



PSR-S970

PSR-S770

Digital Workstation

Referenzhandbuch

Dieses Referenzhandbuch beschreibt neue Funktionen des PSR-S970/S770.
Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung, bevor Sie dieses Referenzhandbuch lesen.



Inhalt

Jedes Kapitel in dieser Referenzanleitung entspricht dem jeweiligen Kapitel in der Bedienungsanleitung.

1 Voices	3	7 Registrierungsspeicher	83
Voice-Typen (Eigenschaften)	3	Bearbeiten der Registrierungsspeicher-Bank	83
Auswählen von GM&XG- oder anderen Voices	5	Aufruf bestimmter Einstellungen deaktivieren (Freeze-Funktion)	84
Anschlagdynamik und effektbezogene Einstellungen	6	Abruf der Registrierungsspeicher-Nummern in einer Reihenfolge (Registration Sequence)	85
Tonhöhereinstellungen	9	8 Mikrofon-/Gitarreneingang	88
Bearbeiten der Parameter, die den LIVE-CONTROL- Reglern zugewiesen sind	11	Einstellen und Speichern der Mikrofoneinstellungen (EQ/CMP)	88
Bearbeiten von Voices (Voice Set)	15	Einstellen und Bearbeiten von Vocal-Harmony-Typen (PSR-S970)	91
Bearbeiten von Organ-Flutes-Voices	20	Bearbeiten der Synth-Vocoder-Typen (PSR-S970)	98
Hinzufügen neuer Inhalte – Expansion Packs	22	9 Mischpult (Mixing Console)	102
2 Styles	24	Bearbeiten der VOL/VOICE-Parameter	102
Chord-Fingering-Typen	25	Bearbeiten der FILTER-Parameter	103
Einstellungen für die Style-Wiedergabe	27	Bearbeiten der TUNE-Parameter	104
Speichern eigener Einstellungen als One-Touch-Einstellung	29	Bearbeiten der EFFECT-Parameter	105
Erstellen/Bearbeiten von Styles (Style Creator)	30	Bearbeiten der EQ-Parameter	109
3 Songs	49	Bearbeiten der Einstellungen des Master Compressors (CMP)	111
Bearbeiten der Notenschrifteinstellungen (Score)	49	Blockschaltbild	113
Bearbeiten der Einstellungen für die Liedtext-/Textanzeige	52	10 Anschlüsse & Verbindungen	114
Verwenden der Begleitautomatikfunktionen bei der Song-Wiedergabe	53	Einstellungen für Fußschalter/Fußregler	114
Parameter für die Song-Wiedergabe (Guide-Funktion, Kanaleinstellungen, Repeat-Einstellungen)	54	MIDI-Einstellungen	118
Erstellen/Bearbeiten von Songs (Song Creator)	58	Verbinden mit einem iPhone/iPad über den USB-Wireless-LAN-Adapter	124
4 USB Audio-Player/Recorder	75	11 Sonstige Funktionen	126
5 Multi-Pads	75	UTILITY	126
Erstellen von Multi-Pads (Multi Pad Creator)	75	SYSTEM	130
Bearbeiten von Multi-Pads	77	Index	133
6 Music Finder	79		
Erstellen eines Satzes bevorzugter Einträge (Favoriten)	79		
Bearbeiten von Einträgen	80		
Speichern eines Eintrags als Single-Datei	81		

Verwenden des PDF-Handbuchs

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

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

- Die Abbildungen und Display-Darstellungen in diesem Handbuch dienen nur zur Veranschaulichung und können von der Darstellung an Ihrem Instrument abweichen.
- Die Displays stammen vom PSR-S970 und liegen in englischer Sprache vor.
- Die Dokumente „Datenliste“ und „Handbuch für den Anschluss von iPhone/iPad“ können von der Yamaha-Website heruntergeladen werden:
<http://download.yamaha.com/>
- Die in diesem Handbuch erwähnten Firmen- und Produktnamen sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen der betreffenden Firmen.

Inhalt

Voice-Typen (Eigenschaften)	3
Auswählen von GM&XG- oder anderen Voices	5
Anschlagdynamik und effektbezogene Einstellungen	6
• Einstellen der Anschlagdynamik der Tastatur	6
• Einzelne Einstellungen für Harmony/Arpeggio vornehmen	7
Tonhöhereinstellungen	9
• Feineinstellen der Tonhöhe des gesamten Instruments	9
• Scale Tune (Skalierung)	9
• Ändern der Part-Zuweisung der TRANSPOSE-Tasten	10
Bearbeiten der Parameter, die den LIVE-CONTROL-Reglern zugewiesen sind	11
Bearbeiten von Voices (Voice Set)	15
• Bearbeitbare Parameter in den VOICE-SET-Displays	16
• Deaktivieren der automatischen Auswahl von Voice-Sets (Effekte usw.)	19
Bearbeiten von Organ-Flutes-Voices	20
Hinzufügen neuer Inhalte – Expansion Packs	22
• Installieren der Expansion-Pack-Daten vom USB-Flash-Laufwerk	22
• Deinstallieren der Expansion-Pack-Daten	22
• Speichern der Instrument-Info-Datei auf dem USB-Flash-Laufwerk	23

Voice-Typen (Eigenschaften)

Der jeweilige Voice-Typ wird oberhalb des Voice-Namens im Display für die Voice-Auswahl angezeigt. Die bestimmenden Merkmale dieser Voices und die Spieleigenschaften sind unten beschrieben.



S.Art! (Super Articulation)	<p>Diese Voices zeichnen sich durch viele Vorteile mit leichter Spielbarkeit und einer Ausdruckskontrolle in Echtzeit aus.</p> <p>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.</p> <p>Auf ähnliche Weise würde bei starkem Anschlag der Note D mit der Voice „Concert Guitar“ als Aufschlagbindung ohne erneutes Zupfgeräusch erklingen. Je nach Ihrer Spielweise werden weitere Effekte wie Shake-Effekte oder Atemgeräusche (bei der Voice „Trumpet“) oder Fingergeräusche (bei der Voice „Guitar“) erzeugt.</p> <p>Näheres zum richtigen Spielen jeder S.Art!- Voice finden Sie im Information-Fenster, das durch Drücken der Taste [6 ▼] (INFO) im Display für die Voice-Auswahl aufgerufen wird.</p>
Live!	<p>Diese Klänge akustischer Instrumente wurden in Stereo gesampelt, um einen wirklich authentischen, vollen Sound zu erzeugen, der viel Atmosphäre und Raumklang besitzt.</p>
Cool!	<p>Diese Voices besitzen eine ausgefeilte Programmierung und reproduzieren die dynamischen Texturen und feinen Nuancen elektronischer Instrumente.</p>

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. Informationen darüber, welcher Sound welcher Taste zugewiesen ist, erhalten Sie in der separaten „Liste der Drum-/SFX-Kits“ in der Datenliste auf der Website.
Live! Drums	Hierbei handelt es sich um hochwertige Schlagzeug-Sounds, die die Funktionen Stereo Sampling und Dynamic Sampling voll ausnutzen.
SFX	Hier sind einzelnen Tasten verschiedene Effekt- und Percussion-Sounds zugeordnet, so dass Sie diese auf der Tastatur spielen können. Informationen darüber, welcher Sound welcher Taste zugewiesen ist, erhalten Sie in der separaten „Liste der Drum-/SFX-Kits“ in der Datenliste auf der Website.
Live! SFX	Dies sind verschiedene hochwertige Spezialeffekt- und Percussion-Klänge, die die Funktionen Stereo Sampling und Dynamic Sampling voll ausnutzen.
Organ Flutes!	Bei diesen authentischen Orgel Voices können Sie mit Hilfe der Voice Set Features die verschiedenen Fußlagen (Footages) festlegen und auf diese Weise eigene Orgelklänge erzeugen. Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 20 .
MegaVoice	<p>Diese Voices machen besonderen Gebrauch von der Velocity-Umschaltung. Jeder Velocity-Bereich (das Maß Ihrer Anschlagstärke) erzeugt einen völlig eigenen Klang.</p> <p>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.</p> <p>Die MegaVoices befinden sich im Ordner „MegaVoices“ im Display für die Voice-Auswahl. Informationen zur Auswahl von MegaVoices finden Sie unter „Auswählen von GM&XG- oder anderen Voices“ auf Seite 5.</p>

HINWEIS S.Art!- 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.

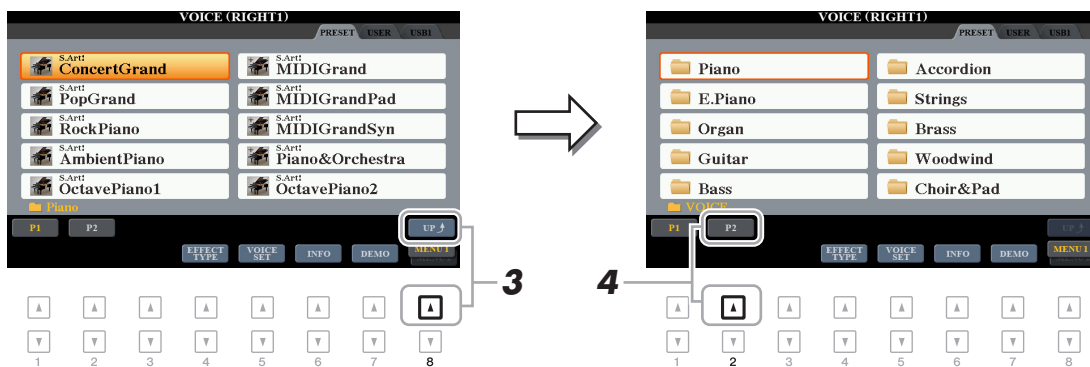
HINWEIS S.Art!- und MegaVoices klingen je nach Tastaturbereich, Velocity, Anschlag usw. anders. Daher kann es, wenn Sie die [HARMONY/ARPEGGIO]-Taste drücken, die Transpositionseinstellung oder die Voice-Set-Parameter ändern, zu unerwarteten oder unerwünschten Klängen kommen.

Eine Liste der Preset-Voices dieses Instruments finden Sie in der „Voice-Liste“ in der Datenliste auf der Website.

Auswählen von GM&XG- oder anderen Voices

Dieses Instrument bietet Voices, die speziell für die Style-Wiedergabe und XG/GM-Kompatibilität vorgesehen sind. Diese Voices können nicht direkt mit den Auswahltasten für die VOICE-Kategorie aufgerufen werden. Sie können jedoch wie folgend beschrieben aufgerufen werden.

- 1 Schalten Sie die PART-SELECT-Taste ein, die dem zu verwendenden Part entspricht.
- 2 Drücken Sie eine der Auswahltasten für die VOICE-Kategorie (ausgenommen der Tasten [ORGAN FLUTES] und [EXPANSION/USER]), um das Display für die Voice-Auswahl aufzurufen.
- 3 Drücken Sie die Taste [8 ▲] (UP), um die Voice-Kategorien aufzurufen.



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

HINWEIS In diesem Display finden Sie den Ordner „Legacy“. Dieser Ordner enthält die Voices früherer Yamaha-Keyboards (wie PSR-S950, PSR-S750 usw.) für Datenkompatibilität mit anderen Modellen.

HINWEIS Der Ordner „MegaVoices“ enthält die MegaVoices (Seite 4).

- 6 Wählen Sie die gewünschte Voice aus.

Anschlagdynamik und effektbezogene Einstellungen

Einstellen der Anschlagdynamik der Tastatur

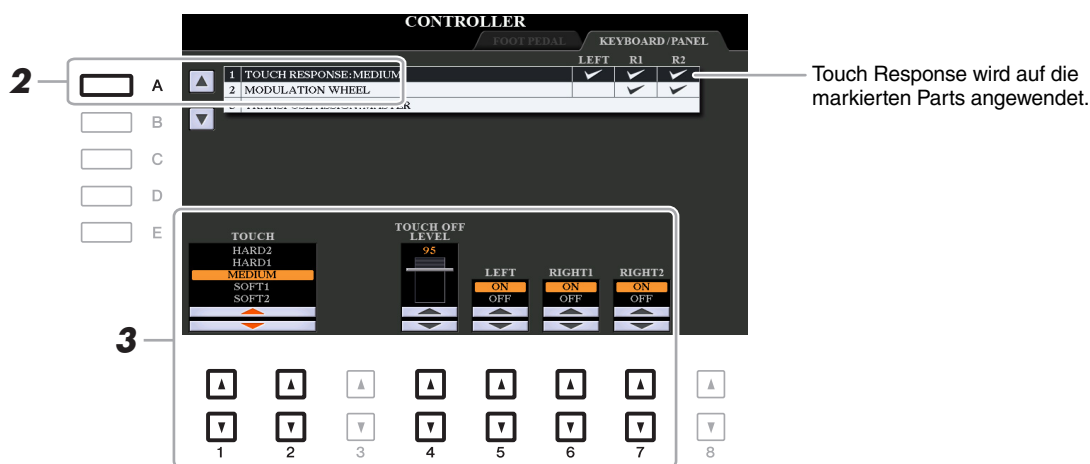
Touch Response legt fest, wie der Klang auf Ihre Anschlagstärke reagiert. Der gewählte Touch-Response-Typ gilt dann als Standardeinstellung für alle Voices.

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).

1 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → [D] CONTROLLER → TAB [▶] KEYBOARD/PANEL

2 Drücken Sie die Taste [A], um „1 TOUCH RESPONSE“ auszuwählen.



3 Verwenden Sie die Tasten [1 ▲▼], [2 ▲▼] und [4 ▲▼] bis [7 ▲▼], um die Anschlagdynamik einzustellen.

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	TOUCH	<p>Legt den Touch-Response-Typ fest.</p> <p>HARD 2: Erfordert einen kräftigen Anschlag, um eine große Lautstärke zu erzeugen. Geeignet für Spieler mit hartem Anschlag.</p> <p>HARD 1: Erfordert einen mittelmäßig kräftigen Anschlag, um größere Lautstärken zu erzeugen.</p> <p>MEDIUM: Standardanschlag.</p> <p>SOFT 1: Erzeugt schon bei mittlerem Anschlag eine relativ große Lautstärke.</p> <p>SOFT 2: Erzeugt relativ große Lautstärken, auch bei leichter Spielstärke. Geeignet für Spieler mit zartem Anschlag.</p>
[4 ▲▼]	TOUCH OFF LEVEL	Legt die vorgegebene Lautstärke fest, falls Touch deaktiviert ist (OFF).
[5 ▲▼]– [7 ▲▼]	LEFT–RIGHT2	Schaltet die Anschlagdynamik für jeden Tastatur-Part ein oder aus.

1

Voices

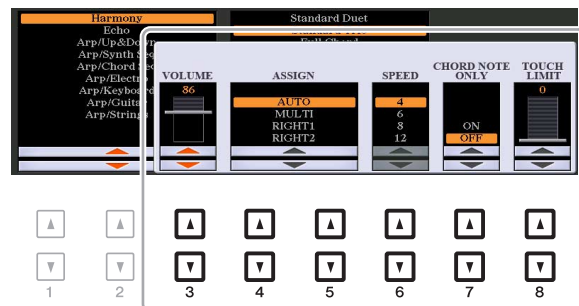
Einzelne Einstellungen für Harmony/Arpeggio vornehmen

Hiermit können Sie einzelne Einstellungen einschließlich Lautstärke vornehmen.

- 1 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.**
[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → [B] HARMONY/ARPEGGIO
- 2 Wählen Sie mit den Zifferntasten [1 ▲▼] bis [6 ▲▼] die gewünschte Harmony-/Arpeggio-Kategorie und den -Typ aus.**



- 3 Verwenden Sie eine der Tasten [7 ▲▼] (DETAIL), um das Fenster mit den einzelnen Einstellungen aufzurufen.**
- 4 Verwenden Sie die Tasten [3 ▲▼] bis [8 ▲▼], um die verschiedenen Harmony-/Arpeggio-Einstellungen vorzunehmen.**



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.

[3 ▲▼]	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 SENSE DEPTH im VOICE-SET-Display (Seite 16) auf „0“ eingestellt ist, ändert sich die Lautstärke nicht.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	ASSIGN*	Hier wird der Tastatur-Part ausgewählt, dem der Effekt zugewiesen werden soll. AUTO: Wendet den Effekt auf den Part an (RIGHT 1/2), bei dem PART ON/OFF eingeschaltet ist. Ist die Harmony/Echo-Kategorie ausgewählt, erhält der Part RIGHT 1 Vorrang vor dem Part RIGHT 2. MULTI: Dieser Parameter ist verfügbar, wenn die Harmony/Echo-Kategorie ausgewählt ist. Sind beide Parts eingeschaltet, wird die auf der Tastatur gespielte Note durch Part RIGHT 1 wiedergegeben, und die Harmonien (Effekt) werden 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: Der Effekt wird auf den ausgewählten Part angewendet (RIGHT 1 oder RIGHT 2).

[6 ▲▼]	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.
[7 ▲▼]	CHORD NOTE ONLY	Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn die „Harmony“-Kategorie ausgewählt ist. Bei Aktivierung (ON) wird der Harmony-Effekt nur auf die (im Tastaturbereich für die rechte Hand gespielte) Note angewendet, die zu einem im Tastaturbereich für die Begleitung gespielten Akkord gehört.
[8 ▲▼]	TOUCH LIMIT	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 [FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → [J] UTILITY → TAB [◀][▶] CONFIG 2 ([Seite 128](#)) aufgerufen wird.

TonhöhenEinstellungen

Feineinstellen der Tonhöhe des gesamten Instruments

Sie können die Tonhöhe des gesamten Instruments feineinstellen, z. B. Tastatur-, Style- und Song-Parts (ausgenommen desjenigen Tastatur-Parts, der vom Schlagzeug-Set oder den Voices des SFX-Kit gespielt wird, sowie der Audiowiedergabe) – dies ist nützlich für das Zusammenspiel des PSR-S970/S770 mit anderen Instrumenten oder zu Musik von CD.

1 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → [E] MASTER TUNE/SCALE TUNE → TAB [◀] MASTER TUNE

2 Benutzen Sie die Tasten [4 ▲▼] und [5 ▲▼], um die Stimmung in Schritten von 0,2 Hz einzustellen.

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

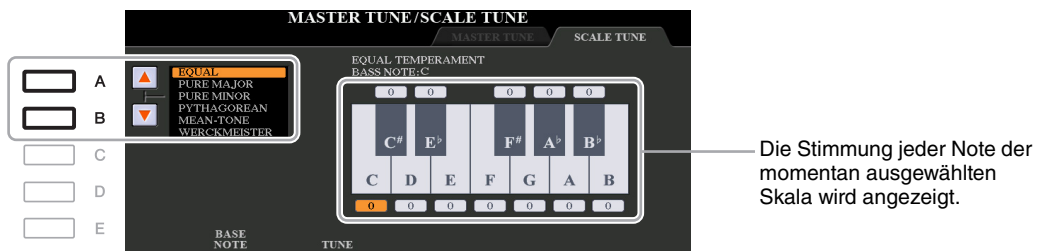
Scale Tune (Skalierung)

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

1 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → [E] MASTER TUNE/SCALE TUNE → TAB [▶] SCALE TUNE

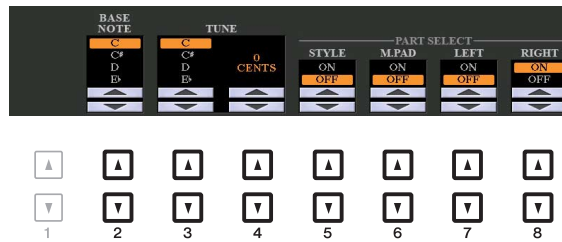
2 Benutzen Sie die Tasten [A] und [B], um die gewünschte Skala auszuwählen.



■ Voreingestellte Skalentypen

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

3 Nehmen Sie nach Bedarf die folgenden Einstellungen vor.



[2 ▲▼]	BASE NOTE	Legt den Grundton für jede Temperierung (Tonleiter) fest. Wenn der Grundton geändert wird, wird die Tonhöhe der Tastatur transponiert, wobei die ursprünglichen Tonhöhenverhältnisse zwischen den Noten beibehalten werden.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	TUNE	Wählen Sie die zu stimmende Note, indem Sie die Taste [3 ▲▼] drücken, und stimmen Sie sie in Cents mit Hilfe der Tasten [4 ▲▼]. <i>HINWEIS</i> In der Musik ist ein „Cent“ ein 1/100stel eines Halbtons. (100 Cents entsprechen einem Halbton.)
[5 ▲▼]- [8 ▲▼]	PART SELECT	Bestimmt, ob die Scale-Tune-Einstellung auf den jeweiligen Part angewendet wird oder nicht.

HINWEIS Um die Scale-Tune-Einstellungen im Registration Memory abzulegen, denken Sie daran, den Eintrag SCALE im Display REGISTRATION MEMORY CONTENTS (aufgerufen über die [MEMORY]-Taste) zu markieren.

Ändern der Part-Zuweisung der TRANSPOSE-Tasten

Sie können festlegen, auf welche Parts die TRANSPOSE-Tasten [-][+] angewendet werden.

1 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → [D] CONTROLLER → TAB [▶] KEYBOARD/PANEL

2 Benutzen Sie die Taste [B], um „3 TRANSPOSE ASSIGN“ auszuwählen.

3 Drücken Sie die Tasten [4 ▲▼] und [5 ▲▼], um die gewünschte Part-Zuweisung zu wählen.

KEYBOARD	Die TRANSPOSE-Tasten [-] und [+] beeinflussen die Tonhöhe der auf der Tastatur gespielten Voices, die (durch das Spiel im Akkordbereich der Tastatur gesteuerte) Style-Wiedergabe und die Multi-Pad-Wiedergabe (wenn „Chord Match“ aktiviert ist und Akkorde mit der linken Hand angegeben werden) – sie beeinflussen jedoch nicht die Song-Wiedergabe.
SONG	Die TRANSPOSE-Tasten [-] und [+] beeinflussen nur die Tonhöhe der Song-Wiedergabe.
MASTER	Die TRANSPOSE-Tasten [-] und [+] beeinflussen die Gesamtonhöhe des Instruments, mit Ausnahme der Audio-Wiedergabe.

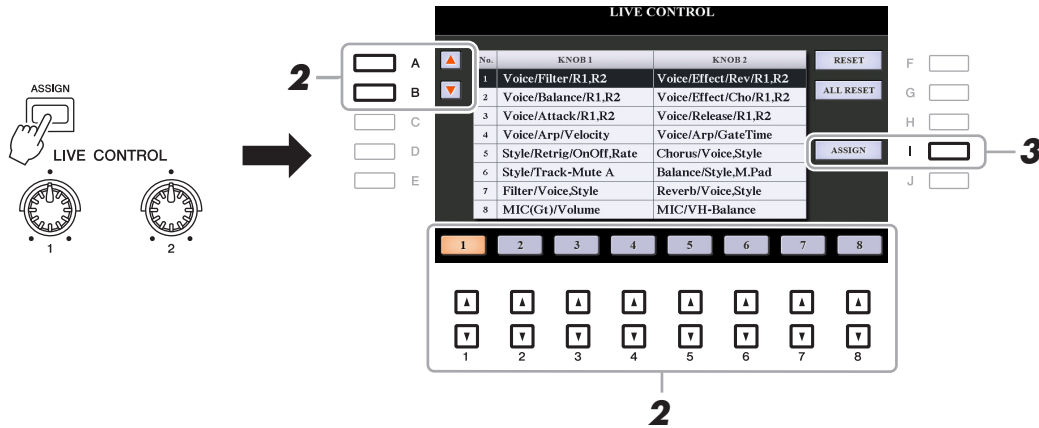
Die Zuweisung lässt sich anhand des Einblend-Displays überprüfen, das Sie mit den TRANSPOSE-Tasten [-] und [+] aufrufen können.



Bearbeiten der Parameter, die den LIVE-CONTROL-Reglern zugewiesen sind

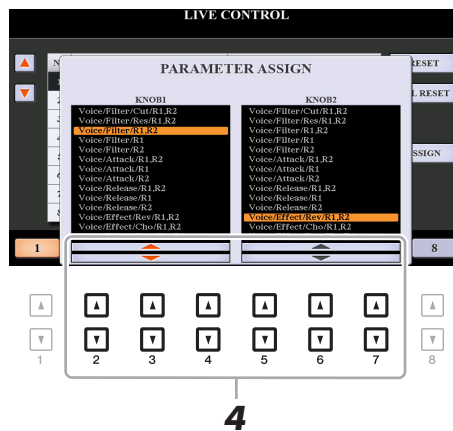
Die acht Kombinationen von Funktionen, die den LIVE-CONTROL-Reglern zugewiesen sind, sind voreingestellt, diese können Sie jedoch aus einer Reihe von Optionen beliebig ändern.

1 Drücken Sie die [ASSIGN]-Taste, um das LIVE-CONTROL-Display aufzurufen.



2 Verwenden Sie die Tasten [A] und [B] oder [1 ▲▼] bis [8 ▲▼], um die Nummer der Funktion auszuwählen, die Sie ändern möchten.

3 Drücken Sie die Taste [I] (ASSIGN), um das PARAMETER-ASSIGN-Fenster aufzurufen.



4 Verwenden Sie die Tasten [2 ▲▼] bis [4 ▲▼] (für Regler 1) und [5 ▲▼] bis [7 ▲▼] (für Regler 2), um die zuzuweisenden Funktionen auszuwählen.

Informationen über die verfügbaren Funktionen finden Sie auf [Seiten 12–14](#).

5 Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um das PARAMETER-ASSIGN-Fenster zu schließen.

6 Wiederholen Sie, wenn nötig, die Schritte 2–5, um die Funktionen für andere Nummern auszuwählen.

HINWEIS Die hier vorgenommenen Einstellungen bleiben auch beim Ausschalten erhalten.

HINWEIS Je nach den Bedieneinstellungen oder Ihrer Betätigung des Reglers kann es sein, dass Sie keine Änderung des Parameterwerts bemerken, oder der Regler arbeitet nicht richtig, auch wenn Sie ihn drehen.

■ Zuweisbare Reglerfunktionen

Voice/Filter/Cut/R1,R2	Stellt die Cutoff-Frequenz des Filters für die Parts RIGHT 1 und 2 ein. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird der Klang heller.
Voice/Filter/Res/R1,R2	Stellt die Resonanz des Filters für die Parts RIGHT 1 und 2 ein. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird der Klang schärfer.
Voice/Filter/R1,R2	Stellt die Cutoff-Frequenz des Filters und die Resonanz für die Parts RIGHT 1 und/oder 2 ein, um die Klangfarbe bzw. den Klang des Sounds einzustellen.
Voice/Filter/R1	
Voice/Filter/R2	
Voice/Attack/R1,R2	Stellt die Zeitdauer ein, bis die Parts RIGHT 1 und/oder 2 nach dem Anschlagen der Taste ihren Maximalpegel erreichen. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird sie erhöht.
Voice/Attack/R1	
Voice/Attack/R2	
Voice/Release/R1,R2	Stellt die Zeitdauer ein, bis die Parts RIGHT 1 und/oder 2 nach dem Loslassen der Taste vollständig ausklingen. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird sie erhöht.
Voice/Release/R1	
Voice/Release/R2	
Voice/Effect/Rev/R1,R2	Stellt die Intensität des Reverb-Effekts für die Parts RIGHT 1 und 2 ein. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird die Intensität erhöht.
Voice/Effect/Cho/R1,R2	Stellt die Intensität des Chorus-Effekts für die Parts RIGHT 1 und 2 ein. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird die Intensität erhöht.
Voice/Effect/Rev,Cho/R1	Stellt die Intensität des Reverb- und des Chorus-Effekts für den Part RIGHT 1 oder 2 ein. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird die Intensität erhöht.
Voice/Effect/Rev,Cho/R2	
Voice/Balance/R1,R2	Stellt das Lautstärkeverhältnis zwischen den Parts RIGHT 1 und 2 ein. Durch Drehen des Reglers nach links wird die Lautstärke von Part RIGHT 1 erhöht, durch Drehen nach rechts die von RIGHT 2.
Voice/Arp/Velocity	Stellt die Lautstärke der Arpeggios ein. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird sie erhöht.
Voice/Arp/GateTime	Stellt die Länge jeder Note des Arpeggios ein. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird sie erhöht.
Voice/Arp/UnitMultiply	Stellt die Geschwindigkeit des Arpeggios ein. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird es schneller.
Style/Filter/Cutoff	Stellt die Cutoff-Frequenz des Filters für den Style ein. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird der Klang heller.
Style/Filter/Resonance	Stellt die Resonanz des Filters für den Style ein. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird der Klang schärfer.
Style/Filter/Cutoff,Res	Verändert den Klang des Styles durch Einstellen der Cutoff-Frequenz und der Resonanz des Filters.
Style/Effect/Reverb	Stellt die Intensität des Reverb-Effekts für den Style ein. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird die Intensität erhöht.
Style/Effect/Chorus	Stellt die Intensität des Chorus-Effekts für den Style ein. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird die Intensität erhöht.
Style/Effect/Rev,Cho	Stellt die Intensität des Reverb- und des Chorus-Effekts für den Style ein. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird die Intensität erhöht.

Style/Retrig/Rate	Stellt die Dauer für die Style-Retrigger-Funktion ein. Der erste Teils des aktuellen Styles wird für die angegebene Dauer wiederholt. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird sie verringert.
Style/Retrig/OnOff	Schaltet die Style-Retrigger-Funktion ein und aus. Durch Drehen nach rechts wird die Funktion eingeschaltet, durch Drehen nach links wird sie ausgeschaltet.
Style/Retrig/OnOff,Rate	Schaltet die Style-Retrigger-Funktion ein und aus und stellt ihre Länge ein. Durch Drehen des Regler ganz nach links wird die Funktion ausgeschaltet; durch Drehen nach rechts wird sie eingeschaltet und die Länge verringert.
Style/Track-Mute A	Schaltet die Wiedergabe der Style-Kanäle ein/aus. Durch Drehen des Reglers ganz nach links wird nur der Rhythm-2-Kanal eingeschaltet; die anderen Kanäle sind ausgeschaltet. Durch Drehen des Reglers im Uhrzeigersinn 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. Durch Ein- und Ausschalten der Kanäle können Sie auf bequeme Weise das Rhythmusgefühl ändern.
Style/Track-Mute B	Schaltet die Wiedergabe der Style-Kanäle ein/aus. Durch Drehen des Reglers ganz nach links wird nur der Chord-1-Kanal eingeschaltet; die anderen Kanäle werden ausgeschaltet. Durch Drehen des Reglers von dieser Stellung aus im Uhrzeigersinn werden die Kanäle in folgender Reihenfolge eingeschaltet: Chord 2, Pad, Bass, Phrase 1, Phrase 2, Rhythm 1, Rhythm 2. Es werden alle Kanäle eingeschaltet, wenn der Regler auf der Position ganz rechts steht. Durch Ein- und Ausschalten der Kanäle können Sie auf bequeme Weise das Rhythmusgefühl ändern.
MIC(Gt)/Effect/Reverb	Stellt den Anteil des Reverb-Effekts für das Mikrofon- oder Gitarrensinal ein. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird die Intensität erhöht.
MIC(Gt)/Effect/Chorus	Stellt den Anteil des Chorus-Effekts für das Mikrofon- oder Gitarrensinal ein. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird die Intensität erhöht.
MIC(Gt)/Effect/DSP	Stellt den Anteil des DSP-Effekts für das Mikrofon- oder Gitarrensinal ein. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird die Intensität erhöht. HINWEIS Je nach ausgewähltem DSP-Typ oder der Anschlussmethode von Mikrofon oder Gitarre kann es sein, dass sich der Sound nicht einstellen lässt.
MIC(Gt)/Volume	Stellt die Signalpegel von Mikrofon oder Gitarre ein, die über die [MIC/GUITAR INPUT]-Buchse zugeführt werden. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird sie erhöht.
MIC/VH-Balance (PSR-S970)	Stellt das Lautstärkeverhältnis zwischen Lead-Gesang (Ihrer Stimme) und Vokal Harmony ein. Durch Drehen des Reglers nach links wird die Lautstärke des Lead-Gesangs erhöht, durch Drehen nach rechts die Vocal-Harmony-Lautstärke.
Audio/Volume	Steuert die Lautstärke der Audio-Wiedergabe. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird sie erhöht.
AUX/Volume	Steuert den Eingangspegel des Signals, das an der [AUX IN]-Buchse empfangen wird. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird sie erhöht.
Balance/Voice,Style	Stellt das Lautstärkeverhältnis zwischen Voice- und Style-Wiedergabe ein. Durch Drehen des Reglers nach links wird die Style-Lautstärke erhöht, durch Drehen nach rechts die Voice-Lautstärke.
Balance/Style,M.Pad	Stellt das Lautstärkeverhältnis von Style- und Multi-Pad-Wiedergabe ein. Durch Drehen des Reglers nach links wird die Style-Lautstärke erhöht, durch Drehen nach rechts die Multi-Pad-Lautstärke.

Balance/Audio,AUX	Stellt das Lautstärkeverhältnis zwischen Audio-Wiedergabe und dem Tonsignal von der [AUX IN]-Buchse ein. Durch Drehen des Reglers nach links wird der Audio-Wiedergabepegel erhöht, durch Drehen nach rechts die Lautstärke des Tonsignals von der [AUX IN]-Buchse.
Balance/Song,Audio	Stellt das Lautstärkeverhältnis zwischen Song- und Audio-Wiedergabe ein. Durch Drehen des Reglers nach links wird die Song-Lautstärke erhöht, durch Drehen nach rechts die Audio-Lautstärke (USB-Audio-Player).
Balance/Song,AUX	Stellt das Lautstärkeverhältnis zwischen Song-Wiedergabe und dem Tonsignal von der [AUX IN]-Buchse ein. Durch Drehen des Reglers nach links wird der Song-Wiedergabepegel erhöht, durch Drehen nach rechts die Lautstärke des Tonsignals von der [AUX IN]-Buchse.
Balance/MIDI,AudioAUX	Stellt das Lautstärkeverhältnis zwischen MIDI- (Song, Style, Multi Pad) und Audio-Wiedergabe (USB-Audio-Player und Eingangssignal von der [AUX IN]-Buchse) ein. Durch Drehen des Reglers nach links wird die MIDI-Lautstärke erhöht, durch Drehen nach rechts die Audio-Lautstärke.
Filter/Voice,Style	Stellt die Cutoff-Frequenz des Filters und die Resonanz für alle Tastatur-Parts und den Style ein, um die Klangfarbe bzw. den Klang des Sounds einzustellen.
Reverb/Voice,Style	Stellt die Intensität des Reverb-Effekts für alle Tastatur-Parts und den Style ein. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird die Intensität erhöht.
Chorus/Voice,Style	Stellt die Intensität des Chorus-Effekts für alle Tastatur-Parts und den Style ein. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird die Intensität erhöht.
Master Tempo	Ändert das Tempo des momentan ausgewählten Styles oder Songs. Durch Drehen des Reglers nach links wird es verlangsamt und durch Drehen nach rechts beschleunigt. Der Einstellbereich reicht von 50 % bis 150 % des voreingestellten Tempos.
<No Assign>	Es ist keine Funktion zugewiesen.

Bearbeiten von Voices (Voice Set)

Mit der Voice-Set-Funktion können Sie eigene Voices erzeugen, indem Sie einige Parameter bestehender Voices bearbeiten. Sobald Sie eine Voice erstellt haben, können Sie diese als Datei im internen Speicher (USER-Laufwerk) oder einem USB-Flash-Laufwerk ablegen, um sie später wieder abzurufen.

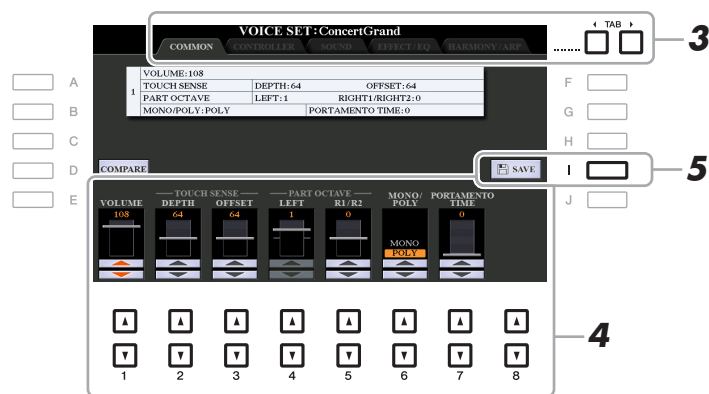
1 Wählen Sie die gewünschte Voice aus (außer Organ-Flutes-Voices).

Organ-Flutes-Voices werden anders bearbeitet als hier beschrieben. Anweisungen zur Bearbeitung der Organ-Flutes-Voices finden Sie auf [Seite 20](#).

2 Drücken Sie im Display für die Voice-Auswahl die Taste [5 ▼] (VOICE SET) von MENU 1, um das VOICE-SET-Display aufzurufen.

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

Informationen über die verfügbaren Parameter auf jeder Seite finden Sie unter „Bearbeitbare Parameter in den VOICE-SET-Displays“ auf [Seite 16](#).



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

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

5 Drücken Sie die Taste [I] (SAVE), um Ihre bearbeitete Voice zu speichern.

Näheres zum Speichervorgang finden Sie im Kapitel „Bedienung der Grundfunktionen“ in der Bedienungsanleitung.

ACHTUNG

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



Bearbeitbare Parameter in den VOICE-SET-Displays

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

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

■ COMMON-Seite

[1 ▲▼]	VOLUME	Stellt die Lautstärke der momentan bearbeiteten Voice ein.
[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	TOUCH SENSE	<p>Bestimmt die Anschlagempfindlichkeit bzw. wie sehr sich die Lautstärke mit Ihrer Anschlagstärke ändert.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="660 524 1031 958"> <p>TOUCH SENSE DEPTH Ändert die Anschlagstärkekurve entsprechend VelDepth (wobei der Offset auf 64 eingestellt wurde)</p> <p>Tatsächlicher Anschlagswert für Klangerzeuger</p> </div> <div data-bbox="1038 524 1422 1077"> <p>TOUCH SENSE OFFSET Ändert die Anschlagstärkekurve entsprechend VelOffset (wobei Depth auf 64 eingestellt wurde)</p> <p>Tatsächlicher Anschlagswert für Klangerzeuger</p> </div> </div> <p>DEPTH: Bestimmt die Anschlagempfindlichkeit (Velocity Sensitivity), oder wie stark sich die Lautstärke der Voice im Verhältnis zur Stärke Ihres Tastenanschlages (Velocity) ändert.</p> <p>OFFSET: Stellt einen Versatzwert ein, der zum empfangenen Velocity-Wert addiert oder davon abgezogen wird.</p>
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	PART OCTAVE	Verschiebt die Oktavlage der bearbeiteten Voice um jeweils eine Oktave nach oben oder nach unten. Wenn die bearbeitete Voice für einen der Parts RIGHT1-2 benutzt wird, ist der Parameter R1/R2 verfügbar; wenn die bearbeitete Voice für den Part LEFT benutzt wird, ist der Parameter LEFT verfügbar.
[6 ▲▼]	MONO/POLY	Bestimmt, ob die bearbeitete Voice monophon (einstimmig) oder polyphon (mehrstimmig) gespielt wird. Diese Einstellung können Sie auch mit der VOICE-EFFECT-Taste [MONO] am Bedienfeld vornehmen.
[7 ▲▼]	PORTAMENTO TIME	<p>Stellt die Dauer des Tonhöhenübergangs ein, wenn die bearbeitete Voice auf MONO gestellt wird (siehe oben).</p> <p>HINWEIS Die Portamento-Funktion erzeugt einen gleitenden Tonhöhenwechsel zwischen zwei auf der Tastatur gespielten Noten.</p>



■ CONTROLLER-Seite

MODULATION

Das [MODULATION]-Rad kann benutzt werden, um die folgenden Parameter einschließlich der Tonhöhe (Vibrato) zu ändern. Hier können Sie den Anteil einstellen, mit dem das [MODULATION]-Rad jeden der folgenden Parameter moduliert.

[2 ▲▼]	FILTER	Bestimmt den Anteil, mit dem das [MODULATION]-Rad den Parameter Filter Cutoff Frequency (Filtergrenzfrequenz) moduliert. Einzelheiten zum Filter siehe unten.
[3 ▲▼]	AMPLITUDE	Bestimmt den Anteil, mit dem das [MODULATION]-Rad die Amplitude (Lautstärke) moduliert.
[5 ▲▼]	LFO PMOD	Bestimmt den Anteil, mit dem das [MODULATION]-Rad die Tonhöhe bzw. den Vibratoeffekt moduliert.
[6 ▲▼]	LFO FMOD	Bestimmt den Anteil, mit dem das [MODULATION]-Rad die Filterfrequenz bzw. den Wah-Effekt moduliert.
[7 ▲▼]	LFO AMOD	Bestimmt den Anteil, mit dem das [MODULATION]-Rad die Amplitude bzw. den Tremolo-Effekt moduliert.

■ SOUND-Seite

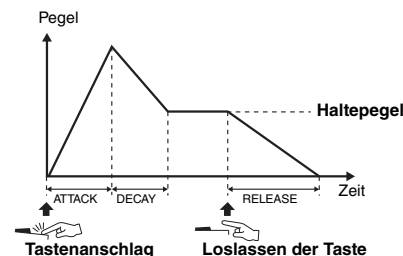
FILTER

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

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

EG

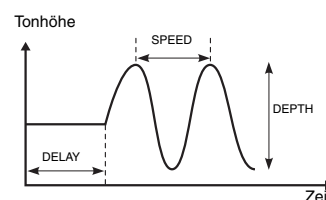
Die Parameter des EG (Envelope Generator, Hüllkurvengenerator) bestimmen die Änderung des Klangpegels über die Zeit. Damit lassen sich die natürlichen Klangmerkmale akustischer Instrumente nachahmen, beispielsweise das schnelle Einschwingen und Abklingen von Schlaginstrumenten oder das langsame Ausklingen gehaltener Klaviertöne.



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

VIBRATO

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



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

■ EFFECT-/EQ-Seite**1 REVERB DEPTH/CHORUS DEPTH/DSP DEPTH/PANEL SUSTAIN**

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	REVERB DEPTH	Stellt die Intensität des Reverb-Effekts ein.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	CHORUS DEPTH	Stellt die Intensität des Chorus-Effekts ein.
[5 ▲▼]	DSP ON/OFF	Legt fest, ob der DSP-Effekt ein- oder ausgeschaltet ist. Diese Einstellung können Sie auch mit der VOICE-EFFECT-Taste [DSP] am Bedienfeld vornehmen.
[6 ▲▼]	DSP DEPTH	Stellt die Intensität des DSP-Effekts ein. Wenn Sie einen anderen DSP-Typ auswählen möchten, können Sie das in dem auf Seite 19 beschriebenen Menü „2 DSP“ tun.
[7 ▲▼]	PANEL SUSTAIN	Legt den Haltepegel fest, der auf die bearbeitete Voice angewendet wird, wenn die VOICE-EFFECT-Taste [SUSTAIN] am Bedienfeld eingeschaltet ist.

2 DSP

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	CATEGORY	Wählt Kategorie und Typ des DSP-Effekts aus. Wählen Sie zunächst eine Kategorie und dann einen Effekttyp aus.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	TYPE (Typ)	
[6 ▲▼]	VARIATION ON/OFF	Schaltet DSP Variation für die ausgewählte Voice ein oder aus. Diese Einstellung können Sie auch mit der VOICE-EFFECT-Taste [DSP VARI.] am Bedienfeld vornehmen.
[5 ▲▼]/ [7 ▲▼]	DETAIL	Ruft ein Display mit einzelnen Einstellungen auf. Drücken Sie die Taste [5 ▲▼] zum Bearbeiten des Standard-Parameterwerts, und drücken Sie die Taste [7 ▲▼] zum Bearbeiten des Variation-Parameterwerts.
[2 ▲▼] -[4 ▲▼]	PARAMETER	Wählt die DSP-Parameter aus, die eingestellt werden sollen.
[5 ▲▼] -[6 ▲▼]	VALUE	Stellt den Anteil des DSP-Variation-Parameters ein.

3 EQ

Legt die Frequenz und Anhebung/Absenkung der tiefen und hohen EQ-Bänder fest. Verwenden Sie die Tasten [2 ▲▼] bis [4 ▲▼] für das tiefe EQ-Band und die Tasten [5 ▲▼] bis [7 ▲▼] für das hohe EQ-Band.

■ HARMONY/ARP-Seite

Entspricht dem Display, das über [FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → [B] HARMONY/ARPEGGIO (Seiten 7–8) aufgerufen wird, mit Ausnahme der folgenden Punkte:

- Die mit den Tasten [7 ▲▼] (DETAIL) eingestellten Detailfunktionen werden oben im Display angezeigt.
- Die Tasten [D] (COMPARE) und [I] (SAVE) sind verfügbar (siehe Schritte 4–5 auf Seite 15).

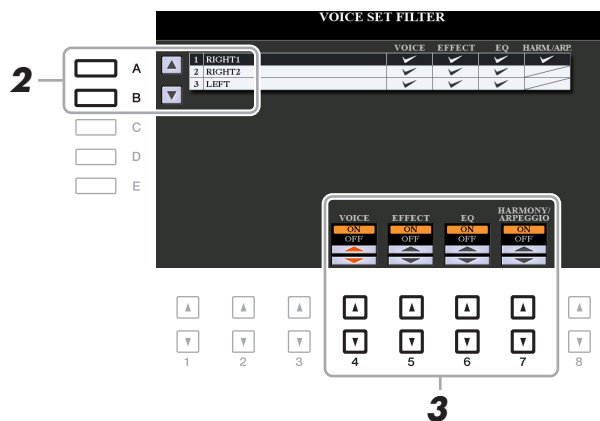
Deaktivieren der automatischen Auswahl von Voice-Sets (Effekte usw.)

Jede Voice ist mit deren VOICE-SET-Standardparametern verknüpft. Normalerweise werden diese Einstellungen beim Auswählen einer Voice automatisch aufgerufen. Sie können diese Funktion jedoch mit den nachstehend erläuterten Bedienschritten in dem betreffenden Display aktivieren. Wenn Sie z. B. die Voice ändern, aber den Harmony-Effekt beibehalten möchten, setzen Sie den Parameter EFFECT auf OFF (im nachstehend erläuterten Display).

1 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → [F] VOICE SET FILTER

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



3 Verwenden Sie die Tasten [4 ▲▼] bis [7 ▲▼], um den entsprechenden Eintrag für den ausgewählten Part ein- oder auszuschalten.

Wenn die Taste auf ON eingestellt ist, werden die entsprechenden Parametereinstellungen automatisch zusammen mit der Voice abgerufen. Informationen darüber, welche Parameter welchen Einträgen zugewiesen sind, erhalten Sie weiter unten.

[4 ▲▼]	VOICE	Entspricht den Parametereinstellungen der Seiten COMMON, CONTROLLER und SOUND.
[5 ▲▼]	EFFECT	Entspricht den Parametereinstellungen von 1 und 2 auf der Seite EFFECT/EQ.
[6 ▲▼]	EQ	Entspricht den Parametereinstellungen von 3 auf der Seite EFFECT/EQ.
[7 ▲▼]	HARMONY/ ARPEGGIO	Entspricht der Seite HARMONY/ARP.

Bearbeiten von Organ-Flutes-Voices

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

1 Wählen Sie die gewünschte Organ-Flutes-Voice.

- 1-1 Drücken Sie die [ORGAN FLUTES]-Taste.
- 1-2 Drücken Sie die Taste [I] (PRESET), um das Display für die Voice-Auswahl aufzurufen.
- 1-3 Drücken Sie eine der Tasten [A] bis [J], um die gewünschte Voice auszuwählen.

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

3 Wählen Sie die Seite mit den gewünschten Einstellungen mit Hilfe der TAB-Tasten [◀][▶] (FOOTAGE, VOLUME/ATTACK oder EFFECT/EQ).

Informationen über die verfügbaren Parameter auf jeder Seite finden Sie auf den [Seiten 20–21](#).

4 Bearbeiten Sie die Organ-Flutes-Voice.

5 Drücken Sie die Taste [I] (PRESET), um das Auswahl-Display für Organ-Flute-Voices aufzurufen.

6 Speichern Sie die bearbeitete Voice.

Anweisungen zum Speichervorgang finden Sie im Kapitel „Bedienung der Grundfunktionen“ in der Bedienungsanleitung.

ACHTUNG

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

■ FOOTAGE-Seite

Lesen Sie hierzu Kapitel 1 der Bedienungsanleitung.

■ VOLUME/ATTACK-Seite



Entspricht der FOOTAGE-Seite.

[1 ▲▼]	VOLUME	Stellt die Grundlautstärke der Orgelpfeifen ein. Je länger der angezeigte Balken, desto größer die Lautstärke.
[2 ▲▼]	RESP. (Response)	Mit der bei Response eingestellten Zeit kann die Dauer des Ein- und Ausschwingens des Orgeltons (Seite 18) relativ zum Fußmaß eingestellt werden. Je höher der Wert, desto langsamer das Einschwingen und Ausklingen.
[3 ▲▼]	VIBRATO SPEED	Bestimmt die Geschwindigkeit des Vibrato-Effekts, der über „Vibrato On/Off“ (Tasten [F] und [G]) und „Vibrato Depth“ (Taste [H]) gesteuert wird.
[4 ▲▼]	MODE	Der MODE-Parameter wählt aus zwei Modi aus: FIRST (Erste Note) und EACH (Jede Note). Im FIRST-Modus wird der Attack-Effekt (ein perkussiver Klang) nur auf die zuerst gespielten Noten angewendet und gehalten; während die ersten Noten gehalten werden, wird Attack auf die nachfolgenden Noten nicht angewendet. Im Modus EACH wird der Attack-Effekt auf alle Noten gleichermaßen angewendet.
[5 ▲▼]– [7 ▲▼]	4', 2 2/3', 2'	Diese bestimmen die Lautstärke des Attack-Sounds der Organ-Flutes-Voice. Die Elemente 4', 2 -2/3' und 2' erhöhen oder vermindern die Lautstärke des Einschwingklangs für die zugehörigen Fußlagen. Je länger der angezeigte Balken, desto größer die Attack-Lautstärke.
[8 ▲▼]	LENGTH	Wirkt sich auf den Einschwinganteil des Klangs aus und erzeugt ein längeres oder kürzeres Abklingen (Decay) unmittelbar nach dem Einschwingen (Attack). Je länger der angezeigte Balken, desto länger dauert der Abklingvorgang.

■ EFFECT/EQ-Seite

Enthält die gleichen Parameter wie auf der VOICE-SET-Seite „EFFECT/EQ“, beschrieben auf Seite 18, nur dass PANEL SUSTAIN für die Organ-Flutes-Voices nicht verfügbar ist.

Hinzufügen neuer Inhalte – Expansion Packs

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.

- 1 Schließen Sie das USB-Flash-Laufwerk, auf dem sich die gewünschte Pack-Installation-Datei („***.ppi“ oder „***.cpi“) befinden, an der Buchse [USB TO DEVICE] an.**
- 2 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.**
[FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → [F] PACK INSTALLATION
- 3 Benutzen Sie die Tasten [A]–[J], um die gewünschte Pack-Installationsdatei auszuwählen.**
- 4 Drücken Sie die Taste [6 ▼] (INSTALL).**
- 5 Folgen Sie den Anweisungen im Display.**

Dadurch werden die Daten des gewählten Pakets in den „Expansion“-Ordner auf dem USER-Laufwerk gespeichert.

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.

Deinstallieren der Expansion-Pack-Daten

Sie können die Expansion-Pack-Daten durch Ausführen eines Resets für FILES & FOLDERS (Dateien & Ordner) deinstallieren (siehe [Seite 132](#)).

ACHTUNG

Wenn Sie FILES & FOLDERS zurücksetzen, werden nicht nur die Expansion-Pack-Daten, sondern auch alle anderen Daten auf dem USER-Laufwerk gelöscht.

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 folgt 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.

HINWEIS Lesen Sie vor Verwendung eines USB-Flash-Laufwerks unbedingt den Abschnitt „Anschließen von USB-Geräten“ in Kapitel 10 der Bedienungsanleitung.

2 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

[FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → [G] SYSTEM → TAB [◀] OWNER



3 Drücken Sie die Taste [D] (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 erhält den Namen „PSR-S970_InstrumentInfo.n27“ oder „PSR-S770_InstrumentInfo.n27“.

Inhalt

Chord-Fingering-Typen	25
• Im Fingering-Modus erkannte Akkordarten	26
Einstellungen für die Style-Wiedergabe	27
Speichern eigener Einstellungen als One-Touch-Einstellung	29
Erstellen/Bearbeiten von Styles (Style Creator)	30
• Allgemeine Vorgehensweise beim Erstellen eines Styles	30
• Echtzeitaufnahme	32
• Step Recording (EDIT)	36
• Style-Montage (ASSEMBLY)	36
• Bearbeiten des rhythmischen Feelings (GROOVE)	38
• Bearbeiten von Daten für die einzelnen Kanäle (CHANNEL)	40
• Einstellungen für das Style-Dateiformat (PARAMETER)	41
• Rhythmus-Part eines Styles bearbeiten (Drum Setup)	46

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.







- **Pro:** Diese Styles bieten professionelle und spannende Arrangements in Kombination mit sehr guter Spielbarkeit. Die hiermit erzeugte Begleitung folgt genau den Akkorden des Spielers. Daher werden Akkordwechsel und farbenreiche Harmonien unmittelbar in eine lebensechte musikalische Begleitung umgeformt.
- **Session:** Diese Styles bieten eine noch realistischere, authentische Begleitung, indem sie die Main-Bereiche mit eigenen Akkorden und Akkordwechseln sowie mit speziellen Riffs mit Akkordwechseln mischen. Diese wurden programmiert, um dem Spiel bestimmter Songs und bestimmter Genres etwas mehr Pfiff und Professionalität zu verleihen. Beachten Sie jedoch, dass diese Styles nicht unbedingt für alle Songs und für jedes Akkordspiel passend oder gar harmonisch korrekt sein müssen. Beispielsweise kann es in einigen Fällen geschehen, dass ein einfacher Dur-Dreiklang für einen Country Song zu einem „jazzigen“ Sept-Akkord wird oder durch das Spielen eines On-Bass-Akkords eine ungeeignete oder unerwartete Begleitung erzeugt wird.
- **Free Play:** Diese Styles zeichnen sich durch die Möglichkeit des Rubato-Spiels aus. Sie können zu einer bemerkenswert ausdrucksstarken Begleitung spielen, ohne durch ein starres Tempo eingeschränkt zu sein.
- **DJ:** Zeigt den DJ-Style an. Näheres zu DJ-Styles finden Sie in der Bedienungsanleitung.
- **+Audio (PSR-S970):** Zeigt einen Audio-Style an. Näheres zu Audio-Styles finden Sie in der Bedienungsanleitung.

Eine vollständige Liste der verfügbaren Preset-Styles finden Sie in der Datenliste auf der Website.

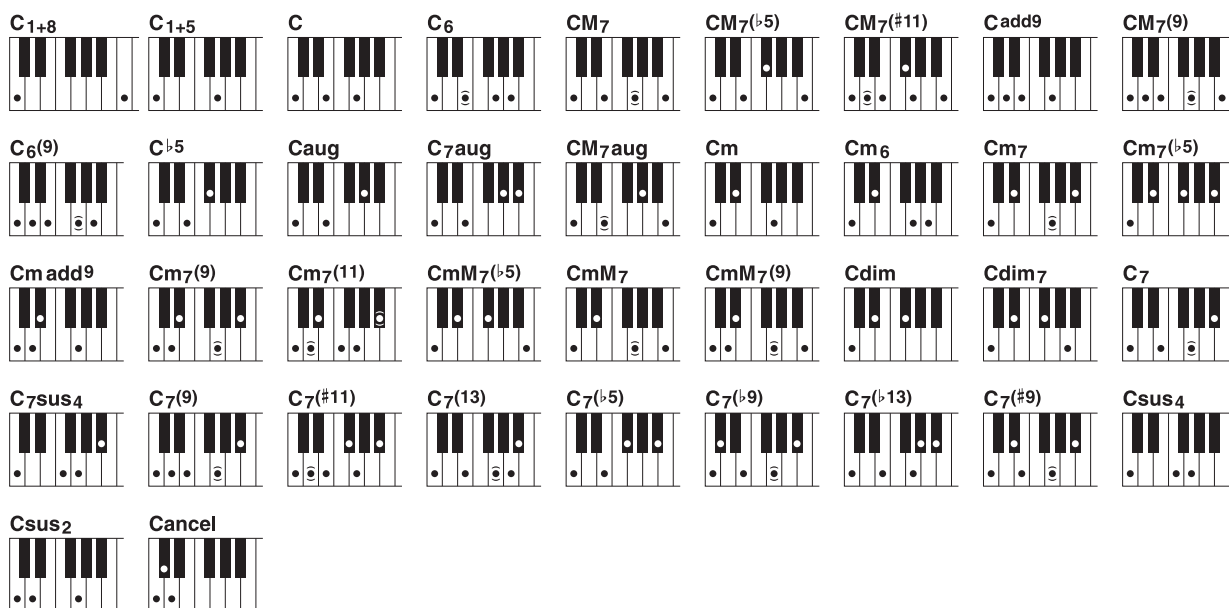
Chord-Fingering-Typen

Der Chord-Fingering-Typ legt fest, wie Akkorde für die Style-Wiedergabe angegeben werden können. Der Typ kann geändert werden unter: [FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → [A] SPLIT POINT/CHORD FINGERING → TAB [▶] CHORD FINGERING.

<p>SINGLE FINGER</p>	<p>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.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>C</p>  <p>Für einen Dur-Akkord schlagen Sie nur den Grundton an.</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>C7</p>  <p>Für einen Septim-Akkord werden die Taste für den Grundton sowie eine weiße Taste links davon gespielt.</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;"> <p>Cm</p>  <p>Für einen Moll-Akkord werden gleichzeitig die Taste für den Grundton sowie eine schwarze Taste links davon angeschlagen.</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Cm7</p>  <p>Für ein Moll-Septimakkord werden gleichzeitig die Taste für den Grundton und sowohl eine weiße als auch eine schwarze Taste links davon angeschlagen.</p> </div> </div>
<p>MULTI FINGER</p>	<p>Erkennt automatisch die Fingersätze Single Finger oder Fingered, so dass Sie beide Techniken verwenden können, ohne die Erkennungsmethode explizit umschalten zu müssen.</p>
<p>FINGERED</p>	<p>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 über die für die einzelnen Akkorde zu spielenden Noten erhalten Sie auf Seite 26 oder Sie verwenden die Chord-Tutor-Funktion auf der rechten Seite des Displays.</p>
<p>FINGERED ON BASS</p>	<p>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.)</p>
<p>FULL KEYBOARD</p>	<p>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.</p>
<p>AI FINGERED</p>	<p>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.).</p>
<p>AI FULL KEYBOARD</p>	<p>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.</p>

HINWEIS „AI“ steht für „Artificial Intelligence“ – künstliche Intelligenz.

Im Fingered-Modus erkannte Akkordarten



2

Styles

Akkordname [Abkürzung]	Normales Voicing*	Anzeige für Grundton „C“
1+8	1+8	C1+8
1+5	1+5	C1+5
Dur-Akkord [M]	1+3+5	C
Dur-Akkord mit großer Sexte [6]	1+(3)+5+6	C6
Dur-Akkord mit großer Septime [M7]	1+3+(5)+7	CM7
Dur-Akkord mit großer Septime und verminderter Quinte [M7b5]	1+3+b5+7	CM7(b5)
Dur-Akkord mit großer Septime und erhöhter Undezime [M7(#11)]	1+(2)+3+#4+5+7	CM7(#11)
Dur-Akkord mit großer None [(add9)]	1+2+3+5	Cadd9
Dur-Akkord mit großer Septime und None [M7_9]	1+2+3+(5)+7	CM7(9)
Dur-Akkord mit großer Sexte und None [6_9]	1+2+3+(5)+6	C6(9)
Dur-Akkord mit verminderter Quinte [(b5)]	1+3+b5	Cb5
Übermäßiger Akkord [aug]	1+3+#5	Caug
Dominantseptakkord mit übermäßiger Quinte [7aug]	1+3+#5+b7	C7aug
Dur-Akkord mit großer Septime und übermäßiger Quinte [M7aug]	1+(3)+#5+7	CM7aug
Moll-Akkord [m]	1+b3+5	Cm
Moll-Akkord mit großer Sexte [m6]	1+b3+5+6	Cm6
Moll-Akkord mit kleiner Septime [m7]	1+b3+(5)+b7	Cm7
Moll-Akkord mit Septime und verminderter Quinte [m7b5]	1+b3+b5+b7	Cm7(b5)
Moll-Akkord mit großer None [m(9)]	1+2+b3+5	Cm add9
Moll mit Septime und None [m7(9)]	1+2+b3+(5)+b7	CM7(9)
Moll-Akkord mit Septime und Undezime [m7(11)]	1+(2)+b3+4+5+(b7)	Cm7(11)
Moll-Akkord mit großer Septime und verminderter Quinte [mM7b5]	1+b3+b5+7	CmM7(b5)
Moll-Akkord mit großer Septime [mM7]	1+b3+(5)+7	CmM7
Moll-Nonakkord mit großer Septime [mM7(9)]	1+2+b3+(5)+7	CmM7(9)
Verminderter Mollakkord [dim]	1+b3+b5	Cdim
Verminderter Septakkord [dim7]	1+b3+b5+6	Cdim7
Dur-Akkord mit kleiner Septime (Dominantseptakkord) [7]	1+3+(5)+b7	C7
Dominant-Septakkord mit Quartvorhalt [7sus4]	1+4+5+b7	C7sus4
Dominant-Sept-Non-Akkord [7(9)]	1+2+3+(5)+b7	C7(9)
Dur-Septakkord mit übermäßiger Undezime [7(#11)]	1+(2)+3+#4+5+b7	C7(#11)
Dominantseptakkord mit großer Terzdezime [7(13)]	1+3+(5)+6+b7	C7(13)
Dur-Septakkord mit verminderter Quinte [7b5]	1+3+b5+b7	C7(b5)
Dominant-Septakkord mit verminderter None [7(b9)]	1+b2+3+(5)+b7	C7(b9)
Dur-Septakkord mit verminderter Terzdezime [7(b13)]	1+3+5+b6+b7	C7(b13)
Dur-Septakkord mit übermäßiger None [7(#9)]	1+#2+3+(5)+b7	C7(#9)
Vorgehaltene Quarte [sus4]	1+4+5	Csus4
Prime mit Sekunde und Quinte [sus2]	1+2+5	Csus2
Abbrechen	1+b2+2	Cancel

* Eingeklammerte Noten können ausgelassen werden.

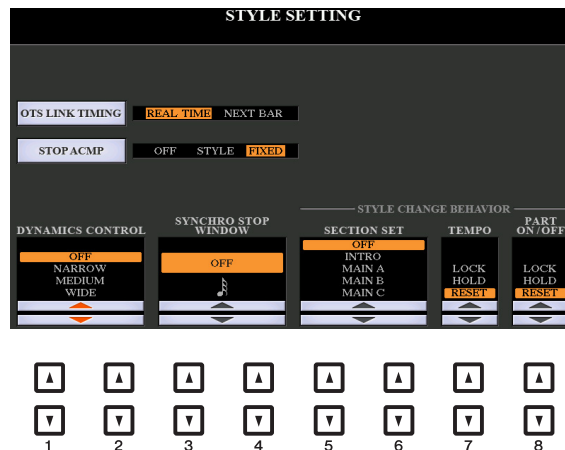
Einstellungen für die Style-Wiedergabe

Das Instrument besitzt viele Einstellmöglichkeiten für die Style-Wiedergabe, die im unten dargestellten Display aktiviert werden können.

1 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → [G] STYLE SETTING

2 Verwenden Sie für die einzelnen Einstellungen die Tasten [B] und [C] und [1 ▲▼] bis [8 ▲▼].



[B]	OTS LINK TIMING	<p>Dieser Parameter bezieht sich auf die OTS-Link-Funktion. Er legt das Timing fest, mit dem die One-Touch-Einstellungen mit MAIN VARIATION [A] bis [D] umgeschaltet werden. (Die Taste [OTS LINK] muss eingeschaltet sein.)</p> <p>REAL TIME: Die One-Touch-Einstellung wird sofort aufgerufen, wenn Sie eine der MAIN-VARIATION-Tasten drücken.</p> <p>NEXT BAR: Die One-Touch-Einstellung wird beim nächsten Takt, nachdem Sie eine der MAIN-VARIATION-Tasten gedrückt haben, aufgerufen.</p>
[C]	STOP ACMP	<p>Wenn die Begleitautomatik [ACMP] aktiviert und die Synchronstart-Funktion [SYNC START] 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 Akkordfingersätze erkannt, und Akkordgrundton und -typ werden im Display angezeigt. Hier können Sie festlegen, ob der im Akkordbereich gespielte Akkord im Stop-Accompaniment-Modus erklingen soll oder nicht.</p> <p>OFF: Der im Akkordbereich gespielte Akkord erklingt nicht.</p> <p>STYLE: Der im Akkordbereich gespielte Akkord wird mit den Voices für den Pad- und den Basskanal des gewählten Styles wiedergegeben.</p> <p>FIXED: Der im Akkordbereich gespielte Akkord erklingt über die festgelegte Voice, unabhängig vom ausgewählten Style.</p> <p>HINWEIS Wenn der ausgewählte Style MegaVoices enthält, können sich unerwartete Klänge ergeben, wenn hier „STYLE“ eingestellt ist.</p> <p>HINWEIS Bei der Song-Aufnahme kann ein Akkord, der bei gestoppter Begleitung erkannt wird, unabhängig von dieser Einstellung aufgenommen werden. Beachten Sie bitte, dass sowohl die erklingende Voice als auch die Akkorde aufgezeichnet werden, wenn der Parameter auf STYLE eingestellt ist, und dass nur die Akkorddaten aufgezeichnet werden, wenn der Parameter auf OFF oder FIXED eingestellt ist.</p>

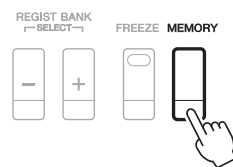
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	DYNAMICS CONTROL	<p>Bestimmt, wie die Lautstärke der Style-Wiedergabe sich entsprechend der Stärke des Tastenanschlags ändert.</p> <p>OFF: Die Lautstärke bleibt unabhängig vom Tastenanschlag immer gleich.</p> <p>NARROW: Die Lautstärke ändert sich in einem schmalen Bereich.</p> <p>MEDIUM: Die Lautstärke ändert sich in einem mittlere Bereich.</p> <p>WIDE: Die Lautstärke ändert sich in einem weiten Bereich.</p>
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	SYNCHRO STOP WINDOW	<p>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.</p>
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	SECTION SET	<p>Bestimmt die Standard-Section, die beim Umschalten von Styles (bei angehaltener Style-Wiedergabe) automatisch aufgerufen wird. In der Einstellung OFF und bei gestoppter Style-Wiedergabe wird die aktive Section nicht gewechselt, auch wenn ein anderer Style ausgewählt wird. Gehört eine der Sections MAIN A–D nicht zu den Style-Daten, wird automatisch die nächstgelegene Section ausgewählt. Beispiel: wenn MAIN D nicht im ausgewählten Style enthalten ist, wird MAIN C aufgerufen.</p>
[7 ▲▼]	TEMPO	<p>Hiermit wird festgelegt, ob sich beim Wechseln des Styles die Tempo-Einstellung des Styles ändert oder nicht.</p> <p>LOCK: Die vorherige Tempo-Einstellung wird immer beibehalten.</p> <p>HOLD: Während der Style-Wiedergabe wird die vorherige Tempo-Einstellung beibehalten. Wenn die Style-Wiedergabe angehalten wird, wechselt das Tempo zum Standardtempo des ausgewählten Styles.</p> <p>RESET: Das Tempo wechselt immer zum Standardtempo des ausgewählten Styles.</p>
[8 ▲▼]	PART ON/OFF	<p>Hiermit wird festgelegt, ob sich beim Wechseln des Styles der Ein-/Aus-Status der Style-Kanäle ändert oder nicht.</p> <p>LOCK: Der Ein-/Aus-Status der Kanäle des vorherigen Styles wird immer beibehalten.</p> <p>HOLD: Während der Style-Wiedergabe wird der Ein-/Aus-Status der Kanäle des vorherigen Styles beibehalten. Wenn die Style-Wiedergabe angehalten wird, werden alle Style-Kanäle aktiviert.</p> <p>RESET: Alle Style-Kanäle werden auf „On“ geschaltet.</p>

Speichern eigener Einstellungen als One-Touch-Einstellung

Sie können Ihre eigenen Bedienfeldeinstellungen als One-Touch-Einstellung speichern. Die neu angelegte One Touch-Einstellung wird auf dem USER-Laufwerk oder einem USB-Flash-Laufwerk als Style gespeichert, und Sie können die One-Touch-Einstellung als Teil der Style-Datei abrufen.

- 1 Wählen Sie den gewünschten Style, in dem Sie Ihre One-Touch-Einstellung speichern möchten.**
- 2 Nehmen Sie die gewünschten Bedienfeldeinstellungen vor, beispielsweise für Voices und Effekte.**
- 3 Drücken Sie die [MEMORY]-Taste im REGISTRATION-MEMORY-Bereich.**

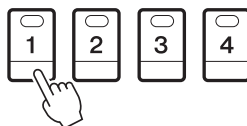
Das REGISTRATION-MEMORY-CONTENTS-Display erscheint. Sie müssen jedoch hier nichts einstellen, da die On/Off-Einstellungen in diesem Display die One-Touch-Einstellung nicht beeinflussen.



- 4 Drücken Sie diejenige der ONE-TOUCH-SETTING-Tasten [1] bis [4], auf der Sie Ihre Bedienfeldeinstellung speichern möchten.**

Eine Meldung erscheint. Wenn Sie sicher sind, dass Sie die aktuellen Einstellungen unter der ausgewählten Taste speichern möchten, drücken Sie die Taste [F] (YES). Wenn Sie die Einstellungen ändern möchten, drücken Sie die Taste [G] (NO), und wiederholen Sie dann die Schritte 2–4 wie erforderlich.

ONE TOUCH SETTING



HINWEIS Auf ONE-TOUCH-SETTING-Tasten, auf denen noch keine eigenen Bedienfeldeinstellungen gespeichert wurden, bleiben die OTS-Einstellungen des ursprünglichen Styles erhalten.

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

Anweisungen zum Speichervorgang finden Sie im Kapitel „Bedienung der Grundfunktionen“ in der Bedienungsanleitung.

ACHTUNG

Die gespeicherten One-Touch-Einstellungen gehen verloren, wenn Sie den Style umschalten oder das Gerät ausschalten, ohne zu speichern.

Erstellen/Bearbeiten von Styles (Style Creator)

Ein Style besteht aus verschiedenen Sections (Intro, Main, Ending, etc.), und jede Section hat verschiedene Kanäle (Rhythmus-Pattern, Basslinie, Akkordbegleitung, Pad oder Phrase, die jedes für sich genommen als „Source Pattern“ bezeichnet werden). Mit der Style-Creator-Funktion können Sie einen eigenen Style erstellen, indem Sie die einzelnen Kanäle separat aufnehmen oder Pattern-Daten von anderen Styles importieren.

(PSR-S970) Funktionseinschränkungen für den Audio-Part:

- Wenn Sie einen Preset-Audio-Style als Anfangsdaten verwenden, wird der Audio-Part unverändert verwendet. Der Audio-Part lässt sich nicht löschen, bearbeiten oder neu erzeugen.
- 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 auf der ASSEMBLY-Seite aus einem anderen Style oder 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.

2

Styles

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 das Style-Creator-Display auf.

[FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → [A] STYLE CREATOR

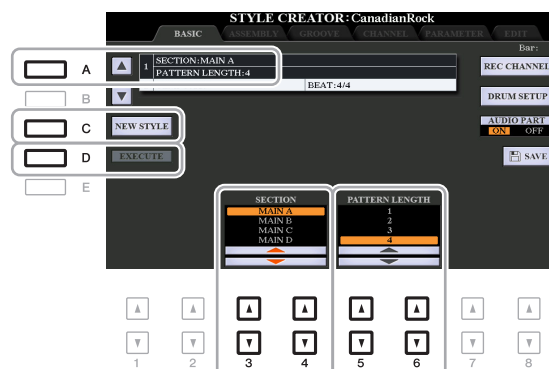
3 Wählen Sie auf der BASIC-Seite eine Section aus.

(Wenn das RECORD-Display angezeigt wird, drücken Sie die [EXIT]-Taste.). Drücken Sie die Taste [A], um „1 SECTION“ auszuwählen, und verwenden Sie dann die Tasten [3 ▲▼] und [4 ▲▼] zum Auswählen einer Section.

Führen Sie die folgenden Bedienvorgänge wie erforderlich aus.

- Wenn Sie einen völlig neuen Style erstellen möchten, drücken Sie die Taste [C] (NEW STYLE), um einen leeren neuen Style aufzurufen.
- Wählen Sie die Pattern-Länge der aktuellen Section mithilfe der Tasten [5 ▲▼] und [6 ▲▼]. Drücken Sie nach der Auswahl die Taste [D] (EXECUTE), um die angegebene Länge tatsächlich einzugeben. Beachten Sie, dass bei Auswahl eines Audio-Styles als Grundlage (PSR-S970) dieser Audio-Part gelöscht wird, wenn Sie die Pattern-Länge ändern.
- Verwenden Sie im gesamten aktuellen Style die Tasten [A] und [B], um „2 TEMPO/BEAT“ auszuwählen, und stellen Sie dann das Tempo mit den Tasten [3 ▲▼] und [4 ▲▼] und das Taktmaß mit den Tasten [5 ▲▼] und [6 ▲▼] ein.

HINWEIS Auch dann, wenn Sie einen bestehenden Style bearbeiten, werden durch Löschen des Taktmaßes (BEAT) die Daten aller Sections gelöscht, und Sie müssen mit der Programmierung des Styles von vorn beginnen.



4 Erstellen Sie ein Source Pattern für jeden Kanal.

- **Echtzeitaufnahme auf der BASIC-Seite (Seite 32)**
Hiermit können Sie einen Style aufzeichnen, indem Sie einfach auf der Tastatur spielen.
- **Einzelschrittaufzeichnung auf der EDIT-Seite (Seite 36)**
Hiermit können Sie jede Note einzeln eingeben.
- **Style-Montage auf der ASSEMBLY-Seite (Seite 36)**
Hiermit können Sie verschiedene Patterns aus anderen Preset-Styles oder selbst erstellten Styles kopieren.

5 Bearbeiten Sie die bereits aufgenommenen Daten des Kanals.

- **Bearbeiten der Daten des Kanals auf den Seiten GROOVE (Seite 38), CHANNEL (Seite 40) und EDIT (Seite 36)**
Hiermit können Sie das Rhythmus-Feeling, die Quantisierung, die Velocity usw. ändern.
- **Bearbeiten der SFF-Parameter auf der PARAMETER-Seite (Seite 41)**
Hiermit können Sie die SFF-(Style-File-Format-)Parameter bereits aufgenommener Kanäle bearbeiten.
- **Bearbeiten des Rhythmus-Parts auf der BASIC-Seite durch Einsatz der Drum-Setup-Funktion (Seite 46)**
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 Drücken Sie die Taste [I] oder [J] (SAVE) auf der jeweiligen Seite, um den erzeugten Style zu speichern.

Anweisungen finden Sie im Kapitel „Bedienung der Grundfunktionen“ in der Bedienungsanleitung.

ACHTUNG

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

Auf der Seite BASIC können Sie auch Ihre eigenen Rhythmus-Patterns erstellen, indem Sie diese direkt über die Tastatur aufnehmen.

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 mit einer zwei Takte langen MAIN-Section starten, werden diese zwei Takte wiederholt aufgezeichnet. Aufgenommene Noten werden von der nächsten Wiederholung an wiedergegeben, so dass Sie gleichzeitig aufnehmen und das zuvor aufgezeichnete Material anhören können.

- **Overdub-Aufnahme**

Bei dieser Methode wird auf einer Spur, auf der bereits Daten aufgezeichnet sind, neues Material aufgenommen, ohne die vorhandenen Daten zu löschen. Bei der Style-Aufnahme werden aufgezeichnete Daten nicht gelöscht, es sei denn, Sie verwenden Funktionen wie „Rhythm Clear“ (Seite 33) und „Delete“ (Seiten 33, 35). 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.

■ Aufnahmen der Rhythmuskanäle 1–2

Der folgende Vorgang bezieht sich auf Schritt 4 der allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 31.

- **(PSR-S970) Wenn Sie einen Audio-Style als Grundlage auswählen:**

Die Wiedergabe des Audio-Parts kann mit der Taste [H] (AUDIO PART) 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 Halten Sie auf der BASIC-Seite die Taste [F] (REC CHANNEL) gedrückt und drücken Sie eine der Tasten [1 ▼] oder [2 ▼], um den gewünschten Kanal als Aufnahmeziel zu wählen.

Unabhängig davon, ob bereits aufgenommene Daten enthalten sind, kann ein Rhythmuskanal als Aufnahmeziel gewählt werden. Wenn in dem ausgewählten Kanal bereits aufgenommene Daten enthalten sind, können Sie zusätzlich zu den bestehenden Daten weitere Noten aufzeichnen.



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

Drücken Sie die Taste [1 ▲] oder [2 ▲] (gewählter Kanal), um die Anzeige für die Voice-Auswahl aufzurufen, und wählen Sie dann die gewünschte Voice aus, z. B. ein Drum-Kit. Drücken Sie nach der Auswahl die Taste [EXIT], um zum vorherigen Style-Creator-Display zurückzukehren. Üben Sie das aufzunehmende Rhythmus-Pattern mit der gewählten Voice.

- **Für die Aufnahme verfügbare Voices**

Für den RHY1-Kanal kann jede Voice mit Ausnahme der Organ-Flutes-Voices für die Aufnahme ausgewählt werden.

Für den Kanal RHY2 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 „Liste der Drum-/SFX-Kits“ in der Datenliste auf der Website.

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

Verwenden Sie, während die bereits aufgenommenen Daten abgespielt werden, die Tasten [1 ▼] bis [8 ▼], um die einzelnen Kanäle wie gewünscht ein- und auszuschalten. Wenn Sie einen Audio-Style als Grundlage gewählt hatten (PSR-S970), schalten Sie den Audio-Part mit der Taste [H] ein oder aus. Bei Bedarf können Sie die Kanaldaten löschen. Halten Sie die Taste [J] (DELETE) gedrückt und drücken Sie gleichzeitig die Tasten [1 ▲] bis [8 ▲] der gewünschten Kanäle.

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

Wenn der Rhythmus schwer zu spielen ist, teilen Sie ihn in einzelne Parts auf und spielen Sie jeden separat, während die Wiedegabeschleife läuft, wie im folgenden Beispiel gezeigt.

Das Diagramm zeigt die schrittweise Aufnahme eines Rhythmus-Patterns in drei Durchgängen:

- Loop erster Durchgang:** Nur die Bass Drum ist aktiv. Die Notation zeigt zwei Takte mit einer rhythmischen Sequenz von Bassdrum-Schlägen.
- Loop zweiter Durchgang:** Snare Drum und Bass Drum sind aktiv. Die Snare Drum spielt eine rhythmische Begleitung über dem Bassdrum-Pattern.
- Loop dritter Durchgang:** Hi-Hat, Snare Drum und Bass Drum sind aktiv. Die Hi-Hat spielt eine rhythmische Begleitung über dem Snare- und Bassdrum-Pattern.

Löschen versehentlich aufgezeichneter Noten auf dem Rhythmuskanal (Rhythm Clear)

Falls Sie einen Fehler machen oder irgendwo falsche Noten gespielt haben, können Sie diese Noten löschen. Halten Sie die Taste [E] (RHY CLEAR) gedrückt, und drücken Sie die dem Instrument entsprechende Taste auf der Tastatur.

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 Drücken Sie die entsprechende Taste [1 ▼] or [2 ▼], um die Aufnahme auszuschalten.

ACHTUNG

Wenn Sie zu einem anderen Style wechseln oder das Instrument ausschalten, ohne zu speichern (Schritt 7 auf Seite 31), geht der erzeugte Style verloren.

■ Aufnahmen auf den Kanälen Bass, Chord 1–2, Pad und Phrase 1–2

Der folgende Vorgang bezieht sich auf Schritt 4 der allgemeinen Vorgehensweise auf [Seite 31](#).

1 Halten Sie auf der BASIC-Seite die Taste [F] (REC CHANNEL) gedrückt und drücken Sie eine der Tasten [3 ▼] bis [8 ▼], um den gewünschten Kanal als Aufnahmeziel zu wählen.

Wenn ein Preset-Style ausgewählt ist, erscheint eine Rückfrage, ob Sie die bereits aufgezeichneten Daten des gewählten Kanals löschen möchten oder nicht. Drücken Sie die Taste [G] (YES), um die Daten zu löschen; der gewählte Kanal wird als Aufnahmeziel gewählt. 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.

Drücken Sie eine der Tasten [3 ▲] bis [8 ▲] (gewählter Kanal), um die Anzeige für die Voice-Auswahl aufzurufen, und wählen Sie dann die gewünschte Voice aus. Drücken Sie nach der Auswahl die Taste [EXIT], um zum vorherigen Display zurückzukehren. Üben Sie die aufzunehmende Phrase, Basslinie oder Akkordbegleitung mit der gewählten Voice.

- **Für die Aufnahme verfügbare Voices**

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

- **Nehmen Sie eine Phrase in CM7 auf (damit bei Akkordwechseln während des Spiels die passenden Noten gespielt werden).**

Regeln beim Aufnehmen der Sections Main oder Fill

In der vorgegebenen Grundeinstellung ist der Grundton und -akkord ([Seite 42](#)) des Source Patterns auf CM7 eingestellt. Das bedeutet, dass Sie ein Source Pattern in einer CM7-Skala aufnehmen sollten, damit die Akkorde beim normalen Spiel in die jeweils richtigen Tonarten wechseln. Nehmen Sie einen Basslauf, eine Phrase oder eine Akkordbegleitung so auf, wie Sie sie hören möchten, wenn CM7 als Akkord angegeben wird. Siehe unten für Einzelheiten.

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



C = Akkordnote
R = Empfohlene Note

Wenn Sie diese Regel 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 beschriebene Regel für die Sections Main und Fill-in nicht einhalten, und Sie können spezielle Akkordprogressionen bei der Aufnahme einspielen. Befolgen Sie jedoch die nachstehende Regeln, da der Grundton und Akkord (Root/Chord) des Source Patterns 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**

Obwohl der Parameter Source Root/Chord wie oben beschrieben auf CM7 eingestellt ist, können Sie dies auf jeden beliebigen Grundton/Akkord ändern. Verwenden Sie die TAB-Tasten [◀][▶] zum Aufrufen der PARAMETER-Seite, und stellen Sie PLAY ROOT und CHORD auf den gewünschten Grundton/Akkord ein. Bedenken Sie jedoch, dass sich auch die Akkordnoten und empfohlenen Noten ändern, wenn Sie einen anderen Akkord als den Standard CM7 verwenden. Genauere Informationen finden Sie auf [Seite 42](#).

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

Verwenden Sie, da bereits aufgenommene Daten abgespielt werden, die Tasten [1 ▼] bis [8 ▼], um die einzelnen Kanäle wie gewünscht ein- und auszuschalten. Wenn Sie einen Audio-Style als Grundlage gewählt hatten (PSR-S970), schalten Sie den Audio-Part mit der Taste [H] ein oder aus.

Bei Bedarf können Sie die Kanaldaten löschen. Halten Sie die Taste [J] (DELETE) gedrückt und drücken Sie gleichzeitig die Tasten [1 ▲] bis [8 ▲] der gewünschten Kanäle.

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 Grundton/Akkord anhören möchten:**

- 1) Wählen Sie mit den TAB-Tasten [◀][▶] die PARAMETER-Seite aus.
- 2) Drücken Sie die Taste [F] (REC CHANNEL), um das RECORD-Display aufzurufen, und verwenden Sie dann die Tasten [1 ▼]–[8 ▼], um den gewünschten Kanal ein-/auszuschalten (ON/OFF).
- 3) Drücken Sie die STYLE-CONTROL-Taste [START/STOP], um die Wiedergabe zu starten.
- 4) Stellen Sie auf der PARAMETER-Seite PLAY ROOT und CHORD auf den gewünschten Grundton/Akkord ein.

Durch den obigen Vorgang hören Sie, wie das Source Pattern über Akkordwechsel beim normalen Spiel wiedergegeben wird.

6 Drücken Sie die entsprechende Taste [3 ▼] bis [8 ▼], um die Aufnahme auszuschalten.

ACHTUNG

Wenn Sie zu einem anderen Style wechseln oder das Instrument ausschalten, ohne zu speichern (Schritt 7 auf [Seite 31](#)), geht der erzeugte Style verloren.

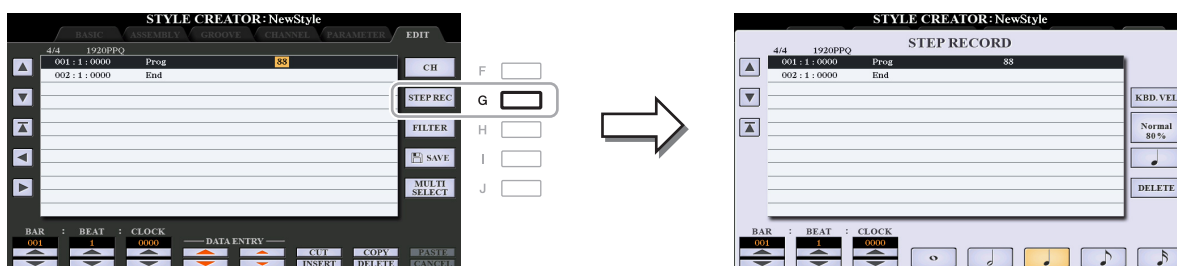
Step Recording (EDIT)

Dieser Abschnitt bezieht sich auf Schritt 4 der allgemeinen Vorgehensweise auf [Seite 31](#). Rufen Sie nach Auswahl einer Section und Vornehmen anderer Einstellungen auf der Seite BASIC mit den folgenden Schritten das STEP-RECORD-Display auf, und führen Sie dann die schrittweise Aufnahme durch.

- 1) Halten Sie auf der BASIC-Seite die Taste [F] (REC CHANNEL) gedrückt und drücken Sie eine der Tasten [3 ▼] bis [8 ▼], um den gewünschten Kanal als Aufnahmeziel zu wählen.
- 2) Rufen Sie mit den TAB-Tasten [▶] die EDIT-Seite auf.
- 3) Wenn an der Position, die der [F]-Taste entspricht, „SYS/EX.“ angezeigt wird, drücken Sie die [F]-Taste, um das Channel-Edit-Display aufzurufen.
- 4) Drücken Sie die Taste [G] (STEP REC), um das STEP-RECORD-Display aufzurufen.

Das Step Recording im Style Creator ist im Wesentlichen mit der Aufnahme im Song Creator identisch ([Seiten 59–62](#)), mit Ausnahme der folgende Punkte:

- Im Gegensatz zu Song Creator lässt sich die Position der „End“-Marke nicht beliebig verschieben. Das liegt daran, dass die Position der „End“-Marke durch die Einstellung der Pattern-Länge auf der BASIC-Seite festgelegt wird. Wenn Sie beispielsweise eine viertaktige Section auswählen, oder wenn Sie die Pattern-Länge auf „4“ einstellen, wird die „End“-Marke automatisch an das Ende des vierten Takts gesetzt und kann nicht verschoben werden.
- Im Gegensatz zu Song Creator kann auf der BASIC-Seite ein Aufnahmekanal eingestellt werden. Er lässt sich nicht auf der EDIT-Seite einstellen.
- Im Gegensatz zu Song Creator können keine Akkorde und Liedtexte eingegeben werden. Dies liegt daran, dass solche Daten für die Style-Wiedergabe nicht erforderlich sind.



Spezielle Anweisungen zur Einzelschrittaufnahme finden Sie auf den [Seiten 59–62](#). Information zur EDIT-Seite (in Song Creator aufgerufen als Event-List-Display) finden Sie auf [Seite 72](#).

Style-Montage (ASSEMBLY)

Auf diese Weise können Sie die Daten als Source Pattern von einem anderen Preset-Style auf den momentan erzeugten Style kopieren. Verwenden Sie diese Funktion, wenn Sie gerne ein Rhythmus-Pattern, eine Basslinie, eine Akkordbegleitung oder eine Phrase von einem anderen Style verwenden möchten. Die nachfolgenden Anweisungen beziehen sich auf Schritt 4 der allgemeinen Vorgehensweise auf [Seite 31](#). Führen Sie nach Auswahl einer Section und Vornehmen anderer Einstellungen auf der Seite BASIC die folgenden Anweisungen aus.

HINWEIS (PSR-S970) Ein Audio-Part lässt sich nicht auf der ASSEMBLE-Seite aus einem anderen Style oder einer Section kopieren.

HINWEIS (PSR-S970) Wenn Sie einen Audio-Style als Grundlage verwenden, kann der Audio-Part nicht durch andere Daten ersetzt werden.

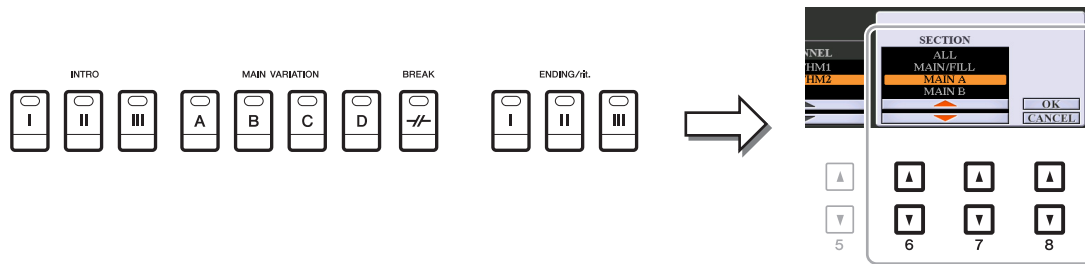
1 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

[FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → [A] STYLE CREATOR → TAB [◀][▶] ASSEMBLY

2 Wählen Sie falls nötig die zu bearbeitende Section aus.

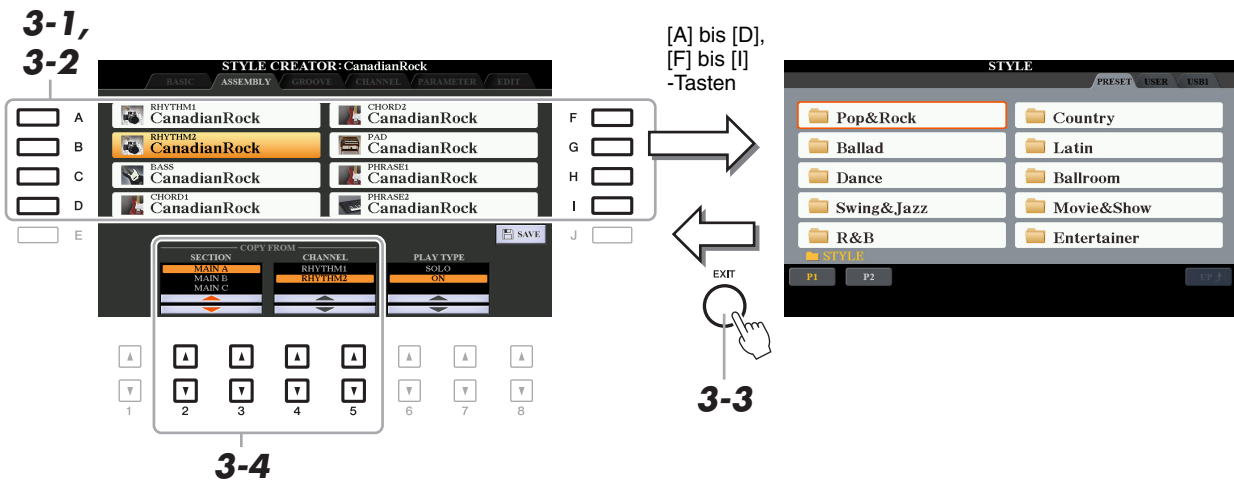
Auch dann, wenn die zu bearbeitende Section bereits auf der Seite BASIC ausgewählt wurde, können Sie die Section auch auf dieser Seite umschalten. Drücken Sie die gewünschte Section-Taste auf dem Bedienfeld, um das SECTION-Fenster aufzurufen, und drücken Sie dann die Taste [8 ▲] (OK), um Ihre Auswahl einzugeben. Wenn Sie eine Fill-in-Section auswählen möchten, (die keine Bedienfeld-Taste besitzt), drücken Sie eine der Section-Tasten und verwenden Sie die Tasten [6 ▲▼] und [7 ▲▼], um ein Fill-in auszuwählen, und drücken Sie dann die Taste [8 ▲] (OK).





HINWEIS Intro 4 und Ending 4 können auf dem Display ausgewählt und als eigener Style verwendet werden, obwohl sie nicht auf dem Bedienfeld abrufbar sind.

3 Ersetzen Sie das Source Pattern des jeweiligen Kanals mit dem eines anderen Styles.



- 3-1** Wählen Sie mit den Tasten [A] bis [D] und [F] bis [I] den zu ersetzenden Kanal aus.
- 3-2** Drücken Sie dieselbe Taste des ausgewählten Kanals erneut, um das Display zur Style-Auswahl aufzurufen.
- 3-3** Wählen Sie den gewünschten Style, und drücken Sie dann die [EXIT]-Taste, um zum vorherigen Display zurückzukehren.
- 3-4** Wählen Sie die Section und den Kanal des gewählten Styles mit den Tasten [2 ▲▼] bis [5 ▲▼].
- 3-5** Hören Sie sich das Ergebnis mit dem neu zugewiesenen Source-Pattern an, indem Sie den Style mit der STYLE-CONTROL-Taste [START/STOP] wiedergeben.

Style-Wiedergabe während der Style-Montage

Sie können einen Style abspielen, während Sie ihn zusammenstellen. Die Wiedergabemethode können Sie auswählen. Wählen Sie auf der Seite für die Style-Montage (ASSEMBLY) mit den Tasten [6 ▲▼] und [7 ▲▼] (PLAY TYPE) einen Typ aus.

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

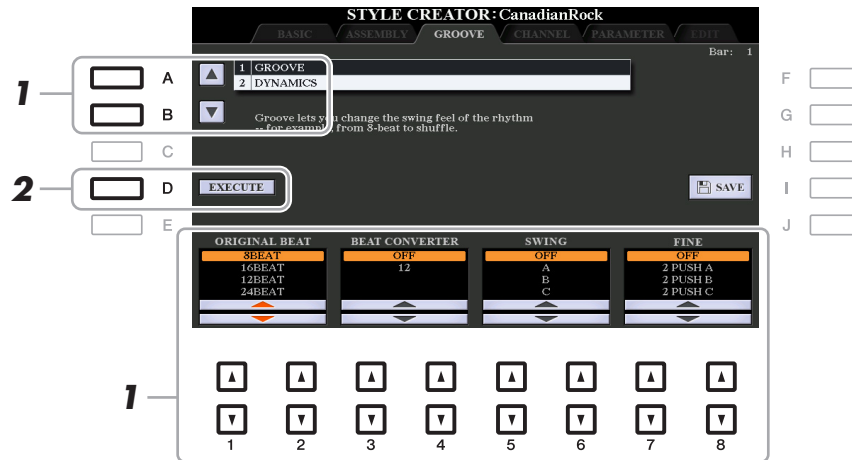
4 Wiederholen Sie gegebenenfalls Schritt 3 für einen weiteren Kanal.

ACHTUNG

Wenn Sie zu einem anderen Style wechseln oder das Instrument ausschalten, ohne zu speichern (Schritt 7 auf Seite 31), geht der erzeugte Style verloren.

Bearbeiten des rhythmischen Feelings (GROOVE)

Durch Änderung des Timings und der Anschlagstärken aller Noten können Sie das rhythmische Empfinden (Feeling) jedes Kanals der aktuellen Section, die auf der Seite BASIC oder mit der Bedienfeldtaste ausgewählt wurde, verändern. Die nachfolgenden Anweisungen beziehen sich auf Schritt 5 der allgemeinen Vorgehensweise auf [Seite 31](#).



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

1 GROOVE

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

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

2 DYNAMICS

Ändert die Velocity/Lautstärke (oder Betonung) bestimmter Noten in der Style-Wiedergabe. Die Dynamik-Einstellungen werden auf jeden oder alle Kanäle der auf der BASIC-Seite ausgewählten Section angewendet.

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

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

Die bei den Parametern STRENGTH, EXPAND/CMP. und BOOST/CUT angezeigten Werte werden als Prozentsatz des zuletzt eingestellten Wertes angegeben.

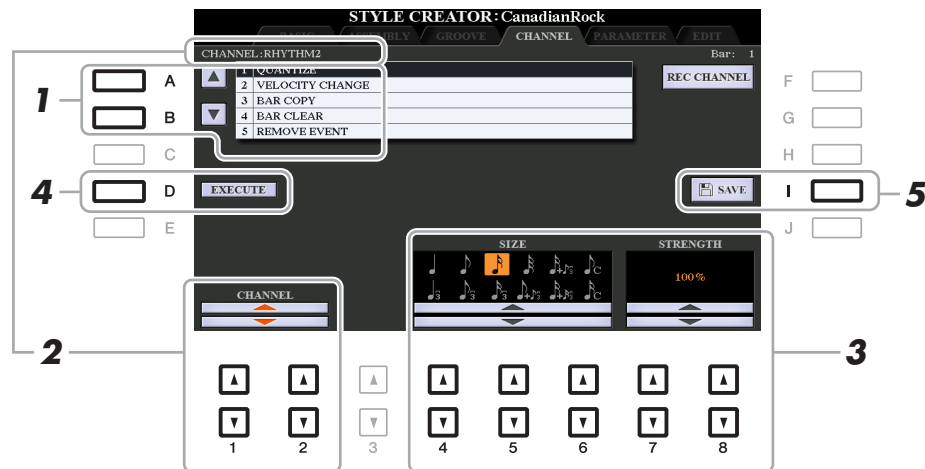
Nachdem der Vorgang ausgeführt wurde, ändert sich diese Taste zu „UNDO“. Wenn Sie mit den Ergebnissen von „Groove“ oder „Dynamics“ nicht zufrieden sind, können Sie mit dieser Taste die ursprünglichen Daten wieder herstellen. Die Funktion Undo hat nur eine Ebene, d.h. nur die zuletzt ausgeführte Aktion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

ACHTUNG

Wenn Sie zu einem anderen Style wechseln oder das Instrument ausschalten, ohne zu speichern (Schritt 7 auf Seite 31), geht der bearbeitete Style verloren.

Bearbeiten von Daten für die einzelnen Kanäle (CHANNEL)

Sie können die aufgenommenen Daten jedes Kanals der aktuellen Section, die auf der Seite BASIC oder mit den Bedienfeldtasten ausgewählt wurde, verändern. Die nachfolgenden Anweisungen beziehen sich auf Schritt 5 der allgemeinen Vorgehensweise auf [Seite 31](#).



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

Identisch mit Song Creator ([Seite 70](#)), mit Ausnahme der beiden nachstehenden zusätzlichen Parameter.

 Achtelnoten mit Swing

 Sechzehntelnoten mit Swing

2 VELOCITY CHANGE

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

3 BAR COPY

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

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

4 BAR CLEAR

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

5 REMOVE EVENT

Mit dieser Funktion können Sie bestimmte Events im ausgewählten Kanal löschen.

2 Wählen Sie mit den Tasten [1 ▲▼] und [2 ▲▼] (CHANNEL) den zu bearbeitenden Kanal aus. Der ausgewählte Kanal wird oben links im Display angezeigt.

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

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

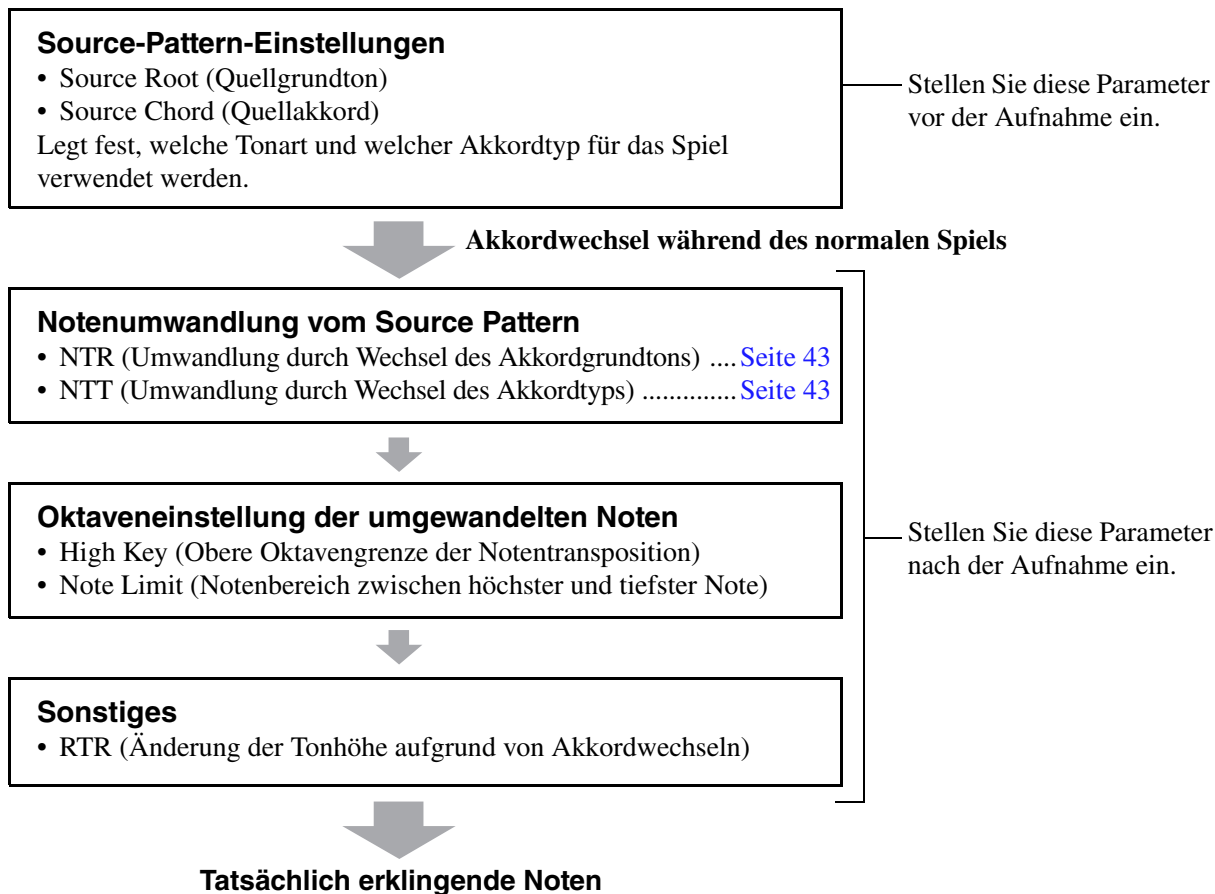
Nachdem der Vorgang ausgeführt wurde, ändert sich diese Taste zu „UNDO“. Wenn Sie mit den Ergebnissen der Bearbeitung nicht zufrieden sind, können Sie mit dieser Taste die ursprünglichen Daten wieder herstellen. Die Funktion UNDO hat nur eine Ebene, d.h. nur die zuletzt ausgeführte Aktion kann rückgängig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

ACHTUNG

Wenn Sie zu einem anderen Style wechseln oder das Instrument ausschalten, ohne zu speichern (Schritt 7 auf [Seite 31](#)), geht der bearbeitete Style verloren.

Einstellungen für das Style-Dateiformat (PARAMETER)

Das Style-Dateiformat (Style File Format, SFF) kombiniert das gesamte Know-how von Yamaha in Bezug auf die Begleitautomatik (Style-Wiedergabe) in einem einheitlichen Dateiformat. Durch Einstellen der Parameter für das SFF wird festgelegt, wie die ursprünglichen Noten auf Grundlage der im Akkordbereich der Tastatur gespielten Akkorde in die tatsächlich erklingenden Noten umgewandelt werden. Der Verlauf der Umwandlung ist hier dargestellt.



Die nachfolgenden Anweisungen beziehen sich auf Schritt 5 der allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 31.

HINWEIS Die hier einstellbaren Parameter sind kompatibel mit dem Format SFF GE. Deshalb können die Style-Dateien, die auf diesem Instrument erstellt wurden, nur auf Instrumenten abgespielt werden, die mit SFF GE kompatibel sind.

- 1 Wählen Sie auf der Seite **PARAMETER** mit den Tasten [A] und [B] das Edit-Menü aus. Näheres zum Edit-Menü finden Sie auf Seite 42.



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

Der ausgewählte Kanal wird oben links im Display angezeigt.

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

Näheres zu den Parametern, die bearbeitet werden können, finden Sie auf [Seiten 42–45](#).

ACHTUNG

Wenn Sie zu einem anderen Style wechseln oder das Instrument ausschalten, ohne zu speichern (Schritt 7 auf [Seite 31](#)), geht der bearbeitete Style verloren.

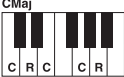



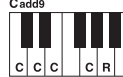

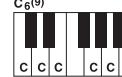
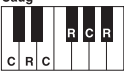


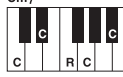
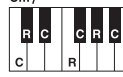
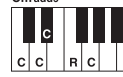
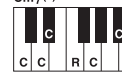
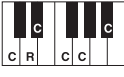

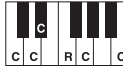
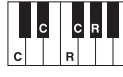
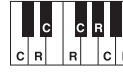
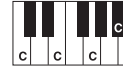
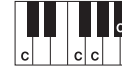













1 SOURCE (PLAY) ROOT/CHORD

WICHTIG

Die hier gezeigten Parameter sollten vor der Aufnahme eingestellt werden. Wenn Sie die Einstellungen nach der Aufnahme ändern, kann keine korrekte Notenumwandlung erfolgen, wenn Sie die verschiedenen Akkordtypen auswählen.

Vor der Aufnahme sollten Sie diese Parameter einstellen, die festlegen, welche Tonart beim Spielen verwendet wird, wenn Sie das Source Pattern auf einem der Kanäle Bass, Chord, Pad oder Phrase aufzeichnen. Wenn Sie hier „Fm7“ einstellen, wird Ihre aufgezeichnete Phrase (Source Pattern) beim gewöhnlichen Spiel durch Angabe von Fm7 unverändert abgespielt. Als Anfangseinstellung ist CM7 (Source Chord Root = C und Source Chord Type = M7) vorgegeben. Je nach den hier vorgenommenen Einstellungen unterscheiden sich die spielbaren Noten (Akkordnoten und empfohlene Skalennoten) voneinander. Weitere Informationen hierzu finden Sie weiter unten.

Wenn Source Root auf C eingestellt ist:

 C R C C R	 C R C C C R	 C R C C R C	 C R C C R C C	 C C C C R	 C C C C R C	 C C C C C R
 C R C R C R	 C R R C C	 C R R C C C	 C R R C C	 R C R C R	 C C R C C	 C C R C C
 C R C C C	 C R R C C C	 C C R C C C	 C R R C R	 C R R C R C	 C C C C	 C C C C
 C R C C C	 C C C C C	 C R C C R C	 C R C C C C	 C C C C C	 C C R C C C	 C C R C C
 C R C R R C	 C R C R C C	 C C C C C	 C C C C	 C R C C C	 C C R C R	

C = Akkordnoten
R = Zusätzlich empfohlene Noten

HINWEIS Wenn die Parameter für den ausgewählten Kanal auf NTR eingestellt sind: ROOT FIXED, NTT: BYPASS, und NTT BASS: OFF, die Parameter hier werden zu „PLAY ROOT“ anstelle von „SOURCE ROOT“ geändert. In diesem Fall können Sie das Ergebnis hören, während Sie Chord Root/Type während der Wiedergabe ändern.

HINWEIS Die Einstellungen hier werden nicht angewendet, wenn NTR auf GUITAR eingestellt wird.



NÄCHSTE SEITE

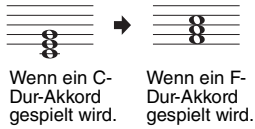
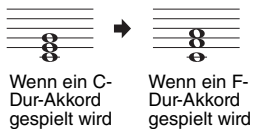
2 NTR/NTT

Die Einstellungen hier legen fest, wie die Noten des Source Patterns bei Akkordwechseln während des normalen Spiels umgewandelt werden.

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

HINWEIS Da sich Akkordwechsel nicht auf die Rhythmuskanäle auswirken sollten, achten Sie darauf, die folgenden Parameter auf NTR einzustellen: ROOT FIXED, NTT: BYPASS, und NTT BASS: OFF. In diesem Fall wird „SOURCE ROOT“ auf „PLAY ROOT“ geändert.

NTR (Notentranspositionsregel)

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

NTT (Notentransponierungstabelle)

Wenn NTR auf ROOT TRANS oder ROOT FIXED eingestellt ist

BYPASS	Wenn NTR auf den Wert ROOT FIXED gesetzt wird, bewirkt die verwendete Transpositionstabelle überhaupt keine Notenumwandlung. Wenn NTR auf ROOT TRANS gesetzt ist, wandelt die verwendete Tabelle die Noten derart um, dass das Tonhöhenverhältnis zwischen ihnen gleich bleibt.
MELODY	Geeignet für die Transponierung von Melodielinien. Verwenden Sie diese Option für Melodiekanäle wie Phrase 1 und Phrase 2.
CHORD	Geeignet für die Transponierung von Akkord-Parts. Verwenden Sie diese Option für die Kanäle Chord 1 und Chord 2, besonders wenn diese Klavier-Parts und gitarrenähnliche Akkord-Parts enthalten.
MELODIC MINOR (Melodisch Moll)	Wenn der gespielte Akkord von einem Dur-Akkord zu einem Moll-Akkord wechselt, können Sie mit Hilfe dieser Tabelle das dritte Intervall der Tonleiter um einen Halbton vermindern. Wenn der Akkord von einem Moll-Akkord zu einem Dur-Akkord wechselt, wird die Terz des Moll-Akkords um einen Halbton vergrößert. Alle anderen Noten bleiben unverändert. Verwenden Sie diese Option für 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 in einen Moll-Akkord wechselt, können Sie mit Hilfe dieser Tabelle das dritte und das sechste Intervall der Tonleiter um einen Halbton vermindern. 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 bei 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 bei 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

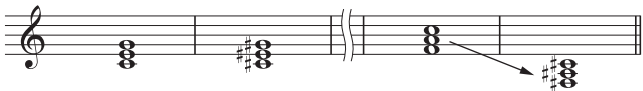

ALL-PURPOSE	Diese Tabelle deckt sowohl die Spielweisen Schlaggitarre (Stroke/Strumming) als auch Arpeggien ab.
STROKE	Geeignet für Schlaggitarre (Strumming). Einige Noten könnten wie gedämpft gespielt klingen – dies ist normal, wenn Gitarrenakkorde als Stroke gespielt werden.
ARPEGGIO	Geeignet für ein auf einer Gitarre gespieltes Arpeggio, das wundervolle Arpeggioklänge auf jeweils vier Noten erzeugt.



NÄCHSTE SEITE

3 HIGH KEY / NOTE LIMIT

Die Einstellungen hier stellen die Oktavlage der aus den ursprünglichen Noten mittels NTT und NTR konvertierten Noten ein.

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	HIGH KEY	<p>Hier wird die höchste Note (Grenze der oberen Oktave) der Notentransponierung für den Wechsel des Akkord-Grundtons festgelegt. Alle Noten, für die eine höhere Tonlage als die höchste Note errechnet wird, werden um eine Oktave nach unten transponiert. Diese Einstellung ist nur wirksam, wenn der Parameter NTR (Seite 43) auf „Root Trans“ gestellt ist.</p> <p>Beispiel: Wenn die höchste Note F ist.</p> <p>Grundtonänderung → CM C#M . . . FM F#M . . .</p> <p>Wiedergegebene Noten → C3-E3-G3 C#3-E#3-G#3 F3-A3-C4 F#2-A#2-C#3</p> 
[6 ▲▼]	NOTE LIMIT LOW	<p>Diese legen den Notenbereich (tiefste und höchste Note) für Voices fest, die auf den Style-Kanälen aufgenommen wurden. Durch eine geeignete Einstellung dieses Bereichs können Sie sicherstellen, dass die Voices so realistisch wie möglich klingen – anders gesagt, dass keine Noten außerhalb des natürlichen Tonumfangs erklingen (z. B. zu hohe Basstöne oder zu tiefe Töne einer Piccoloflöte).</p> <p>Beispiel: Die tiefste Note ist C3 und die höchste Note D4.</p> <p>Grundtonänderung → CM C#M . . . FM . . .</p> <p>Gespielte Noten → E3-G3-C4 E#3-G#3-C#4 F3-A3-C4</p> 
[7 ▲▼]	NOTE LIMIT HIGH	

4 RTR (Retrigger Rule; Neuauslösungsregel)

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

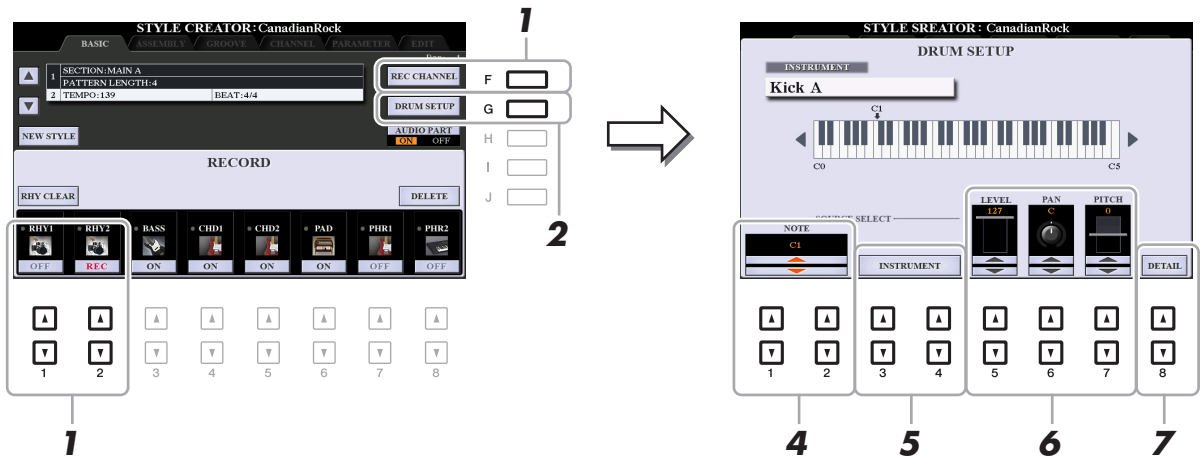
STOP	Die Notenwiedergabe wird unterbrochen.
PITCH SHIFT (Tonhöhenverschiebung)	Die Tonhöhe der Note wird ohne Unterbrechung der Wiedergabe an die neue Akkordart angepasst.
PITCH SHIFT TO ROOT (Tonhöhenverschiebung auf Grundton)	Die Tonhöhe der Note wird ohne neues Einsetzen entsprechend der neuen Akkordart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

Rhythmus-Part eines Styles bearbeiten (Drum Setup)

Mit der Drum-Setup-Funktion können Sie den Rhythmus-Part des aktuellen Styles bearbeiten, z. B. können Sie die einzelnen Instrumente umschalten und verschiedene Einstellungen vornehmen. Der folgende Vorgang bezieht sich auf Schritt 5 der allgemeinen Vorgehensweise auf [Seite 31](#).

- 1 Halten Sie auf der BASIC-Seite die Taste [F] (REC CHANNEL) gedrückt und drücken Sie eine der Tasten [1 ▼] oder [2 ▼], um den gewünschten Kanal für die Bearbeitung auszuwählen.**

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 Drücken Sie die Taste [G] (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.**

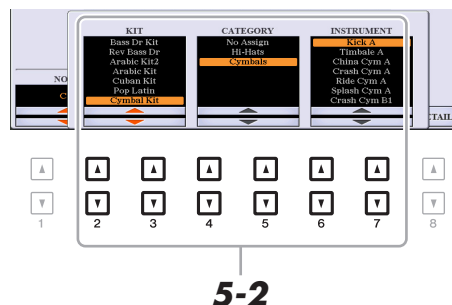
Die wiedergegebenen Sounds werden in der Display-Tastatur angezeigt, so dass Sie die zu bearbeitenden Noten ablesen können.

- 4 Wählen Sie mit den Tasten [1 ▲▼] und [2 ▲▼] die zu bearbeitende Note aus.**

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

- 5 Wählen Sie das zu verwendende Instrument aus.**

- 5-1 Verwenden Sie die Tasten [3 ▲▼] und [4 ▲▼] (INSTRUMENT) zum Aufrufen des Fensters, in dem Sie das Instrument auswählen können.**



- 5-2 Verwenden Sie die Tasten [2 ▲▼] bis [7 ▲▼], um das Kit, die Kategorie und das Instrument (in dieser Reihenfolge) zu wählen.**

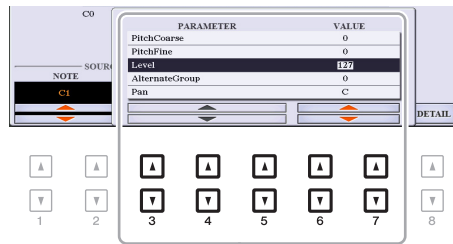
- 5-3 Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um das Fenster zu schließen.**

➤ NÄCHSTE SEITE

6 Falls nötig, stellen Sie mit den Tasten [5 ▲▼] bis [7 ▲▼] die Lautstärke, die Pan-Position oder die Tonhöhe ein.

7 Nehmen Sie, falls nötig, weitere Einstellungen vor.

7-1 Drücken Sie die Taste [8 ▲▼] (DETAIL), um das Fenster mit den einzelnen Einstellungen aufzurufen.



7-2

7-2 Verwenden Sie die Tasten [3 ▲▼] bis [5 ▲▼], um den Parameter auszuwählen, und verwenden Sie dann die Tasten [6 ▲▼] und [7 ▲▼] zum Einstellen des Werts.

Die „*“-Markierung von Parametern in der folgenden Liste zeigt an, dass diese Parameter die Einstellungen in Schritt 6 beeinflussen.

Pitch Coarse*	Hier wird die Tonhöhe in Halbtonschritten eingestellt.
Pitch Fine*	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.)
Level*	Zum Einstellen der Lautstärke.
Alternate 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.
Pan*	Legt die Panoramaposition im Stereobild fest.
Reverb Send	Stellt den Reverb-Effektanteil ein.
Chorus Send	Stellt den Chorus-Effektanteil ein.
Variation Send	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. <ul style="list-style-type: none"> • 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).
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. <ul style="list-style-type: none"> • 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.
Rcv Note Off	Legt fest, ob Note-Off-Meldungen empfangen werden oder nicht.
Rcv Note On	Legt fest, ob Note-On-Meldungen empfangen werden oder nicht.

Filter Cutoff	Legt die Grenzfrequenz bzw. den effektiven Frequenzbereich des Filters fest. Höhere Werte bewirken einen höhenreicheren Klang.
Filter Resonance	Legt die Emphasis (Resonanz) fest, die bei der eingestellten Filter-Cutoff-Frequenz (beschrieben weiter oben) angewendet wird. Höhere Werte erzeugen einen ausgeprägteren Effekt.
EG Attack	Legt fest, wie schnell der Klang seine Maximallautstärke erreicht, nachdem die Taste angeschlagen wurde. Je höher der Wert, desto unvermittelter das Anschwellen.
EG Decay 1	Legt fest, wie schnell der Klang den Haltepegel erreicht (unterhalb des Maximalpegels). Je höher der Wert, desto schneller das Ausklingen.
EG Decay 2	Legt fest, wie schnell der Klang auf Null ausklingt, nachdem die Taste losgelassen wurde. Je höher der Wert, desto schneller das Ausklingen.

7-3 Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um das Fenster zu schließen.

8 Drücken Sie auf die Taste [EXIT], 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 31](#)), geht der bearbeitete Style verloren.

Inhalt

Bearbeiten der Notenschrifteinstellungen (Score)	49
Bearbeiten der Einstellungen für die Liedtext-/Textanzeige	52
Verwenden der Begleitautomatikfunktionen bei der Song-Wiedergabe	53
Parameter für die Song-Wiedergabe (Guide-Funktion, Kanaleinstellungen, Repeat-Einstellungen)	54
• Spiel- und Gesangsübungen mit Hilfe der Guide-Funktion	55
• Wiedergabe von Begleitparts mit dem Spielassistenten	57
Erstellen/Bearbeiten von Songs (Song Creator)	58
• Aufnehmen von Melodien (Step Recording)	59
• Aufzeichnen von Akkorden (Step Recording)	62
• Auswählen der am Anfang eines Songs aufzuzeichnenden Setup-Parameter	65
• Neuauzeichnung eines bestimmten Abschnitts – Punch In/Out	66
• Bearbeiten von Kanal-Events bestehender Song-Daten	69
• Bearbeiten von Akkord-Events, Noten, systemexklusiven Events und Liedtext	72

Bearbeiten der Notenschrifteinstellungen (Score)

Um die Notenschrift des ausgewählten Songs anzuzeigen, drücken Sie die Taste [SCORE] (Noten). Sie können die Notendarstellung so ändern, dass sie Ihren persönlichen Bedürfnissen entspricht.

Die hier vorgenommenen Einstellungen bleiben auch beim Ausschalten erhalten.

HINWEIS Sie können die hier vorgenommenen Einstellungen als Teil des Songs speichern mit [FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → [B] SONG CREATOR → TAB [◀||▶] SETUP. Siehe Seite 65.

HINWEIS Je nach dem jeweiligen käuflich erworbenen Song kann es sein, dass keine Notendarstellung möglich ist.

HINWEIS Die Noten einer Audio-Datei können nicht angezeigt werden, da die Notendarstellung auf dem Vorhandensein entsprechender MIDI-Events basiert.

TEMPO ♩=99 SCORE: Ode To Joy PAGE 1/2

INTRODUCTION

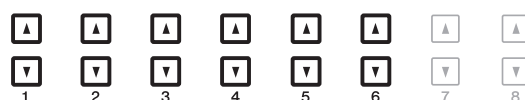
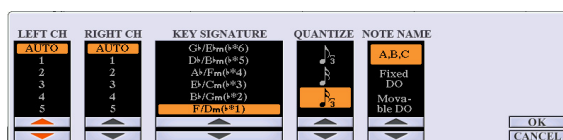
THEME

ENDING

LEFT OFF	RIGHT ON	CHORD OFF	LYRICS ON	NOTE OFF	COLOR OFF	SIZE SMALL	SET UP
[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]
[Y]	[Y]	[Y]	[Y]	[Y]	[Y]	[Y]	[Y]
1	2	3	4	5	6	7	8

[1 ▲▼]	LEFT ON/ OFF	Schaltet die Anzeige der Notation für die linke Hand ein und aus. In Abhängigkeit von anderen Einstellungen steht dieser Parameter ggf. nicht zur Verfügung und wird abgeblendet. In diesem Fall rufen Sie das Display für die Detailsinstellungen auf (siehe unten) und stellen Sie den Parameter LEFT CH auf einen beliebigen Kanal außer „AUTO“ ein. Oder wechseln Sie in das Display [FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → [H] SONG SETTING → TAB [◀] GUIDE/CHANNEL und stellen Sie den Parameter TRACK 2 auf einen beliebigen Kanal außer „OFF“ (Seite 54). RIGHT (nächster Parameter) und LEFT können nicht gleichzeitig ausgeschaltet werden.
[2 ▲▼]	RIGHT ON/ OFF	Schaltet die Anzeige der Notation für die rechte Hand ein und aus. RIGHT und LEFT (voriger Parameter) können nicht gleichzeitig ausgeschaltet werden.
[3 ▲▼]	CHORD ON/ OFF	Schaltet die Anzeige von Akkorden ein und aus. Wenn der ausgewählte Song keine Akkorddaten enthält, werden keine Akkorde angezeigt.
[4 ▲▼]	LYRICS ON/ OFF	Schaltet die Anzeige von Song-Texten ein und aus. Wenn der ausgewählte Song keine Textdaten enthält, wird kein Text angezeigt. Wenn der Song Pedal-Events enthält, können Sie durch Drücken dieser Tasten anstelle der Lyrics-Darstellung die Pedal-Events anzeigen lassen.
[5 ▲▼]	NOTE ON/ OFF	Schaltet die Anzeige von Notennamen (Tonhöhen) ein und aus. Der Notename wird links neben der Note angezeigt. Wenn der Leerraum zwischen den Noten zu klein ist, wird diese Anzeige gegebenenfalls nach links oberhalb der Note verschoben. Wenn der Song Fingersatz-Events (Fingering) enthält, können Sie durch Drücken dieser Tasten anstelle der Darstellung der Notennamen die Fingersatz-Events anzeigen.
[6 ▲▼]	COLOR ON/ OFF	Wenn diese Funktion aktiviert ist (ON), werden die Noten im Display farbig angezeigt (C: Rot, D: Gelb, E: Grün, F: Orange, G : Blau, A: Violett, und B: Grau).
[7 ▲▼]	SIZE	Bestimmt die Vergrößerungsstufe der Notendarstellung.
[8 ▲▼]	SET UP	Ruft das Display für die Detailsinstellungen auf. Siehe weiter unten.

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



[1 ▲▼]	LEFT CH	<p>Legt fest, welcher MIDI-Kanal in den Song-Daten für den linken und den rechten Part benutzt wird. Diese Einstellung schaltet zurück auf AUTO, wenn ein anderer Song ausgewählt wird.</p> <p>AUTO: Die MIDI-Kanäle der Song-Daten für die Parts der linken und rechten Hand werden automatisch zugewiesen. Die Parts werden jeweils auf den Kanal festgelegt, der im Display [FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → [H] SONG SETTING → TAB [◀] GUIDE/CHANNEL (Seite 54) eingestellt wurde.</p> <p>1–16: Weist den angegebenen MIDI-Kanal (1–16) den Parts für die linke und für die rechte Hand zu.</p> <p>OFF (Einstellung nur für LEFT CH verfügbar): Weist dem Part für die linke Hand keinen Kanal zu. Deaktiviert die Darstellung des Tastenbereichs für die linke Hand.</p>
[2 ▲▼]	RIGHT CH	

[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	KEY SIGNATURE	Hiermit können Sie an der Position, an der der Song gestoppt wurde, einen Taktwechsel eingeben. Dieses Menü ist hilfreich, wenn der ausgewählte Song keine Tonarteinstellungen für die Notendarstellung enthält.
[5 ▲▼]	QUANTIZE	Mit dieser nützlichen Funktion können Sie die Notenauflösung in der Partitur steuern. So können Sie die Zeitwerte aller angezeigten Noten ändern oder korrigieren, so dass sie nach einem bestimmten Notenwert angeordnet werden. Achten Sie darauf, dass Sie den kleinsten Notenwert eingeben, der im Song vorkommt.
[6 ▲▼]	NOTE NAME	<p>Wählt aus den folgenden drei Arten die Art des Notennamens, der links von den Noten angegeben wird. Die Einstellungen hier sind verfügbar, wenn der Parameter NOTE ON/OFF weiter oben auf ON gestellt wurde.</p> <p>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“).</p> <p>Fixed DO: Die Noten werden als Solmisationssilben angezeigt, wobei die Note C auf Do fixiert ist. Die Noten „C, D, E, F, G, A, H“ werden immer als „Do, Re, Mi, Fa, So, La, Ti“ angezeigt, wenn als Sprache Englisch eingestellt ist. Beachten Sie, dass der Notename je nach der gewählten Sprache (Seite 55) verschieden ist.</p> <p>Movable DO: Die Notennamen werden entsprechend der Tonart des aktuellen Songs als Solmisationssilben angezeigt. Wenn z. B. ein Song in der Tonart D-Dur gewählt ist, werden die Noten „D, E, F#, G, A, H, C#“ als „Do, Re, Mi, Fa, So, La, Ti“ angezeigt, wenn als Sprache Englisch eingestellt ist. Beachten Sie, dass der Notename je nach der gewählten Sprache (Seite 55) verschieden ist.</p>

Bearbeiten der Einstellungen für die Liedtext-/Textanzeige

Um die Textinhalte des ausgewählten Songs oder Texts anzuzeigen, drücken Sie die Taste [LYRICS/TEXT]. Sie können die Einstellungen der Liedtext-/Textdarstellung, z. B. die Hintergrundfarbe, beliebig ändern.

HINWEIS Wenn der Liedtext durcheinander oder unleserlich sein sollte, müssen Sie evtl. die Einstellung der Textsprache im Display [FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → [H] SONG SETTING → TAB [▶] OTHERS (Seite 55) ändern.

HINWEIS Wenn Sie eine Textdatei auf einem Computer erstellen, achten Sie darauf, Zeilenwechsel von Hand einzugeben. Dies ist notwendig, da dieses Instrument keinen automatischen Umbruch durchführen kann. Wenn ein Satz über das Display hinausgeht und nicht richtig angezeigt werden kann, bearbeiten Sie die Textdaten, indem Sie Zeilenwechsel von Hand eingeben.

Liedtextdarstellung

Es werden die Liedtexte aus den Song-Daten angezeigt.

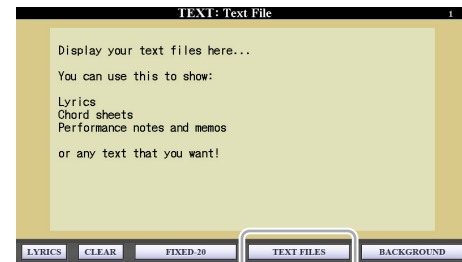


Drücken Sie die Tasten [1 ▲▼].



Textanzeige

Es werden die auf einem Computer erstellten Texte angezeigt.



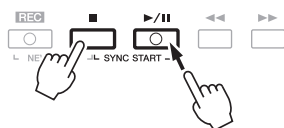
Drücken Sie die Tasten [5 ▲▼] und [6 ▲▼], um die Textdatei aufzurufen.

[1 ▲▼]	TEXT/LYRICS	Schaltet um zwischen Liedtext-Darstellung (die Liedtexte des Songs werden angezeigt) und Text-Darstellung (eine mit den Tasten [5 ▲▼] und [6 ▲▼] ausgewählte Textdatei).
[2 ▲▼]	CLEAR (Nur verfügbar, wenn eine Textdatei ausgewählt ist)	Löscht den Text vom Display. Dieser Vorgang löscht nicht die Textdatei selbst, sondern bewirkt nur, dass keine Textdatei ausgewählt ist. Wenn Sie die Textanzeige wiederherstellen möchten, wählen Sie die Textdatei erneut mit den Tasten [5 ▲▼] und [6 ▲▼] aus.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	FIXED-16–28, PROPORTIONAL-16–28 (Nur verfügbar, wenn eine Textdatei ausgewählt ist)	Bestimmt den Texttyp (nicht proportional oder proportional) und die Schriftgröße. Nicht proportionale Schriftarten sind geeignet für die Anzeige von Song-Texten mit Akkordnamen, da die Positionen der Akkordnamen im Verhältnis zum entsprechenden Song-Text „fixiert“ sind. Die proportionale Anzeige eignet sich für die Anzeige von Song-Texten ohne Akkordnamen oder beschreibende Hinweise. Die Zahlen von 16–28 geben die Schriftgröße an.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	TEXT FILES	Öffnet das Display für die Textauswahl. Drücken Sie nach der Auswahl die [EXIT]-Taste, um zum Liedtext-/Text-Display zurückzukehren.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	BACKGROUND (Hintergrund)	Ermöglicht die Änderung des Hintergrundbildes für die Liedtext-/Textdarstellung. Drücken Sie nach der Auswahl die [EXIT]-Taste, um zum Liedtext-/Text-Display zurückzukehren. HINWEIS Wenn das Hintergrundbild in den Song-Daten festgelegt ist, kann die Einstellung BACKGROUND nicht geändert werden. HINWEIS Informationen zu verwendbaren Bilddateien erhalten Sie im Parameter MAIN PICTURE auf page 130 .

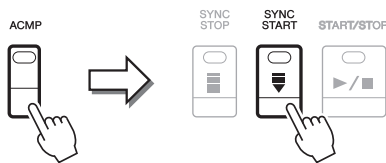
Verwenden der Begleitautomatikfunktionen bei der Song-Wiedergabe

Bei der gleichzeitigen Wiedergabe eines Songs und eines Styles werden die Kanäle 9–16 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 Song aus.
- 2 Wählen Sie einen Style aus.
- 3 Um die Synchronstartfunktion für den Song zu aktivieren, halten Sie die Taste **SONG [■]** (STOP) gedrückt und drücken gleichzeitig die Taste **[▶/■]** (PLAY/PAUSE).



- 4 Drücken Sie die **STYLE-CONTROL-Taste [ACMP]**, um die automatische Begleitung einzuschalten, und drücken Sie dann die 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** aktivieren (Seite 49), um Akkordinformationen anzuzeigen.

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 13) kann während der Song-Wiedergabe nicht verwendet werden.

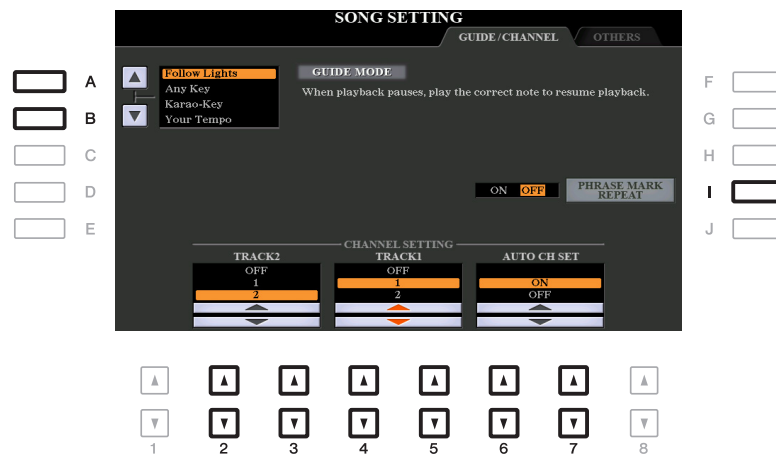
Wenn die Song-Wiedergabe beendet wird, wird gleichzeitig auch die Style-Wiedergabe beendet.

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

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

Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → [H] SONG SETTING → TAB [◀][▶] GUIDE/CHANNEL oder OTHERS



■ GUIDE/CHANNEL-Seite

[A]/[B]	GUIDE MODE	Siehe Seite 55 .
[I]	PHRASE MARK REPEAT	Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn der aktuelle Song Phrasenmarkierungen enthält, die bestimmte Stellen (mit jeweils mehreren Takten) im Song bezeichnen. Wenn eingeschaltet (ON), wird der der angegebenen Phrasenmarkierung entsprechende Abschnitt (angegeben mit den SONG-Tasten [◀◀] (REW) und [▶▶] (FF)) wiederholt. Beachten Sie, dass dieser Parameter nur dann eingestellt werden kann, wenn die Song-Wiedergabe gestoppt ist.
[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	TRACK 2	Diese Parameter bestimmen, welcher MIDI-Kanal in den Song-Daten für die Guide-Funktion und die Notenschrift dem Part für die linke oder rechte Hand zugeordnet ist. Außerdem bestimmt die hier vorgenommene Einstellung, welche Kanäle den Tasten [TR1] (TRACK 1) und [TR2] (TRACK 2) zugewiesen sind.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	TRACK 1	
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	AUTO CH SET	Wenn dieser Parameter eingeschaltet ist, werden die MIDI-Kanäle für die Parts der rechten und linken Hand automatisch entsprechend der Vorprogrammierung in den kommerziell erhältlichen Song-Daten festgelegt. Normalerweise sollte diese Option aktiviert sein (ON).

➤ NÄCHSTE SEITE

■ OTHERS-Seite

[G]	REPEAT MODE	Bestimmt die Methode der wiederholten Wiedergabe. OFF: Spielt den ausgewählten Song und hält dann an. SINGLE: Spielt den ausgewählten Song mehrmals. ALL: Alle Songs im angegebenen Ordner werden wiederholt abgespielt. RANDOM: Alle Songs im angegebenen Ordner werden in zufälliger Reihenfolge wiederholt abgespielt.
[I]	FAST FORWARD TYPE	Legt die Art des Vorspulens fest für den Fall, dass während der MIDI-Song-Wiedergabe die Taste [▶▶] (FF) gedrückt wird. JUMP: Durch Drücken der Taste [▶▶] (FF) wird die Wiedergabeposition zum nächsten Takt verschoben, ohne dass dazwischen liegende Noten gespielt werden. Wenn Sie die [▶▶]-Taste gedrückt halten, wird fortlaufend vorgespult. SCRUB: Drücken und Halten der Taste [▶▶] spielt den MIDI-Song mit hoher Geschwindigkeit ab.
[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	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.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	QUICK START	Bei einigen im Handel erhältlichen Song-Daten wurden bestimmte, den Song betreffende Einstellungen (z. B. Voice-Auswahl, Lautstärke usw.) im ersten Takt, aber vor den eigentlichen Notendaten aufgenommen. Wenn die Schnellstart-Funktion (QUICK START) aktiviert ist (ON), werden vom Instrument alle Anfangsdaten, die keine Noten sind, mit der höchstmöglichen Geschwindigkeit gelesen. Anschließend erfolgt die Rückkehr auf das korrekte Tempo für die erste Note im Song. Dies ermöglicht den schnellstmöglichen Start der Wiedergabe mit einer minimalen Pause zum Lesen der Daten.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	P.A.T. (Spiel-assistententechnik)	Siehe Seite 57 .

Spiel- und Gesangsübungen mit Hilfe der Guide-Funktion

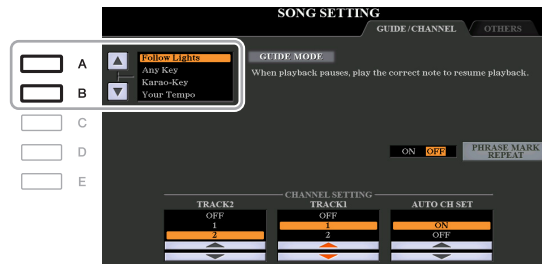
Durch die Guide-Funktion zeigt das Instrument in der Notendarstellung den Zeitpunkt der zu spielenden Noten an, um das Lernen zu vereinfachen. Dieses Instrument bietet außerdem praktische Hilfen für Gesangsübungen, mit denen Sie das Tempo der Song-Wiedergabe an Ihren Gesang anpassen können.

1 Wählen Sie den gewünschten Song zum Singen oder zum Spielen auf der Tastatur aus.

2 Rufen Sie das Einstellungs-Display auf.

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → [H] SONG SETTING → TAB [◀] GUIDE/CHANNEL

3 Wählen Sie mit den Tasten [A] und [B] den gewünschten Guide-Modus aus.



Guide-Modi 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 PSR-S970/S770 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

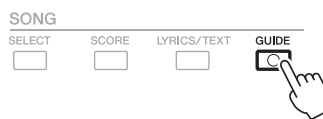
Entspricht Follow Lights, nur dass die Song-Wiedergabe dem von Ihnen gespielten Tempo anpasst.

Guide-Modus 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.

4 Drücken Sie die [GUIDE]-Taste.



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

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

Üben Sie Ihr Tastaturspiel oder Ihren Gesang mit dem in Schritt 3 ausgewählten Guide-Modus.

7 Drücken Sie die SONG-Taste [■] (STOP), um die Wiedergabe zu beenden.

HINWEIS Sie können die Guide-Einstellungen als Teil der Song-Daten speichern (Seite 65). Bei Songs, in denen die Guide-Einstellungen gespeichert wurden, wird bei Auswahl des Songs die Guide-Funktion automatisch eingeschaltet und die entsprechenden Einstellungen werden aufgerufen.

Wiedergabe von Begleitparts mit dem Spielfassistenten

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

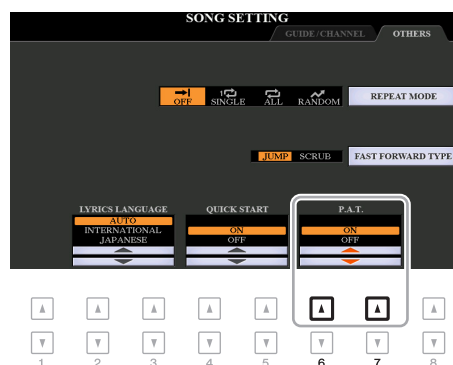
1 Wählen Sie einen Song aus, der Akkorddaten enthält.

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

2 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → [H] SONG SETTING → TAB [▶] OTHERS

3 Drücken Sie die Taste [6 ▲] und [7 ▲], um die Funktion „P.A.T.“ (Performance Assistant Technology) einzuschalten.



3

Songs

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

5 Spielen Sie auf der Tastatur.

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



Aktueller Akkord



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

Stellen Sie sicher, nach dem Spielen die P.A.T.-Funktion auszuschalten.

HINWEIS Durch Auswählen eines anderen Songs wird P.A.T. ausgeschaltet (OFF).

Erstellen/Bearbeiten von Songs (Song Creator)

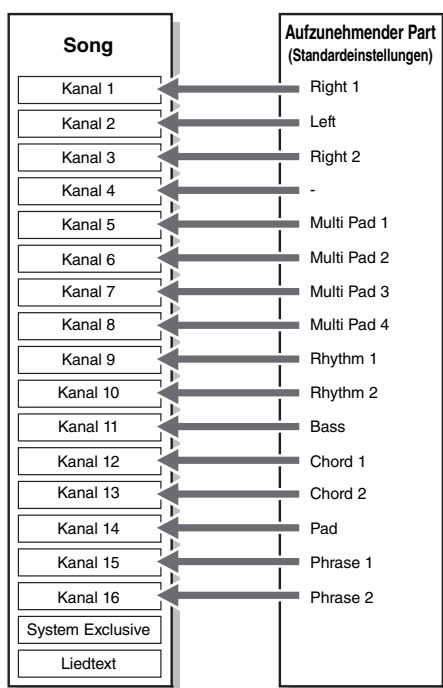
In der Bedienungsanleitung erfahren Sie, wie Sie durch Aufnahme Ihres Spiels auf der Tastatur („Realtime Recording“; Echtzeitaufnahme) einen eigenen Song erstellen können. In diesem Referenzhandbuch erfahren Sie, wie Sie einen eigenen Song durch schrittweises Eingeben einzelner Noten („Step Recording“;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

■ Echtzeit- und Einzelschrittaufnahme

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

■ Struktur der Song-Daten

Ein 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 per Step Recording aufnehmen.



Spiel auf der Tastatur

● Echtzeitaufnahme:

In der Standardeinstellung wird Ihr Spiel auf der Tastatur auf den MIDI-Kanälen 1–3 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:

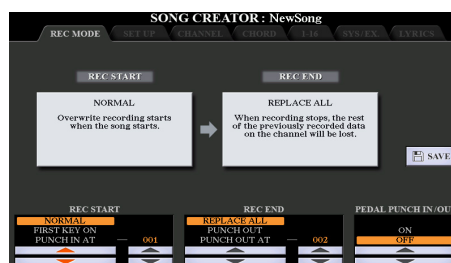
Standardmäßig wird die Style-Wiedergabe auf den MIDI-Kanälen 9–16 aufgezeichnet.

● Schrittweise Aufnahme:

Tippen Sie nach der Eingabe der Events für Akkordwechsel/Section-Wechsel auf die Taste [F] (EXPAND), um die eigentlichen Notendaten auf den MIDI-Kanälen 9–16 aufzuzeichnen.

■ Aufbau des Song-Creator-Displays

Das Song-Creator-Display wird aufgerufen über [FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → [B] SONG CREATOR.



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

- **REC MODE**..... Für die Neuaufnahme eines Songs. Siehe [Seite 66](#).
- **SETUP**..... Zum Auswählen der Bedienfeldeinstellungen, die am Anfang eines Songs aufgezeichnet werden sollen. Siehe [Seite 65](#).
- **CHANNEL**..... Für die Bearbeitung von Kanal-Events. Siehe [Seite 69](#).

- **CHORD**Für die Aufnahme von Akkorden und Sections mit präzisiertem Timing (Seite 62) oder deren Bearbeitung (Seite 72).
- **1-16**Für die Aufnahme von Melodien (Step Recording; siehe unten) oder zur Bearbeitung aufgenommener Melodien (Seite 72).
- **SYS/EX**Für die Bearbeitung systemexklusiver Events (Tempo, Taktmaß usw.). Siehe Seite 72.
- **LYRICS**Für die Eingabe/Bearbeitung von Song-Namen und Liedtexten. Siehe Seite 72.

Aufnahmen von Melodien (Step Recording)

1 Drücken Sie gleichzeitig die SONG-Tasten [REC] und [■] (STOP).

Ein leerer Song („New Song“) wird für die Aufnahme zur Verfügung gestellt.



2 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

[FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → [B] SONG CREATOR → TAB [◀][▶] 1-16

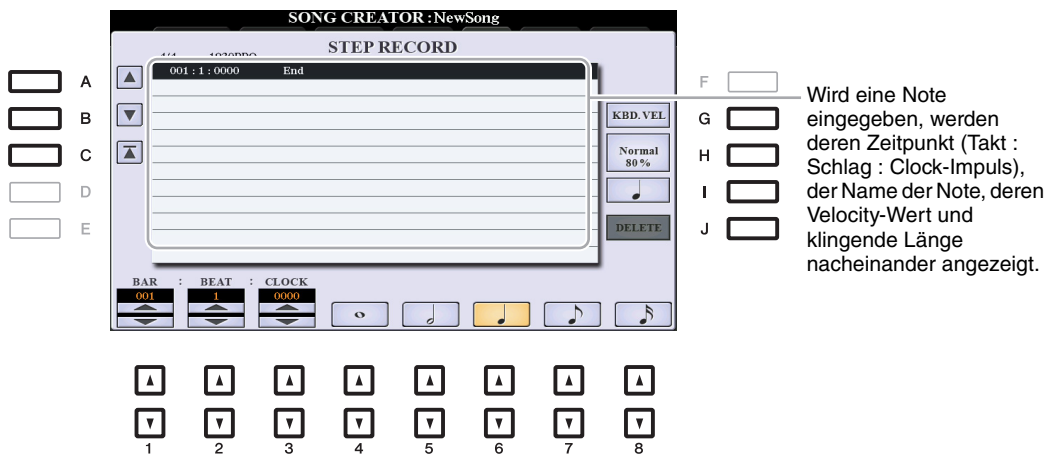






3 Drücken Sie die Taste [F], um den Kanal für die Aufnahme auszuwählen.

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

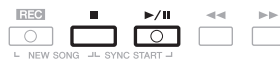
5 Starten Sie die schrittweise Aufnahme mit den Tasten [A] bis [J] und [1 ▲▼] bis [8 ▲▼] sowie der Tastatur.

Beachten Sie für genaue Anweisungen das Beispiel auf Seite 61.



[A]/[B]/ [C]		Verschiebt die Cursor-Position in der Liste.
[G]		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 eigentliche Klang. KBD.VEL: Tatsächliche Velocity fff: 127 ff: 111 f: 95 mf: 79 mp: 63 p: 47 pp: 31 ppp: 15
[H]		Legt die Gate Time (klingende Länge) der einzugebenden Note fest. Normal: 80%  Tenuto: 99%  Staccato: 40%  Staccatissimo: 20%  Manual: Die Gate Time („Torzeit“; klingende Notenlänge) kann mit dem Datenrad auf einen beliebigen Prozentwert eingestellt werden.
[I]		Legt den einzugebenden Event-Typ fest: normal, punktiert oder triolisch.
[J]	DELETE	Löscht die Daten der aktuellen Zeile.
[1 ▲▼]	BAR	Stellt die Position der einzugebenden Note ein. Beachten Sie, dass eine Viertelnote eine Auflösung von 1.920 Clock-Impulsen besitzt.
[2 ▲▼]	BEAT	
[3 ▲▼]	CLOCK	
[4 ▲▼]– [8 ▲▼]		Legt die musikalische Länge (den Notenwert) der einzugebenden Note fest: Ganze, Halbe, Viertel, Achtel oder Sechzehntel.

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



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

- 8** Drücken Sie die Taste [I] (SAVE), um den Speichervorgang auszuführen.

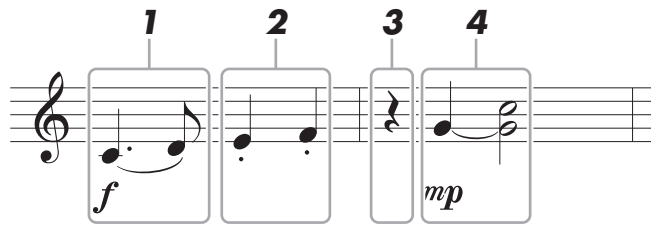
Näheres finden Sie im Kapitel „Grundlegende Bedienungsschritte“ in der Bedienungsanleitung.

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.



Beispiel für die schrittweise Aufnahme – Melodien (detaillierte Anweisungen für Schritt 5 auf Seite 59)



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

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

Wählen Sie vor dem Ausführen der nachstehenden Anweisungen im STEP-RECORD-Display die gewünschte Voice aus. Beachten Sie, dass während der schrittweisen Aufnahme nur Voices ausgewählt und Noten eingegeben werden können.

HINWEIS Da die klingende Notenlänge (festgelegt mit Gate Time) sich von dem in den Noten angezeigten Notenwert unterscheiden kann, sehen die in diesem Song aufgenommenen Noten evtl. anders aus als oben abgebildet.

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

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

Dadurch wird die erste Note eingegeben.

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

Dadurch wird die zweite Note eingegeben.

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

- 2-1 Drücken Sie die Taste [H], um „Staccato“ auszuwählen.
- 2-2 Drücken Sie die Taste [6 ▲ ▼], um als Notenlänge die Viertelnote auszuwählen.
- 2-3 Spielen Sie nacheinander die Tasten E3 und F3.

Hiermit ist der erste Takt vollständig eingegeben.

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

Um die Pause einzugeben, benutzen Sie die Tasten [4 ▲ ▼] bis [8 ▲ ▼]. (Drücken Sie die Taste einmal, um den Pausenwert auszuwählen, und dann noch einmal, um die Pause schließlich einzugeben.) In der Anzeige BAR:BEAT:CLOCK (Takt/Schlag/Clock-Impuls) können Sie ablesen, dass eine Pause mit der angegebenen Notenlänge eingegeben wurde.

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

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

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

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

Durch diesen Vorgang rückt die Eingabeposition vom aktuellen 2. Schlag auf den folgenden 3. Schlag vor. Lassen Sie G3 noch nicht los. Halten Sie die Taste gedrückt, während Sie die folgenden Schritt ausführen.

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

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



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

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

Dadurch werden die Noten G3 und C4 eingegeben, wie in der Notendarstellung auf der vorigen Seite zu sehen.

Aufzeichnen von Akkorden (Step Recording)

Bei der schrittweisen Aufnahme können Sie den genauen Zeitpunkt des Akkord- und Section-Wechsels (z. B. Intro, Main und Ending) des aktuellen Styles im Single-Display angeben. Nachdem alle Schritte ausgeführt wurden, werden die aufgenommenen Informationen oder Events in die eigentlichen MIDI-Noten bzw. Song-Daten umgewandelt.

1 Drücken Sie gleichzeitig die SONG-Tasten [REC] und [■] (STOP).

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

HINWEIS Durch die Auswahl eines leeren Songs werden die Bedienfeldeinstellungen initialisiert.



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

3 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

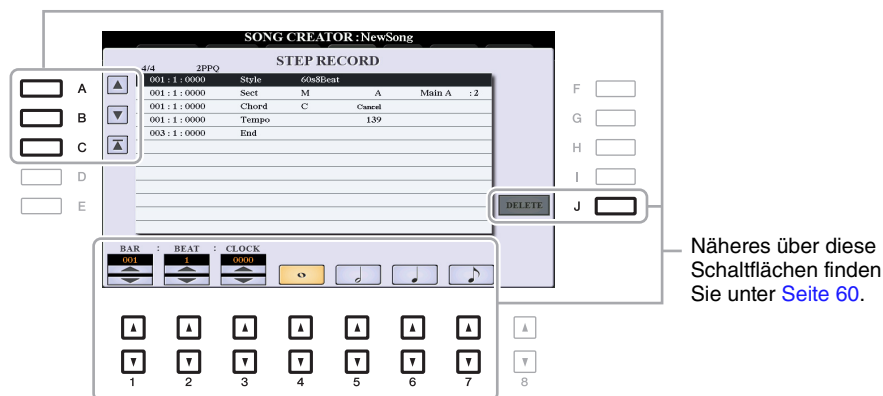
[FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → [B] SONG CREATOR → TAB [◀][▶] CHORD

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



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

Beachten Sie für genaue Anweisungen das folgende Beispiel.



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



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

8 Drücken Sie die Taste [F] (EXPAND), um die aufgenommenen Daten in MIDI-Noten (Song-Daten) umzuwandeln.

9 Drücken Sie die Taste [I] (SAVE), um den Speichervorgang auszuführen.

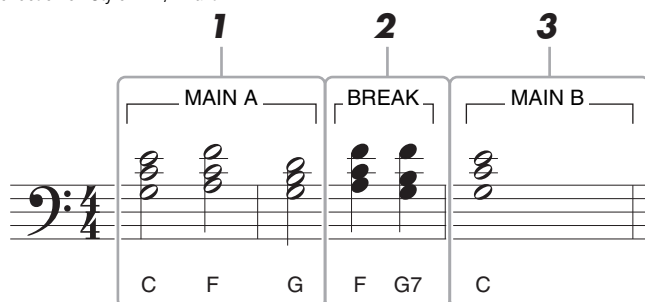
Näheres finden Sie im Kapitel „Grundlegende Bedienungsschritte“ in der Bedienungsanleitung.

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.

Beispiel für die schrittweise Aufnahme – Akkorde (detaillierte Anweisungen für obigen Schritt 5)

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



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

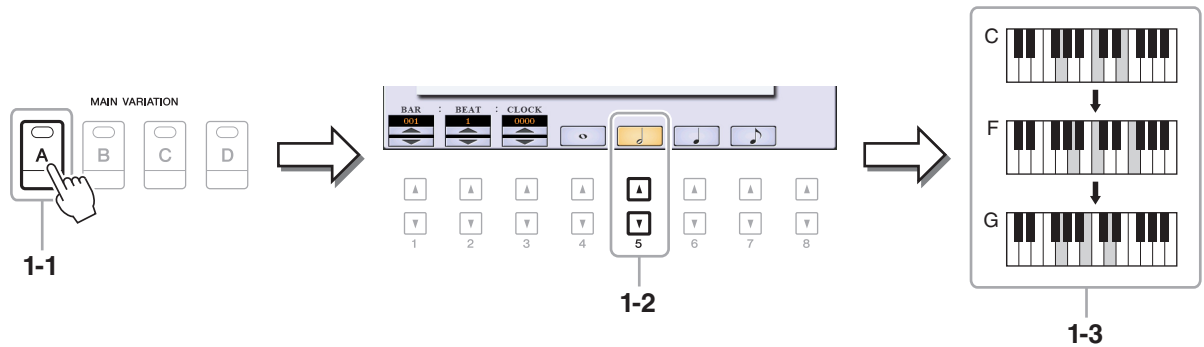
Bevor Sie die nachstehenden Anweisungen ausführen, achten Sie darauf, dass die Taste [AUTO FILL IN] ausgeschaltet ist, da in obigem Notationsbeispiel kein „Fill“ enthalten ist.

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

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

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

1-3 Spielen Sie im Tastaturbereich für die Begleitung die Akkorde C, F und G.

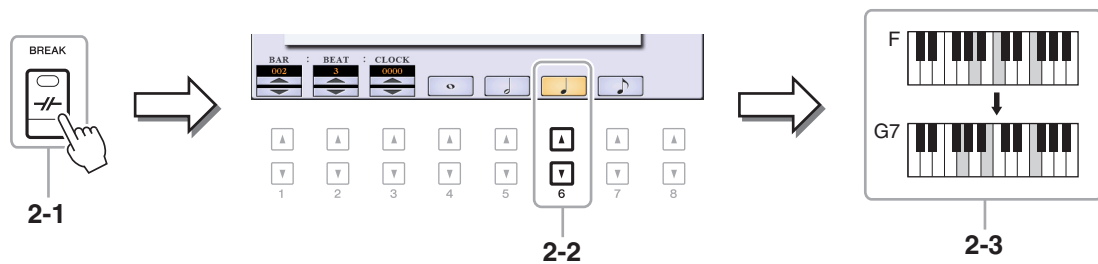


2 Geben Sie die Akkorde für die Break-Section ein.

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

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

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



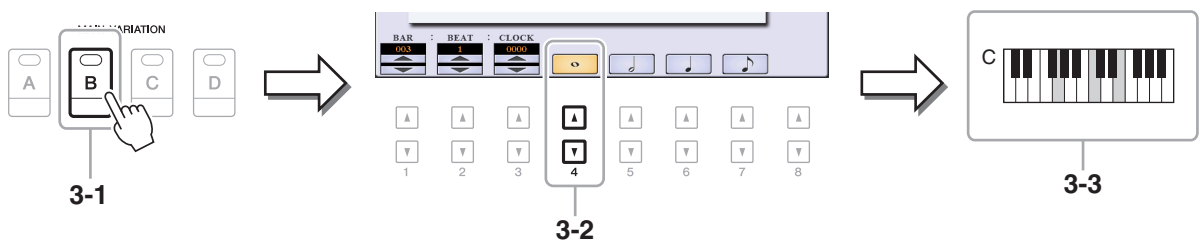
HINWEIS Wenn Sie eine Fill-In-Section aufnehmen möchten, schalten Sie die Taste [AUTO FILL IN] ein, und drücken Sie dann eine der MAIN-VARIATION-Tasten [A] bis [D].

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

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

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

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



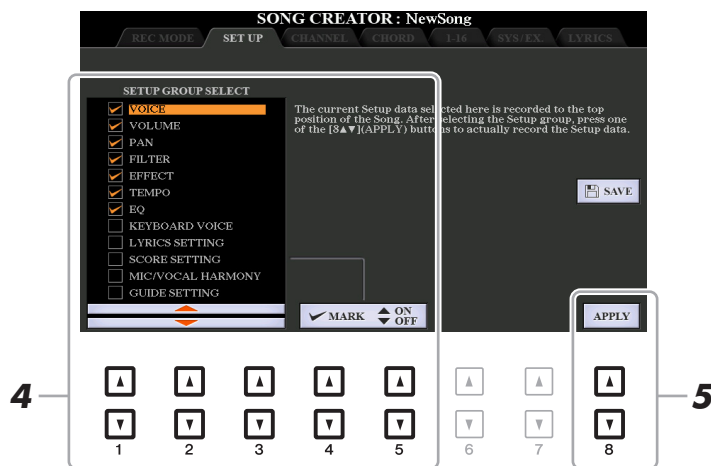
Auswählen der am Anfang eines Songs aufzuzeichnenden Setup-Parameter

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

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

2 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

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



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

4 Legen Sie die aufzunehmenden Setup-Daten fest.

<p>[1 ▲▼]– [3 ▲▼]</p>	<p>SELECT</p>	<p>Legt fest, welche Wiedergabemerkmale und -funktionen mit dem ausgewählten Song automatisch aufgerufen werden. Die hier ausgewählten Einträge lassen sich nur am Song-Anfang aufnehmen, außer der KEYBOARD VOICE.</p> <p>VOICE, VOLUME, PAN, FILTER, EFFECT, TEMPO, EQ: Speichert die Tempoeinstellung und alle im Mischpult vorgenommenen Einstellungen.</p> <p>KEYBOARD VOICE: Zeichnet die aktuellen Bedienfeldeinstellungen auf, einschließlich der Voice-Auswahl für die Tastatur-Parts (RIGHT 1, 2 und LEFT) und deren Ein-/Ausschaltzustand. Die hier aufgezeichneten Bedienfeldeinstellungen sind identisch mit den durch die „One Touch Setting“ gespeicherten Einstellungen. Diese können an jeder beliebigen Stelle eines Songs aufgenommen werden; Sie können also auch mitten im Song Voices umschalten.</p> <p>LYRICS SETTING: Zeichnet die Einstellungen für die Anzeige von Song-Texten im Lyrics-Display auf.</p> <p>SCORE SETTING: Zeichnet die Einstellungen für die Notendarstellung auf.</p> <p>MIC/VOCAL HARMONY (PSR-S970), MIC SETTING (PSR-S770): Nimmt die Einstellungen für Mikrofon/Gitarre auf. Weitere Informationen über die Parameter finden Sie in der „Parametertabelle“ in der Daten-Liste auf der Website.</p> <p>GUIDE SETTING: Zeichnet die Einstellungen der Guide-Funktionen einschließlich der Einstellung Guide ON/OFF auf.</p>
---------------------------	---------------	---

[4 ▲]/ [5 ▲]	MARK ON	Markiert das zugehörige Kästchen mit einem Kreuz oder entfernt dieses. Markierte Elemente werden im Song aufgenommen.
[4 ▼]/ [5 ▼]	MARK OFF	

5 Drücken Sie die [8 ▲▼]-Taste (APPLY), um die Daten aufzunehmen.

6 Drücken Sie die Taste [I] (SAVE), um den Speichervorgang auszuführen.

Näheres finden Sie im Kapitel „Grundlegende Bedienungsschritte“ in der Bedienungsanleitung.

ACHTUNG

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

Neuaufzeichnung eines bestimmten Abschnitts – Punch In/Out

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

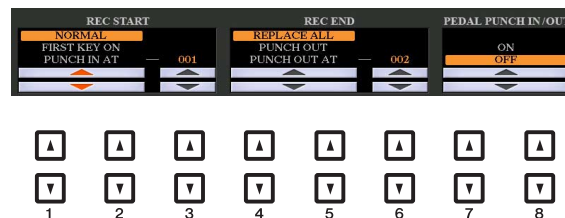
HINWEIS Die Style-Retrigger-Funktion (Seite 13) kann nicht verwendet werden, wenn Sie bereits vorhandene Daten durch die Aufnahme überschreiben (Overdub).

1 Wählen Sie den gewünschten Song für die Neuaufnahme aus.

2 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

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

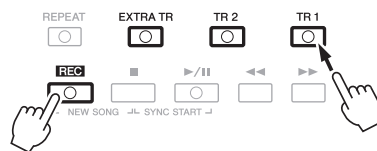
3 Legen Sie die gewünschten Einstellungen für die Aufnahme fest.



[1 ▲▼]- [3 ▲▼]	REC START (Punch In)	<p>Legt den Punch-In-Zeitpunkt fest.</p> <p>NORMAL: Die Aufnahme beginnt mit dem Überschreiben, wenn die Song-Wiedergabe mit der SONG-Taste [▶/] (PLAY/PAUSE) gestartet wird, oder wenn Sie im Bereitschaftsmodus des Synchronstarts auf der Tastatur spielen.</p> <p>FIRST KEY ON: Der Song wird normal abgespielt, und die überschreibende Aufnahme beginnt, sobald Sie auf der Tastatur spielen.</p> <p>PUNCH IN AT: Der Song wird normal abgespielt bis zum Beginn des angegebenen Punch-In-Taktes, wo dann das Überschreiben beginnt. Sie können den Punch-In-Takt durch Drücken der Taste [3 ▲▼] festlegen.</p>
-------------------	-------------------------	--

<p>[4 ▲▼]– [6 ▲▼]</p>	<p>REC END (Punch Out)</p>	<p>Legt den Punch-Out-Zeitpunkt fest.</p> <p>REPLACE ALL: Löscht alle Daten nach dem Punkt, an dem die Aufnahme beendet wird.</p> <p>PUNCH OUT: Die Song-Position, an der die Aufnahme gestoppt wird, wird als Punch-Out-Punkt definiert. Durch diese Festlegung bleiben alle Daten nach dem Punkt, an dem die Aufnahme beendet wurde, erhalten.</p> <p>PUNCH OUT AT: Die überschreibende Aufnahme läuft bis zum Beginn des Punch-Out-Taktes (der mit der entsprechenden Display-Taste festgelegt wurde), wo dann die Aufzeichnung beendet und die normale Wiedergabe fortgesetzt wird. Durch diese Festlegung bleiben alle Daten nach dem Punkt, an dem die Aufnahme beendet wurde, erhalten. Sie können den Punch-Out-Takt durch Drücken der Taste [6 ▲▼] festlegen.</p>
<p>[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]</p>	<p>PEDAL PUNCH IN/OUT</p>	<p>Wenn hier ON eingestellt ist, können Sie die Punch-In- und Punch-Out-Punkte mit Fußpedal 2 bestimmen. 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 den Fußschalter 2 beliebig oft drücken und loslassen, um die Punch-In/Out-Vorgänge der Aufnahme zu steuern. Beachten Sie, dass die aktuelle Funktionszuweisung für Fußpedal 2 aufgehoben wird, wenn die Funktion „Pedal Punch In/Out“ eingeschaltet wird (ON).</p> <p>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 (page 115).</p>

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



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

Spielen Sie je nach den Einstellungen in Schritt 3 zwischen Punch-In-Punkt und Punch-Out-Punkt auf der Tastatur. Beachten Sie die Beispiele unten für verschiedene Einstellungen.

6 Drücken Sie die Taste [I] (SAVE), um den Speichervorgang auszuführen.

Näheres finden Sie im Kapitel „Grundlegende Bedienungsschritte“ in der Bedienungsanleitung.

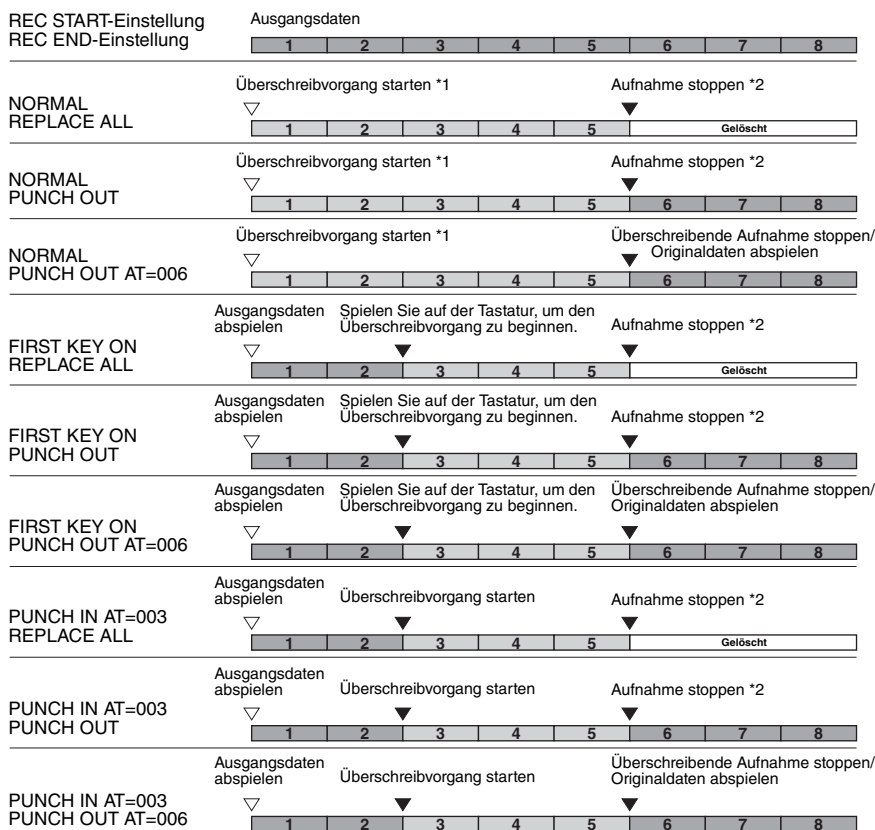
ACHTUNG

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 erneut aufgenommen werden.



*1 Wenn Sie mit dieser Einstellung vom 3. Takt an erneut aufnehmen möchten, bewegen Sie die Song-Position auf den 3. Takt und beginnen Sie mit der Aufnahme, um das Überschreiben von Takt 1–2 zu vermeiden.

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

■ Vorhandene Daten
■ Neu aufgezeichnete Daten
□ Gelöschte Daten

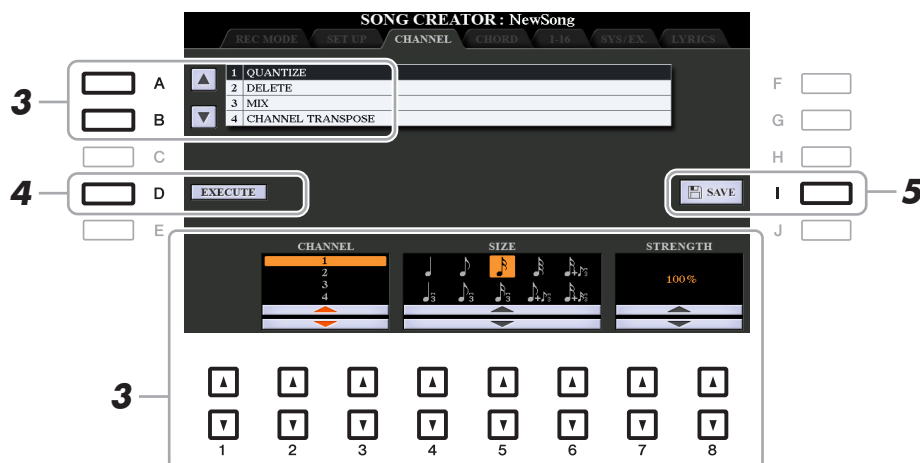
Bearbeiten von Kanal-Events bestehender Song-Daten

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

1 Wählen Sie den zu bearbeitenden Song aus.

2 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

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



3 Verwenden Sie die Tasten [A] und [B], um das Edit-Menü auszuwählen, und bearbeiten Sie die Daten mit den Tasten [1 ▲▼] bis [8 ▲▼].

Näheres zum Edit-Menü und den möglichen Einstellungen finden Sie auf [Seiten 70–71](#).

4 Drücken Sie die Taste [D] (EXECUTE), um den Vorgang für das aktuelle Display auszuführen.

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

5 Drücken Sie die Taste [I] (SAVE), um den Speichervorgang auszuführen.

Näheres finden Sie im Kapitel „Grundlegende Bedienungsschritte“ in der Bedienungsanleitung.

ACHTUNG

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



NÄCHSTE SEITE

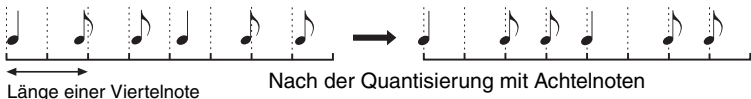
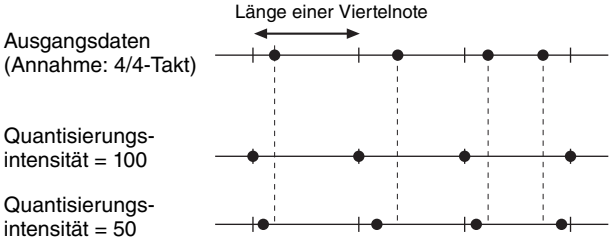
3

Songs

1 QUANTIZE

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



[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	CHANNEL	Bestimmt, welcher MIDI-Kanal der Song-Daten quantisiert werden soll.										
[4 ▲▼]- [6 ▲▼]	SIZE	<p>Dient der Auswahl des Quantisierungswerts (Auflösung). Um optimale Resultate zu erhalten, sollten Sie den Quantisierungswert auf den kleinsten Notenwert des Kanals setzen. Wenn zum Beispiel Achtelnoten des Kanals die kürzesten sind, sollten Sie als Quantisierungswert die Achtelnote wählen.</p>  <p>Einstellungen:</p> <table border="0" data-bbox="662 922 1465 1012"> <tr> <td> Viertelnote</td> <td> Achtelnote</td> <td> Sechzehntelnote</td> <td> Zweiunddreißigstelnote</td> <td> Sechzehntelnoten + Achteltriole*</td> </tr> <tr> <td> Vierteltriole</td> <td> Achteltriole</td> <td> Sechzehnteltriole</td> <td> Achtelnoten + Achteltriole*</td> <td> Sechzehntelnoten + 1/16-Triolen*</td> </tr> </table> <p>Die drei mit Sternchen (*) markierten Quantize-Einstellungen sind besonders praktisch, da hierdurch zwei verschiedene Notenwerte gleichzeitig quantisiert werden können. Wenn zum Beispiel im selben Kanal Achtelnoten und Achteltriole vorkommen, werden bei Quantisierung nur der Achtelnoten alle Noten im Kanal gleichmäßig zu Achtelnoten quantisiert, wodurch der Trioleneffekt völlig eliminiert würde. Wenn Sie jedoch den Quantisierungswert Achtelnote + Achteltriole verwenden, werden beide Notenwerte korrekt quantisiert.</p>	Viertelnote	Achtelnote	Sechzehntelnote	Zweiunddreißigstelnote	Sechzehntelnoten + Achteltriole*	Vierteltriole	Achteltriole	Sechzehnteltriole	Achtelnoten + Achteltriole*	Sechzehntelnoten + 1/16-Triolen*
Viertelnote	Achtelnote	Sechzehntelnote	Zweiunddreißigstelnote	Sechzehntelnoten + Achteltriole*								
Vierteltriole	Achteltriole	Sechzehnteltriole	Achtelnoten + Achteltriole*	Sechzehntelnoten + 1/16-Triolen*								
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	STRENGTH	<p>Legt den prozentualen Grad der Quantisierung fest. Eine Einstellung von 100% bewirkt ein exaktes Timing. Ist der ausgewählte Wert kleiner als 100%, werden die Noten nur um den angegebenen Prozentsatz auf die entsprechenden Taktschläge zu bewegt. Durch die Auswahl eines Quantize-Werts von weniger als 100% fühlt die Aufnahme sich gewissermaßen „menschlich“ an.</p> 										

2 DELETE

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

3 MIX

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

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

4 CHANNEL TRANSPOSE

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

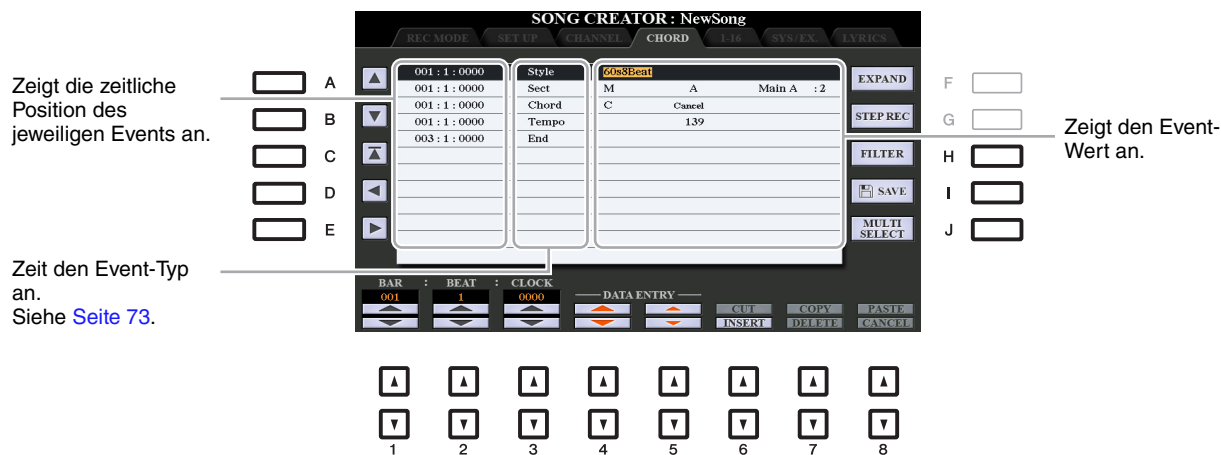
HINWEIS Achten Sie darauf, nicht die Kanäle 9 und 10 zu transponieren. Im Allgemeinen sind diesen Kanälen Schlagzeug-Sets zugeordnet. Wenn Sie die Kanäle von Schlagzeug-Sets transponieren, ändern sich die gespielten Instrumente, die jeder Taste zugewiesen sind.

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

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

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

Event-List-Display



Zeigt die zeitliche Position des jeweiligen Events an.

Zeit den Event-Typ an.
Siehe Seite 73.

Zeigt den Event-Wert an.

[A]/[B]		Bewegt den Cursor nach oben und unten und wählt das gewünschte Event aus.
[C]		Bewegt den Cursor an den Anfang des Songs.
[D]/[E]		Bewegt den Cursor nach links/rechts und wählt den gewünschten Parameter für das markierte Event aus.
[H]	FILTER	Ruft das Filter-Display auf (Seite 74), in dem Sie die Events auswählen können, die in der Event-Liste angezeigt werden sollen.
[I]	SAVE	Drücken Sie hier, um die bearbeiteten Daten zu speichern.
[J]	MULTI SELECT	Indem Sie diese Taste gedrückt halten, während Sie die Tasten [A] und [B] verwenden, können Sie mehrere Events gleichzeitig auswählen.
[1 ▲▼]	BAR	Bestimmt die Position (Takt/Schlag/Clock-Impuls) der Daten. Ein Clock-Impuls entspricht 1/1920stel einer Viertelnote.
[2 ▲▼]	BEAT	
[3 ▲▼]	CLOCK	
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	DATA ENTRY	Stellt den Event-Wert ein. Für die Grobeinstellung verwenden Sie die Tasten [4 ▲▼]. Für die Feineinstellung verwenden Sie die Tasten [5 ▲▼] oder das Datenrad.
[6 ▲]	CUT	Führt den Vorgang des Ausschneidens/Kopierens/Einfügens/Löschens aus.
[7 ▲]	COPY	
[7 ▼]	DELETE	
[8 ▲]	PASTE	
[6 ▼]	INSERT	Fügt ein neues Event ein.
[8 ▼]	CANCEL	Bricht die Bearbeitung ab und stellt den ursprünglichen Wert wieder her.

HINWEIS Nach Bearbeitung der Events auf der Registerkarte CHORD drücken Sie die Taste [F] (EXPAND), um die Daten in Song-Daten zu verwandeln.
HINWEIS Akkorddaten, die mit „Realtime Recording“ in Echtzeit aufgenommen wurden, können in diesem Display nicht angezeigt und bearbeitet werden.

■ Akkord-Events (CHORD-Seite)

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

■ Noten-Events (Seite 1–16)

Note (Hinweis)	Eine einzelne Note in einem Song. Enthält die Notenummer, die der gespielten Tonart entspricht, einen Wert für die Anschlagsstärke (Velocity), die aussagt, wie stark eine Taste angeschlagen wird, und einen Wert für die Notenlänge (Gate Time).
Ctrl (Control Change)	Einstellungen zur Steuerung der Voice, wie Lautstärke, Panorama, Filter und Effekttiefe (bearbeitet über Mixing Console; beschrieben in Kapitel 8), usw.
Prog (Program Change)	MIDI-Programmwechselnummer für die Auswahl einer Voice.
P.Bnd (Pitch Bend)	Daten für die fortlaufende Tonhöhenveränderung einer Voice. Dieses Event wird bei Bewegung des [PITCH BEND]-Rades erzeugt.
A.T. (Aftertouch)	Dieses Event wird erzeugt, wenn auf eine bereits angeschlagene Taste nachträglich Druck ausgeübt wird. Beachten Sie, dass die Tastatur dieses Instruments nicht über Aftertouch verfügt.

■ Systemexklusive Events (SYS/EX.- Seite)

ScBar (Score Start Bar)	Legt den ersten Takt eines Songs fest.
Tempo	Legt den Tempo-Wert fest.
Time (Time Signature)	Legt das Taktmaß fest.
Key (Key Signature)	Legt die Tonart wie auch die Dur-/Moll-Einstellungen für die Notendarstellung im Display fest.
XGPrm (XG Parameter)	Hiermit können Sie verschiedene Details der XG-Parameter bearbeiten. Weitere Einzelheiten erhalten Sie unter „MIDI-Datenformat“ in der Datenliste auf der Website.
SYS/EX. (Systemexklusiv)	Zeigt die systemexklusiven Daten im Song an. Bedenken Sie, dass Sie hier keine neuen Daten erzeugen oder den Inhalt der bestehenden Daten ändern können. Statt dessen können Sie Daten löschen, ausschneiden, kopieren und einfügen.
Meta (Meta-Event)	Zeigt die im Song vorhandenen SMF-Meta-Events an. Bedenken Sie, dass Sie hier keine neuen Daten erzeugen oder den Inhalt der bestehenden Daten ändern können. Statt dessen können Sie Daten löschen, ausschneiden, kopieren und einfügen.

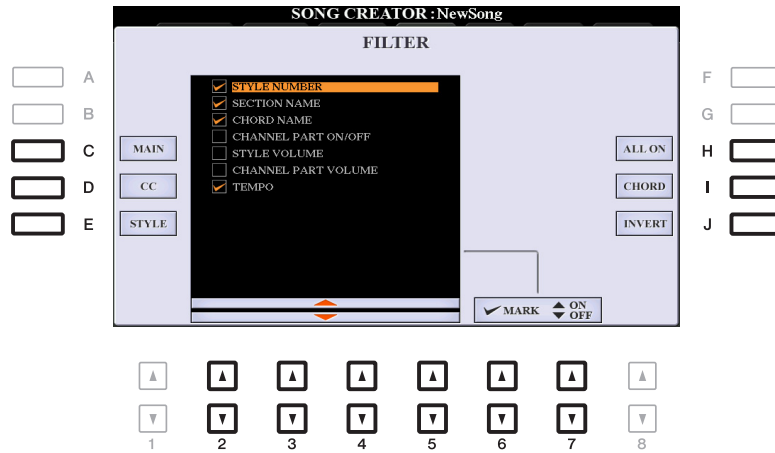
■ Liedtext-Events (LYRICS-Seite)

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

Anzeigen bestimmter Event-Typen

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

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



[C]	MAIN	Zeigt die wichtigsten Event-Typen an.
[D]	CC	Zeigt alle Controller-Events an.
[E]	STYLE	Zeigt alle Events an, die zur Style-Wiedergabe gehören.
[H]	ALL ON	Markiert die Kontrollkästchen aller Event-Typen.
[I]	NOTE/ALL OFF/CHORD	„NOTE“ (wird angezeigt, wenn [C] (MAIN) eingeschaltet ist) wählt ausschließlich NOTE-Daten aus. „CHORD“ (wird angezeigt, wenn [E] (STYLE) eingeschaltet ist) wählt ausschließlich CHORD-Daten aus. „ALL OFF“ (wird angezeigt, wenn [D] (CC) eingeschaltet ist) entfernt alle Markierungen.
[J]	INVERT	Kehrt die Markierung aller Kontrollkästchen um. D. h. deaktivierte Kontrollkästchen werden aktiviert, und aktivierte werden deaktiviert.
[2 ▲▼]– [5 ▲▼]		Wählen Sie einen Event-Typ aus, um ihn zu markieren oder um die Markierung zu löschen.
[6 ▲]/ [7 ▲]	MARK ON	Aktiviert/deaktiviert den markierten Event-Typ. Die markierten Event-Typen können auf den Seiten CHORD, 1-16, SYS/EX. oder LYRICS angezeigt werden.
[6 ▼]/ [7 ▼]	MARK OFF	

- 3 Drücken Sie die Taste [EXIT], um zur Event-Liste zurückzukehren, in der nur die nicht gefilterten Events angezeigt werden.

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

Inhalt

Erstellen von Multi-Pads (Multi Pad Creator)	75
• Multi-Pad-Echtzeitaufnahme über MIDI	75
• Multi-Pad-Einzelschrittaufnahme über MIDI	77
Bearbeiten von Multi-Pads	77

Erstellen von Multi-Pads (Multi Pad Creator)

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 Song Creator besitzt Multi Pad Creator die Funktionen Echtzeitaufnahme (Realtime Recording) und schrittweise Aufnahme (Step Recording). Jedes Multi-Pad besteht jedoch 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 Punkt:

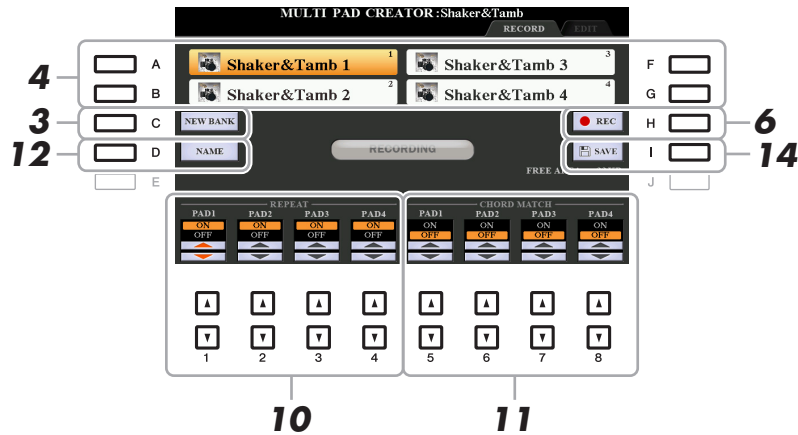
- Da nur das Spiel auf dem Part RIGHT 1 als Multi-Pad-Phrasen aufgenommen wird, sollten Sie zuerst die gewünschte Voice für den Part RIGHT 1 auswählen.
- Die Super-Articulation-Voices sowie die Organ-Flute-Voices lassen sich nicht für die Multi-Pad-Aufnahme verwenden. Wenn eine dieser Voices für den 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 der 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 das Funktionsdisplay auf.

[FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → [C] MULTI PAD CREATOR → TAB [◀] RECORD



3 Wenn Sie ein neues Multi-Pad in einer leeren Bank erstellen möchten, drücken Sie die Taste [C] (NEW BANK).

4 Wählen Sie das aufzunehmende Multi-Pad mit einer der Tasten [A], [B], [F] oder [G] aus.

5 Falls notwendig, wählen Sie die gewünschte Voice mit den VOICE-Kategoriewahlstasten aus.

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

6 Drücken Sie die Taste [H] (REC), um in den Standby-Modus für die Aufnahme der in Schritt 4 ausgewählten Multi-Pad-Bank zu wechseln.

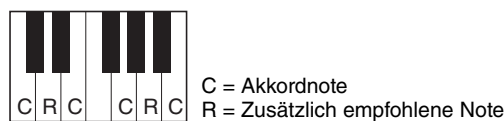
7 Spielen Sie auf der Tastatur, um die Aufnahme zu starten.

Damit Ihre Aufnahme synchron zum Tempo ist, drücken Sie 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.



8 Beenden Sie die Aufnahme.

Drücken Sie nach dem Spielen der Phrase die [H]-Taste (STOP) oder auf dem Bedienfeld die MULTI-PAD-CONTROL-Taste [STOP], oder die STYLE-CONTROL-Taste [START/STOP], um die Aufzeichnung zu beenden.

9 Spielen Sie Ihre neu aufgenommene Phrase ab, indem Sie die entsprechende [MULTI PAD]-Taste [1] bis [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 (ON) oder aus (OFF), indem Sie die Tasten [1 ▲▼] bis [4 ▲▼] drücken.

Wenn der Parameter „Repeat“ für das ausgewählte Pad aktiviert ist, wird die Wiedergabe des entsprechenden Pads fortgesetzt, bis die [MULTI PAD]-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 automatisch angehalten, sobald das Ende der Phrase erreicht ist.

11 Schalten Sie die Chord-Match-Funktion der entsprechenden Pads ein (ON) oder aus (OFF), indem Sie die Tasten [5 ▲▼] bis [8 ▲▼] 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 eingeschaltetem [LEFT] und ausgeschaltetem [ACMP]) erzeugt wird.

12 Drücken Sie die [D]-Taste (NAME) und geben Sie für jedes Multi-Pad den gewünschten Namen ein.

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

14 Drücken Sie die Taste [I] (SAVE), 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 76](#) ein Multi-Pad ausgewählt haben, drücken Sie die TAB-Taste [▶], um die Seite EDIT auszuwählen. Die EDIT-Seite enthält die Event-Liste, mit deren Hilfe Sie Noten mit absolut präzisiertem Timing aufzeichnen können. Dieses Verfahren der Einzelschrittaufnahme ist im Wesentlichen mit dem für die Song-Aufnahme ([Seiten 59–62](#)) identisch, mit Ausnahme der folgend aufgeführten Punkte:

- Es gibt keine LCD-Taste zum Auswählen von Kanälen, da Multi-Pads nur Daten für einen einzigen Kanal enthalten.
- Im Multi-Pad-Creator können nur Kanal-Events und systemexklusive Meldungen eingegeben werden. Akkord- und Text-Events sind nicht verfügbar. Sie können mit der [F]-Taste zwischen beiden Listentypen hin- und herschalten.

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.

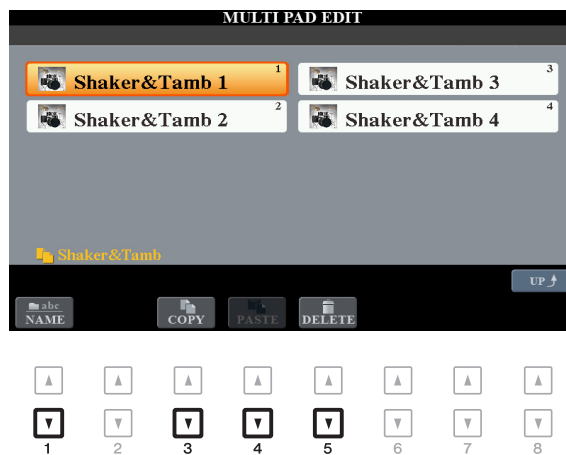
Drücken Sie die MULTI-PAD-CONTROL-Taste [SELECT], um das Auswahl-Display für die Multi-Pad-Bank aufzurufen, verwenden Sie die TAB-Tasten [◀][▶] zum Aufrufen von „PRESET“, „USER“ oder „USB“ (wenn ein USB-Flash-Laufwerk angeschlossen ist), und verwenden Sie dann die Tasten [A] bis [J] zur Auswahl der gewünschten Multi-Pad-Bank.

HINWEIS Wenn Sie eine Preset-Multi-Pad-Bank auswählen und dann die Multi-Pads bearbeiten, speichern Sie Ihre Änderungen unter „USER“ oder „USB“ (wenn ein USB-Flash-Laufwerk angeschlossen ist) als User-Bank.

2 Drücken Sie die Taste [7 ▼] (EDIT) im MENU 1, um das MULTI-MENU-PAD-EDIT-Display aufzurufen.

3 Drücken Sie eine der Tasten [A], [B], [F] oder [G], um das zu bearbeitende Multi-Pad auszuwählen.

4 Bearbeiten Sie das ausgewählte Pad.



[1 ▼]	NAME	Ändert den Namen eines Multi-Pads.
[3 ▼]	COPY	Kopiert eines oder mehrere Multi Pads. Siehe weiter unten.
[4 ▼]	PASTE	Fügt das oder die mit Taste [3 ▼] in die Zwischenablage kopierten Multi-Pads ein.
[5 ▼]	DELETE	Löscht die ausgewählten Multi-Pads.

5

Kopieren eines Multi-Pads

- 1** Drücken Sie oben in Schritt 4 die Taste [3 ▼] (COPY).
- 2** Wählen Sie mit den Tasten [A], [B], [F] und [G] das oder die gewünschte(n) Multi-Pad(s) aus, und drücken Sie dann die Taste [7 ▼] (OK).
Das/Die ausgewählte(n) Multi-Pad(s) wird/werden in die Zwischenablage kopiert.
- 3** Wählen Sie das Kopierziel mit den Tasten [A], [B], [F] oder [G] aus. Wenn Sie das/die ausgewählte(n) Pad(s) auf eine andere Bank kopieren möchten, drücken Sie die Taste [8 ▲] (UP), um das Display für die Multi-Pad-Bank-Auswahl aufzurufen, wählen Sie die gewünschte Bank aus, drücken Sie die Taste [7 ▼] (EDIT) im MENU 1 und wählen Sie dann das Ziel aus.
- 4** Drücken Sie die Taste [4 ▼] (PASTE), um den Kopiervorgang auszuführen.

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

Drücken Sie die Taste [8 ▲] zum Aufrufen des Bestätigungsfensters, drücken Sie die Taste [F] (YES) zum Aufrufen der USER-Seite, und drücken Sie dann die Taste [6 ▼] (SAVE), um den Speichervorgang auszuführen. Näheres finden Sie im Kapitel „Grundlegende Bedienungsschritte“ in der Bedienungsanleitung.

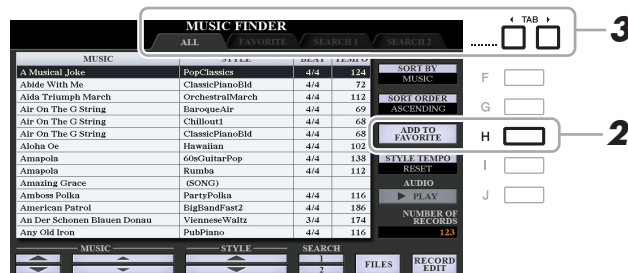
Inhalt

Erstellen eines Satzes bevorzugter Einträge (Favoriten)	79
Bearbeiten von Einträgen	80
• Löschen des Eintrags	81
Speichern eines Eintrags als Single-Datei	81
• Abrufen der Einträge aus einer Music-Finder-Datei	82

Erstellen eines Satzes bevorzugter Einträge (Favoriten)

Obwohl mit der Suchfunktion eine wirksame Suche nach Music-Finder-Einträgen möglich ist, möchten Sie vielleicht einen eigenen „Ordner“ mit Ihren Lieblingseinträgen (Favoriten) erstellen, um häufig verwendete Bedienfeldeinstellungen, Song- und Style-Daten schnell aufrufen zu können.

- 1 Markieren Sie den gewünschten Eintrag im MUSIC-FINDER-Display.
- 2 Drücken Sie die Taste [H] (ADD TO FAVORITE), und drücken Sie dann die Taste [G] (YES), um den ausgewählten Eintrag der FAVORITE-Seite hinzuzufügen.



- 3 Wählen Sie mit den TAB-Tasten [◀][▶] die Seite FAVORITE, und überprüfen Sie, ob der Eintrag dort hinzugefügt wurde.

Wie auf der Seite ALL können Sie den Eintrag auf der FAVORITE-Seite hinzufügen und dann beginnen zu spielen.

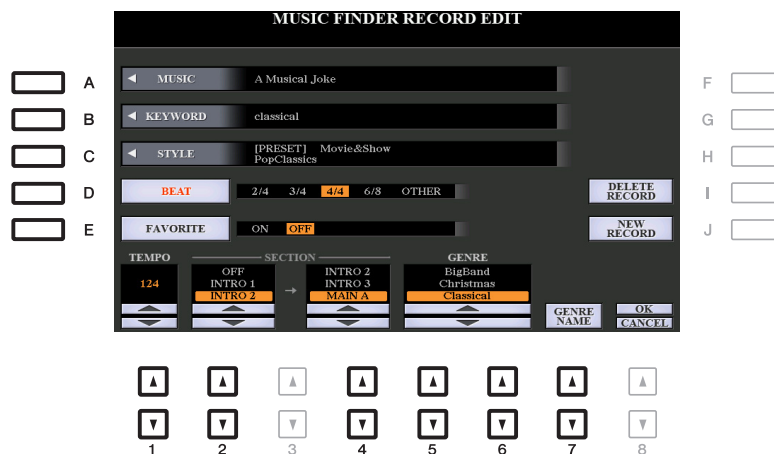
Löschen von Einträgen auf der FAVORITE-Seite

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

Bearbeiten von Einträgen

Sie können einen eigenen Eintrag erzeugen, indem Sie einen bestehenden Eintrag bearbeiten. Ihre Bearbeitung kann den bestehenden Eintrag ersetzen oder als neuer Eintrag gespeichert werden.

- 1 Markieren Sie im MUSIC-FINDER-Display den gewünschten Eintrag, der bearbeitet werden soll.
- 2 Drücken Sie die Taste [8 ▲▼] (RECORD EDIT), um das EDIT-Display aufzurufen.
- 3 Bearbeiten Sie den Eintrag.



[A]	MUSIC	Dient der Eingabe des Musiktitels. Mit der Taste [A] rufen Sie das Display für die Eingabe des Musiktitels auf.
[B]	KEYWORD	Dient zur Eingabe des Schlüsselbegriffs, der bei Ausführung der Suchfunktion verwendet wird. Mit der Taste [B] rufen Sie das Display für die Eingabe des Schlüsselbegriffs auf.
[C]	STYLE/SONG/ AUDIO	Schaltet den Style um. Mit der Taste [C] rufen Sie die Anzeige für die Style-Auswahl auf. Drücken Sie nach der Auswahl des gewünschten Styles die [EXIT]-Taste, um zum EDIT-Display zurückzukehren. Für SONG- oder AUDIO-Einträge lässt sich dieses Feld nicht bearbeiten.
[D]	BEAT	Ändert den „Beat“ (das Taktmaß) des Eintrags für Suchzwecke. Für SONG- oder AUDIO-Einträge lässt sich dieses Feld nicht bearbeiten. HINWEIS Bedenken Sie, dass die hier vorgenommene Beat-Einstellung nur für die Suche im Music Finder gedacht ist; die Taktart im Style selbst wird dadurch nicht beeinflusst.
[E]	FAVORITE	Wählt aus, ob der bearbeitete Eintrag der FAVORITE-Seite hinzugefügt werden soll oder nicht.
[1 ▲▼]	TEMPO	Ändert das Tempo. Für SONG- oder AUDIO-Einträge lässt sich dieses Feld nicht bearbeiten.
[2 ▲▼] [4 ▲▼]	SECTION	Wählt die Style-Sections aus, die bei der Auswahl des Eintrags automatisch aufgerufen werden. Sie können die Wiedergabe des Eintrags mit der mit den Tasten [2 ▲▼] ausgewählten Section starten. Nach Beendigung der Section gibt die Style-Wiedergabe automatisch die mit der Taste [4 ▲▼] ausgewählte Section wieder. Für SONG- oder AUDIO-Einträge lässt sich dieses Feld nicht bearbeiten.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	GENRE	Wählt das gewünschte Musikgenre aus.
[7 ▲▼]	GENRE NAME	Erzeugt ein neues Musikgenre.

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



4 Speichern Sie den bearbeiteten Eintrag.

Beim Erstellen eines neuen Eintrags

Drücken Sie die Taste [J] (NEW RECORD). Der Eintrag wird zur ALL-Seite hinzugefügt.

Beim Überschreiben eines bestehenden Eintrags

Drücken Sie die Taste [8 ▲] (OK).

Löschen des Eintrags

Durch Ausführen des Löschvorgangs (Delete) wird der Eintrag von allen Seiten gelöscht (ALL, FAVORITE und SEARCH 1/2).

1 Markieren Sie den zu löschenden Eintrag im MUSIC-FINDER-Display.

2 Drücken Sie die Taste [8 ▲▼] (RECORD EDIT), um das EDIT-Display aufzurufen.

3 Drücken Sie die Taste [I] (DELETE RECORD).

Zum Abbrechen des Löschvorgangs und Rückkehr zum MUSIC-FINDER-Display in Schritt 1, drücken Sie die Taste [H] (NO); zur Rückkehr zum EDIT-Display in Schritt 2 drücken Sie [I] (CANCEL).

4 Drücken Sie die Taste [G] (YES), um den aktuellen Eintrag zu löschen.

Speichern eines Eintrags als Single-Datei

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

1 Drücken Sie im MUSIC-FINDER-Display die Taste [7 ▲▼], um das Display für die Dateiauswahl aufzurufen.

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

3 Drücken Sie die Taste [6 ▼] (SAVE).

Das Zeicheneingabefenster wird aufgerufen. Ändern Sie, wenn nötig, den Dateinamen. Anweisungen finden Sie im Kapitel „Bedienung der Grundfunktionen“ in der Bedienungsanleitung.

4 Drücken Sie die Taste [8 ▲] (OK), um die Datei zu speichern.

Alle Einträge werden zusammen in einer einzigen Music-Finder-Datei gespeichert.

Abrufen der Einträge aus einer Music-Finder-Datei

Durch Auswählen einer Music-Finder-Datei können Sie die auf dem USER- oder USB-Laufwerk gespeicherten Einträge als Datei abrufen.

- 1 Drücken Sie im MUSIC-FINDER-Display die Taste [7 ▲▼], um das Display für die Dateiauswahl aufzurufen.**
- 2 Verwenden Sie die TAB-Tasten [◀][▶], um den Ort auszuwählen, an dem die gewünschten Daten gespeichert sind.**
- 3 Drücken Sie eine der Tasten [A] bis [J], um die gewünschte Music-Finder-Datei auszuwählen.**

Es erscheint eine Meldung, die Sie auffordert, eine der folgenden Optionen auszuwählen.

[G]	REPLACE	Alle im Instrument vorhandenen Music-Finder-Einträge werden gelöscht und durch die Einträge der gewählten Datei ersetzt. <u>ACHTUNG</u> Wenn Sie „REPLACE“ auswählen, werden Ihre eigenen Einträge automatisch aus dem internen Speicher gelöscht. Vergewissern Sie sich vorher, dass alle wichtigen Daten auch an einem anderen Ort gespeichert wurden.
[H]	APPEND	Die aufgerufenen Einträge werden zu den momentan im Instrument befindlichen Einträgen hinzugefügt.
[I]	CANCEL	Bricht die Dateiauswahl ab.

Inhalt

Bearbeiten der Registrierungsspeicher-Bank	83
Aufruf bestimmter Einstellungen deaktivieren (Freeze-Funktion)	84
Abrufen der Registrierungsspeicher-Nummern in einer Reihenfolge (Registration Sequence)	85
• Speichern der Einstellungen für die Registrierungssequenz	86
• Einsatz der Registration Sequence	87

Bearbeiten der Registrierungsspeicher-Bank

Sie können jedes in einer Bank befindliche Registration Memory (Registrierungsspeicher) bearbeiten (umbenennen und löschen).

1 Wählen Sie die Registration-Memory-Bank mit dem Registration Memory, das Sie bearbeiten möchten.

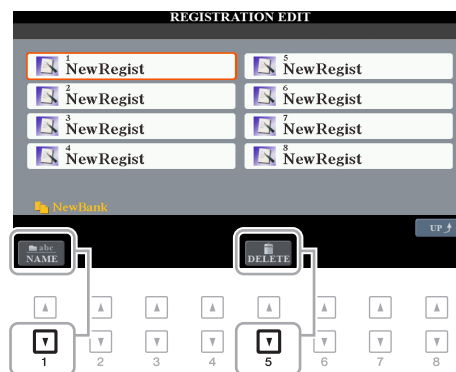
Drücken Sie gleichzeitig die REGISTRATION-BANK-Tasten [+] und [-], um das Auswahl-Display für Registrierungsbanken aufzurufen, und wählen Sie dann mit den Tasten [A] bis [J] die gewünschte Bank aus.

2 Drücken Sie die Taste [7 ▼] (EDIT) im MENU 1, um das MULTI-REGISTRATION-EDIT-Display aufzurufen.

3 Drücken Sie eine der Tasten [A] bis [D] und [F] bis [I], um das zu bearbeitende Registration Memory auszuwählen.

4 Drücken Sie die Taste [1 ▼] zum Umbenennen oder [5 ▼] zum Löschen des gewählten Registration Memory.

Näheres zu den Vorgängen Umbenennen und Löschen finden Sie im Kapitel „Bedienung der Grundfunktionen“ in der Bedienungsanleitung.



5 Speichern Sie die aktuelle Bank, welche die bearbeiteten Registration Memories enthält.

Drücken Sie die Taste [8 ▲] (UP) zum Aufrufen des Auswahlfensters für Registration Memories, und drücken Sie dann die Taste [6 ▼] (SAVE) in MENU 2, um den Speichervorgang auszuführen. Näheres finden Sie im Kapitel „Grundlegende Bedienungsschritte“ in der Bedienungsanleitung.

Aufruf bestimmter Einstellungen deaktivieren (Freeze-Funktion)

Das Registration Memory erlaubt den Aufruf sämtlicher Bedienfeldeinstellungen über einen einfachen Tastendruck. Es kann jedoch Augenblicke geben, in denen Sie bestimmte Einstellungen beibehalten möchten, selbst wenn Sie zu den im Registration Memory gespeicherten Einstellungen wechseln. Wenn Sie beispielsweise die Voice-Einstellungen umschalten möchten, die Style-Einstellungen jedoch behalten möchten, können Sie die Style-Einstellungen „einfrieren“, so dass sie auch dann erhalten bleiben, wenn Sie eine andere Registration-Memory-Nummer abrufen.

1 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → [C] REGIST SEQUENCE/FREEZE → TAB [▶] FREEZE

2 Wählen Sie mit den Tasten [1 ▲▼] bis [3 ▲▼] das gewünschte Element aus, und setzen oder entfernen Sie dann mit den Tasten [4 ▲▼] und [5 ▲▼] die Markierung.

Markierte Elemente werden eingefroren, wenn die [FREEZE]-Taste am Bedienfeld eingeschaltet ist.



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

ACHTUNG

Die im FREEZE-Display vorgenommenen Einstellungen werden beim Schließen des Displays automatisch gespeichert. Wenn Sie das Instrument jedoch ausschalten, ohne das Display zu schließen, gehen die Einstellungen verloren.

4 Drücken Sie am Bedienfeld die Taste [FREEZE], um die Freeze-Funktion einzuschalten.

Mit diesem Vorgang können Sie markierte Elemente „einfrieren“, so dass sie auch bei Aufruf einer anderen Registration-Memory-Nummer erhalten bleiben. Um die Freeze-Funktion auszuschalten, drücken Sie die Taste [FREEZE] erneut.

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

So praktisch die Registration-Memory-Tasten auch sind, möchten Sie in gewissen Passagen während des Spiels schnell zwischen Einstellungen umschalten können. Mit der praktischen Funktion „Registration Sequence“ können Sie die acht Setups in einer beliebigen festgelegten Reihenfolge aufrufen, indem Sie während des Spielens einfach die TAB-Tasten [◀][▶] (im Haupt-Display) 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 FOOT-PEDAL-Buchsen an.**

Anweisungen hierfür finden Sie in Kapitel 10 der Bedienungsanleitung.

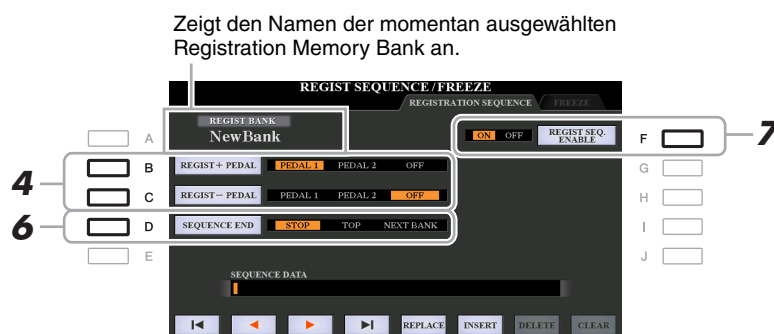
- 2 Wählen Sie die gewünschte Bank im REGISTRATION-BANK-Display die gewünschte Bank, die Sie programmieren möchten.**

- 3 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.**

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → [C] REGIST SEQUENCE/FREEZE → TAB [◀] REGISTRATION SEQUENCE

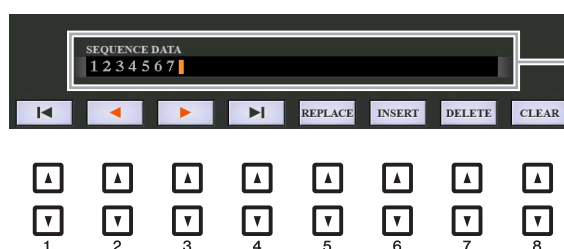
- 4 Wenn Sie ein Pedal verwenden, legen Sie hier fest, wie das Pedal verwendet werden soll, d. h. ob es vorwärts oder rückwärts durch die Sequenz schalten soll.**

Mit Taste [B] oder [C] legen Sie fest, ob Sie mit dem Pedal vorwärts oder rückwärts durch die Registration-Sequenz schalten möchten. Wenn z. B. zwei Pedale angeschlossen sind, wird Pedal 1 zum Weiterschalten und Pedal 2 zum Zurückschalten verwendet. Beachten Sie, dass die hier vorgenommenen Pedaleinstellungen (mit Ausnahme von OFF) Vorrang vor den Einstellungen im FOOT-PEDAL-Display haben (Seite 114). Wenn Sie das Pedal auch für andere Funktionen verwenden möchten, sollten Sie hier die Einstellung OFF wählen.



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

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



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

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

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

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

7 Drücken Sie die Taste [F] (REGIST SEQ. ENABLE), um die Funktion „Registration Sequence“ einzuschalten.

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

Nachdem die Bestätigungsaufforderung erscheint, drücken Sie die Taste [G] (YES), um die Registrierungssequenz vorübergehend zu speichern.

ACHTUNG

Denken Sie daran, dass alle Registrierungssequenz-Daten verloren gehen, wenn die Registration-Memory-Bank gewechselt wird, ohne vorher die aktuelle Bank-Datei zu speichern. Eine Anleitung zum Speichern erhalten Sie im folgenden Abschnitt.

Speichern der Einstellungen für die Registrierungssequenz

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

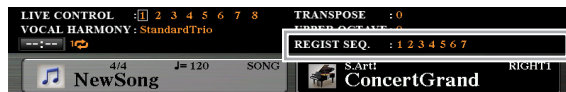
1 Drücken Sie gleichzeitig die REGIST-BANK-Tasten [+] und [-], um das REGISTRATION-BANK-Auswahldisplay aufzurufen.

2 Drücken Sie die Taste [6 ▼] in MENU 2, um die Bank-Datei zu speichern.

Näheres finden Sie im Kapitel „Grundlegende Bedienungsschritte“ in der Bedienungsanleitung.

Einsatz der Registration Sequence

- 1** Wählen Sie die gewünschte Registration Bank.
- 2** Bestätigen Sie die Registrierungssequenz oben rechts im Main-Display.



- 3** Drücken Sie eine der TAB-Tasten [◀] oder [▶], oder betätigen Sie das Fußpedal, um die erste Registration-Memory-Nummer auszuwählen.

Es erscheint eine Umrandung um die Nummer ganz links, um anzuzeigen, dass diese Registration-Memory-Nummer momentan ausgewählt ist.

- 4** Betätigen Sie die TAB-Tasten oder das Fußpedal während des Tastaturspiels.

Zur Rückkehr in den Zustand, in dem keine Registration-Memory-Nummer ausgewählt ist, drücken Sie bei angezeigtem Main-Display beide TAB-Tasten [◀] und [▶] gleichzeitig.

HINWEIS Das Pedal kann unabhängig vom derzeit aufgerufenen Display für die Registrierungssequenz verwendet werden (mit Ausnahme des REGIST-SEQUENCE-Displays).

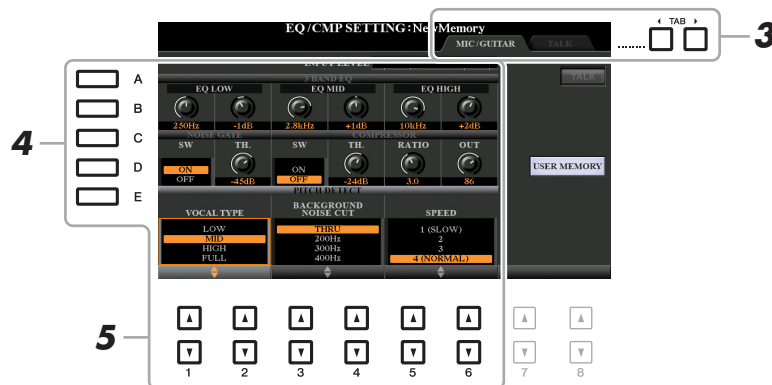
Inhalt

Einstellen und Speichern der Mikrofoneinstellungen (EQ/CMP)	88
• Speichern der Einstellungen für Mikrofon/Gitarre	89
• MIC/GUITAR-Seite	89
• TALK-Seite	90
Einstellen und Bearbeiten von Vocal-Harmony-Typen (PSR-S970)	91
• Einstellen der Vocal-Harmony-Steuerparameter	91
• Bearbeiten der Vocal-Harmony-Typen	93
Bearbeiten der Synth-Vocoder-Typen (PSR-S970)	98
• Bearbeiten der Parameter der OVERVIEW-Registerkarte	99
• Bearbeiten von Parametern der Registerkarte DETAIL	101

Einstellen und Speichern der Mikrofoneinstellungen (EQ/CMP)

In diesem Abschnitt wird erklärt, wie die genauen Einstellungen für Mikrofon und Gitarre vorgenommen und gespeichert werden.

- Schließen Sie ein Mikrofon oder eine Gitarre an, rufen Sie mit der Taste [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] (PSR-S970) oder [MIC SETTING] (PSR-S770) die Anzeige für die Bedienung auf, und drücken Sie dann die Taste [A] (MIC/GUITAR), um sie einzuschalten.**
Sie können nun in das Mikrofon sprechen oder auf der Gitarre spielen und die Veränderungen hören, die sich durch Einstellung der Parameter ergeben.
- Drücken Sie nach der Einstellung die Taste [B] (EQ/CMP), um das EQ/CMP-Display aufzurufen.**
- Wählen Sie die gewünschte Seite, MIC/GUITAR oder TALK, mit den TAB-Tasten [◀][▶].**



HINWEIS Die Einstellungen auf der TALK-Seite sind diejenigen, die aktiv sind, wenn die Taste [F] (TALK) eingeschaltet ist.

- Mit den Tasten [A] bis [E] können Sie die gewünschte Reihe (oder Gruppe) des einzustellenden Parameters auswählen.**
- Stellen Sie den Wert der entsprechenden Parameter in der Reihe mit den Tasten [1 ▲▼] bis [6 ▲▼] ein.**

Informationen zu den einzelnen Parametern erhalten Sie auf den [Seiten 89–90](#).

ACHTUNG

Schalten Sie nach der Bearbeitung mit der Taste [I] (USER MEMORY) zurück in das EQ/CMP-SETTING-MEMORY-Display und speichern Sie die Einstellungen (siehe [Seite 89](#)). Die Einstellungen gehen verloren, wenn Sie das Display verlassen oder das Instrument ausschalten, ohne den Speichervorgang auszuführen.

Speichern der Einstellungen für Mikrofon/Gitarre

Alle Einstellungen (auf den Seiten MIC/GUITAR und TALK) werden zusammen in einer einzigen Datei gespeichert. Es können bis zu zehn Dateien gespeichert werden.

- 1 Drücken Sie im EQ/CMP-SETTING-Display (in Schritt 3 auf Seite 88) die Taste [I] (USER MEMORY).**
- 2 Drücken Sie die Taste [6 ▼] (SAVE), um die Datei auf dem USER-Laufwerk zu speichern.** Näheres zur Bedienung der Namensgebung und zum Speichern finden Sie im Kapitel „Bedienung der Grundfunktionen“ in der Bedienungsanleitung.

HINWEIS Die Datei mit den Mikrofon-/Gitarreneinstellungen kann nur im internen USER-Laufwerk gespeichert werden. Wenn Sie diese Einstellung im USB-Flash-Speicher speichern möchten, speichern Sie die User-Effect-Datei in dem Display, das Sie über [FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → [G] SYSTEM → TAB [◀|▶] SETUP FILES → [H] USER EFFECT FILES aufrufen können.

Abrufen der unter USER gespeicherten Mikrofon-/Gitarreneinstellungen

- 1** Rufen Sie das EQ/CMP-SETTING-MEMORY-Display auf.
[MIC SETTING/VOCAL HARMONY] (PSR-S970) or [MIC SETTING] (PSR-S770) button → [B] EQ/CMP SETTING → [I] USER MEMORY
- 2** Drücken Sie diejenige der Tasten [A] bis [J], die der gewünschten Einstellungsdatei entspricht.

MIC/GUITAR-Seite

■ 3BAND EQ (ausgewählt durch Tasten [A] und [B])

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

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

■ NOISE GATE (ausgewählt durch Tasten [C] und [D])

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

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

■ COMPRESSOR (ausgewählt durch Tasten [C] und [D])

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

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

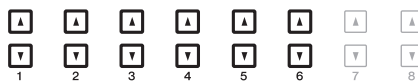
■ (PSR-S970) PITCH DETECT (ausgewählt durch Taste [E])

Legt fest, wie dieses Instrument die Tonhöhe des während des Spiels abgenommenen Mikrofonklangs erkennt.

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	VOCAL TYPE	Stellen Sie diesen Parameter ein, um für Ihre Stimme den natürlichsten Vokalharmonieeffekt zu erhalten. LOW: Einstellung für tiefere Stimmen. Diese Einstellung ist auch für Passagen mit röhrender oder schreiender Stimme geeignet. MID: Einstellung für Stimmen im mittleren Bereich. HIGH: Einstellung für höhere Stimmen. Diese Einstellung ist auch für das Singen nah am Mikrofon geeignet. FULL: Einstellung für Sänger, die einen großen Stimmumfang haben, von tief bis hoch.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	BACKGROUND NOISE CUT	THRU, 200Hz, 300Hz, 400Hz, 500Hz Hiermit können Sie tieffrequente Störgeräusche ausfiltern, die den Vocal-Harmony-Effekt stören könnten. In der Einstellung „THRU“ ist das Filter ausgeschaltet.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	SPEED	1 (SLOW) – 4 (NORMAL) – 15 (FAST) Stellt das Ansprechverhalten des Vocal-Harmony-Effekts ein, bzw. wie schnell Harmonien aus Ihrer Stimme erzeugt werden. HINWEIS Wenn die Schnelligkeit der Tonhöhenenerkennung der Vocal-Harmony-Funktion eines oder zweier Parts für Lead und Harm. auf „as Mic Setting“ (wie Mikrofoneinstellung) auf der Registerkarte DETAIL (Seite 97) eingestellt ist, ist dieser Parameter wirkungslos. Bei anderen Einstellungen ist die Vocal-Harmony-Einstellung „Pitch Detect Speed“ wirksam.

TALK-Seite

Die Einstellungen hier gelten für Sprache oder Ansagen (NICHT Ihren Gesang), und sind aktiv wenn die Taste [F] (TALK) eingeschaltet ist (ON). Alle Anzeigen und Parameter (mit Ausnahme von TALK MIXING, s. u.) entsprechen denen auf der Seite MIC/GUITAR. Die Einstellungen sind jedoch unabhängig von denen auf der Seite MIC/GUITAR.



■ TALK MIXING (ausgewählt durch Taste [E])

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

Einstellen und Bearbeiten von Vocal-Harmony-Typen (PSR-S970)

Einstellen der Vocal-Harmony-Steuerparameter

Sie können einstellen, welcher Part die Vocal-Harmony-Funktion steuert, unabhängig vom aktuellen Vocal-Harmony-Typ.

1 Rufen Sie das Display zur Auswahl des Vocal-Harmony-Typs auf.

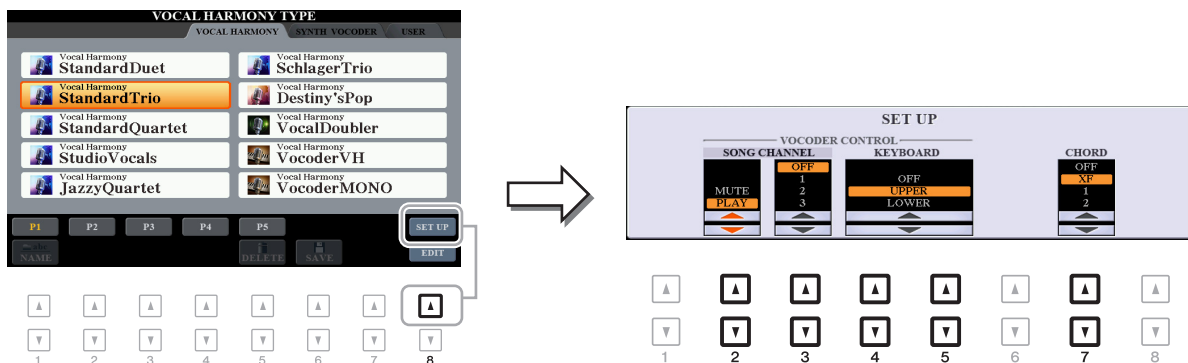
[MIC SETTING/VOCAL HARMONY] → [E] (TYPE)



HINWEIS Prüfen Sie, ob das Mikrofon richtig angeschlossen ist (Bedienungsanleitung, Kapitel 8) und die Einstellungen (Referenzhandbuch, Seite 88) richtig sind, bevor Sie die Vocal-Harmony-Control-Parameter hier einstellen.

2 Drücken Sie die Taste [8 ▲] (SET UP), um das Setup-Display aufzurufen, und stellen Sie den Wert mit den Tasten [2 ▲▼] bis [5 ▲▼] und [7 ▲▼] ein.

Informationen zu den einzelnen Parametern erhalten Sie auf Seite 92.



3 Nachdem Sie den Wert fertig eingestellt haben, drücken Sie die [EXIT]-Taste, um das Setup-Display zu schließen.

NÄCHSTE SEITE

8

Mikrofon-/Gitarreneingang

■ Setup-Parameter

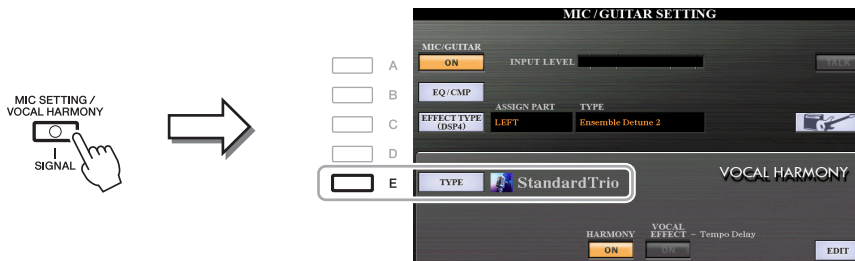
[2 ▲▼]– [5 ▲▼]	VOCODER CONTROL	Der Vocal-Harmony-Effekt in den Modi Vocoder und Vocoder-Mono wird durch Noten gesteuert, die Sie auf der Tastatur spielen oder die aus den Song-Daten stammen.
[2 ▲▼]	SONG CHANNEL MUTE/PLAY	Ist hier „MUTE“ eingestellt, wird der unten ausgewählte Kanal (der die Harmonien steuert) bei der Song-Wiedergabe stummgeschaltet (ausgeschaltet). Dadurch können Sie auch ohne Begleitung mit Harmonien zu einem Song singen.
[3 ▲▼]	SONG SELECTED OFF/1–16	In der Einstellung OFF wirkt sich die Song-Wiedergabe nicht auf Vocal Harmony aus. Wenn einer der Werte 1–16 eingestellt ist, werden die Notendaten (die aus einem Song dieses Instruments oder von einem externen MIDI-Sequenzer stammen) auf dem entsprechenden Kanal zur Steuerung der Harmonie verwendet.
[4 ▲▼] /[5 ▲▼]	KEYBOARD	<p>OFF: Das Spiel auf der Tastatur wirkt sich nicht auf Vocal Harmony aus.</p> <p>UPPER: Noten, die rechts vom Split-Punkt gespielt werden, steuern die Harmonien.</p> <p>LOWER: Noten, die links vom Split-Punkt gespielt werden, steuern die Harmonien.</p> <p>HINWEIS Der Teilungspunkt der Tastatureinstellungen (OFF/UPPER/LOWER) ist der Split Point (LEFT).</p> <p>HINWEIS Wenn die Einstellungen von Tastaturspiel und Song-Daten angewendet werden, werden sie zusammengeführt, um die Harmonieeffekte zu steuern.</p>
[7 ▲▼]	CHORD	<p>Im Chordal-Modus legen die folgenden Parameter fest, welche Daten in einem Song zur Akkorderkennung verwendet werden.</p> <p>OFF: (Aus) In den Song-Daten werden keine Akkorde erkannt.</p> <p>XF : Für die Vocal Harmony werden Akkorde im XF-Format verwendet.</p> <p>1–16: Akkorde werden aus den Notendaten des angegebenen Song-Kanals erkannt.</p> <p>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 Akkorderkennung unzureichende Noten enthält.</p>

Bearbeiten der Vocal-Harmony-Typen

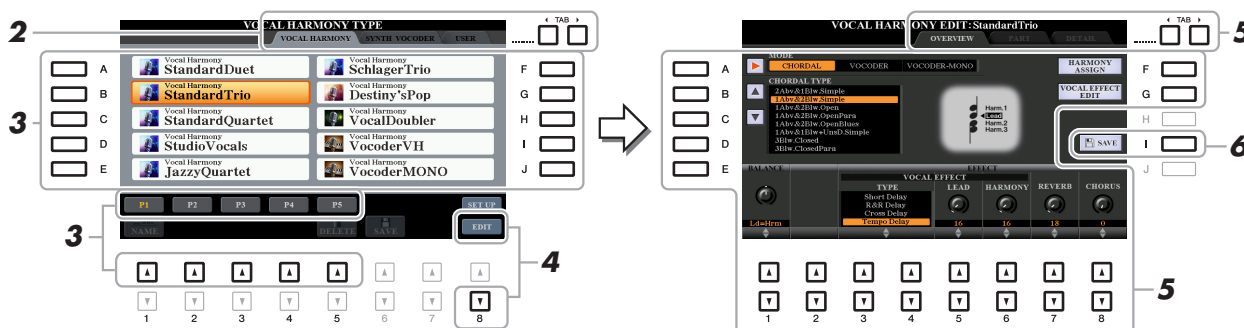
Dieser Abschnitt enthält eine kurze Beschreibung der Erstellung von Vocal-Harmony-Typen und eine detaillierte Liste der Bearbeitungsparameter. Sie können insgesamt bis zu sechzig Typen erstellen und speichern.

1 Rufen Sie das Display zur Auswahl des Vocal-Harmony-Typs auf.

[MIC SETTING/VOCAL HARMONY] → [E] TYPE



2 Wählen Sie mit den TAB-Tasten [◀][▶] die VOCAL-HARMONY-Registerkarte aus.



3 Wählen Sie den zu bearbeitenden Vocal-Harmony-Typ mit den Tasten [A] bis [J] aus.

Zum Aufrufen der anderen Display-Seiten für weitere Auswahlen drücken Sie eine der Tasten [1 ▲] bis [5 ▲].

4 Rufen Sie mit der Taste [8 ▼] (EDIT) das VOCAL-HARMONY-EDIT-Display auf.

HINWEIS Das VOCAL-HARMONY-EDIT-Display kann auch mit den Tasten [8 ▲▼] im MIC/GUITAR-SETTING-Display aufgerufen werden.

5 Verwenden Sie die TAB-Tasten [◀][▶] zur Auswahl der gewünschten Registerkarte, und bearbeiten Sie dann Vocal Harmony mit den Tasten oder Schiebereglern [A] bis [G] und [1 ▲▼] bis [8 ▲▼].

Es gibt drei Registerkarten im VOCAL-HARMONY-EDIT-Display; beachten Sie [Seiten 94–97](#) zur Bearbeitung jeder Registerkarte.

- **OVERVIEW**Bearbeitet grundlegende Parameter der Vocal-Harmony-Typen, einschließlich des Modus, Chordal Type, Vocal Effect usw.
- **PART**Stellt Lautstärke und Panorama usw. für jeden der Harmonienoten ein (Harm.1, 2, 3 und Lead).
- **DETAIL**Detailbearbeitung des Vocal-Harmony-Typs.

ACHTUNG

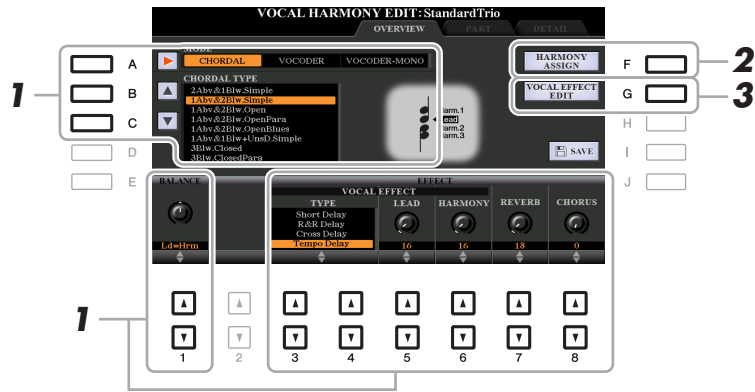
Wenn Sie einen anderen Vocal-Harmony-Typ auswählen oder das Gerät ausschalten, ohne die hier vorgenommenen Einstellungen zu speichern, gehen diese verloren.

6 Speichern Sie mit Taste [I] (SAVE) Ihren geänderten Vocal-Harmony-Typ.

Anweisungen zum Speichervorgang finden Sie im Kapitel „Bedienung der Grundfunktionen“ in der Bedienungsanleitung.

HINWEIS Der bearbeitete Vocal-Harmony-Typ kann nur im internen USER-Laufwerk gespeichert werden. Wenn Sie diesen auf dem USB-Flash-Laufwerk speichern möchten, speichern Sie die User-Effect-Datei in dem Display, das Sie über [FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → [G] SYSTEM → TAB [◀][▶] SETUP FILES → [H] USER EFFECT FILES aufrufen können.

■ Bearbeiten der Parameter der OVERVIEW-Registerkarte

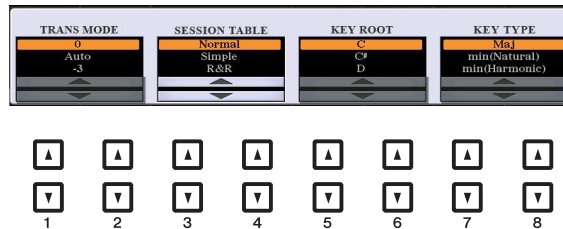


- 1 Stellen Sie den Wert mit den Tasten [A] bis [C], [1 ▲▼] und [3 ▲▼] bis [8 ▲▼] ein.

Informationen zu den einzelnen Parametern erhalten Sie auf [Seite 95](#).

- 2 Drücken Sie die Taste [F] (HARMONY ASSIGN), um einzustellen, wie Vocal Harmony auf Ihre Gesangsstimme angewendet wird.

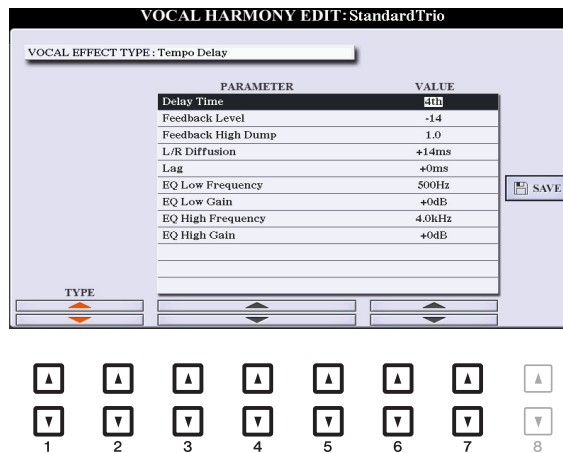
Informationen zu den einzelnen Parametern erhalten Sie auf [Seite 95](#).



- 3 Drücken Sie die Taste [G] (VOCAL EFFECT EDIT) zur Bearbeitung des Gesangseffekts.

Verwenden Sie in dem Display, das mit diesen Bedienschritten aufgerufen wird, die Tasten [3 ▲▼] bis [5 ▲▼] zum Auswählen des Parameters, und verwenden Sie dann die Tasten [6 ▲▼] bis [7 ▲▼] zum Einstellen des Werts. Falls erforderlich können Sie den in Schritt 1 gewählten Effekttyp mit den Tasten [1 ▲▼] und [2 ▲▼] auch in diesem Display ändern.

Nähere Informationen zu den einzelnen Parametern entnehmen Sie der Liste der Vocal-Harmony-Parameter in der Datenliste auf der Website.



■ Parameter auf der Registerkarte OVERVIEW

[A]	MODE	Legt den Modus des Vocal-Harmony-Effekts fest: Chordal, Vocoder oder Vocoder-Mono. Chordal ist für konventionelle Vokalharmonien geeignet, während Vocoder und Vocoder-Mono für Vocoder-Effekte vorgesehen sind. (Vocoder-Mono eignet sich für einstimmige Melodien.) Wenn Vocoder oder Vocoder-Mono ausgewählt wird, ist der unten beschriebene Parameter Chordal Type nicht verfügbar.
[B]/[C]	CHORDAL TYPE	Bestimmt die einzelnen Noten und die Stimmführung für die Erzeugung der Vokalharmonien. Die Akkord- und Melodienoten werden ebenfalls als Notenschrift im Display angezeigt. Informationen zu den Chordal-Typen entnehmen Sie der Liste der Vocal Harmony-Parameter in der Datenliste auf der Website.
[1 ▲▼]	BALANCE	Hiermit können Sie die Balance zwischen Hauptgesangsstimme (Ihrer Stimme) und Vocal Harmony 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.
[3 ▲▼]– [6 ▲▼]	VOCAL EFFECT	Legt den Typ und Anteil des Gesangseffekts fest, der auf den Klang der Hauptstimme und der Vokalharmonien angewendet wird.
[3 ▲▼] –[4 ▲▼]	TYPE	Legt den genauen Gesangseffekt fest, der auf den Klang der Hauptstimme und der Vokalharmonien angewendet wird. Es ist eine große Auswahl an Reverb-, Delay, Modulations-, Verzerrungs- und anderer, spezieller Effekte verfügbar. Informationen zu den Effekttypen entnehmen Sie der Liste der Vokalharmonie-Parameter in der Datenliste auf der Website.
[5 ▲▼]	LEAD	Bestimmt den Anteil des Gesangseffekts, der auf den Klang der Hauptstimme angewendet wird.
[6 ▲▼]	HARMONY	Bestimmt den Anteil des Gesangseffekts, der auf den Klang der Harmoniestimmen angewendet wird.
[7 ▲▼]	REVERB	Bestimmt den Anteil des Reverb-Effekts, der auf den Vokalklang (sowohl Haupt- als auch Harmoniestimmen) angewendet wird.
[8 ▲▼]	CHORUS	Bestimmt den Anteil des Chorus-Effekts, der auf den Vokalklang (sowohl Haupt- als auch Harmoniestimmen) angewendet wird.

■ HARMONY ASSIGN

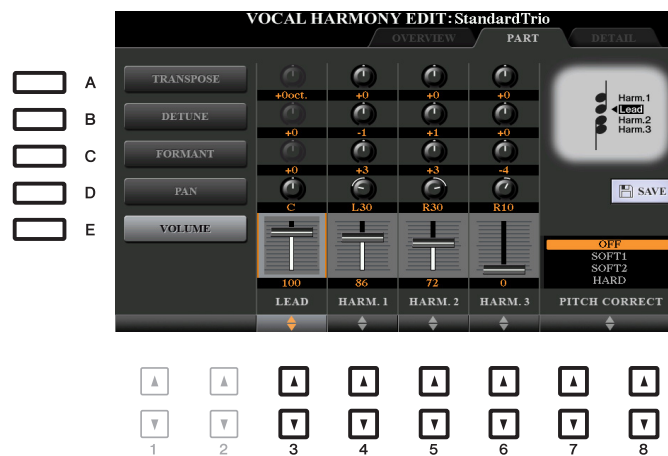
Nähere Informationen zu den einzelnen Parametern entnehmen Sie der Liste der Vocal Harmony-Parameter in der Datenliste auf der Website.

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	TRANS (TRANSCOPE) 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. Wenn der Modus auf Vocoder oder Vocoder-Mono eingestellt ist, ist dieser Parameter verfügbar. Einstellungen: 0, Auto, -3 – +3
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	SESSION TABLE	Legt je nach den verschiedenen Musikgenres fest, wie die Harmonienoten gesetzt werden, bzw. welche Akkordarten beim Erzeugen der Harmonien verwendet werden. Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn der Modus auf Chordal und der Typ auf einer anderen Einstellung als ScaleDiatonic oder Parallel steht. Einstellungen: Normal, Simple, R&R, UrbanA, UrbanB, Blues7, UrbanC

[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	KEY ROOT	Bestimmt den Grundton für die Transposition. Verwenden Sie dies in Kombination mit dem Parameter Key Type weiter unten, um Transpositionen in modalen Skalen zu aktivieren. Dieser Parameter ist verfügbar, wenn der Parameter Chordal Type auf ScaleDiatonic gesetzt ist. Einstellungen: C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	KEY TYPE	Bestimmt den Skalentyp für die Transposition. Verwenden Sie dies in Kombination mit dem Parameter Key Root weiter oben, um Transpositionen in modalen Skalen zu aktivieren. Dieser Parameter ist verfügbar, wenn der Parameter Chordal Type auf ScaleDiatonic gesetzt ist. Einstellungen: Maj, min (Natural), min (Harmonic)

■ Bearbeiten der Parameter in der PART-Registerkarte

Die Parameter sind in Form einer Matrix angeordnet.



Verwenden Sie die Tasten [A] bis [E], um den gewünschten Parameter auszuwählen, und bearbeiten Sie die einzelnen Vokalparts einschließlich der Harmonienoten (Harm.1, 2, 3) und der Hauptstimme (Ihrer eigenen Stimme) mit den Tasten [3 ▲▼] bis [8 ▲▼].

Informationen zu den einzelnen Parametern erhalten Sie weiter unten.

■ TRANSPOSE (ausgewählt durch Taste [A])

Bestimmt für jeden Part die Transposition. Der Wertebereich ist für alle Parts gleich; die Transposition der Hauptstimme kann jedoch nur in Oktaven erfolgen. Dieser Parameter ändert sich zu Degree, wenn der Parameter Chordal Type auf ScaleDiatonic gesetzt ist. Wenn „Pitch Correct“ auf OFF gestellt ist, ist der Lead-Part nicht verfügbar. Wenn einer der Modi Vocoder oder Vocoder-Mono ausgewählt wird, sind die Harmony-Parts nicht verfügbar.

TRANSPOSE-Einstellungen

Hauptstimme: –3 Oktaven bis +3 Oktaven

Harmony 1, 2, 3: –36 Halbtöne – +36 Halbtöne

DEGREE-Einstellungen

Hauptstimme: –3 Oktaven bis +3 Oktaven

Harmony 1, 2, 3: –3 Oktaven (–22 Skalengrade) – Unison – +3 Oktaven (+22 Skalengrade)

■ DETUNE (ausgewählt durch Taste [B])

Bestimmt die Feinabstimmung der Tonhöhe jedes Parts. Hiermit können Sie einen warmen, chorus-artigen Effekt oder einen natürlichen, nicht allzu perfekten Vokalsound erzeugen. Wenn „Pitch Correct“ auf OFF gestellt ist, ist der Lead-Part nicht verfügbar.

Einstellungen: –50 Cents bis +50 Cents

■ **FORMANT (ausgewählt durch Taste [C])**

Bestimmt für jeden Part die Formant-Einstellung. Mit diesem Parameter kann auch der Charakter der Gesangsstimme geringfügig verändert werden. Je höher der Wert, desto „weiblicher“ wird die Harmoniestimme. Je niedriger der Wert, desto „männlicher“ wird die Stimme. Wenn Pitch Correct auf Off gestellt ist, ist der Lead-Part nicht verfügbar.

Einstellungen: -62 – +62

■ **PAN (ausgewählt durch Taste [D])**

Bestimmt für jeden Part die Panoramaposition. Durch Einstellen jedes Vokalparts auf verschiedene Pan-Positionen, mit der Hauptstimme z. B. in der Mitte, ergibt sich ein natürlicher, breiter Stereoklang.

Einstellungen: L63 (Links) – C (Mitte) – R63 (Rechts)

■ **VOLUME (ausgewählt durch Taste [E])**

Bestimmt für jeden Part die Lautstärkeeinstellung. Hiermit stellen Sie die Lautstärkeverhältnisse zwischen den Vokalparts ein.

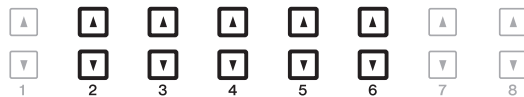
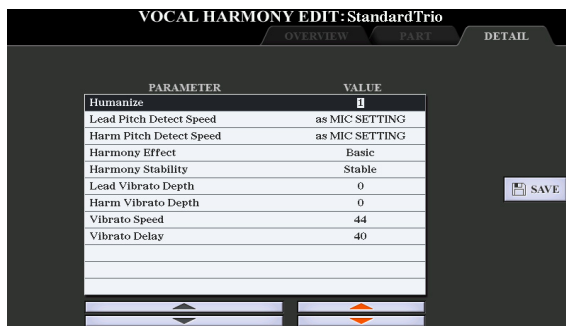
Einstellungen: 0–127

■ **PITCH CORRECT (set by [7 ▲▼] bis [8 ▲▼] buttons)**

Bestimmt, wie Pitch Correct (die Tonhöhenkorrektur) Ihre Stimme beeinflusst. Nähere Informationen zu den einzelnen Parametern entnehmen Sie der Liste der Vocal Harmony-Parameter in der Datenliste auf der Website.

Einstellungen: OFF, SOFT1, SOFT2, HARD

■ **Bearbeiten von Parametern der Registerkarte DETAIL**



Verwenden Sie die Tasten [2 ▲▼] bis [4 ▲▼], um den gewünschten Parameter auszuwählen, und stellen Sie dann den Wert des Parameters mit den Tasten [5 ▲▼] und [6 ▲▼] ein.

Nähere Informationen zu den einzelnen Parametern entnehmen Sie der Liste der Vocal Harmony-Parameter in der Datenliste auf der Website.

Bearbeiten der Synth-Vocoder-Typen (PSR-S970)

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie Ihre eigenen Synth-Vocoder-Typen erstellen können und enthält eine detaillierte Liste der bearbeitbaren Parameter. Insgesamt sechzig Typen (Synth Vocoder und Vocal Harmony) lassen sich erstellen und speichern.

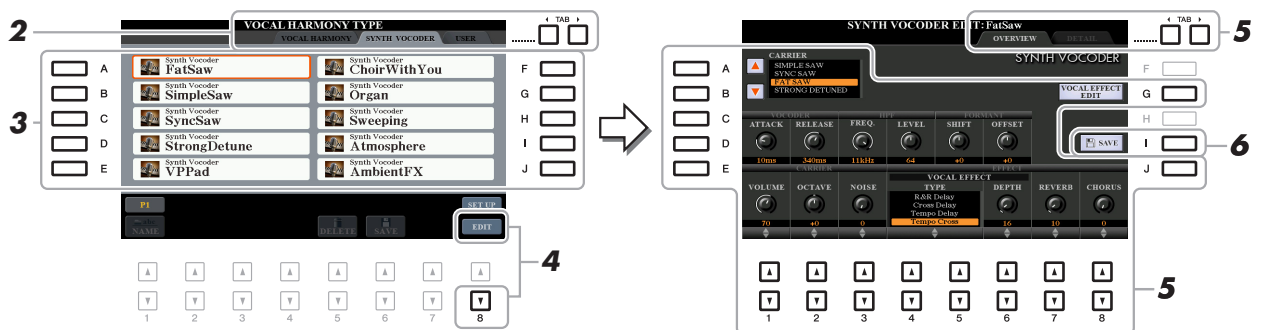
HINWEIS Informationen zur „Bearbeitung der Vocal-Harmony-Typen“ erhalten Sie auf [Seite 93](#).

1 Rufen Sie das Display zur Auswahl des Vocal-Harmony-Typs auf.

[MIC SETTING/VOCAL HARMONY] → [E] TYPE



2 Wählen Sie mit den TAB-Tasten [◀][▶] die SYNTH-VOCODER-Registerkarte aus.



3 Wählen Sie den zu bearbeitenden Synth-Vocoder-Typ mit den Tasten [A] bis [J] aus.

4 Drücken Sie die Taste [8 ▼] (EDIT), um das SYNTH-VOCODER-EDIT-Display aufzurufen.

HINWEIS Das SYNTH-VOCODER-EDIT-Display kann auch mit den Tasten [8 ▲▼] im MIC/GUITAR-SETTING-Display aufgerufen werden.

5 Wählen Sie mit den TAB-Tasten [◀][▶] die gewünschte Registerkarte aus, und bearbeiten Sie dann den Synth Vocoder mit den Tasten [A] bis [E], [G] und [J] und [1 ▲▼] bis [8 ▲▼].

Es gibt zwei Registerkarten im SYNTH-VOCODER-EDIT-Display; beachten Sie [Seiten 99–101](#) zur Bearbeitung jeder Registerkarte.

- **OVERVIEW** Bearbeitet grundlegende Parameter der Synth-Vocoder-Typen, einschließlich Carrier, Vocoder Attack/Release und HPF (Hochpassfilter) usw.
- **DETAIL** Detailbearbeitung der Synth-Vocoder-Typen.

ACHTUNG

Wenn Sie einen anderen Synth-Vocoder-Typ auswählen oder das Instrument ausschalten, ohne die hier vorgenommenen Einstellungen zu speichern, gehen diese verloren.

6 Speichern Sie mit Taste [I] (SAVE) Ihren geänderten Synth-Vocoder-Typ.

Anweisungen zum Speichervorgang finden Sie im Kapitel „Bedienung der Grundfunktionen“ in der Bedienungsanleitung.

HINWEIS Der bearbeitete Vocal-Harmony-Typ kann nur im internen USER-Laufwerk gespeichert werden. Wenn Sie diesen auf dem USB-Flash-Laufwerk speichern möchten, speichern Sie die User-Effect-Datei in dem Display, das Sie über [FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → [G] SYSTEM → TAB [◀][▶] SETUP FILES → [H] USER EFFECT FILES aufrufen können.

Bearbeiten der Parameter der OVERVIEW-Registerkarte



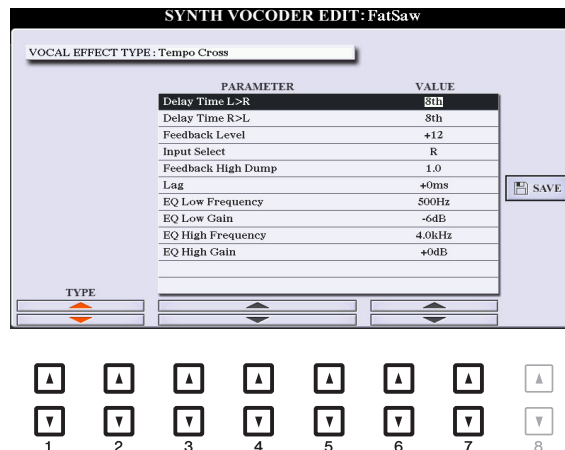
1 Verwenden Sie die Tasten [A] bis [E] (oder [J]), um den zu bearbeitenden Parameter auszuwählen, und stellen Sie dann den Wert mit den Tasten oder Schiebereglern [1 ▲▼] bis [8 ▲▼] ein.

Informationen zu den einzelnen Parametern erhalten Sie auf den [Seiten 100–101](#).

2 Drücken Sie die Taste [G] (VOCAL EFFECT EDIT) zur Bearbeitung des Gesangseffekts.

Verwenden Sie in dem Display, das mit diesen Bedienschritten aufgerufen wird, die Tasten [3 ▲▼] bis [5 ▲▼] zum Auswählen des Parameters, und verwenden Sie dann die Tasten [6 ▲▼] bis [7 ▲▼] zum Einstellen des Werts. Falls erforderlich können Sie den in Schritt 1 gewählten Effekttyp mit den Tasten [1 ▲▼] und [2 ▲▼] auch in diesem Display ändern.

Weitere Informationen zur Bearbeitung finden Sie in der Datenliste auf der Website.



NÄCHSTE SEITE

8

Mikrofon-/Gitarreneingang

■ **CARRIER (eingestellt durch die Tasten [A] und [B])**

Wählt den Musikinstrumentenklang, der als Quelle (Carrier) für den Synth Vocoder verwendet wird. (Der „Carrier“ (Träger) dient als Grundklang, auf den die Stimmigenschaften aufmoduliert werden.)

■ **VOCODER-Parameter (ausgewählt durch Tasten [C] und [D])**

[1 ▲▼]	ATTACK	Bestimmt die Anstiegszeit des Synth-Vocoder-Klages. Je höher der Wert, desto länger ist die Anstiegszeit. Einstellungen: 1 ms bis 200 ms
[2 ▲▼]	RELEASE	Bestimmt die Abklingzeit des Synth-Vocoder-Klages. Je höher der Wert, desto länger ist die Abklingzeit. Einstellungen: 10 ms bis 3000 ms

■ **Parameter des HPF (Hochpassfilter) (ausgewählt durch Tasten [C] und [D])**

[3 ▲▼]	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). Einstellungen: Thru, 500 Hz bis 16k Hz
[4 ▲▼]	LEVEL	Bestimmt den Pegel der Ausgabe des Mikrofonsignals vom HPF. Einstellungen: 0–127

■ **FORMANT-Parameter (ausgewählt durch Tasten [C] und [D])**

[5 ▲▼]	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-Klages eingestellt. Einstellungen: -2, -1, +0, +1, +2
[6 ▲▼]	OFFSET	Dient der Feineinstellung der Cutoff-Frequenzen aller BPFs (des Inst Input). Mit diesem Parameter werden die Klangeigenschaften des Vocoder-Klages feineinstellt. Einstellungen: -63 – +0 – +63

■ **CARRIER-Parameter (ausgewählt durch Tasten [E] und [J])**

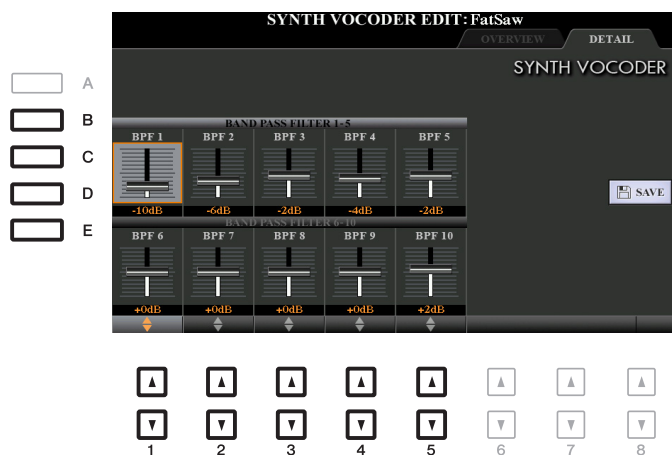
[1 ▲▼]	VOLUME	Bestimmt den Pegel des Carriers für den Synth-Vocoder-Sound. Einstellungen: 0–127
[2 ▲▼]	OCTAVE	Bestimmt die Oktaveneinstellung des Carriers für den Synth-Vocoder-Sound. Einstellungen: -2 – +2
[3 ▲▼]	NOISE	Bestimmt den Rauschpegel, der dem Synth Vocoder zugeführt werden soll. Das Rauschen kann genutzt werden, um Silben- und Verschlusslaute zu betonen und den Sprachcharakter deutlicher werden zu lassen. Einstellungen: 0–127



■ EFFECT-Parameter (ausgewählt durch Tasten [E] und [J])

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	TYPE	Legt den genauen Effekt fest, der auf den Klang der Synth-Vocoder-Hauptstimme angewendet wird. Es ist eine große Auswahl an Reverb-, Delay, Modulations-, Verzerrungs- und anderer, spezieller Effekte verfügbar. Sie können die Taste [G] (VOCAL EFFECT EDIT) drücken, um den Vocal Effect zu bearbeiten (Schritt 2 Seite 99). Eine vollständige Liste der verfügbaren Effekttypen finden Sie in der Datenliste auf der Website.
[6 ▲▼]	DEPTH	Legt den Chorus-Effektanteil des (weiter oben bei TYPE ausgewählten) Effekts fest, der auf den gesamten Synth-Vocoder-Sound angewendet wird.
[7 ▲▼]	REVERB	Legt den Reverb-Effektanteil fest, der auf den gesamten Synth-Vocoder-Sound angewendet wird.
[8 ▲▼]	CHORUS	Legt den Chorus-Effektanteil fest, der auf den gesamten Synth-Vocoder-Sound angewendet wird.

Bearbeiten von Parametern der Registerkarte DETAIL



Verwenden Sie die Tasten [B] bis [E], um den **BAND PASS FILTER 1–5** oder **6–10** auszuwählen, und stellen Sie dann den Wert mit den Tasten [1 ▲▼] bis [5 ▲▼] ein.

HINWEIS Feedback (Rückkopplung) kann aufgrund gewisser Setup-Einstellungen entstehen. Seien Sie besonders vorsichtig beim Anheben von Werten.

■ Parameter der BAND PASS FILTER 1–10

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.

Einstellungen: -18dB – +18dB

Inhalt

Bearbeiten der VOL/VOICE-Parameter	102
Bearbeiten der FILTER-Parameter	103
Bearbeiten der TUNE-Parameter	104
Bearbeiten der EFFECT-Parameter	105
• Einstellen des Effektanteils für jeden Part	105
• Auswählen eines Effektyps für jeden Block	105
• Bearbeiten und Speichern eigener Effektypen	107
Bearbeiten der EQ-Parameter	109
• Bearbeiten der Part-EQ-Parameter	109
• Bearbeiten und Speichern Ihres eigenen Master-EQ-Typs (MEQ)	110
Bearbeiten der Einstellungen des Master Compressors (CMP)	111
• Speichern der Master-Compressor-Einstellungen	112
Blockschaltbild	113

Zum Mischpult enthält das Referenzhandbuch genaue Beschreibungen jedes Parameters, während die Bedienungsanleitung nur die grundlegende Bedienungsweise einschließlich der Speichervorgänge beschreibt. Sie können verschiedene Parameter für die Parts bearbeiten, die mit der Taste [MIXER/EQ] zu erreichen sind, und Sie können Ihre bearbeiteten Daten für zukünftiges Abrufen speichern.

Für eine bildliche Darstellung des Signalfusses und der Konfiguration des Mischpults beachten Sie das Blockdiagramm auf [Seite 113](#).

Verwenden Sie die TAB-Tasten [◀] und [▶], um die verschiedenen folgenden Seiten auszuwählen.

Bearbeiten der VOL/VOICE-Parameter



[B]/[C]/ [G]/[H]	VOICE	<p>Hier können Sie für die einzelnen Parts andere Voices auswählen.</p> <p>HINWEIS Beachten Sie bitte die folgenden Einschränkungen bei der Bedienung.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Für jeden Style-Kanal können Sie die Voices für die Aufnahme auf den Seiten 33 und 34 auswählen. • Für die Style- oder Song-Kanäle können Sie keine Voices auf dem USER-Laufwerk auswählen. • Für die Multi-Pads können Sie nicht die Voice ändern. • Wenn ein GM-Song gewählt ist, lässt sich für Kanal 10 nur eine Drum-Kit-Voice auswählen (auf der Seite SONG CH9–16). <p>HINWEIS Bei einem Style- oder Song-Kanal werden die Kanaleinstellungen durch Aufrufen einer Rhythmus-/Percussion-Voice (Drum Kit usw.) durch die Einstellungen der neuen Voice ersetzt. In solchen Fällen können u. U. die ursprünglichen Einstellungen auch nicht dadurch wiederhergestellt werden, dass Sie die vorherige Voice erneut auswählen. Um den ursprünglichen Klang wiederherzustellen, wählen Sie denselben Style oder Song nochmals aus, ohne vorher zu speichern.</p>
[D]/[I]	PANPOT	Legt die Stereoposition des ausgewählten Parts (Kanals) fest.
[E]/[J]	VOLUME	Legt die Lautstärke jedes Parts oder Kanals fest, wodurch Sie die Balance aller Parts einstellen können.

Bearbeiten der FILTER-Parameter



[D]/[I]	HARMONIC CONTENT	Ermöglicht die Einstellung des Resonanzeffekts (Seite 17) für jeden Part.
[E]/[J]	BRIGHTNESS	Legt für jeden Part die Helligkeit des Klangs durch die Einstellung der Cutoff-Frequenz (Grenzfrequenz) fest (Seite 17).

Bearbeiten der TUNE-Parameter



[A]/[B]/ [F]/[G]	PORTAMENTO TIME	Die Portamento-Funktion erzeugt einen gleitenden Tonhöhenwechsel zwischen zwei auf der Tastatur gespielten Noten. Die Portamento-Zeit legt die Dauer des Tonhöhenübergangs fest. Höhere Werte erzeugen einen längeren Übergang von einem Ton zum nächsten. Bei einem Wert von „0“ wird kein Effekt erzeugt. Dieser Parameter ist verfügbar, wenn der ausgewählte Tastatur-Part auf MONO eingestellt ist (Seite 16).
[C]/[H]	PITCH BEND RANGE (Pitch-Bend-Bereich)	Legt den Umfang des [PITCH BEND]-Rads für jeden Tastatur-Part fest. Wertebereich: „0“ bis „12“, wobei jeder Schritt einem Halbton entspricht.
[D]/[I]	OCTAVE	Legt für jeden Tastatur-Part den Umfang der Tonhöhenänderung in Oktaven über zwei Oktaven nach oben oder unten fest. Der hier eingegebene Wert wird zu dem mit den UPPER-OCTAVE-Tasten [-] und [+] eingestellten Wert hinzugefügt.
[E]/[J]	TUNING	Legt die Tonhöhe jedes Tastatur-Parts in Cents fest. HINWEIS In der Musik ist ein „Cent“ ein 1/100stel eines Halbtons. (100 Cents entsprechen einem Halbton.)
[1 ▲▼]- [3 ▲▼]	TRANSCOPE	Hier können Sie die Transposition für das gesamte Instrument (MASTER), die Song-Wiedergabe (SONG) oder für die Tastatur (KBD) einstellen. Bitte bedenken Sie, dass in der Einstellung „KBD“ auch das Tastaturspiel bei der Style-Wiedergabe und der Multi Pads transponiert wird (da diese auch durch das Spiel auf der Tastatur im Bereich für die linke Hand betroffen sind).

Bearbeiten der EFFECT-Parameter

Dieses Instrument besitzt sechs Effektblöcke und bietet somit leistungsfähige Werkzeuge, um die Sounds des Instruments zu erweitern oder völlig umzuwandeln. Die Effekte sind in die folgenden Gruppen unterteilt:

■ Reverb, Chorus:

Die Effekte dieses Blocks werden auf den Gesamtklang bzw. auf alle Parts angewendet. In jedem dieser Effektblöcke können Sie nur einen Effekttyp zur Zeit auswählen und den Send Level (Auspielpiegel) für jeden Part sowie den Return Level (Effektrückwegpegel) aller Parts einstellen.

■ DSP1:

Wenn der Parameter „Connection“ im Schritt 2 auf [Seite 108](#) auf „System“ eingestellt wird, werden die Effekte dieses Blocks auf die Klänge des Styles und des Songs angewendet. In diesem Status können Sie nur einen Effekttyp zur Zeit auswählen und den Send Level (Auspielpiegel) für jeden Part sowie den Return Level (Effektrückwegpegel) aller Parts einstellen. Wenn der Parameter „Connection“ auf „Insertion“ eingestellt wird, wird der Effekt dieses Blocks auf das Signal eines bestimmten Kanals des Styles und Songs angewendet.

■ DSP2-4:

Die Effekte dieser Blöcke werden auf einen bestimmten Part oder Kanal angewendet, mit Ausnahme der Multi Pads und des Mikrofon-/Gitarreneingangs. Für jeden der verfügbaren Parts oder Kanäle können verschiedene Effekttypen ausgewählt werden.

Einstellen des Effektanteils für jeden Part



Verwenden Sie die Tasten [B] bis [E] oder [G] bis [J] zur Auswahl des gewünschten Effektblocks, und verwenden Sie dann die Tasten [1 ▲▼] bis [8 ▲▼] zum Einstellen des Effektanteils für jeden Part.

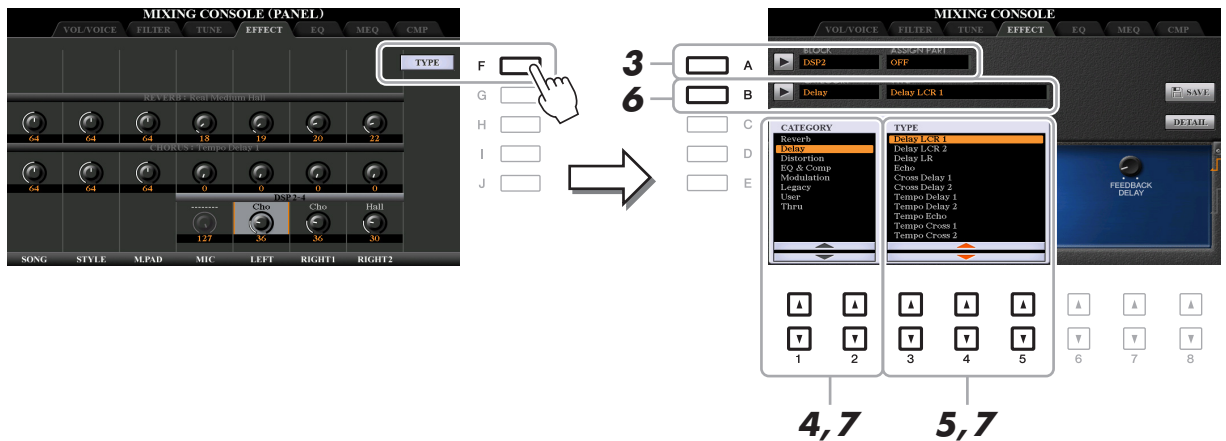
Auswählen eines Effekttyps für jeden Block

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie den Effekttyp der einzelnen Effektblöcke einstellen können. Die hier vorgenommenen Einstellungen können in einem Registration Memory, in einem Song oder einem Style gespeichert werden.

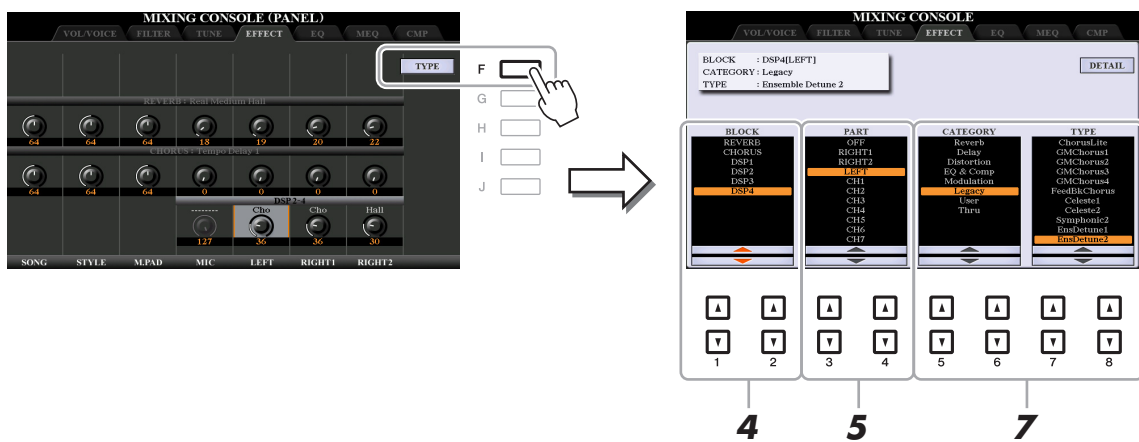
- 1 Rufen Sie mit ggf. mehrmaligem Drücken der Taste [MIXER/EQ] die gewünschte Seite PANEL, STYLE oder SONG auf.

2 Drücken Sie auf der EFFECT-Seite die Taste [F] (TYPE), um das Effektyp-Auswahl-Display aufzurufen.

(PSR-S970)



(PSR-S770)



3 (PSR-S970) Drücken Sie die [A]-Taste.

4 Verwenden Sie die Tasten [1 ▲▼] und [2 ▲▼], um den Effektblock auszuwählen.

Effektblock	Parts, auf die Effekte angewendet werden können	Effekteigenschaften
REVERB	Alle Parts	Reproduziert die warme Atmosphäre beim Spiel in einem Konzertsaal oder in einem Jazzclub.
CHORUS	Alle Parts	Erzeugt einen vollen, komplexen Klang, so als ob mehrere Parts simultan gespielt werden. Zusätzlich können Effekte anderen Typs (z. B. Reverb, Delay, usw.) in diesem Effektblock ausgewählt werden.
DSP1	Style-Part, Song-Kanal 1–16	Neben Reverb und Chorus ist eine große Auswahl von Effektypen wie Distortion und Wah vorhanden.

➡ NÄCHSTE SEITE

Effektblock	Parts, auf die Effekte angewendet werden können	Effekteigenschaften
DSP2, DSP3, DSP4	RIGHT 1, RIGHT 2, LEFT, Song-Kanal 1–16, MIC/GUITAR*	Neben Reverb und Chorus ist eine große Auswahl von Effekttypen wie Distortion und Wah vorhanden. Für jeden der Effekte DSP2–4 können Sie einen der links aufgeführten Parts oder Kanäle auswählen. Wenn Sie z. B. bei DSP2 „RIGHT2“ auswählen, wird der Effekt DSP2 nur auf den Part Right 2 angewendet. Beachten Sie, dass bei Auswahl eines Songs oder Styles, der die Blöcke DSP2–4 verwendet, die Part-Zuweisung dieser drei Blöcke je nach den Daten automatisch wechselt (mit Vorrang für die zuletzt getroffene Wahl). * Nur verfügbar für DSP4. Wenn Sie einen bestimmten Effekt nur auf das Mikrofon- oder Gitarrensinal anwenden möchten, wählen Sie bei DSP4 „MIC/GUITAR“.

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

Beachten Sie, dass kein Part ausgewählt werden kann, wenn „REVERB“, „CHORUS“ oder „DSP1“ (wenn der CONNECTION-Parameter von „DSP1“ auf „System“ eingestellt ist; siehe Seite 108) ausgewählt ist. Dies liegt daran, dass nur einer dieser Effekttypen ausgewählt werden kann, um auf alle Parts gemeinsam angewendet zu werden.

6 (PSR-S970) Drücken Sie die [B]-Taste.

7 (PSR-S970) Verwenden Sie die Tasten [1 ▲▼] und [2 ▲▼] zur Auswahl der Kategorie, und verwenden Sie dann die Tasten [3 ▲▼] und [5 ▲▼] zur Auswahl des Effekttyps.

(PSR-S770) Verwenden Sie die Tasten [5 ▲▼] und [6 ▲▼] zur Auswahl der Kategorie, und verwenden Sie dann die Tasten [7 ▲▼] und [8 ▲▼] zur Auswahl des Effekttyps.

Beachten Sie, dass der Reverb-Block nicht in Kategorien unterteilt ist.

Wenn Sie einzelne Effektparameter des gewählten Effekttyps bearbeiten möchten, drücken Sie die Taste [H] (PSR-S970) oder [F] (PSR-S770). Einzelheiten hierzu finden Sie im nächsten Abschnitt.

8 Speichern Sie die Effekteinstellungen in einem Registration Memory, in einem Song oder einem Style.

Anweisungen hierzu finden Sie in der Bedienungsanleitung.

Bearbeiten und Speichern eigener Effekttypen

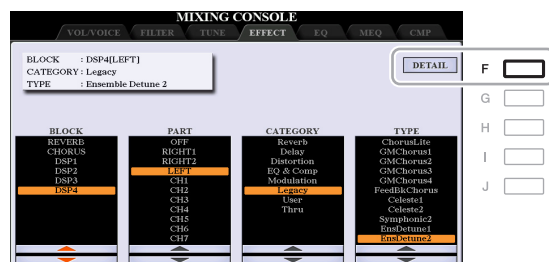
Sie können einzelne Parameter des gewählten Effekttyps einstellen. Diese Einstellungen können sowohl als eigener Effekttyp als auch in einem Registration Memory, Style oder Song gespeichert werden, wie im vorigen Abschnitt beschrieben. Dieser Abschnitt beschreibt, wie die Einstellungen als eigener Effekttyp gespeichert werden können.

1 Sobald Sie im vorherigen Abschnitt einen Effektblock und einen Effekttyp ausgewählt haben, drücken Sie eine der Tasten [H] (PSR-S970) oder [F] (PSR-S770), um das Display zur Bearbeitung der Effektparameter aufzurufen.

(PSR-S970)

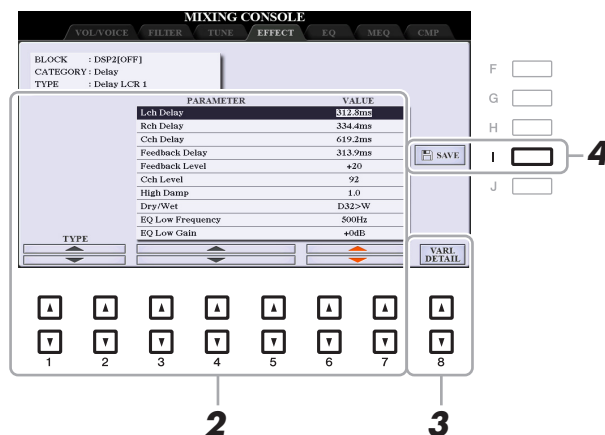


(PSR-S770)



2 Verwenden Sie die Tasten [3 ▲▼] bis [5 ▲▼], um einen Parameter zu wählen, und verwenden Sie dann die Tasten [6 ▲▼] und [7 ▲▼] zum Einstellen des Werts.

Wenn Reverb, Chorus oder DSP1 als Effektblock ausgewählt ist, können Sie den Effektrückwegpegel mit der Taste [8 ▲▼] (RETURN LEVEL) einstellen. Wenn Sie Effekttyp ändern möchten, verwenden Sie die Tasten [1 ▲▼] und [2 ▲▼].

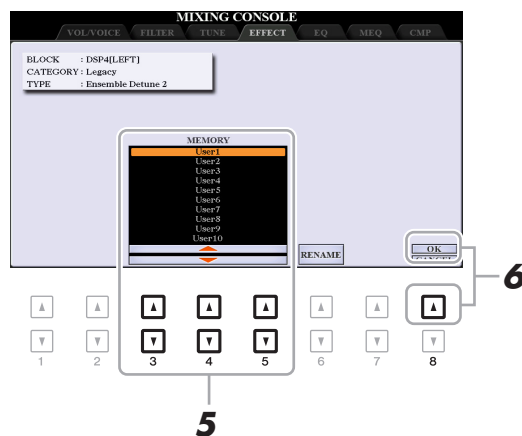


HINWEIS (PSR-S970) Sie können auch den Parameter im Display bearbeiten, der in Schritt 1 angezeigt wird. Verwenden Sie die Tasten [D] und [I] oder [E] und [J] zum Auswählen des Parameters, und verwenden Sie dann die Tasten [1 ▲▼] bis [8 ▲▼] zum Einstellen des Effektparameterwerts.

3 Wenn DSP2, 3 oder 4 als Effekttyp gewählt ist, können Sie auch den Variation-Parameter einstellen.

Drücken Sie die Taste [8 ▲▼] (VARI. DETAIL), um den Variation-Parameter aufzurufen, wählen Sie einen Parameter mit den Tasten [2 ▲▼] bis [4 ▲▼] und verwenden Sie dann die Tasten [5 ▲▼] und [6 ▲▼], um den Wert zu bearbeiten. Dieser Parameter ist nur wirksam, wenn die LED der Taste [DSP VARI.] auf dem Bedienfeld leuchtet. Um dieses Display zu schließen, drücken Sie die [EXIT]-Taste.

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



5 Verwenden Sie die Tasten [3 ▲▼] bis [5 ▲▼], um das Speicherziel auszuwählen, um die Einstellungen als User-Effekt zu speichern.

Ändern Sie gegebenenfalls den Namen des User-Effekts. Drücken Sie die Taste [6 ▲▼] (RENAME), um das Fenster für die Zeicheneingabe aufzurufen, geben Sie den Namen ein und drücken Sie dann die Taste [8 ▲] (OK).

6 Drücken Sie die Taste [8 ▲] (OK), um den Speichervorgang auszuführen.

7 Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zum vorhergehenden Display zurückzukehren.

Der gespeicherte User-Effekt lässt sich in der Kategorie „User“ des entsprechenden Effektblocks auswählen (Seite 107).

Bearbeiten der EQ-Parameter

Ein Equalizer (auch „EQ“ genannt) ist ein Signalprozessor, der das Frequenzspektrum in mehrere Frequenzbänder unterteilt, die verstärkt oder abgeschwächt werden können, um den Gesamtklang wie gewünscht einzustellen.

Auf der „EQ“-Seite können Sie den EQ der einzelnen Parts einstellen, während Sie auf der „MEQ“-Seite den Klang des gesamten Instruments einstellen können.

Bearbeiten der Part-EQ-Parameter

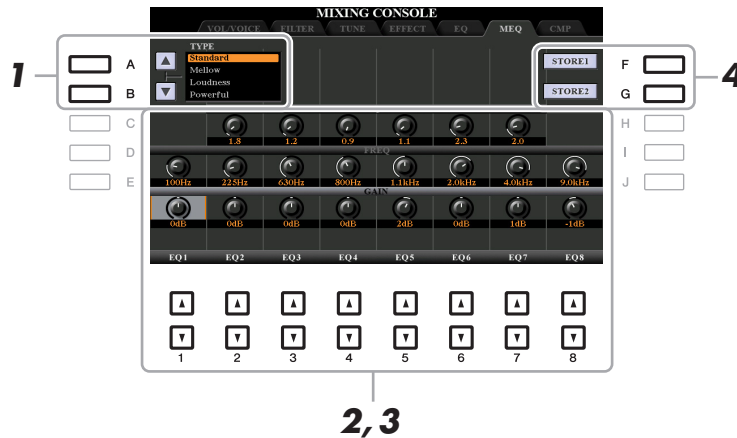


[D]/[I]	EQ HIGH	Hebt das Höhenband des EQs für jeden Part an oder senkt es ab.
[E]/[J]	EQ LOW	Hebt das Tiefenband des EQs für jeden Part an oder senkt es ab.

Bearbeiten und Speichern Ihres eigenen Master-EQ-Typs (MEQ)

Dieses Instrument besitzt einen hochwertigen digitalen Achtband-EQ. Sie können einen der fünf Preset-EQ-Typen auswählen, oder Sie können Ihre eigenen EQ-Einstellungen erzeugen, indem Sie die Frequenzbänder einstellen, und die Einstellungen als einen der beiden User-Master-EQ-Typen speichern.

HINWEIS Der Master EQ kann nicht auf die Audio-Wiedergabe oder auf den Metronomklang angewendet werden.



1 Benutzen Sie die Tasten [A] und [B], um den gewünschten EQ-Typ auszuwählen.

Standard: Standard-EQ-Einstellungen, mit denen der Klangcharakter des Instruments auf optimale Weise unterstrichen wird.

Mellow: Eher sanft klingende EQ-Einstellung, bei der die oberen Frequenzbänder leicht abgesenkt wurden.

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.

Flat: Neutrale EQ-Einstellung. Anhebung/Absenkung (Gain) aller Frequenzbänder ist auf 0 dB eingestellt.

User1/2: Ihre eigenen EQ-Einstellungen, wie gespeichert in Schritt 4.

2 Verwenden Sie die Tasten [E] und [J], um den Cursor in die GAIN-Reihe zu bewegen, und heben Sie dann den GAIN-Pegel jedes der acht Bänder an oder senken ihn ab.

Stellen Sie mit den Tasten [1 ▲▼] bis [8 ▲▼] den Pegel ein. Durch Wertänderung bei gehaltener Taste [E] oder [J] werden alle Bänder gleichzeitig angehoben oder abgesenkt.

3 Falls gewünscht, stellen Sie auch die Werte für Q (Güte) sowie FREQ (Arbeitsfrequenz) jedes Bandes ein.

Zum Einstellen der Bandbreite (auch „Güte“ oder „Q“ genannt) verwenden Sie die Tasten [C] und [H], um den Cursor in die Q-Reihe zu bewegen, und verwenden Sie dann die Tasten [2 ▲▼] bis [7 ▲▼]. Je höher der Wert für Q, desto schmaler ist die Bandbreite.

Zum Einstellen von FREQ (der Arbeitsfrequenz) verwenden Sie die Tasten [D] und [I], um den Cursor in die FREQ-Reihe zu bewegen, und verwenden Sie dann die Tasten [1 ▲▼] bis [8 ▲▼]. Der verfügbare FREQ-Bereich ist für jedes Band verschieden.

4 Drücken Sie die Taste [F] oder [G] (STORE 1 oder 2), um den Speichervorgang auszuführen.

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

Bearbeiten der Einstellungen des Master Compressors (CMP)

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

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

HINWEIS Der Master-Kompressor kann nicht auf die Audiowiedergabe oder den Metronomklang angewendet werden.

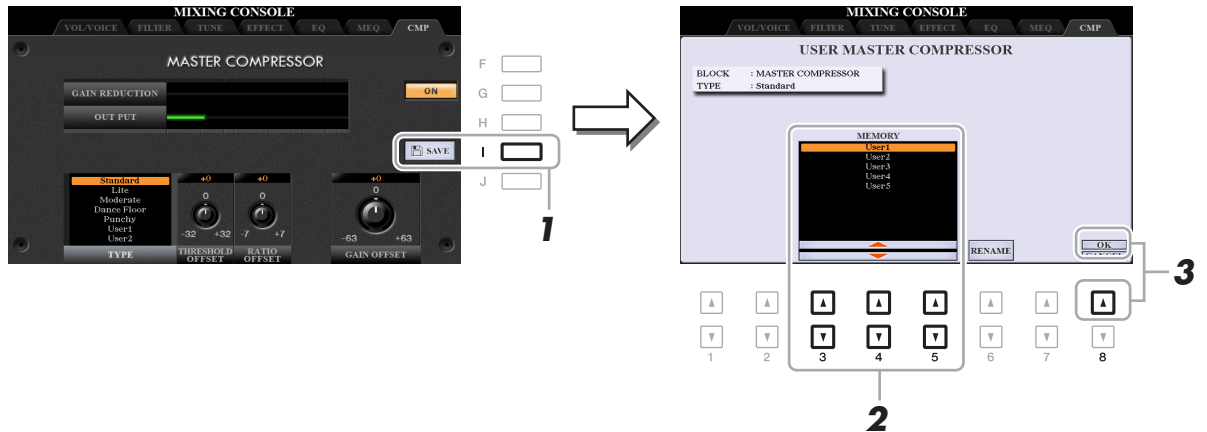


[G]	ON/OFF	Schaltet den Master-Compressor-Effekt ein oder aus.
[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	TYPE (Typ)	Wählt einen Master-Compressor-Typ aus. Standard: Standardeinstellungen für den Master-Kompressor. Lite: Einstellung für einen geringen Kompressionseffekt. Moderate: Mittlere Einstellung für einen Kompressionseffekt, der dezent betont klingt. Dance Floor: Starke Kompressionseinstellung, bei der die Bässe betont werden. Punchy: Deutlich übertriebene Kompressionseinstellungen. User1/2: Ihre eigenen Kompressoreinstellungen, wie gespeichert im nächsten Schritt.
[4 ▲▼]	THRESHOLD OFFSET	Legt den Threshold fest (den Minimalpegel, ab dem die Kompression beginnt).
[5 ▲▼]	RATIO OFFSET	Bestimmt das Kompressionsverhältnis, bzw. wie stark der Dynamikumfang komprimiert wird.
[7 ▲▼]	GAIN OFFSET	Legt den Ausgangspegel fest.

Speichern der Master-Compressor-Einstellungen

Die Einstellungen des Master Compressors, die Sie bearbeitet hatten, können als User-Compressor-Typ gespeichert werden.

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



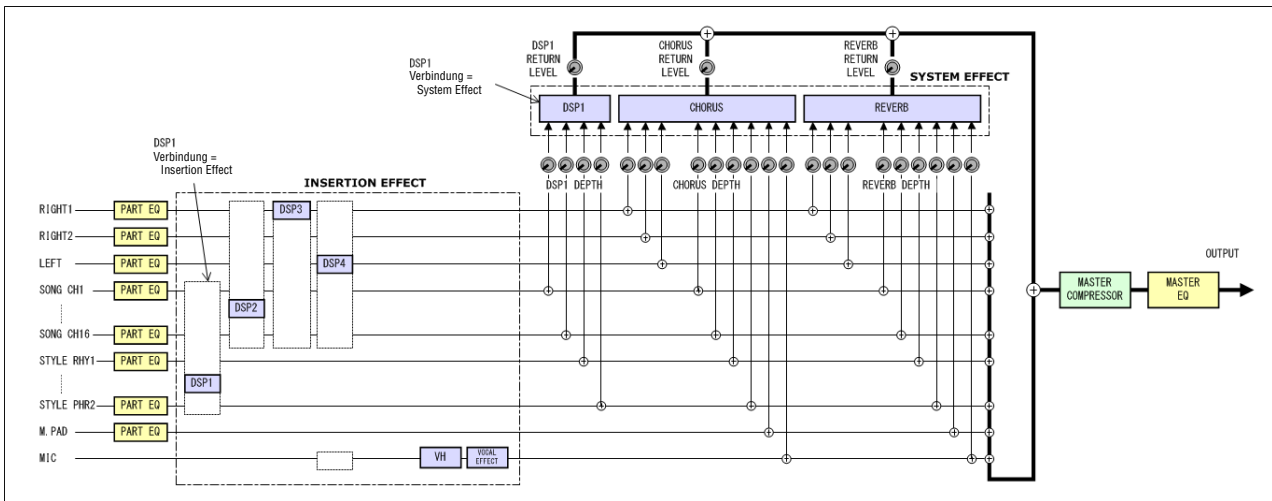
- 2 Wählen Sie mit den Tasten [3 ▲▼] bis [5 ▲▼] den Speicherort aus, an dem der User Master Compressor gespeichert werden soll.**

Ändern Sie, falls nötig, den Namen des Master-Compressor-Effekts. Drücken Sie die Taste [6 ▲▼] (RENAME), um das Fenster für die Zeicheneingabe aufzurufen, geben Sie den Namen ein und drücken Sie dann die Taste [8 ▲] (OK).

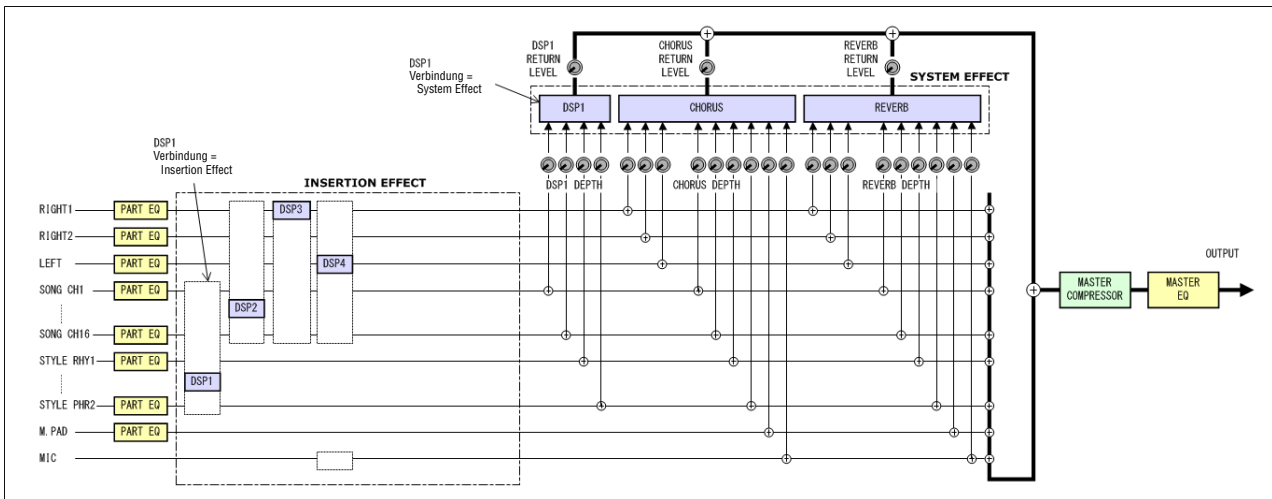
- 3 Drücken Sie die Taste [8 ▲] (OK), um den Speichervorgang auszuführen.**
- 4 Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zum vorhergehenden Display zurückzukehren.**
Der gespeicherte Master-Compressor-Typ wird in der TYPE-Liste angezeigt.

Blockschaltbild

PSR-S970



PSR-S770



Inhalt

Einstellungen für Fußschalter/Fußregler	114
• Zuweisen einer bestimmten Funktion für jedes Pedal	114
MIDI-Einstellungen	118
• MIDI-Systemeinstellungen	120
• Einstellungen für das Senden von MIDI-Daten	121
• Einstellungen für den Empfang von MIDI-Daten	122
• Einstellung der Bassnote für die Style-Wiedergabe per MIDI-Empfang	123
• Akkordtyp-Einstellungen für die Style-Wiedergabe per MIDI-Empfang	123
Verbinden mit einem iPhone/iPad über den USB-Wireless-LAN-Adapter	124
• Infrastructure-Modus	124
• Zugangsknoten-Modus	125

Einstellungen für Fußschalter/Fußregler

Zuweisen einer bestimmten Funktion für jedes Pedal

Die Funktionen, die den an den Buchsen FOOT PEDAL [1] und [2] angeschlossenen Pedalen standardmäßig zugeordnet sind (z. B. Sustain usw.), lassen sich ändern. So können Sie zum Beispiel mit dem Fußschalter die Style-Wiedergabe beginnen oder anhalten, oder mit dem Fußregler Tonhöhenänderungen (Pitch Bends) erzeugen.

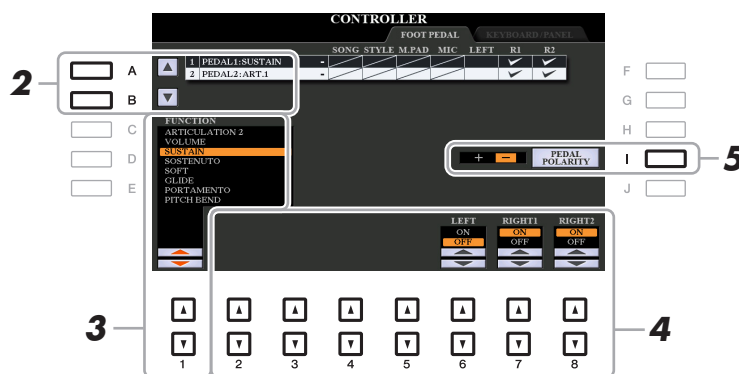
HINWEIS Informationen über das Anschließen eines Fußpedals und darüber, welche Pedaltypen angeschlossen werden können, erhalten Sie in Kapitel 10 der Bedienungsanleitung.

1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → [D] CONTROLLER → TAB [◀] FOOT PEDAL

2 Wählen Sie mit den [A] und [B]-Tasten eines der beiden Klavierpedale aus, dem Sie die Funktion zuweisen möchten.

Im Display entsprechen die Nummern 1 und 2 jeweils den FOOT-PEDAL-Buchsen [1] und [2].



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

Informationen über die verfügbaren Funktionen finden Sie auf [Seiten 115–117](#).

HINWEIS Sie können den Pedalen auch andere Funktionen zuweisen – Punch In/Out bei der Song-Aufnahme ([Seite 66](#)) und Registrierungssequenz ([Seite 85](#)). Wenn Sie dem Pedal mehrere Funktionen zuweisen, ist die Priorität die folgende: Punch In/Out bei der Song-Aufnahme → Programmabfolge (Registration Sequence) → hier zugewiesene Funktionen



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

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

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

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

■ Zuweisbare Pedalfunktionen

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

ARTICULATION 1/2	Wenn Sie eine Super-Articulation-Voice mit einem dem Pedal/Fußschalter zugewiesenen Effekt verwenden, können Sie den Effekt durch Betätigen des Pedals/Fußschalters aktivieren. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten.
VOLUME*	Ermöglicht die Verwendung eines Fußreglers zur Lautstärkeregelung. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten.
SUSTAIN	Ermöglicht die Verwendung eines Pedals zur Sustain-Steuerung (Haltepedal-Funktion). Wenn Sie das Pedal betätigen und gedrückt halten, werden alle auf der Tastatur gespielten Noten länger gehalten. Durch Loslassen des Pedals werden die gehaltenen Noten sofort unterbrochen (gedämpft). In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten.
SOSTENUTO	Ermöglicht die Verwendung eines Pedals zur Steuerung des Sostenuto-Effekts. Wenn Sie eine Note oder einen Akkord auf dem Instrument spielen, und Sie drücken das Sostenuto-Pedal, während die Note noch gespielt wird, dann wird die Note so lange ausgehalten, wie das Pedal gedrückt wird. Alle nachfolgenden Noten werden hingegen nicht ausgehalten. Auf diese Weise können Sie beispielsweise einen Akkord halten und gleichzeitig andere Noten staccato spielen. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten. HINWEIS Diese Funktion betrifft keine der Organ-Flutes-Voices und nur einige der Super-Articulation-Voices, auch wenn sie den Pedalen zugewiesen wurde.
SOFT	Ermöglicht die Verwendung eines Pedals zur Steuerung des Leisepedal-Effekts. Durch Drücken dieses Pedals wird die Lautstärke der von Ihnen gespielten Noten verringert, und der Klang wird weicher. Diese Funktion beeinflusst nur bestimmte, dafür geeignete Voices. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten.
GLIDE	Wenn das Pedal gedrückt wird, ändert sich die Tonhöhe. Sobald das Pedal losgelassen wird, kehrt die Wiedergabe zur normalen Tonhöhe zurück. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten. UP/DOWN: Legt fest, ob die Tonhöhe nach oben (UP) oder unten (DOWN) verschoben wird. RANGE: Bestimmt den Bereich der Tonhöhenänderung in Halbtonschritten. ON SPEED: Legt die Geschwindigkeit der Tonhöhenänderung nach Betätigung des Pedals fest. OFF SPEED: Legt die Geschwindigkeit der Tonhöhenänderung nach Loslassen des Pedals fest.

PORTAMENTO	<p>Bei Betätigung des Pedals kann der Portamento-Effekt (ein gleitender Übergang zwischen Noten) erzeugt werden. Der Portamento-Effekt wird erzeugt, wenn die Noten legato gespielt werden (d.h. wenn eine Note gespielt wird, während die vorhergehende Note noch eben gehalten wird).</p> <p>Die Portamento-Zeit kann auch vom Mixing-Console-Display aus (Seite 104) eingestellt werden. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten.</p> <p>HINWEIS Diese Funktion betrifft keine der Organ-Flutes-Voices und nur einige der Super-Articulation-Voices, auch wenn sie den Pedalen zugewiesen wurde.</p>
PITCH BEND*	<p>Ermöglicht Ihnen, mit Hilfe des Pedals die Tonhöhe der Noten nach oben oder unten zu verschieben. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten.</p> <p>UP/DOWN: Legt fest, ob die Tonhöhe nach oben (UP) oder unten (DOWN) verschoben wird.</p> <p>RANGE: Bestimmt den Bereich der Tonhöhenänderung in Halbtonschritten.</p>
MODULATION*	<p>Wendet auf die auf der Tastatur gespielten Noten einen Modulationseffekt, z. B. Vibrato, an. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten.</p>
MODULATION (ALT)	<p>Dies ist eine geringfügige Variation der MODULATION weiter oben, bei der die Effekte (Wellenformen) mit jedem Druck auf ein Pedal / einen Fußschalter abwechselnd ein- und ausgeschaltet werden können. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten.</p>
DSP VARIATION	<p>Identisch mit der [DSP VARI.]-Taste auf dem Bedienfeld. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten.</p>
PEDAL CONTROL (WAH)	<p>Wendet bei eingeschalteter [DSP]-Taste einen Wah-Effekt auf die Noten an, die Sie auf der Tastatur spielen. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten.</p>
HARMONY/ARPEGGIO	<p>Identisch mit Taste [HARMONY/ARPEGGIO].</p>
PEDAL (ARP. HOLD)	<p>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.</p>
VOCAL HARMONY (PSR-S970)	<p>Entspricht den Tasten [3 ▲▼] und [4 ▲▼] (HARMONY) im MIC/GUITAR-SETTING-Display.</p>
VOCAL EFFECT (PSR-S970)	<p>Entspricht den Tasten [5 ▲▼] (VOCAL EFFECT) im MIC/GUITAR-SETTING-Display.</p>
TALK	<p>Entspricht der Taste [F] (TALK) im MIC-SETTING-Display.</p>
SCORE PAGE +/-	<p>Wenn der Song angehalten wurde, können Sie zur nächsten/vorherigen Seite der Notendarstellung wechseln (jeweils eine Seite zur Zeit).</p>
LYRICS PAGE +/-	<p>Wenn der Song angehalten wurde, können Sie hiermit zur jeweils nächsten oder vorherigen Seite der Liedtextdarstellung wechseln.</p>
TEXT PAGE +/-	<p>Hiermit können Sie zur jeweils nächsten/vorherigen Textseite wechseln.</p>
SONG PLAY/PAUSE	<p>Entspricht der SONG-Taste [▶/■] (PLAY/PAUSE).</p>
STYLE START/STOP	<p>Identisch mit der STYLE-CONTROL-Taste [START/STOP].</p>

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] bis [III].
MAIN A–D	Identisch mit den MAIN-VARIATION-Tasten [A] bis [D].
FILL DOWN	Ein Fill-In wird gespielt, auf das automatisch die vorhergehende 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 nächste Main-Section (der Taste unmittelbar rechts davon) folgt.
ENDING1–3	Entspricht den ENDING/rit.-Tasten [I] bis [III].
FADE IN/OUT (Ein-/Ausblenden)	Identisch mit der Taste [FADE IN/OUT].
FINGERD/FING ON BASS	Das Pedal wechselt zwischen den Modi FINGERED und FINGERED ON BASS (Seite 25).
BASS HOLD	Solange das Pedal gedrückt wird, wird die Bassnote des Begleit-Styles gehalten, auch wenn während der Style-Wiedergabe der Akkord gewechselt wird. Wenn die Erkennungsmethode auf AI FULL KEYBOARD eingestellt ist, hat diese Funktion keine Auswirkung.
PERCUSSION	Das Pedal spielt ein Percussion-Instrument, das mit den Tasten [4 ▲▼] bis [8 ▲▼] ausgewählt wurde. Sie können das gewünschte Percussion-Instrument mit der Tastatur auswählen. HINWEIS Wenn Sie das Percussion-Instrument mit einer Klaviertaste auswählen, bestimmt die dabei angewendete Velocity, den Velocity-Wert für das Percussion-Instrument.
RIGHT 1 ON/OFF	Identisch mit der Taste PART ON/OFF [RIGHT 1].
RIGHT 2 ON/OFF	Identisch mit der Taste PART ON/OFF [RIGHT 2].
LEFT ON/OFF	Identisch mit der Taste PART ON/OFF [LEFT].
OTS +/-	Ruft die nächste/vorherige One-Touch-Einstellung auf.

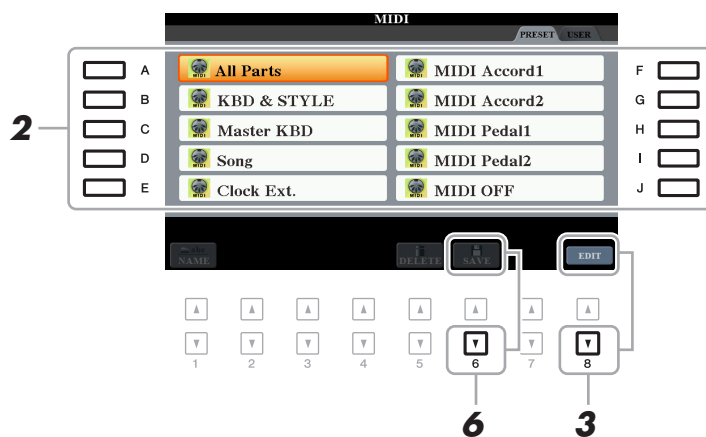
MIDI-Einstellungen

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie MIDI-Einstellungen für das Instrument vornehmen können. Das PSR-S970/S770 stellt zehn vorprogrammierte Vorlagen bereit, mit deren Hilfe Sie das Instrument sofort und leicht an eine bestimmte MIDI-Anwendung oder ein bestimmtes externes Gerät anpassen können. Außerdem können Sie die vorprogrammierten Vorlagen bearbeiten und im USER-Speicher bis zu zehn eigene Vorlagen speichern.

HINWEIS Sie können all Ihre eigenen Vorlagen als einzelne Datei im internen Speicher (USER-Laufwerk) oder auf einem USB-Flash-Laufwerk ablegen: [FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → [G] SYSTEM → TAB [◀][▶] SETUP FILES → [G] MIDI SETUP FILES. Siehe [Seite 131](#).

1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → [I] MIDI



2 Wählen Sie eine vorprogrammierte Vorlage (Template) von der PRESET-Seite aus ([Seite 119](#)).

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

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

4 Wählen Sie die Seite mit den gewünschten Einstellungen mit Hilfe der TAB-Tasten [◀][▶], und stellen Sie dann die verschiedenen Parameter ein, um die aktuelle MIDI-Vorlage zu bearbeiten.

- **SYSTEM** MIDI-Systemeinstellungen ([Seite 120](#))
- **TRANSMIT** Einstellungen für das Senden von MIDI-Daten ([Seite 121](#))
- **RECEIVE** Einstellungen für den Empfang von MIDI-Daten ([Seite 122](#))
- **BASS** Einstellung der Bassnote für die Style-Wiedergabe per MIDI-Empfang ([Seite 123](#))
- **CHORD DETECT** Akkordtyp-Einstellungen für die Style-Wiedergabe per MIDI-Empfang ([Seite 123](#))

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

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

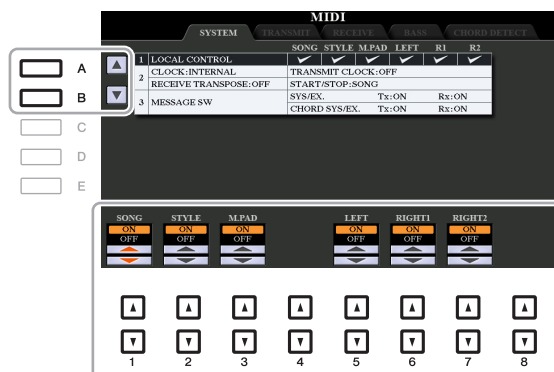


■ Vorprogrammierte MIDI-Vorlagen

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

MIDI-Systemeinstellungen

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 auf der SYSTEM-Seite auf [Seite 118](#). Verwenden Sie die Tasten [A] und [B], um den zu bearbeitenden Parameter auszuwählen (siehe unten), und stellen Sie dann den Ein-/Aus-Zustand usw. mit den Tasten [1 ▲▼] bis [8 ▲▼] ein.



1 Local Control

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

2 Clock-Einstellung usw.

■ CLOCK

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

HINWEIS Wenn CLOCK auf einen anderen Wert als INTERNAL eingestellt wird, ist das Tempo im Hauptdisplay als „Ext.“ angegeben. Das bedeutet, dass die Wiedergabe dieses Instruments nur von einem externen MIDI-Gerät oder Computer aus gesteuert werden kann. In diesem Zustand werden Styles, Songs, Multi Pads oder das Metronom nicht wiedergegeben, wenn Sie die Wiedergabe am Instrument starten.

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

■ TRANSMIT CLOCK

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

■ RECEIVE TRANSPOSE

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

■ START/STOP

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

3 MESSAGE SW (Message Switch)

■ SYS/EX.

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



■ CHORD SYS/EX.

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

Einstellungen für das Senden von MIDI-Daten

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 auf der TRANSMIT-Seite auf [Seite 118](#). Hier wird festgelegt, welche Parts MIDI-Daten senden und über welchen MIDI-Kanal die Daten gesendet werden.

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

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

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

Mit Ausnahme der zwei nachstehenden Parts ist die Konfiguration der Parts identisch mit derjenigen in den Displays MIXING CONSOLE und CHANNEL ON/OFF.

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

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

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

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

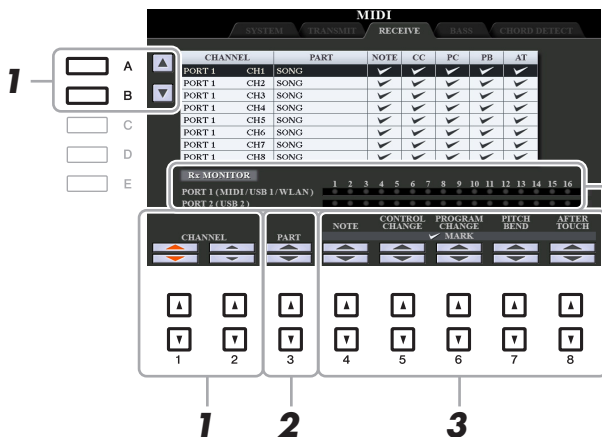
HINWEIS Schreibgeschützte Songs können auch dann nicht gesendet werden, wenn die richtigen Song-Kanäle 1–16 für Übertragung eingestellt sind.

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

Für Informationen zu den hier einstellbaren MIDI-Meldungen lesen Sie „Noten-Events“ auf [Seite 73](#).

Einstellungen für den Empfang von MIDI-Daten

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 auf der RECEIVE-Seite auf [Seite 118](#). Hier wird festgelegt, welche Parts MIDI-Daten empfangen und über welchen MIDI-Kanal die Daten empfangen werden.



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

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

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

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

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

Mit Ausnahme der zwei folgenden Parts ist die Konfiguration der Parts identisch mit derjenigen in den Displays MIXING CONSOLE und CHANNEL ON/OFF.

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

EXTRA PART 1–5: Für den Empfang und die Wiedergabe von MIDI-Daten sind fünf Parts speziell reserviert. Normalerweise werden diese Parts vom Instrument selbst nicht verwendet. Mit diesen fünf Parts, die zusätzlich zu den allgemeinen Parts (mit Ausnahme des Mikrophon-/Gitarrenklangs) verwendet werden können, kann das Instrument als multitimbaler 32-Kanal-Klangerzeuger eingesetzt werden.

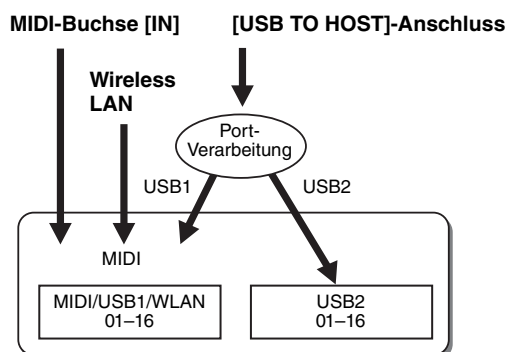
3 Verwenden Sie die Tasten [4 ▲▼] bis [8 ▲▼], um die Art der zu empfangenden Daten festzulegen.

Für Informationen zu den hier einstellbaren MIDI-Meldungen lesen Sie „Noten-Events“ auf [Seite 73](#).

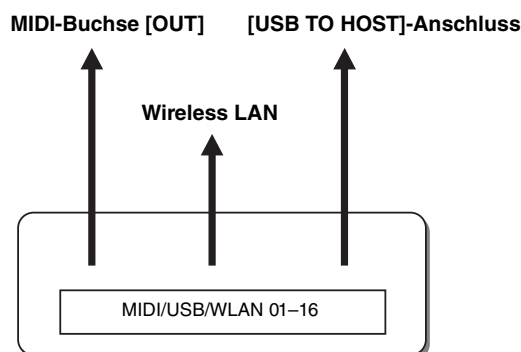
Senden/Empfangen von MIDI-Daten über USB- und MIDI-Anschlüsse

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

● Empfang von MIDI-Daten

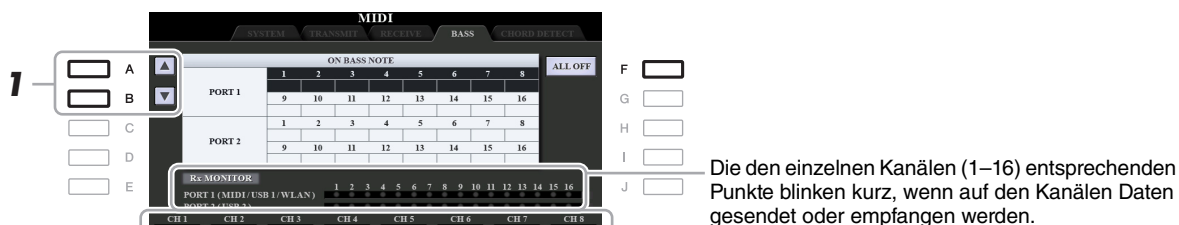


● Senden von MIDI-Daten



Einstellung der Bassnote für die Style-Wiedergabe per MIDI-Empfang

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 der BASS-Seite auf [Seite 118](#). Mit diesen Einstellungen können Sie auf der Grundlage der über MIDI empfangenen Noten-Events den Grundton des Akkords für die Style-Wiedergabe festlegen. Die Note-On/Off-Meldungen, die auf aktivierten Kanälen (ON) empfangen werden, werden als Grundtöne des Akkords der Style-Wiedergabe interpretiert. Die Bassnote wird unabhängig von den Einstellungen für [ACMP] und Split-Punkt erkannt. Sind mehrere Kanäle gleichzeitig aktiviert (ON), wird der Grundton aus den aus mehreren Kanälen zusammengestellten empfangenen MIDI-Daten erkannt.



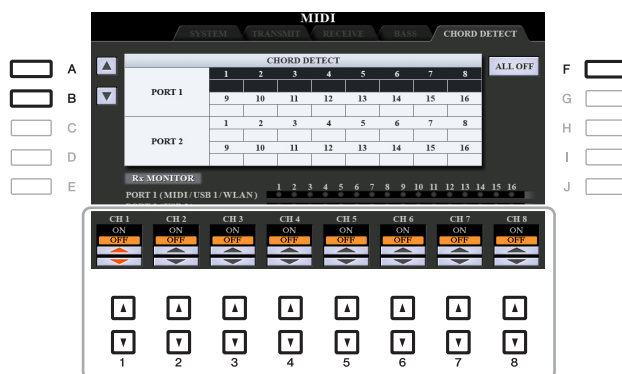
Die den einzelnen Kanälen (1–16) entsprechenden Punkte blinken kurz, wenn auf den Kanälen Daten gesendet oder empfangen werden.

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

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

Akkordtyp-Einstellungen für die Style-Wiedergabe per MIDI-Empfang

Die hier gegebenen Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 der CHORD-DETECT-Seite auf [Seite 118](#). Auf dieser Seite wählen Sie die vom externen Gerät empfangenen MIDI-Kanäle aus, deren MIDI-Daten bei der Style-Wiedergabe für die Erkennung des Akkordtyps herangezogen werden. Die Note On/Off-Meldungen, die auf den eingeschalteten Kanälen (ON) empfangen werden, werden als Noten zur Erkennung von Akkorden bei der Style-Wiedergabe interpretiert. Die zu erkennenden Akkorde sind von der Fingersatzmethode (dem Fingering-Typ) abhängig. Die Akkordtypen werden unabhängig von den Einstellungen für [ACMP] und Split-Punkt erkannt. Sind mehrere Kanäle gleichzeitig aktiviert (ON), wird der Akkordtyp aus den auf all diesen Kanälen empfangenen MIDI-Daten erkannt.



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

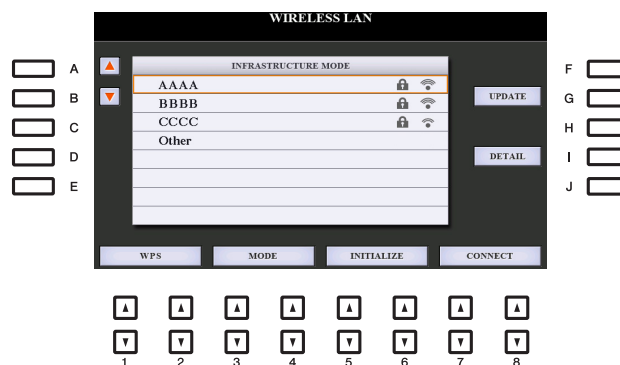
Verbinden mit einem iPhone/iPad über den USB-Wireless-LAN-Adapter

Durch Verwenden eines USB-Wireless-LAN-Adapters (optional erhältlich) können Sie das PSR-S970/S770 drahtlos mit einem iPhone/iPad verbinden. Allgemeine Anweisungen hierzu finden Sie im „Handbuch für den Anschluss von iPhone/iPad“ auf der Website. Dieser Abschnitt enthält nur die Bedienvorgänge und besondere Anweisungen für das PSR-S970/S770.

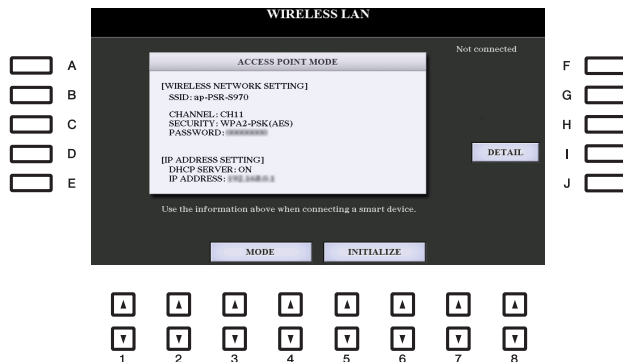
Bevor Sie beginnen, stellen Sie sicher, dass der USB-Wireless-LAN-Adapter am Anschluss [USB TO DEVICE] angeschlossen ist, und rufen Sie das Setup-Display auf mit [FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → [H] WIRELESS LAN.

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

Infrastructure-Modus



[A]/[B]		Wählt das Netz aus.
[G]	UPDATE	Aktualisiert die Liste der Netze im Display.
[I]	DETAIL	Zum Einstellen der einzelnen Parameter auf den folgenden Seiten. Wenn Sie alles richtig eingestellt haben, drücken Sie eine der Tasten [7 ▲▼] und [8 ▲▼] (SAVE), um die Einstellungen zu speichern. IP ADDRESS: Stellt die Netzwerkadresse und weitere Parameter an. OTHERS: Sobald das Instrument im Infrastructure-Modus mit dem Netzwerk verbunden ist, wird im Main-Display die aktuelle Zeit angezeigt. Sie können Ihre lokale Zeitzone (Time Zone) mit der Taste [B] und die Sommerzeit (Daylight Saving Time) mit der Taste [C] angeben. Wenn Sie den Host-Namen eingeben möchte, drücken Sie die Taste [A].
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	WPS	Verbindet dieses Instrument über WPS mit dem Netzwerk. Drücken Sie diese Taste und dann die Taste [G] (YES), und drücken Sie dann innerhalb von zwei Minuten die WPS-Taste am Zugangspunkt.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	MODE	Schaltet in den Zugangspunktmodus (Access Point Mode)
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	INITIALIZE	Initialisiert die Verbindungseinstellungen auf die Werksvoreinstellungen.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	CONNECT	Verbindet sich mit den gewählten Netzwerk. Wenn Sie mit den Tasten [A] und [B] „Other“ wählen, wird hiermit das Manual-Setup-Display aufgerufen, in dem Sie die SSID, die Verschlüsselung und das Passwort einstellen können. Sobald Sie diese eingegeben haben, drücken Sie eine der Tasten [7 ▲▼] und [8 ▲▼] im Manual-Setup-Display, um sich mit dem Netzwerk zu verbinden.



[I]	DETAIL	<p>Zum Einstellen der einzelnen Parameter auf den folgenden Seiten. Wenn Sie alles richtig eingestellt haben, drücken Sie eine der Tasten [7 ▲▼] und [8 ▲▼] (SAVE), um die Einstellungen zu speichern.</p> <p>WIRELESS NETWORK: Hier werden die SSID, Verschlüsselung, das Kennwort und der Kanal eingestellt.</p> <p>IP ADDRESS: Hier werden die Netzwerkadresse und weitere Parameter eingestellt.</p> <p>OTHERS: Hier wird der Host-Name eingegeben, es wird die MAC-Adresse angezeigt, usw.</p>
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	MODE	Schaltet um in den Infrastructure-Modus.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	INITIALIZE	Initialisiert die Verbindungseinstellungen auf die Werksvoreinstellungen.

Inhalt

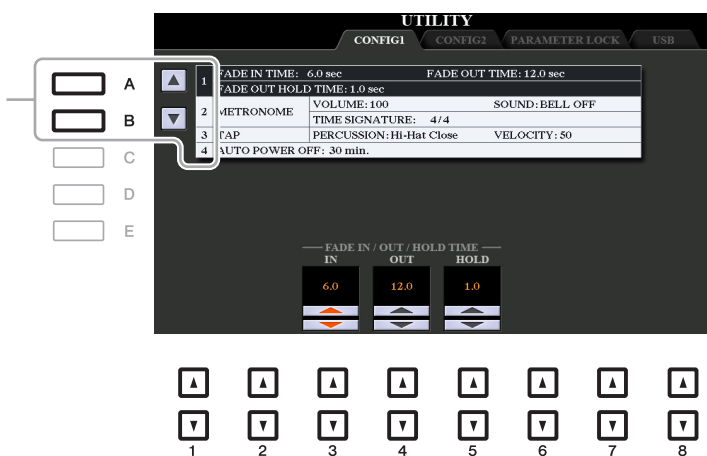
UTILITY	126
• CONFIG 1	126
• CONFIG 2	127
• PARAMETER LOCK	129
• USB	129
SYSTEM	130
• OWNER	130
• BACKUP/RESTORE	130
• SETUP FILES	131
• RESET	132

Dieser Abschnitt behandelt nur die Displays UTILITY und SYSTEM im FUNCTION-Menü. Für andere Displays beachten Sie bitte die „Liste der Funktionen“ in der Bedienungsanleitung, um die entsprechenden Anweisungen zu finden.

UTILITY

CONFIG 1

Benutzen Sie die Tasten [A] und [B], um den gewünschten Parameter auszuwählen.



1 Fade In/Out

Diese Parameter legen fest, wie die Style- oder Song-Wiedergabe mit der Taste [FADE IN/OUT] ein-/ausgeblendet wird.

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



2 Metronome (Metronom)

[2 ▲▼]	VOLUME	Legt die Lautstärke des Metronomklangs fest.
[3 ▲▼]– [5 ▲▼]	SOUND	Legt fest, ob der erste Taktschlag jedes Taktes mit einem Glockenton betont wird oder nicht.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	TIME SIGNATURE	Legt das Taktmaß für den Metronomklang fest.

3 Tap

Hiermit legen Sie den mit der Taste [TAP TEMPO] erzeugten Percussion-Klang und dessen Velocity fest.

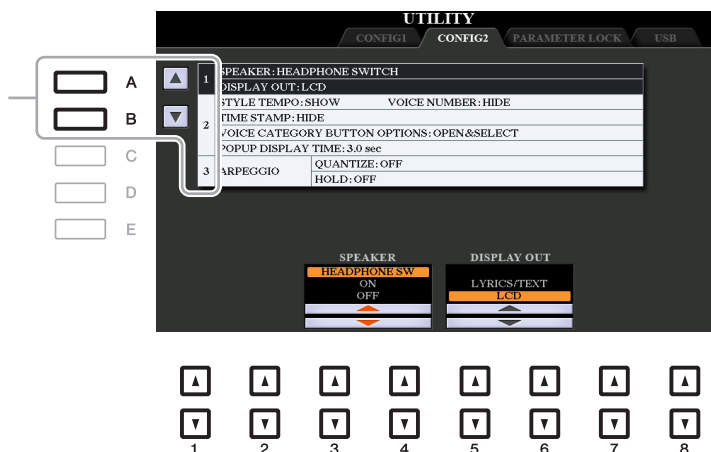
[2 ▲▼]– [4 ▲▼]	PERCUSSION	Wählt den Percussion-Klang aus.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	VELOCITY	Stellt die Velocity ein.

4 Auto Power Off

Näheres finden Sie unter „Spielvorbereitungen“ in der Bedienungsanleitung.

CONFIG 2

Benutzen Sie die Tasten [A] und [B], um den gewünschten Parameter auszuwählen.



1 Lautsprecher / Display-Inhalt

(PSR-S970) [3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	SPEAKER	Legt fest, ob der Klang vom Lautsprecher dieses Instruments ausgegeben wird oder nicht. HEADPHONE SW: Die Lautsprecher geben den Ton ganz normal wieder, dieser wird jedoch ausgeschaltet, wenn Kopfhörer an den Anschluss [PHONES] angeschlossen werden. ON: Die Lautsprecher sind immer eingeschaltet, auch dann, wenn ein Kopfhörer angeschlossen ist. 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.
(PSR-S770) [4 ▲▼]/ [5 ▲▼]		
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	DISPLAY OUT (PSR-S970)	Wählt Anzeigehalte für den externen Bildschirm aus. Näheres finden Sie in Kapitel 10 der Bedienungsanleitung.

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

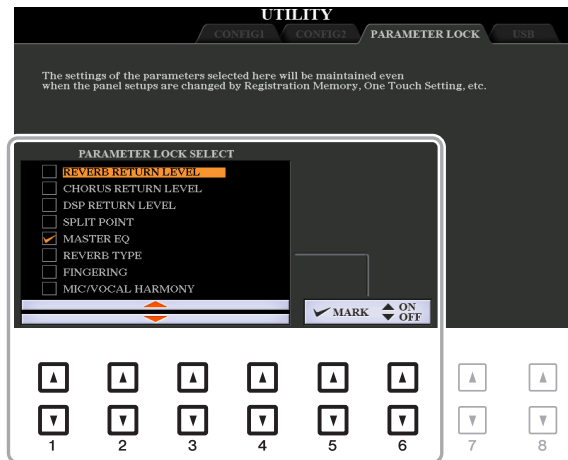
[1 ▲▼]	STYLE TEMPO	Legt fest, ob im Display für die Style-Auswahl das voreingestellte Tempo jedes Styles über dem Style-Namen angezeigt wird oder nicht.
[2 ▲▼]	VOICE NUMBER	Hier wird festgelegt, ob im Voice-Auswahldisplay die Voice-Bank und die Voice-Nummer angezeigt werden oder nicht. Deren Anzeige ist hilfreich, wenn Sie überprüfen möchten, welche Werte Sie für Bank-Select-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 Für GS-Voices stehen die Programmwechselnummern nicht zur Verfügung, wenn dieser Parameter eingeschaltet ist (ON).
[3 ▲▼]	TIME STAMP	Legt fest, ob Aktualisierungsdatum und -uhrzeit im Dateiauswahl-Display angezeigt werden oder nicht. Wenn Sie das Instrument im Infrastructure-Modus mit dem Netzwerk verbinden (Seite 124), indem Sie den USB-Wireless-Adapter (UD-WL01) verwenden, erhält das Instrument die „Clock“-Informationen, und der aktuelle Zeitstempel (Datum und Uhrzeit) wird mit den im Instrument gespeicherten Dateien gespeichert. Sobald Sie das Instrument ausschalten, wird die Clock auf die Werksvoreinstellung eingestellt und so lange nicht aktualisiert, wie das Instrument mit dem Netzwerk verbunden wird.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	VOICE CATEGORY BUTTON OPTIONS	Legt fest, wie das Display für die Voice-Auswahl geöffnet wird, wenn eine der VOICE-Tasten gedrückt wird. OPEN & SELECT: Öffnet das Display für die Voice-Auswahl mit der zuletzt ausgewählten Voice der automatisch ausgewählten Voice-Kategorie (wenn eine der VOICE-Tasten gedrückt wird). OPEN ONLY: Öffnet das Auswahl-Display für Voices mit der momentan ausgewählten Voice (wenn eine der VOICE-Tasten gedrückt wird).
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	POPUP DISPLAY TIME	Legt fest, nach welcher Zeit sich Einblend-Displays schließen. (Einblend-Displays werden angezeigt, wenn Sie Tasten wie z. B. TEMPO, TRANSPOSE oder UPPER OCTAVE usw. drücken.)

3 Arpeggio-Einstellungen

[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	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.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	HOLD ON/OFF	Schaltet die Arpeggio-Hold-Funktion ein oder aus. Wenn dies eingeschaltet ist, 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.

PARAMETER LOCK

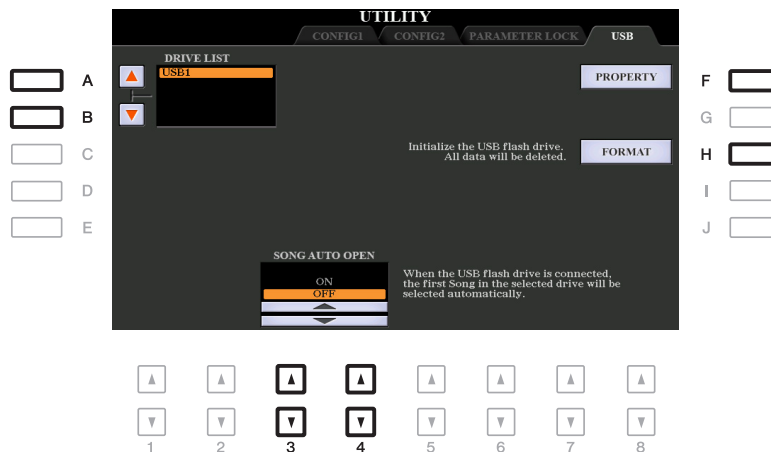
Hiermit können Sie bestimmte Parameter (wie Effect oder Split Point) sperren, so dass deren Einstellungen auch dann erhalten bleiben, wenn die Bedienfeldeinstellungen durch Registration Memory, One Touch Setting usw. geändert werden.



Zum Einschalten dieser Funktion wählen Sie mit den Tasten [1 ▲▼] bis [4 ▲▼] den gewünschten Parameter aus, und setzen oder entfernen Sie dann mit den Tasten [5 ▲▼] und [6 ▲▼] die Markierung. Wiederholen Sie gegebenenfalls diesen Schritt. Markierte Elemente werden gesperrt.

USB

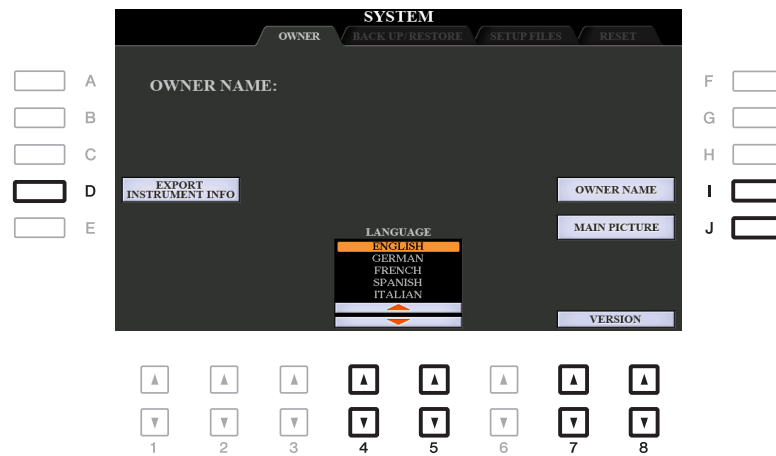
Sie können wichtige Funktionen für USB-Flash-Laufwerke für das Instrument einstellen oder ausführen. Lesen Sie vor Verwendung eines USB-Flash-Laufwerks unbedingt den Abschnitt „Anschließen von USB-Geräten“ in Kapitel 10 der Bedienungsanleitung.



[A]/[B]	DRIVE LIST	Wählt das Laufwerk aus, das formatiert bzw. dessen verbleibender Speicherplatz geprüft werden soll.
[F]	PROPERTY	Öffnet das Property-Display des Geräts, das oberhalb der Tasten [A] und [B] ausgewählt ist. Sie können prüfen, wie viel Speicherplatz noch auf dem Gerät vorhanden ist. HINWEIS Der angezeigte Speicherplatz ist ein ungefährender Wert.
[H]	FORMAT	Formatiert das USB-Flash-Laufwerk, das oberhalb der Tasten [A] und [B] ausgewählt ist. Anweisungen hierfür finden Sie in Kapitel 10 in der Bedienungsanleitung.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	SONG AUTO OPEN	Schaltet die Funktion Song Auto Open ein (ON) oder aus (OFF). In der Einstellung „ON“ wird durch einfaches Anschließen des USB-Flash-Laufwerks (ausgewählt in der Liste oben) automatisch der erste Song auf dem USB-Flash-Laufwerk aufgerufen.

SYSTEM

OWNER



[D]	EXPORT INSTRUMENT INFO	Zum Exportieren von Informationen zur Identifikation des Instruments, was für die Verwendung der Software „Yamaha Expansion Manager“ erforderlich sein kann, in das Stammverzeichnis des USB-Flash-Laufwerks (Seite 22).
[I]	OWNER NAME	Hier können Sie Ihren Namen als Besitzernamen eingeben. Der Name des Besitzers wird im Anfangs-Display nach dem Einschalten angezeigt. Anweisungen zur Eingabe von Zeichen finden Sie im Kapitel „Bedienung der Grundfunktionen“ in der Bedienungsanleitung.
[J]	MAIN PICTURE	Hiermit können Sie ein Hintergrundbild für das MAIN-Display auswählen. Sie können eines der Bilder auswählen, die auf der PRESET-Seite zur Auswahl bereitstehen. Drücken Sie nach der Auswahl die Taste [EXIT], um das Auswahldisplay zu schließen. Wenn Sie ein eigenes Bild verwenden möchten, bereiten Sie die gewünschte Datei (eine Bitmap-Datei „.BMP“ kleiner als 800 x 480 Pixel) auf dem USB-Flash-Laufwerk vor, kopieren Sie sie vom USB-Flash-Laufwerk auf die USER-Seite, und wählen Sie es dann auf der USER-Seite aus. Aufgrund von Beschränkungen der Zugriffszeit wird nicht empfohlen, die gewünschte Datei direkt auf dem USB-Flash-Laufwerk auszuwählen. HINWEIS Die obigen Erklärungen zur Kompatibilität von Bildern beziehen sich auf den Hintergrund des Displays „Song Lyric“ (Seite 52).
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	LANGUAGE	Bestimmt die Sprache für die Meldungen der Displays. Wenn Sie diese Einstellung ändern, werden alle Meldungen in der ausgewählten Sprache angezeigt.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	VERSION	Zeigt Programmversion und Hardware-ID dieses Instruments an.

BACKUP/RESTORE

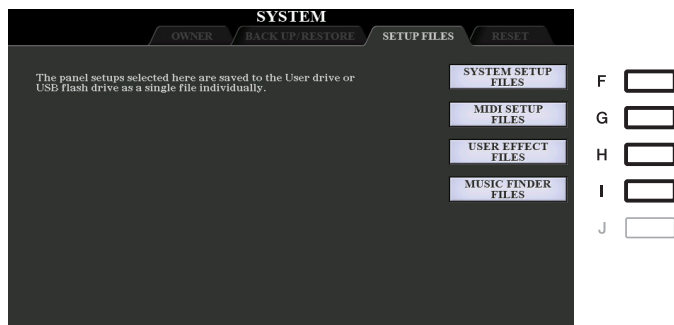
Lesen Sie das Kapitel „Bedienung der Grundfunktionen“ in der Bedienungsanleitung.

SETUP FILES

Für die folgenden Einträge können Sie Ihre eigenen Einstellungen als einzelne Datei auf den Laufwerken USER oder USB speichern, um diese später abrufen zu können.

1 Nehmen Sie alle zu speichernden Einstellungen am Instrument vor.

2 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.



3 Drücken Sie eine der Tasten [F] bis [I], um das entsprechende Display zur Speicherung der Daten auszuwählen.

[F]	SYSTEM SETUP FILES	Die Parameter, die in verschiedenen Displays wie [FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → [J] UTILITY und MIC/GUITAR SETTING festgelegt werden, werden als eine einzelne System-Setup-Datei verarbeitet. Welche Parameter zu den System-Setup-Parametern gehören, können Sie der „Parametertabelle“ der Datenliste auf der Website entnehmen.
[G]	MIDI SETUP FILES	Die MIDI-Einstellungen, die die MIDI-Setups auf der Registerkarte USER umfassen, werden als eine einzelne Datei verarbeitet.
[H]	USER EFFECT FILES	Die folgenden Daten können als einzelne Datei verwaltet werden. <ul style="list-style-type: none"> • User-Effekttypen Seite 107 • User-Master-EQ-Typen Seite 110 • User-Master-Compressor-Typen Seite 112 • User-Mikrofon-/Gitarreneinstellungen Seite 89 • User-Vocal-Harmony-/Synth-Vocoder-Typen (nur PSR-S970) Seiten 93, 98
[I]	MUSIC FINDER FILES	Alle voreingestellten und vom Benutzer erstellten Einträge des Music Finders werden als eine einzelne Datei verwaltet.

4 Wählen Sie mit den TAB-Tasten [◀][▶] die Registerkarte (USER oder USB) aus, unter der Ihre Einstellungen gespeichert werden sollen.

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

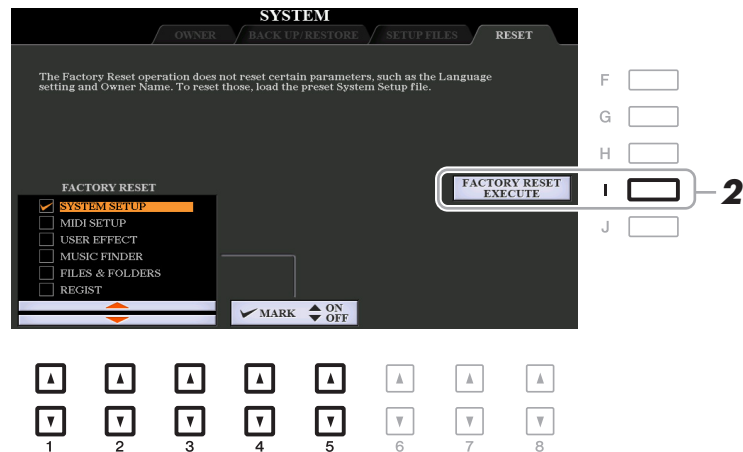
6 Um Ihre Datei abzurufen, drücken Sie eine der Tasten [F] bis [I] im SETUP-FILES-Display, und wählen Sie dann die gewünschte Datei aus.

Wenn Sie die werksseitig voreingestellten Dateien abrufen möchten, wählen Sie die Datei auf der PRESET-Registerkarte aus.

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

RESET

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



1 Wählen Sie mit den Tasten [1 ▲▼] bis [3 ▲▼] das gewünschte Element aus, und setzen oder entfernen Sie dann mit den Tasten [4 ▲▼] und [5 ▲▼] die Markierung.

Wenn ein Eintrag markiert ist, werden die Parameter wie folgt zurückgesetzt.

SYSTEM SETUP	Setzt die „System Setup“-Parameter auf die ursprünglichen Werkseinstellungen zurück. Welche Parameter zu den System-Setup-Parametern gehören, können Sie der „Parametertabelle“ der Datenliste auf der Website entnehmen.
MIDI SETUP	Setzt die MIDI-Einstellungen einschließlich der MIDI-Setups auf der Registerkarte USER zurück in den Auslieferungszustand.
USER EFFECT	Setzt die aktuellen Effekteinstellungen sowie die folgenden Daten zurück: <ul style="list-style-type: none"> • User-Effekttypen Seite 107 • User-Master-EQ-Typen Seite 110 • User-Master-Compressor-Typen Seite 112 • User-Mikrofon-/Gitarreneinstellungen Seite 89 • User-Vocal-Harmony-/Synth-Vocoder-Typen (nur PSR-S970) Seiten 93, 98
MUSIC FINDER	Setzt die Music-Finder-Daten (alle Einträge) zurück in den Auslieferungszustand.
FILES & FOLDERS	Löscht alle Dateien und Ordner einschließlich der Erweiterungsordner in der USER-Registerkarte.
REGIST	Schaltet alle Registration-Memory-LEDs [1] bis [8] aus, wodurch angezeigt wird, dass keine Registration-Memory-Bank ausgewählt ist, wobei jedoch alle Registration-Memory-Bank-Dateien erhalten bleiben. In diesem Status können Sie aus den aktuellen Bedienfeldeinstellungen neue Registration-Memory-Setups erstellen. <p>HINWEIS Das Gleiche können Sie durch Einschalten des Instruments bei gehaltener Taste H5 (das am weitesten rechts liegende H auf der Tastatur) erreichen. In diesem Fall können Sie aus den vorgegebenen Bedienfeldeinstellungen neue Registration-Memory-Setups erstellen.</p>

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

Index

- A**
Akkordgrifftechnik 25
Anschlagdynamik
 (Touch Response) 6
Any Key 56
Arpeggio 7
Arpeggio Hold
 (Arpeggio-Haltfunktion) 116, 128
Arpeggio-Einstellung 128
Arpeggioquantisierung 128
- B**
Blockschaltbild 113
- C**
Carrier (Synth Vocoder) 100
Chorus (Choreffekt) 18, 106
- D**
Datensicherung (Backup) 130
Detune 96
Display 127
Drum Setup 46
DSP 18, 19, 106
Dynamics Control 28
- E**
Echtzeitaufnahme (Multi Pad) 75
Echtzeitaufnahme (Style) 32
Effect (Mixer) 105
Effekte 7, 18, 106
EG (Envelope Generator) 18
Ein-/Ausblenden 126
Einzelschritt-Aufnahme (Style) 36
EQ (Equalizer) 18, 19, 88, 109
Expansion Pack
 (Erweiterungspaket) 22
- F**
Feineinstellung 9
Filter 17, 103
Follow Lights 56
Foot Controller (Fußregler) 114
Footswitch (Fußschalter) 114
Formant 97
Format 129
Freeze 84
- G**
GM 5
Guide (Song) 55
- H**
Harmony 7
- I**
Infrastructure-Modus 124
Instrument-Info 23
- K**
Karao Key („Karaoke-Taste“) 56
Kompressor 88, 111
- L**
Language (Sprache) 55, 130
Lautsprecher 127
Liedtext 52
Live-Control 11
- M**
Master EQ 110
Master-Kompressor 111
Metronome 127
MIDI-Einstellung 118
Modulation 17
Mono 16
Multi Pad Creator 75
Music Finder 79
- N**
Noise Gate 89
NTR (Notentransponierungsregel) 43
NTT (Notentransponierungstabelle) 43
- O**
One-Touch-Einstellung (OTS) 29
Organ-Flutes-Voice 20
OTS LINK TIMING 27
- P**
Pan (Vocal Harmony) 97
Panpot (Mixer) 102
Parametersperre 129
Part EQ 109
Pedal 114
Pitch (Tonhöhe) 9, 104
Pitch Correct (Vocal Harmony) 97
Poly 16
Portamento 16
Punch In/Out (Song Creator) 66
- R**
Registration Sequence 85
Registrierungsspeicher 83
Regler 11
Repeat (Song) 54
Reset (System) 132
Reverb (Hall) 18, 106
RTR (Retrigger-Regel) 45
- S**
Scale Tuning 9
Score 49
Setup-Datei 131
Setup-Daten (Song) 65
Song Creator 58
Song-Einstellung 54
Source Chord (Quellakkord) 42
Source Root (Quellgrundton) 42
Spielassistent (P.A.T.) 57
Step Recording (Multi Pad) 77
Step Recording (Song) 59, 62
Stop Accompaniment 27
Style Creator 30
Style File Format (SFF) 41
Style Retrigger 13
Style-Einstellung 27
Style-Montage 36
Synth-Vocoder-Typ 98
- T**
Talk 90
Tap Tempo 127

Text	52
Touch Sensitivity (Anschlagempfindlichkeit)	6, 16
Transpose	10, 104
Transpose (Vocal Harmony)	95, 96
Tuning	9, 104

U

USB-Flash-Laufwerk	129
--------------------------	-----

V

Vibrato	18
Vocal Harmony-Effekte	91
Vocal-Harmony-Typ	93
Voice Set Filter	19
Voice-Set	15
Volume (Mixer)	102
Volume (Vocal Harmony)	97

W

Wiederherstellen	130
Wireless LAN	124

X

XG	5
----------	---

Y

Your Tempo (Ihr Tempo)	56
------------------------------	----

Z

Zugangsknoten-Modus	125
---------------------------	-----