr>
<tr><td>Stop</td><td>Die Notenwiedergabe wird unterbrochen.</td></tr>
<tr><td>Pitch Shift</td><td>(Tonhöhenverschiebung) Die Tonhöhe der Note wird ohne Unterbrechung der Wiedergabe an die neue Akkordart angepasst.</td></tr>
<tr><td>Pitch Shift to Root</td><td>(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.</td></tr>
<tr><td>Retrigger</td><td>(Neuauslösung) Die Note wird mit einer dem nächsten Akkord entsprechenden neuen Tonhöhe neu ausgelöst.</td></tr>
<tr><td></td><td>Retrigger To Root</td><td>(Neuauslösung auf Grundton) Die Note wird mit dem Grundton des nächsten Akkords neu ausgelöst. Die Oktave der neuen Note ändert sich jedoch nicht.</td></tr>
</table>

ACHTUNG

Wenn Sie zu einem anderen Style wechseln oder das Instrument ausschalten, ohne zu speichern (Schritt 7 auf Seite 20), geht der bearbeitete Style verloren.

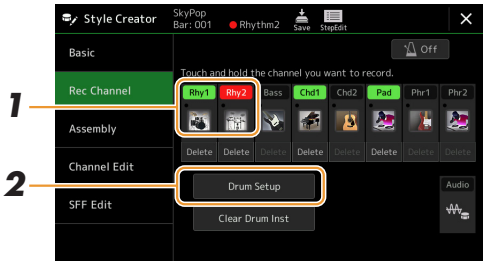
Rhythmus-Part eines Styles bearbeiten (Drum Setup)

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 5 der Grundsätzlichen Bedienung auf Seite 20.
Die Rhythmus-Parts eines Preset-Styles bestehen aus einem Preset-Schlagzeug-Set, und jeder Schlagzeugsound ist einer separaten Note zugewiesen. Vielleicht möchten Sie den Klang und die Notenzuweisungen ändern oder detailliertere Einstellungen vornehmen wie Lautstärkeverhältnis, Effekt usw. Mit Hilfe der Drum-Setup-Funktion des Style Creators können Sie den Rhythmus-Part eines Styles bearbeiten und ihn als eigenen Style speichern.

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

HINWEIS

Wenn die verschiedenen Schlagzeug-Sounds jeder Section des gewählten Kanals zugewiesen sind, werden die Sounds dem Kanal der aktuellen Section zugeordnet, damit die Drum-Setup-Funktion verwendet werden kann.



2 Tippen Sie auf [Drum Setup], um das „Drum Setup“-Fenster zu öffnen.

3 Drücken Sie falls nötig die STYLE-CONTROL-Taste [START/STOP], um die Wiedergabe des Rhythm-Parts zu starten.

Die wiedergegebenen Sounds werden in der Display-Tastatur angezeigt, so dass Sie die zu bearbeitenden Noten ablesen können.

4 Wählen Sie die zu bearbeitende Note durch Antippen im Display.

HINWEIS

Sie können die Note auch auswählen, indem Sie eine Taste auf der Tastatur anschlagen.

5 Wählen Sie das gewünschte Kit, die Category und das Instrument (in dieser Reihenfolge).

6 Nehmen Sie, falls notwendig, genauere Einstellungen vor.

Level	Zum Einstellen der Lautstärke.
Pan	Legt die Panoramaposition im Stereobild fest.
Pitch	Hier wird die Tonhöhe in Cent-Schritten feineingestellt. **HINWEIS** In der Musik ist ein „Cent“ ein 1/100stel eines Halbtons. (100 Cents entsprechen einem Halbton.)
Cutoff	Legt die Grenzfrequenz bzw. den effektiven Frequenzbereich des Filters fest. Höhere Werte bewirken einen höhenreicheren Klang.
Resonance	Legt die Emphasis (Resonanz) fest, die bei der eingestellten Filter-Cutoff-Frequenz (beschrieben weiter oben) angewendet wird. Höhere Werte erzeugen einen ausgeprägteren Effekt.
Attack	Legt fest, wie schnell der Klang seine Maximallautstärke erreicht, nachdem die Taste angeschlagen wurde. Je höher der Wert, desto unvermittelter das Anschwellen.

NÄCHSTE SEITE

Decay 1	Legt fest, wie schnell der Klang den Haltepegel erreicht (unterhalb des Maximalpegels). Je höher der Wert, desto schneller das Ausklingen.
Decay 2	Legt fest, wie schnell der Klang auf Null ausklingt, nachdem die Taste losgelassen wurde. Je höher der Wert, desto schneller das Ausklingen.
Alt Group	Stellt die Alternierende Gruppe ein. Instrumente der Gruppe mit derselben Nummer können nicht gleichzeitig erklingen. Wenn ein Instrument innerhalb einer nummerierten Gruppe gespielt wird, wird sofort der Klang jedes anderen Instruments mit derselben Nummer innerhalb dieser Gruppe gestoppt. Wenn hier „0“ eingestellt ist, können die Instrumente dieser Gruppe gleichzeitig erklingen.
Reverb	Stellt den Reverb-Effektanteil ein.
Chorus	Stellt den Chorus-Effektanteil ein.
Variation	Dient zum Einstellen der Intensität des Variation-Effekts (DSP1). Wenn der Parameter „Connection“ im Mixing-Console-Display auf „Insertion“ eingestellt wird und dieser Rhythmuskanal als zugewiesener Part gewählt wird, wirkt dieser Parameter wie folgend aufgelistet. • **Wenn Variation Send auf „0“ eingestellt ist:** Es werden keine Effekte auf das Instrument angewendet (Insertion Off). • **Wenn Variation Send auf „1–127“ eingestellt ist:** Es werden Effekte auf das Instrument angewendet (Insertion On).
Rcv Note Off	Legt fest, ob Note-Off-Meldungen empfangen werden oder nicht.
Key Assign	Legt den Key-Assign-Modus fest. Dieser Parameter ist nur wirksam, wenn der XG-Parameter „SAME NOTE NUMBER KEY ON ASSIGN“ des Kits (siehe Datenliste auf der Website) auf „INST“ eingestellt ist. • **Single:** Jedes aufeinanderfolgende Spiel desselben Sounds führt zum Abschneiden/Stoppen des klingenden Sounds. • **Multi:** Jeder Sound wird bis zum völligen Ausklingen wiedergegeben, auch dann, wenn er mehrmals nacheinander gespielt wird.

7 Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um das „Drum Setup“-Fenster zu schließen.

ACHTUNG

Wenn Sie zu einem anderen Style wechseln oder das Instrument ausschalten, ohne zu speichern (Schritt 7 auf Seite 20), geht der bearbeitete Style verloren.

2 Voices

Inhalt

Display für die Einrichtung der Voice-Parts 33
Einstellungen für das Voice-Selection-Display 35
Voice-Typen (Eigenschaften) 36
Dateien auf der Favoriten-Registerkarte registrieren 38
Metronomeinstellungen 38
• Metronome 38
• Tap Tempo 38
Einstellungen für Tastatur und Joystick 39
• Einstellen der Anschlagdynamik der Tastatur 39
• Vornehmen der Joystick-Einstellungen 40
Einstellungen für die Tastatur-Parts (Voice Setting) 41
• Tune 41
• Voice Set Filter 41
• S.Art2/Arpeggio 41
Transponieren der Tonhöhe in Halbtonschritten 42
Tonhöhe des gesamten Instruments feinstimmen (Master Tune) 43
Auswählen oder Erstellen einer Temperierung (Scale Tune) 43
• Auswählen oder Erstellen einer Temperierung aus den Voreinstellungen (Main Scale) 44
• Vorübergehendes Erzeugen und Verwenden einer Temperierung (Sub Scale) 45
Einzelne Einstellungen für Harmony/Arpeggio vornehmen 46
Bearbeiten von Voices (Voice Edit) 48
• Bearbeitbare Parameter im Voice-Edit-Display 49
Bearbeiten von Organ-Flutes-Voices (Voice Edit) 52
Bearbeiten von Ensemble Voices (Voice Edit) 54
• Bearbeitbare Parameter im Ensemble-Voice-Edit-Display 54

Display für die Einrichtung der Voice-Parts

Das Voice-Part-Setup-Display wird mit der [VOICE]-Taste aufgerufen. Es bietet eine leicht verständliche Anzeige der aktuellen Einstellungen jedes Tastatur-Parts (oder, bei Ensemble-Voices, jedes Ensemble-Parts) und ermöglicht wichtige Einstellvorgänge für die Voices einschließlich EQ und Effekten.

①	Voice	Zeigt dieaktuelle Voice und den Ein/Aus-Zustand jedes Parts an. Durch Antippen des Voice-Namens erscheint das Display für die Voice-Auswahl des entsprechenden Parts. Durch Antippen des Part-Symbols wird der Part ein-/ausgeschaltet. Wenn eine Organ-Flutes-Voice ausgewählt ist, können Sie das Voice-Edit-Display (Seite 52) des Parts durch Antippen des hier gezeigten Eintrags (Organ Flutes) aufrufen. Wenn eine Voice der Typen „Super Articulation“ (S.Art/S.Art2), „Revo Drums“ oder eine Revo-SFX-Voice ausgewählt ist, erscheinen die folgenden Symbole und zeigen dadurch an, wann dieEffekte zur Verfügung stehen und wie sie angewendet werden können. : Drücken Sie die [ART. 1]-Taste. : Drücken Sie die [ART. 2]-Taste. : Drücken Sie die [ART. 3]-Taste. : Bewegen Sie den Joystick nach oben. : Üben Sie Druck auf eine Taste aus, nachdem sie angeschlagen wurde. : Bewegen Sie den Joystick horizontal, um die Tonhöhe zu verändern. Wenn mehrere Tasten gleichzeitig gehalten werden, wird nur die Tonhöhe einer Note verändert. : Drücken Sie mehrmals eine beliebige Taste, um zwischen den Sounds (Wellenformen) umzuschalten. : Spielen Sie die Tasten legato. : Schlagen Sie, während Sie eine Taste gedrückt halten, eine weitere an und lassen sie los, um Triller zu spielen. : Es können sowohl Legato als auch Triller angewendet werden. Siehe oben. : Drücken Sie kräftig auf diese Taste. : Drücken Sie die Taste kräftig, und bewegen Sie den Joystick aufwärts. : Drücken Sie die Taste kräftig, während Sie die Taste [ART.1] gedrückt halten.
②	Mono/Poly	Bestimmt, ob die Voice monophon (einstimmig) oder polyphon (mehrstimmig) gespielt wird.
	Octave	Legt für jeden Tastatur-Part den Umfang der Tonhöhenänderung in Oktaven über zwei Oktaven nach oben oder unten fest.
	EQ	Zeigt die EQ-Einstellungen an, die im Mixer-Display eingestellt wurden (Seite 125). Durch Antippen hier wird das Mixer-Display aufgerufen.
	Pan	Stellt die Stereoposition (Pan) oder die Lautstärke der einzelnen Parts ein. Die Einstellungen hier entsprechen denen im Mixer-Display (Seite 129).
	Volume	
③	Insertion Effect	Zeigt den aktuellen Insert-Effekttyp des Parts und den Ein/Aus-Zustand des Effekts an. Durch Antippen von „On“ oder „Off“ werden die Insert-Effekte ein- oder ausgeschaltet. Durch Antippen eines anderen Bereichs erscheint das Display mit den Insert-Effekteinstellungen (Seite 128) des entsprechenden Parts.
④	Effect Depth (Ins/Cho/Rev)	Zeigt den Effektanteil des Insert-, Chorus- und Reverb-Effekts des Parts an, der sich im Mixer-Display (Seiten 127, 129) einstellen lässt. Durch Antippen wird die Effect-Seite des Mixer-Displays aufgerufen.

Speichern der Einstellungen des Voice-Parts

Um die Einstellungen im Voice-Part-Setup-Display zu speichern, verwenden Sie das Registration Memory. Drücken Sie auf die [MEMORY]-Taste im REGISTRATION MEMORY-Bereich, markieren Sie „Voice“ und drücken Sie eine der REGISTRATION MEMORY-Tasten [1]–[10], um die Voice-Einstellungen zu speichern.

Einstellungen für das Voice-Selection-Display

In dem Einblendfenster, das durch Antippen von Menu (Menü) im Voice-Selection-Display aufgerufen wird, können Sie die folgenden Einstellungen vornehmen.

Category	Legt fest, wie die Voice-Kategorieseite geöffnet wird, wenn eine Voice-Kategorie ausgewählt wird. • **Open & Select:** Öffnet die Seite automatisch mit der zuvor ausgewählten Voice dieser Kategorie. • **Open Only:** Öffnet die Seite mit der aktuell ausgewählten Voice.
Voice-Nummer	Hier wird festgelegt, ob im Voice-Auswahldisplay die Voice-Bank und die Voice-Nummer angezeigt werden. Diese Option ist hilfreich, wenn Sie überprüfen möchten, welche Werte Sie für die Bankauswahl MSB/LSB und die Programmwechselnummer benötigen, wenn die Voice von einem externen MIDI-Gerät ausgewählt wird. **HINWEIS** Die hier angezeigten Nummern beginnen bei „1“. Die tatsächlichen MIDI-Programmwechselnummern sind dementsprechend eine Ganzzahl niedriger, da dieses Nummernsystem mit „0“ anfängt.

HINWEIS

Die Menüs [Voice Edit], [Mixer] und [Voice Setting] sind identisch mit denjenigen, die mit der [MENU]-Taste im Menü-Display aufgerufen werden.

Voice-Typen (Eigenschaften)

Die bestimmenden Merkmale dieses Voice-Typs und die Vorzüge beim Spiel sind unten beschrieben. Um den Typ der einzelnen Voices zu sehen, beachten Sie die Voice-Liste in der Datenliste auf der Website. Nur die mit „*“ markierten Typen in der folgenden Liste werden oberhalb des Voice-Namens im Display für die Voice-Auswahl angezeigt.

S.Art (Super Articulation)*	Diese Voices zeichnen sich durch viele Vorteile mit leichter Spielbarkeit und einer Ausdruckskontrolle in Echtzeit aus. Wenn Sie beispielsweise mit der Voice „Saxophone“ ein C und ein D sehr legato spielen, hören Sie einen nahtlosen Notenübergang, so als würde ein Saxofonist sie in einem Atemzug spielen. Genauso rutscht bei der Concert-Guitar-Voice beim Anschlagen der Note C und dann der Note E direkt darüber mit deutlichem Legato die Tonhöhe vom C zum E hoch. Je nach Ihrer Art zu spielen werden unterschiedliche Effekte erzeugt – zum Beispiel Shake- oder Atemeffekte (Trompeten-Voice) oder Bundgeräusche (Gitarren-Voice).
S.Art2 (Super Articulation2)*	Bei Voices von Blas- und Streichinstrumenten ist die spezielle Technologie „AEM“ (Seite 37) zum Einsatz gekommen, die detaillierte Samples besonders ausdrucksvoller Spieltechniken auf diesen Instrumenten verwendet – um Tonhöhen zu beugen oder in Noten hineinzugleiten, verschiedene Noten aneinander zu binden oder ausdrucksvolle Nuancen am Ende einer Note hinzuzufügen usw. Sie können diese Artikulationseffekte hinzufügen, indem Sie legato oder nicht legato spielen oder Tonhöhenintervalle von etwa einer Oktave spielen. Wenn Sie beispielsweise bei der Voice „Clarinet“ ein C gedrückt halten und das darüber liegende B spielen, hören Sie ein Glissando bis zu dem B. Auch einige „Note-off“-Effekte werden automatisch erzeugt, wenn Sie eine Note länger als eine bestimmte Dauer gedrückt halten. Jede SArt2-Voice hat ihre eigene Standard-Vibratoeinstellung, so dass beim Aufrufen einer SArt2-Voice ungeachtet der Position des Joysticks das entsprechende Vibrato angewendet wird. Sie können das Vibrato durch vertikale Bewegung des Joysticks einstellen. Einzelheiten zur Hinzufügung der Artikulationseffekte finden Sie unter „S. Arts Voice Effect Assignment List“ in der Datenliste auf der Website.
Live	Diese Klänge akustischer Instrumente wurden in Stereo gesampelt, um einen wirklich authentischen, vollen Sound zu erzeugen, der viel Atmosphäre und Raumklang besitzt.
Cool	Diese Voices besitzen eine ausgefeilte Programmierung und reproduzieren die dynamischen Texturen und feinen Nuancen elektronischer Instrumente.
Sweet	Diese Klänge akustischer Instrumente profitieren ebenfalls von der ständig weiterentwickelten Technologie von Yamaha – und besitzen einen sehr detailreichen und natürlichen Klang.
Drums	Hier sind verschiedene Schlagzeug- und Percussion-Instrumente einzelnen Tasten zugeordnet, so dass Sie die Sounds auf der Klaviatur spielen können.
SFX	Hier sind einzelnen Tasten verschiedene Effekt- und Percussion-Sounds zugeordnet, so dass Sie diese auf der Tastatur spielen können.
Live Drums	Hierbei handelt es sich um hochwertige Schlagzeug-Sounds, die die Funktionen Stereo Sampling und Dynamic Sampling voll ausnutzen.
Live SFX	Dies sind verschiedene hochwertige Spezialeffekt- und Percussion-Klänge, die die Funktionen Stereo Sampling und Dynamic Sampling voll ausnutzen.
Revo Drums*	Diese Voices geben den natürlichen Klang eines echten Schlagzeugs wieder, indem bei mehrfachem Anschlagen derselben Taste immer verschiedene Samples (Wellenformen) der Schlaginstrumente abgerufen werden.
Revo SFX*	Diese Voices geben den natürlichen Klang von Percussion-Instrumenten wieder, indem bei mehrfachem Anschlagen derselben Taste immer verschiedene Samples (Wellenformen) der Schlaginstrumente abgerufen werden.
Organ Flutes*	Bei diesen authentischen Orgel-Voices können Sie die verschiedenen Fußmaße (Footages bzw. Pfeifenlängen) festlegen und auf diese Weise eigene Orgelklänge erzeugen. Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 52.

MegaVoice*	Diese Voices machen besonderen Gebrauch von der Velocity-Umschaltung. Jeder Velocity-Bereich (das Maß Ihrer Anschlagstärke) erzeugt einen völlig eigenen Klang. Eine Gitarren-MegaVoice enthält zum Beispiel die Klänge verschiedener Spieltechniken. Bei herkömmlichen MIDI-Instrumenten müssten verschiedene Voices mit diesen verschiedenen Sounds über MIDI aufgerufen und kombiniert gespielt werden, um den gewünschten Effekt zu erzielen. Mit den MegaVoices kann hingegen eine überzeugende Gitarrenspur mit nur einer einzigen Voice realisiert werden, indem bestimmte Velocity-Werte für den Abruf der verschiedenen Sounds genutzt werden. Aufgrund der komplexen Natur dieser Voices und den erforderlichen genauen Velocity-Werten zum Spielen der Sounds sind sie nicht dazu gedacht, per Tastatur gespielt zu werden. Sie sind jedoch äußerst praktisch und sinnvoll bei der Aufnahme von MIDI-Spuren – besonders dann, wenn Sie mehrere unterschiedliche Voices für ein einzelnes Instrument benötigen. **HINWEIS** Um den Ordner „MegaVoice“ zu finden und aufzurufen, tippen Sie auf (Aufwärts) unten rechts im Voice-Selection-Display (während Preset gewählt ist), und wählen Sie dann Seite 2.

HINWEIS

- S.Art-, S.Art2- und Mega-Voices sind nicht kompatibel zu anderen Instrumentmodellen. Deshalb klingen alle Song- oder Style-Daten, die Sie auf diesem Instrument mit Hilfe dieser Voices erzeugt haben auf anderen Instrumenten nicht korrekt, wenn diese die entsprechenden Voice-Typen nicht besitzen.
- S.Art-, S.Art2- und Mega-Voices klingen je nach Tastaturbereich, Velocity, Anschlag usw. anders. Daher kann es, wenn Sie die [HARMONY/ARPEGGIO]-Taste drücken, die Transpositionseinstellung oder die Voice-Set-Parameter ändern, zu unerwarteten oder unerwünschten Klängen kommen.

HINWEIS

Die Eigenschaften der S.Art2-Voices (durch die [ART]-Tasten angewendete Standard-Vibratoeinstellung und -Artikulationseffekte) können sehr gut in Echtzeit auf Ihr Spiel angewendet werden. Diese Effekte werden jedoch möglicherweise nicht vollständig reproduziert, wenn Sie einen MIDI-Song abspielen, der unter Verwendung von S.Art2-Voices aufgezeichnet wurde.
Eine Liste der Preset-Voices dieses Instruments finden Sie in der „Voice-Liste“ in der Datenliste auf der Website.

HINWEIS

Um den Ordner „Legacy“ zu finden und aufzurufen, tippen Sie auf (Aufwärts) unten rechts im Voice-Selection-Display (während Preset gewählt ist), und wählen Sie dann Seite 2. Dieser Ordner enthält die Voices früherer Yamaha-Keyboards (wie aus der Tyros-Baureihe) für Datenkompatibilität mit anderen Modellen.

Konvertieren der Voices eines MIDI-Songs in MegaVoices (MEGAEnhancer)

Bei MEGAEnhancer handelt es sich um eine Softwareanwendung, die XG/GM-Song-Daten (Standard MIDI File) in speziell erweiterte Song-Daten konvertiert, die über ein Instrument oder einen Klangerzeuger mit MegaVoices abgespielt werden können. Mit den technisch hoch entwickelten MegaVoices sorgt MEGAEnhancer für einen viel realistischeren and authentischeren Klang von konventionellen Song-Dateien mit Gitarren-, Bass- und anderen Parts. MEGAEnhancer steht auf der Yamaha-Website zum Herunterladen bereit.
http://download.yamaha.com/

AEM-Technologie

Wenn Sie auf einem Klavier spielen, erzeugt das Anschlagen der Taste „C“ eine eindeutige Note C mit relativ unveränderlichem Klang. Wenn Sie jedoch auf einem Blasinstrument spielen, kann ein einziger Fingergriff je nach Atemstärke, Notenlänge, Hinzufügung von Trillern oder Beugeeffekten und weiteren Spieltechniken mehrere verschiedene Klänge erzeugen. Außerdem werden zwei aufeinander folgende Noten – beispielsweise „C“ und „D“ – nahtlos aneinander gereiht und erklingen nicht getrennt voneinander wie bei einem Klavier.

AEM (Articulation Element Modeling) ist die Technologie zur Simulation dieser Instrumenteneigenschaften. Während des Spiels werden in Echtzeit aus riesigen Mengen an Sample-Daten die am besten geeigneten Klang-Samples ausgewählt. Sie werden nahtlos verbunden und wiedergegeben – genau wie es auf einem echten akustischen Instrument der Fall wäre.

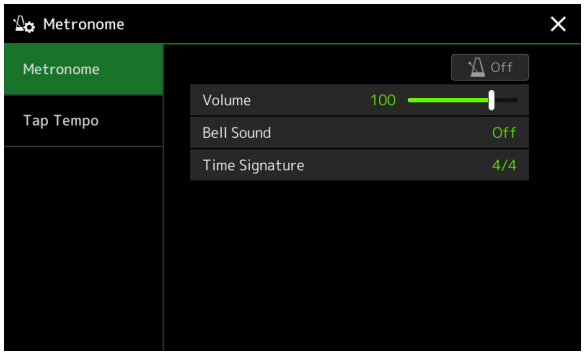
Diese Technologie zum nahtlosen Verbinden verschiedener Samples ermöglicht die Anwendung eines realistischen Vibratos. Herkömmlicherweise wird der Vibrato-Effekt bei elektronischen Musikinstrumenten angewendet, in dem die Tonhöhe periodisch verschoben wird. Die AEM-Technologie geht einen Schritt weiter, indem sie während Ihres Spiels in Echtzeit die gesampelten Vibrato-Waveforms analysiert und zerlegt und die zerlegten Daten nahtlos zusammenfügt. Wenn Sie den Joystick vertikal bewegen (Y: Modulation) beim Spielen von S.Art2-Voices (die die AEM-Technologie verwenden), können Sie die Tiefe des Vibratos steuern, ohne dass der realistische Klang beeinträchtigt wird.

Dateien auf der Favoriten-Registerkarte registrieren

Der Speichervorgang für Ihre Lieblings-Preset-Voices unter der Favorite-Registerkarte ist der gleiche wie für die Styles. Anweisungen finden Sie auf Seite 8.

Metronomeinstellungen

Sie können Metronom- und Tempoeinstellungen in dem Display vornehmen, das über [MENU] → [Metronome] aufgerufen wird.



Metronome

On/Off	Schaltet das Metronom ein oder aus.
Volume	Legt die Lautstärke des Metronomklangs fest.
Bell Sound	Legt fest, ob der erste Taktschlag jedes Taktes mit einem Glockenton betont wird oder nicht.
Time Signature	Legt das Taktmaß für den Metronomklang fest.

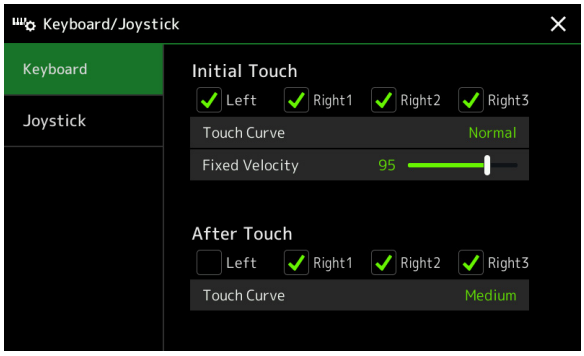
Tap Tempo

Volume	Stellt die Lautstärke des Klangs ein, der mit der [TAP TEMPO]-Taste gespielt wird.
Sound	Wählt das Percussion-Instrument für den Klang, der mit der [TAP TEMPO]-Taste gespielt wird.
Style Section Reset	Legt fest, ob die Wiedergabeposition der Style-Section auch zurückgesetzt werden soll, wenn während der Style-Wiedergabe die [TAP TEMPO]-Taste gedrückt wird.

Einstellungen für Tastatur und Joystick

Einstellen der Anschlagdynamik der Tastatur

Touch Response legt fest, wie der Klang auf Ihre Anschlagstärke reagiert. Der gewählte Touch-Response-Typ gilt dann als Standardeinstellung für alle Voices.
Sie können die Einstellungen in dem Display vornehmen, das über [MENU] → [Keyboard/Joystick] → [Keyboard] aufgerufen wird.



HINWEIS

Einige Voices sind absichtlich nicht mit Anschlagdynamik (Touch Response) versehen, um die wirklichen Eigenschaften des tatsächlichen Instruments besser nachzubilden (z. B. Kirchenorgeln, die keine Anschlagdynamik haben).

Initial Touch

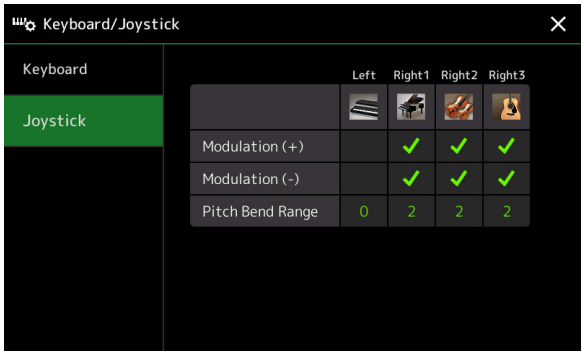
Touch Curve	Legt den Touch-Response-Typ für die Anschlagstärke fest. Vergewissern Sie sich, dass die Kästchen der gewünschten Tastatur-Parts markiert sind. • **Normal:** Standardanschlag. • **Easy 1:** Erzeugt leicht große oder kleine Lautstärken, je nach Ihrer Anschlagstärke. • **Easy 2:** Erzeugt höhere Lautstärke (als Easy 1) auch bei mittlerer Anschlagstärke und lsit leicht zu kontrollieren. Am besten geeignet für Anfänger. • **Soft 1:** Erzeugt schon bei mittlerem Anschlag eine relativ große Lautstärke. Es ist schwieriger, geringere Lautstärke zu erzielen. • **Soft 2:** Erzeugt große Lautstärken bereits bei leichter Anschlagstärke. Geeignet für Spieler mit zartem Anschlag. • **Hard 1:** Erfordert einen mittelmäßig kräftigen Anschlag, um größere Lautstärken zu erzeugen. • **Hard 2:** Erfordert einen kräftigen Anschlag, um eine große Lautstärke zu erzeugen. Geeignet für Spieler mit hartem Anschlag.
Fixed Velocity	Legt die vorgegebene Lautstärke fest, falls Touch Response ausgeschaltet ist. Die Lautstärke von nicht markierten Parts bleibt immer gleich, unabhängig von Ihrer Anschlagstärke.

Aftertouch

Touch Curve	Legt den Touch-Response-Typ für Aftertouch fest. Vergewissern Sie sich, dass die Kästchen der gewünschten Tastatur-Parts markiert sind. • **Soft:** Ermöglicht relativ große Änderungen mit sehr geringem After-Touch-Druck. • **Medium:** Erzeugt eine relativ normale After Touch Response. • **Hard:** Um Änderungen hervorzurufen, ist ein relativ starkes After Touch (nachträglicher Druck auf die Tastatur) erforderlich.

Vornehmen der Joystick-Einstellungen

In dem Display, das über [MENU] → [Keyboard/Joystick] → [Joystick] aufgerufen wird, können Sie einstellen, ob die durch den Joystick gesteuerten Effekte unabhängig auf jeden Tastatur-Part angewendet werden oder nicht.



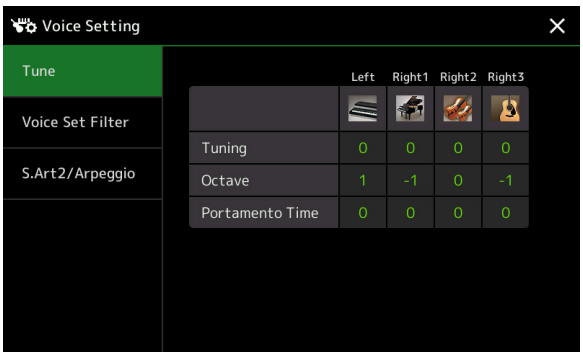
Modulation (+), (–)	Bestimmt die Tastatur-Parts, auf die durch vertikale Bewegung des Joysticks Modulationseffekte angewendet werden. Kreuzen Sie die Kästchen des gewünschten Parts an.
Pitch Bend Range	Legt den Pitch-Bend-Bereich für jeden Tastatur-Part fest, der durch horizontale Bewegung des Joysticks beeinflusst wird. Der Wertebereich ist „0“ bis „12“, wobei jeder Schritt einem Halbton entspricht.

Einstellungen für die Tastatur-Parts (Voice Setting)

Dieser Abschnitt betrifft die Tastatur-Part-Einstellungen und weitere Einstellungen für Voices, die in dem Display vorgenommen werden, das über [MENU] → [Voice Setting] aufgerufen wird.

HINWEIS

Das Display kann auch über [Menu] vom Voice-Selection-Display aus aufgerufen werden.



Tune

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

Tuning	Legt die Tonhöhe jedes Tastatur-Parts fest.
Octave	Legt für jeden Tastatur-Part den Umfang der Tonhöhenänderung in Oktaven über zwei Oktaven nach oben oder unten fest.
Portamento Time	Die Portamento-Funktion erzeugt einen gleitenden Tonhöhenübergang zwischen zwei auf der Tastatur gespielten Noten. Die Portamento-Zeit legt die Dauer des Tonhöhenübergangs fest. Höhere Werte erzeugen einen längeren Übergang von einem Ton zum nächsten. Bei einem Wert von „0“ wird kein Effekt erzeugt. Dieser Parameter ist für Tastatur-Parts verfügbar, die auf „Mono“ eingestellt sind (Seite 49).

Voice Set Filter

Jede Voice besitzt vorgegebene Parametereinstellungen aus dem Voice Set, die denen im Voice-Edit-Display (Seite 48) 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/Arpeggio“.

S.Art2/Arpeggio

S.Art2 Auto Articulation

Legt fest, ob den S.Art2-Voices die Articulation-Effekte gemäß den folgenden Spielzeitpunkten automatisch hinzugefügt werden:

- **Head:** Wenn die erste Note angeschlagen wird.
- **Joint:** Wenn die Taste gedrückt oder losgelassen wird, während Sie zugleich (eine) andere Taste(n) gedrückt halten.
- **Tail:** Wenn die letzte Taste wieder losgelassen wird.

HINWEIS

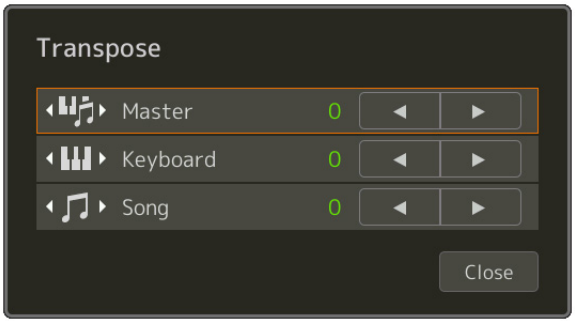
Dies betrifft nicht nur diejenigen S.Art2-Voices, die Sie auf der Tastatur spielen, sondern auch die S.Art2-Voices in Songs oder Styles.

Arpeggio

Quantize	Bestimmt das Timing für die für die Arpeggio-Quantize-Funktion. Die Arpeggio-Wiedergabe wird mit der Song- oder Style-Wiedergabe synchronisiert, und leichte Tempoabweichungen werden korrigiert.
Hold	Schaltet die Arpeggio-Hold-Funktion ein oder aus. Wenn dies eingeschaltet ist („On“), wird die Arpeggio-Wiedergabe auch nach dem Loslassen der Note fortgesetzt, wenn Sie die Taste [HARMONY/ARPEGGIO] drücken. Zum Stoppen der Wiedergabe drücken Sie nochmals die [HARMONY/ARPEGGIO]-Taste.

Transponieren der Tonhöhe in Halbtonschritten

Sie können die Gesamttonhöhe des Instruments (Tastaturklang, Style-Wiedergabe, MIDI-Song-Wiedergabe usw.) in Halbtonschritten transponieren.
Das Display für diesen Vorgang können Sie über [MENU] → [Transpose] aufrufen.



Master	Transponiert die Tonhöhe des gesamten Klangs mit Ausnahme von Audio-Songs oder von Tonsignalen, die per Mikrofon oder AUX IN-Buchsen zugeführt werden.
Keyboard	Transponieren der Tonhöhe der Tastatur einschließlich des Akkordgrundtons für die Steuerung der Style-Wiedergabe.
Song	Transponiert die Tonhöhe des MIDI-Songs.

HINWEIS

Sie können die Tonhöhe auch mit den TRANSPOSE-Tasten [–]/[+] einstellen.

HINWEIS

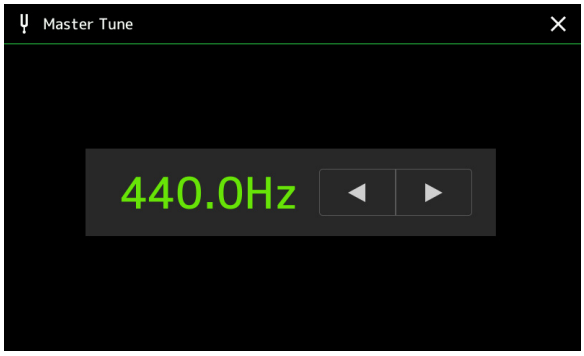
Die Tonhöhe eines Audio-Songs wird mit der Funktion Pitch Shift (Tonhöhenverschiebung) eingestellt. Lesen Sie hierzu die Bedienungsanleitung.

HINWEIS

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

Tonhöhe des gesamten Instruments feinstimmen (Master Tune)

Sie können die Tonhöhe des gesamten Instruments in Schritten von 0,2 Hz feineinstellen. Dies ist praktisch, wenn Sie den Genos 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.
Das Display für die Bedienung können Sie über [MENU] → [Master Tune] aufrufen.



Um die anfängliche Grundeinstellung (440,0 Hz) wiederherzustellen, tippen Sie auf den Einstellwert und halten Sie ihn eine Weile gedrückt.

Auswählen oder Erstellen einer Temperierung (Scale Tune)

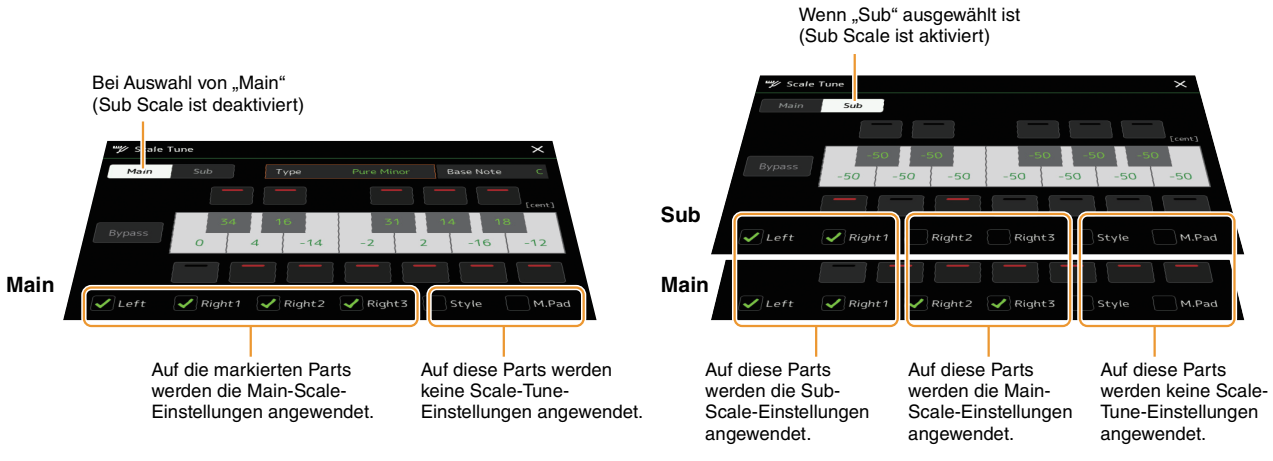
Sie können die Temperierung des Instruments ändern, um sie der zu spielenden Musik anzupassen. Das Display für die Bedienung können Sie über [MENU] → [Scale Tune] aufrufen.

Die Temperierung kann auf zwei Arten geändert werden; mit „Main Scale“ und „Sub Scale“.

- **Main Scale:**
  Stellt die grundsätzliche Tonskala des Instruments ein. Sie können eine bestehende Skalierung auswählen oder sie manuell einstellen. Die Einstellung kann mittels Registration-Memory-Funktion gespeichert und abgerufen werden.
- **Sub Scale:**
  Ändert vorübergehend die Tonskala, nur während die Sub Scale aktiviert ist (z. B. im Scale-Tune-Display ausgewählt). Hiermit können Sie für die gewünschten Parts vorübergehend eine andere Scale-Tune-Einstellung wählen (abweichend von der Main-Scale-Einstellung). Diese Einstellung hat (bei markierten Parts; siehe unten) Vorrang vor der Main-Scale-Einstellung. Sie können die Einstellung manuell vornehmen, sie kann jedoch nicht gespeichert werden.

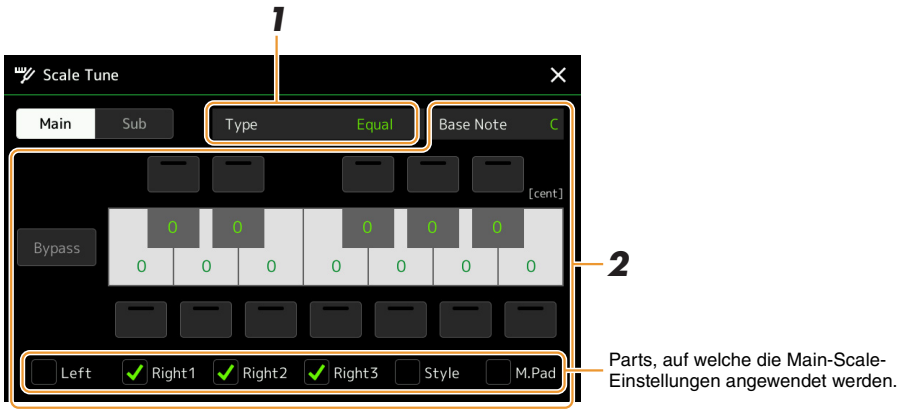
Sie können Die Sub Scale durch Antippen von „Main/Sub“ im Display deaktivieren/aktivieren, oder indem Sie die Funktion „Scale Tune Quick Setting“ verwenden, die den Assignable-Tasten oder den Pedalen (Seite 138) zugewiesen ist.

Welche Einstellungen je nach den Markierungen im Display auf die einzelnen Parts angewendet werden, erkennen Sie an den folgenden Beispielen.



Auswählen oder Erstellen einer Temperierung aus den Voreinstellungen (Main Scale)

Sie können verschiedene Skalen (Tonleitern, Temperierungen, Microtunings) auswählen – für benutzerspezifische Stimmungen, bestimmte historische Epochen oder Musikgenres.



1 Hiermit wählen Sie die gewünschte Skalierung (Temperierung) aus.

Type	• **Equal (Gleichmäßig):** 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 (Reines Dur, reines Moll):** 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:** (Pythagoreisch) Diese Temperierung wurde von dem großen griechischen Philosophen erstellt und besteht aus einer Reihe reiner Quinten, die zu einer einzelnen Oktave vereinigt werden. Die Terz in dieser Stimmung schwebt ein wenig, aber die Quarte und Quinte ist sehr schön und eignet sich für bestimmte Hauptstimmen. • **Mean-Tone (Zwischentönig):** Diese Tonleiter stellt eine Weiterentwicklung auf Grundlage der pythagoreischen Tonskala dar, bei der die Durterz „besser gestimmt“ wurde. Neben anderen hat auch Händel diese Skala verwendet. • **Werckmeister, Kirnberger:** Diese kombinierte Tonleiter vereint die Systeme von Werckmeister und Kirnberger, die jeweils Verbesserungen der mitteltönigen und der pythagoreischen Tonleiter waren. Das Hauptmerkmal dieser Skala ist, dass jede Tonart ihren eigenen, unverwechselbaren Charakter besitzt. Die Tonleiter wurde zur Zeit von Bach und Beethoven häufig verwendet, und auch heute noch wird sie oft eingesetzt, wenn Musik früherer Epochen auf dem Cembalo gespielt wird. • **Arabic1, Arabic2 (Arabisch):** 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	Tippen Sie auf die zu stimmende Taste in Tastaturdarstellung, und stimmen Sie sie in Cents. Die Felder über und unter jeder Taste legen fest, ob die Stimmungseinstellung auf die Note angewendet wird. Sie können dies durch Antippen ein-/ausschalten, wenn der Wert nicht 0 ist. 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.)
Bypass	Wenn Sie dies einschalten, werden alle Scale-Tune-Einstellungen vorübergehend deaktiviert. Dadurch können Sie den Klang zu Vergleichszwecken hören.
Parts	Markieren Sie den Part, auf den die Main-Tune-Einstellung angewendet wird.

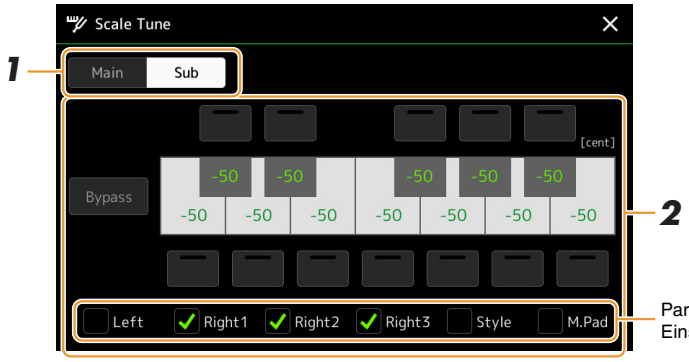
Speichern der Temperierungseinstellungen (Main Scale):

Um die Scale-Tune-Einstellungen der Main Scale zu speichern, verwenden Sie das Registration Memory. Drücken Sie im REGISTRATION-MEMORY-Bereich auf die Taste [MEMORY], markieren Sie „Scale Tune“ und drücken Sie eine der REGISTRATION-MEMORY-Tasten [1]–[10], um die Scale-Tune-Einstellungen zu speichern.

Vorübergehendes Erzeugen und Verwenden einer Temperierung (Sub Scale)

Sie können die Tonskala vorübergehend ändern, indem Sie die Sub-Scale-Einstellung verwenden. Diese Einstellung hat während der Bearbeitung Vorrang vor der Main-Scale-Einstellung. Die Einstellung ist nur aktiv, während die Sub Scale aktiviert ist (z. B. wenn im Scale-Tune-Display „Sub“ ausgewählt ist).

1 Tippen Sie im Scale-Tune-Display auf [Sub], um die Sub-Scale-Einstellung auszuwählen.



Die Sub-Scale-Einstellung wird auf Parts angewendet, die unten im Display markiert sind.
Auch dann, wenn die Sub Scale ausgewählt ist, wird die Main-Scale-Einstellung auf Parts angewendet, die nicht unten im Sub-Scale-Display, sondern im Main-Scale-Display markiert sind.

2 Ändern Sie die folgenden Einstellungen.

Tune	Durch Antippen der Felder oberhalb und unterhalb der Tastaturdarstellung können Sie die Tonhöhe der gewünschten Note einfach um 50 Cents verringern. Durch Ein-/Ausschalten der Felder können Sie bestimmen, ob die Tune-Einstellung auf die Note angewendet wird oder nicht. Sie können den Tune-Wert einstellen, indem Sie auf die gewünschte Tastenabbildung klicken und sie in Cent-Schritten stimmen.
Bypass	Wenn Sie dies einschalten, werden alle Scale-Tune-Einstellungen vorübergehend deaktiviert. Dadurch können Sie den Klang zu Vergleichszwecken hören.
Parts	Markieren Sie den Part, auf den die Sub-Scale-Einstellung angewendet wird.

Wenn Sie von diesem Zustand aus zum Home-Display zurückkehren, bleibt die Sub-Scale-Einstellung aktiviert.

3 Um die Sub-Scale-Einstellung nicht mehr zu verwenden, tippen Sie im Scale-Tune-Display auf [Main].

Die Sub-Scale-Einstellung wird deaktiviert, und alle Sub-Scale-Tune-Einstellungen werden auf ihre Standardwerte zurückgesetzt.

HINWEIS

Die Sub-Scale-Einstellung wird auch dann deaktiviert und auf den Standardwert zurückgesetzt, wenn das Instrument ausgeschaltet wird.

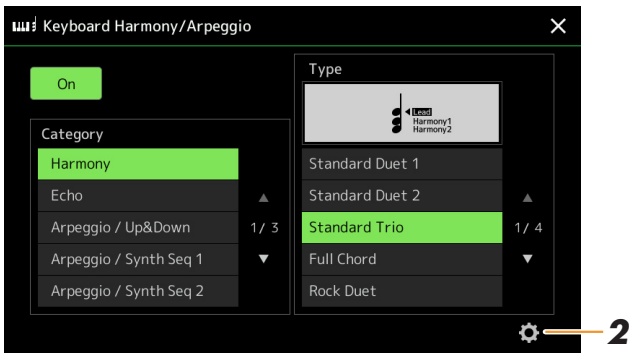
HINWEIS

Mit der Funktion „Scale Tune Quick Setting“, die Assignable-Tasten oder Pedalen zugewiesen werden kann, können Sie die Sub-Scale-Einstellung schnell und einfach einstellen oder aktivieren/deaktivieren. Näheres siehe Seite 138.

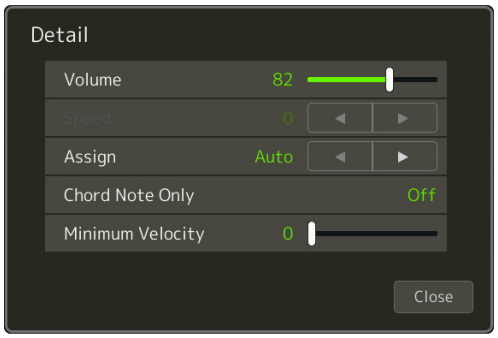
Einzelne Einstellungen für Harmony/Arpeggio vornehmen

Sie können verschiedene Einstellungen für die Funktionen Keyboard Harmony und Arpeggio einschließlich Lautstärke vornehmen.
Das Display für diesen Bedienvorgang können Sie über [MENU] → [Kbd Harmony/Arp] aufrufen.

1 Wählen Sie die gewünschte Harmony-/Arpeggio-Kategorie und den Typ aus.



2 Tippen Sie auf ⚙ (Einstellungen), um das Fenster mit den detaillierten Einstellungen aufzurufen.



3 Nehmen Sie die verschiedenen Harmony-/Arpeggio-Einstellungen wie gewünscht vor.

Wenn einer der Arpeggio-Typen ausgewählt ist, können nur die in der folgenden Liste durch ein Sternchen („*“) markierten Parameter eingestellt werden. Keiner der Parameter in der Liste unten ist verfügbar, wenn die Harmony-Kategorie „Multi Assign“ ausgewählt wurde.

Volume*	Legt die Lautstärke der von der Harmony-/Arpeggio-Funktion erzeugten Harmony-/Arpeggio-Noten fest. **HINWEIS** Wenn Sie bestimmte Voices, z. B. Organ Voices verwenden, bei denen „Touch Sensitivity Depth“ im Voice-Edit-Display (Seite 49) auf 0 eingestellt ist, ändert sich die Lautstärke nicht.
Speed	Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn die „Echo“-Kategorie (Echo, Tremolo oder Trill) ausgewählt ist. Er bestimmt die Geschwindigkeit der Effekte Echo, Tremolo und Trill.

NÄCHSTE SEITE

Assign*	Hier wird der Tastatur-Part ausgewählt, dem der Effekt zugewiesen werden soll. • **Auto:** Wendet den Effekt auf den Part an (Right 1–3), bei dem PART ON/OFF eingeschaltet ist. Wenn die Harmony/Echo-Kategorie ausgewählt wird, erhalten die Parts Vorrang wie folgt: Right 1, Right 2, Right 3 (wenn alle Parts eingeschaltet sind). • **Multi:** Dieser Parameter ist verfügbar, wenn die Harmony/Echo-Kategorie ausgewählt ist. Sind mehrere Parts eingeschaltet, wird die auf der Tastatur gespielte Note durch Part Right 1 wiedergegeben, und der Harmony-Sound (Effekt) wird auf die Parts Right 1 und Right 2 verteilt. Ist nur ein Part eingeschaltet, werden die auf der Tastatur gespielte Note und der Effekt von diesem Part wiedergegeben. • **Right 1, Right 2, Right 3:** Wendet den Effekt auf den ausgewählten Part an (Right 1, Right 2 oder Right 3). **HINWEIS** Wenn die Kategorie „Harmony“ ausgewählt wird, wird der Tastatur-Part ausgewählt, der auf Mono eingestellt ist (Seite 49), und Legato und Crossfade werden für die Voice als ausgeschaltet angenommen. Wenn z. B. Right 1 auf Legato (Mono) und Right 2 auf Poly eingestellt ist, und beide Parts werden eingeschaltet, wendet die Taste [HARMONY/ARPEGGIO] den Harmony-Effekt nur auf den Part Right 2 an.
Chord Note Only	Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn die „Harmony“-Kategorie ausgewählt ist. Wenn eingeschaltet („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.
Minimum Velocity	Dieser legt den niedrigsten Velocity-Wert fest, bei dem die Harmony- Echo-, Tremolo- oder Trill-Note noch erklingen 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).

HINWEIS

Die Einstellungen für die Arpeggio-Quantize-Funktion und die Arpeggio-Hold-Funktion können in dem Display vorgenommen werden, das mit [MENU] → [Voice Setting] → [S.Art2/Arpeggio] (Seite 41) aufgerufen wird.

Bearbeiten von Voices (Voice Edit)

Mit der Voice-Bearbeitungsfunktion (Voice Edit) können Sie durch die Bearbeiten der Parameter vorhandener Voices eigene Voices erstellen. Wenn Sie eine Voice erstellt haben, können Sie diese für späteren Abruf als Datei im internen Speicher (User-Laufwerk) oder auf externen Geräten speichern.
Dieser Abschnitt behandelt die Bearbeitung von anderen Voices als Organ-Flutes- oder Ensemble-Voices, da sich die Bearbeitungsmethoden von den hier beschriebenen unterscheiden. Anweisungen zur Bearbeitung der Organ-Flutes-Voices finden Sie auf Seite 52. Anweisungen zur Bearbeitung der Ensemble-Voices finden Sie auf Seite 54.

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

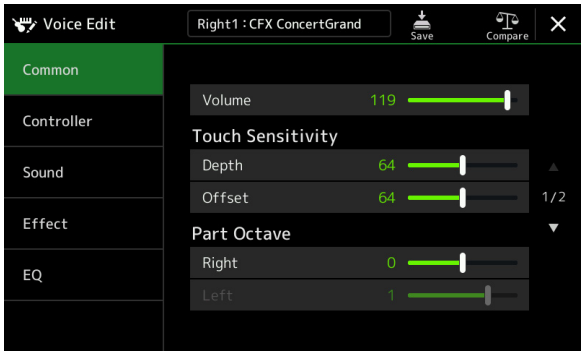
2 Tippen Sie auf der Anzeige für die Style-Auswahl auf Menu (Menü) und dann auf [Voice Edit], um das Voice-Edit-Display zu öffnen.

HINWEIS

Das Display lässt sich auch über [MENU] → [Voice Edit] aufrufen.

3 Wählen Sie den gewünschten Parameter aus und bearbeiten Sie den Wert.

Informationen über die bearbeitbaren Parameter finden Sie auf Seiten 49–51.



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

4 Tippen Sie auf Save (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.

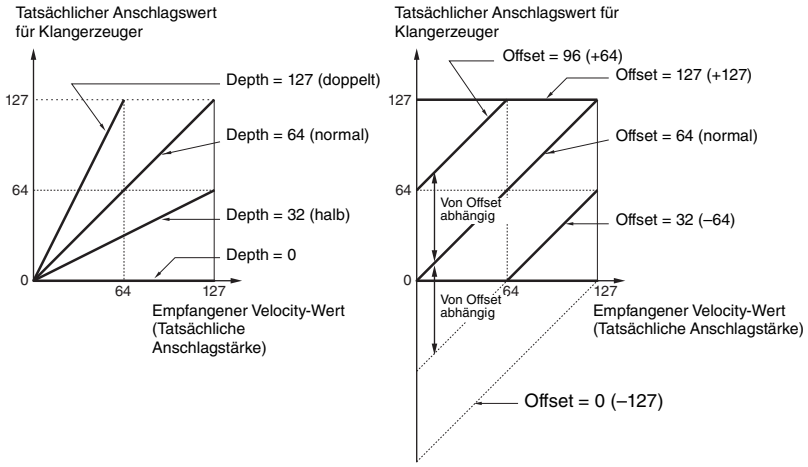
HINWEIS

Wenn Sie eine weitere Voice bearbeiten möchten, tippen Sie auf den Voice-Namen oben im Voice-Edit-Display, um den Tastatur-Part auszuwählen. Oder drücken Sie eine der VOICE SELECT-Tasten, um den 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.

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

Jede Voice besitzt vorgegebene Parametereinstellungen aus dem Voice Set, die denen im Voice-Edit-Display entsprechen. Normalerweise werden diese Einstellungen durch Auswählen einer Voice automatisch aufgerufen; Sie können diese Funktion über die betreffenden Einstellungen im „Voice Set Filter“-Display jedoch auch deaktivieren. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 41.

Common

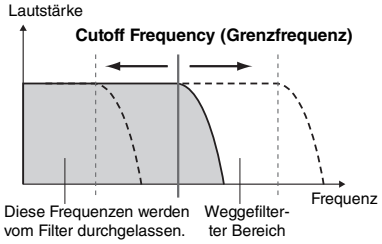
Volume		Stellt die Lautstärke der momentan bearbeiteten Voice ein.
Touch Sensitivity	Depth Offset	Bestimmt die Anschlagempfindlichkeit bzw. wie sehr sich die Lautstärke mit Ihrer Anschlagstärke ändert. **Touch Sensitivity Depth** Ändert die Anschlagstärkekurve entsprechend Velocity Depth (wobei Offset auf 64 eingestellt wurde) **Touch Sensitivity Offset** Änderungen der Velocity durch verschiedene Velocity-Werte  • **Depth:** Bestimmt die Anschlagempfindlichkeit (Velocity Sensitivity), oder wie stark sich die Lautstärke der Voice im Verhältnis zur Stärke Ihres Tastenanschlags (Velocity) ändert. • **Offset:** Bestimmt den Umfang, in dem die empfangenen Velocity-Werte für den tatsächlich angewendeten Velocity-Effekt angepasst werden.
Part Octave	Right Left	Verschiebt die Oktavlage der bearbeiteten Voice um jeweils eine Oktave nach oben oder nach unten. Wenn die bearbeitete Voice für einen der Parts Right 1–3 benutzt wird, ist der Right 1/Right 2/Right 3-Parameter verfügbar. Wird die bearbeitete Voice für den Left-Part verwendet, ist der Left-Parameter verfügbar.
Mono	Mono/Poly	Bestimmt, ob die bearbeitete Voice monophon (einstimmig) oder polyphon (mehrstimmig) gespielt wird. **HINWEIS** Wenn Sie eine Voice verwenden, die auf „Mono“ eingestellt ist, ändern sich die Auswahlregeln für die zu spielende Note automatisch, je nachdem, welcher Part diese Voice verwendet, und je nach Status der anderen Parts. • Wenn Sie eine Mono-Voice für einen der Parts Right 1–3 verwenden: - Höchste Note; wenn eine Poly-Voice für andere aktivierte Parts aus Right 1–3 ausgewählt wird. - Zuletzt gespielte Note; wenn eine Mono-Voice für alle anderen aktivierten Parts aus Right 1–3 ausgewählt wird. • Wenn Sie für den Left-Part eine Mono-Voice verwenden: - Zuletzt gespielte Note (nicht vom Status anderer Parts betroffen)
	Mono Type	Legt das Verhalten von Noten mit abklingenden Sounds wie Gitarrensaiten fest, wenn diese legato mit der bearbeiteten Voice gespielt werden, die auf „Mono“ eingestellt wurde (siehe weiter oben). • **Normal:** Die nächste Note erklingt erst dann, nachdem die vorherige gestoppt wurde. • **Legato:** Der Klang der vorher gespielten Note klingt weiter, nur die Tonhöhe ändert sich auf die der neu gespielten Note. • **Crossfade:** Der Sound blendet nahtlos von der vorher gespielten Note zur nächsten Note über. **HINWEIS** • Dieser Parameter steht für Super-Articulation-Voices, Organ-Flute-Voices und Drum/SFX-Kit-Voices nicht zur Verfügung; er verhält sich wie in der Einstellung „Normal“, wenn solche Voices ausgewählt werden. • Wenn Legato und Crossfade ausgewählt sind, kann es je nach den Bedienfeldeinstellungen sein, dass das Verhalten vom hier beschriebenen Verhalten abweicht.
	Portamento Time	Bestimmt die Portamento-Zeit (Dauer des Tonhöhenübergangs), wenn die bearbeitete Voice auf „Mono“ gestellt wird (siehe oben). **HINWEIS** Die Portamento-Funktion erzeugt einen gleitenden Tonhöhenübergang zwischen zwei auf der Tastatur gespielten Noten.

Mono	Portamento Time Type	Bestimmt, wie die tatsächliche Dauer des Tonhöhenübergangs aus dem Wert von Portamento Time errechnet wird. • **Fixed Rate:** Die Tonhöhenänderungsrate ist bei 0: max., bei 127: min. Die tatsächliche Dauer des Tonhöhenübergangs hängt vom Abstand zwischen den beiden Noten ab. • **Fixed Time:** Der Tonhöhenübergang ist bei 0: min., bei 127: maximal. Die Tonhöhenänderungsrate variiert je nach dem Tonhöhenabstand zwischen den beiden Noten. ***HINWEIS*** • Die Grundregel für Portamento Time bleibt unverändert, auch wenn diese Einstellung geändert wird. Wenn der Wert von Portamento Time kleiner ist, wird die tatsächliche Zeit kürzer; wenn der Wert größer ist, wird die tatsächliche Zeit länger. • Je größer der Wert von Portamento Time ist, desto deutlicher ist die Auswirkung dieser Einstellung.
Panel Sustain	Legt den Haltepegel fest, der auf die bearbeitete Voice angewendet wird, wenn die Taste [SUSTAIN] am Bedienfeld eingeschaltet ist.	
Kbd Harmony/ Arpeggio	Entspricht grundsätzlich dem Display unter [MENU] → [Kbd Harmony/Arp], nur dass ⚙ (Einstellungen) an anderer Stelle ist. Lesen Sie in der Bedienungsanleitung und unter „Einzelne Einstellungen für Harmony/ Arpeggio vornehmen“ auf Seite 46.	

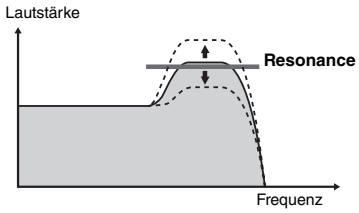
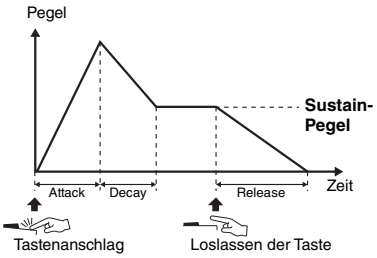
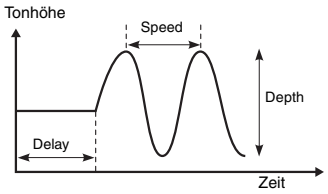
Controller

Modulation (+), Modulation (–)	Der Joystick kann benutzt werden, um die folgenden Parameter einschließlich der Tonhöhe (Vibrato) zu ändern. Hier stellen Sie die Intensität ein, mit der der Joystick jeden der folgenden Parameter beeinflussen soll.	
	Filter	Bestimmt die Intensität, mit der der Joystick die Grenzfrequenz des Filters einstellt (Cutoff Frequency). Einzelheiten zum Filter siehe unten.
	Amplitude	Bestimmt die Intensität, mit der der Joystick die Amplitude (Lautstärke) moduliert.
	LFO Pitch	Bestimmt die Intensität, mit der der Joystick die Tonhöhe (Pitch) moduliert oder die Stärke des Vibrato-Effekts steuert.
	LFO Filter	Bestimmt die Intensität, mit der der Joystick den Filter moduliert und damit die Stärke des Wah-Effekts steuert.
	LFO Amplitude	Bestimmt die Intensität, mit der der Joystick die Amplitude (Lautstärke) oder den Tremolo-Effekt moduliert.
After Touch	Mit Hilfe von After Touch (nachträglichem Druck auf die Tasten) können die folgenden Parameter moduliert werden. Hier stellen Sie die Intensität ein, mit der After Touch jeden der folgenden Parameter beeinflusst.	
	Filter	Bestimmt die Intensität, mit der After Touch die Grenzfrequenz des Filters (Cutoff Frequency) moduliert.
	Amplitude	Bestimmt die Intensität, mit der After Touch die Amplitude (Lautstärke) moduliert.
	LFO Pitch	Bestimmt die Intensität, mit der After Touch die Tonhöhe oder den Vibrato-Effekt moduliert.
	LFO Filter	Bestimmt die Intensität, mit der After Touch die Filtermodulation oder den Wah-Effekt moduliert.
	LFO Amplitude	Bestimmt die Intensität, mit der After Touch die Amplitude oder den Tremolo-Effekt moduliert.

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.	
	Cutoff	Bestimmt die Cutoff-Frequenz bzw. den wirksamen Frequenzbereich des Filters (siehe Abbildung). Höhere Werte bewirken einen höhenreicheren Klang. 

NÄCHSTE SEITE

Filter	Resonance	Bestimmt die Anhebung (Resonanz) im Bereich der Cutoff-Frequenz, die oben bei Cutoff eingestellt wurde (siehe Abbildung). Höhere Werte ergeben einen deutlicher hörbaren Effekt. 
EG	Die Parameter des EG (Envelope Generator, Hüllkurvengenerator) bestimmen die Änderung des Klangpegels über die Zeit. Damit lassen sich die natürlichen Klangmerkmale akustischer Instrumente nachahmen, beispielsweise das schnelle Einschwingen und Abklingen von Schlaginstrumenten oder das langsame Ausklingen gehaltener Klaviertöne. 	
	Attack	Legt fest, wie schnell der Klang seine Maximallautstärke erreicht, nachdem die Taste angeschlagen wurde. Je niedriger der Wert, desto kürzer die Anstiegszeit. **HINWEIS** Einige Voices (wie Piano- und E-Piano-Voices) sind von der Einstellung hier evtl. nicht betroffen.
	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.

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 128).
	Depth	Stellt die Intensität des Insert-Effekts ein.
Reverb Depth	Stellt die Intensität des Reverb-Effekts ein.	
Chorus Depth	Stellt die Intensität des Chorus-Effekts ein.	

EQ

Legt die Frequenz und die Lautstärke der EQ-Bänder fest. Näheres über den EQ erfahren Sie auf Seite 125.

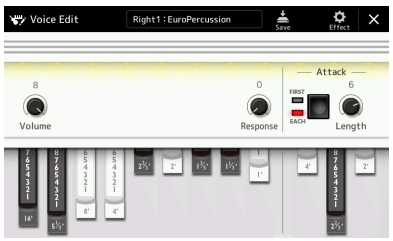
Bearbeiten von Organ-Flutes-Voices (Voice Edit)

Die Organ-Flutes-Voices können durch Einstellen der Zugriegel, durch Hinzufügen des Attack-Sounds, durch Hinzufügen von Effekten und Klangregelung usw. bearbeitet werden.
Es gibt drei Orgeltypen, und jeder hat ein eigenes Display, das das tatsächliche Aussehen eines echten Instruments ansprechend nachbildet. Jeder Typ bietet außerdem durch Pfeifenlängen-Einstellregler, Registerkarten und Schalter realistische, intuitive Kontrolle über den Klang – so erhalten Sie beim Einstellen des Klangs ein mit dem Originalinstrument vergleichbares Gefühl.

Vintage

Home

Euro



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

Tippen Sie bei den Unterkategorien auf [Organ] und wählen Sie dann die gewünschte Organ-Flutes-Voice aus.

2 Tippen Sie auf der Anzeige für die Style-Auswahl auf (Menü) und dann auf [Voice Edit], um das Voice-Edit-Display zu öffnen.

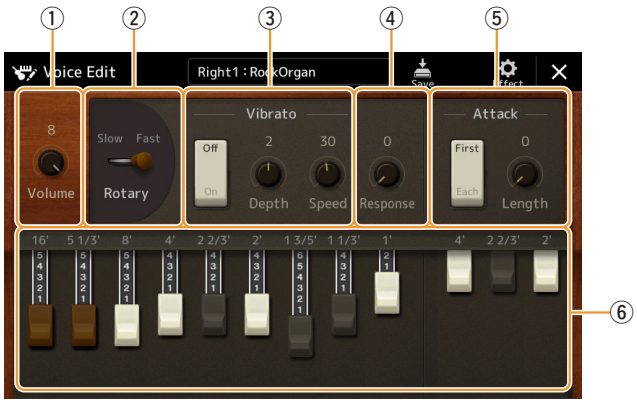
HINWEIS

Das Voice-Edit-Display für die Organ-Flutes-Voices kann auch durch Berühren des Organ-Flutes-Symbols unten rechts im Namen der Organ-Flutes-Voice im Home-Display oder im Voice-Part-Setup-Display aufgerufen werden. Es lässt sich auch über [MENU] → [Voice Edit] aufrufen.

3 Wählen Sie den gewünschten Parameter aus und bearbeiten Sie den Wert.

HINWEIS

Wenn das Voice-Edit-Display für eine Organ-Flutes-Voice aufgerufen wird, ändern sich die Assign Types der Live-Control-Schieberegler automatisch, so dass Sie die Fußlagen mit den Schiebereglern einstellen können.



Die durch „*“ markierten Parameter stehen nur für die Typen Vintage und Home zur Verfügung. Die Art der ausgewählten Organ-Flutes-Voices kann wie oben beschrieben im Voice-Edit-Display abgelesen werden.

①	Volume	Stellt die Grundlautstärke der Organ Flutes ein.
②	Rotary/Tremolo*	Schaltet die Geschwindigkeit des Rotorlautsprechers zwischen „Slow“ (Langsam) und „Fast“ (Schnell) um. Diese Funktion ist nur verfügbar, wenn ein Effekt angewendet wird, dessen Name „Rotary“ enthält (Seite 51).
③	Vibrato*	Schaltet das Vibrato ein und aus und stellt dessen Intensität und Geschwindigkeit ein.

④	Response	Mit der bei Response eingestellten Zeit kann die Dauer des Ein- und Ausschwingens des Orgeltons (Seite 51) relativ zur Fußlänge eingestellt werden. Je höher der Wert, desto langsamer das Einschwingen und Ausklingen.
⑤	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.
⑥	Footage	Bestimmt den Grundklang der Orgelpfeifen.

4 Tippen Sie bei Bedarf auf (Effekte) 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 von Voices (Voice Edit)“ (Seite 51).

5 Tippen Sie auf (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, tippen Sie auf den Voice-Namen oben im Voice-Edit-Display, um den Tastatur-Part auszuwählen. Oder drücken Sie eine der VOICE SELECT-Tasten, um den 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.

Bearbeiten von Ensemble Voices (Voice Edit)

Neben den Presets können Sie Ihre eigene Ensemble-Voice erstellen, indem Sie verschiedene Parameter einstellen, wie hier beschrieben. Diese Parameter legen fest, welche Note von jedem Part gespielt wird, welche Preset-Voice in jedem Part verwendet wird, wann Töne erzeugt werden und wie die Tonhöhenhüllkurve erzeugt wird. Mit diesen Parametern kann ein realistischer Ensemble-Sound eingestellt werden, der klingt, als ob akustische Instrumente von echten Instrumentalisten gespielt würden.

1 **Wählen Sie die gewünschte Ensemble-Voice aus.**

Tippen Sie bei den Unterkategorien auf [Ensemble] und wählen Sie dann die gewünschte Ensemble-Flutes-Voice aus.

2 **Tippen Sie auf der Anzeige für die Style-Auswahl auf (Menü) und dann auf [Voice Edit], um das Voice-Edit-Display zu öffnen.**

HINWEIS

Das Voice-Edit-Display für die Ensemble-Voices kann auch durch Berühren des Organ-Flutes-Symbols oben rechts im Namen der Organ-Flutes-Voice im Home-Display oder über [MENU] → [Voice Edit] aufgerufen werden.

3 **Wählen Sie den gewünschten Parameter aus und bearbeiten Sie den Wert.**

Informationen über die bearbeitbaren Parameter finden Sie auf Seiten 54–59.

4 **Tippen Sie auf (Speichern), um die bearbeitete Voice zu speichern.**

ACHTUNG

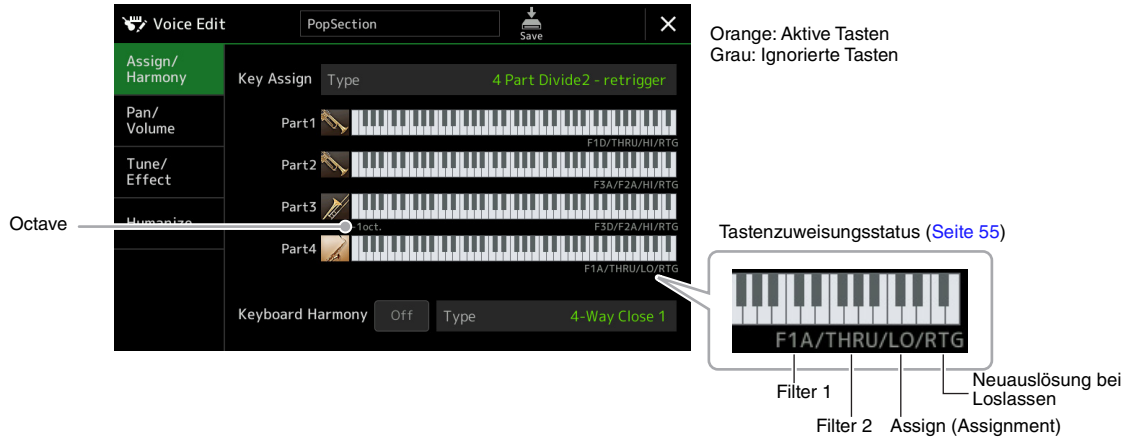
Die Einstellungen gehen verloren, wenn Sie eine andere Voice auswählen oder das Instrument ausschalten, ohne den Speichervorgang auszuführen.

HINWEIS

Wenn Sie eine andere Voice bearbeiten möchten, drücken Sie eine der VOICE SELECT-Tasten, um eine Ensemble-Voice auszuwählen,, kehren Sie dann zum Voice-Edit-Display zurück und nehmen die gewünschten Bearbeitungen vor, und führen Sie dann den Speichervorgang aus.

Bearbeitbare Parameter im Ensemble-Voice-Edit-Display

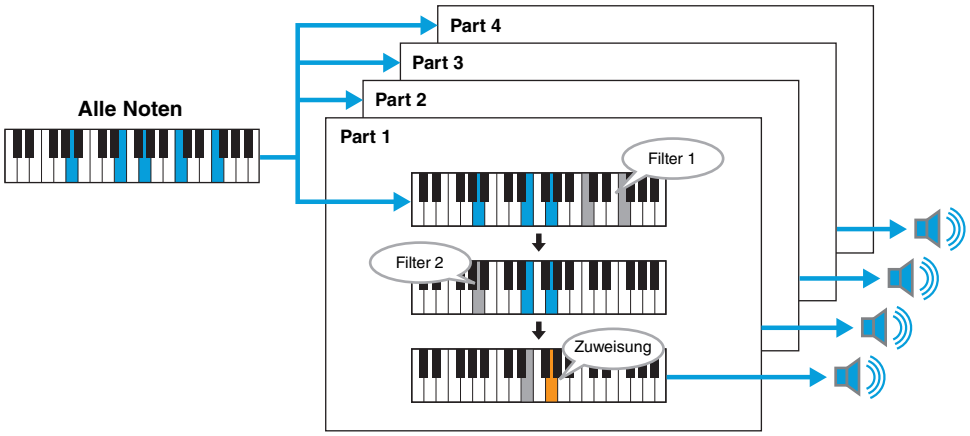
Assign/Harmony



Key Assign Type	Legt den Typ der Tastenzuweisung fest. Dies wird auf alle Voice-Parts angewendet. Näheres erfahren Sie in der Liste Tastenzuweisungstypen von Ensemble-Voices auf Seite 56.	
Keyboard Harmony	On/Off	Schaltet Keyboard Harmony ein oder aus.
	Type	Entspricht dem über [MENU] → [Kbd Harmony/Arp] aufrufbare Display. Siehe „Verwenden von Keyboard Harmony“ in der Bedienungsanleitung. Es sind nur die Harmony-Typen verfügbar, die auch für Ensemble-Voices einsetzbar sind.

Struktur der Tastenzuweisung von Ensemble-Voices

Jeder Part berücksichtigt alle gespielten Noten und spielt die gewünschten Noten entsprechend Ihren Einstellungen. Näheres zum Einstellen erfahren Sie in der Liste Tastenzuweisungsstatus von Ensemble-Voices unten. Sie können die Einstellungen für alle Parts praktisch mit einem Befehl aufrufen. Die aktuelle Einstellung jedes Parts (Tastenzuweisungsstatus) wird auf dem Bildschirm unter dessen Tastaturabbildung (siehe oben) dargestellt.

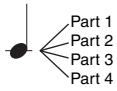
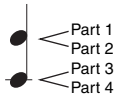
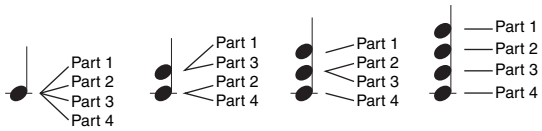
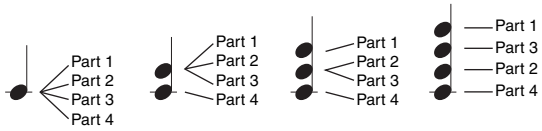
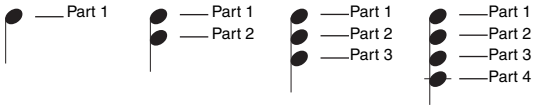


■ Liste des Tastenzuweisungsstatus von Ensemble-Voices (nur Anzeige)

Parameter	Darstellung im Display	Vollständiger Name	Beschreibung
Filter 1/ Filter 2	F*D	First * in Descending	Die höchsten * („*“ gibt die Anzahl der Noten an) der eingehenden Noten werden ausgewählt und zur nächsten Ebene gesendet.
	A*D	After *-th in Descending	Die *t-höchste eingehende Note und jegliche höhere Noten erklingen nicht, alle tieferen Noten werden jedoch ausgewählt und zur nächsten Ebene gesendet.
	F*A	First * in Ascending	Die untersten * der eingehenden Noten werden ausgewählt und zur nächsten Ebene gesendet.
	A*A	After *-th in Ascending	Die *t-tiefste eingehende Note und jegliche tiefere Noten erklingen nicht, alle höheren Noten werden jedoch ausgewählt und zur nächsten Ebene gesendet.
	THRU	Through	Alle eingehenden Noten werden ohne Änderung an die nächste Ebene gesendet.
Assign	HI	Highest	Von den Noten, die nach Filter 2 übrig bleiben, wird die höchste ausgewählt.
	LO	Lowest	Von den Noten, die nach Filter 2 übrig bleiben, wird die tiefste ausgewählt.
	EA	Earliest	Von den Noten, die nach Filter 2 übrig bleiben, wird die früheste ausgewählt.
	LA	Latest	Von den Noten, die nach Filter 2 übrig bleiben, wird die letzte ausgewählt.
Key off retrigger	RTG	Retrigger	Key Assign (die Tastenzuweisung) wird aktualisiert, sobald einige der Tasten losgelassen werden (und Noten gespielt werden, die alle geltenden Bedingungen erfüllen).
	(Keine Anzeige)	-	Wenn Noten losgelassen werden, hören die entsprechenden Voices auf zu erklingen und werden nicht erneut zugewiesen. Wenn Sie jedoch legato spielen, werden Noten unabhängig davon neu ausgelöst, ob die Neuauslösung bei Loslassen aus- oder eingeschaltet ist (Ja oder Nein in der folgenden Liste).

* Zeigt eine ganze Zahl 1 oder höher an.

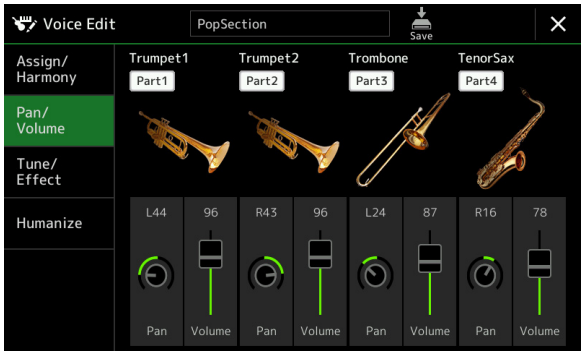
■ Liste der Tastenzuweisungstypen von Ensemble-Voices

Tastenzuweisungstyp	Beschreibung	Neuauslösung bei Loslassen (*3)
Unison 1 – latest	Diese Einstellung hat ein vollständiges Unisono zur Folge. Wird eine Taste angeschlagen, erzeugen alle vier Parts die gleiche Note. Werden mehrere Tasten angeschlagen, wird die Unisono-Note aufgrund der zuletzt gespielten Note ausgewählt. 	Ja
Unison 2 – highest and lowest	Diese Einstellung erzeugt ein Unisono oder ein Intervall. Wird eine Taste angeschlagen, erzeugen alle vier Parts die gleiche Note; werden jedoch zwei oder mehr Tasten angeschlagen, werden die Parts zwischen der tiefsten und der höchsten aufgeteilt. 	Ja
4 Part Divide1 – retrigger	Diese Einstellung eignet sich für geschlossene Akkorde. Wird eine Taste angeschlagen, erzeugen alle vier Parts einen Klang. Werden zwei oder mehr Tasten angeschlagen, werden die Parts unter den verschiedenen Noten des Akkords aufgeteilt. 	Ja
4 Part Divide1		Nein
4 Part Divide2 – retrigger	Diese Einstellung eignet sich für offene Akkorde. Wird eine Taste angeschlagen, erzeugen alle vier Parts einen Klang. Werden zwei oder mehr Tasten angeschlagen, werden die Parts unter den verschiedenen Noten des Akkords aufgeteilt. 	Ja
4 Part Divide2		Nein
4 Part Incremental1 – retrigger	Je mehr Tasten angeschlagen werden, desto größer ist die Anzahl der Parts, die einen Klang erzeugen, wobei der Vorrang auf höheren Parts liegt. Part 1 wird beispielsweise bei einer angeschlagenen Taste gespielt, Part 1 und Part 2 werden bei zwei angeschlagenen Tasten gespielt usw. 	Ja
4 Part Incremental1		Nein
4 Part Incremental2 – retrigger	Je mehr Tasten angeschlagen werden, desto größer ist die Anzahl der Parts, die einen Klang erzeugen, wobei der Vorrang auf den tieferen Parts liegt. Part 4 wird beispielsweise bei einer angeschlagenen Taste gespielt, Part 4 und Part 3 werden bei zwei angeschlagenen Tasten gespielt usw.	Ja
4 Part Incremental2		Nein
3 Part Divide1 – retrigger	Diese Einstellung erzeugt ein Ensemble mit drei Noten für geschlossene Akkorde. (*1)	Ja
3 Part Divide1		Nein
3 Part Divide2 – retrigger	Diese Einstellung erzeugt ein Ensemble mit drei Noten für offene Akkorde. (*1)	Ja
3 Part Divide2		Nein

3 Part Incremental1 – retrigger	Drei-Noten-Version eines Ensembles mit Vorrang für die höheren Parts. Parts 1 & 4 werden beispielsweise bei einer angeschlagenen Taste gespielt, Parts 1 & 4 sowie Part 2 werden bei zwei angeschlagenen Tasten gespielt usw. (*1)	Ja
3 Part Incremental1		Nein
3 Part Incremental2 – retrigger	Drei-Noten-Version eines Ensembles mit Vorrang für die tieferen Parts. Part 3 wird beispielsweise bei einer angeschlagenen Taste gespielt, Part 3 und Part 2 werden bei zwei angeschlagenen Tasten gespielt usw. (*1)	Ja
3 Part Incremental2		Nein
2 Part Divide1 – retrigger	Diese Einstellung erzeugt ein Ensemble mit zwei Noten für geschlossene Akkorde. (*2)	Ja
2 Part Divide1		Nein
2 Part Incremental1 – retrigger	Zwei-Noten-Version eines Ensembles mit Vorrang für die höheren Parts. Parts 1 & 3 werden beispielsweise bei einer angeschlagenen Taste gespielt, Parts 1 & 3 sowie Parts 2 & 4 werden bei zwei angeschlagenen Tasten gespielt usw. (*2)	Ja
2 Part Incremental1		Nein
2 Part Incremental2 – retrigger	Zwei-Noten-Version eines Ensembles mit Vorrang für die tieferen Parts. Parts 2 & 4 werden beispielsweise bei einer angeschlagenen Taste gespielt, Parts 1 & 3 sowie Parts 2 & 4 werden bei zwei angeschlagenen Tasten gespielt usw. (*2)	Ja
2 Part Incremental2		Nein

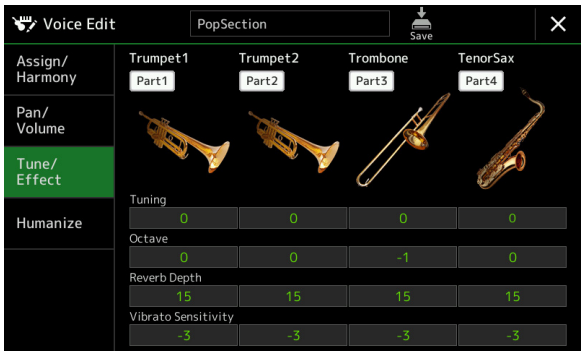
*1: Bei Drei-Voice-Ensembles bewegt sich Part 4 auf die gleiche Weise wie Part 1.
*2: Bei Zwei-Voice-Ensembles bewegt sich Part 3 auf die gleiche Weise wie Part 1; Part 4 bewegt sich auf die gleiche Weise wie Part 2.
*3: Bei Ensemble-Typen, die Neuauslösung bei Loslassen unterstützen, wird ein Part, der gestoppt wird, weil die entsprechende Taste losgelassen wurde, auf Grundlage der weiterhin gehaltenen Tasten neu zugewiesen und spielt so die zugehörige Note.

Pan/Volume



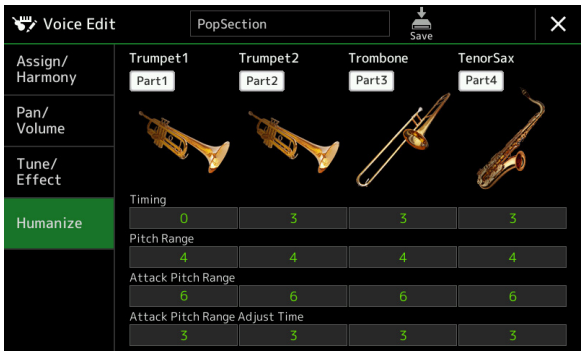
Part On/Off	Schaltet jeden Ensemble-Part ein oder aus. Die Einstellungen von Part 1–4 entsprechen den PART ON/OFF-Tasten [LEFT] und [RIGHT 1–3].
Voice	Hier können Sie für die einzelnen Ensemble-Parts andere Voices auswählen. **HINWEIS** Nur die empfohlenen Voices, die für Ensemble-Voices geeignet sind, lassen sich auswählen.
Pan	Legt die Stereoposition des ausgewählten Parts fest.
Volume	Legt die Lautstärke jedes Parts fest, wodurch Sie die Balance aller Parts einstellen können. Diese Parameter entsprechen den Parametern Left und Right 1–3 auf der Registerkarte Pan/Volume im Mixer-Display (Seite 129).

Tune/Effect

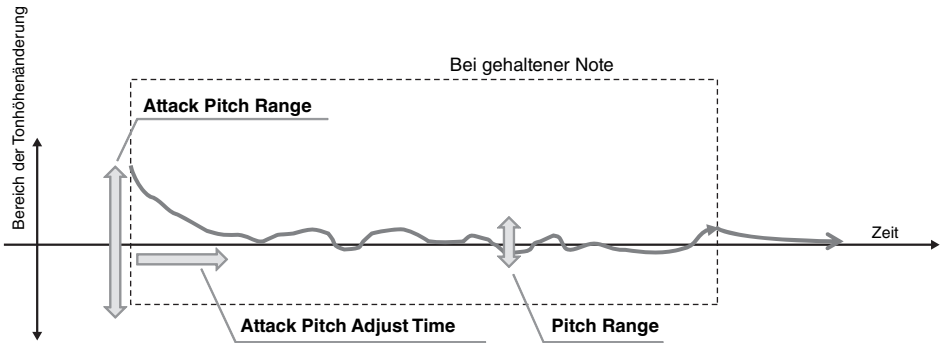


Part On/Off	Schaltet jeden Ensemble-Part ein oder aus. Die Einstellungen von Part 1–4 entsprechen den PART ON/OFF-Tasten [LEFT] und [RIGHT 1–3].
Voice	Hier können Sie für die einzelnen Ensemble-Parts andere Voices auswählen. **HINWEIS** Nur die empfohlenen Voices, die für Ensemble-Voices geeignet sind, lassen sich auswählen.
Tuning	Legt die Tonhöhe jedes Ensemble-Parts in Cents fest. **HINWEIS** In der Musik ist ein „Cent“ ein 1/100stel eines Halbtons. (100 Cents entsprechen einem Halbton.)
Octave	Legt für jeden Tastatur-Part den Umfang der Tonhöhenänderung in Oktaven über zwei Oktaven nach oben oder unten fest. Der hier eingegebene Wert wird zu dem mit den OCTAVE-Tasten [–]/[+] eingestellten Wert hinzugefügt.
Reverb Depth	Stellt die Intensität des Reverb-Effekts ein.
Vibrato Sensitivity	Bestimmt die Intensität des Vibrato-Effekts. Höhere Werte erzeugen ein deutlicheres Vibrato.

Humanize



Part On/Off	Schaltet jeden Ensemble-Part ein oder aus. Die Einstellungen von Part 1–4 entsprechen den PART ON/OFF-Tasten [LEFT] und [RIGHT 1–3].
Voice	Hier können Sie für die einzelnen Ensemble-Parts andere Voices auswählen. **HINWEIS** Nur die empfohlenen Voices, die für Ensemble-Voices geeignet sind, lassen sich auswählen.
Timing	Bestimmt die Verzögerung zwischen dem Moment, in dem eine Note gespielt wird und dem Moment, in dem der Klang jedes Parts erzeugt wird.
Pitch Range	Legt das Vibrato (Tonhöhenänderung) fest, wenn der Klang erzeugt wird. Je höher der Wert, desto größer ist der Tonhöhenbereich.
Attack Pitch Range	Legt die tatsächliche Tonhöhenhüllkurve fest, die direkt nach dem Erklingen angewendet wird. Je höher der Wert, desto größer ist der Tonhöhenbereich.
Attack Pitch Adjust Time	Legt die Zeit fest zwischen dem Moment, an dem der Klang beginnt und dem Moment, in dem die Tonhöhenhüllkurve den korrekten Wert erreicht.



3 Multi-Pad-Tasten

Inhalt

Erstellen eines neuen Multi-Pads über MIDI (Multi Pad Creator – MIDI Multi Pad Recording) 60
- Multi-Pad-Echtzeitaufnahme über MIDI 60
- Multi-Pad-Einzelschrittaufnahme über MIDI 62

Erstellen eines neuen Multi-Pads mit Audiodateien (Multi Pad Creator – Audio Link Multi Pad) 62
- Audio-Link-Multi-Pads spielen 63

Bearbeiten von Multi-Pads 64

Erstellen eines neuen Multi-Pads über MIDI (Multi Pad Creator – MIDI Multi Pad Recording)

Mit dieser Funktion können Sie Ihre eigenen Multi-Pad-Phrasen erstellen und auch bereits existierende Multi-Pad-Phrasen bearbeiten, um aus ihnen eigene Versionen zu erstellen. Wie bei der MIDI-Song-Aufnahme bietet die Multi-Pad-Aufnahme die Funktionen Echtzeitaufnahme (Realtime Recording) und schrittweise Aufnahme (Step Recording). Bei der MIDI-Multi-Pad-Aufnahme besteht jedes Multi-Pad nur aus einem Kanal, und praktische Funktionen wie Punch In/Out stehen nicht zur Verfügung.

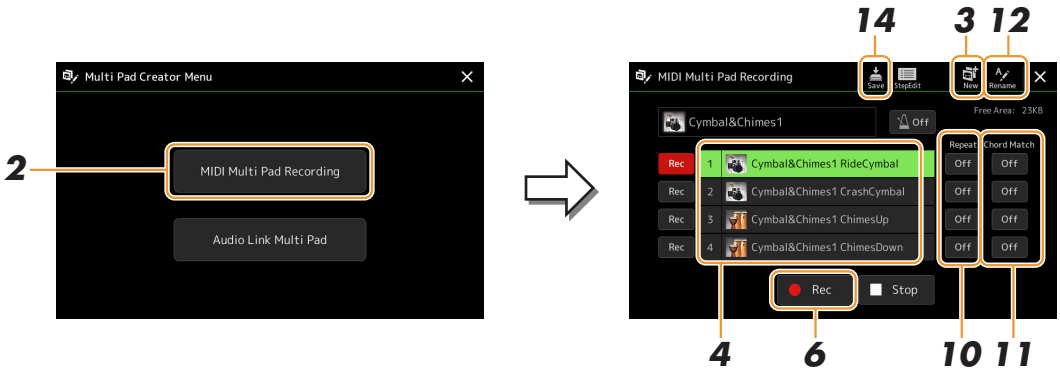
Multi-Pad-Echtzeitaufnahme über MIDI

Bevor Sie mit der Bedienung beginnen, beachten Sie die folgenden Punkte:
- Da nur das Spiel im Part Right 1 als Multi-Pad-Phrase aufgezeichnet wird, sollten Sie die gewünschte Voice für den Part Right 1 vorher auswählen.
- Die Super-Articulation-Voices sowie die Organ-Flute-Voices lassen sich nicht für die Multi-Pad-Aufnahme verwenden. Wenn eine dieser Voices für den Part Right 1 eingestellt ist, wird sie bei der Aufnahme durch die Grand-Piano-Voice ersetzt.
- Da die Aufnahme gleichzeitig und synchron mit der Style-Wiedergabe erfolgt, sollten Sie zuerst den gewünschten Style auswählen. Bedenken Sie jedoch, dass der Style selbst nicht aufgezeichnet wird.

1 Wenn Sie innerhalb einer bestehenden Bank ein neues Multi-Pad erstellen möchten, wählen Sie mit der MULTI-PAD-CONTROL-Taste [SELECT] die gewünschte Multi-Pad-Bank aus.

Wenn Sie das neue Multi-Pad in einer leeren Bank erstellen möchten, ist dieser Schritt nicht erforderlich.

2 Rufen Sie über [MENU] → [M.Pad Creator] → [MIDI Multi Pad Recording] das Funktions-Display auf.



NÄCHSTE SEITE

3 **Wenn Sie ein neues Multi-Pad in einer leeren Bank erstellen möchten, tippen Sie auf (Neu).**

4 **Tippen Sie hierauf, um ein bestimmtes Multi-Pad für die Aufnahme auszuwählen.**

5 **Falls notwendig, wählen Sie mit VOICE SELECT-Taste [RIGHT 1] die gewünschte Voice aus.**

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

6 **Tippen Sie auf [●] (Rec), um in den Standby-Modus für die Aufnahme der in Schritt 4 ausgewählten Multi-Pad-Bank zu wechseln.**

HINWEIS

Um die Aufnahme abzubrechen, tippen Sie nochmals auf [●] (Rec), bevor Sie mit Schritt 7 fortfahren.

7 **Spielen Sie auf der Tastatur, um die Aufnahme zu starten.**

Damit Ihre Aufnahme synchron zum Tempo ist, tippen Sie auf die [Metronome]-Taste, um das Metronom einzuschalten.

Wenn Sie vor der eigentlichen Phrase Stille erzeugen möchten, drücken Sie die STYLE-CONTROL-Taste [START/STOP], um Aufnahme und Rhythmuswiedergabe (des aktuellen Styles) gleichzeitig zu starten. Bedenken Sie, dass der Rhythmus-Part des aktuellen Styles während der Aufnahme zwar abgespielt, jedoch nicht aufgenommen wird.

Empfohlene Noten für die Chord-Match-Phrase

Wenn Sie eine Chord-Match-Phrase (Akkordanpassungsphrase) erzeugen möchten, verwenden Sie die Noten C, D, E, G, A und H, bzw. spielen Sie die Phrase in der Tonart C-Dur. Dadurch ist gewährleistet, dass die Phrase harmonisch konstant bleibt und zu jeglichen Akkorden passt, die Sie im Tastaturbereich für die linke Hand spielen.

C = Akkordnote
R = Zusätzlich empfohlene Note

8 **Beenden Sie die Aufnahme.**

Drücken Sie nach Fertigstellung der Phrase die MULTI PAD CONTROL-Taste [STOP] oder die STYLE CONTROL-Taste [START/STOP], um die Aufzeichnung anzuhalten.

9 **Spielen Sie Ihre neu aufgenommene Phrase ab, indem Sie die entsprechende MULTI PAD CONTROL-Taste [1]–[4] drücken. Wenn Sie die Phrase noch einmal aufnehmen möchten, wiederholen Sie die Schritte 6–8.**

10 **Schalten Sie die Repeat-Funktion der entsprechenden Pads ein oder aus, indem Sie die Repeat-Tasten [On]/[Off] drücken.**

Wenn der Parameter „Repeat“ für das ausgewählte Pad aktiviert ist, wird die Wiedergabe des entsprechenden Pads fortgesetzt, bis die MULTI PAD CONTROL-Taste [STOP] gedrückt wird. Wenn Sie während der Song- oder Style-Wiedergabe ein Multi-Pad drücken, für das „Repeat“ aktiviert ist, startet die Wiedergabe und wird synchron zum Rhythmus wiederholt.

Falls der Repeat-Parameter für ein Pad deaktiviert ist, wird die Wiedergabe einmal abgespielt und automatisch angehalten, sobald das Ende der Phrase erreicht ist.

11 **Schalten Sie die Repeat-Funktion der entsprechenden Pads ein oder aus, indem Sie die Chord-Match-Tasten [On]/[Off] drücken.**

Wenn der Parameter „Chord Match“ für das ausgewählte Pad aktiviert ist, wird das entsprechende Pad mit dem Akkord wiedergegeben, der im Akkordbereich der Tastatur (bei eingeschaltetem [ACMP]) oder im LEFT-Part der Tastatur (bei eingeschalteten [LEFT] und ausgeschaltetem [ACMP]) erzeugt wird.

12 **Tippen Sie auf (Umbenennen), und geben Sie dann für jedes Multi-Pad den gewünschten Namen ein.**

13 **Wenn Sie weitere Multi-Pads aufnehmen möchten, wiederholen Sie Schritt 4–12.**

14 **Tippen Sie auf (Speichern), um das Multi-Pad zu speichern, und speichern Sie dann die Multi-Pad-Daten als eine Bank, die aus jeweils vier Pads besteht.**

ACHTUNG

Die bearbeiteten Multi-Pad-Daten gehen verloren, wenn Sie eine andere Multi-Pad-Bank auswählen oder das Instrument ausschalten, ohne den Speichervorgang auszuführen.

Multi-Pad-Einzelschrittaufnahme über MIDI

Die schrittweise Aufnahme kann auf der Seite Edit ausgeführt werden. Nachdem Sie in Schritt 4 unter Seite 61 ein Multi-Pad ausgewählt haben, tippen Sie auf StepEdit (Schrittweise Aufnahme), um die Step-Edit-Seite aufzurufen. Die Step-Edit-Seite enthält die Event-Liste, mit deren Hilfe Sie Noten mit absolut präzisem Timing aufzeichnen können. Dieses Verfahren der Einzelschrittaufnahme ist im Wesentlichen mit dem der MIDI-Song-Aufnahme identisch (Seite 85), mit Ausnahme des nachfolgenden Punkts:

- Im Multi-Pad-Creator können nur Kanal-Events und systemexklusive Meldungen eingegeben werden. Akkord- und Text-Events sind nicht verfügbar. Sie können durch Antippen von [Ch]/[SysEx] zwischen beiden Listentypen hin- und herschalten.

Erstellen eines neuen Multi-Pads mit Audiodateien (Multi Pad Creator – Audio Link Multi Pad)

Sie können ein neues Multi-Pad erstellen, indem Sie die einzelnen Multi-Pads mit Audiodateien (WAV-Format: 44,1 kHz Sample-Rate, 16-Bit-Auflösung, Stereo) im User-Laufwerk und auf dem USB-Flash-Laufwerk mit den einzelnen Multi Pads verknüpfen. Die Audiodateien (WAV) können Daten sein, die Sie auf diesem Instrument aufgezeichnet oder im Handel erworben haben. Multi-Pads, mit denen Audiodateien verknüpft wurden, werden als Audio-Link-Multi-Pads bezeichnet. Die neuen Audio-Link-Multi-Pads können auf dem User-Laufwerk oder einem USB-Flash-Laufwerk gespeichert werden.

HINWEIS

Eine Audiodatei kann nicht mit MIDI-Multi-Pads verknüpft werden.

1 Wenn Sie auf dem USB-Flash-Laufwerk befindliche Audiodateien (WAV) wiedergeben möchten, schließen Sie das USB-Flash-Laufwerk vorher an der [USB TO DEVICE]-Buchse an.

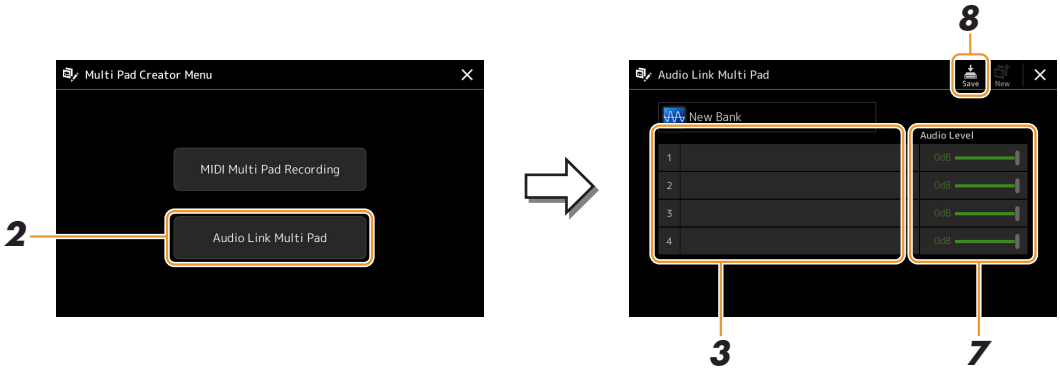
HINWEIS

Lesen Sie vor Verwendung eines USB-Flash-Laufwerks unbedingt den Abschnitt „Anschließen von USB-Geräten“ in der Bedienungsanleitung.

2 Rufen Sie über [MENU] → [M.Pad Creator] → [Audio Link Multi Pad] das Funktions-Display auf.

HINWEIS

Das Display kann auch über [Menu] vom Multi-Pad-Selection-Display aus aufgerufen werden.



HINWEIS

Wenn beim Aufrufen des Audio-Link-Multi-Pad-Display ein Audio-Link-Multi-Pad ausgewählt ist, erscheinen die für das ausgewählte Pad vorgenommenen Verknüpfungen. Um ein neues Pad zu erstellen, tippen Sie auf jeden Fall auf [New]. Andernfalls wählen Sie lediglich den Link des betreffenden Pads erneut aus.

3 Antippen zur Auswahl des gewünschten Pads.

Das Auswahldisplay für Audiodateien erscheint.

NÄCHSTE SEITE

4 Wählen Sie die gewünschte Audiodatei aus.

Informationen zur ausgewählten Audiodatei anzeigen
Durch Antippen von Menu (Menü) und dann [Audio Information] im Datei-Auswahldisplay können Sie Informationen zu der Datei anzeigen lassen (Titelname, Bitrate, Sampling-Frequenz usw.).

5 Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zum Audio-Link-Multi-Pad-Display zurückzukehren.

6 Wenn Sie weitere Audiodateien mit weiteren Pads verknüpfen möchten, wiederholen Sie die Schritte 3 bis 5.

7 Passen Sie wenn nötig den Lautstärkepegel der einzelnen Audiodateien an, indem Sie den Audio-Level-Schieberegler antippen.
Durch Drücken der entsprechenden MULTI-PAD-CONTROL-Taste [1]–[4] können Sie die Lautstärke einstellen, während Sie eine Multi-Pad-Phrase abspielen.

8 Tippen Sie auf Save (Speichern), um das Multi-Pad zu speichern, und speichern Sie dann die Audio-Link-Multi-Pad-Daten als eine Bank, die aus jeweils vier Pads besteht.

ACHTUNG
Die Einstellungen gehen verloren, wenn Sie ein anderes Audio-Link-Multi-Pad auswählen oder das Instrument ausschalten, ohne den Speichervorgang auszuführen.

9 Drücken Sie die MULTI PAD CONTROL-Taste [SELECT], um sich das neue Audio-Link-Multi-Pad im Auswahldisplay für Multi-Pad-Bänke anzusehen.
Das neu erstellte Audio-Link-Multi-Pad ist über dem Dateinamen mit „Audio Link“ gekennzeichnet.

Link-Einstellungen ändern:
Wählen Sie das gewünschte Audio-Link-Multi-Pad aus und führen Sie die Schritte 2 bis 9 aus.

Audio-Link-Multi-Pads spielen

Sie können ein Multi-Pad, dem eine Audiodatei zugewiesen ist, abspielen, indem Sie es auf dem User- oder USB-Flash-Laufwerk des Auswahldisplays für Multi-Pad-Bänke auswählen. Die Wiedergabe erfolgt über die gleichen Bedienvorgänge wie für die Multi-Pads, die nicht mit Audiodateien verknüpft sind, es sind jedoch folgende Voraussetzungen/Einschränkungen zu beachten.

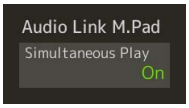
- Das USB-Flash-Laufwerk mit den benötigten Audiodateien muss angeschlossen sein.
- Eine Wiedergabewiederholung ist nicht verfügbar.
- Die Akkordanpassung steht nicht zur Verfügung.

HINWEIS
Audiodateien (WAV) benötigen etwas mehr Zeit zum Laden als MIDI-Dateien.

De-/Aktivieren mehrerer simultan über die Audio-Link-Multi-Pads wiedergegebenen Audiosignale
Mit dem folgenden Parameter können Sie einstellen, ob das Instrument mehrere Audio-Link-Multi-Pads gleichzeitig wiedergeben soll oder nicht:

MULTI PAD CONTROL [SELECT] → [Menü]
Audio Link M.Pad „Simultaneous Play“

- **On:** Es können mehrere Pads gleichzeitig abgespielt werden. Auch dann, wenn Sie die Wiedergabe eines anderen Pads starten, wird die Wiedergabe des aktuellen Pads nicht gestoppt.
- **Off:** Es kann nur ein Pad zur Zeit wiedergegeben werden. Die Wiedergabe erfolgt exklusiv, d. h. wenn Sie die Wiedergabe eines anderen Pads starten, wird die Wiedergabe des aktuellen Pads gestoppt. (Dieses Verhalten entspricht der Firmware-Version v1.10 oder früher).



Bearbeiten von Multi-Pads

Sie können Ihre erzeugte Multi-Pad-Bank sowie jedes der zur Bank gehörende Multi-Pad verwalten (umbenennen, kopieren, einfügen und löschen). Anweisungen zur Verwaltung der Multi-Pad-Bank-Datei finden Sie im Kapitel „Bedienung der Grundfunktionen“ in der Bedienungsanleitung. Dieser Abschnitt behandelt die Verwaltung der einzelnen Multi-Pads.

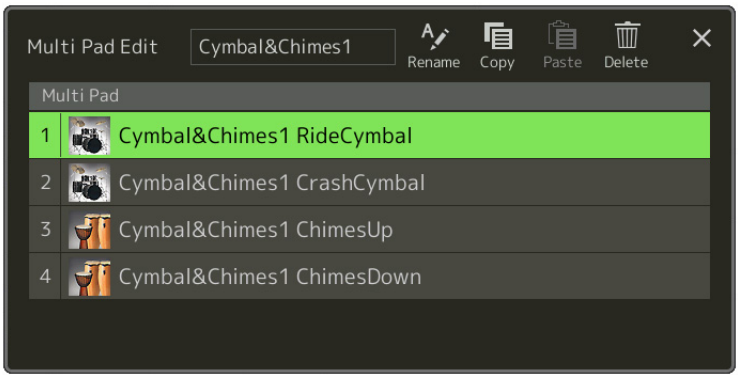
1 Wählen Sie die Multi-Pad-Bank aus, die das zu bearbeitende Multi-Pad enthält.

Drücken Sie die MULTI-PAD-CONTROL-Taste [SELECT], um das Display für die Auswahl einer Multi-Pad-Bank aufzurufen, und wählen Sie dann die gewünschte Multi-Pad-Bank aus.

HINWEIS

Wenn Sie eine Preset-Multi-Pad-Bank auswählen und dann die Multi-Pads bearbeiten, speichern Sie Ihre Änderungen auf dem User-Laufwerk als User-Bank.

2 Tippen Sie im Multi-Pad-Bank-Selection-Display auf Menu (Menü) und dann auf [Multi Pad Edit], um das Multi-Pad-Edit-Fenster aufzurufen.



3 Wählen Sie ein bestimmtes Multi-Pad zur Bearbeitung aus.

4 Bearbeiten Sie das ausgewählte Pad.

Rename	Ändert den Namen eines Multi-Pads.
Copy	Kopiert das ausgewählte Multi-Pad (siehe unten).
Paste	Fügt das kopierte Multi-Pad ein.
Delete	Löscht das ausgewählte Multi-Pad.

Kopieren eines Multi-Pads

1. Wählen Sie das Multi-Pad in Schritt 4 kopierte Multi-Pad aus.
2. Tippen sie auf [Copy].
   Das gewählte Multi-Pad wird in die Zwischenablage kopiert.
3. Wählen Sie den Zielort.
   Wenn Sie das gewählte Pad auf eine andere Bank kopieren möchten, wählen Sie die gewünschte Bank im Multi-Pad-Bank-Auswahl-Display aus, rufen Sie das Multi-Pad-Edit-Fenster über Menu (Menü) auf, und wählen Sie dann das Ziel aus.
4. Tippen Sie auf [Paste] (Einfügen), um den Kopiervorgang auszuführen.

HINWEIS

MIDI- und Audio-Pads können sich nicht auf derselben Bank befinden.

5 Speichern Sie die aktuelle Bank, welche die bearbeiteten Multi-Pads enthält.

Drücken Sie die Taste [EXIT] zum Aufrufen des Bestätigungsfensters, tippen Sie auf [Save] zum Aufrufen des User-Laufwerks, und tippen Sie dann auf [Save here] (Hier speichern), um den Speichervorgang auszuführen. Näheres finden Sie im Kapitel „Grundlegende Bedienungsschritte“ in der Bedienungsanleitung.

4 Song-Wiedergabe

Inhalt

Erstellen einer Song-Liste für die Wiedergabe 65
Verwenden des Repeat-Playback-Modus (wiederholte Wiedergabe) 66
Bearbeiten der Notenschrifteinstellungen (Score) 67
- Wiedergabeeinstellung 67
- Ansichtseinstellung 68
- Detaileinstellung 68

Anzeigen von Liedtext (Lyrics) und Einrichten des Displays 69
Anzeigen von Text und Einrichten des Displays 70
Verwenden der Begleitautomatikfunktionen bei der Song-Wiedergabe 71
Ein- und Ausschalten einzelner Kanäle eines MIDI-Songs 72
Einstellungen für die Song-Wiedergabe: 73
- Guide – Spiel- und Gesangsübungen mit Hilfe der Guide-Funktion 73
- Part Ch 74
- Lyrics 74
- Play 74

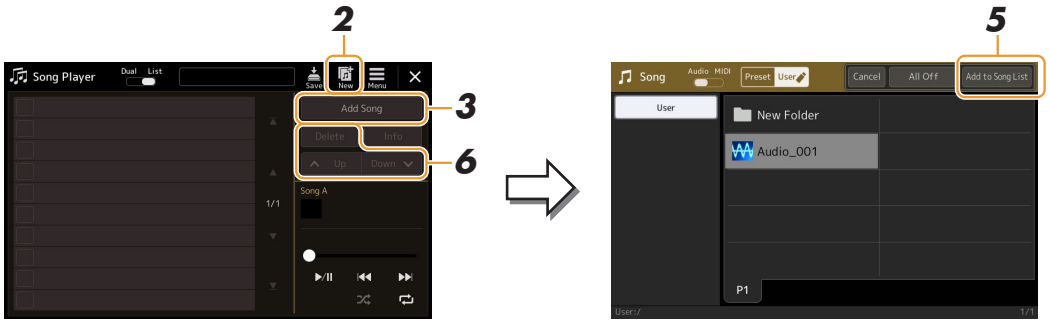
Erstellen einer Song-Liste für die Wiedergabe

Indem Sie Ihre Liebling-Songs der Song-Liste hinzufügen, können Sie die Songs für die fortgesetzte Wiedergabe in beliebiger Reihenfolge anordnen.

1 Drücken Sie die [SONG]-Taste, um das Song-Player-Display aufzurufen.

Achten Sie darauf, dass der Song-List-Modus ausgewählt ist.

2 Tippen Sie auf New (Neu) um eine neue Song-Liste anzulegen.



3 Tippen Sie auf [Add Song], um das Display für die Song-Auswahl aufzurufen.

4 Tippen Sie auf die Namen der gewünschten Songs, um sie der Liste hinzuzufügen.

Wenn Sie alle Songs aus einem Ordner hinzufügen möchten, tippen Sie auf [Select All].

5 Tippen Sie auf [Add to Song List], um den Song der Liste hinzuzufügen.

Die ausgewählten Songs werden im Song-Player-Display angezeigt.

NÄCHSTE SEITE

6 **Bearbeiten Sie die Song-Liste wie gewünscht.**

- **Delete:** Markierten Song aus der Liste löschen.
- **Up:** Markierten Song in der Liste nach oben schieben.
- **Down:** Markierten Song in der Liste nach unten schieben.

7 **Tippen Sie auf Save (Speichern), um die Song-Liste zu speichern.**

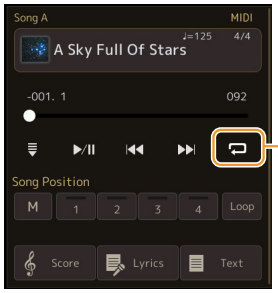
ACHTUNG

Die erzeugte Song-Liste geht verloren, wenn Sie eine andere Song-Liste auswählen, oder wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne vorher gespeichert zu haben.

Verwenden des Repeat-Playback-Modus (wiederholte Wiedergabe)

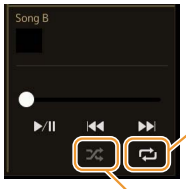
In dem mit der [SONG]-Taste aufgerufenen Song-Player-Display können Sie einstellen, wie die Wiedergabe des aktuellen Songs erfolgen soll.

Dual-Player-Modus



Schaltet den Single-Repeat-Modus ein oder aus. Wenn eingeschaltet, wird der ausgewählte Song wiederholt wiedergegeben.

Song-Listen-Modus



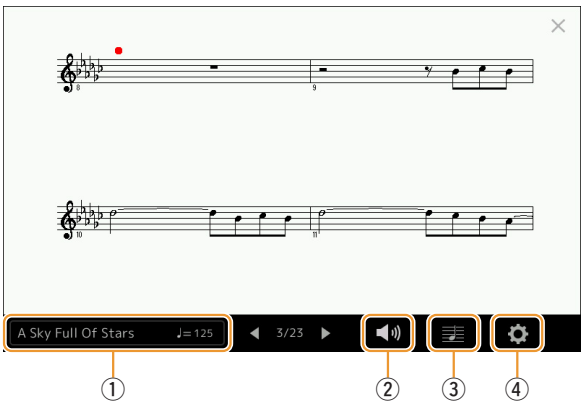
Durch Antippen wird der Wiederholungs-Modus umgeschaltet.

- **(Aus):** Der Repeat-Modus ist ausgeschaltet. Alle Songs der ausgewählten Song-Liste werden einmal abgespielt, und die Wiedergabe stoppt automatisch am Ende des letzten Songs in der Liste.
- **(Alle wiederholen):** Alle Songs der ausgewählten Song-Liste werden wiederholt wiedergegeben.
- **(Einen wiederholen):** Nur der ausgewählte Song wird wiederholt wiedergegeben.

Durch Einschalten von **(Shuffle)** wird die Reihenfolge der Songs der ausgewählten Song-Liste zufällig gewählt. Durch Ausschalten wird die vorherige Reihenfolge wiederhergestellt.

Bearbeiten der Notenschrifteinstellungen (Score)

Wählen Sie im Dual Player-Modus des Song-Player-Displays 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 67).
③	Hier können Sie die Parameter für die Notendarstellung einstellen, einschließlich der angezeigten Größe, Akkorddarstellung usw. Näheres erfahren Sie unter „Ansicht einstellen“ (Seite 68).
④	Hier können Sie detailliertere Parameter für die Notendarstellung einstellen. Lesen Sie weiter unter „Detaileinstellung“ (Seite 68).

HINWEIS

Das Score-Display lässt sich auch über [MENU] → [Score] aufrufen.

Wiedergabeeinstellung

In dem mit (Wiedergabeeinstellung) aufgerufenen Display können Sie die Parameter für die Wiedergabe des aktuellen MIDI-Songs einstellen.

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 74) 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 74) den gewünschten Kanal zuweisen.
Guide	Schaltet die Guide-Funktion ein oder aus. Genauere Informationen finden Sie unter Seite 73.

Ansichtseinstellung

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

Size	Ändert die Größe der Notendarstellung.
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 68), und stellen Sie Left Ch auf einen anderen Kanal als „Auto“. Oder stellen Sie unter [Menü] → [Song Setting] → [Part Ch] den Left-Part auf einen anderen Kanal als „Off“ ein (Seite 74). **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 Notenname 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 Left 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. • **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 74) 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 Kanalzuweisung. 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 bei „View Setting“ der Parameter Note markiert ist. • **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.

Anzeigen von Liedtext (Lyrics) und Einrichten des Displays

Nicht nur MIDI-Songs, auch Audio-Songs können Liedtext anzeigen, wenn der jeweilige Song kompatible Liedtextdaten enthält.

1 Wählen Sie im Dual-Player-Modus des Song-Player-Displays einen Song aus.

2 Tippen Sie auf [Lyrics], um das Lyrics-Display aufzurufen.

Wenn die Song-Daten kompatible Liedtextdaten enthalten, werden diese im Display angezeigt. Während der Song-Wiedergabe ändert sich die Farbe des Liedtexts und gibt dadurch die aktuelle Position an.

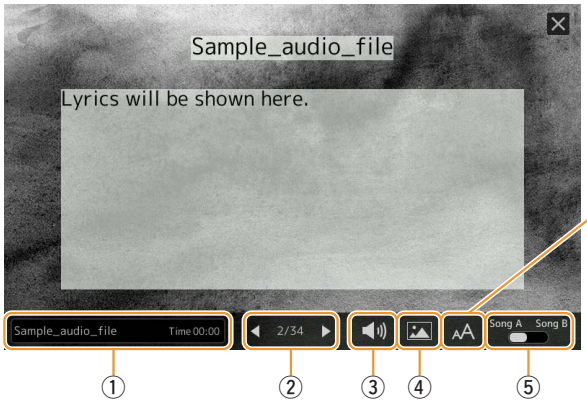
3 Nehmen Sie, falls notwendig, die gewünschten Einstellungen vor.

HINWEIS

Das Lyrics-Display lässt sich auch über [MENU] → [Lyrics] aufrufen.

HINWEIS

Wenn der Liedtext durcheinander oder unleserlich sein sollte, können Sie dies evtl. durch Umschalten der Textsprache (Lyrics Language) im Display [Menü] → [Song Setting] → [Lyrics] ändern.



Für Audio-Songs können Sie hier die Schriftart zwischen „Medium“ und „Proportional Medium“ auswählen.

①	Zeigt den Namen des aktuellen Songs an. Wenn Sie einen anderen Song auswählen möchten, tippen Sie hier auf den Song-Namen, um das Display für die Song-Auswahl zu öffnen. Bei MIDI-Songs wird die aktuelle Taktnummer auf der rechten Seite angezeigt. Bei Audio-Songs wird auf der rechten Seite die vergangene Zeit angezeigt.
②	Zeigt die aktuelle Seite und den gesamten Text an. Wenn Sie den gesamten Liedtext ansehen möchten, tippen Sie auf [◀] oder [▶], während die Song-Wiedergabe gestoppt ist. **HINWEIS** Je nach Song können die Seiten nicht durch Antippen von [◀]/[▶] umgeschaltet werden.
③	• **MIDI Song:** Hier können Sie die Parameter für die Wiedergabe-Parts des MIDI-Songs einstellen. Alles Weitere hierzu erfahren Sie unter „Wiedergabeeinstellung“ (Seite 67). • **Audio Song:** Hiermit können Sie die Vocal-Cancel-Funktion ein- oder ausschalten. Weitere Informationen finden Sie in der Bedienungsanleitung.
④	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.
⑤	Hiermit können Sie die Liedtextanzeige zwischen Song A und B umschalten.

Vorrang der Liedtextdaten eines Audio-Songs (MP3-Datei)

Bei der Anzeige von Liedtextdaten eines Audio-Songs (MP3-Datei), wird nur ein Datentyp angezeigt (entsprechend der folgenden Vorrangreihenfolge):

1) CDG-Datei (*.cdg) mit demselben Namen der MP3-Datei im selben Ordner.
2) Liedtext in einer MP3-Datei mit dem LYRICSBEGIN-Tag.
3) Liedtext in einer MP3-Datei mit dem SLT/SYLT-Tag.
4) Liedtext in einer MP3-Datei mit dem ULT/USLT-Tag.
5) Textdatei (*.txt) mit demselben Namen der MP3-Datei im selben Ordner.

Anzeigen von Text und Einrichten des Displays

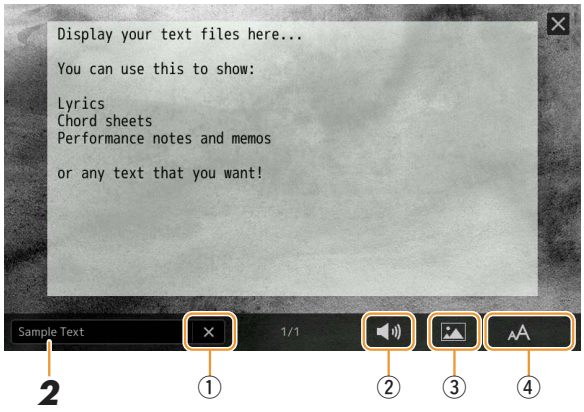
Sie können die mit Hilfe eines Computers erstellte Textdatei (.txt) am Display des Instruments anzeigen. Dieses Feature eröffnet verschiedene hilfreiche Möglichkeiten, z. B. die Anzeige von Liedtext, Akkordnamen und Textnotizen.

1 **Tippen Sie im Dual-Player-Modus des Song-Player-Displays auf [Text], um das Text-Display aufzurufen.**

HINWEIS

Das Text-Display lässt sich auch über [MENU] → [Text Viewer] aufrufen.

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



Im Display für die Dateiauswahl können Sie eine Textdatei auf dem USB-Flash-Laufwerk auswählen oder Textdaten, die in den internen User-Speicher kopiert wurden.

3 **Wählen Sie die gewünschte Textdatei aus und schließen Sie das Dateiauswahl-Display, um den Text auf der Anzeige auszugeben.**

Wenn sich der Text über mehrere Seiten erstreckt, können Sie durch den gesamten Text scrollen, indem Sie an der rechten und linken Seite auf [◀] oder auf [▶] tippen.

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.
- Informationen über die Auswahl einer Textdatei können im Registration Memory gespeichert werden. Weitere Informationen finden Sie in der Bedienungsanleitung.

4 **Nehmen Sie, falls notwendig, die gewünschten Einstellungen vor.**

①	Löscht den Text vom Display. Dieser Vorgang löscht nicht die Textdatei selbst, sondern bewirkt nur, dass keine Textdatei dargestellt wird.
②	Hier können Sie die Parameter für die Wiedergabe-Parts des MIDI-Songs einstellen. Alles Weitere hierzu erfahren Sie unter „Wiedergabeeinstellung“ (Seite 67).
③	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.
④	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 Liedtext durcheinander oder unleserlich sein sollte, können Sie dies evtl. durch Umschalten der Sprachenstellung des Systems im Display [MENU] → [Utility] → [System] ändern.

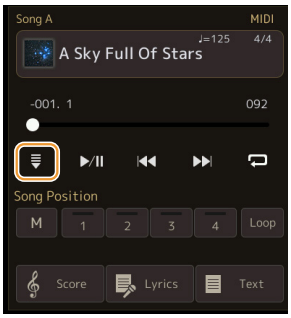
Verwenden der Begleitautomatikfunktionen bei der Song-Wiedergabe

Bei der gleichzeitigen Wiedergabe eines MIDI-Songs und eines Styles werden die Kanäle 9–16 in den Song-Daten durch die Style-Kanäle ersetzt, wodurch Sie die Begleit-Parts für den Song selbst spielen können. Probieren Sie das Akkordspiel zur Song-Wiedergabe, wie in den nachfolgenden Anweisungen angegeben.

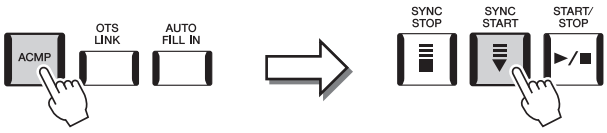
1 **Wählen Sie einen Style aus.**

2 **Wählen Sie einen MIDI-Song aus.**

3 **Tippen Sie im Dual-Player-Modus des Song-Player-Displays auf (Synchronstart), um den synchronisierten Start des Songs zu aktivieren.**



4 **Drücken Sie die [ACMP]-Taste, um die automatische Begleitung einzuschalten, und drücken Sie dann die Taste STYLE CONTROL-Taste [SYNC START], um den Synchronstart für die Begleitung zu aktivieren.**



5 **Drücken Sie die STYLE-CONTROL-Taste [START/STOP], oder spielen Sie Akkorde im Tastaturbereich für die Akkorde.**

Song und Style werden wiedergegeben. Wenn Sie Akkorde spielen, können Sie die [SCORE]-Taste drücken und „Chord“ im Score-Display aktivieren (Seite 68), um Akkordinformationen anzuzeigen.

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

HINWEIS

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

HINWEIS

Die Style-Retrigger-Funktion (Seite 141) kann während der Song-Wiedergabe nicht verwendet werden.

Ein- und Ausschalten einzelner Kanäle eines MIDI-Songs

Ein MIDI-Song besteht aus 16 getrennten Kanälen. In dem Display, das über [MENU] → [Channel On/Off] aufgerufen wird, können Sie jeden Kanal für die ausgewählte Song-Wiedergabe einzeln ein- und ausschalten.

Wenn Sie nur einen bestimmten Kanal abspielen möchten (Solo-Wiedergabe), tippen Sie auf den gewünschten Kanal und halten den Finger darauf, bis er violett leuchtet. Zum Aufheben der Solo-Funktion tippen Sie erneut auf den (violetten) Kanal.

HINWEIS

Üblicherweise werden die einzelnen Parts auf den folgenden Kanälen aufgezeichnet.

- **Kanäle 1–4:** Tastatur-Parts (Right 1, Left, Right 2, Right 3)
- **Kanäle 5–8:** Multi-Pad-Parts
- **Kanäle 9–16:** Style-Parts

HINWEIS

Im Mixer-Display können Sie die einzelnen Kanäle ein-/ausschalten.

Die Voice für jeden Kanal ändern:

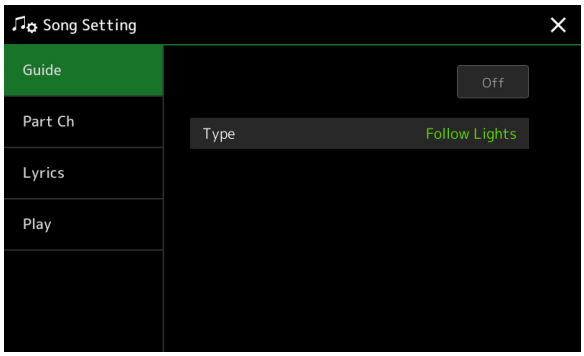
Tippen Sie auf das Instrumentensymbol unterhalb des gewünschten Kanals, um die Anzeige für die Voice-Auswahl aufzurufen, und wählen Sie dann die gewünschte Voice aus.

Einstellungen für die Song-Wiedergabe:

Es gibt viele Einstellmöglichkeiten für die Song-Wiedergabe. Die Einstellung erfolgt im Display [MENU] → [Song Setting].

HINWEIS

Das Display kann auch über [Menu] vom Song-Player- oder vom Voice-Selection-Display aus aufgerufen werden.



Guide – Spiel- und Gesangsübungen mit Hilfe der Guide-Funktion

Durch die Guide-Funktion zeigt das Instrument in der Notendarstellung den Zeitpunkt der zu spielenden Noten an, um das Lernen zu vereinfachen. Wenn Sie mit einem angeschlossenen Mikrofon zu einem MIDI-Song singen und spielen, stellt das Instrument automatisch das MIDI-Song-Tempo nach Ihrem Gesang ein.

1 Wählen Sie einen MIDI-Song aus, und rufen Sie das Score-Display auf (Seite 67).

2 Die Guide-Einstellungen erfolgen in dem Display, das über [MENU] → [Song Setting] → [Guide] aufgerufen wird.

On/Off	Schalten Sie dies ein (On), um die Guide-Funktion zu verwenden. Die Funktion lässt sich auch im „Play Setting"-Fenster des Score-Displays ein-/ausschalten (Seite 67).
Type	Hiermit können Sie den Guide-Typ auswählen. **Guide-Menü zum Üben auf der Tastatur** • **Follow Lights:** Wenn diese Funktion ausgewählt wird, schaltet die Song-Wiedergabe auf Pause, und wartet darauf, dass Sie die Noten richtig spielen. Werden die richtigen Noten gespielt, wird die Song-Wiedergabe fortgesetzt. Follow Lights wurde für die Clavinova-Serie von Yamaha entwickelt. Diese Funktion wird zu Übungszwecken verwendet; dabei zeigen in die Tastatur integrierte Lämpchen an, welche Noten gespielt werden müssen. Der Genos ist zwar nicht mit diesen Anzeigen ausgestattet, aber Sie können dieselbe Funktion verwenden, wenn Sie den Anzeigen in der abgebildeten Notation mit der Song-Score-Funktion folgen. • **Any Key:** Mit dieser Funktion („Beliebige Taste") können Sie die Melodie eines Songs spielen, indem Sie eine beliebige Taste im Rhythmus des Songs drücken. Die Song-Wiedergabe hält an und wartet darauf, dass Sie irgendeine Taste anschlagen. Schlagen Sie einfach eine Taste auf der Tastatur an, und die Song-Wiedergabe wird fortgesetzt. • **Your Tempo:** Entspricht Follow Lights, nur dass die Song-Wiedergabe dem von Ihnen gespielten Tempo anpasst. **Guide-Menü für Gesangsübungen** • **Karao-Key:** Mit dieser Funktion („Karaoke-Taste") können Sie das Timing der Song-Wiedergabe mit nur einem Finger steuern, während Sie dazu singen. Das ist praktisch, wenn Sie zu Ihrem eigenen Spiel singen. Die Song-Wiedergabe hält an und wartet darauf, dass Sie singen. Spielen Sie einfach irgendeine Taste auf der Tastatur (es wird dabei kein Klang erzeugt), und die Song-Wiedergabe wird fortgesetzt.

NÄCHSTE SEITE

3 Kehren Sie zum Score-Display zurück, indem Sie mehrfach die Taste [EXIT] drücken, falls erforderlich.

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

Üben Sie Ihr Tastaturspiel oder Ihren Gesang, je nach dem in Schritt 2 ausgewählten Guide-Typ.

5 Spielen Sie zur Song-Wiedergabe auf dem Instrument.

HINWEIS

Die Guide-Einstellungen können als Teil der Song-Daten gespeichert werden (Seite 81). 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	Bestimmt die Sprache der angezeigten Liedtexte. • **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

Phrase Mark Repeat	Eine „Phrase Mark“ (Phrasenmarkierung) ist ein vorprogrammiertes Event in manchen Song-Daten, das einen bestimmten Zeitabschnitt (eine Anzahl von Takten) im Song bezeichnet. Wenn eingeschaltet („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.
Quick Start	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.
Song Previous Type	Bestimmt das Verhalten, wenn Sie die SONG-Taste [⏮◀] (PREV) drücken. • **Previous Song (Vorheriger Song):** Wenn die Wiedergabeposition in Nähe des Song-Anfangs ist, wechselt diese zum vorherigen Song im gleichen Ordner. In anderen Fällen wird hiermit die Wiedergabeposition zurück zum Song-Anfang gesetzt. • **Song Top Only (Nur zum Song-Anfang):** Die Wiedergabeposition wird nur an den Song-Anfang zurückgesetzt, nicht zum vorherigen Song.
MIDI Song Fast Forward Type	Legt die Art des Vorspulens fest für den Fall, dass während der MIDI-Song-Wiedergabe die Taste [NEXT] gedrückt wird (▶▶⏭). • **Jump:** Durch Drücken der Taste [NEXT] (▶▶⏭) wird die Wiedergabeposition zum nächsten Takt verschoben, ohne dass dazwischen liegende Noten gespielt werden. Wenn Sie die [NEXT]-Taste (▶▶⏭) gedrückt halten, wird fortlaufend vorgespult. • **Scrub:** Drücken und Halten der Taste [NEXT] (▶▶⏭) spielt den MIDI-Song mit hoher Geschwindigkeit ab.
Style Synchro Stop	Bestimmt, ob die Style-Wiedergabe stoppt, wenn die MIDI-Song-Wiedergabe gestoppt wird.
Multi Pad Synchro Stop	Bestimmt, ob die wiederholte Wiedergabe eines Multi-Pads stoppt, wenn die MIDI-Song-Wiedergabe gestoppt wird.

5 MIDI-Song-Aufnahme/-Bearbeitung

Inhalt

MIDI-Song-Aufnahme – Überblick **75**
Jeden Kanal einzeln aufzeichnen (Echtzeitaufnahme) **77**
Neuaufzeichnung eines bestimmten Abschnitts – Punch In/Out (Echtzeitaufnahme) **79**
Aufnehmen von Panel Setups in einem Song **81**
Bearbeiten von Kanal-Events bestehender Song-Daten **82**
• Die Funktionen im Einzelnen 83
Schrittweise Aufnahme/Bearbeiten von Songs (Step Edit) **85**
• Grundsätzliches Vorgehen bei der Einzelschrittaufnahme/-bearbeitung 85
• Aufnehmen von Melodien per Einzelschrittaufnahme 86
• Aufzeichnen von Akkord-/Section-Wechsel-Events per Einzelschrittaufnahme 89
• Bearbeiten bestimmter MIDI-Events aufgenommener Daten 91
• Song-Positionsmarken bearbeiten 93

MIDI-Song-Aufnahme – Überblick

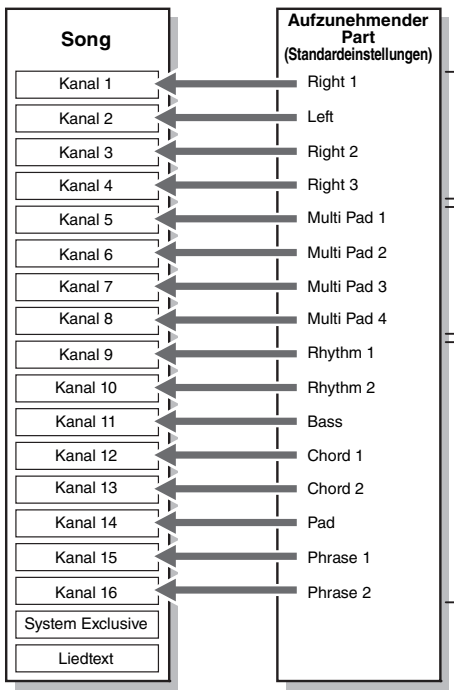
In der Bedienungsanleitung erfahren Sie, wie Sie durch Aufnahme Ihres Spiels auf der Tastatur und ohne Kanaleinstellung einen eigenen MIDI-Song erstellen können („Quick Recording“; Schnellaufnahme). In diesem Referenzhandbuch erfahren Sie, wie Sie einen eigenen Song durch Aufnehmen Ihres Tastaturspiels auf einem bestimmten Kanal oder durch schrittweises Eingeben einzelner Noten („Multi Recording“) erstellen und einen bestehenden Song durch Bearbeitung einzelner Parameter verbessern können.

■ Echtzeit- und Einzelschrittaufnahme

Für das Erstellen eines MIDI-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“.

■ 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 Einzelschrittmethode aufnehmen.



Spiel auf der Tastatur

● **Echtzeitaufnahme:**
In der Standardeinstellung wird Ihr Spiel auf der Tastatur auf den MIDI-Kanälen 1–4 aufgenommen.
Wenn Sie für die Aufnahme eine Ensemble-Voice verwenden, wird das Spiel der Parts 1, 2, 3 und 4 entsprechend auf den Kanälen 2, 1, 3 und 4 aufgenommen.

● **Schrittweise Aufnahme:**
Sie können, ohne den Tastatur-Part festzulegen, die Melodien oder Musiknoten einzeln in den gewünschten Kanal eingeben.

Multi-Pad-Wiedergabe

● **Echtzeitaufnahme:**
Standardmäßig wird die Multi-Pad-Wiedergabe auf den MIDI-Kanälen 5–8 aufgezeichnet.

● **Schrittweise Aufnahme:**
Events für die Multi-Pad-Wiedergabe können nicht über die Schrittweise Aufnahme eingegeben werden.

Style-Wiedergabe

● **Echtzeitaufnahme:**
Standardmäßig wird die Style-Wiedergabe auf den MIDI-Kanälen 9–16 aufgezeichnet.

● **Schrittweise Aufnahme:**
Tippen Sie nach der Eingabe der Akkordwechsel-/Section-Wechsel-Events auf die [Expand]-Taste, um die eigentlichen Notendaten auf den MIDI-Kanälen 9–16 aufzuzeichnen.

HINWEIS

Audiodaten wie Rhythmuskanäle, die mittels Audiodaten von Audio-Link-Multi-Pads erstellt wurden, sowie Audiodateien, lassen sich nicht als MIDI-Songs aufzeichnen.

■ Display-Struktur für das MIDI Multi Recording

Das MIDI-Multi-Recording-Display ist das Portal-Display für das Multi Recording und lässt sich über [RECORDING] → MIDI [Multi Recording] aufrufen.

①	Save	Zum Speichern des bearbeiteten Songs.
②	Step Edit	Zum Erstellen oder Bearbeiten eines Songs mit Schrittweiser Aufnahme (Step Recording). Näheres siehe Seite 85.
③	Setup	Zum Auswählen der Bedienfeldeinstellungen, die am Anfang eines Songs aufgezeichnet werden sollen. Näheres siehe Seite 81.
④	New	Zum Aufrufen eines leeren (neuen) Songs.
⑤	Menu	Zum Aufrufen des Mixer-Displays oder Einstellen der Wiedergabelautstärke des in Aufnahme befindlichen Songs und zum Einstellen der Lautstärkeverhältnisse beim Aufnehmen weiterer Kanäle.
⑥	Song-Name	Zeigt den Namen des aktuellen Songs an. Durch Antippen wird das Display für die Auswahl eines MIDI-Songs aufgerufen.
⑦	Takt.Schlag	Zeigt die aktuelle Taktnummer und die Schlagnummer an.
⑧	Rec-Modus	Zeigt den Aufnahmemodus an (Seite 79), der in dem Display eingestellt werden kann, das beim Antippen dieses Symbols erscheint.
⑨	Metronom	Schaltet das Metronom ein oder aus.
⑩	Kanäle	Zur Angabe der zu bearbeitenden Kanäle.
⑪	Song-Steuerung	Zur Steuerung der Song-Wiedergabe oder -Aufnahme.
⑫	Funktionen	Zur Bearbeitung der Events dieses Kanals. Näheres siehe Seite 82.

HINWEIS

Das MIDI-Multi-Recording-Display lässt sich auch über [MENU] → [Song Recording] → MIDI [Multi Recording] aufrufen.

HINWEIS

Durch Aufrufen des Aufnahmemodus wird die MIDI-Song-Auswahl im Song-Player-Display zurückgesetzt, und es kann ein MIDI-Song ausgewählt werden.

HINWEIS

Wenn Sie bereits vorhandene Daten überschreiben, kann die Style-Retrigger-Funktion (Seite 141) nicht verwendet werden.

Jeden Kanal einzeln aufzeichnen (Echtzeitaufnahme)

Bei der MIDI-Aufnahme können Sie einen MIDI-Song erstellen, der aus 16 Kanälen besteht, indem Sie Ihr Spiel auf einzelnen Kanälen aufzeichnen. Wenn Sie beispielsweise ein Klavierstück aufzeichnen, können Sie den Part für die rechte Hand auf Kanal 1 aufzeichnen, den Part für die linke Hand auf Kanal 2, und daraus ein vollständiges Stück erstellen, das zum Spielen mit zwei Händen für Sie zu schwierig wäre. Um beispielsweise ein Spiel mit Style-Wiedergabe aufzunehmen, nehmen Sie die Style-Wiedergabe auf den Kanälen 9–16 auf und zeichnen dann die Melodien auf Kanal 1 auf, während Sie die bereits aufgezeichnete Style-Wiedergabe anhören. Auf diese Weise können Sie einen ganzen Song erstellen, der live schwierig, wenn nicht gar unmöglich zu spielen wäre.

1 Rufen Sie über [RECORDING] → MIDI [Multi Recording] das Display für die MIDI-Mehrspuraufnahme auf.

Es wird automatisch ein leerer Song für die Aufnahme eingestellt, und der Song-Name im Multi-Recording-Display wird auf „New Song“ (Neuer Song) eingestellt.

2 Wenn Sie einen bestehenden Song neu aufnehmen möchten, wählen Sie den gewünschten Song aus, indem Sie den Song-Namen antippen, und drücken Sie dann die [EXIT]-Taste, um in das Multi-Recording-Display zurückzukehren.

Wenn Sie einen Song völlig neu aufzeichnen wollen, überspringen Sie diesen Schritt.

3 Tippen Sie auf das Instrument-Symbol des Zielkanals, um das Fenster mit den Part-Einstellungen zu öffnen, und geben Sie dann den aufzunehmenden Part aus.

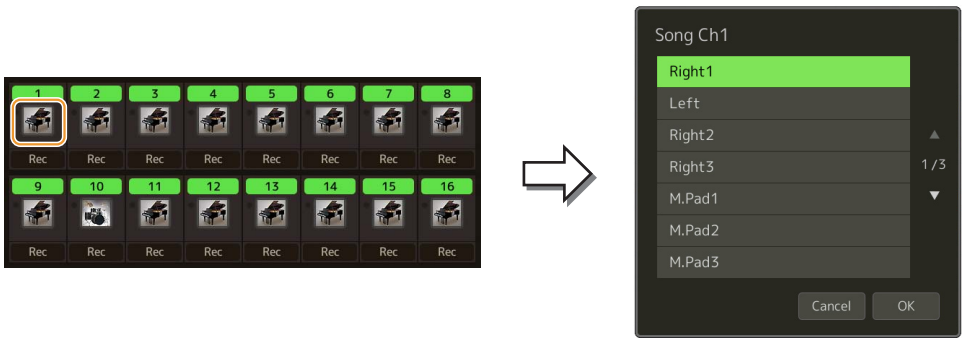
Durch Antippen von [OK] leuchtet [Rec] beim Zielkanal automatisch auf, und der Kanal wird in Aufnahmebereitschaft versetzt.

ACHTUNG

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

HINWEIS

Wenn Sie die Aufnahme abbrechen wollen, tippen Sie auf [●] (Rec) im Display, bevor Sie mit Schritt 4 fortfahren, und drücken Sie dann die Taste [EXIT], um den Aufnahmemodus zu verlassen.

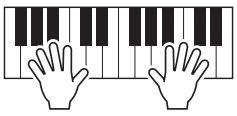


Wenn Sie die anderen Kanäle während der Aufnahme ein- oder ausschalten möchten, tippen Sie auf die Kanalnummer des jeweiligen Kanals.

NÄCHSTE SEITE

4 **Spielen Sie auf der Tastatur, um die Aufnahme zu starten.**

Sie können die Aufnahme auch starten, indem Sie auf [●] (Rec) oder [▶/II] (Wiedergabe/Pause) tippen. Bei Aufnahme in einem Song mit bestehenden Daten können Sie bereits aufgezeichnete Kanäle ein- oder ausschalten.



5 **Sobald Ihr Spiel beendet ist, tippen Sie auf [■] (Stopp), um die Aufnahme zu beenden.**

6 **Zum Anhören des aufgezeichneten Spiels tippen Sie auf [▶/II] (Wiedergabe/Pause).**

7 **Zeichnen Sie Ihr Spiel auf einem anderen Kanal auf, indem Sie die Schritte 3–6 wiederholen.**

8 **Tippen Sie auf

(Speichern), um das aufgenommene Spiel zu speichern.**

ACHTUNG

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

Neuaufzeichnung eines bestimmten Abschnitts – Punch In/Out (Echtzeitaufnahme)

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 Wählen Sie im MIDI-Multi-Recording-Display einen neu aufzunehmenden Song aus, und drücken Sie dann die [EXIT]-Taste, um in das Multi-Recording-Display zurückzukehren.

2 Tippen Sie auf [Start/Stop], um das Display für die Bedienung aufzurufen.

3 Stellen Sie die verschiedenen 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.

Rec Start	Bestimmt das Verhalten bei Aufnahmebeginn. • **Normal:** Die Aufnahme beginnt mit dem Überschreibvorgang, wenn die Song-Wiedergabe im MIDI-Multi-Recording-Display mit [▶/II] (Wiedergabe/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 hier angegebenen Taktes („Bar"), wo dann der Überschreibvorgang beginnt.
Rec Stop	Legt das Verhalten am Ende der Aufnahme fest, d. h. was mit den Daten nach dem Stoppen der Aufnahme passieren soll. • **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:** Der Überschreibvorgang wird bis zum hier angegebenen Takt („Bar") fortgesetzt. Dort wird die Aufnahme beendet, und der Song läuft normal weiter. Durch diese Festlegung bleiben alle Daten nach dem Punkt, an dem die Aufnahme beendet wurde, erhalten.
Punch In/Out per Pedal	Wenn hier „On" eingestellt ist, können Sie den Punch-In- und Punch-Out-Punkt mit Fußpedal 2 steuern. Während der Wiedergabe eines Songs können Sie durch Drücken (und Halten) von Fußpedal 2 die Punch-In-Aufnahme starten und sie durch Loslassen des Pedals beenden (Punch Out). Sie können Fußpedal 2 bei der Wiedergabe beliebig oft treten und loslassen. Indem Sie die Funktion „Pedal Punch In/Out" einschalten („On"), **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 133).

NÄCHSTE SEITE

4 **Tippen Sie im MIDI-Multi-Recording-Display bei dem neu aufzunehmenden Kanal auf [Rec], so dass er eingeschaltet ist.**

5 **Tippen Sie auf [▶/II] (Wiedergabe/Pause), um die Aufnahme zu starten.**

Spielen Sie ab dem in Schritt 3 angegebenen Punch-In-Punkt auf der Tastatur, um die eigentliche Aufzeichnung zu starten. Hören Sie auf zu spielen, sobald der in Schritt 3 angegebene Punch-Out-Punkt erreicht ist.

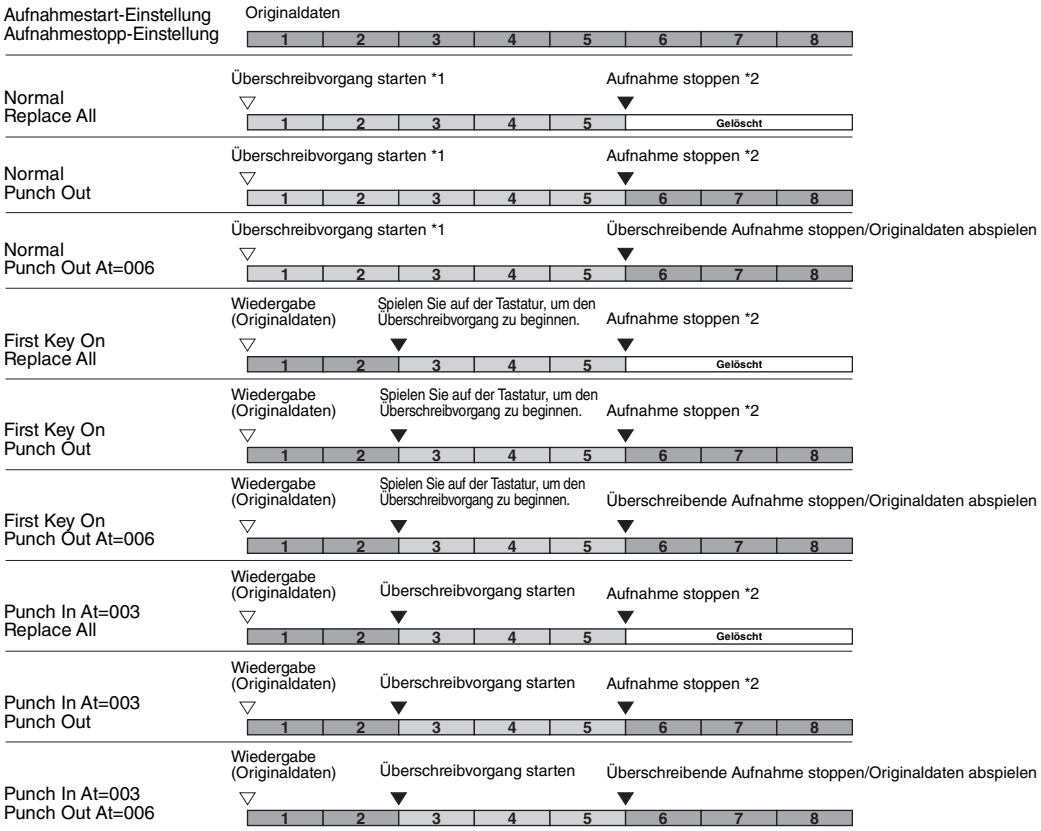
6 **Tippen Sie auf (Speichern), um das aufgenommene Spiel zu speichern.**

ACHTUNG

Die aufgenommenen Song-Daten gehen verloren, wenn Sie auf einen anderen Song umschalten, 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 neu aufgenommen werden.



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

*2 TippenSie am Ende von Takt 5 auf [●] (Rec), um die Aufnahme zu stoppen.

Aufnehmen von Panel Setups in einem Song

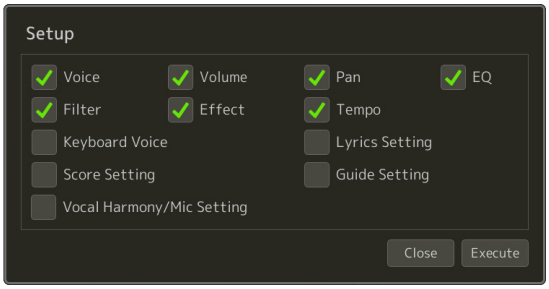
Die aktuellen Einstellungen des Mixer-Displays und andere Bedienfeldeinstellungen können am Song-Anfang als Setup-Daten gespeichert werden. Diese Mixer- und Bedienfeldeinstellungen werden automatisch abgerufen, wenn die Song-Wiedergabe gestartet wird.

1 **Wählen Sie im MIDI-Multi-Recording-Display einen Song aus, desse Bedienfeldeinstellungen Sie aufnehmen möchten, und drücken Sie dann die [EXIT]-Taste, um in das Multi-Recording-Display zurückzukehren.**

2 **Tippen Sie auf die [■] (Stopp), um die Song-Position an den Song-Anfang zu verschieben.**

3 **Tippen Sie auf Setup (Einrichtung), um das Setup-Fenster anzuzeigen.**

4 **Kreuzen Sie diejenigen Wiedergabemerkmale und -funktionen an, die mit dem ausgewählten Song automatisch aufgerufen werden sollen.**



5 **Tippen Sie auf [Execute], um die Daten aufzuzeichnen, und tippen Sie dann auf [Close].**

6 **Tippen Sie auf Save (Speichern), um den Speichervorgang auszuführen.**

ACHTUNG

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

Bearbeiten von Kanal-Events bestehender Song-Daten

Mit den Funktionen unten rechts im MIDI-Multi-Recording-Display können Sie einen bestimmten Teil der bestehenden Song-Daten korrigieren oder konvertieren.

1 Wählen Sie im MIDI-Multi-Recording-Display einen zu bearbeitenden Song aus, und drücken Sie dann die [EXIT]-Taste, um in das Multi-Recording-Display zurückzukehren.

2 Tippen Sie auf die gewünschte Funktion und bearbeiten Sie die Parameter.

Um die Funktion zu verlassen und eine andere auszuwählen, tippen Sie erneut auf die Funktion.
Näheres zu den Funktionen und den möglichen Einstellungen finden Sie auf Seite 83.

3 Tippen Sie auf [Execute], um die Änderungen der aktuellen Funktion 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.

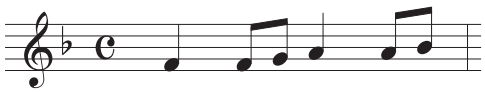
4 Tippen Sie auf Save (Speichern), um den Speichervorgang auszuführen.

ACHTUNG

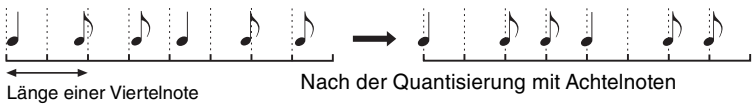
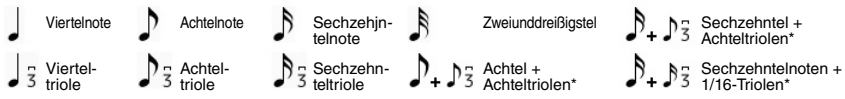
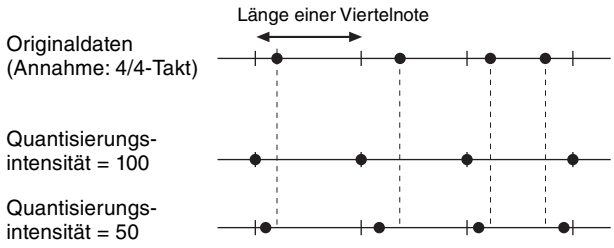
Die bearbeiteten Song-Daten gehen verloren, wenn Sie auf einen anderen Song umschalten, oder wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne vorher gespeichert zu haben.

Quantize

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



Tippen Sie auf [Select] (Auswählen) unter dem Instrumentsymbol des Kanals, der quantisiert werden soll, und bearbeiten Sie dann die Parameter.

Size	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.  **Einstellungen:**  Die drei mit Sternchen (*) markierten Quantize-Einstellungen sind besonders praktisch, da hierdurch zwei verschiedene Notenwerte gleichzeitig quantisiert werden können. Wenn zum Beispiel im selben Kanal Achtelnoten und Achteltriolen vorkommen, werden bei Quantisierung nur der Achtelnoten alle Noten im Kanal gleichmäßig zu Achtelnoten quantisiert, wodurch der Trioleneffekt völlig eliminiert würde. Wenn Sie jedoch den Quantisierungswert Achtelnote + Achteltriole verwenden, werden beide Notenwerte korrekt quantisiert.
Strength	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. 

Delete

Sie können die Daten eines angegebenen Song-Kanals löschen. Tippen Sie bei dem Kanal, dessen Daten Sie löschen möchten, auf [Delete], um es einzuschalten, und tippen Sie dann auf [Execute], um die Daten tatsächlich zu löschen.

Mix

Mit dieser Funktion können Sie die Daten von zwei Kanälen mischen und das Ergebnis auf einem anderen Kanal ablegen. Tippen Sie auf einen der folgenden Menüeinträge, und tippen Sie dann auf das Instrumentsymboloder das Feld darunter für den gewünschten Kanal.

Source 1	Bestimmt einen der zu mischenden MIDI-Kanäle (1–16). Alle MIDI-Ereignisse des hier angegebenen Kanals werden auf den Zielkanal kopiert.
Source 2	Bestimmt einen der zu mischenden MIDI-Kanäle (1–16). Nur die Notenereignisse des hier angegebenen Kanals werden auf den Zielkanal kopiert.
Destination	Legt den Zielkanal fest, auf dem das Mischergebnis abgelegt wird.

Copy

Mit dieser Funktion können Sie die Daten eines Kanals auf einen anderen kopieren. Tippen Sie auf einen der folgenden Menüeinträge, und tippen Sie dann auf das Instrumentsymboloder das Feld darunter für den gewünschten Kanal.

Source	Bestimmt den zu kopierenden MIDI-Kanal (1–16). Alle MIDI-Ereignisse des hier angegebenen Kanals werden auf den Zielkanal kopiert.
Destination	Legt den Zielkanal fest, auf dem das Kopierergebnis abgelegt wird.

Transpose

Mit dieser Funktion können Sie die auf einzelnen Kanälen aufgezeichneten Daten in Halbtonschritten um maximal zwei Oktaven noch oben oder unten transponieren. Tippen Sie auf das Feld unter dem Instrumentsymbol des Kanals, der transponiert werden soll, und bearbeiten Sie dann den Wert. Wenn Sie alle Kanäle gleichzeitig auf denselben Wert transponieren möchten, verwenden Sie das folgende Menü.

All +	Erhöht den Transponierungswert für alle Kanäle um 1.
All –	Verringert den Transponierungswert für alle Kanäle um 1.

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.

HINWEIS

Wenn Sie die Daten so hören möchten, wie sie aktuell eingestellt sind, geben Sie sie wieder, bevor Sie [Execute] drücken. Durch Antippen von [Execute] wird die Tonhöhe transponiert, und der Wert wird zugleich auf 0 zurückgesetzt, so dass Sie wenn nötig weiter transponieren können.

Schrittweise Aufnahme/Bearbeiten von Songs (Step Edit)

Dieser Abschnitt zeigt, wie mit der Step-Edit-Funktion ein neuer Song erstellt oder ein bestehender Song bearbeitet werden kann.

Grundsätzliches Vorgehen bei der Einzelschrittaufnahme/-bearbeitung

Dieser Abschnitt behandelt die Bedienungsgrundlagen der Einzelschrittaufnahme.

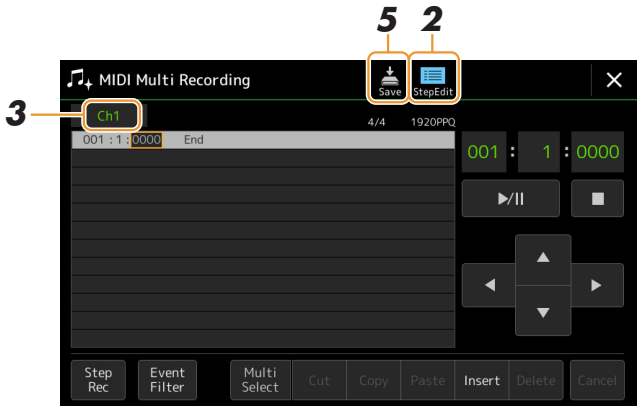
1 Rufen Sie über [RECORDING] → MIDI [Multi Recording] das Display für die MIDI-Mehrspuraufnahme auf.

Es wird automatisch ein leerer Song für die Aufnahme eingerichtet, und der Song-Name im Multi-Recording-Display wird auf „NewSong“ eingestellt. Wenn Sie einen bestehenden Song neu aufnehmen möchten, wählen Sie den gewünschten Song aus, indem Sie den Song-Namen antippen.

2 Tippen Sie auf StepEdit (Schrittweise Aufnahme) oben im Display, um das Step-Edit-Display aufzurufen.

HINWEIS

Zur Rückkehr zum MIDI-Multi-Recording-Display tippen Sie auf [StepEdit] im Step-Edit-Display.



3 Berühren Sie [Ch1] oben links in diesem Displsay, 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“.

4 Nehmen Sie entsprechend Ihrer Auswahl in Schritt 3 die Einzelschrittaufnahme oder Datenbearbeitung vor.

• Wenn einer der Kanäle „Ch1“–„Ch16“ ausgewählt ist:

Anweisungen zum Bearbeiten bereits aufgezeichneter Daten finden Sie auf Seite 91.
Um Anweisungen zur Eingabe von Melodien per Einzelschrittaufnahme zu erhalten, berühren Sie [Step Rec] unten links im Display, und lesen Sie dann auf Seite 86 weiter.

• Wenn „SysEx“ ausgewählt ist:

Bearbeiten Sie anhand der Erläuterungen Seite 91 die bereits aufgezeichneten Daten. Die Einzelschrittaufnahme ist nicht verfügbar.

• Wenn „Lyrics“ ausgewählt ist:

Bearbeiten Sie anhand der Erläuterungen Seite 91 die bereits aufgezeichneten Daten. Die Einzelschrittaufnahme ist nicht verfügbar.

• Wenn „Chord“ ausgewählt ist:

Anweisungen zum Bearbeiten bereits aufgezeichneter Daten finden Sie auf Seite 91.
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 89 weiter.

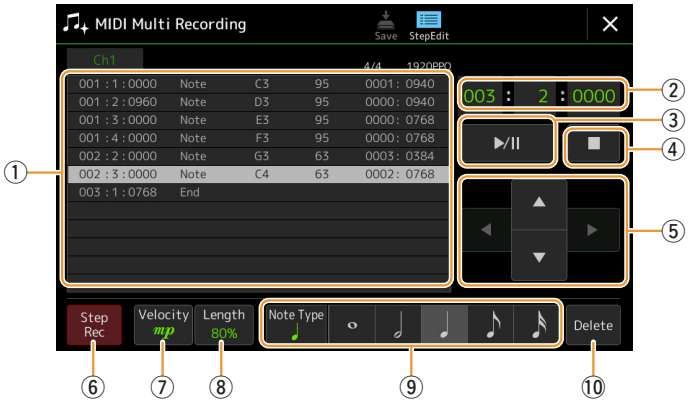
5 Tippen Sie auf Save (Speichern), um den erzeugten Song zu speichern.

ACHTUNG

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

Aufnehmen von Melodien per Einzelschrittaufnahme

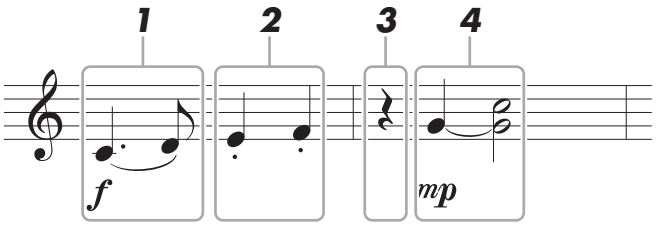
Die Erläuterungen hier gelten, wenn in Schritt 4 auf Seite 85 einer der Kanäle „Ch1“–„Ch16“ ausgewählt wurde. Wenn [Step Rec] unten links im Display eingeschaltet ist, können Sie die Noten mit Hilfe der nachstehenden Beidenelemente einzeln eingeben.



Bezeichnungen und Funktionen der Bedienelemente

①	Event-Liste	Zeigt Events wie zum Beispiel Noten- und Voice-Auswahl an, die eingegeben wurden. Genauere Informationen finden Sie unter Seite 91.
②	Song-Position (Takt: Schlag: Clock-Impuls)	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 (Takt:Schlag:Clock-Impuls*) indem Sie das Datenrad verwenden. * Clock: Der Clock-Impuls ist die kleinste Einheit für die Song-Position und die Notenlänge. Eine Viertelnote besteht aus 1.920 Clock-Impulsen.
③	**▶/II** (Wiedergabe/ Pause)	Hiermit starten oder pausieren Sie den aktuellen Song.
④	■ (Stopp)	Stoppt den aktuellen Song, um zum Song-Anfang zurückzukehren.
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 Step-Edit-Display.
⑦	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 • ***fff*** **:** 127 • ***ff*** **:** 111 • ***f*** **:** 95 • ***mf*** **:** 79 • ***mp*** **:** 63 • ***p*** **:** 47 • ***pp*** **:** 31 • ***ppp*:** 15
⑧	Length	Legt die klingende Länge (Gate Time) der einzugebenden Note fest. **Tenuto** : 99% **Normal** : 80% **Staccato** : 40% **Staccatissimo** : 20% **Manual:** Zum freien Einstellen der Gate-Zeit (Notenlänge). Tippen Sie auf „Manual“ und schließen Sie das Einblendfenster, indem Sie auf „OK“ tippen. Stellen Sie dann mit dem Datenrad die Gate-Zeit auf den gewünschten Prozentwert ein.
⑨	Note Type (Notentyp), Anzeige für die Note	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.
⑩	Delete	Löscht die ausgewählten Daten.

Beispiel für Step Recording – Melodien



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

HINWEIS

Diese Abbildung dient nur als Beispiel. Da die Notendarstellung (Aufruf über [Menu] → [Score]) aus 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.
- Bevor Sie wie folgend beschrieben Noten eingeben, drücken Sie die [VOICE]-Taste, um das Voice-Auswahl-Display aufzurufen und die gewünschte Voice auszuwählen. 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 nur Events für Noten und für die Voice-Auswahl eingegeben werden können.

HINWEIS

Die [VOICE]-Taste funktioniert anders im Step-Edit-Display; sie wird hier nicht dazu verwendet, das Voice-Part-Setup-Display aufzurufen.

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

1-1 Tippen Sie auf [Velocity], um „*f*“ auszuwählen.

1-2 Tippen Sie auf [Length], um „99% (Tenuto)“ auszuwählen.

1-3 Tippen Sie ein- oder zweimal auf [Note Type], um den Typ der punktierten Note aufzurufen.

1-4 Tippen Sie auf die punktierte Viertelnote (♩.), um sie einzuschalten.

1-5 Drücken Sie die Taste C3.

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

1-6 Tippen Sie ein- oder zweimal auf [Note Type], um die normalen Notenanzeigen aufzurufen.

1-7 Tippen Sie auf die Achtelnotenlänge (♪), um sie einzuschalten.

1-8 Drücken Sie die Taste D3.

Die erste und die zweite Note werden mit Legatobogen eingegeben.

2 Geben Sie die nächsten Noten mit Staccato ein.

2-1 Tippen Sie auf [Length], um „40% (Staccato)“ auszuwählen.

2-2 Tippen Sie auf die Viertelnotenlänge (♩), um sie einzuschalten.

2-3 Spielen Sie nacheinander die Tasten E3 und F3.

Der erste Takt ist nun vollständig eingegeben.

NÄCHSTE SEITE

3 Geben Sie eine Viertelpause ein.

Tippen Sie nur einmal auf die eingeschaltete Viertelnote (♩), 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 Tippen Sie auf [Velocity], um „*mp*“ auszuwählen.

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

4-3 Halten Sie die Taste G3 auf der Tastatur gedrückt und tippen Sie auf die Viertelnote (♩).
Lassen Sie G3 noch nicht los. Halten Sie die Taste gedrückt, während Sie die folgenden Schritt ausführen.

4-4 Spielen und halten Sie die Taste G3, und schlagen Sie die Taste C4 an.
Lassen Sie die Tasten G3 und C4 noch nicht los. Halten Sie die Tasten gedrückt, während Sie den folgenden Schritt ausführen.

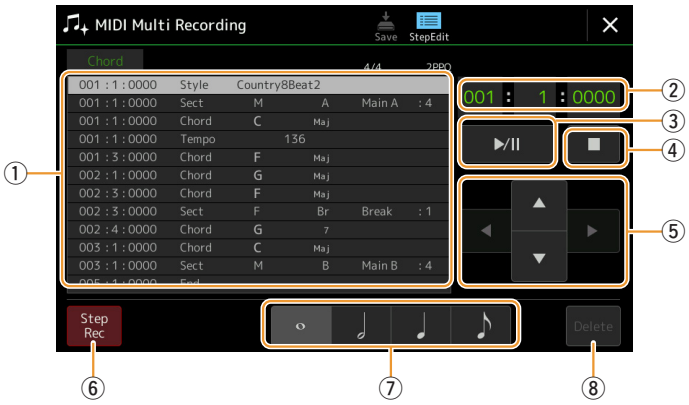
4-5 Halten Sie die Tasten G3 und C4 gedrückt und tippen Sie auf die halbe Note (𝅗𝅥).
Lassen Sie, nachdem Sie die halbe Note (𝅗𝅥) angetippt haben, die Tasten los.

Der zweite Takt ist nun vollständig eingegeben.

5 Tippen Sie auf [■] (Stopp), um zum Song-Anfang zurückzukehren, und hören Sie sich dann den neu eingegebenen Song durch Antippen von [▶/II] (Wiedergabe/Pause) an.

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

Die Erläuterungen hier gelten, wenn in Schritt 4 auf Seite 85 „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.



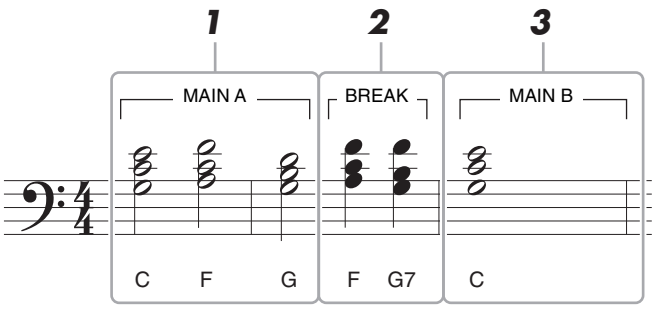
HINWEIS

Der Audio-Part eines Audio-Styles lässt sich nicht aufnehmen.

Bezeichnungen und Funktionen der Bedienelemente

①	Event-Liste	Zeigt Events wie zum Beispiel Akkord- und Section-Wechsel an, die eingegeben wurden. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 91.
②	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 (Takt:Schlag:Clock-Impuls*) indem Sie das Datenrad verwenden. * Clock: Der Clock-Impuls ist die kleinste Einheit für die Song-Position und die Notenlänge. Eine Viertelnote besteht aus 1.920 Clock-Impulsen.
③	▶/II (Play/Pause)	Hiermit starten oder pausieren Sie den aktuellen Song.
④	■ (Stopp)	Stoppt den aktuellen Song, um zum Song-Anfang zurückzukehren.
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 Step-Edit-Display.
⑦	Notensymbole	Wählen Sie eine der vier Notenlängen aus, um das nächste Event einzugeben.
⑧	Delete	Löscht die ausgewählten Daten.

Beispiel für Einzelschrittaufnahme – Akkord-/Section-Events



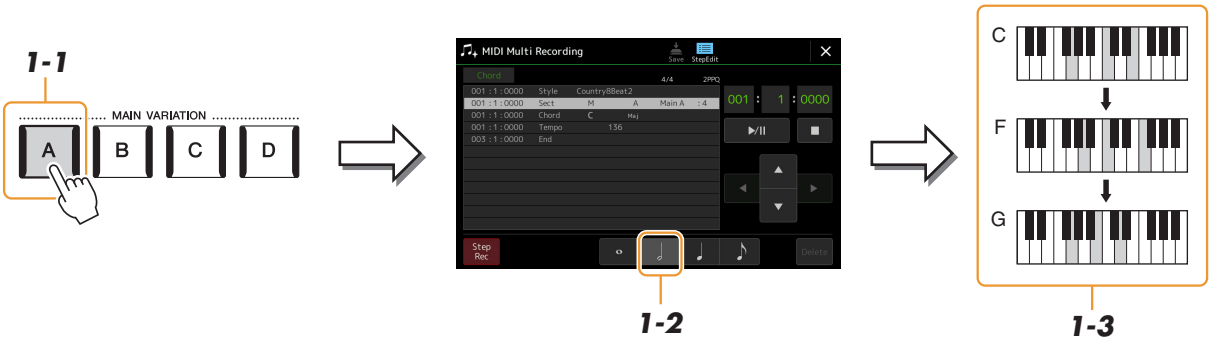
* Die in der Abbildung dargestellten Zahlen entsprechen den folgenden Einzelschritten.

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.

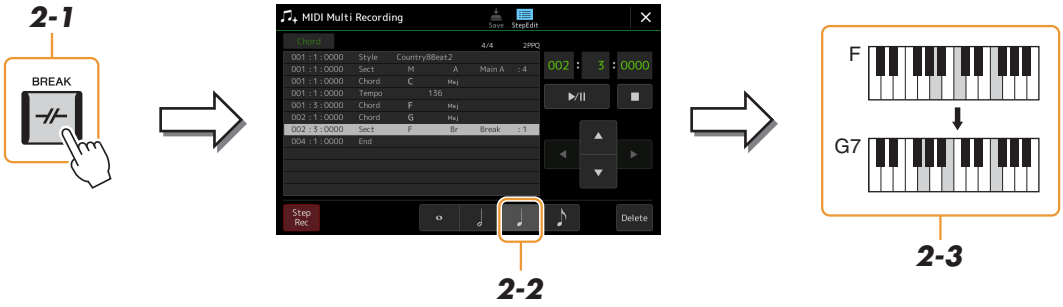
1-1 Drücken Sie die MAIN-VARIATION-Taste [A].
1-2 Tippen Sie auf die halbe Notenlänge (𝅗𝅥), um sie einzuschalten.
1-3 Spielen Sie im Tastaturbereich für die Begleitung die Akkorde C, F und G.



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

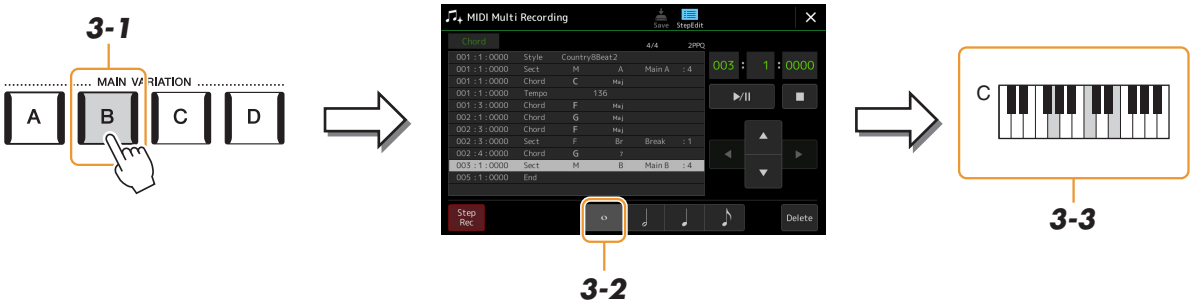
2-1 Drücken Sie die Taste [BREAK].
2-2 Tippen Sie auf die Viertelnotenlänge (♩), um sie einzuschalten.
2-3 Spielen Sie im Tastaturbereich für die Begleitung die Akkorde F und G7.

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



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

3-1 Drücken Sie die MAIN-VARIATION-Taste [B].
3-2 Tippen Sie auf die ganze Notenlänge (𝅝), um sie einzuschalten.
3-3 Spielen Sie den Akkord C im Tastaturbereich für die Begleitung.



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

4 Tippen Sie auf [■] (Stopp), um zum Song-Anfang zurückzukehren, und hören Sie sich dann den neu eingegebenen Song durch Antippen von [▶/II] (Wiedergabe/Pause) an.

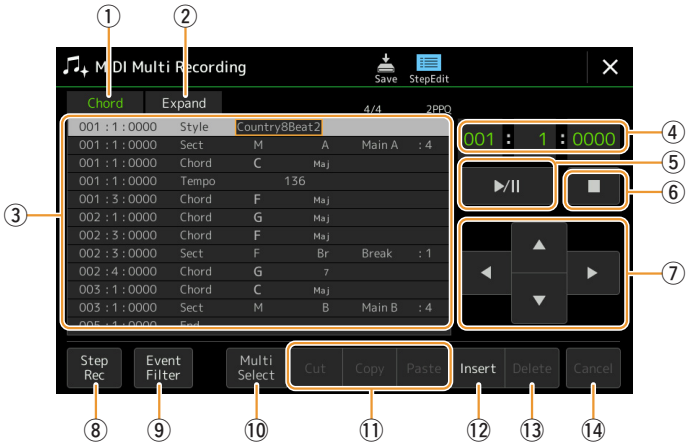
5 Tippen Sie auf [Step Rec] und deaktivieren es, um das Step-Edit-Display aufzurufen.

6 Tippen Sie auf [Expand] oben links im Step-Edit-Display, um die Akkordwechsel-/Section-Wechsel-Events in Song-Daten umzuwandeln.

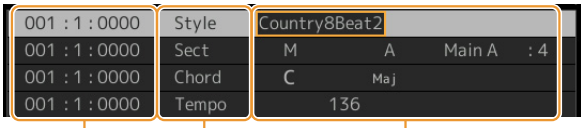
Mit den vorstehenden Bedienvorgängen (Schritte 1–3) wurden nur die Akkordwechsel- und Section-Wechsel-Events aufgezeichnet, was bedeutet, dass die eigentlichen Song-Daten noch nicht erstellt wurden und der Style-Part keinen Klang erzeugen kann, auch wenn Sie nach dem Verlassen des MIDI-Multi-Recording-Displays 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 bestimmter MIDI-Events aufgenommener Daten

Die nachfolgenden Erläuterungen beziehen sich auf Schritt 4 auf Seite 85. Im Step-Edit-Display können Sie einzelne MIDI-Events wie Notendaten und Voice-Auswahl bearbeiten, die per Echtzeit- oder Einzelschrittaufnahme erstellt wurden.



①	Bearbeitungsziel	Legt das Bearbeitungsziel fest. • **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.
②	Expand	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 das MIDI-Multi-Recording-Display verlassen, ohne diese Funktion auszuführen, wird durch Starten der Song-Wiedergabe kein Klang für den Style-Part ausgegeben.
③	Event-Liste	In diesem Bereich werden die Events der Song-Daten aufgelistet und können bearbeitet werden. Jede Zeile zeigt ein Event an. Jedes Event kann mit den Cursor-Tasten (⑦) im Display ausgewählt und mit dem Datenrad bearbeitet werden.



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.

Je nach dem vorstehenden Bearbeitungsziel (①) unterscheiden sich die aufgelisteten und bearbeitbaren Events wie folgend beschrieben.

● Wenn als Bearbeitungsziel einer der Kanäle „Ch1“–„Ch16“ eingestellt ist:

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)	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. (After Touch)	Dieses Event wird erzeugt, wenn auf eine bereits angeschlagene Taste nachträglich Druck ausgeübt wird.

● Wenn „SysEx“ als Bearbeitungsziel eingestellt ist:

ScBar (Score Start Bar)	Legt die Nummer des ersten Taktes als Startpunkt der Song-Daten fest.

		Tempo	Legt den Tempo-Wert fest.
		Time (Time Signature)	Legt das Taktmaß fest.
		Key (Key Signature)	Legt die Tonart wie auch die Dur-/Moll-Einstellungen für die Notendarstellung im Display fest.
		XGPrm (XG Parameter)	Hiermit können Sie verschiedene Details der XG-Parameter bearbeiten. Beachten Sie die Datenliste (MIDI-Datenformat) auf der Website.
		Sys/Ex. (System Exklusive)	Zeigt die systemexklusiven Daten im Song an. Bedenken Sie, dass Sie hier keine neuen Daten erzeugen oder den Inhalt der bestehenden Daten ändern können. Statt dessen können Sie Daten löschen, ausschneiden, kopieren und einfügen.
		Meta (Meta-Event)	Zeigt die im Song vorhandenen SMF-Meta-Events an. Bedenken Sie, dass Sie hier keine neuen Daten erzeugen oder den Inhalt der bestehenden Daten ändern können. Statt dessen können Sie Daten löschen, ausschneiden, kopieren und einfügen.
		● 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 (Kanallautstärke)	Lautstärke der einzelnen Parts (Kanäle) des Styles
		S.Vol (Style-Lautstärke)	Gesamtlautstärke des Styles
④	Song-Position (Takt: Schlag: Clock)	Zeigt die aktuelle Song-Position an. Die Events, die Sie eingeben, werden an der hier angezeigten Position aufgezeichnet. Sie können die aktuelle Position ändern (Takt:Schlag:Clock-Impuls*) indem Sie das Datenrad verwenden. * Clock: Der Clock-Impuls ist die kleinste Einheit für die Song-Position und die Notenlänge. Eine Viertelnote besteht aus 1.920 Clock-Impulsen.	
⑤	▶/II (Wiedergabe/ Pause)	Hiermit starten oder pausieren Sie den aktuellen Song.	
⑥	■ (Stopp)	Stoppt den aktuellen Song, um zum Song-Anfang zurückzukehren.	
⑦	Cursor	Hiermit können Sie die Position des Cursors verschieben.	
⑧	Step Rec	(Einzelschrittaufnahme) Wenn eingeschaltet, wird das Step-Recording-Display angezeigt, wenn ausgeschaltet, das Step-Edit-Display.	
⑨	Event Filter	Ruft das Event-Filter-Fenster auf, in dem Sie die Events auswählen können, die in der Event-Liste angezeigt werden sollen. : Alle Kästchen markieren. : Alle Häkchen entfernen. : Den Häkchen-Status aller Elemente umkehren.	
⑩	Multi Select	Verwenden Sie, nachdem dies eingeschaltet wurde, die Cursortasten (⑦) im Display, um mehrere Events auszuwählen.	
⑪	Cut/Copy/Paste	Verwenden Sie diese Funktionen, wenn Sie die ausgewählten Events kopieren oder verschieben möchten.	
⑫	Insert	Fügt ein neues Event ein.	
⑬	Delete	Hiermit löschen Sie das ausgewählte Event.	
⑭	Cancel	Bricht die Bearbeitung ab und stellt den ursprünglichen Wert wieder her.	

Song-Positionsmarken bearbeiten

In diesem Abschnitt geht es um zwei zusätzliche Marker-bezogene Funktionen und Details. Grundsätzliche Informationen zum Einsatz von Markern zur Sprungnavigation und für Wiedergabeschleifen finden Sie in der Bedienungsanleitung.

■ Sprungmarken

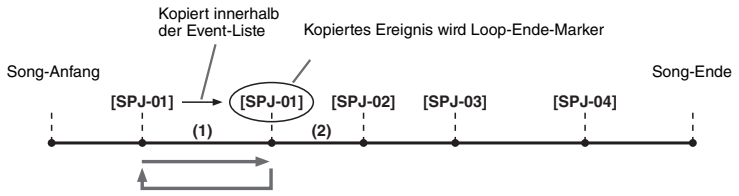
Die in der Bedienungsanleitung erläuterten Marken werden auch als „Sprungmarken“ bezeichnet. Auf der Event-Liste der System-Exclusive-Daten (Seite 91) werden sie mit „SPJ-01“ bis „SPJ-04“ angegeben. In der Event-Liste können diese Events beliebig an andere Positionen verschoben und sogar kopiert werden, um identische Marker-Nummern an anderen Positionen zu erzeugen. Wenn die gleiche Markennummer an verschiedenen Song-Positionen auftaucht, wird die jeweils letzte als „Loop End Marker“ (Schleifenendmarkierung; siehe unten) interpretiert.

■ Schleifenendmarkierung

Loop End Markers können benutzt werden, um zusätzliche Marken in Song-Daten einzufügen und dadurch noch höhere Vielseitigkeit zu bieten. Schleifenendmarkierungen werden in der Event-Liste (nicht im Song-Player-Display) erzeugt, indem einfach ein „SPJ“-Jump-Marker-Event an eine andere Position im Song kopiert wird.

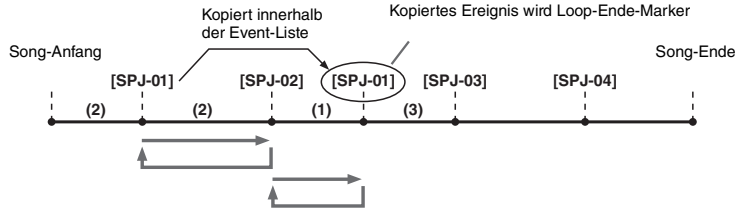
Die folgenden Beispiele zeigen, wie Schleifenendmarkierungen bei der Song-Wiedergabe im Song-Player-Display benutzt werden können.

Beispiel 1



(1) Wenn die aktuelle Song-Position sich zwischen den beiden SPJ-01-Punkten befindet, bewirkt das Einschalten von [Loop] eine Wiedergabeschleife zwischen diesen Punkten.
(2) Wenn sich die Song-Wiedergabe zwischen dem zweiten SPJ-01-Punkt und SPJ-02 befindet, und [Loop] wird eingeschaltet, springt die Wiedergabe zurück zum ersten SPJ-01-Punkt und läuft in der Schleife zwischen den SPJ-01-Punkten.

Beispiel 2



(1) Wenn der Song zwischen dem SPJ-02-Punkt und dem zweiten SPJ-01-Punkt läuft, bewirkt das Einschalten von [Loop] eine Wiedergabeschleife zwischen diesen Punkten.
(2) Wenn [Loop] eingeschaltet wird, während der Song zwischen dem Song-Anfang und SPJ-02 läuft, wird die Schleife zwischen SPJ-01 und SPJ-02 wiedergegeben.
(3) Wenn sich die Song-Wiedergabe zwischen dem zweiten SPJ-01-Punkt und SPJ-03 befindet, und [Loop] wird eingeschaltet, springt die Wiedergabe zurück zum Punkt SPJ-02 und läuft in der Schleife zwischen SPJ-02 und dem zweiten SPJ-01-Punkt (Loop End Marker).

Die Loop-Ende-Marker in den obigen Beispielen sind immer identisch mit den Events, von denen sie kopiert wurden – einzig die Position des kopierten Markers macht die unterschiedliche Funktion aus.
Bei der Song-Wiedergabe werden die Marken, die als „SPJ-xxxxx“ (xxxxx: jedes Zeichen zwischen 01 und 04 sowie jede Zeichenanzahl ist OK) als Loop End Markers behandelt. Da Sie in der Event-Liste der MIDI-Multi-Recording-Funktion die Marker nicht beliebig benennen können, beachten Sie die obigen Anweisungen zur Erzeugung neuer Marken.
Mit Sequenzerprogrammen auf einem Computer können Sie jedoch neue Marker erzeugen und beliebig benennen. Wenn Sie Marker auf diese Weise benennen, können Sie Loop-Ende-Marker und Jump-Marker in der Event-Liste leicht unterscheiden.

HINWEIS

Probleme mit der Loop-Wiedergabe können auftreten, wenn Markierungen zu dicht aufeinander folgen.

HINWEIS

Wenn die Effekteinstellungen am Sprungziel (die Position, zu der die Wiedergabe springt) anders sind als am „Absprung“, können Störungen oder Aussetzer im Klang auftreten. Dies liegt an den Beschränkungen der Effektprozessoren dieses Instruments.

HINWEIS

Wenn Sie die Guide-Funktion (Seite 73) zusammen mit Sprüngen benutzen, bedenken Sie, dass die Guide-Anzeigen eventuell nicht genau so schnell umspringen wie die Wiedergabeposition.

6 Audio Multi Recording (Audio-Mehrspuraufnahme)

Inhalt

Aufzeichnen Ihres Spiels mit der Audio-Mehrspuraufnahme 94
- Display-Struktur für das Audio Multi Recording 95
- Grundsätzliche Bedienung der Audio-Mehrspuraufnahme 96

Eine Datei konvertieren (Importieren/Exportieren) 98
- Import – Konvertieren einer WAV/MP3-Datei in eine Mehrspur-Audiodatei (.aud) 98
- Export – Konvertieren einer Mehrspur-Audiodatei (.aud) in eine WAV-Datei 98

Bearbeiten der aufgenommenen Daten (Mehrspur-Audiodatei) 99
- Eine Mehrspur-Audiodatei (.aud) auswählen 99
- Normalisieren einer Spur 99
- Spur löschen 99
- Einstellen der Lautstärkeverhältnisse für die Wiedergabe 100
- Einstellen der Start-/Endpunkte für Aufnahme und der Wiedergabe 100

Neuaufnahme einer Mehrspur-Aufnahmedatei 102
- Normal Recording – Ersetzen oder Überschreiben der gesamten Daten . 102
- Punch In/Out Aufnahme – Ersetzen oder Overdubben eines bestimmten Datenbereichs 104
- Bounce Recording – Mischen der Spuren Main und Sub auf der Main-Spur 107

Aufzeichnen Ihres Spiels mit der Audio-Mehrspuraufnahme

Bei der Audio-Mehrspuraufnahme können Sie Ihr Spiel mehrmals mit verschiedenen Parts aufnehmen und so einen ganzen Song erstellen. Nehmen Sie zum Beispiel 1) Ihr Tastaturspiel auf der Hauptspur auf und dann 2) Ihren Gesang über das Mikrofon auf der Nebenspur.

Multi-Track-Audio-Dateiformate, die verwendet werden können:

Modus	Dateinamenserweiterung	Verfügbarer Ort	Verschiedene Aufnahmemethoden (Bounce, Punch In/Out usw.)
Audio Multi Recording (Audio-Mehrspuraufnahme) (Aufnahme und Wiedergabe)	.aud (Genos-Originalformat: Sampling-Frequenz 44,1 kHz, Auflösung 16 Bit, Stereo)	Internes User-Laufwerk	Ja

Display-Struktur für das Audio Multi Recording

Das Audio-Multi-Recording-Display lässt sich auch über [RECORDING] → Audio [Multi Recording] aufrufen.

①	New (Neu)	Zum Aufrufen einer neuen leeren Mehrspur-Audiodatei.
②	Menu (Menü)	Dient zum Aufrufen von Funktionen oder zum Einstellen der zugehörigen Parameter. • Aufrufen des Mixer-Displays. • Vorübergehendes Einstellen der Lautstärke für die Audio-Mehrspuraufnahme-Datei (Seite 100). • Aufrufen von Funktionen für die Dateikonvertierung (Import/Export).
③	Dateiname	Zeigt den aktuellen Dateinamen an. Durch Antippen öffnet sich das Display für die Audiodateiauswahl für die Mehrspuraufnahme, in dem eine Datei ausgewählt werden kann.
④	Audioposition	Zeigt die aktuelle Wiedergabeposition der Aufnahme/Wiedergabe an. Durch Antippen wird das Display für Einstellungen aufgerufen.
⑤	Start-/Endpunkt	Zeigt Start- und Endpunkt für Aufnahme/Wiedergabe an. Durch Antippen öffnet sich das Display zum Einstellen von Start-/Endpunkt.
⑥	Metronom	Schaltet das Metronom ein oder aus.
⑦	Rec Monitor/ Schieberegler	Zum Überprüfen und Einstellen des Pegels am Aufnahmeeingang.
⑧	Main/Sub-Spur-Regler	Zum Überprüfen und Einstellen der Lautstärke der einzelnen Spuren (Seite 100) und zur Angabe des Aufnahmeziels (Seite 96).
⑨	Rec Mode (Aufnahmemodus)	Zeigt den Aufnahmemodus an
⑩	Aufnahme-/ Wiedergabesteuerung	Zur Steuerung von Aufnahme oder Wiedergabe.
⑪	Undo/Redo	Zum Rückgängigmachen bzw. Wiederherstellen des letzten Bedienvorgangs. Näheres siehe Seite 97.
⑫	Delete (Löschen)	Zum Löschen einer Spur. Näheres siehe Seite 99.
⑬	Normalize (Normalisieren)	Zum Normalisieren einer Spur. Näheres siehe Seite 99.

Grundsätzliche Bedienung der Audio-Mehrspuraufnahme

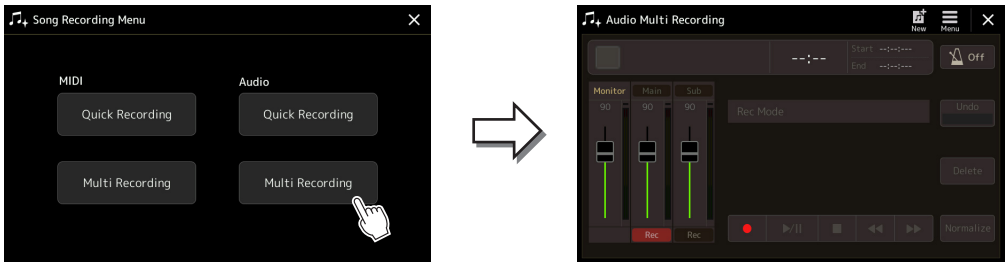
Dieser Abschnitt behandelt die Bedienungsgrundlagen der Audio-Mehrspuraufnahme. Die Bedienungsschritte können wie folgt zusammengefasst werden: 1) Nehmen Sie Ihr Tastaturspiel auf der Main-Spur auf, 2) nehmen Sie das Tonsignal Ihres Gesangs auf der Sub-Spur auf.

HINWEIS

In einem einzelnen Aufnahmevorgang können bis zu 80 Minuten ohne Unterbrechung aufgezeichnet werden.

1 Nehmen Sie vor der Aufnahme die erforderlichen Einstellungen wie Voice-/Style-Auswahl vor und schließen Sie das Mikrofon an (falls Sie Gesang aufnehmen möchten).

2 Rufen Sie das Audio-Multi-Recording-Display über [RECORDING] → Audio [Multi Recording] auf.



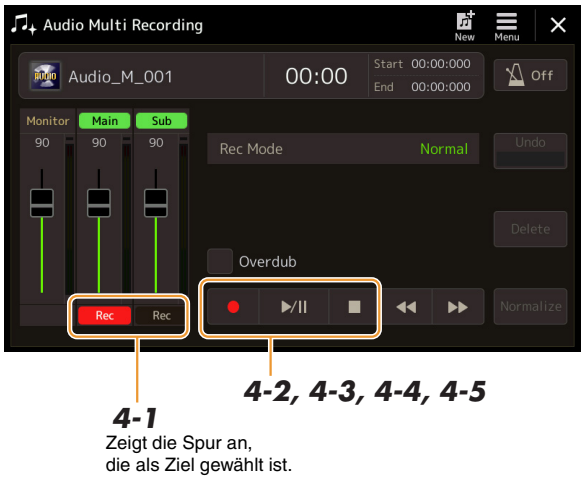
3 Tippen Sie im Display auf New (New).

Dieser Vorgang erzeugt eine neue leere Mehrspur-Audiodatei mit dem Namen „Audio_M_****.aud“.

ACHTUNG

Die Daten werden automatisch auf der internen User-Laufwerk gespeichert, aber es empfiehlt sich, Ihre Daten von Zeit zu Zeit zu sichern. Die einfachste Methode ist hierbei das Kopieren. Da jedoch Dateien nicht innerhalb eines Ordners auf dem User-Laufwerk kopiert werden können, müssen Sie einen neuen Ordner anlegen. Näheres zur Dateiverwaltung finden Sie in der Bedienungsanleitung.

4 Nehmen Sie auf der Main-Spur (Hauptspur) auf.



4-1 Achten Sie darauf, dass die Hauptspur (Main) als Ziel gewählt ist.
Wenn die Main-Spur nicht ausgewählt ist, tippen Sie auf [Rec] beim Schieberegler der „Main“-Spur, um es einzuschalten.

4-2 Tippen Sie auf [●] (Rec) um die Aufnahme zu aktivieren.

4-3 Tippen Sie auf [▶/II] (Play/Pause), um die Aufnahme zu starten.

4-4 Sobald Ihr Spiel beendet ist, tippen Sie auf [■] (Stopp), um die Aufnahme zu beenden.

4-5 Um die neue Aufnahme anzuhören, tippen Sie auf [▶/II] (Wiedergabe/Pause).

Undo/Redo (Rückgängig/Wiederherstellen)

Wenn Sie einen Fehler gemacht haben sollten oder nicht ganz mit Ihrer Aufnahme zufrieden sind, können Sie die Aufnahme mit der Undo-Funktion löschen und es noch einmal versuchen.

1. Tippen Sie im Display auf den Eintrag [Undo].
   Die zuletzt erfolgte Aufnahme wird rückgängig gemacht. Wenn Sie den Vorgang wiederherstellen möchten, tippen Sie auf [Redo], bevor Sie mit Schritt 2 fortfahren.
2. Beginnen Sie erneut mit Schritt 4 unter „Grundsätzliche Bedienung der Audio-Mehrspuraufnahme“.

Jetzt werden wir Ihren Gesang auf der Sub-Spur aufnehmen. Sie können, während Sie Ihren Gesang aufnehmen, gleichzeitig die Wiedergabe der Main-Spur abhören.

5 Üben Sie den Part (singen Sie in das Mikrofon), um den Pegel zu prüfen, und stellen Sie in der „Monitor“-Anzeige mit dem entsprechenden Schieberegler die Aufnahmelautstärke ein.

Stellen Sie die Lautstärke so ein, dass der Pegel auf der Anzeige nicht fortwährend „Rot“ anzeigt. Falls sie dies tut, sollten Sie den Mikrofon-Eingangspegel etwas verringern.

HINWEIS

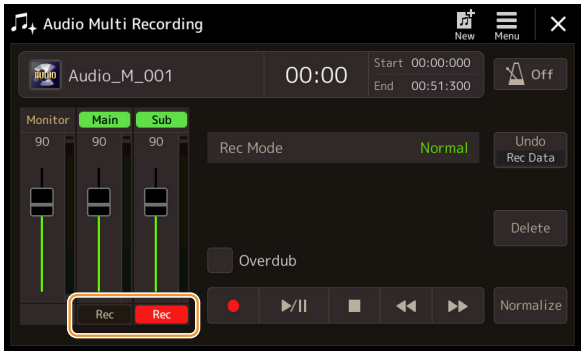
- Drücken Sie gleichzeitig die Tasten [DEC] und [INC], um die Aufnahmelautstärke sofort auf 90 zurückzusetzen.
- Wenn Sie ein anderes Display aufrufen, kehren Sie mit der [RECORDING]-Taste zum Multi-Track-Recorder-Display zurück.

6 Nehmen Sie auf der Sub-Spur (Nebenspur) auf.

6-1 Tippen Sie [Rec] beim Schieberegler „Sub“ an, um es einzuschalten.
Die Sub-Spur ist als Ziel gewählt.

HINWEIS

Vergewissern Sie sich, dass der „Rec Mode“ im Display auf „Normal“ eingestellt ist.



6-2 [●] (Rec) zum Aktivieren der Aufnahme.

6-3 Tippen Sie auf [▶/II] (Play/Pause), um die Aufnahme zu starten.
Beginnen Sie direkt nach diesem Vorgang, zur Wiedergabe der Main-Spur zu singen.

6-4 Sobald Ihr Spiel beendet ist, tippen Sie auf [■] (Stopp), um die Aufnahme zu beenden.

6-5 Um die neue Aufnahme anzuhören, tippen Sie auf [▶/II] (Wiedergabe/Pause).

Einstellen des Lautstärkeverhältnisses zwischen den Spuren Main und Sub

Durch Ablesen der Pegelanzeigen und Betätigen der Schieberegler für „Main“ und „Sub“ im Display können Sie die Wiedergabelautstärke der Spuren Main und Sub einzeln einstellen. Wenn Sie [Main]/[Sub] antippen, um sie auszuschalten, können Sie die Spuren Main und Sub stummschalten.

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

Die aufgenommenen Daten wurden zu diesem Zeitpunkt noch nicht durch den Export-Vorgang bearbeitet (bei der eine Mehrspur-Audiodatei in eine einfache WAV-Datei umgewandelt wird). Wenn ein Export erforderlich ist, lesen Sie „Export – Konvertieren einer Mehrspur-Audiodatei (.aud) in eine WAV-Datei“ auf Seite 98.

HINWEIS

Per Mehrspur-Audioaufnahme aufgezeichnete Dateien (.aud) können nur am Genos wiedergegeben werden. Mit der Export-Funktion können sie in das WAV-Dateiformat konvertiert werden.

Eine Datei konvertieren (Importieren/Exportieren)

Import – Konvertieren einer WAV/MP3-Datei in eine Mehrspur-Audiodatei (.aud)

Sie können eine Audiodatei (.wav/.mp3), beispielsweise im Handel erhältliche Samples, Loops, Klangeffekte usw., in eine Mehrspur-Audiodatei (.aud) konvertieren – so können Sie mit den beiden Spuren arbeiten oder die verschiedenen Aufnahmemethoden des Instruments nutzen (Bounce, Punch In/Out usw.).

1 **Schließen Sie den USB-Flash-Speicher mit der Audiodatei an der [USB TO DEVICE]-Buchse an.**

2 **Rufen Sie über [RECORDING] → Audio [Multi Recording] das Audio-Multi-Recording-Display auf.**

3 **Tippen Sie auf [Menu] (Menü) und tippen Sie auf [Import].**

Das Display für die Song-Auswahl wird aufgerufen, wo eine zu importierende Audiodatei ausgewählt werden kann.

4 **Wählen Sie die gewünschte Datei durch Antippen, und tippen Sie dann auf [OK], um sie zu importieren.**

Die Audiodatei (.wav/.mp3) wird in das Multi-Track-Audio-Dateiformat (.aud) konvertiert und auf die Main-Spur geladen. Nach Abschluss des Vorgangs kehrt das Instrument automatisch zurück zum Audio-Multi-Recording-Display, und die importierte Datei ist automatisch ausgewählt.

Sie können jetzt in Verbindung mit dieser Datei verschiedene Aufnahmemethoden nutzen. Um beispielsweise die Sub-Spur aufzunehmen, führen Sie die Bedienvorgänge ab Schritt 6 unter „Grundsätzliche Bedienung der Audio-Mehrspuraufnahme“ auf Seite 97 aus.

HINWEIS

Wie lange das Konvertieren in eine Multi-Track-Audio-Datei dauert, hängt von der Größe der Audiodatei (.wav/.mp3) ab.

ACHTUNG

Falls bereits gleichnamige Dateien vorhanden sind, erscheint eine Meldung mit der Frage, ob die Daten überschrieben werden sollen. Durch Antippen von [Yes] wird die Datei konvertiert und die Hauptspur (Main) überschrieben. Die Daten der Sub-Spur werden gelöscht.

Export – Konvertieren einer Mehrspur-Audiodatei (.aud) in eine WAV-Datei

Sie können eine Multi-Track-Audiodatei (.aud) vom Genos in eine Audiodatei (.wav) umwandeln – um diese auch auf anderen Geräten als dem Genos (und am Genos auch vom USB-Flash-Speicher) wiedergeben zu können.

ACHTUNG

Wenn Sie die Datei auf einem USB-Flash-Laufwerk speichern möchten, schließen Sie das USB-Flash-Laufwerk an der [USB TO DEVICE]-Buchse an.

1 **Rufen Sie über [RECORDING] → Audio [Multi Recording] das Audio-Multi-Recording-Display auf.**

2 **Tippen Sie auf den Dateinamenbereich (Seite 95), um das Multi-Track-Audio-Auswahldisplay aufzurufen.**

3 **Wählen Sie die gewünschte Datei durch Antippen aus, und drücken Sie dann die [EXIT]-Taste, um zum Audio-Multi-Recording-Display zurückzukehren.**

4 **Tippen Sie auf [Menu] (Menü) und tippen Sie dann auf [Export].**

Es erscheint das Display für die Song-Auswahl, in dem Sie auswählen können, wo die zu exportierende Audiodatei gespeichert werden soll.

HINWEIS

Wenn die ausgewählte Mehrspur-Audiodatei leer ist, ist [Export] nicht verfügbar.

5 **Wählen Sie den Ort, an dem Sie die exportierte Datei speichern möchten, und tippen Sie dann auf [Save here] (hier sichern).**

Das Zeicheneingabefenster wird aufgerufen.

6 **Geben Sie den Namen ein, und tippen Sie dann auf [OK], um Export zu beginnen.**

Die Mehrspur-Audiodatei (.aud) wird in eine Audiodatei (.wav) konvertiert. Nach Abschluss kehrt das Instrument automatisch zum Audio-Multi-Recording-Display zurück.

Bearbeiten der aufgenommenen Daten (Mehrspur-Audiodatei)

Sie können die Daten bearbeiten, die mit der Audio-Mehrspuraufnahme erstellt wurden.

ACHTUNG

Die Daten werden automatisch auf dem internen User-Laufwerk gespeichert, aber es empfiehlt sich, Ihre Daten vor der Bearbeitung zu sichern. Die einfachste Methode ist hierbei das Kopieren. Da jedoch Dateien nicht innerhalb eines Ordners auf dem User-Laufwerk kopiert werden können, müssen Sie einen neuen Ordner anlegen. Näheres zur Dateiverwaltung finden Sie in der Bedienungsanleitung.

Eine Mehrspur-Audiodatei (.aud) auswählen

1 **Rufen Sie über [RECORDING] → Audio [Multi Recording] das Audio-Multi-Recording-Display auf.**

2 **Tippen Sie auf den Dateinamenbereich (Seite 95), um das Multi-Track-Audio-Auswahldisplay aufzurufen.**

3 **Wählen Sie die gewünschte Datei durch Antippen aus, und drücken Sie dann die [EXIT]-Taste, um zum Audio-Multi-Recording-Display zurückzukehren.**

Normalisieren einer Spur

Der Normalize-Vorgang hebt den Lautstärkepegel der aufgezeichneten Audio-Daten auf ein optimales Niveau an. Die Lautstärke der aufgezeichneten Audio-Daten wird so maximiert, ohne dass Verzerrungen auftreten. Technisch betrachtet, wird bei diesem Vorgang die aufgezeichnete Datei auf den höchsten Pegel durchsucht, und dann wird die Lautstärke der gesamten Datei so angehoben, dass der höchste Pegelausschlag auf das maximale, nicht verzerrende Niveau gesetzt wird. Die Normalisierung wird für das stärkste Signal berechnet, das auf beiden Kanälen der Stereo-Aufnahme gefunden wird, und dann werden beide Kanäle um denselben Wert angehoben.

1 **Um die gewünschte Datei auszuwählen, führen Sie Schritte 1–3 unter „Eine Mehrspur-Audiodatei (.aud) auswählen“ aus.**

2 **Tippen Sie auf [Normalize], um das Einblendfenster für den Vorgang aufzurufen.**

3 **Tippen Sie auf [Main]/[Sub], um die zu normalisierende Spur auszuwählen, und tippen Sie auf [OK].**

Die ausgewählte Spur wird normalisiert. Um den Vorgang abzubrechen und die Spur in den Zustand vor der Normalisierung zurückzuversetzen, tippen Sie auf [Undo] (Rückgängig) bevor Sie irgendwelche anderen Vorgänge (außer Wiedergabe) ausführen.

Spur löschen

1 **Um die gewünschte Datei auszuwählen, führen Sie Schritte 1–3 unter „Eine Mehrspur-Audiodatei (.aud) auswählen“ aus.**

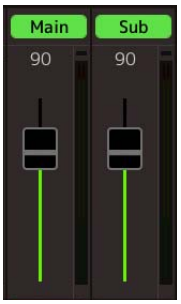
2 **Tippen Sie auf [Delete] (Löschen), um das Einblendfenster für den Vorgang aufzurufen.**

3 **Tippen Sie auf [Main]/[Sub], um die zu löschende Spur auszuwählen, und tippen Sie auf [OK].**

Die ausgewählte Spur wird gelöscht. Um den Vorgang abzubrechen und die Spur unverändert zu lassen, tippen Sie auf [Undo] (Rückgängig), bevor Sie irgendwelche anderen Vorgänge (außer Wiedergabe) ausführen.

Einstellen der Lautstärkeverhältnisse für die Wiedergabe

Durch Ablesen der Pegelanzeigen und Betätigen der Schieberegler für [Main] und [Sub] im Display können Sie die Wiedergabelautstärke der Spuren Main und Sub unabhängig voneinander einstellen. Wenn Sie [Main]/[Sub] antippen, um sie auszuschalten, können Sie die Spuren Main und Sub stummschalten.

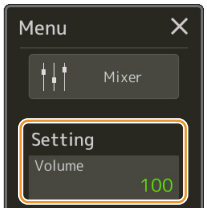


HINWEIS

Die Wiedergabelautstärke der einzelnen Spuren wird mit der Mehrspur-Audiodatei gespeichert und wirkt sich aus, wenn Sie Spuren neu aufnehmen oder die Datei exportieren.

Vorübergehendes Einstellen der Gesamtlautstärke für die Wiedergabe der Mehrspur-Audiodatei

Um die Gesamtlautstärke der Wiedergabe der Mehrspur-Audiodatei vorübergehend mit den Lautstärken der anderen Eingangskanäle (Mikrofoneingang, Sound der Style-Wiedergabe usw.) abzustimmen, tippen Sie auf das [Menu] im Audio-Multi-Recording-Display, und stellen Sie den Parameter „Volume“ ein. Dieser Parameter wird nicht in der Mehrspur-Audiodatei gespeichert.

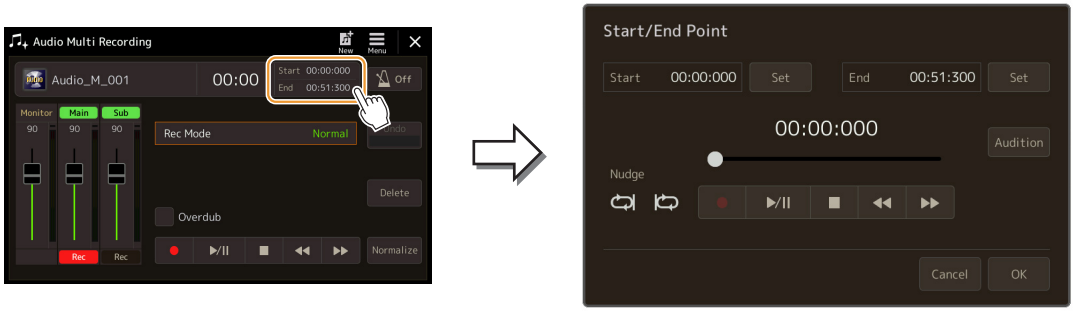


Einstellen der Start-/Endpunkte für Aufnahme und der Wiedergabe

Mit dieser Funktion können Sie die Start- und Endpunkte für die Mehrspur-Audiodatei festlegen. Diese Aktion ist nicht-destruktiv, d. h. es werden keine Daten vom Anfang oder Ende der Datei gelöscht. Die Start- und Endpunkte werden zusammen mit der Mehrspur-Audiodatei gespeichert und betreffen die Wiedergabe, die Aufnahme und den Export.

1 Um die gewünschte Datei auszuwählen, führen Sie Schritte 1–3 unter „Eine Mehrspur-Audiodatei (.aud) auswählen“ auf Seite 99 aus.

2 Tippen Sie in den Bereich „Start/End Point“ im Display, um das Display für die Bedienung aufzurufen.



NÄCHSTE SEITE

3 Geben Sie die Start-/Endpunkte an.

3-1 Stellen Sie die Wiedergabeposition auf den gewünschten Startpunkt.
Zum Einstellen der Wiedergabeposition tippen Sie auf [▶/❚❚]/[■]/[◀◀]/[▶▶] im Display, verwenden Sie das Datenrad oder drücken Sie die [DEC]/[INC]-Tasten.
Um den Punkt einzustellen, während der Bereich um diesen Punkt herum wiedergegeben wird, verwenden Sie die Nudge-Funktion. Näheres siehe „Verwenden der Nudge-Funktion“ weiter unten.

3-2 Tippen Sie neben „Start“ auf [Set], um den Startpunkt anzugeben.

3-3 Stellen Sie die Wiedergabeposition auf den gewünschten Endpunkt.
Führen Sie dieselbe Bedienung wie in Schritt 3-1 aus.

3-4 Tippen Sie neben „End“ auf [Set], um den Endpunkt anzugeben.

Die Start-/Endpunkte werden auf dem Display angezeigt, aber Sie wurden noch nicht zur Datei hinzugefügt.

4 Tippen Sie auf [Audition], um den angegebenen Wiedergabebereich zu prüfen.

Die Audiodatei wird im angegebenen Bereich wiedergegeben, und Sie können den Bereich beim Anhören prüfen. Um die angegebenen Start/Endpunkte zu verwerfen und das Display zu verlassen, tippen Sie auf [Cancel] (Abbrechen). Um die festgelegten Punkte zu ändern, führen Sie den Vorgang ab Schritt 3 nochmals aus.

5 Tippen Sie auf [OK], um Start-/Endpunkt der Datei hinzuzufügen.

Jetzt werden Start-/Endpunkt tatsächlich eingegeben und zusammen mit der Mehrspur-Audiodatei gespeichert.

Verwenden der Nudge-Funktion – Einstellen der Position während der Wiedergabe

Mit der Nudge-Funktion können Sie die Wiedergabe auf den Bereich der Start-/Endposition begrenzen, während Sie die Wiedergabeposition geringfügig verschieben (bis herab zu Millisekunden).

Um die Nudge-Funktion zu verwenden, tippen Sie zum Einschalten auf und .

: Schleifenwiedergabe des Bereichs von 500 Millisekunden vor der Wiedergabeposition bis zur aktuellen Wiedergabeposition.

: Schleifenwiedergabe des Bereichs von der aktuellen Wiedergabeposition bis 500 Millisekunden nach der Wiedergabeposition.

Zum Einstellen der Wiedergabeposition innerhalb der Nudge-Funktion tippen Sie auf [◀◀]]/[▶▶] im Display, verwenden Sie das Datenrad oder drücken Sie die [DEC]/[INC]-Tasten.

Um die Nudge-Funktion auszuschalten, tippen Sie auf oder , so dass beide Einträge ausgeschaltet sind.

Neuaufnahme einer Mehrspur-Aufnahmedatei

Bereits von Ihnen erstellte Multi-Track-Audiodaten können auf drei verschiedene Arten neu aufgenommen werden.

- **Normal:** Ersetzen oder Überschreiben der gesamten Daten .....Siehe unten
- **Punch In/Out (*):** Ersetzen oder Überschreiben eines bestimmten Datenbereichs ..... Seite 104
- **Bounce:** Mischen der Spuren Main und Sub auf der Main-Spur ..... Seite 107

* Punch In/Out-Aufnahmefunktionen mit drei verschiedenen Modi je nachdem, wie Sie die Aufnahme starten: Manuelles Punch In/Out, Pedal Punch In/Out und Auto Punch In/Out.

HINWEIS

Wiederholtes Neuaufnehmen der Daten führt zur Verschlechterung der Klangqualität.

ACHTUNG

Die Daten werden automatisch auf dem internen User-Laufwerk gespeichert, aber es empfiehlt sich, Ihre Daten vor der Bearbeitung zu sichern. Die einfachste Methode ist hierbei das Kopieren. Da jedoch Dateien nicht innerhalb eines Ordners auf dem User-Laufwerk kopiert werden können, müssen Sie einen neuen Ordner anlegen. Näheres zur Dateiverwaltung finden Sie in der Bedienungsanleitung.

Normal Recording – Ersetzen oder Überschreiben der gesamten Daten

Sie können alle Audio-Daten einer Spur mit Normal-Aufnahme ersetzen oder die Audio-Daten mit der vorherigen Version durch Normal-Aufnahme und aktiviertem Overdubbing zusammenmischen. Bei der Normal-Aufnahme im Overdub-Modus werden keine Spuren hinzugefügt. Stattdessen wird die neue Aufnahme zu den vorhandenen Daten hinzugemischt. Nach dem Stoppen der Aufnahme werden jegliche Daten hinter dem Stoppzeitpunkt gelöscht.

HINWEIS

Wenn Sie vorhaben, Parts der Spur im Overdub-Verfahren aufzunehmen, sollten Sie die erste Aufnahme so einfach wie möglich halten. Sie können beispielsweise nur ein rhythmisches Pattern (z. B. einen Style) oder ein einfaches Bass-Riff aufnehmen, um anschließend andere Parts darüber zu legen.

1 Um die gewünschte Datei auszuwählen, führen Sie Schritte 1–3 unter „Eine Mehrspur-Audiodatei (.aud) auswählen“ auf Seite 99 aus.

2 Wählen Sie die gewünschte Spur für die Aufnahme aus, indem Sie bei dieser Spur [Rec] antippen.

3 Stellen Sie die Aufnahmemethode ein.

3-1 Stellen Sie den Parameter „Rec Mode“ auf „Normal“ ein.

3-2 Schalten Sie das Kontrollkästchen „Overdub“ ein oder aus.

- **Aus:** Die gesamten Daten auf der Spur werden ersetzt.
- **Ein:** Die neue Aufnahme wird mit den auf der Spur vorhandenen Daten gemischt.

NÄCHSTE SEITE

4 **Üben Sie den Part, und prüfen und korrigieren Sie die Lautstärkeeinstellungen für die Aufnahme.**

■ Wenn „Overdub“ ausgeschaltet ist:

Üben Sie den Part, während Sie die Lautstärke prüfen und mit dem „Monitor“-Schieberegler den Aufnahmepegel einstellen.

■ Wenn „Overdub“ eingeschaltet ist:

Spielen Sie die aufgenommene Spur ab und üben Sie den Abschnitt, den Sie overdubben möchten, während die Spur abgespielt wird. Stellen Sie die Wiedergabelautstärken der Spuren Main und Sub ein (Seite 100), und stellen Sie die Aufnahmelautstärke mit dem „Monitor“-Schieberegler ein, während Sie die „Monitor“-Anzeige betrachten. Die hier eingestellte Lautstärkebalance wird genau so aufgenommen.

HINWEIS

Bevor Sie den Part üben und die Lautstärke einstellen, nehmen Sie erforderliche Einstellungen vor wie z. B. die Voice-Auswahl usw. Wenn Sie eine auf der Tastatur spielbare Voice im Instrument aufnehmen möchten, wählen Sie die gewünschte Voice aus. Wenn Sie Ihre eigene Singstimme oder ein externes Instrument aufnehmen möchten, schließen Sie ein Mikrofon oder Instrument an, und nehmen Sie die entsprechenden Einstellungen vor.

5 **Tippen Sie auf [●] (Rec), um die Aufnahme zu aktivieren.**

6 **Tippen Sie auf [▶/II] (Play/Pause), um die Aufnahme zu starten.**

Spielen Sie auf der Tastatur (oder singen Sie usw.), und zeichnen Sie Ihr Spiel auf.

HINWEIS

Der Ton der anderen Spur (die nicht als Aufnahmeziel ausgewählt ist) wird nicht auf dieser Spur aufgenommen.

7 **Wenn die Aufnahme beendet ist, tippen Sie auf [■] (Stopp).**

Nach Stoppen der Aufnahme werden die Daten der Spur nach dem Stopp-Zeitpunkt gelöscht, auch dann, wenn Overdub aktiviert ist.

8 **Um die neue Aufnahme anzuhören, tippen Sie auf [▶/II] (Wiedergabe/Pause).**

Wenn Sie einen Fehler gemacht haben sollten oder nicht ganz mit Ihrer Aufnahme zufrieden sind, können Sie die Normal-Aufnahme zu diesem Zeitpunkt rückgängig machen. Dazu tippen Sie auf [■] (Stopp), um die Wiedergabe anzuhalten, und tippen Sie dann auf [Undo].

HINWEIS

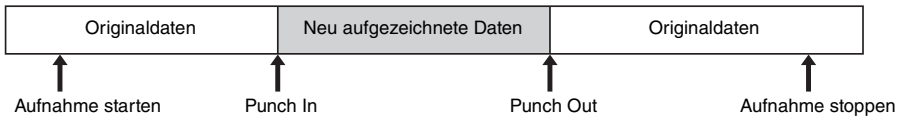
Die Audio-Multi-Recording-Funktion senkt die Lautstärke der vorhandenen Spur automatisch ein wenig ab, um den Pegel der Overdub-Aufnahme zu optimieren. Auf diese Weise werden mögliche Verzerrungen minimiert. Mit dem Normalize-Effekt können Sie die Lautstärke des Gesamtklangs maximieren. Näheres siehe Seite 99.

Punch In/Out Aufnahme – Ersetzen oder Overdubben eines bestimmten Datenbereichs

Dieses Aufnahmeverfahren kann nur für eine vorhandene Aufnahme verwendet werden. Es ermöglicht die erneute Aufnahme eines Teils des bereits aufgezeichneten Materials. Mit Punch In/Out-Aufnahme können Sie den ursprünglichen Part durch die neue Aufnahme ersetzen oder, mit Punch In/Out-Aufnahme plus eingeschaltetem Overdub, die ursprünglichen Daten beibehalten und mit den neuen Daten mischen. Auf diese Weise können Sie entweder einen Fehler in der Aufnahme korrigieren oder neue Teile über die ursprüngliche Aufnahme „overdubben". Bedenken Sie, dass die Abschnitte der Spur vor und nach dem Punch In/Out-Bereich nicht überschrieben werden und als ursprüngliche Daten bestehen bleiben. Sie werden jedoch ganz normal wiedergegeben, um Ihnen die Aufnahme zu erleichtern.

HINWEIS

Wenn Sie die Datei mit Punch In/Out erneut aufnehmen, empfehlen wir Ihnen, nur jeweils einen Bereich zur Zeit aufzunehmen. Dies deshalb, da die Undo/Redo-Funktion jeweils nur einen Bereich rückgängig machen oder wiederherstellen kann, der zuletzt aufgenommen/rückgängig gemacht wurde.



1 Um die gewünschte Datei auszuwählen, führen Sie Schritte 1–3 unter „Eine Mehrspur-Audiodatei (.aud) auswählen" auf Seite 99 aus.

2 Wählen Sie die gewünschte Spur für die Aufnahme aus, indem Sie bei dieser Spur [Rec] antippen.

3 Stellen Sie die Aufnahmemethode ein.

3-1 Stellen Sie den Parameter „Rec Mode" ein.
Wählen Sie den gewünschten Punch-In/Out-Modus aus, je nachdem, wie Sie die Aufnahme starten möchten.

- **Manual Punch In/Out:** Hiermit können Sie die Punch-In/Out-Aufnahme manuell durch Bedienung im Display ausführen.
- **Pedal Punch In/Out:** Hiermit können Sie die Punch-In/Out-Aufnahme per Fuß über einen an der Buchse ASSIGNABLE FOOT PEDAL 2 angeschlossenen Fußschalter durchführen.
- **Auto Punch In/Out:** Hiermit können Sie die Punch-In/Out-Aufnahme automatisieren, indem Sie den Aufnahmebereich vorgeben (siehe unten).

3-2 Schalten Sie das Kontrollkästchen „Overdub" ein oder aus.

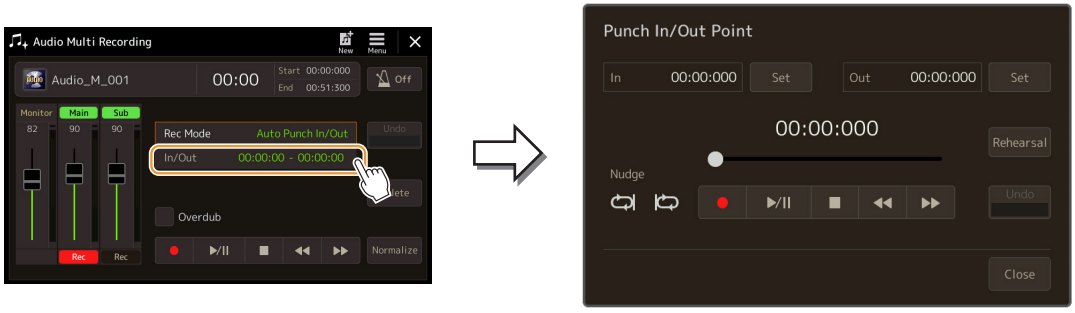
- **Aus:** Ersetzen eines bestimmten Datenbereichs der Spur.
- **Ein:** Mischen eines Bereichs der neuen Aufnahme mit den auf der Spur vorhandenen Daten.

NÄCHSTE SEITE

Angeben des Aufnahmebereichs im Modus Auto Punch In/Out

Wenn Sie als Aufnahmemethode „Auto Punch In/Out“ auswählen, geben Sie den Aufnahmebereich an, und üben Sie diesen mit Hilfe der Rehearsal-Funktion (Probe-Funktion).

1 Tippen Sie in den „In/Out“-Bereich im Display, um das Display für die Bedienung aufzurufen.



2 Geben Sie die Punch-In/-Out-Punkte an.

> **HINWEIS**
> Der kleinstmögliche Bereich für eine Auto-Punch-Aufnahme beträgt 100 Millisekunden.

2-1 Stellen Sie die Wiedergabeposition auf den gewünschten Punch-In-Punkt.
Zum Einstellen der Wiedergabeposition tippen Sie auf [▶/❚❚]/[■]/[◀◀]/[▶▶] im Display, verwenden Sie das Datenrad oder drücken Sie die [DEC]/[INC]-Tasten.
Um den Punkt während der Wiedergabe einzustellen, verwenden Sie die Nudge-Funktion genau wie beim Einstellen der Start- und Endpunkte. Näheres siehe „Verwenden der Nudge-Funktion“ (Seite 101).

2-2 Tippen Sie neben „In“ auf [Set], um den Punch-In-Punkt anzugeben.

2-3 Stellen Sie die Wiedergabeposition auf den gewünschten Punch-Out-Punkt.
Führen Sie dieselbe Bedienung wie in Schritt 2-1 aus.

2-4 Tippen Sie bei „Out“ auf [Set], um den Punch-Out-Punkt anzugeben.

Sobald die In-/Out-Punkte angegeben wurden, werden sie sogleich in der Datei gespeichert.

3 Üben Sie vor der Aufnahme den aufzunehmenden Part mit der Rehearsal-Funktion.

3-1 Tippen Sie auf [Rehearsal], um die Funktion einzuschalten.

3-2 Tippen Sie auf [●] (Rec), und tippen Sie auf [▶/❚❚] (Wiedergabe/Pause) im Display.
Die Mehrspur-Audiodaten werden wiederholt wiedergegeben. Die Wiedergabe startet vier Sekunden vor dem Punch-In-Punkt und endet vier Sekunden nach dem Punch-Out-Punkt. Üben Sie das Spiel auf der Tastatur oder den Gesang.
Während der Rehearsal-Funktion wird die Aufnahme simuliert, aber nicht wirklich ausgeführt.

3-3 Tippen Sie auf [■] (Stopp), um die Rehearsal-Funktion zu verlassen.

> **HINWEIS**
> Die wiederholte Wiedergabe der Rehearsal-Funktion wird nach 99 Durchläufen automatisch angehalten.

4 Tippen Sie auf [Close] (Schließen), um zum Audio-Multi-Recording-Display zurückzukehren.

> **HINWEIS**
> Wenn die Rehearsal-Funktion nicht verwendet wird, können Sie die Aufnahme mit Punch In/Out im Punch-In/Out-Display auch sofort ausführen.

NÄCHSTE SEITE

4 Nehmen Sie den angegebenen Bereich der Spur mit einer der Methoden auf, die Sie in Schritt 3 gewählt hatten.

HINWEIS

Der Ton der anderen Spur (die nicht als Aufnahmeziel ausgewählt ist) wird nicht auf dieser Spur aufgenommen.

HINWEIS

Wir empfehlen, immer nur jeweils einen Bereich aufzunehmen. Dies deshalb, da die Undo/Redo-Funktion jeweils nur einen Bereich rückgängig machen oder wiederherstellen kann, der zuletzt aufgenommen/rückgängig gemacht wurde.

■ Manual Punch In/Out:

4-1 Tippen Sie auf [●] (Rec), um den Aufnahmemodus zu aktivieren.

4-2 Tippen Sie auf [▶/II] (Wiedergabe/Pause), um die Aufnahme im gewählten Modus zu starten.

4-3 Tippen Sie erneut auf [●], um die eigentliche Aufnahme (Punch-In) zu starten.

4-4 Wenn Sie fertig gespielt/gesungen haben, tippen Sie auf [▶/II] (Wiedergabe/Pause), um die Aufnahme zu beenden (Punch Out).
Die Wiedergabe pausiert, und die eigentliche Aufnahme des Bereichs wird beendet.

4-5 Tippen Sie auf [■] (Stopp) im Display, um den Aufnahmemodus zu beenden.

■ Pedal Punch In/Out:

Der Zeitpunkt, an dem Sie den Fußschalter betätigen (der an der Buchse ASSIGNABLE FOOT PEDAL 2 angeschlossen ist), ist der Punch-In-Punkt, und der Zeitpunkt, an dem Sie es wieder loslassen, ist der Punch-Out-Punkt.

4-1 Tippen Sie auf [●] (Rec), um den Aufnahmemodus zu aktivieren.

4-2 Tippen Sie auf [▶/II] (Wiedergabe/Pause), um die Aufnahme im gewählten Modus zu starten.

4-3 Drücken und halten Sie den Fußschalter, um die eigentliche Aufnahme (Punch-In) zu starten.

4-4 Wenn Sie fertig gespielt/gesungen haben, lassen Sie den Fußschalter los, um die Aufnahme zu stoppen (Punch-Out).
Die Wiedergabe pausiert, und die eigentliche Aufnahme des Bereichs wird beendet.

4-5 Tippen Sie auf [■] (Stopp) im Display, um den Aufnahmemodus zu beenden.

■ Auto Punch In/Out:

4-1 Tippen Sie auf [●] (Rec), um den Aufnahmemodus zu aktivieren.

4-2 Tippen Sie auf [▶/II] (Wiedergabe/Pause), um die Aufnahme im gewählten Modus zu starten.
Die Wiedergabe startet vier Sekunden vor dem Punch-In-Punkt, wo die Aufnahme beginnt, und endet zusammen mit der Aufnahme vier Sekunden nach dem Punch-Out-Punkt. Die Wiedergabe wird vier Sekunden nach dem Punch-Out-Punkt automatisch angehalten.

5 Um die neue Aufnahme anzuhören, tippen Sie auf [▶/II] (Wiedergabe/Pause).

Wenn Sie einen Fehler gemacht haben sollten, oder nicht ganz mit Ihrer Aufnahme zufrieden sind, können Sie die Punch-In/Out-Aufnahme durch Antippen von [Undo] im Display rückgängig machen.

Bounce Recording – Mischen der Spuren Main und Sub auf der Main-Spur

Mit der so genannten Bounce-Aufnahme können Sie alle Daten der Main- und der Sub-Spur auf eine Spur (wiederum die Main-Spur) mischen. Sie erhalten daraufhin eine leere Sub-Spur, die für die Normal-Aufnahme eines weiteren Parts auf der Sub-Spur verfügbar ist.

1 **Um die gewünschte Datei auszuwählen, führen Sie Schritte 1–3 unter „Eine Mehrspur-Audiodatei (.aud) auswählen“ auf Seite 99 aus.**

2 **Stellen Sie den Parameter „Rec Mode“ auf „Bounce“ ein.**

> ✍ **HINWEIS**
> Wenn der Aufnahmemodus auf „Bounce“ eingestellt ist, wechselt die Spurauswahl automatisch zur Main-Spur.

3 **Geben Sie die Audiodaten wieder, und prüfen und korrigieren Sie die Lautstärkeeinstellungen für die Aufnahme.**

Geben Sie die aufgenommenen Spuren wieder, stellen Sie die Wiedergabelautstärken der Spuren Main und Sub ein (Seite 100), und stellen Sie die Aufnahmelautstärke mit dem „Monitor“-Schieberegler ein, während Sie die „Monitor“-Anzeige betrachten. Die hier eingestellte Lautstärkebalance wird genau so aufgenommen.

4 **Tippen Sie auf [●] (Rec), und tippen Sie dann auf [Yes], um fortzufahren.**

Wenn Sie die auf der Sub-Spur aufgezeichneten Daten nicht löschen möchten, drücken Sie die Taste [No] (Nein) anstatt wie oben die Taste [Yes] (Ja).

5 **Tippen Sie auf [▶/II] (Play/Pause), um die Bounce-Aufnahme zu starten.**

Alle Daten der Spuren Main und Sub werden gemischt und auf der Main-Spur aufgezeichnet. Wenn die Wiedergabe der Spuren Main und Sub beendet ist, endet die Bounce-Aufnahme automatisch.

> ✍ **HINWEIS**
> Wenn Sie während der Bounce-Aufnahme singen oder auf der Tastatur spielen, wird dies gleichzeitig mit auf der Main-Spur aufgenommen.

6 **Um die neue Aufnahme anzuhören, tippen Sie auf [▶/II] (Wiedergabe/Pause).**

Die Sub-Spur ist nun leer, und Sie können mit der Normal-Aufnahme eines weiteren Parts auf der Sub-Spur fortfahren.

Wenn Sie in Schritt 4 die aufgezeichneten Daten der Sub-Spur nicht gelöscht haben, werden die Daten der Sub-Spur auf der Main- wie auch der Sub-Spur aufgezeichnet. Um die doppelte Wiedergabe der Daten zu vermeiden, schalten Sie die Wiedergabe der Sub-Spur stumm indem Sie im Display auf [Sub] tippen, um sie auszuschalten.

7 Registrierungsspeicher

Inhalt

Aufruf bestimmter Einstellungen deaktivieren (Registration Freeze)..... 108
Abrufen der Registrierungsspeicher-Nummern in einer Reihenfolge (Registration Sequence)..... 109
Suche nach einer Registration-Memory-Bank-Datei 111
• Hinzufügen von Tags zu einer Registration-Memory-Bank für die Suche ... 112

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.
Das Display für diesen Vorgang können Sie über [MENU] → [Regist Freeze] aufrufen.

1 **Markieren Sie den „einzufrierenden“ Eintrag oder die Gruppe mit einem Häkchen.**

Welche Parameter zu den Freeze-Parametern gehören, können Sie der Datenliste (Parametertabelle) auf der Website entnehmen.

2 **Schalten Sie Registration Freeze ein („On“).**

HINWEIS

Die Registration-Freeze-Funktion kann auch mit der [FREEZE]-Taste ein- und ausgeschaltet werden.

Abrufen der Registrierungsspeicher-Nummern in einer Reihenfolge (Registration Sequence)

Zum schnellen Umschalten zwischen Bedienfeldeinstellungen während eines Live-Auftritts bietet dieses Instrument die Funktion „Registration Sequence“, mit der Sie die acht Einstellungen in einer beliebigen festgelegten Reihenfolge aufrufen, indem Sie einfach die Tasten [DEC]/[INC] im Home-Display, die ASSIGNABLE-Tasten oder das Pedal betätigen.

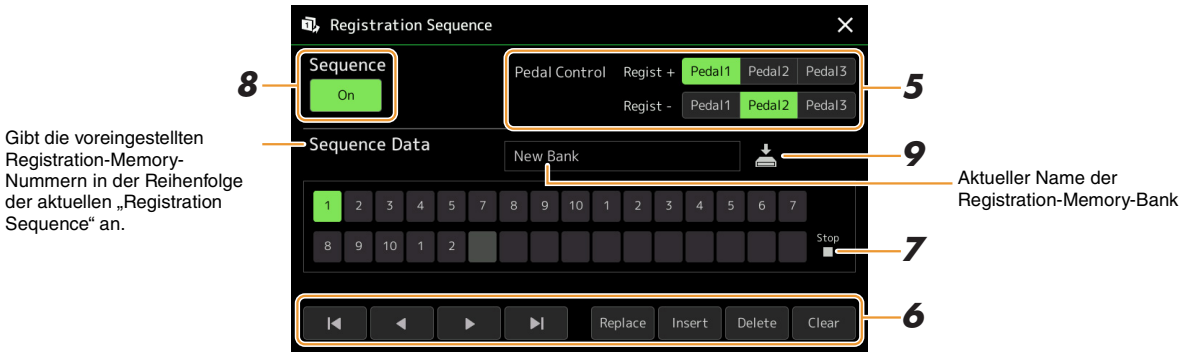
1 Wenn Sie zum Umschalten der Registration-Memory-Nummern eines oder mehrere Pedale verwenden möchten, schließen Sie diese(s) an den entsprechenden ASSIGNABLE FOOT PEDAL-Buchsen an.

Anweisungen hierzu finden Sie in der Bedienungsanleitung.

2 Drücken Sie gleichzeitig die REGIST BANK-Tasten [–] und [+], um das Display für die Auswahl von Registrierungsbanken aufzurufen.

3 Wählen Sie die gewünschte Registration-Memory-Bank aus, aus der Sie eine Sequenz erstellen möchten.

4 Rufen Sie das Registration-Sequence-Display auf über [MENU] → [Regist Sequence].



5 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.

Wenn Sie beabsichtigen, die ASSIGNABLE-Taste zu verwenden, um die Registration-Memory-Nummer umzuschalten, weisen Sie in dem Display, das über [MENU] → [Assignable] (Seite 133) zu erreichen ist,die Einträge „Registration Memory +“ oder „Registration Memory –“.

HINWEIS

Sie können dem Pedal auch andere Funktionen zuweisen – Voice Guide Controller (Seite 157), Punch In/Out bei Songs (Seite 79) und die im Assignable-Display eingestellte Funktion (Seite 133). Wenn Sie dem Pedal mehrere Funktionen zuweisen, ist die Priorität die folgende: Voice Guide Controller → Punch In/Out für den Song → Registration Sequence → die Funktion, die im Assignable-Display eingestellt wurde.

6 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.

NÄCHSTE SEITE

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.

7 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 Bank in demselben Ordner des Registration-Bank-Selection-Displays.

8 Schalten Sie Registration Sequence ein („On").

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

9 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.

Suche nach einer Registration-Memory-Bank-Datei

Mit der Suchfunktion können Sie die gewünschte Datei aus der großen Zahl der Dateien einer Registration Memory Bank schnell auffinden.

1 **Rufen Sie das Funktions-Display auf, indem Sie im Registration-Bank-Selection-Display auf (Search) tippen.**

2 **Tippen Sie auf das Suchfeld, um das Fenster zur Zeicheneingabe anzuzeigen.**

3 **Geben Sie den Dateinamen oder den Ordnernamen (oder nur einen Teil davon) an, um die Suche zu starten.**

Wenn Sie mehrere Begriffe eingeben möchten, fügen Sie ein Leerzeichen zwischen den Wörtern ein.
Nach Abschluss der Suche erscheint die Liste mit den gefundenen Datensätzen. Wenn Sie das Ergebnis löschen möchten, tippen Sie auf [Clear].

4 **Um die Suche zu verfeinern, tippen Sie auf (Filter) und geben Sie die Suchoptionen im Feld ein.**

- **Tag:** Geben Sie Tags (Seite 112) im Feld ein, oder wählen Sie Tags durch Antippen von [Existing Tag List] aus der Liste aus. Wenn Sie mehrere Tags eingeben möchten, fügen Sie ein Leerzeichen zwischen den Tags ein.
- **Song:** Geben Sie den Song-Namen ein.
- **Style:** Geben Sie den Style-Namen ein.
- **Style Tempo:** Geben Sie den Tempobereich ein.

Um die jeweilige Suchanfrage zu löschen, tippen Sie auf [Clear]. Um alle zu löschen, tippen Sie auf [All Clear]. Durch erneutes Antippen von (Filter) bringt Sie zurück zum Suchergebnis.

5 **Wählen Sie die gewünschte Registration-Memory-Bank-Datei aus den Suchergebnissen aus.**

Durch Antippen von [OK] schließt sich das Ergebnis-Display, und die im Ergebnis gefundene Bank wird aufgerufen. Durch Antippen von [Cancel] schließt sich das Ergebnis-Display, und die aktuelle Bank bleibt ausgewählt.

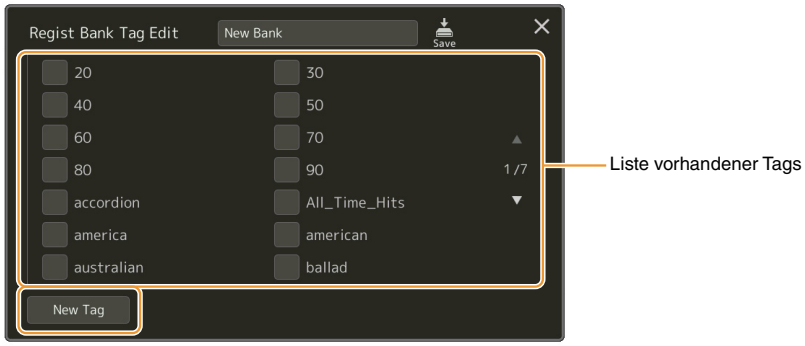
Hinzufügen von Tags zu einer Registration-Memory-Bank für die Suche

Die Tags der Registration Memory Banks helfen Ihnen dabei, bei der Suche schnell die gewünschten Dateien zu finden.

1 **Wählen Sie die gewünschte Registration-Memory-Bank-Datei aus, der Sie Tags hinzufügen möchten.**

2 **Tippen Sie im Registration-Bank-Selection-Display auf Menu (Menü) und dann auf [Regist Bank Tag Edit], um das Funktions-Display aufzurufen.**

3 **Tippen Sie auf [New Tag], um den gewünschten Text im Fenster für die Zeicheneingabe einzugeben.**



Wenn Sie bereits Tags zu einer anderen Registration-Memory-Bank-Datei hinzugefügt hatten, erscheinen die bestehenden Tags in der Liste und lassen sich mittels Häkchen auswählen. Es kann eine Weile dauern, bis die Liste angezeigt wird.

4 **Tippen Sie auf Save (Speichern), um die Tag-Informationen in der Registration-Memory-Bank-Datei zu speichern.**

8 Wiedergabeliste

Inhalt

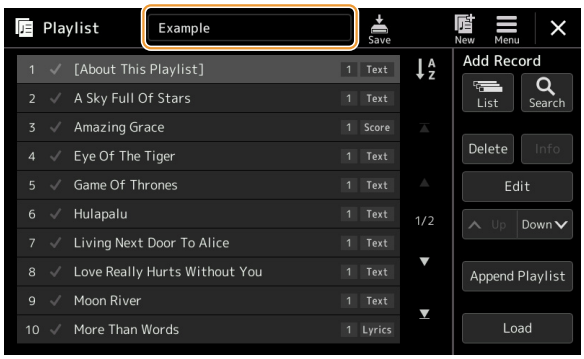
Importieren von Music-Finder-Einträgen in die Playlist..... 113

Importieren von Music-Finder-Einträgen in die Playlist

Durch Importieren von Music-Finder-Einträgen, die auf früheren Keyboards von Yamaha verwendet wurden (wie der Tyros-Serie), können Sie die Einträge in der Playlist des Genos verwenden, so als ob Sie die Music-Finder-Funktion auf diesen anderen Instrumenten nutzen würden.
Näheres zur Verwendung von Music Finder finden Sie in der Bedienungsanleitung des Yamaha Keyboards, das Ihre gewünschten Music-Finder-Einträge enthält.

1 Schließen Sie das USB-Flash-Laufwerk mit der Music-Finder-Datei (*.mfd) an der [USB TO DEVICE]-Buchse des Genos an.**

2 Tippen Sie auf dem Playlist-Display auf den Namen der Playlist-Datei, um das Display für die Playlist-Auswahl aufzurufen.



3 Wählen Sie die gewünschte Music-Finder-Datei aus; es erscheint eine Bestätigungsmeldung.

4 Tippen Sie auf [Yes], um den Importvorgang zu starten.

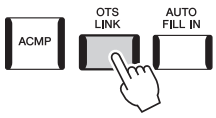
Die Music-Finder-Einträge werden in Registration-Memory-Bank-Dateien konvertiert und auf dem User-Laufwerk dieses Instruments in einem Ordner gespeichert (mit dem Namen der importierten Datei).
Gleichzeitig wird eine Playlist der konvertierten Registration-Memory-Bank-Dateien erstellt und auf dem USB-Flash-Laufwerk gespeichert (mit dem Namen der importierten Datei). Die Music-Finder-Einträge werden unter Registration-Memory-Nummer [1] jeder Bank gespeichert.

ACHTUNG

Wenn bereits ein Ordner gleichen Namens wie die Music-Finder-Datei besteht, wird die Registration-Memory-Bank-Datei gleichen Namens in diesem Ordner durch den Import der Daten überschrieben. Um das Überschreiben wichtiger Daten zu vermeiden, ändern Sie den Ordnernamen oder den Namen der Music-Finder-Datei.

NÄCHSTE SEITE

5 **Um die importierten Einträge genauso zu nutzen wie den Music Finder, sollten Sie die [OTS LINK]-Taste einschalten.**



6 **Tippen Sie im Playlist-Display auf den Namen des Eintrags und laden Sie die in den Music-Finder-Daten enthaltenen Einstellungen.**

Suchen nach Einträgen

Da Music-Finder-Daten im Registration Memory gespeichert sind, können Sie im Registration-Bank-Selection-Display nach Einträgen (Datensätzen) suchen. Schlüsselbegriffe (Keywords) und Musikrichtung (Genre) aus Music Finder werden als Tag-Informationen gespeichert.

9 Mikrofon

Inhalt

Mikrofoneinstellungen (Mic Setting) 115
• Speichern/Abrufen der Mikrofoneinstellungen 117
Bearbeiten des Vocal-Harmony-Typs (Vocal Harmony) 118
Bearbeiten der Synth-Vocoder-Typen (Vocal Harmony) 122

Mikrofoneinstellungen (Mic Setting)

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.
Das Display für diesen Vorgang können Sie über [MENU] → [Mic Setting] aufrufen.

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 129).

Wenn „Vocal“ ausgewählt ist:

Wenn „Talk“ ausgewählt ist:

①	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 118).
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. Die Einstellung „Talk“ entspricht dem Einschalten der [TALK]-Taste am Bedienfeld.
③	Lautstärke-einstellung	Legt die Eingangslautstärke des Mikrofonklangs fest. Der Eingangspegel wird rechts angezeigt. **HINWEIS** Die Einstellung hier entspricht der im Vocal-Harmony-Display (Seite 118).

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.
		Threshold	Legt den Eingangspegel fest, oberhalb dessen das Gate öffnet.
⑥	Compressor	Dieser Effekt hält den Ausgangspegel niedrig, wenn das Mikrofon-Eingangssignal einen angegebenen Pegel überschreitet. Dies ist besonders nützlich, um Gesangspassagen mit sehr hohen Dynamikschwankungen zu glätten. Das Signal wird dynamisch „komprimiert“, so dass laute Passagen leiser werden oder umgekehrt.	
		On/Off	Schaltet den Kompressor ein oder aus.
		Threshold	Legt den Eingangspegel fest, oberhalb dessen die Kompression angewendet wird.
		Ratio	Regelt das Kompressionsverhältnis. Ein höheres Verhältnis hat einen stärker komprimierten Sound mit reduziertem Dynamikumfang zur Folge.
		Out	Stellt den Gesamtausgangspegel ein.
⑦	Pitch Detect (nur, wenn „Vocal“ ausgewählt ist)	Hier stellen Sie ein, wie während der Aufführung die Tonhöhe des abgenommenen Mikrofonklangs erkannt wird.	
		Voice Range	Stellen Sie diesen Parameter ein, um für Ihre Stimme die natürlichste Vokalharmonie zu erhalten. • **Bass:** Hiermit werden tiefe Frequenzen betont. Diese Einstellung ist auch für Passagen mit röhrender oder schreiender Stimme geeignet. • **Alto/Tenor:** Hiermit werden mittlere Frequenzen betont. • **Soprano:** Hiermit werden hohe Frequenzen betont. Diese Einstellung ist auch für das Singen nah am Mikrofon geeignet. • **All Range:** Einstellung für Sänger, die einen großen Stimmumfang haben, von Bass bis Sopran.
		Response	Stellt die Ansprechgeschwindigkeit des Vocal-Harmony-Effekts ein, bzw. wie schnell Harmonien aus Ihrer Stimme erzeugt werden. ***HINWEIS*** Wenn der Parameter „Lead Pitch Detect Speed“ und/oder der Parameter „Harm Pitch Detect Speed“ von Vocal Harmony (Seite 121) auf „Mic Setting“ eingestellt ist/sind, ist dieser Parameter wirksam. Bei anderen Einstellungen ist die Vocal-Harmony-Einstellung „Pitch Detect Response“ wirksam.
		Background Noise Cut	Hiermit können Sie Signalanteile ausfiltern, die die Tonhöhenerkennung 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	Legt die Intensität der auf den Mikrofonklang angewendeten Reverb-Effekte fest.
		Chorus	Legt die Intensität der auf den Mikrofonklang angewendeten Chorus-Effekte fest.
		Level Reduction	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/Abrufen der Mikrofoneinstellungen

Alle Mikrofoneinstellungen lassen sich als einzelne Datei speichern durch Antippen von Save (Speichern) im Mic-Setting-Display. Im User-Speicher dieses Instruments können bis zu zehn Dateien gespeichert werden. 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 Save (Speichern), 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 [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → Seite 2/2 zu erreichen ist, bei „User Effect“ auf [Save], um den Speichervorgang auszuführen (Seite 159).

Bearbeiten des Vocal-Harmony-Typs (Vocal Harmony)

Durch Bearbeiten der Parameter des voreingestellten Vocal-Harmony-Typs können Sie Ihren eigenen Vocal-Harmony-Typ erstellen.
Das Display für diesen Bedienvorgang können Sie über [MENU] → [Vocal Harmony] aufrufen.

1 **Berühren Sie den Namen der Vocal Harmony, um die Anzeige zur Auswahl der Vocal Harmony aufzurufen.**

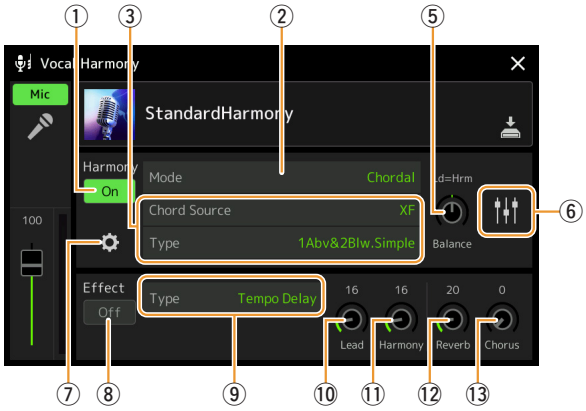
2 **Tippen Sie auf [Vocal Harmony] und wählen Sie den gewünschten Vocal-Harmony-Typ aus.**

3 **Bearbeiten Sie je nach ausgewähltem Vocal-Harmony-Typ die entsprechenden Einstellungen wie gewünscht.**

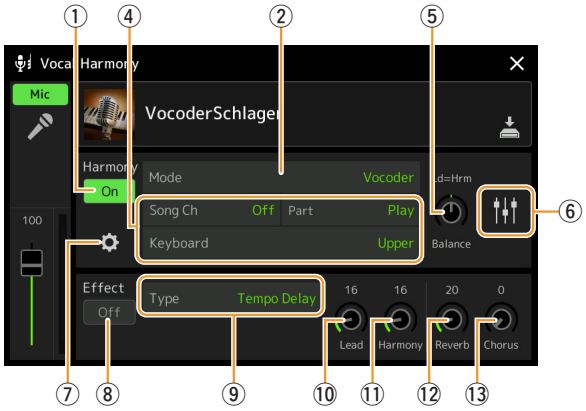
HINWEIS

Prüfen Sie, ob das Mikrofon richtig angeschlossen ist (siehe Bedienungsanleitung) und die Einstellungen (siehe Referenzhandbuch, Seite 115) richtig sind, bevor Sie die Vocal-Harmony-Control-Parameter hier einstellen.

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. Diese entspricht der Taste [VOCAL HARMONY] am Bedienfeld.	
②	Mode	Obwohl durch Auswahl eines Vocal-Harmony-Typs einer der drei folgenden Modi automatisch ausgewählt wird, können Sie den Modus auch umschalten.	
		Chordal	Die Harmonienoten werden durch die folgenden drei Akkordtypen festgelegt: die im Akkordbereich der Tastatur gespielte Akkorde (wenn die [ACMP ON/OFF]-Taste 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.)
		Vocoder	Der Mikrofonklang wird über die Noten ausgegeben, die Sie auf der Tastatur spielen, oder über die 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).

NÄCHSTE SEITE

③	**(Wenn der Modus auf „Chordal“ gestellt ist)**	
	Chord Source	Legt fest, welche Daten oder Events eines Songs zur Akkorderkennung verwendet werden. • **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. **HINWEIS** Je nach den Song-Daten und unabhängig von dieser Einstellung arbeitet Vocal Harmony eventuell nicht richtig, falls der ausgewählte Song keine Akkorddaten oder für die Akkorderkenmnung unzureichende Noten enthält.
	Type	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. • **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 bei ⑥ angegebenen Intervall hinzugefügt. **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. Weitere Informationen zu den Chordal Types entnehmen Sie der „Datenliste“ (Liste der Vokalharmonie-Parameter) auf der Website.
④	**(Wenn der Modus auf „Vocoder“ oder „Vocoder-Mono“ gestellt ist)**	
	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	• **Off:** Die Harmoniesteuerung über Tastatur ist ausgeschaltet. • **Upper:** Noten, die rechts vom Split-Punkt (Left) gespielt werden, steuern die Harmonien. • **Lower:** Noten, die links vom Split-Punkt (Left) gespielt werden, steuern die Harmonien. **HINWEIS** Wenn die Einstellungen von Tastaturspiel und Song-Daten angewendet werden, werden sie zusammengeführt, um die Harmonieeffekte zu steuern.
⑤	Balance	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.

NÄCHSTE SEITE

⑥	Einstellen der Balance zwischen führender Note und Harmonienote	Die folgenden Parameter können jeweils für die führende Note (Mikrofonklang) und die Harmonienote eingestellt werden. • **Transpose:** 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. ***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. ***HINWEIS*** Die Transpose-Werte der Harmonien sind nur verfügbar, wenn der Modus (②) auf „Chordal“ eingestellt ist.
⑦	Harmony Assign	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 „Datenliste“ (Liste der Vocal-Harmony-Parameter) auf der Website. **● Wenn der Harmony-Modus auf „Chordal“ gestellt ist** • **Session Table:** Legt je nach den verschiedenen Musikgenres fest, wie die Harmonienoten gesetzt werden, bzw. welche Akkordarten beim Erzeugen der Harmonien verwendet werden. ***HINWEIS*** Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn der Chordal-Type-Modus auf einer anderen Einstellung als „ScaleDiatonic“ oder „Parallel“ steht. • **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. **● Wenn der Harmony-Modus auf „Vocoder“ oder „Vocoder-Mono“ gestellt ist** • **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.

NÄCHSTE SEITE

⑦	Detail Setting	• **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. **Off (Aus): 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 („Response“) im Mic-Setting-Display Vorrang (Seite 116). • **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. Informationen zu den Detail-Setting-Parametern entnehmen Sie der „Data List“ (Liste der Vokalharmonie-Parameter) auf der Website.

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. Näheres erfahren Sie in der Datenliste („Liste der Vokalharmonie-Effekttypen“ für die Vocal-Harmony-Effekttypen, und „Vocal Harmony-Parameterliste“ für die Vocal-Harmony-Effektparameter) auf der Website.
⑩	Lead	Stellt die Effektintensität für die Hauptstimme ein.
⑪	Harmony	Stellt die Effektintensität für die Harmoniestimmen ein.
⑫	Reverb	Stellt den Anteil des Reverb-Effekts (Hall) für den Mikrofonklang ein. Diese Einstellung entspricht der im Mixer-Display (Seite 129).
⑬	Chorus	Stellt den Anteil des Chorus-Effekts für den Mikrofonklang ein. Diese Einstellung entspricht der im Mixer-Display (Seite 129).

4 Tippen Sie auf (Speichern), und speichern Sie die Änderungen als Vocal-Harmony-Typ.

Insgesamt sechzig Typen (Vocal Harmony und Synth Vocoder) lassen sich 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 [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → Seite 2/2 zu erreichen ist, bei „User Effect“ auf [Save], um den Speichervorgang auszuführen (Seite 159).

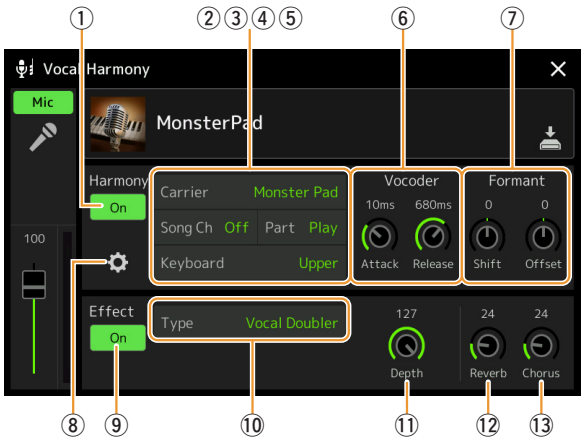
Bearbeiten der Synth-Vocoder-Typen (Vocal Harmony)

Durch Bearbeiten der Parameter des voreingestellten Synth-Vocoder-Typs können Sie Ihren eigenen Synth-Vocoder-Typ erstellen.
Das Display für diesen Bedienvorgang können Sie über [MENU] → [Vocal Harmony] aufrufen.

1 Berühren Sie den Namen der Vocal Harmony, um die Anzeige zur Auswahl der Vocal Harmony aufzurufen.

2 Tippen Sie auf [Synth Vocoder] und wählen Sie den gewünschten Synth-Vocoder-Typ aus.

3 Bearbeiten Sie je nach ausgewähltem Synth-Vocoder-Typ die entsprechenden Einstellungen wie gewünscht.



> **HINWEIS**
> Prüfen Sie, ob das Mikrofon richtig angeschlossen ist (siehe Bedienungsanleitung) und die Einstellungen (siehe Referenzhandbuch, Seite 115) richtig sind, bevor Sie die Synth-Vocoder-Control-Parameter hier einstellen.

Harmony

Sie können die Synth-Vocoder-Parameter bearbeiten.

①	Harmony On/Off	Schaltet den Synth Vocoder ein oder aus. Diese entspricht der Taste [VOCAL HARMONY] am Bedienfeld.
②	Carrier	Wählt den Musikinstrumentenklang, der als Quelle (Carrier) für den Synth Vocoder verwendet wird. (Der „Carrier“ (Träger) dient als Grundklang, auf den die Stimmeigenschaften aufmoduliert werden.)
③	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.
④	Parts	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.
⑤	Keyboard	• **Off:** Die Harmoniesteuerung über die Tastatur ist ausgeschaltet. • **Upper:** Noten, die rechts vom Split-Punkt (Left) gespielt werden, steuern die Harmonien. • **Lower:** Noten, die links vom Split-Punkt (Left) gespielt werden, steuern die Harmonien. **HINWEIS** Wenn die Einstellungen von Tastaturspiel und Song-Daten angewendet werden, werden sie zusammengeführt, um die Harmonieeffekte zu steuern.
⑥	Vocoder	• **Attack:** Bestimmt die Anstiegszeit des Synth-Vocoder-Klanges. Je höher der Wert, desto länger ist die Anstiegszeit. • **Release:** Bestimmt die Abklingzeit des Synth-Vocoder-Klanges. Je höher der Wert, desto länger ist die Abklingzeit.

NÄCHSTE SEITE

⑦	Formant	• **Shift:** Bestimmt den Anteil (im BPF), um den die Cutoff-Frequenz des BPFs (für den Instrumenteneingang) verschoben wird. Mit diesem Parameter werden die Klangeigenschaften des Vocoder-Klangs eingestellt. • **Offset:** Dient der Feineinstellung der Cutoff-Frequenzen aller BPFs (des Inst Input). Mit diesem Parameter werden die Klangeigenschaften des Vocoder-Klangs feineingestellt.	
⑧	Detail Setting	Carrier	• **Volume:** Bestimmt den Pegel des Carriers für den Synth-Vocoder-Sound. • **Noise:** Bestimmt den Rauschpegel, der dem Synth Vocoder zugeführt werden soll. Das Rauschen kann genutzt werden, um Silben- und Verschlusslaute zu betonen und den Sprachcharakter deutlicher werden zu lassen. • **Octave:** Bestimmt die Oktaveneinstellung des Carriers für den Synth-Vocoder-Sound.
		HPF (Hochpassfilter)	• **Freq** (Frequenz)**:** Stellt die HPF-Grenzfrequenz für das Mikrofonsignal ein. Wenn Sie hier einen niedrigen Wert einstellen, wird ein minimal bearbeitetes Eingangssignal ausgegeben – als nah am Originalklang. Höhere Einstellungen betonen die oberen Frequenzanteile wie Konsonanten und Silbenlaute (wodurch Wörter besser zu verstehen sind). • **Level:** Bestimmt den Pegel der Ausgabe des Mikrofonsignals vom HPF.
		BPF1–10 (Bandpassfilter)	Bestimmt die Ausgangsverstärkung jedes der BPFs 1–10 für Inst Input (das Tastaturspiel). BPF 1 entspricht dem untersten Formanten, während BPF 10 dem höchsten Formanten entspricht. **HINWEIS** Feedback (Rückkopplung) kann aufgrund gewisser Setup-Einstellungen entstehen. Seien Sie besonders vorsichtig beim Anheben von Werten

Effect

Hier können Sie die Parameter der Effekte bearbeiten, die auf die Synth-Vocoder-Noten angewendet werden.

⑨	Effect On/Off	Schaltet die Effekte ein oder aus, die auf die Synth-Vocoder-Noten angewendet werden.
⑩	Type	Wählt den Effekttyp des Effekts, der auf die Synth-Vocoder-Noten angewendet wird. Sie können auch einzelne Parameter des gewählten Effekttyps bearbeiten. Näheres erfahren Sie in der Datenliste („Liste der Vokalharmonie-Effekttypen“ für die Synth-Vocoder-Effekttypen, und „Vocal Harmony-Parameterliste“ für die Synth-Vocoder-Effektparameter) auf der Website.
⑪	Depth	Legt den Effektanteil fest, der auf den gesamten Synth-Vocoder-Sound angewendet wird.
⑫	Reverb	Stellt den Anteil des Reverb-Effekts (Hall) für den Mikrofonklang ein. Diese Einstellung entspricht der im Mixer-Display (Seite 129).
⑬	Chorus	Stellt den Anteil des Chorus-Effekts für den Mikrofonklang ein. Diese Einstellung entspricht der im Mixer-Display (Seite 129).

4 Tippen Sie auf (Speichern), und speichern Sie die Änderungen als Synth-Vocoder-Typ.

Insgesamt sechzig Typen (Synth Vocoder und Vocal Harmony) lassen sich 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 Synth-Vocoder-Einstellungen auf einem USB-Flash-Laufwerk ablegen möchten, speichern Sie diese als User-Effect-Datei. Tippen Sie hierzu in dem Display, das über [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → Seite 2/2 zu erreichen ist, bei „User Effect“ auf [Save], um den Speichervorgang auszuführen (Seite 159).

10 Mixer

Inhalt

Bearbeiten der Filter-Parameter (Filter) **124**
Bearbeiten der EQ-Parameter (EQ) **125**
Bearbeiten von Effektparametern (Effect) **127**
• Bearbeiten und Speichern der Effekteinstellungen 128
Bearbeiten der Effektparameter (Chorus/Reverb) **129**
• Bearbeiten und Speichern der Chorus-/Reverb-Einstellungen 129
Bearbeiten von Panorama-/Lautstärkeeinstellungen (Pan/Volume) **129**
Bearbeiten der Einstellungen des Master Compressors (Compressor) **130**
Blockschaltbild **132**

In Bedienungsanleitung finden Sie die grundsätzliche Bedienung der Mixer-Funktion. Dieses Referenzhandbuch bietet detaillierte Informationen zu jedem Display (bzw. Funktion) des Mixer-Displays, das über [MENU] → [Mixer] aufgerufen wird.
Mit den Registerkarten „Panel“–„Song“ 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 132.

Bearbeiten der Filter-Parameter (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.

Resonance	Hier können Sie den Resonanzeffekt (Seite 51) für jeden Part einstellen. Dieser verleiht dem Klang in Kombination mit dem „Cutoff“-Parameter einen speziellen Charakter.
Cutoff	Legt für jeden Part die Helligkeit des Klangs durch die Einstellung der Cutoff-Frequenz (Grenzfrequenz) fest (Seite 50).

Bearbeiten der EQ-Parameter (EQ)

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“ 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“ gewählt ist)

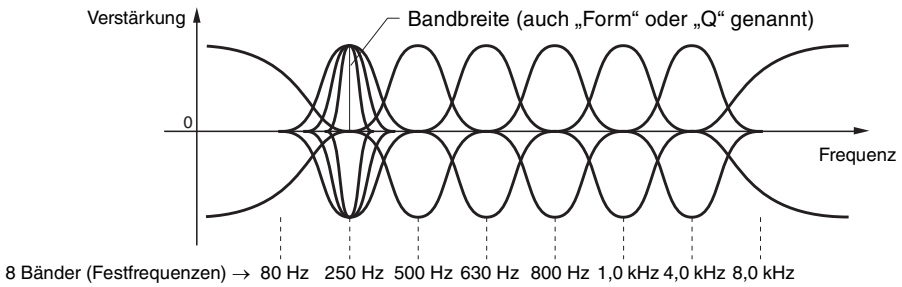
High	Hebt das Höhenband des EQs für jeden Part an oder senkt es ab.
Low	Hebt das Tiefenband des EQs für jeden Part an oder senkt es ab.

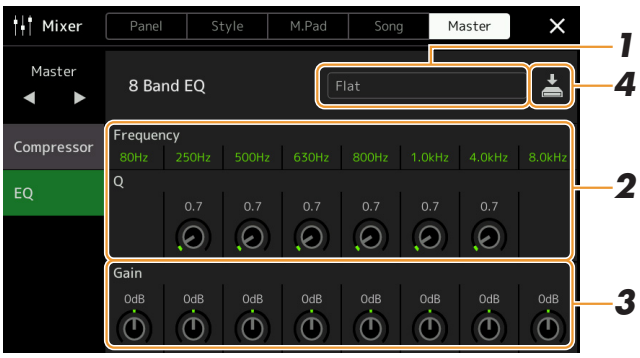
Master EQ (wenn die Registerkarte „Master“ gewählt ist)

Dieses Instrument besitzt einen hochwertigen digitalen 8-Band-EQ. Mit dieser Funktion wird ein finaler Effekt – Klangregelung – auf das ausgegebene Audiosignal Ihres Instruments angewendet. 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, auf die Audio-Eingänge an den AUX IN-Buchsen oder auf den Metronomklang angewendet werden.





1 Wählen Sie den zu bearbeitenden EQ-Typ aus.

- **Flat:** Neutrale EQ-Einstellungen. Anhebung/Absenkung (Gain) aller Frequenzbänder ist auf 0 dB eingestellt.
- **Mellow:** Eher sanft klingende EQ-Einstellung, bei der die oberen Frequenzbänder leicht abgesenkt wurden.
- **Bright:** Eine EQ-Einstellung, bei der für einen helleren Klang die tiefen Frequenzen angehoben werden.
- **Loudness:** Klare und deutliche EQ-Einstellung, bei der die unteren sowie die oberen Frequenzbänder betont werden. Dies passt gut zu schneller Musik.
- **Powerful:** Kräftige EQ-Einstellung, bei der alle Frequenzbänder betont werden. Diese Einstellung kann für Partymusik usw. verwendet 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 Stellen Sie den Gain-Pegel ein, um die acht Bänder beliebig anzuheben oder abzusenken.

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 [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → Seite 2/2 zu erreichen ist, bei „User Effect“ auf [Save], um den Speichervorgang auszuführen (Seite 159).

Bearbeiten von Effektparametern (Effect)

Dieses Instrument bietet die folgenden Effektblöcke.

- **System Effect (Chorus, Reverb):** Diese Effekte werden auf den gesamten Klang dieses Instruments angewendet. Sie können den Anteil des Systemeffekts getrennt für jeden Part einstellen. Dies lässt sich im Display „Chorus/Reverb“ (Seite 129) einstellen.
- **Insertion Effect 1–28:** 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 Effect:** Dieser Block kann sowohl als System-Effekt als auch als Insert-Effekt verwendet werden, und Sie können zwischen diesen umschalten.

Dieser Abschnitt betrifft 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.

Insertion Effect	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. Wenn Sie für einen der Insert-Effekte einen Effekttyp auswählen und diesen auf einen bestimmten Part anwenden möchten, tippen Sie auf [Assign Part Setting] oben rechts in diesem Bereich, und nehmen Sie die notwendigen Einstellungen in dem Fenster vor. Die zuweisbaren Parts für jeden Insert-Effekt sind wie folgt: • **Insertion Effect 1–19:** Tastatur-Parts, Song-Kanäle 1–16 • **Insertion Effect 20:** Mikrofon, Song-Kanäle 1–16 • **Insertion Effect 21–28:** Style-Parts (mit Ausnahme des Audio-Parts des Audio-Styles)
Variation Effect	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. 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. Um den Effektanteil einzustellen, drehen Sie am Regler des entsprechenden Parts. **HINWEIS** Beachten Sie, dass dieses Display nicht verfügbar ist, wenn oben im Mixer-Display eine der Registerkarten „Panel“ gewählt ist.

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 Namen des gewünschten Effekttyps, um das Display für die Effekteinstellungen aufzurufen.

2 Wählen Sie die Effektkategorie und den Typ, und stellen Sie dann den Parameterwert über die Regler im Display ein.

3 Tippen Sie für zusätzliche Einstellungen auf [Detail] und rufen das Effektparameter-Display auf.

Welche Parameter zur Verfügung stehen, hängt vom Effekttyp ab.

HINWEIS

Ausgegraute Parameter lassen sich nicht bearbeiten.

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

Bis zu drei Effekttypen können für jeden Effektblock Reverb, Chorus und Variation gespeichert werden, und bis zu 30 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 [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → Seite 2/2 zu erreichen ist, bei „User Effect“ auf [Save], um den Speichervorgang auszuführen (Seite 159).

Bearbeiten der Effektparameter (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.

HINWEIS

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

Bearbeiten und Speichern der Chorus-/Reverb-Einstellungen

Diese entsprechen denen im „Effect“-Display (Seite 127).

Bearbeiten von Panorama-/Lautstärkeeinstellungen (Pan/Volume)

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.

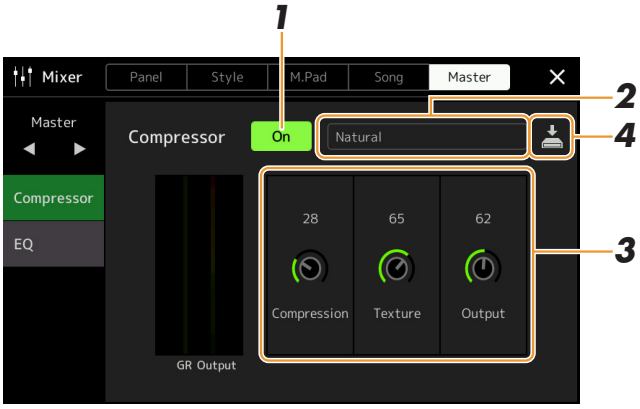
①	Pan	Bestimmt für jeden Part (Kanal) die Position im Stereoklangbild.
②	Volume	Legt die Lautstärke jedes Parts oder Kanals fest, wodurch Sie die Balance aller Parts einstellen können.

Bearbeiten der Einstellungen des Master Compressors (Compressor)

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, dichterer 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 Compressor kann nicht auf einen Audio-Song, auf die Audio-Eingänge an den AUX IN-Buchsen oder auf den Metronomklang angewendet werden.



1 Schalten Sie den Kompressor ein („On“).

2 Wählen Sie den zu bearbeitenden Master-Compressor-Typ aus.

- **Natural:** Natürliche Einstellung für einen Kompressionseffekt, der nur leicht zu hören ist.
- **Rich:** Starke Kompressionseinstellung, mit denen der Klangcharakter des Instruments auf optimale Weise hervorgehoben wird. Gut geeignet zur Klangverbesserung akustischer Instrumente, Jazzmusik usw.
- **Punchy:** Deutlich übertriebene Kompressionseinstellungen. Gut geeignet zur Verbesserung des Klangs von Rockmusik.
- **Electronic:** Kompressionseinstellung, bei welcher der Klangcharakter der Musikrichtungen Dance und Techno auf optimale Weise hervorgehoben wird.
- **Loud:** Starke Kompressionseinstellung. Gut geeignet für energetische Musik wie Rock oder Gospelgesang.
- **User1–5:** Ihre eigenen Kompressoreinstellungen, die Sie in Schritt 4 gespeichert haben.

3 Bearbeiten Sie die Parameter des Master-Kompressors.

Compression	Parameter wie Threshold, Ratio und Soft Knee (die bei üblichen Kompressoren vorhanden sind) werden alle zugleich geändert, so dass Sie den Klang moderat komprimieren können.
Texture	Fügt dem Effekt einen natürlichen Klangcharakter hinzu. Je höher der Wert, desto heller klingt der Effekt. **HINWEIS** Die Änderungen sind evtl. leichter hörbar, wenn sie zusammen mit „Compression“ und „Output“ verwendet werden.
Output	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.

NÄCHSTE SEITE

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

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

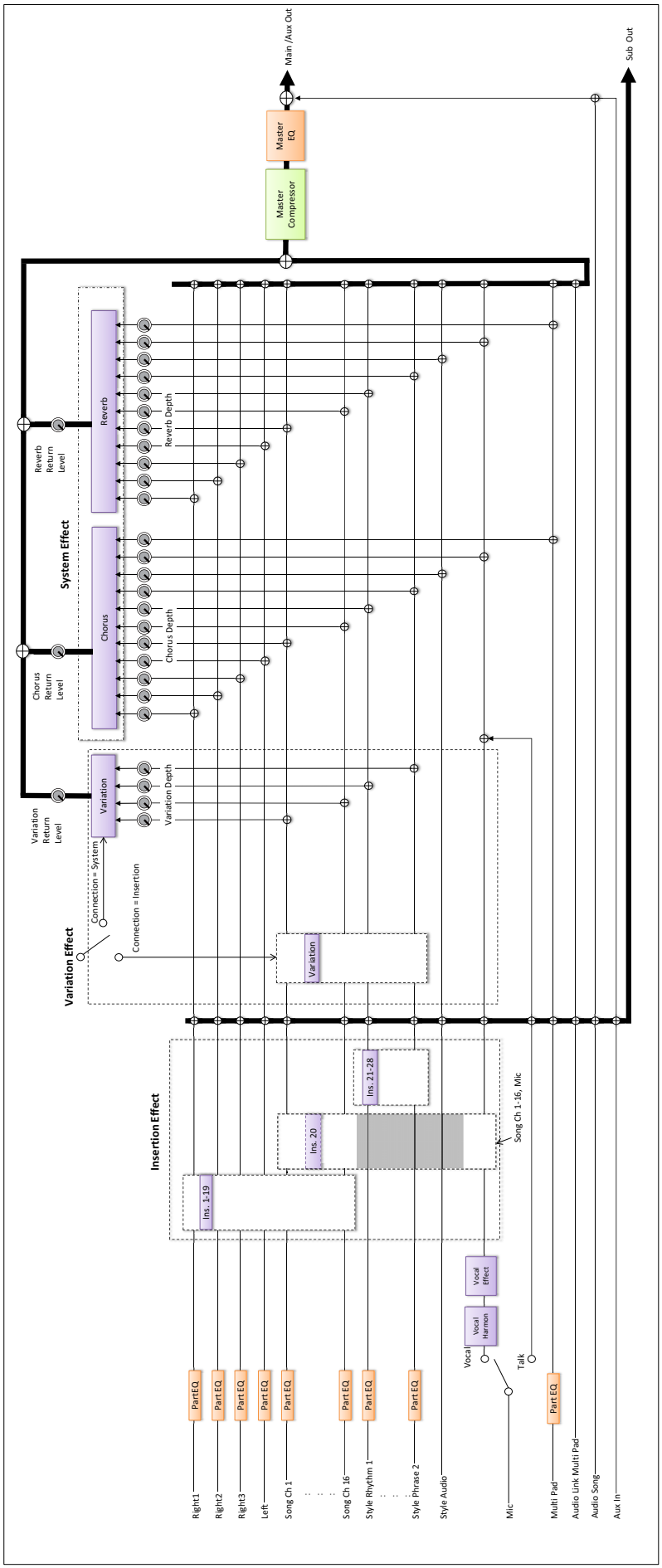
ACHTUNG

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 [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → Seite 2/2 zu erreichen ist, bei „User Effect“ auf [Save], um den Speichervorgang auszuführen (Seite 159).

Blockschaltbild



11 Einstellungen für die Controller-Funktionen

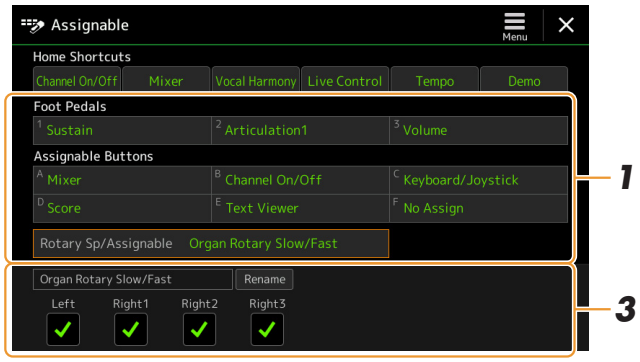
Inhalt

Zuweisen bestimmter Funktionen zu den Pedalen und den zuweisbaren Bedienfeldtasten (Assignable) **133**
- Zuweisbare Funktionen 134

Bearbeiten der „Assign Types“ der Live-Control-Dreh-/Schieberegler (Live Control) ... **139**
- Zuweisbare Funktionen 139

Zuweisen bestimmter Funktionen zu den Pedalen und den zuweisbaren Bedienfeldtasten (Assignable)

Einem Fußschalter (Pedal) oder Fußregler, der an der Buchse ASSIGNABLE FOOT PEDAL angeschlossen ist, sowie den ASSIGNABLE-Tasten und der Taste [ROTARY SP/ASSIGNABLE] können Sie verschiedene Funktionen zuweisen. Das Display für diesen Vorgang können Sie über [MENU] → [Assignable] aufrufen.



1 Tippen Sie, um das gewünschte Pedal oder die Taste auszuwählen.

Tippen Sie erneut, um die Funktionsliste aufzurufen.

2 Wählen Sie die Funktion für das Pedal oder die Taste aus.

Informationen über die einzelnen Funktionen finden Sie auf den Seiten 134–138.

3 Nehmen Sie die erforderlichen Einstellungen für die gewählte Funktion vor, die unten im Display angezeigt wird.

Sie können detaillierte Einstellungen der ausgewählten Funktion vornehmen, z. B. welche Parts durch die Funktion beeinflusst werden usw. Wenn Sie den Funktionsnamen, der im Einblendfenster erscheint, ändern möchten, tippen Sie auf [Rename] und geben den gewünschten Namen ein. Es können bis zu 50 Zeichen eingegeben werden.

4 Falls erforderlich, schalten Sie die Polarität des Pedals durch Antippen von Menu (Menü) um.

Je nach dem Fußschalter oder Fußregler, den Sie an diesem Instrument angeschlossen haben, 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.

HINWEIS

Wie in der Bedienungsanleitung beschrieben können den ASSIGNABLE-Tasten auch Kurzbefehle zugewiesen werden.

HINWEIS

Sie können dem Pedal auch andere Funktionen zuweisen – Voice Guide Controller (Seite 157), Punch In/Out bei der Song-Aufnahme (Seite 79) und Registration Sequence (Programmabfolge; Seite 109). Wenn Sie dem Pedal mehrere Funktionen zuweisen, ist die Priorität die folgende: Voice Guide Controller → Punch In/Out of Song → Registration Sequence → Hier zugewiesene Funktionen

Verbergen des Einblendfensters, wenn die ASSIGNABLE-Tasten gedrückt werden

Wenn Sie eine der ASSIGNABLE-Tasten drücken, erscheint das Einblendfenster, das den Status der zugewiesenen Funktion anzeigt. Sie können auch auswählen, dass das Einblendfenster nicht angezeigt wird. Dazu tippen Sie auf Menu (Menu) im Assignable-Display und stellen Sie dann „Popup Window“ auf „Off“.

Zuweisbare Funktionen

In der folgenden Liste zeigt „P“ die Pedale an, „A“ die ASSIGNABLE-Tasten und „R“ die Taste [ROTARY SP/ASSIGNABLE]. Die mit „O“ markierten Funktionen sind für die entsprechenden Pedale oder Tasten verfügbar. Verwenden Sie für die mit „*“ gekennzeichneten Funktionen nur den Fußregler, da Fußschalter hierfür ungeeignet sind.

HINWEIS

Sie können detaillierte Einstellungen für jede Funktion an der Unterseite des Assignable-Displays vornehmen, z. B. wie die Parts durch die Funktion beeinflusst werden (die Einträge hängen von der jeweiligen Funktion ab).

Funktionen			Zuweisbarkeit		
Kategorie	**Funktion**	**Beschreibung**	**P**	**A**	**R**
Voice	Articulation 1–3	Wenn Sie eine Super-Articulation-Voice mit einem Effekt verwenden, der dem Pedal/Fußschalter zugewiesen ist, können Sie den Effekt durch Betätigen des Pedals/Fußschalters aktivieren.	O	O	-
	Volume*	Regelt die Lautstärke mit einem Fußregler.	O	-	-
	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 gestoppt.	O	-	-
	Panel Sustain On/Off	Identisch mit der Taste [SUSTAIN].	O	O	O
	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.	O	-	-
	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.	O	-	-
	Glide	Wenn das Pedal gedrückt wird, ändert sich die Tonhöhe. Sobald das Pedal losgelassen wird, kehrt die Wiedergabe zur normalen Tonhöhe zurück. Diese Pedalfunktion können Sie unten in diesem Display für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten und die folgenden Einstellungen vornehmen. • **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.	O	-	-
	Mono/Poly	Schaltet um, ob die Voice monophon (einstimmig) oder polyphon (mehrstimmig) gespielt wird. Diese Funktion können Sie unten in diesem Display für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten.	O	O	O
	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 49) eingestellt werden. Diese Funktion können Sie unten in diesem Display für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten. **HINWEIS** Diese Funktion betrifft nur bestimmte Voices,insbesondere Synth-Lead-Sounds und einige Bass-Voices. Sie beeinflusst weder Organ-Flutes-Voices noch Super-Articulation-2-Voices und nur einige der Super-Articulation-Voices, auch wenn diese Funktion den Pedalen zugewiesen wurde.	O	-	-

Funktionen			Zuweisbarkeit		
Kategorie	**Funktion**	**Beschreibung**	**P**	**A**	**R**
Voice	Portamento Time*	Steuert den Parameter Portamento Time jedes Tastatur-Parts mithilfe eines Fußreglers. Näheres zu Portamento Time erfahren Sie auf Seite 49.	○	-	-
	Pitch Bend*	Ermöglicht Ihnen, mit Hilfe des Pedals die Tonhöhe der Noten nach oben oder unten zu verschieben. Diese Pedalfunktion können Sie unten in diesem Display für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten und die folgenden Einstellungen vornehmen. • **Up/Down:** Legt fest, ob die Tonhöhe nach oben (UP) oder unten (DOWN) verschoben wird. • **Wertebereich:** Bestimmt den Bereich der Tonhöhenänderung in Halbtonschritten.	○	-	-
	Modulation (+), (-)*	Wendet auf die auf der Tastatur gespielten Noten einen Vibrato-Effekt oder andere Effekte an.	○	-	-
	Modulation (+), (-) Alt	Dies ist eine geringfügige Variation der Modulation weiter oben, bei der die Effekte (Wellenformen) mit jedem Druck auf ein Pedal/einen Fußschalter abwechselnd ein- und ausgeschaltet werden können.	○	○	○
	Modulation Hold On/Off	Entspricht der Taste [MODULATION HOLD].	○	○	-
	Initial Touch On/Off	Schaltet die Initial-Touch-Einstellung jedes Tastatur-Parts im Keyboard/Joystick-Display ein/aus.	○	○	-
	Left Hold On/Off	Identisch mit der Taste [LEFT HOLD].	○	○	-
	Pedal Control (Wah)*	Wendet auf die auf der Tastatur gespielten Noten einen Wah-Effekt an.	○	-	-
	Organ Rotary Slow/Fast	Schaltet die Geschwindigkeit des Rotary-Speaker-Effekts (Seite 52) zwischen „Slow“ (langsam) und „Fast“ (schnell) um. Diese Pedalfunktion können Sie unten in diesem Display für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten.	○	○	○
	Kbd Harmony/Arpeggio On/Off	Entspricht der Taste [HARMONY/ARPEGGIO].	○	○	-
	Arpeggio Hold	Während das Pedal gedrückt ist, wird die Arpeggio-Wiedergabe auch dann fortgesetzt, nachdem Sie die Tasten losgelassen haben; das Arpeggio stoppt, sobald das Pedal losgelassen wird. Stellen Sie sicher, dass einer der Arpeggiotypen ausgewählt und die Taste [HARMONY/ARPEGGIO] eingeschaltet ist.	○	○	-
Registration	Registration Memory	Entspricht der REGISTRATION MEMORY-Taste [MEMORY].	○	○	-
	Registration Memory 1–10	Entspricht den REGISTRATION MEMORY-Tasten [1]–[10].	○	○	-
	Registration Sequence +/-	Schaltet die Registration Sequence um einen Eintrag vor/zurück. **HINWEIS** Wenn Sie ein Pedal verwenden möchten, stellen Sie im Registration-Sequence-Display (Seite 109) „Pedal Control“ ein.	-	○	-
	Registration Bank +/-	Entspricht den REGIST BANK-Tasten [+]/[–].	○	○	-
	Registration Freeze On/Off	Entspricht [On]/[Off] im Registration-Freeze-Display (Seite 108).	○	○	-
	Registration Sequence On/Off	Entspricht [On]/[Off] im Registration-Sequence-Display (Seite 109).	○	○	-
Live Control	Live Control Knob Assign	Entspricht der [KNOB ASSIGN]-Taste.	○	○	-
	Live Control Slider Assign	Entspricht der [SLIDER ASSIGN]-Taste.	○	○	-
	Live Control Reset Value	Entspricht [Reset Value] im Live Control-Display (Seite 139). Setzt die Werte aller zuweisbaren Funktionen von Live Control zurück.	○	○	-

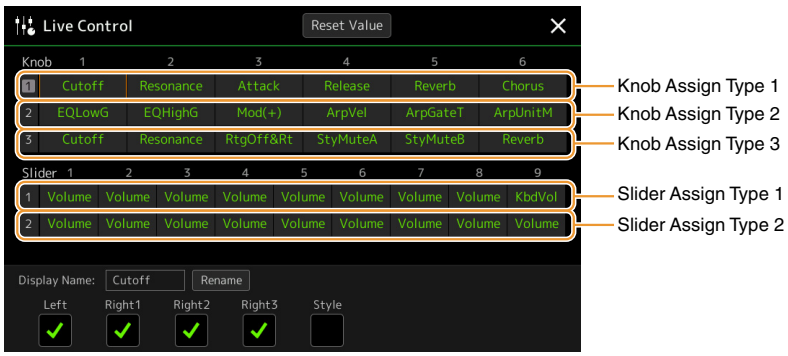
Funktionen			Zuweisbarkeit		
Kategorie	**Funktion**	**Beschreibung**	**P**	**A**	**R**
Chord Looper	Chord Looper On/Off	Entspricht [On/Off] im Chord-Looper-Display (Seite 13).	○	○	○
	Chord Looper Rec/Stop	Entspricht [Rec/Stop] im Chord-Looper-Display (Seite 13).	○	○	○
Style	Style Start/Stop	Identisch mit der STYLE-CONTROL-Taste [START/STOP].	○	○	-
	Synchro Start On/Off	Identisch mit der Taste [SYNC START].	○	○	-
	Synchro Stop On/Off	Identisch mit der Taste [SYNC STOP].	○	○	-
	Intro 1–3	Entspricht 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].	○	○	-
	Acmp On/Off	Identisch mit der Taste [ACMP].	○	○	-
	OTS Link On/Off	Identisch mit der Taste [OTS LINK].	○	○	-
	Auto Fill In On/Off	Identisch mit der Taste [AUTO FILL IN].	○	○	-
	Half Bar Fill In	Während das Pedal gedrückt wird, wird die Funktion „Half bar fill-in“ eingeschaltet, und durch Umschalten der Sections eines Styles auf dem ersten Schlag der aktuellen Section wird die nächste Section ab der Hälfte mit einem automatischen Fill-in gespielt. Wenn diese Funktion der Taste zugewiesen ist, schaltet jede Betätigung der Taste abwechselnd zwischen ein- und ausgeschalteter Funktion um.	○	○	○
	Fade In/Out	Schaltet die Ein-/Ausblend-Funktion der Style-/MIDI-Song-Wiedergabe ein und aus. Die folgenden Parameter können unten in diesem Display eingestellt werden. • **Fade In Time:** (Einblendzeit) Legt fest, wie lange der Einblendvorgang oder der Anstieg vom Minimum zum Maximum der Style-/Song-Lautstärke dauert (Wertebereich: 0–20,0 Sekunden). • **Fade Out Time:** (Ausblendzeit) Legt fest, wie lange der Ausblendvorgang oder der Abfall vom Maximum zum Minimum der Style-/Song-Lautstärke dauert (Wertebereich: 0–20,0 Sekunden). • **Fade Out Hold Time:** (Ausblend-Haltezeit) Legt fest, wie lange die Lautstärke nach dem Ausblenden auf dem Wert 0 bleibt (Wertebereich: 0–5,0 Sekunden).	○	○	○
	Fingered/Fingered On Bass	Das Pedal schaltet zwischen den Modi „Fingered“ und „Fingered On Bass“ um (Seite 9).	○	○	-
	Bass Hold	Solange das Pedal gedrückt wird, wird die Bassnote des Styles gehalten, auch wenn während der Style-Wiedergabe der Akkord gewechselt wird. Wenn diese Funktion der Taste zugewiesen ist, schaltet jede Betätigung der Taste abwechselnd zwischen ein- und ausgeschalteter Funktion um. Wenn die Erkennungsmethode auf „AI Full Keyboard“ eingestellt ist, hat diese Funktion keine Auswirkung.	○	○	-
	One Touch Setting 1–4	Entspricht den ONE TOUCH SETTING-Tasten [1]–[4].	○	○	-
	One Touch Setting +/-	Ruft die nächste/vorherige One-Touch-Einstellung auf.	○	○	-

Funktionen			Zuweisbarkeit		
Kategorie	**Funktion**	**Beschreibung**	**P**	**A**	**R**
Multi Pad	Multi Pad 1–4	Entspricht den MULTI PAD CONTROL-Tasten [1]–[4].	○	○	-
	Multi Pad Synchro Start	Entspricht der MULTI PAD CONTROL-Taste [SELECT, SYNC START].	○	○	-
	Multi Pad Stop	Entspricht der MULTI PAD CONTROL-Taste [STOP].	○	○	-
Song	Song A Play/Pause	Identisch mit der SONG-Taste A [PLAY/PAUSE].	○	○	-
	Song A Previous	Identisch mit der SONG-Taste A [PREV].	○	○	-
	Song A Next	Identisch mit der SONG-Taste A [NEXT].	○	○	-
	Song A Single Repeat On/Off	Entspricht SONG A (Repeat) im Display für die Song-Wiedergabe des Dual-Player-Modus.	○	○	-
	Song A Vocal Cancel On/Off	Entspricht SONG A Audio (Vocal Cancel) im Display für die Song-Wiedergabe des Dual-Player-Modus.	○	○	-
	Song A Time Stretch*	Steuert SONG-A-Audio (Time Stretch) im Display für die Song-Wiedergabe mithilfe eines Fußreglers.	○	-	-
	Song A Pitch Shift*	Steuert SONG-A-Audio (Pitch Shift) im Display für die Song-Wiedergabe mithilfe eines Fußreglers.	○	-	-
	Song A A-B Repeat	Entspricht SONG-A-Audio (A-B Repeat) im Display für die Song-Wiedergabe des Dual-Player-Modus.	○	○	-
	Song B Play/Pause	Identisch mit der SONG-Taste B [PLAY/PAUSE].	○	○	-
	Song B Previous	Identisch mit der SONG-Taste B [PREV].	○	○	-
	Song B Next	Identisch mit der SONG-Taste B [NEXT].	○	○	-
	Song B Single Repeat On/Off	Entspricht SONG B (Repeat) im Display für die Song-Wiedergabe des Dual-Player-Modus.	○	○	-
	Song B Vocal Cancel On/Off	Entspricht SONG B Audio (Vocal Cancel) im Display für die Song-Wiedergabe des Dual-Player-Modus.	○	○	-
	Song B Time Stretch*	Steuert SONG-B-Audio (Time Stretch) im Display für die Song-Wiedergabe mithilfe eines Fußreglers.	○	-	-
	Song B Pitch Shift*	Steuert SONG-B-Audio (Pitch Shift) im Display für die Song-Wiedergabe mithilfe eines Fußreglers.	○	-	-
	Song B A-B Repeat	Entspricht SONG-B-Audio (A-B Repeat) im Display für die Song-Wiedergabe des Dual-Player-Modus.	○	○	-
	Song MIDI Synchro Start On/Off	Entspricht (Sync Start) im Display für die Song-Wiedergabe des Dual-Player-Modus.	○	○	-
	Song MIDI Position Memorize On/Off	Entspricht Song-Position [M] im Display für die Song-Wiedergabe des Dual-Player-Modus.	○	○	-
	Song MIDI Position Marker 1–4	Entspricht Song-Position [1]–[4] im Display für die Song-Wiedergabe des Dual-Player-Modus.	○	○	-
	Song MIDI Position Loop On/Off	Entspricht Song-Position [Loop] im Display für die Song-Wiedergabe des Dual-Player-Modus.	○	○	-
	Song List Shuffle On/Off	Entspricht Audio (Shuffle) im Display für die Song-Wiedergabe des Song-List-Modus (Seite 66).	○	○	-
	Score Page +/-	Wenn der Song angehalten wurde, können Sie zur nächsten/vorherigen Seite der Notendarstellung wechseln (jeweils eine Seite).	○	○	-
	Lyrics Page +/-	Wenn der Song angehalten wurde, können Sie hiermit zur jeweils nächsten oder vorherigen Seite der Liedtextdarstellung wechseln.	○	○	-
	Text Viewer Page +/-	Hiermit können Sie zur jeweils nächsten/vorherigen Textseite wechseln (eine Seite zur Zeit).	○	○	-

Funktionen			Zuweisbarkeit		
Kategorie	**Funktion**	**Beschreibung**	**P**	**A**	**R**
Mic	Talk On/Off	Identisch mit der Taste [TALK].	○	○	-
	VH Harmony On/Off	Schaltet „Harmony“ im Vocal-Harmony-Display ein und aus (Seite 118).	○	○	-
	VH Effect On/Off	Schaltet „Effect“ im Vocal-Harmony-Display ein und aus (Seite 121).	○	○	-
Overall	Part On/Off	Schaltet die gewünschten Parts gleichzeitig ein/aus.	○	○	-
	Insertion Effect On/Off	Schaltet die Insert-Effekte (Seite 127) ein oder aus.	○	○	○
	Metronome On/Off	Schaltet das Metronom ein oder aus.	○	○	-
	Tempo +/-	Identisch mit den TEMPO-Tasten [+]/[–].	○	○	-
	Reset/Tap Tempo	Identisch mit der Taste [TAP TEMPO].	○	○	-
	Master Tempo*	Ändert das Tempo des momentan ausgewählten Styles oder Songs. Der verfügbare Tempobereich hängt vom ausgewählten Style/Song ab. Entspricht „Tempo (Master Tempo)“ in Live Control (Seite 139).	○	-	-
	Style Tempo Lock/Reset	Durch Drücken des Pedals oder der Taste wird die „Tempo“-Einstellung im Style-Setting-Display von „Reset“ auf „Lock“ geändert. Durch erneutes Drücken wird die Einstellung wieder auf „Reset“ zurückgesetzt. Näheres zum Style-Umschaltverhalten für das „Tempo“ finden Sie auf Seite 12.	○	○	○
	Style Tempo Hold/Reset	Durch Drücken des Pedals oder der Taste wird die „Tempo“-Einstellung im Style-Setting-Display von „Reset“ auf „Hold“ geändert. Durch erneutes Drücken wird die Einstellung wieder auf „Reset“ zurückgesetzt. Näheres zum Style-Umschaltverhalten für das „Tempo“ finden Sie auf Seite 12.	○	○	○
	Transpose +/-	Entspricht den TRANSPOSE-Tasten [+]/[–].	○	○	-
	Upper Octave +/-	Entspricht den UPPER OCTAVE-Tasten [+]/[–].	○	○	-
	Scale Tune Quick Setting	Hiermit kann die Sub Scale-Einstellung (Seite 43) direkt geändert werden. Während Sie das Pedal oder die Taste gedrückt halten, dem/der diese Funktion zugewiesen ist, schlagen Sie die gewünschten Tasten an und lassen Sie dann das Pedal oder die Taste los. Dies aktiviert die Sub Scale für die angegebenen Tasten auf –50 Cents. Um die Sub-Scale-Einstellung aufzuheben, drücken Sie das Pedal oder die Schaltfläche, und lassen Sie dann los, ohne weitere Tasten zu drücken.	○	○	○
	Scale Tune Bypass On/Off	Entspricht [Bypass] im Scale-Tune-Main-/Sub-Display (Seite 43). Alle Scale-Tune-Einstellungen werden vorübergehend deaktiviert. Dadurch können Sie den Klang zu Vergleichszwecken hören.	○	○	○
	Percussion	Das Pedal spielt ein Percussion-Instrument, das unten in diesem Display ausgewählt wurde (oder in dem Fenster, das durch Antippen von „Kit“, „Category“ oder „Instrument“ aufgerufen wird). Im Drum-Kit-Instrument-Selection-Fenster können Sie ein Instrument auch über die Tastatur auswählen.	○	-	-
	Voice Guide On/Off	Schaltet die Voice-Guide-Funktion ein oder aus (Seite 157).	○	○	-
	No Assign	Es ist keine Funktion zugewiesen.	-	○	○

Bearbeiten der „Assign Types“ der Live-Control-Dreh-/Schieberegler (Live Control)

Die Einrichtung der Funktionen für die Live-Control-Dreh- oder Schieberegler (genannt „Assign Types“) können aus einer Reihe von Optionen wie erforderlich umgeschaltet werden.
Das Display für diesen Vorgang können Sie über [MENU] → [Live Control] aufrufen.



1 Tippen Sie, um den gewünschten Dreh- oder Schieberegler auszuwählen.

Tippen Sie erneut, um die Funktionsliste aufzurufen.

2 Wählen Sie die Funktion für den Dreh- oder Schieberegler aus.

Informationen über die einzelnen Funktionen finden Sie auf den Seiten 139–141.

HINWEIS

Der Slider Assign Type „Balance“ lässt sich nicht bearbeiten; dieser wird grundsätzlich zur Einstellung der Lautstärkebalance der Parts verwendet.

3 Nehmen Sie die erforderlichen Einstellungen für die gewählte Funktion vor, die unten im Display angezeigt wird.

Wenn Sie den Funktionsnamen ändern möchten, der in der Live-Control-Ansicht (Sub-Display) erscheint, tippen Sie auf [Rename] und geben Sie den gewünschten Namen ein. Es können bis zu neun Zeichen verwendet werden. Durch Antippen von [Reset Value] (Wert zurücksetzen) können Sie alle eingestellten Werte der den einzelnen Dreh- und Schiebereglern zugewiesenen Funktionen auf die Standardwerte zurücksetzen.

Zuweisbare Funktionen

HINWEIS

Unten im Live-Control-Display können Sie detaillierte Einstellungen für jede Funktion vornehmen, z. B. wie die Parts durch die Funktion beeinflusst werden (die Einträge hängen von der jeweiligen Funktion ab).

Kategorie	Funktion	Beschreibung
Mixer	Volume	Stellt die Lautstärke der ausgewählten Parts oder Kanäle ein.
	KbdVol (Keyboard Volume)	Stellt die Lautstärke aller Tastatur-Parts ein. Dies ist praktisch zum Einstellen der Gesamtlautstärke aller Tastatur-Parts für optimale Balance mit den anderen Quellen (MIDI-Song, Style, Multi Pad, usw.).
	Balance	Stellt das Lautstärkeverhältnis zwischen den Parts A und B ein. In dem Einblendfenster, das mit [Balance Setting] unten in diesem Display aufgerufen wird, können Sie auswählen, welche Parts zu A oder B gehören.
	Pan	Legt die Stereoposition des ausgewählten Parts fest.
	Reverb	Stellt die Intensität des Reverb-Effekts für die ausgewählten Parts ein.
	Chorus	Stellt die Intensität des Chorus-Effekts für die ausgewählten Parts ein.
	Rev&Cho (Reverb & Chorus)	Stellt die Intensität des Reverb- und des Chorus-Effekts für die ausgewählten Parts ein.

Kategorie	Funktion	Beschreibung
Mixer	InsEffect (Insertion Effect Depth)	Stellt die Intensität des Insert-Effekts für die ausgewählten Parts ein.
	EQHighG (EQ High Gain)	Hebt das Höhenband des EQs der ausgewählten Parts an oder senkt es ab.
	EQLowG (EQ Low Gain)	Hebt das Tiefenband des EQs der ausgewählten Parts an oder senkt es ab.
	Cutoff	Stellt die Cutoff-Frequenz des Filters für die ausgewählten Parts ein.
	Resonance	Stellt die Resonanz des Filters für die ausgewählten Parts ein.
	Cut&Reso (Cutoff & Resonance)	Stellt die Cutoff-Frequenz und die Resonanz des Filters für die ausgewählten Parts ein.
	Filter	Stellt Parameter wie Cutoff-Frequenz und Filterresonanz für die ausgewählten Parts ein. Die Parameter ändern sich nicht in gleichem Maße, sondern sind speziell programmiert, so dass sie sich individuell für optimalen Sound ändern, so dass Sie den Sound nach den besten musikalischen Ergebnissen filtern können.
Voice Edit	Attack	Stellt die Zeitdauer ein, bis die ausgewählten Parts nach dem Anschlagen der Taste ihren Maximalpegel erreichen. **HINWEIS** Einige Voices (wie Piano- und E-Piano-Voices) sind von der Einstellung hier evtl. nicht betroffen.
	Release	Stellt die Zeitdauer ein, bis die ausgewählten Parts nach dem Loslassen der Taste vollständig ausklingen.
	Atk&Rel (Attack & Release)	Stellt die Attack- und die Release-Zeit für die ausgewählten Parts ein.
	Mod(+), Mod (-) (Modulation (+), Modulation (-))	Wendet auf die auf der Tastatur gespielten Noten einen Vibrato-Effekt oder andere Effekte an.
Voice Setting	Tuning	Legt die Tonhöhe der ausgewählten Tastatur-Parts fest.
	Octave	Legt für die ausgewählten Tastatur-Parts den Bereich der Tonhöhenänderung in Oktaven fest.
	PBRange (Pitch Bend Range)	Legt den Umfang des Pitch-Bend-Bereichs (Seite 40) für jeden Tastatur-Part fest.
	PortaTime (Portamento Time)	Legt die Portamento-Zeit (Seite 41) für jeden Tastatur-Part fest.
Harmony/Arpeggio	HrmArpVol (Kbd Harmony/ Arpeggio Volume)	Stellt die Lautstärke der Funktionen Keyboard Harmony oder Arpeggio ein.
	ArpVel (Arpeggio Velocity)	Stellt die Anschlagstärke jeder Note des Arpeggios ein. Der in der Live-Control-Ansicht erscheinende Wert wird als Prozentwert vom Standardwert jedes Arpeggio-Typs angezeigt.
	ArpGateT (Arpeggio Gate Time)	Stellt die Länge jeder Note des Arpeggios ein. Der in der Live-Control-Ansicht erscheinende Wert wird als Prozentwert vom Standardwert jedes Arpeggio-Typs angezeigt.
	ArpUnitM (Arpeggio Unit Multiply)	Stellt die Geschwindigkeit des Arpeggios ein. Der in der Live-Control-Ansicht erscheinende Wert wird als Prozentwert vom Standardwert jedes Arpeggio-Typs angezeigt.

Kategorie	Funktion	Beschreibung
Style	RtgRate (Style Retrigger Rate)	Stellt die Dauer für die Style-Retrigger-Funktion ein. Dies wird in der Live-Control-Ansicht als 1, 2, 4, 8, 16 oder 32 dargestellt und zeigt die Notenlängen an. Der erste Teils des aktuellen Styles wird für die angegebene Dauer wiederholt.
	RtgOnOff (Style Retrigger On/Off)	Schaltet die Style-Retrigger-Funktion ein und aus. Wenn eingeschaltet, wird eine bestimmte Länge des ersten Teils des aktuellen Styles wiederholt, wenn der Akkord angeschlagen wird. **HINWEIS** Die Style-Retrigger-Funktion wird nur auf die Main-Section des Styles angewendet.
	RtgOff&Rt (Style Retrigger On/Off & Rate)	Schaltet die Style-Retrigger-Funktion ein und aus und stellt ihre Länge ein. Durch Drehen des Reglers ganz nach links wird die Funktion ausgeschaltet; durch Drehen nach rechts wird sie eingeschaltet und die Länge verringert.
	StyMuteA (Style Track Mute A)	Schaltet die Wiedergabe der Style-Kanäle ein/aus. Durch Drehen des Reglers ganz nach links (oder Herunterziehen des Schiebereglers) wird nur der Rhythm-2-Kanal eingeschaltet, alle anderen Kanäle werden ausgeschaltet. Durch Drehen des Reglers im Uhrzeigersinn (oder Hochziehen des Schiebereglers) von dieser Stellung aus werden die Kanäle in folgender Reihenfolge eingeschaltet: Rhythm 1, Bass, Chord 1, Chord 2, Pad, Phrase 1, Phrase 2. Alle Kanäle sind eingeschaltet, wenn der Regler die Position ganz rechts erreicht hat (oder der Schieberegler ganz oben steht).
	StyMuteB (Style Track Mute B)	Schaltet die Wiedergabe der Style-Kanäle ein/aus. Durch Drehen des Reglers ganz nach links (oder Herunterziehen des Schiebereglers) wird nur der Chord-1-Kanal eingeschaltet, alle anderen Kanäle werden ausgeschaltet. Durch Drehen des Reglers im Uhrzeigersinn (oder Hochziehen des Schiebereglers) von dieser Stellung aus werden die Kanäle in folgender Reihenfolge eingeschaltet: Chord 2, Pad, Bass, Phrase 1, Phrase 2, Rhythm 1, Rhythm 2. Alle Kanäle sind eingeschaltet, wenn der Regler die Position ganz rechts erreicht hat (oder der Schieberegler ganz oben steht).
Mic	VHBalance (VH Harmony Balance)	Stellt die Balance zwischen der Führungsstimme und der Vokalharmonie ein. Näheres hierzu finden Sie bei der Harmony-Funktion „Balance“ auf Seite 120.
	VHEffect (VH Effect To Lead)	Stellt die Effektintensität des Vocal-Harmony-Effekts für die Hauptstimme ein.
Overall	Tempo (Master Tempo)	Ändert das Tempo des momentan ausgewählten Styles oder Songs. Der verfügbare Tempobereich hängt vom ausgewählten Style/Song ab.
	--- (No Assign)	Es ist keine Funktion zugewiesen.

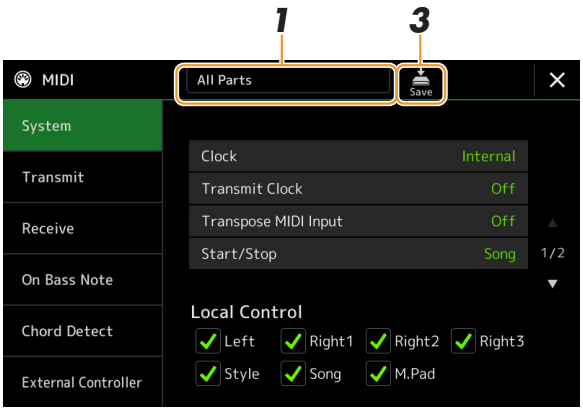
12 MIDI-Einstellungen

Inhalt

Allgemeine Bedienung der MIDI-Einstellungen **142**
System – MIDI-Systemeinstellungen **144**
Transmit – Einstellungen der MIDI-Sendekanäle **145**
Receive – Einstellungen der MIDI-Empfangskanäle **146**
On Bass Note – Einstellung der Bassnote für die Style-Wiedergabe über MIDI **147**
Chord Detect – Einstellen des Akkordtyps für die Style-Wiedergabe über MIDI **147**
External Controller – Einstellung der MIDI-Controller **148**
• Funktionen, die einer kontinuierlichen Werteeingabe entsprechen 149
• Funktionen, die einer Ein/Aus-Werteeingabe entsprechen 150

Allgemeine Bedienung der 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.
Das Display für diesen Bedienvorgang rufen Sie über [MENU] → [MIDI] auf.



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

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.
Näheres zu den vorprogrammierten MIDI-Vorlagen finden Sie auf Seite 143.

NÄCHSTE SEITE

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 144
- **Transmit:** Hier können Sie Parameter für die MIDI-Übertragung einstellen. ..... Seite 145
- **Receive:** Hier können Sie Parameter für den MIDI-Empfang einstellen. ..... Seite 146
- **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 147
- **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 147
- **External Controller:** Hiermit können Sie die Funktion auswählen, die dem angeschlossenen MIDI-Controller zugewiesen werden soll. ..... Seite 148

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

HINWEIS

Ihre eigenen MIDI-Vorlagen können Sie als eine einzige Datei auf einem USB-Flash-Laufwerk ablegen. Tippen Sie hierzu in dem Display, das über [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → Seite 2/2 zu erreichen ist, bei „MIDI“ auf [Save], um den Speichervorgang auszuführen (Seite 159).

■ Vorprogrammierte MIDI-Vorlagen

All Parts	Überträgt alle Parts einschließlich der Tastatur-Parts (Right 1, 3 und Left), aber 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 KBD1, KBD2 (Master Keyboard)	Mit dieser Einstellung fungiert das Instrument als Masterkeyboard, das einen oder mehrere angeschlossene Klangerzeuger oder andere Geräte (wie Computer/Sequenzer) ansteuert. Master KBD1 sendet AT-Meldungen (After Touch), Master KBD2 hingegen nicht (Seite 145).
Clock Ext.A (Clock External)	Die Wiedergabe oder Aufnahme (Song, Style, Multi-Pad usw.) wird nicht zur internen Taktsteuerung des Instruments, sondern zu einer externen MIDI Clock über MIDI-Port A synchronisiert. Diese Vorlage sollte genutzt werden, wenn Sie möchten, dass das Tempo vom angeschlossenen MIDI-Gerät aus gesteuert (synchronisiert) werden soll.
MIDI Accord1 (MIDI Accordion 1)	Mit MIDI-Akkordeons können Sie MIDI-Daten senden und angeschlossene Klangerzeuger über die Tastatur und die Bass- und Akkordtasten des Akkordeons 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.

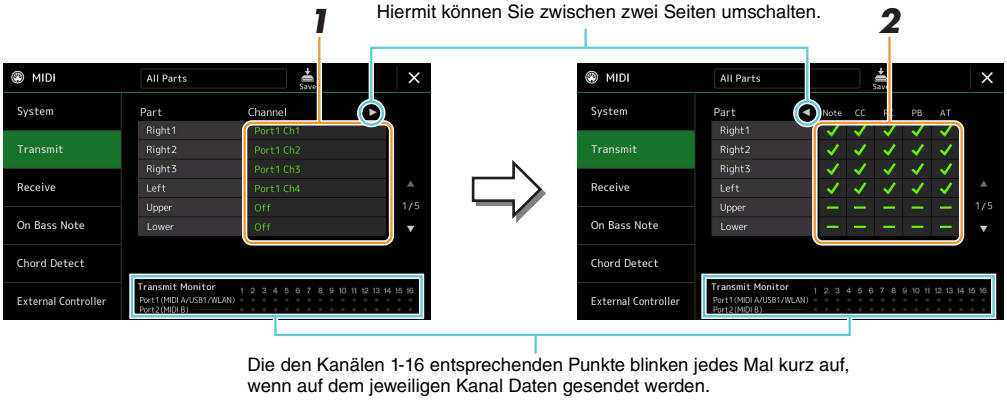
System – MIDI-Systemeinstellungen

Die nachfolgenden Erläuterungen gelten für den Fall, dass Sie in Schritt 2 auf Seite 143 das „System“-Display aufgerufen haben.

Clock		Bestimmt, ob das Instrument durch die eigene Clock („Internal“) oder durch eine externe MIDI-Clock („MIDI A“, „MIDI B“, „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 Sequenzer, einem MIDI-Computer oder einem anderen MIDI-Gerät verwenden und es mit dem externen Gerät synchronisieren möchten, müssen Sie diesen Parameter richtig einstellen: „MIDI A“, „MIDI B“, „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 A“, „MIDI B“, „USB1“, „USB2“ oder „Wireless LAN“), wird das Tempo im Tempo-Display mit „EXT“ angegeben. **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. **HINWEIS** „Wireless LAN“ wird nur dann angezeigt, wenn die Wireless-LAN-Funktion integriert ist. Die Wireless-LAN-Funktionalität ist je nach Region eventuell nicht verfügbar.
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“ 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.
Systemexklusive Meldung	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 143 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 für die Voices gespielt wird (RIGHT 1, 2 und 3).
- **Lower:** Ein Tastatur-Part, der auf der Tastatur links vom Split-Punkt für die Voices gespielt wird. Dies wird nicht vom Ein/Aus-Status der [ACMP]-Taste 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

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

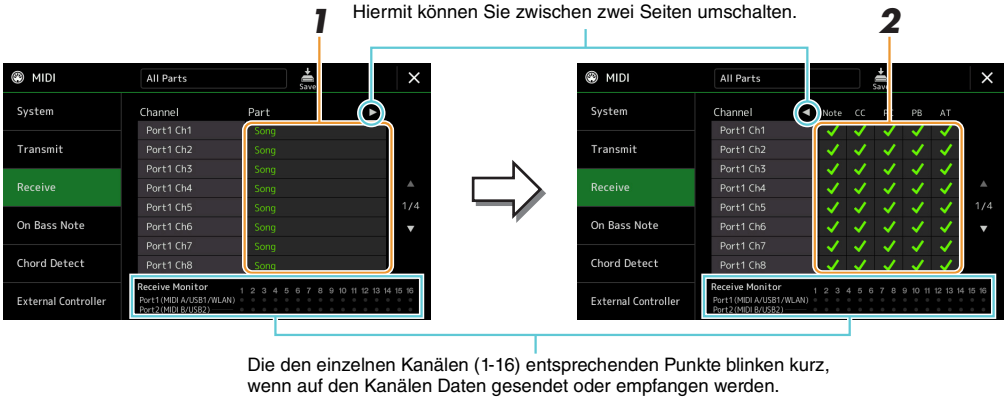
2 Tippen Sie auf [▶], um die andere Seite aufzurufen, und wählen Sie aus, welche MIDI-Meldungen für jeden Part gesendet werden sollen.

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

- **Note** (Noten-Events) ..... Seite 91
- **CC** (Controller-Event)..... Seite 91
- **PC** (Programmwechsel) ..... Seite 91
- **PB** (Pitch Bend) ..... Seite 91
- **AT** (After Touch)..... Seite 91

Receive – Einstellungen der MIDI-Empfangskanäle

Die nachfolgenden Erläuterungen gelten für den Fall, dass Sie in Schritt 2 auf Seite 143 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.

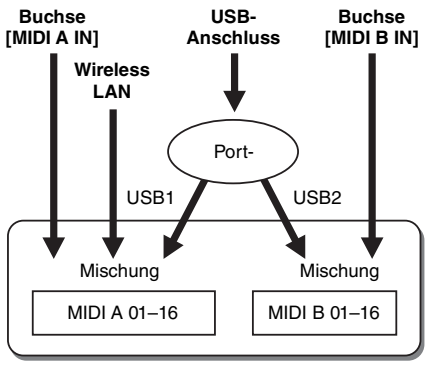
- **Keyboard:** Die empfangenen Noten-Events steuern das Tastaturspiel auf dem Instrument.
- **Extra Part 1–5:** Diese fünf Parts sind speziell für Empfang und Wiedergabe von MIDI-Daten reserviert. Normalerweise werden diese Parts vom Instrument selbst nicht verwendet.

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

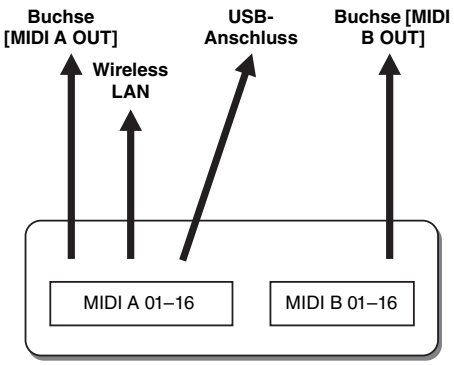
Senden/Empfangen von MIDI-Daten über die Anschlüsse USB, Wireless LAN und MIDI

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:

● **Empfang von MIDI-Daten**



● **Senden von MIDI-Daten**

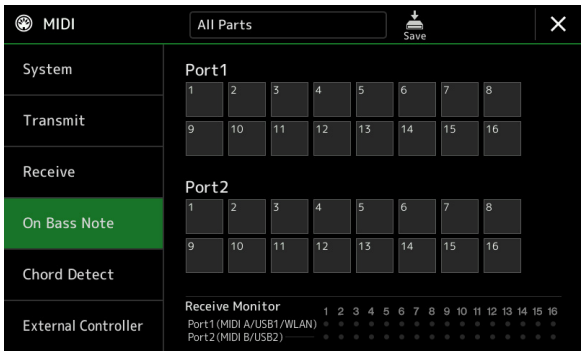


HINWEIS

Die Wireless-LAN-Funktionalität ist je nach Region eventuell nicht verfügbar.

On Bass Note – Einstellung der Bassnote für die Style-Wiedergabe über MIDI

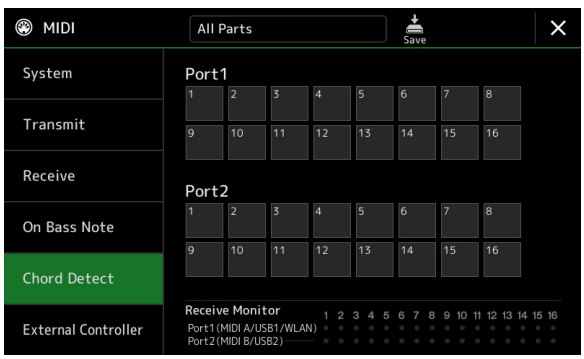
Die nachfolgenden Erläuterungen gelten für den Fall, dass Sie in Schritt 2 auf Seite 143 das „On Bass Note“-Display aufgerufen haben. Mit den hier beschriebenen Einstellungen können Sie auf Grundlage der über MIDI empfangenen Noten-Events den Grundton des Akkords für die Style-Wiedergabe festlegen. Die Note-On/Off-Meldungen, die auf aktivierten Kanälen (ON) empfangen werden, werden als Bassnoten der Akkorde für die Style-Wiedergabe interpretiert. Die Bassnote wird unabhängig von den Einstellungen für [ACMP] und Split-Punkt erkannt. Sind mehrere Kanäle gleichzeitig aktiviert, wird der Grundton 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.

Chord Detect – Einstellen des Akkordtyps für die Style-Wiedergabe über MIDI

Die nachfolgenden Erläuterungen gelten für den Fall, dass Sie in Schritt 2 auf Seite 143 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] und Split-Punkt erkannt. Sind mehrere Kanäle gleichzeitig aktiviert, wird der Akkordtyp aus den aus mehreren Kanälen zusammengestellten empfangenen MIDI-Daten erkannt.

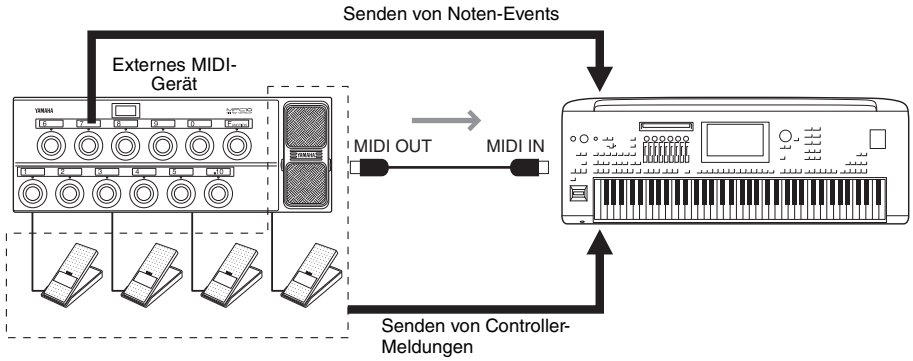


Tippen Sie auf die gewünschte Kanalnummer, um die Markierung zu setzen. Tippen Sie erneut darauf, um die Markierung zu entfernen.

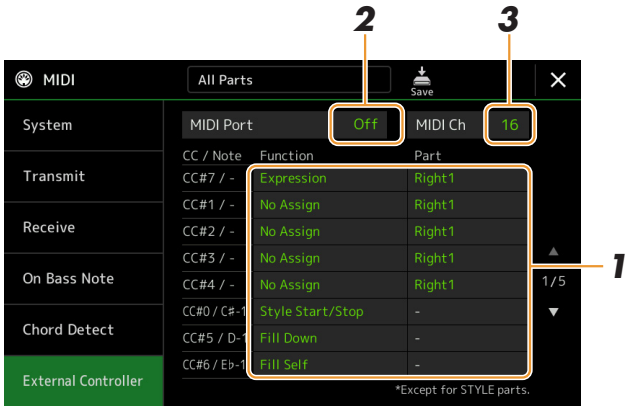
External Controller – Einstellung der MIDI-Controller

Die nachfolgenden Erläuterungen gelten für den Fall, dass Sie in Schritt 2 auf Seite 143 das „External Controller“-Display aufgerufen haben.
Durch Anschließen eines geeigneten externen MIDI-Geräts (z. B. ein MIDI-Fußregler, Computer, Sequencer oder Masterkeyboard) am Genos können Sie viele verschiedene Funktionen und Bedienvorgänge über MIDI-Meldungen steuern (Controller-Meldungen und Noten-Event-Meldungen) über jenes Gerät steuern – und Einstellungen und den Sound während des Live-Spiels ändern. Die Meldungen können verschiedene Funktionen zugewiesen werden.

Wählen Sie zur Steuerung über das externe MIDI-Gerät hier auf jeden Fall den richtigen MIDI-Port und den Kanal aus.



1 Wählen Sie die Funktion aus, die jeder Controller-Nummer oder Notennummer zugewiesen sein soll.



In diesem Display können zwei Arten von Einstellungen vorgenommen werden (siehe unten):

- **CC#7, 1, 2, 3, 4**

Das MIDI-Gerät sendet eine Controller-Meldung an den Genos, und dieser bestimmt, welche Reaktion auf den Empfang dieser Controller-Nummer erfolgen soll (bzw. welcher Parameter geändert wird).
Außerdem müssen Sie den Part auswählen, auf den die zugewiesene Funktion angewendet werden soll.

- **Andere Einträge (z. B. CC#0/C#-1)**

Das MIDI-Gerät sendet eine Noten-Event-Meldung (Note On oder Note Off) an den Genos, und dieser bestimmt, welche Reaktion auf den Empfang dieser Notennummer erfolgen soll (bzw. welcher Parameter geändert wird). Dieselbe Funktion lässt sich ausführen, indem die Controller-Nummer gesendet wird, die der Notennummer entspricht, wie im Display gezeigt. Die Controller-Nummer 0 entspricht zum Beispiel der Notennummer C#–1. Die Controller-Werte 0–63 werden als „Note Off“ interpretiert, die Werte 64–127 als „Note On“.

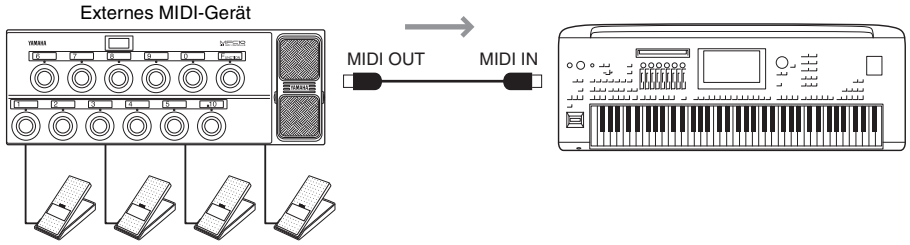
Zu den zuweisbaren Funktionen lesen Sie auf den Seiten 149–151.

2 Wählen Sie den MIDI-Port, der für die Kommunikation mit dem externen MIDI-Gerät verwendet wird.

NÄCHSTE SEITE

3 Wählen Sie den MIDI-Kanal, der für die Kommunikation mit dem externen MIDI-Gerät verwendet wird.

4 Verbinden Sie den Anschluss MIDI OUT des externen MIDI-Geräts mit dem Anschluss MIDI IN des Genos (A oder B entsprechend der oben gewählten Einstellung) mit einem MIDI-Kabel.



5 Nehmen Sie die Einstellungen am externen MIDI-Gerät vor.

6 Bedienen Sie das externe MIDI-Gerät, um zu überprüfen, ob Sie den Genos in der in Schritt 4 festgelegten Form vom MIDI-Gerät aus steuern können.

Bedenken Sie, dass die folgenden beiden Einstellungen im External-Controller-Display nicht nur zur Speicherung am externen MIDI-Gerät dienen, sondern auch zur Speicherung als MIDI-Vorlage im Genos (Seite 143).

- Zuordnungspaare Notennummer/Funktion des Genos
- Zuordnungspaare Controller-Nummer/Parameteränderung beim Genos

Funktionen, die einer kontinuierlichen Werteeingabe entsprechen

Diese Funktionen lassen sich auf die aktuell ausgewählten Tastatur-Parts (Right 1–3 oder Left) oder auf die Style-Parts anwenden.

HINWEIS

Die mit „*“ markierten Funktionen sind nicht wirksam für Style-Parts.

No Assign	Es ist keine Funktion zugewiesen.
Modulation	Sendet Modulationsmeldungen (CC#1).
Breath Controller*	Sendet Meldungen für den Breath Controller (Blaswandler; Controller Nr. 2).
Foot Controller*	Sendet Meldungen für den Foot Controller (Fußregler; Controller Nr. 4).
Portamento Time*	Sendet Meldungen für die Portamento Time (Portamento-Zeit; Controller Nr. 5).
Volume	Sendet Volume-Meldungen (Lautstärke; Controller Nr. 7).
Pan	Sendet Panorama-Meldungen (Controller Nr. 10).
Expression	Sendet Expression-Meldungen (Controller Nr. 11).
Sustain*	Sendet Sustain-Pedal-Meldungen (Haltepedal; Controller Nr. 64).
Portamento Switch*	Sendet Meldungen für Portamento Switch (Portamento-Umschaltung; Controller Nr. 65).
Soft*	Sendet Soft-Meldungen (Leisepedal; Controller Nr. 67).
Resonance	Sendet Resonance-Meldungen (Resonanz; Controller Nr. 71).
Release Time	Sendet Meldungen für die Release Time (Ausklingzeit; Controller Nr. 72).
Attack Time	Sendet Meldungen für die Attack Time (Anstiegszeit; Controller Nr. 73).
Cutoff	Sendet Cutoff-Meldungen (Grenzfrequenz; Controller Nr. 74).
Reverb Send	Sendet Reverb-Send-Meldungen (Hallpegel; Controller Nr. 91).
Chorus Send	Sendet Chorus-Meldungen (Chorus-Effekt; Controller Nr. 93).

Funktionen, die einer Ein/Aus-Werteeingabe entsprechen

No Assign	Es ist keine Funktion zugewiesen.
Sustain	Sendet Ein-/Ausschaltmeldungen für das Sustain-Pedal für die Tastatur-Parts.
Sostenuto	Sendet Ein-/Ausschaltmeldungen für Sostenuto für die Tastatur-Parts.
Soft	Sendet Ein-/Ausschaltmeldungen für das Soft-Pedal für die Tastatur-Parts.
Portamento	Sendet Ein-/Ausschaltmeldungen für Portamento für die Tastatur-Parts.
Modulation (Alt) Right 1–3, Left	Wendet einen Modulationseffekt auf den Part an, so dass die Effekte (Wellenformen) mit jeder Meldung abwechselnd ein- und ausgeschaltet werden.
Articulation 1/2/3 Right 1–3, Left	Wendet den Effekt der Super Articulation 1, 2 oder 3 auf den Part an.
Effect Right 1–3, Left, Mic	Schaltet den auf den Part angewendeten Insert-Effekt ein/aus.)
Kbd Harmony/Arpeggio On/Off	Identisch mit Taste [HARMONY/ARPEGGIO].
VH Harmony On/Off	Schaltet „Harmony“ im Vocal-Harmony-Display ein und aus (Seite 118).
VH Effect On/Off	Schaltet „Effect“ im Vocal-Harmony-Display ein und aus (Seite 121).
Talk	Identisch mit der Taste [TALK].
Score Page +, –	Wenn der Song angehalten wurde, können Sie hiermit zur nächsten/vorherigen Seite der Notendarstellung wechseln (jeweils eine Seite).
Lyrics Page +, –	Wenn der Song angehalten wurde, können Sie hiermit zur nächsten/vorherigen Seite der Liedtextdarstellung wechseln (jeweils eine Seite).
Text Viewer Page +, –	Wechselt zur jeweils nächsten/vorherigen Textseite (jeweils um eine Seite).
Song A Play/Pause	Entspricht der Taste [▶/❚❚] (PLAY/PAUSE) für Song A.
Song B Play/Pause	Entspricht der Taste [▶/❚❚] (PLAY/PAUSE) für Song B.
Style Start/Stop	Identisch mit 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 Tasten INTRO [I]–[III].
Main A–D	Identisch mit den MAIN-VARIATION-Tasten [A]–[D].
Fill Down	Ein Fill-In (Füllmuster) wird gespielt, auf das automatisch die Main-Section der Taste unmittelbar links davon folgt.
Fill Self	Es wird ein Fill-In gespielt.
Fill Break	Es wird ein „Break“ gespielt.
Fill Up	Ein Fill-In wird gespielt, auf das automatisch die Main-Section der Taste unmittelbar rechts davon folgt.
Ending 1–3	Entspricht den ENDING/rit.-Tasten [I]–[III].
Fade In/Out	Schaltet die Ein-/Ausblend-Funktion der Style-/MIDI-Song-Wiedergabe ein und aus.
Fingered/Fingered On Bass	Das Pedal wechselt zwischen den Modi „Fingered“ und „Fingered On Bass“ (Seite 9).
Bass Hold	Hiermit wird die Bassnote des Styles gehalten, auch wenn während der Style-Wiedergabe der Akkord gewechselt wird.
Percussion 1–3	Spielt ein Schlagzeug- oder Percussion-Instrument.
Right 1–3, Left Part On/Off	Identisch mit den PART ON/OFF-Tasten.
One Touch Setting +, –	Wählt die nächste oder vorherige One-Touch-Einstellung aus.
One Touch Setting 1–4	Entspricht den ONE TOUCH SETTING-Tasten [1]–[4].
Regist Sequence +, –	Schaltet die Registration Sequence um 1 vor oder zurück.

Regist 1–10	Entspricht den REGISTRATION MEMORY-Tasten [1]–[10].
Transpose +, –	Entspricht den TRANSPOSE-Tasten [+], [–].
Multi Pad 1–4, Stop	Entspricht den MULTI PAD CONTROL-Tasten [1]–[4] und [STOP].
Song Control SP 1–4, Loop	Entspricht den Song-Position-Markern [1]–[4] und [Loop] im Song-Player-Display.

13 Netzwerkeinstellungen

Inhalt

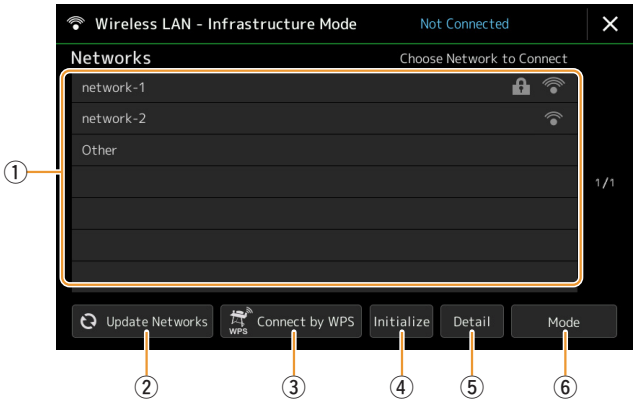
Wireless-LAN-Einstellungen **152**
- Infrastructure Mode (Infrastrukturmodus) 152
- Access Point Mode 153

Einstellen der Uhrzeit **154**

Wireless-LAN-Einstellungen

Je nach Ihrem Bereich ist die Wireless-LAN-Funktion integriert und das Einstelluns-Display lässt sich mit [MENU] → [Wireless LAN] aufrufen.
Durch Vornehmen der Wireless-LAN-Einstellungen können Sie den Genos mit einem Drahtlosnetzwerk verbinden. Allgemeine Anweisungen hierzu finden Sie im „Handbuch für den Anschluss von iPhone/iPad“ auf der Website. Dieser Abschnitt enthält nur die Bedienvorgänge für den Genos. Informationen über die kompatiblen Smart-Devices und Apps finden Sie auf der folgenden Seite:
https://www.yamaha.com/kbdapps/

Infrastructure Mode (Infrastrukturmodus)



①	Networks	**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. **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.
②	Update Networks	Aktualisiert die Liste der Netzwerke im Display.

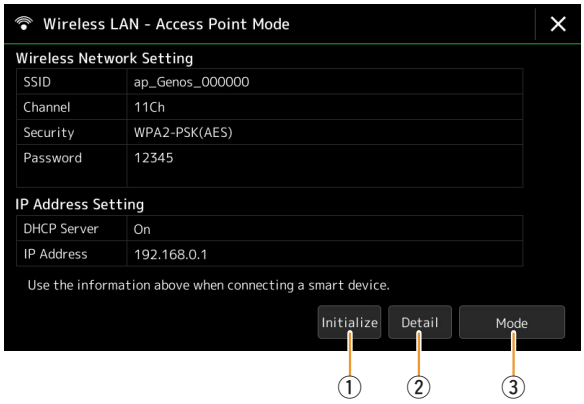
③	Connect by WPS	Verbindet dieses Instrument über WPS mit dem Netzwerk. Nach dem Antippen von [Yes] in dem Fenster, das durch Antippen hier geöffnet wurde, drücken Sie innerhalb von 2 Minuten die WPS-Taste des gewünschten Wireless-LAN-Zugangspunkts. **HINWEIS** Achten Sie darauf, dass Ihr Zugangspunkt WPS unterstützt. Zur Bestätigung und Änderung der Einstellungen des Zugangspunkts lesen Sie bitte die Bedienungsanleitung des von Ihnen verwendeten Produkts.
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 in den Access-Point-Modus.

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

Wenn der Genos sich im Infrastrukturmodus befindet und das Netzwerk wird ausgewählt, erfolgt nur in den folgenden Fällen eine erneute automatische Verbindung.
- Beim Einschalten des Instruments
- Während das Wireless-LAN-Display angezeigt wird
- Während die Uhrzeit angezeigt wird

Wenn die Verbindung verloren geht, rufen Sie über [MENU] → [Wireless LAN] das Wireless-LAN-Display auf.

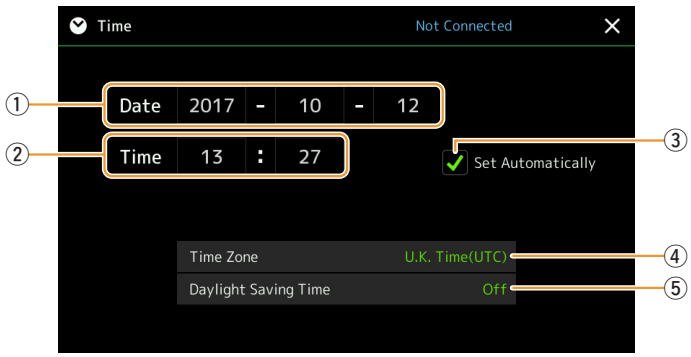
Access Point Mode



①	Initialize	Initialisiert die Verbindungseinstellungen auf die Werksvoreinstellungen.
②	Detail	Zur Einstellung der einzelnen Parameter. • **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.
③	Mode	Schaltet um in den Infrastructure-Modus.

Einstellen der Uhrzeit

Sie können Datum und Uhrzeit in dem Display ändern, das über [MENU] → [Time] aufgerufen wird. Die Uhrzeit wird oben rechts im Home-Display angezeigt.



①	Date	Stellt das Datum ein.
②	Time	Stellt die Uhrzeit ein.
③	Set Automatically	Wenn Sie dies markieren, werden Datum und Uhrzeit automatisch eingestellt, sobald das Instrument mit dem Netzwerk verbunden wird. Dies ist nur verfügbar, wenn die Wireless-LAN-Funktion integriert ist und der WLAN-Modus in den Infrastructure-Modus geschaltet wurde (Seite 152).
④	Time Zone	Wählt die Zeitzone aus.
⑤	Daylight Saving Time	Schaltet die Sommerzeit ein- oder aus.

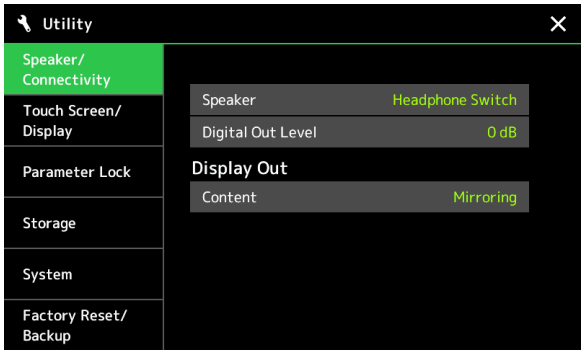
Wenn der Genos sich im Infrastrukturmodus befindet, wird der Verbindungsstatus genau wie im Wireless-LAN-Display oben im Display angezeigt.

14 Utility (Dienstprogramme)

Inhalt

Speaker/Connectivity **155**
Touch Screen/Display **156**
Parameter Lock **156**
Speicher – Formatieren des Laufwerks **156**
System **157**
Factory Reset/Backup **158**
- Factory Reset – Wiederherstellen der werksseitig vorprogrammierten Einstellungen 158
- Backup/Restore – Speichern und Abrufen aller Daten und Einstellungen als einzelne Datei 158
- Setup Files (Setup-Dateien) – Speichern und Laden 159

Dieser Abschnitt beschreibt die allgemeinen Einstellungen, die das gesamte Instrument betreffen, sowie detaillierte Einstellungen bestimmter Funktionen. Außerdem werden Funktionen zum Zurücksetzen von Daten und solche für Speichermedien, z. B. zum Formatieren von Festplatten, beschrieben.
Das Display für diesen Vorgang können Sie über [MENU] → [Utility] aufrufen.



Speaker/Connectivity

Speaker		Legt fest, wie der Klang an den optionalen Lautsprechern GNS-MS01 ausgegeben wird. • **Headphone Switch:** Die Lautsprecher geben den Ton ganz normal wieder, er wird jedoch unterdrückt, wenn ein Kopfhörer an den Anschluss [PHONES] angeschlossen wird. • **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.
Digital Out Level		Stellt den Pegel des Ausgangssignals ein, der an der Buchse [DIGITAL OUT] ausgegeben wird.
Display Out	Content	Bestimmt, welche Inhalte über einen USB-Display-Adapter ausgegeben werden sollen, falls dieser angeschlossen ist. • **Lyrics/Text:** Es werden nur der Song-Liedtext oder Textdateien (je nachdem, was Sie zuletzt verwendet haben) ausgegeben, unabhängig davon, welches Display aktuell am Instrument selbst angezeigt wird. • **Mirroring:** Es wird das Display ausgegeben, das aktuell am Instrument angezeigt wird.

HINWEIS

Das Instrument unterstützt nicht notwendigerweise alle im Handel erhältlichen USB-Display-Adapter. Für eine Liste kompatibler USB-Display-Adapter besuchen Sie die folgende Website:
https://download.yamaha.com/

Touch Screen/Display

Seite 1/2

Touch Screen	Sound	Bestimmt, ob das Klickgeräusch beim Antippen des Displays ertönen soll oder nicht.
	Calibration	Hiermit können Sie das Display kalibrieren, wenn es auf Ihre Berührung nicht richtig reagiert. (Normalerweise muss diese Funktion nicht eingestellt werden, da sie werksseitig kalibriert ist.) Tippen Sie hierauf, um die Calibration-Anzeige aufzurufen, und berühren Sie dann der Reihe nach die Mitte der Plus-Zeichen (+).
Brightness	Button Lamps	Stellt die Helligkeit der Tasten-LEDs ein.

Seite 2/2

Display	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 oder UPPER OCTAVE usw. drücken. In der Einstellung „Hold“ wird das Einblendfenster so lange angezeigt, bis Sie es schließen.
	Transition Effect	Schaltet den Transition Effect (Übergangseffekt) ein oder aus, der beim Umschalten des Displays zu sehen ist.
File Selection	Time Stamp	Legt fest, ob der Zeitstempel einer Datei auf der User-Registerkarte im Dateiauswahl-Display angezeigt wird oder nicht. ***HINWEIS*** Datum und Uhrzeit lassen sich in dem Display einstellen, das über [MENU] → [Time] aufgerufen wird. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 154.
	Dial Operation	(Dateiauswahl / Datenrad-Funktion) Bestimmt, ob eine Datei sofort geladen wird, sobald Sie mit dem Rad ausgewählt wird. Hier stehen folgende Optionen zur Verfügung. • **Select:** (Auswählen) Eine Datei wird durch Auswählen direkt geladen. • **Move Cursor Only:** (Nur Cursor verschieben) Eine Datei wird erst geladen, wenn die [ENTER]-Taste gedrückt wird. Es erscheint ein Cursor, der die aktuelle Auswahl anzeigt.

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, Playlist oder Song- und Sequenz-Daten.
Um die gewünschte Parametergruppe zu sperren, tippen Sie auf das Kästchen, um die Markierung zu setzen. Um den Parameter zu entsperren, tippen Sie das Kästchen erneut an.

HINWEIS

Welche Parameter zu den einzelnen Gruppen gehören, erfahren Sie in der Datenliste („Parametertabelle“) auf der Website.

Speicher – Formatieren des Laufwerks

Hiermit können Sie den Formatierungsvorgang ausführen oder die Speicherkapazität des internen User-Laufwerks oder des USB-Flash-Laufwerks prüfen, das am Anschluss [USB TO DEVICE] angeschlossen ist (ungefährer Wert).

Um das intere User-Laufwerk oder das angeschlossene USB-Flash-Laufwerk zu formatieren, tippen Sie auf den Namen des gewünschten Laufwerks in der Geräteliste und tippen Sie dann auf [Format].

ACHTUNG

Durch den Formatierungsvorgang werden alle vorher vorhandenen Daten gelöscht. Vergewissern Sie sich, dass das zu formatierende User- oder USB-Flash-Laufwerk keine wichtigen Daten enthält. Gehen Sie mit Vorsicht vor, vor allem beim Anschließen mehrerer USB-Flash-Laufwerke.

System

Seite 1/2

Version	Zeigt die aktuelle Firmware-Version dieses Instruments an. Yamaha kann die Firmware des Produkts und der zugehörigen Software von Zeit zu Zeit ohne Vorankündigung für Verbesserungen der Funktionen und der Benutzerfreundlichkeit aktualisieren. Um alle Vorzüge dieses Instruments zu nutzen, empfehlen wir Ihnen, Ihr Instrument auf die neueste Version zu aktualisieren. Die neueste Firmware steht auf der folgenden Website zum Download bereit: http://download.yamaha.com/
Hardware ID	Zeigt die Hardware-ID dieses Instruments an.
Licenses	Tippen Sie hierauf, um die Software-Lizenzinformationen aufzurufen.
Copyright	Berühren Sie diese Stelle, um die Copyright-Informationen anzuzeigen.
Language	Bestimmt die im Display für Menüeinträge und Meldungen verwendete Sprache festlegen. Berühren Sie die Einstellung, um die Liste mit den Sprachen aufzurufen, und wählen Sie dann die gewünschte Sprache aus.
Owner Name	Sie können hier Ihren Namen eingeben, der auf dem Eröffnungsbildschirm angezeigt wird (dem Display, das beim Einschalten des Instruments erscheint). Tippen Sie hierauf, um das Fenster für die Zeicheneingabe aufzurufen, und geben Sie dann Ihren Namen ein.
Auto Power Saving	Hier können Sie die Zeit einstellen, die bis zum automatischen Verringern der Helligkeit des Live Control-Displays einstellen (Sub-Display). Berühren Sie diese Stelle, um die Liste mit den Einstellungen aufzurufen, und wählen Sie dann die gewünschte Einstellung aus. Zum Ausschalten der Auto-Power-Saving-Funktion wählen Sie hier „Disabled“ (Deaktiviert).
Auto Power Off	Hier können Sie die Zeit bis zum automatischen Ausschalten für die Auto Power Off-Funktion einstellen. Berühren Sie diese Stelle, um die Liste mit den Einstellungen aufzurufen, und wählen Sie dann die gewünschte Einstellung aus. Zum Ausschalten der Auto-Power-Off-Funktion wählen Sie hier „Disabled“ (Deaktiviert).

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.
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 auf der Website.

Rufen Sie bitte den folgenden URL auf, wählen Sie Ihr Land aus, rufen Sie die Seite „Documents and Data“ (Dokumente und Daten) auf und suchen Sie dann nach dem Stichwort „Genos“:
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. • User-Effekttypen (Seite 128) • User-Master-EQ-Typen (Seite 125) • User-Master-Compressor-Typen (Seite 130) • User-Vocal-Harmony-/Synth-Vocoder-Typen (Seiten 118, 122) • User-Mikrofoneinstellungen (Seite 115)
Registration	Schaltet alle REGISTRATION-MEMORY-LEDs [1]–[10] 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.
Favorite	Entfernt alle Styles oder Voices von der Favorite-Registerkarte (Seite 8) im Dateiauswahl-Display.
Live Control	Setzt alle Einstellungen im Live-Control-Display (Seite 139) auf die ursprünglichen Werkseinstellungen zurück.

Backup/Restore – Speichern und Abrufen aller Daten und Einstellungen als einzelne Datei

Auf Seite 2/2 können Sie alle auf dem User-Laufwerk gespeicherten Daten (ausgenommen Expansion-Voices/-Styles) und alle Einstellungen des Instruments als eine einzige Datei namens „Genos.bup“ auf einem USB-Flash-Laufwerk speichern.
Nehmen Sie vor dem aufrufen dieses Displays alle gewünschten Einstellungen am Instrument vor.

Durch Antippen von [Backup] wird die Sicherungsdatei im Stammverzeichnis des USB-Flash-Laufwerks gespeichert. Durch Antippen von [Restore] wird die Sicherungsdatei abgerufen, und alle Daten und Einstellungen werden ersetzt. Wenn Sie Audiodateien in die Sicherungsdatei einschließen möchten, markieren Sie vorher die Option „Include Audio files“.

HINWEIS

- Lesen Sie vor Verwendung eines USB-Flash-Laufwerks unbedingt den Abschnitt „Anschließen von USB-Geräten“ in der Bedienungsanleitung.
- Die [USB TO DEVICE]-Buchse unter dem Instrument kann nicht zur Sicherung oder zum Wiederherstellen der Daten verwendet werden.

HINWEIS

- Sie können im Dateiauswahl-Display auch User-Daten wie Voices, Songs, Styles und Registration Memories sichern, indem Sie die gewünschten Dateien einzeln auf ein USB-Flash-Laufwerk kopieren.
- Wenn die Gesamtgröße der Zieldaten für die Sicherung 3,9 GB (ohne Audiodateien) überschreitet, ist die Funktion nicht verfügbar. Sichern Sie in diesem Fall die User-Daten, indem Sie die Objekte einzeln kopieren.

ACHTUNG

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.

Setup Files (Setup-Dateien) – Speichern und Laden

Für die folgenden Einträge können Sie Ihre eigenen Einstellungen als einzelne Datei auf dem User-Laufwerk oder auf dem USB-Flash-Laufwerk ablegen, um diese später abrufen zu können. Wenn Sie die Setup-Datei auf dem USB-Flash-Laufwerk speichern möchten, schließen Sie das USB-Flash-Laufwerk vorher an der [USB TO DEVICE]-Buchse an.

HINWEIS

Lesen Sie vor Verwendung eines USB-Flash-Laufwerks unbedingt den Abschnitt „Anschließen von USB-Geräten“ in der Bedienungsanleitung.

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

2 Tippen Sie beim gewünschten Eintrag auf [Save].

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 Datenliste („Parametertabelle“) auf der Website 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. • User-Effekttypen (Seite 128) • User-Master-EQ-Typen (Seite 125) • User-Master-Compressor-Typen (Seite 130) • User-Vocal-Harmony-/Synth-Vocoder-Typen (Seiten 118, 122) • User-Mikrofoneinstellungen (Seite 115)

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

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

Abrufen der Setup-Datei:

Tippen Sie beim gewünschten Eintrag auf [Load] (Laden), und wählen Sie dann die gewünschte Datei.
Sie können den ab Werk vorprogrammierten Status wiederherstellen, indem Sie die Setup-Datei auf der Registerkarte „Preset“ auswählen.

15 Bedienvorgänge für das Expansion Pack

Inhalt

Installieren der Expansion-Pack-Daten vom USB-Flash-Laufwerk 160
Speichern der Instrument-Info-Datei auf dem USB-Flash-Laufwerk 161

Durch Installation von Expansion Packs (Erweiterungspaketen) können Sie eine große Auswahl optionaler Songs und Styles im Ordner „Expansion“ auf dem User-Laufwerk hinzufügen. Dieser Abschnitt behandelt die Bedienvorgänge, die für das Hinzufügen neuer Inhalte zum Instrument erforderlich sind.

Installieren der Expansion-Pack-Daten vom USB-Flash-Laufwerk

Die Datei mit den Expansion Packs (Erweiterungspaketen), die für die Installation auf dem Instrument in einer Datei zusammengefasst sind („***.ppi“ oder „***.cpi“), werden als „Pack-Installation-Datei“ bezeichnet. Nur eine Pack-Installation-Datei lässt sich auf dem Instrument installieren. Wenn Sie mehrere Expansion Packs installieren möchten, fassen Sie die Packs auf Ihrem Computer mittels der Software „Yamaha Expansion Manager“ zusammen.
Für Informationen zur Verwendung der Software lesen Sie bitte die Anleitung.

ACHTUNG

Sie müssen das Instrument neu starten, wenn die Installation abgeschlossen ist. Speichern Sie vorher auf jeden Fall alle aktuell bearbeiteten Daten, ansonsten gehen sie verloren.

HINWEIS

- Wenn bereits ein Expansion Pack vorliegt, können Sie es in Schritt 4 durch ein neues überschreiben. Sie müssen die bestehenden Daten nicht vorher löschen.
- Mit den so genannten Pack-Quick-Installation-Dateien „***.PQI“ oder „***.CQI“ können Sie Daten so schnell hinzuzufügen, wie es Ihre Voice-Wave-Kapazität zulässt. Bevor Sie „***.pqi“ oder „***.cqi“ verwenden, müssen Sie „***.ppi“ oder „***.cpi“ im Instrument speichern.

1 Schließen Sie das USB-Flash-Laufwerk, auf dem sich die gewünschte Pack-Installation-Datei (“*.ppi”, “***.cpi”, “***.pqi” or “***.cqi”) befinden, an der Buchse [USB TO DEVICE] an.**

2 Rufen Sie mit [MENU] → [Expansion] das Funktions-Display auf.

3 Tippen Sie auf [Pack Installation], um das Dateiauswahl-Display aufzurufen.

4 Wählen Sie die gewünschte Pack-Installationsdatei.

5 Folgen Sie den Anweisungen im Display.

Dadurch werden die Daten des gewählten Pakets in den „Expansion“-Ordner auf dem User-Laufwerk gespeichert.

HINWEIS

Wenn Sie die Daten des Expansion Packs vom Instrument löschen möchten, formatieren Die das User-Laufwerk (Seite 156). Beachten Sie, dass dadurch alle anderen auf dem User-Laufwerk gespeicherten Daten gelöscht werden.

Song-, Style- oder Registration-Memory mit Expansion-Voices oder Styles

Song-, Style- oder Registration-Memory mit Expansion-Voices oder -Styles erklingen nicht richtig oder lassen sich nicht aufrufen, wenn die Expansion-Pack-Daten im Instrument nicht vorliegen.
Wir empfehlen Ihnen, den Namen des Expansion Packs bei der Erzeugung der Daten (Song, Style oder Registration Memory) mit den Expansion-Voices oder Styles zu notieren, so dass Sie das Expansion Pack einfach finden und installieren können.

Speichern der Instrument-Info-Datei auf dem USB-Flash-Laufwerk

Wenn Sie die Software „Yamaha Expansion Manager“ zum Verwalten der Pack-Daten verwenden, müssen Sie ggf. wie folgend beschrieben die Instrument-Info-Datei vom Instrument wiederherstellen. Für Informationen zur Verwendung der Software lesen Sie bitte die Anleitung.

1 **Schließen Sie das USB-Flash-Laufwerk an der [USB TO DEVICE]-Buchse an.**

2 **Rufen Sie mit [MENU] → [Expansion] das Funktions-Display auf.**

3 **Tippen Sie auf [Export Instrument Info].**

4 **Folgen Sie den Anweisungen im Display.**

Dadurch wird die Instrument-Info-Datei im Stammverzeichnis im USB-Flash-Laufwerk gespeichert. Die gespeicherte Datei heißt „Genos_InstrumentInfo.n27“.

HINWEIS

Lesen Sie vor Verwendung eines USB-Flash-Laufwerks unbedingt den Abschnitt „Anschließen von USB-Geräten“ in der Bedienungsanleitung.

16 Anschlüsse & Verbindungen

Inhalt

Zugriff auf das User-Laufwerk des Genos vom Computer aus (USB Storage Mode)..... 162
Auswählen des Ausgabeziels für die einzelnen Sounds (Line Out)..... 163

Zugriff auf das User-Laufwerk des Genos vom Computer aus (USB Storage Mode)

Wenn sich das Instrument im USB-Speichermodus befindet, können Wave- und Song-Dateien zwischen dem User-Laufwerk des Genos und dem Computer übertragen werden. Wenn sich das Instrument NICHT im USB-Speichermodus befindet, kann die USB-Verbindung zur MIDI-Steuerung verwendet werden. Das USB-Interface überträgt keine Audiosignale.

HINWEIS

Der USB-Speichermodus kann mit Windows 7/8.1/10 oder Mac OS 10.9/10.10/10.11 verwendet werden.

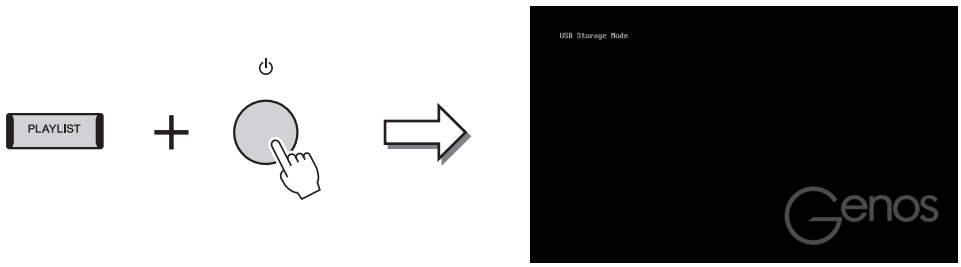
ACHTUNG

Führen Sie folgende Vorgänge aus, bevor Sie den USB-Speichermodus aufrufen/beenden.
- **Schließen Sie alle Anwendungsprogramme.**
- **Wenn sich das Instrument NICHT im USB-Speichermodus befindet, achten Sie darauf, dass vom Genos keine Daten gesendet werden.**
- **Wenn sich das Instrument im USB-Speichermodus befindet, achten Sie darauf, dass weder Schreib- noch Lesevorgänge ausgeführt werden.**
- **Wenn sich das Instrument im USB-Speichermodus befindet, entfernen Sie das Genos-Symbol von der Windows-Taskleiste (Sicheres Entfernen).**

1 Schalten Sie den Computer ein.

2 Um den USB-Speichermodus aufzurufen, schalten Sie den Genos ein, während Sie die [PLAYLIST]-Taste gedrückt halten.

Im USB Storage Mode blinkt die SIGNAL-Anzeige auf dem Bedienfeld grün.



HINWEIS

Sie können das Instrument im USB-Speichermodus nicht bedienen.

3 Verwalten Sie Dateien/Ordner auf dem User-Laufwerk des Genos mit Hilfe des Computers.

ACHTUNG

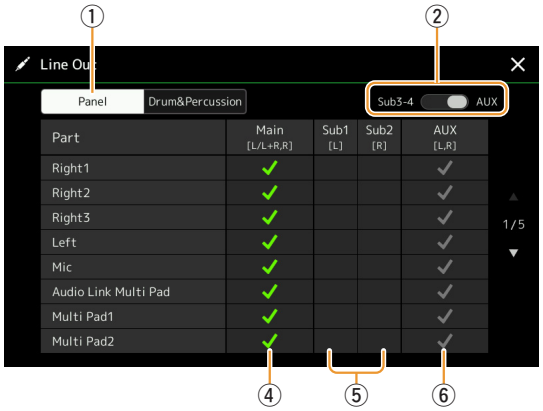
- **Wenn Sie auf das User-Laufwerk über den USB-Speichermodus zugreifen, sollten Sie keine vorhandenen Ordner umbenennen, löschen oder verschieben.**
- **Greifen Sie nicht auf den Ordner AUDIOREC.ROOT zu, der die Audiodateien enthält, die Sie mit der Audio-Recorder-Funktion aufgenommen haben. Wenn Sie auf den Ordner zugreifen oder Änderungen daran vornehmen (den Ordner verschieben oder einige Dateien darin kopieren usw.), werden Ihre wertvollen Daten beschädigt oder gelöscht.**

4 Um den USB-Speichermodus zu verlassen, schalten Sie den Genos aus.

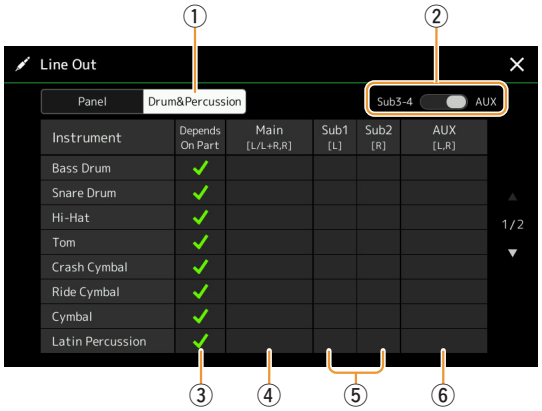
Auswählen des Ausgabeziels für die einzelnen Sounds (Line Out)

Für eine unabhängige Ausgabe können die Sounds beliebiger Parts oder Schlagzeug-/Percussion-Instrumente jeder der LINE OUT-Buchsen zuweisen.
Das Display für diesen Vorgang können Sie über [MENU] → [Line Out] aufrufen.

Panel-Seite



Drum&Percussion-Seite



①	Panel, Drum&Percussion	Schaltet die angezeigte Seite um: Panel-Parts oder Drum & Percussion-Instrumente.
②	Sub3–4, AUX Out	Schaltet das angezeigte Menü um: Sub3–4 oder AUX Out. Dies schaltet auch die Rolle der LINE-OUT-SUB-Buchsen 3–4 oder der AUX-OUT-Buchsen entsprechend um.
③	Depends on Part (nur Drum&Percussion-Seite)	Wenn dies markiert ist, wird das ausgewählte Schlaginstrument über die links auf der Panel-Seite eingestellten Buchsen ausgegeben.
④	Main ([L/L+R, R])	Wenn dies markiert ist, werden die ausgewählten Part-/Schlaginstrumente an den Buchsen LINE OUT MAIN, PHONES und optional am Lautsprecher ausgegeben.
⑤	Sub1–Sub4 ([L], [R])	Wenn eine dieser Spalten (Buchsen) markiert ist, werden die ausgewählten Part-/Schlaginstrumente nur an der/den Buchse(n) SUB ausgegeben. **HINWEIS** Nur der Insert-Effekt und Vocal Harmony können auf das an den Buchsen SUB ausgegebene Signal angewendet werden. Der Systemeffekt (Chorus, Reverb und falls Variation Effect auf „System“ eingestellt ist) wird nicht angewendet.
⑥	AUX Out ([L, R])	Dies wird automatisch geprüft, wenn „Main“ markiert ist. Die ausgewählten Part-/Schlaginstrumente werden an den AUX OUT-Buchsen ausgegeben.

Zusätzliche Informationen über einen bestimmten Part

Genau wie beim „Metronome“-Part enthält dies nicht nur den Metronomklang (Seite 38), sondern auch den Touchscreen-Sound (Seite 156)

Index

A

Access Point Mode 153
AEM-Technologie 37
After Touch 39, 50
Akkordgrifftechnik 9
Arpeggio 41, 46
Arpeggio Hold 41, 135
Arpeggioquantisierung 41
Articulation 134
Assembly 25
Assignable 133
Attack 51, 53, 140
Audio Multi Recording (Audio-Mehrspuraufnahme) 95
Audio-Link-Multi-Pad 62
Audio-Style 7
Aufnahme (MIDI-Song) 75
Auto Power Off (Automatische Abschaltung) 157
Auto Power Saving 157
Automatische Begleitung 71

B

Backup 158
Balance 139
Blockschaltbild 132
Bounce (Audio Multi Recording) 102

C

Channel 10, 72
Channel Edit 25
Chord Detect 147
Chord Looper 13, 15, 16
Chord Match (Akkordanpassung) 61
Chord Tutor 7
Chorus 139
Choruseffekt 129
Clock 144
Compressor 130
Copy 84
Cutoff 50, 124, 140

D

Decay 51
Delete 83
Digital Out 155
Display 156
Drum Setup 31
Dynamics 26
Dynamics Control 11

E

Echtzeitaufnahme (MIDI-Song) 77
Echtzeitaufnahme (Multi Pad) 60
Echtzeitaufnahme (Style) 21
Effect 58, 127, 129
EG (Envelope Generator) 51
Einzelschritt-Aufnahme (Style) 24
Ensemble-Voice 54
EQ 140
EQ (Equalizer) 125
Equalizer (EQ) 125
Expansion Pack (Erweiterungspaket) 160
Export (Exportieren) 98
External Controller 148

F

Factory Reset (Zurücksetzen auf Werkseinstellungen) 158
Fade In/Out 136
Favorite 8
Filter 50, 124
Footage 53
Format 156
Freeze 108
Funktionsliste 4

G

Glide 134
Groove 26
Guide 73

H

Half Bar Fill In 136
Halleffekt 129
Harmony 46
High Key 30
Humanize 59

I

Import (Importieren) 98
Infrastructure Mode 152
Initial Touch 39
Insertion Effect 51, 127, 138
Instrument Info 161

J

Joystick 40, 50

K

Kanal-Event 82
Key Assign Type 54
Keyboard Harmony 54
Keyboard Setting 39
Konvertieren 98

L

Language (Sprache) 157
Lautstärkeverhältnis (Audio Multi Recording) 100
Line Out 163
Liste der Tastenzuweisungstypen von Ensemble-Voices 56
Liste des Tastenzuweisungsstatus von Ensemble-Voices 55
Live Control 139
Local Control (Lokalsteuerung) 144
Lyrics 69

M

Main Scale 43, 44
Master Compressor 130
Master Tune 43
Master-EQ 125
MEGAEnhancer 37
MegaVoice 37
Mehrspur-Audiodatei 94, 99
Metronome 38, 163
Mic Setting 115
MIDI 142
MIDI Multi Recording (Mehrspuraufzeichnung) 76
MIDI Song 65
MIDI-Multi-Pad-Aufnahme 60
MIDI-Song-Aufnahme 75
Mikrofon 115
Mix 84
Mixer (Mischpult) 124
Modulation 40, 50, 135, 140
Mono 49, 134
Multi Pad Creator 60, 62
Multi-Pad 60
Music Finder 113

N

Netzwerk- 152
Neuaufnahme 79
Normal (Audio Multi Recording) 102
Normalize (Normalisieren) 99
Note Limit 30
Notenschrift 67
NTR (Notentransponierungsregel) 28
NTT 28

O

Octave 41, 140
On Bass Note 147
One Touch Setting 136
Organ Flutes 52
OTS Link Timing 11
Overdub (Audio Multi Recording) 102, 104

P

Pack Installation File 160
Pan 57, 129, 139
Panel Setup 81
Parameter Lock 156
Part EQ 125
Percussion 138
Phrase Mark Repeat 74
Pitch 42, 43

Pitch Bend 135
Pitch Bend Range..... 40, 140
Play Root/Chord 28
Poly..... 49, 134
Portamento 134
Portamento Time 41, 49, 140
Punch In Out (Audio Multi Recording) .. 102
Punch In/Out..... 79

Q

Quantize 26, 41, 83
Quick Start..... 74

R

Receive Channel (Empfangskanal) 146
Registration Freeze 108
Registration Sequence (Registrierungssequenz)..... 109
Registrierungsspeicher..... 108
Release 51, 140
Repeat Playback (Wiederholte Wiedergabe) 66
Resonance 51, 124, 140
Restore..... 158
Reverb..... 139
Rotary..... 52, 135
RTR (Retrigger Rule)..... 30
Rückgängig..... 97

S

S.Art2 Auto Articulation 41
Search 111
Setup Files (Setup-Dateien) 159
SFF Edit..... 27
Skalenstimmung..... 43
Soft 134
Song Setting..... 73
Song-Aufnahme..... 75
Song-Liste 65
Song-Positionsmarkierung 93
Songs 65
Sostenuto 134
Source Pattern..... 19
Source Root/Chord..... 28
Speaker 155
Speicher 156
Start-/Endpunkte..... 100
Step Edit (MIDI-Song) 85
Step Recording (MIDI-Song) 85
Step Recording (Multi Pad) 62
Stop ACMP..... 11
Struktur der Tastenzuweisung von Ensemble-Voices..... 55
Style..... 6
Style Creator..... 19
Style Retrigger..... 141
Style-Einstellung..... 11
Sub Scale 43, 45
Sustain..... 134
Synchro Stop Window 11
Synth Vocoder..... 122
System..... 157
System Exclusive Message..... 144
Systemeffekt..... 129

T

Tag (Registrierungsspeicher)..... 112
Tap Tempo..... 38
Tempo..... 12, 141
Text..... 70
Time 154
Touch Response..... 39
Touch Screen..... 156
Touch Sensitivity..... 49
Touchscreen-Sound..... 163
Transmit Channel (Sendekanal) 145
Transpose 42, 84
Tremolo..... 52
Tuning 41, 43, 58, 140

U

USB-Storage-Modus..... 162
Utility-Einstellungen 155

V

Variation Effect..... 127
Velocity 26
Version..... 157
Vibrato..... 51, 52
Vocal Harmony 118
Voice..... 33
Voice Edit..... 48, 52, 54
Voice Guide (Sprachführung) 157
Voice Part Setup 33
Voice Set..... 48
Voice Set Filter..... 41
Voice Setting..... 41
Volume..... 57, 129, 134, 139

W

Wiedergabeeinstellungen (Song)..... 73
Wiedergabe-Einstellungen (Style) 11
Wiedergabeliste 113
Wiederherstellen 97
Wireless LAN 152