

DIGITAL WORKSTATION

# Tyros5

Tyros5-76 Tyros5-61

Referenzhandbuch

Dieses Referenzhandbuch erläutert erweiterte Funktionen des Tyros5, auf die in der Bedienungsanleitung nicht näher eingegangen wird. Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung, bevor Sie dieses Referenzhandbuch lesen.

GENERAL **midi2** **XG**   **STYLE FILE** **GE** **AEM**<sup>TM</sup>

# Inhalt

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

<b>1</b>	<b>Voice – Spielen auf der Tastatur –</b>	<b>4</b>
	Voice-Typen (Eigenschaften).....	4
	Auswählen und Spielen von GM-, XG- und anderen (Other) Voices.....	6
	Touch Response (Anschlagdynamik) und effektbezogene Einstellungen.....	7
	Tonhöhereinstellungen.....	10
	Bearbeiten von Voices (Voice Set).....	12
	Bearbeiten von Orgel-Voices (Organ World).....	17
	Bearbeiten einer Ensemble-Voice (Ensemble Voice Edit).....	19
<b>2</b>	<b>Styles – Spielen von Rhythmus und Begleitung –</b>	<b>25</b>
	Auswählen der Akkordgrifftechnik – Chord Fingering.....	26
	Einstellungen für die Style-Wiedergabe.....	28
	Speichern eigener Einstellungen als One-Touch-Einstellung.....	30
	Erstellen/Bearbeiten von Styles (Style Creator).....	31
<b>3</b>	<b>Multi-Pads – Hinzufügen von Musikphrasen zu Ihrem Spiel –</b>	<b>46</b>
	Erstellen von Multi-Pads (Multi Pad Creator).....	46
	Multi-Pad-Bearbeitung.....	48
<b>4</b>	<b>Songs – Aufzeichnen Ihres Spiels als MIDI-Songs –</b>	<b>50</b>
	Bearbeiten der Notenschrifteinstellungen.....	51
	Bearbeiten der Einstellungen für die Liedtext-/Textanzeige.....	53
	Verwenden der Begleitautomatikfunktionen bei der Song-Wiedergabe.....	54
	Parameter für die Song-Wiedergabe (Wiederholungseinstellungen, Kanaleinstellungen, Guide-Funktion).....	55
	Erstellen/Bearbeiten von Songs (Song Creator).....	59
<b>5</b>	<b>Audio-Recorder/Player – Aufnahmen und Wiedergeben von Audiodateien –</b>	<b>76</b>
	Aufzeichnen Ihres Spiels.....	76
	Datei konvertieren.....	80
	Bearbeiten der aufgenommenen Daten (Multi-Track-Aufnahmedatei).....	82
	Neuaufnahme der Multi-Track-Aufnahmedatei.....	84
	Festlegen der Start-/Endpunkte der Audio-Daten (Multi-Track-Aufnahmedatei).....	87
	Playlist-Modus.....	88
<b>6</b>	<b>Music Finder – Abrufen idealer Bedienfeldeinstellungen für Ihr Spiel –</b>	<b>91</b>
	Erstellen einer Kollektion von bevorzugten Einträgen (Favoriten).....	91
	Bearbeiten von Einträgen.....	92
	Speichern der Einträge in einer einzigen Datei (Music-Finder-Datei).....	93
<b>7</b>	<b>Registrierungsspeicher – Speichern und Abrufen eigener Bedienfeldeinstellungen –</b>	<b>95</b>
	Bearbeiten eines Registrierungsspeichers.....	95
	Aufruf bestimmter Einstellungen deaktivieren (Freeze-Funktion).....	96
	Abruf der Registrierungsspeicher-Nummern in einer Reihenfolge (Registration Sequence).....	97
<b>8</b>	<b>Mikrofon – Ihrem Gesang Harmoniestimmen und Synth-Vocoder-Effekte hinzufügen –</b>	<b>100</b>
	Vocal Harmony und Talk-Einstellung.....	100
	Einstellen und Speichern der Mikrofoneinstellungen (Gesang/Sprache).....	101
	Einstellen und Bearbeiten von Vocal-Harmony-Typen.....	104
	Bearbeiten der Synth-Vocoder-Typen.....	111

<b>9</b>	<b>Mischpult (Mixing Console) – Bearbeiten von Lautstärke und Klangeigenschaften –</b>	<b>115</b>
	Bearbeiten der VOL/VOICE-Parameter .....	115
	Bearbeiten der FILTER-Parameter .....	116
	Bearbeiten der TUNE-Parameter .....	117
	Bearbeiten der EFFECT-Parameter .....	118
	Bearbeiten der EQ-Parameter .....	122
	Bearbeiten der Einstellungen des Master Compressors.....	123
	Line-Out-Einstellungen .....	124
	Blockschaltbild .....	125
<b>10</b>	<b>Utility – Vornehmen globaler Systemeinstellungen –</b>	<b>126</b>
	CONFIG 1 .....	126
	CONFIG 2 .....	128
	MEDIA.....	129
	OWNER .....	130
	SYSTEM RESET .....	131
<b>11</b>	<b>Anschlüsse &amp; Verbindungen – Verwendung Ihres Instruments zusammen mit anderen Geräten –</b>	<b>133</b>
	Einstellungen für Fußschalter/Fußregler.....	133
	MIDI-Einstellungen.....	136
	MFC10-Einstellungen .....	142
	Anschließen eines Netzwerks (USB-Wireless-LAN-Adapter im Bundle) .....	144
<b>Anhang</b>		<b>148</b>
	Bedienvorgänge für das Expansion Pack .....	148
<b>Index</b>		<b>150</b>

### Verwenden des PDF-Handbuchs

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



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

- Die Abbildungen und Display-Darstellungen in diesem Handbuch dienen nur zur Veranschaulichung und können von der Darstellung an Ihrem Instrument abweichen. Beachten Sie bitte, dass die in diesem Handbuch gezeigten Display-Darstellungen nur in englischer Sprache vorliegen.
- Die in diesem Handbuch erwähnten Firmen- und Produktnamen sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen der betreffenden Firmen.

### Inhalt

Voice-Typen (Eigenschaften) .....	4
Auswählen und Spielen von GM-, XG- und anderen (Other) Voices.....	6
Touch Response (Anschlagdynamik) und effektbezogene Einstellungen .....	7
• Einstellen der Anschlagdynamik der Tastatur .....	7
• Verwenden der Funktionen Keyboard Harmony/Echo.....	8
Tonhöhereinstellungen .....	10
• Feineinstellung der Tonhöhe des gesamten Instruments .....	10
• Scale Tuning (Skalierung) .....	10
• Ändern der Part-Zuweisung der TRANSPOSE-Tasten.....	11
Bearbeiten von Voices (Voice Set).....	12
• Bearbeitbare Parameter in den VOICE-SET-Displays .....	13
• Deaktivieren der automatischen Auswahl von Voice-Sets (Effekte usw.)....	16
Bearbeiten von Orgel-Voices (Organ World) .....	17
Bearbeiten einer Ensemble-Voice (Ensemble Voice Edit) .....	19

## 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 Vorzüge beim Spiel 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. 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>Für Näheres darüber, wie Sie die S.Art!-Voices am besten spielen können, rufen Sie das Informationsfenster auf (durch Drücken der [6 ▼]-Taste (INFO) im Auswahl-Display für Voices).</p>
S.Art2! (Super Articulation2)	<p>Bei Blasinstrumenten- und Geigen-Voices ist die spezielle Technologie „AEM“ (siehe unten) zum Einsatz gekommen, die detaillierte Samples besonders ausdrucksvoller Spieltechniken auf diesen Instrumenten verwendet – um Tonhöhen zu beugen oder in Noten hineinzugleiten, verschiedene Noten aneinander zu binden oder ausdrucksvolle Nuancen am Ende einer Note hinzuzufügen usw. Sie können diese Artikulationseffekte hinzufügen, indem Sie legato oder nicht legato spielen oder Tonhöhenintervalle von etwa einer Oktave spielen. Wenn Sie beispielsweise bei der Voice „Clarinet“ ein C gedrückt halten und das darüber liegende B spielen, hören Sie ein Glissando bis zu dem B. Auch einige „Note-off“-Effekte werden automatisch erzeugt, wenn Sie eine Note länger als eine bestimmte Dauer gedrückt halten. Jede SArt2!-Voice hat ihre eigene Standard-Vibratoeinstellung, so dass beim Aufrufen einer SArt2!-Voice ungeachtet der Position des Modulationsrads das entsprechende Vibrato angewendet wird. Sie können das Vibrato mit dem Modulationsrad einstellen.</p> <p>Für Näheres darüber, wie Sie die S.Art2!-Voices am besten spielen können, rufen Sie das Informationsfenster auf (durch Drücken der [6 ▼]-Taste (INFO) im Auswahl-Display für Voices).</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!	Diese Voices besitzen eine ausgefeilte Programmierung und reproduzieren die dynamischen Texturen und feinen Nuancen elektronischer Instrumente.
Sweet!	Diese Klänge akustischer Instrumente profitieren ebenfalls von der ständig weiterentwickelten Technologie von Yamaha – und besitzen einen sehr detailreichen und natürlichen Klang.
Drums	Hier sind verschiedene Schlagzeug- und Percussion-Instrumente einzelnen Tasten zugeordnet, so dass Sie die Sounds auf der Klaviatur spielen können.
SFX	Hier sind einzelnen Tasten verschiedene Effekt- und Percussion-Sounds zugeordnet, so dass Sie diese auf der Tastatur spielen können.
Live! Drums	Hierbei handelt es sich um hochwertige Schlagzeug-Sounds, die die Funktionen Stereo Sampling und Dynamic Sampling voll ausnutzen.
Live! SFX	Dies sind verschiedene hochwertige Spezialeffekt- und Percussion-Klänge, die die Funktionen Stereo Sampling und Dynamic Sampling voll ausnutzen.
Organ Flutes!	Bei diesen authentischen Orgel-Voices können Sie die verschiedenen Fußlagen (Footages) festlegen und auf diese Weise eigene Orgelklänge erzeugen. Einzelheiten hierzu finden Sie auf <a href="#">Seite 17</a> .
MegaVoice	Diese Voices machen besonderen Gebrauch von der Velocity-Umschaltung. Jeder Velocity-Bereich (das Maß Ihrer Anschlagstärke) erzeugt einen völlig eigenen Klang. Eine Gitarren-MegaVoice enthält zum Beispiel die Klänge verschiedener Spieltechniken. Bei herkömmlichen MIDI-Instrumenten müssten verschiedene Voices mit diesen verschiedenen Sounds über MIDI aufgerufen und kombiniert gespielt werden, um den gewünschten Effekt zu erzielen. Mit den MegaVoices kann hingegen eine überzeugende Gitarrenspur mit nur einer einzigen Voice realisiert werden, indem bestimmte Velocity-Werte für den Abruf der verschiedenen Sounds genutzt werden. Aufgrund der komplexen Natur dieser Voices und den erforderlichen genauen Velocity-Werten zum Spielen der Sounds sind sie nicht dazu gedacht, per Tastatur gespielt zu werden. Sie sind jedoch äußerst praktisch und sinnvoll bei der Aufnahme von MIDI-Spuren – besonders dann, wenn Sie mehrere unterschiedliche Voices für ein einzelnes Instrument benötigen.

#### HINWEIS

S.Art!-, S.Art2!- und Mega-Voices sind nicht kompatibel zu anderen Instrumentmodellen. Deshalb klingen alle Song- oder Style-Daten, die Sie auf diesem Instrument mit Hilfe dieser Voices erzeugt haben auf anderen Instrumenten nicht korrekt, wenn diese die entsprechenden Voice-Typen nicht besitzen.

#### HINWEIS

S.Art!-, S.Art2!- und Mega-Voices klingen je nach Tastaturbereich, Velocity, Anschlag usw. anders. Daher kann es, wenn Sie einen HARMONY/ECHO-Effekt anwenden, die Transpositionseinstellung oder die Voice-Set-Parameter ändern, zu unerwarteten oder unerwünschten Klängen kommen.

#### HINWEIS

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

Eine Liste der Preset-Voices dieses Instruments finden Sie in der „Voice List“ in der Daten-Liste, verfügbar online in der Yamaha Library.

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

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

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

## AEM-Technologie

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

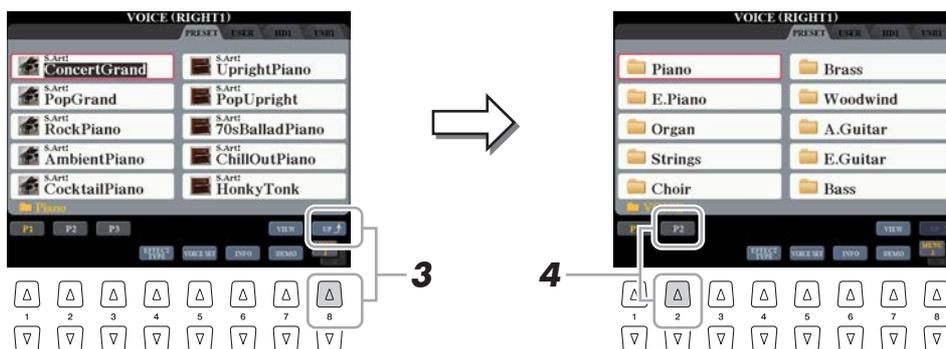
AEM (Articulation Element Modeling) ist die Technologie zur Simulation dieser Instrumenteneigenschaften. Während des Spiels werden in Echtzeit aus riesigen Mengen an Sample-Daten die am besten geeigneten Klang-Samples ausgewählt. Sie werden nahtlos verbunden und wiedergegeben – genau wie es auf einem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

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

## Auswählen und Spielen von GM-, XG- und anderen (Other) 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 Drücken Sie die PART-SELECT-Taste [1]–[4], die der zu verwendenden Part-Nummer entspricht.**
- 2 Drücken Sie eine der VOICE-Kategorieauswahltasten (mit Ausnahme der Tasten [ORGAN WORLD], [ENSEMBLE] und [EXPANSION/USER]), um das Auswahl-Display für Voices aufzurufen.**
- 3 Drücken Sie die Taste [8 ▲] (UP), um die Voice-Kategorien aufzurufen.**



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

### HINWEIS

In diesem Display finden Sie auch den Ordner „Legacy“. Dieser Ordner enthält die Voices früherer Yamaha-Keyboards (wie Tyros, Tyros2, Tyros3, Tyros4 usw.) für Datenkompatibilität mit anderen Modellen.

# Touch Response (Anschlagdynamik) und effektbezogene Einstellungen

## Einstellen der Anschlagdynamik der Tastatur

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

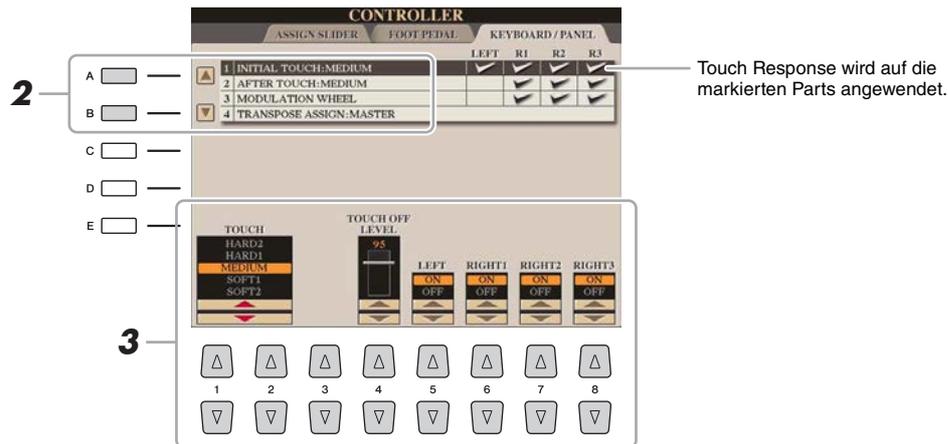
### HINWEIS

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

### 1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

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

### 2 Benutzen Sie die Tasten [A]/[B], um den gewünschten Parameter auszuwählen: „1 INITIAL TOUCH“ oder „2 AFTER TOUCH“.



### 3 Verwenden Sie die Tasten [1 ▲▼]–[8 ▲▼], um die Anschlagdynamik festzulegen.

#### 1 INITIAL TOUCH

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	TOUCH	Legt den Touch-Response-Typ für die Anschlagstärke fest. <b>HARD 2:</b> Erfordert einen kräftigen Anschlag, um eine große Lautstärke zu erzeugen. Geeignet für Spieler mit hartem Anschlag. <b>HARD 1:</b> Erfordert einen mittelmäßig kräftigen Anschlag, um größere Lautstärken zu erzeugen. <b>MEDIUM:</b> Standardanschlag. <b>SOFT 1:</b> Erzeugt schon bei mittlerem Anschlag eine relativ große Lautstärke. <b>SOFT 2:</b> Erzeugt relativ große Lautstärken, auch bei leichter Spielstärke. Geeignet für Spieler mit zartem Anschlag.
[4 ▲▼]	TOUCH OFF LEVEL	Legt die vorgegebene Lautstärke fest, falls Touch deaktiviert ist (OFF).
[5 ▲▼]– [8 ▲▼]	LEFT–RIGHT3	Schaltet die Anschlagdynamik für jeden Tastatur-Part ein oder aus.

#### 2 AFTER TOUCH

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	TOUCH	Legt den Touch-Response-Typ für Aftertouch fest. <b>HARD:</b> Um Änderungen hervorzurufen, ist ein relativ starkes After Touch (nachträglicher Druck auf die Tastatur) erforderlich. <b>MEDIUM:</b> Erzeugt eine relativ normale After Touch Response. <b>SOFT:</b> Ermöglicht relativ große Änderungen mit sehr geringem After-Touch-Druck.
[5 ▲▼]– [8 ▲▼]	LEFT–RIGHT3	Schaltet After Touch für jeden Tastatur-Part ein oder aus.

1

Voice – Spielen auf der Tastatur –

# Verwenden der Funktionen Keyboard Harmony/Echo

Den Harmony-/Echo-Typ können Sie aus einer Vielzahl von Typen auswählen.

**1** Schalten Sie die [HARMONY/ECHO]-Taste ein.

**2** Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → [F] HARMONY/ECHO

**3** Benutzen Sie die Tasten [1 ▲▼]–[3 ▲▼], um den Harmony-/Echo-Typ auszuwählen.

Die Harmony/Echo-Typen sind je nach angewendetem Effekt in drei Gruppen unterteilt (Harmony-Typen, Multi-Assign-Typen und Echo-Typen).

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

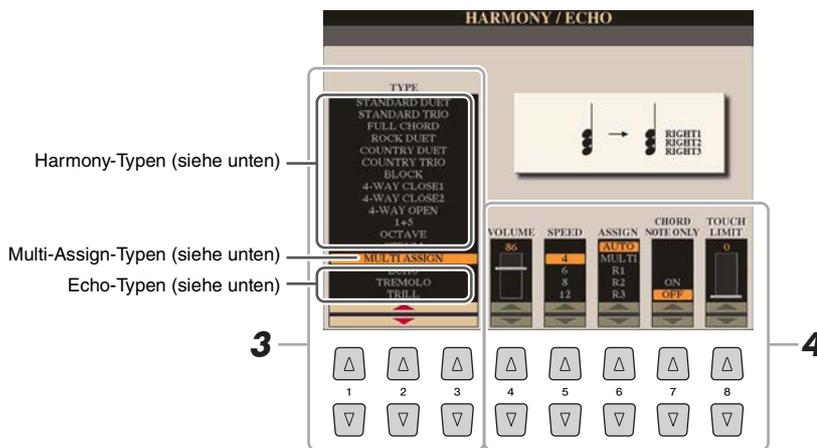
Welche Einstellungen verfügbar sind, hängt vom Harmony-/Echo-Typ ab.

## HINWEIS

Wenn die Taste [MONO] eingeschaltet ist, oder wenn Sie die S.Art1-/S.Art2!-Voices verwenden, arbeitet der Harmony/Echo-Effekt eventuell nicht richtig.

## HINWEIS

Die verfügbaren Harmony/Echo-Effekttypen sind andere, wenn eine Ensemble-Voice gewählt wird.



[4 ▲▼]	VOLUME	Dieser Parameter ist für alle Typen mit Ausnahme von „Multi Assign“ verfügbar. Er legt den Lautstärkepegel der vom Harmony-/Echo-Effekt erzeugten Harmony-/Echo-Noten fest.
[5 ▲▼]	SPEED	Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn der Typ Echo, Tremolo oder Trill ausgewählt ist. Er bestimmt die Geschwindigkeit der Effekte Echo, Tremolo und Trill.
[6 ▲▼]	ASSIGN	Hier wird der Tastatur-Part ausgewählt, dem der Effekt zugewiesen werden soll. <b>AUTO:</b> Wendet den Effekt auf den Part an, bei dem PART ON/OFF eingeschaltet ist. Sind mehr als ein Part eingeschaltet, erhält der Part RIGHT 1 Vorrang über die Parts RIGHT 2/3. Genauso erhält der Part RIGHT 2 Vorrang über den Part RIGHT 3. <b>MULTI:</b> Sind mehr als ein Part eingeschaltet, erklingt die auf der Tastatur gespielte Note vom Part RIGHT 1 und die Harmonien (der Effekt) werden auf die Parts RIGHT 1, RIGHT 2 und RIGHT 3 verteilt. Ist nur ein Part eingeschaltet, werden die auf der Tastatur gespielte Note und der Effekt von diesem Part wiedergegeben. <b>R1–R3:</b> Wendet den Effekt auf den ausgewählten Part an (RIGHT 1, RIGHT 2 oder RIGHT 3). <b>HINWEIS</b> Dieser Parameter ist für den Multi-Assign-Typ nicht verfügbar.
[7 ▲▼]	CHORD NOTE ONLY	Dieser Parameter ist verfügbar, wenn einer der Harmony-Typen ausgewählt ist. Bei Aktivierung (ON) wird der Harmony-Effekt nur auf die (im Tastaturbereich für die rechte Hand gespielte) Noten angewendet, die zu einem im Tastaturbereich für die Begleitung gespielten Akkord gehören.
[8 ▲▼]	TOUCH LIMIT	Dieser Parameter ist für alle Typen mit Ausnahme von „Multi Assign“ verfügbar. Er legt den niedrigsten Velocity-Wert fest, für den die Harmony-Note wiedergegeben werden soll. Mit dieser Option können Sie den Harmony-Effekt selektiv durch Ihre Spielstärke anwenden, wodurch Sie Harmonieakzente in der Melodie erzeugen können. Der Harmony-Effekt wird dann angewendet, wenn Sie die Taste stark genug anschlagen (stärker als der eingestellte Wert).

## ■ Harmony-Typen

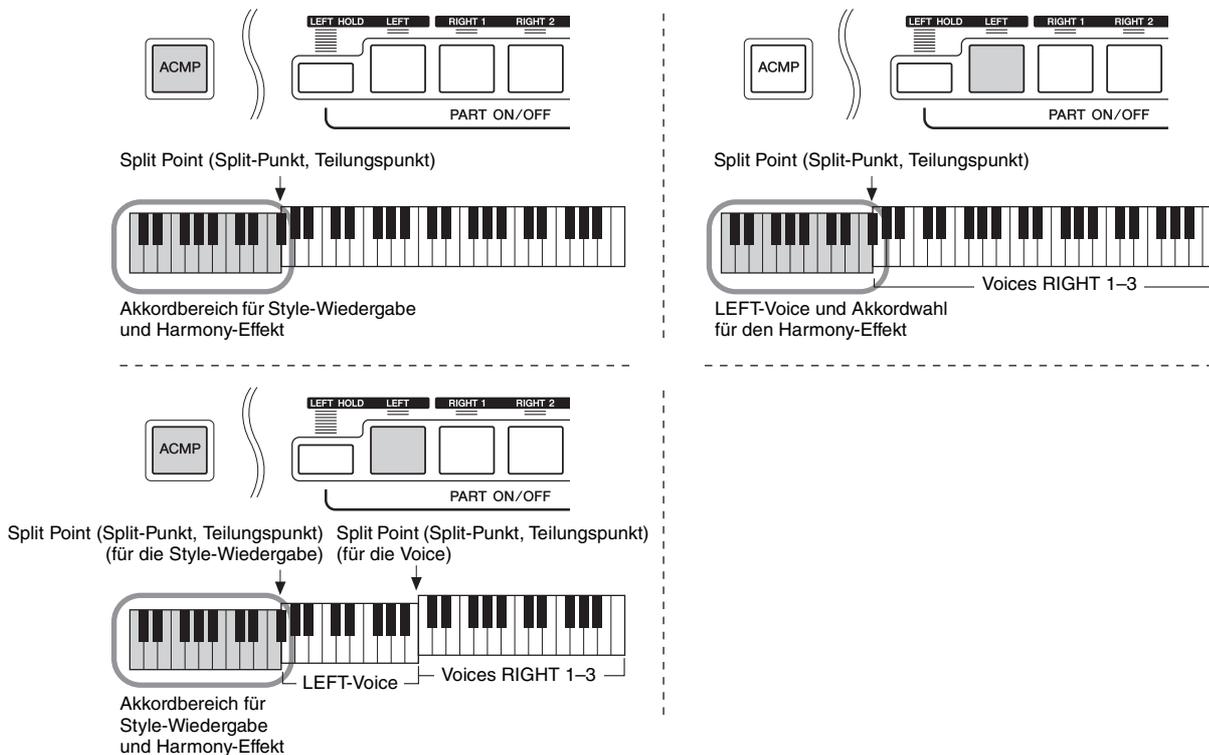
Der Harmony-Effekt wird auf die Noten angewendet, die im Tastaturbereich für die rechte Hand gespielt wird, und zwar je nach dem Akkord, der im unten gezeigten Tastaturbereich für die Akkorde bzw. für die linke Hand gegriffen wird. Sie können diese verschiedenen Split-Punkt-Einstellungen je nach Ihrer bevorzugten Spielweise vornehmen.

### HINWEIS

Die Einstellungen „1+5“ und „Octave“ werden nicht vom Akkord beeinflusst.

### HINWEIS

Die tatsächliche Bedienung hängt von den Split-Punkt-Einstellungen ab. Nähere Informationen erhalten Sie unter „Mit der rechten Hand Akkorde angeben und mit der linken Hand Bass spielen“ in der Bedienungsanleitung.



## ■ Typ „Multi Assign“

Der Multi-Assign-Effekt (Mehrfachzuweisung) weist den im Tastaturbereich der rechten Hand gespielten Akkordnoten automatisch verschiedene Parts (Voices) zu. Wenn Sie zum Beispiel einen Dreiklang spielen, wird die erste Note von der Voice RIGHT 1, die zweite von der Voice RIGHT 2 und die dritte von der Voice RIGHT 3 gespielt. Der „Multi Assign“-Effekt wird nicht vom On/Off-Status von [ACMP] und des Parts LEFT beeinflusst.



## ■ Echo-Typen

Einer der Effekte Echo, Tremolo oder Triller wird synchron zum aktuell eingestellten Tempo auf die im Tastaturbereich für die rechte Hand gespielte Note angewendet, und zwar unabhängig vom Einschaltzustand von [ACMP] und des Parts LEFT. Denken Sie daran, dass „Trill“ angewendet wird, wenn Sie auf der Tastatur zwei Tasten gleichzeitig gedrückt halten (oder die letzten beiden Noten, falls Sie mehr als zwei Noten gedrückt halten). Diese beiden Noten werden dann abwechselnd gespielt.

# Tonhöhereinstellungen

## Feineinstellung 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 Tyros5 mit anderen Instrumenten oder zu Musik von CD.

### 1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → [A] MASTER TUNE/SCALE TUNE → TAB [◀][▶] MASTER TUNE

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

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

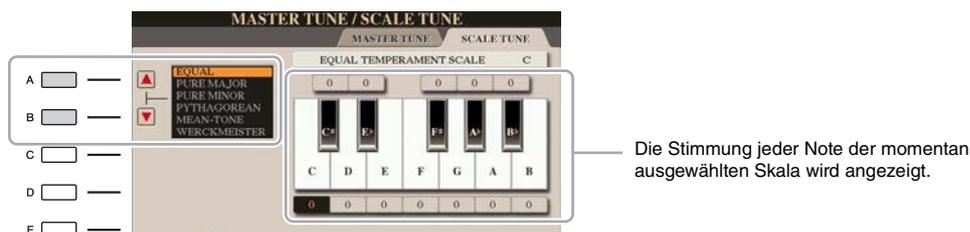
## Scale Tuning (Skalierung)

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

### 1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → [A] MASTER TUNE/SCALE TUNE → TAB [◀][▶] SCALE TUNE

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



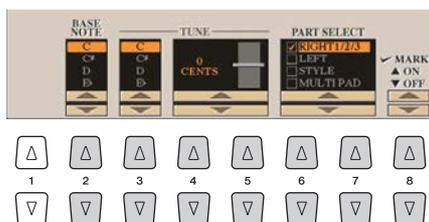
### Voreingestellte Skalentypen

EQUAL	Der Frequenzbereich jeder einzelnen Oktave ist gleichmäßig in zwölf Teile unterteilt, wobei der Tonhöhenabstand zwischen den Halbtönen 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 Quarten und Quinten sind sehr schön und eignen sich für bestimmte Hauptstimmungen.
MEAN-TONE	Diese Tonleiter stellt eine Weiterentwicklung auf Grundlage der pythagoreischen Tonskala dar, bei der die Durterz „besser gestimmt“ wurde. Neben Anderen hat auch Händel diese Skala verwendet.
WERCKMEISTER, KIRNBERGER	Diese kombinierte Tonleiter vereint die Systeme von Werckmeister und Kirnberger, die jeweils Verbesserungen der mitteltönigen und der pythagoreischen Tonleiter waren. Das Hauptmerkmal dieser Skala ist, dass jede Tonart ihren eigenen, unverwechselbaren Charakter besitzt. Die Tonleiter wurde zur Zeit von Bach und Beethoven häufig verwendet, und auch heute noch wird sie oft eingesetzt, wenn Musik früherer Epochen auf dem Cembalo gespielt wird.
ARABIC1, ARABIC2	Verwenden Sie diese Temperierungen zum Spielen von arabischer Musik.

### 3 Nehmen Sie nach Bedarf die folgenden Einstellungen vor.

#### HINWEIS

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



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

1

Voice – Spielen auf der Tastatur –

## Ändern der Part-Zuweisung der TRANSPOSE-Tasten

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

### 1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

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

### 2 Benutzen Sie die Taste [B], um „4 TRANSPOSE ASSIGN“ auszuwählen.

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

KEYBOARD	Die TRANSPOSE-Tasten [–]/[+] 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 [–]/[+] beeinflussen nur die Tonhöhe der Song-Wiedergabe.
MASTER	Die TRANSPOSE-Tasten [–]/[+] beeinflussen die Gesamttonhöhe des Instruments, mit Ausnahme der Audio-Wiedergabe.

Die Zuweisung lässt sich anhand des Einblendfensters überprüfen, das Sie mit den TRANSPOSE-Tasten [–]/[+] aufrufen können.



## Bearbeiten von Voices (Voice Set)

Mit der Voice-Set-Funktion können Sie eigene Voices erzeugen, indem Sie einige Parameter bestehender Voices bearbeiten. Wenn Sie eine Voice erstellt haben, können Sie diese für späteren Abruf als Datei im internen Speicher (User-Laufwerk) oder auf externen Geräten speichern.

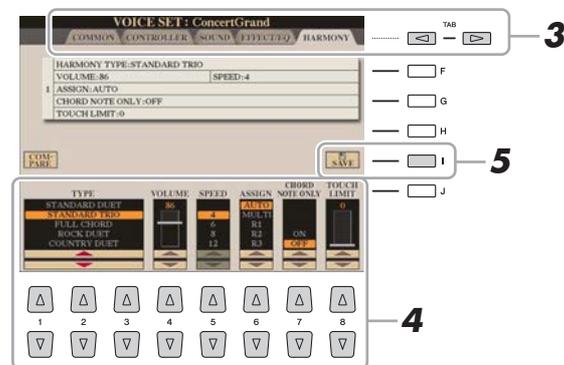
### 1 Wählen Sie die gewünschte Voice aus (außer Organ-World-/Ensemble-Voices).

Organ-World-/Ensemble-Voices erfordern andere als die hier beschriebenen Bearbeitungsmethoden. Anweisungen zur Bearbeitung der Organ-World-Voices finden Sie auf [Seite 17](#). Anweisungen zur Bearbeitung der Ensemble-Voices finden Sie auf [Seite 19](#).

### 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 [◀][▶] aus.

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



### 4 Verwenden Sie die Tasten [A]/[B], um den zu bearbeitenden Eintrag oder Parameter auszuwählen, und bearbeiten Sie die Voice mit den Tasten oder Schiebereglern [1 ▲▼]–[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 „Grundlegende Bedienungsschritte“ 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> <p><b>TOUCH SENSE DEPTH</b> Ändert die Anschlagstärkekurve entsprechend VelDepth (wobei der Offset auf 64 eingestellt wurde)</p> <p>Tatsächlicher Anschlagswert für Klangerzeuger</p> <p><b>TOUCH SENSE OFFSET</b> Ändert die Anschlagstärkekurve entsprechend VelOffset (wobei Depth auf 64 eingestellt wurde)</p> <p>Tatsächlicher Anschlagswert für Klangerzeuger</p> <p><b>DEPTH:</b> Bestimmt die Anschlagempfindlichkeit (Velocity Sensitivity), oder wie stark sich die Lautstärke der Voice im Verhältnis zur Stärke Ihres Tastenanschlages (Velocity) ändert.</p> <p><b>OFFSET:</b> 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 RIGHT 1–3 benutzt wird, ist der Parameter R1/R2/R3 verfügbar. Wird die bearbeitete Voice für den Part LEFT verwendet, 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	Stellt die Dauer des Tonhöhenübergangs ein, wenn die bearbeitete Voice auf MONO gestellt wird (siehe oben).
		<p><b>HINWEIS</b> Die Portamento-Funktion erzeugt einen gleitenden Tonhöhenwechsel zwischen zwei auf der Tastatur gespielten Noten.</p>

## ■ CONTROLLER-Seite

### 1 MODULATION

Das Modulationsrad 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.

1  
Voice – Spielen auf der Tastatur –

## 2 AFTER TOUCH

Mit Hilfe von After Touch (nachträglichem Druck auf die Tasten) können die folgenden Parameter moduliert werden. Hier stellen Sie die Intensität ein, mit der After Touch jeden der folgenden Parameter beeinflusst.

[2 ▲▼]	FILTER	Bestimmt die Intensität, mit der After Touch die Grenzfrequenz des Filters (Cutoff Frequency) moduliert. Einzelheiten zu Filtern finden Sie weiter unten.
[3 ▲▼]	AMPLITUDE	Bestimmt die Intensität, mit der After Touch die Amplitude (Lautstärke) moduliert.
[5 ▲▼]	LFO PMOD	Bestimmt die Intensität, mit der After Touch die Tonhöhe oder den Vibrato-Effekt moduliert.
[6 ▲▼]	LFO FMOD	Bestimmt die Intensität, mit der After Touch die Filtermodulation oder den Wah-Effekt moduliert.
[7 ▲▼]	LFO AMOD	Bestimmt die Intensität, mit der After Touch die Amplitude oder den Tremolo-Effekt moduliert.

## ■ SOUND-Seite

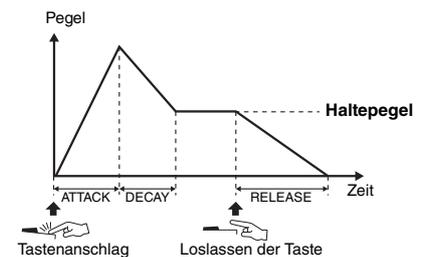
### FILTER

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

[1 ▲▼]	BRIGHT (Brightness)	Bestimmt die Cutoff-Frequenz bzw. den wirksamen Frequenzbereich des Filters (siehe Abbildung). Höhere Werte bewirken einen höhenreicheren Klang.	
[2 ▲▼]	HARMO. (Harmonics)	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

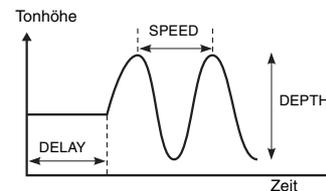
Die Parameter des EG (Envelope Generator, Hüllkurvengenerator) bestimmen die Änderung des Klangpegels über die Zeit. Damit lassen sich die natürlichen Klangmerkmale akustischer Instrumente nachahmen, beispielsweise das schnelle Einschwingen und Abklingen von Schlaginstrumenten oder das langsame Ausklingen 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 ▲▼]	RELES. (Release)	Legt fest, wie schnell der Klang auf Null ausklingt, nachdem die Taste losgelassen wurde. Je niedriger der Wert, desto kürzer ist die Ausklingphase.

## VIBRATO

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



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

## ■ EFFECT-/EQ-Seite

### 1 REVERB DEPTH / CHORUS DEPTH / DSP DEPTH / 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 <a href="#">Seite 15</a> 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 ▲▼]- [4 ▲▼]	DSP TYPE	Wählt Kategorie und Typ des DSP-Effekts aus. Wählen Sie zunächst eine Kategorie und dann einen Effekttyp aus.
[5 ▲▼]- [8 ▲▼]	VARIATION	Für jeden DSP-Typ stehen zwei Variationen zur Verfügung. Hier können Sie den Ein-/Aus-Zustand für den VARIATION-Parameter bearbeiten sowie dessen Wert einstellen.
[5 ▲▼]	ON/OFF	Schaltet DSP Variation für die ausgewählte Voice ein oder aus. Diese Einstellung können Sie auch mit der VOICE-EFFECT-Taste [VARIATION] am Bedienfeld vornehmen. (Diese Taste ist nur wirksam, wenn die [DSP]-Taste eingeschaltet ist.)
	PARAMETER	Zeigt den Variation-Parameter an. (Dieser hängt vom Effekttyp ab und lässt sich nicht einstellen.)
[6 ▲▼]- [8 ▲▼]	VALUE	Stellt den Anteil des DSP-Variation-Parameters ein.

### 3 EQ

Legt die Frequenz und die Lautstärke der niedrigen und hohen EQ-Bänder fest. Näheres über den EQ erfahren Sie auf [Seite 122](#).

## ■ HARMONY-Seite

Entspricht dem Display [FUNCTION] → [F] HARMONY/ECHO. Siehe „Verwenden der Funktionen Keyboard Harmony/Echo“ auf [Seite 8](#).

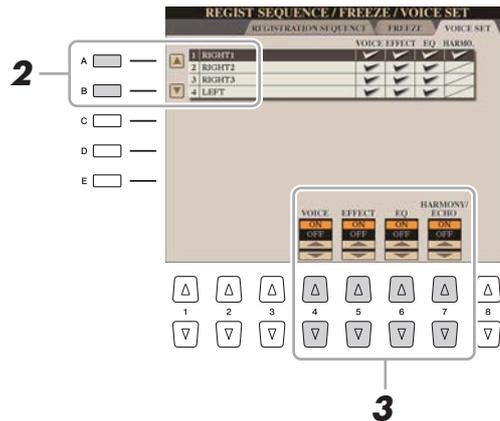
## Deaktivieren der automatischen Auswahl von Voice-Sets (Effekte usw.)

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 mit der vorherigen Voice verwendeten Harmony-Effekt beibehalten möchten, stellen Sie den Parameter HARMONY/ECHO auf OFF (im nachstehend erläuterten Display).

### 1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → [E] REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET → TAB [◀][▶] VOICE SET

### 2 Benutzen Sie die Tasten [A]/[B], um den gewünschten Tastatur-Part auszuwählen.



### 3 Verwenden Sie die Tasten [4 ▲▼]–[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/ ECHO	Entspricht der Seite HARMONY.

# Bearbeiten von Organ-Voices (Organ World)

Die Organ-World-Voices lassen sich bearbeiten, indem die Zugriegel eingestellt, ein Attack-Sound hinzugefügt, Effekte und Equalizer angewendet werden usw. Falls gewünscht können Sie auch die Geschwindigkeit des Rotary Speaker sowie die Vibrato-Einstellung ändern.

## 1 Wählen Sie die gewünschte Organ-Voice im Organ-World-Display aus.

- 1-1** Drücken Sie die [ORGAN WORLD]-Taste.
- 1-2** Wählen Sie mit den Tasten TAB [◀][▶] den zu bearbeitenden Orgeltyp aus. Wenn Sie einen der Typen CONCERT oder THEATRE gewählt haben, fahren Sie fort mit Schritt 3. Für diese Typen lassen sich nur Effekt-/EQ-Parameter einstellen.
- 1-3** Drücken Sie mehrmals die Taste [D]/[I], bis das Display für die Auswahl von Presets aufgerufen wird.
- 1-4** Wählen Sie mit den Tasten [1 ▲▼]–[8 ▲▼] das gewünschte Preset aus.

## 2 Drücken Sie mehrmals die Taste [D]/[I], um das entsprechende Display für die Einstellungen aufzurufen (FOOTAGES oder VOLUME&ATTACK).

Informationen über die verfügbaren Parameter jedes Displays finden Sie auf den [Seiten 17](#) und [18](#).

## 3 Verwenden Sie die [A]-Tasten (EFFECT) zum Aufrufen des Displays mit den Effect-/EQ-Einstellungen.

Informationen über die verfügbaren Parameter jedes Displays finden Sie auf den [Seiten 15](#) und [18](#).

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

## 5 Spielen Sie auf der Tastatur.

### ■ FOOTAGES-Seite



[A]	EFFECT	Öffnet das Display mit den Effekt-/EQ-Einstellungen ( <a href="#">Seite 18</a> ).
[C]	ROTARY (Drehgeschwindigkeit des Leslie-Kabinetts)/ TREMOLO (nur Vintage/ Home-Typ)	Schaltet zwischen langsamer und schneller Rotationsgeschwindigkeit um, wenn der Leslie-Effekt für die Orgelpfeifen ausgewählt ist (DSP-TYPE-Parameter im Effekt-/EQ-Einstellungen-Display) und die VOICE-EFFECT-Taste [DSP] eingeschaltet ist.
[F]	VIBRATO (nur Vintage/ Home-Typ)	Schaltet den Vibrato-Effekt für die Organ-Flute-Voice ein (ON) oder aus (OFF).

### ACHTUNG

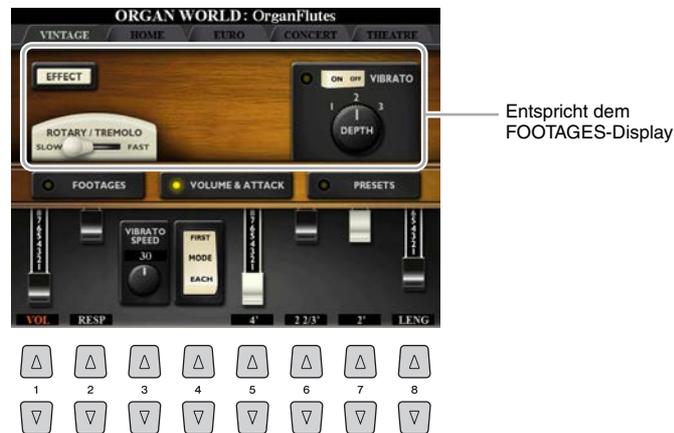
Gehen Sie nach der Bearbeitung zur Registration-Memory-Funktion und speichern Sie die Einstellung. Die Einstellungen gehen verloren, wenn Sie eine andere Voice auswählen oder das Instrument ausschalten, ohne den Speichervorgang auszuführen. Weitere Informationen zur Bedienung finden Sie in der Bedienungsanleitung.

### HINWEIS

Welche Parameter verfügbar sind, hängt vom Orgeltyp ab.

[G]/[H]	VIBRATO DEPTH (nur Vintage/ Home-Typ)	Stellt die Intensität des Vibratos auf eine von drei Stufen ein: 1 (gering), 2 (mittel) oder 3 (hoch).
[D]/[I]	FOOTAGES/ VOLUME & ATTACK / PRESETS	Öffnet das Preset-Auswahl-Display oder das entsprechende Einstellungen-Display (FOOTAGES oder VOLUME & ATTACK)

## ■ VOLUME&ATTACK



[1 ▲▼]	VOL (Volume)	Stellt die Grundlautstärke der Orgelpfeifen ein. Je länger der angezeigte Balken, desto größer die Lautstärke.
[2 ▲▼]	RESP (Response)	Mit der bei Response eingestellten Zeit kann die Dauer des Ein- und Ausschwingens des Orgeltons (Seite 14) relativ zur Fußlage (FOOTAGES) eingestellt werden. Je höher der Wert, desto langsamer das Einschwingen und Ausklingen.
[3 ▲▼]	VIBRATO SPEED (Vibratoge- schwindigkeit) (nur Vintage/ Home-Typ)	Bestimmt die Geschwindigkeit des Vibrato-Effekts, der über „Vibrato On/Off“ (Taste [F]) und „Vibrato Depth“ (Tasten [G]/[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 ▲▼]	LENG (Length)	Wirkt sich auf den Einschwinganteil des Klangs aus und erzeugt ein längeres oder kürzeres Abklingen (Decay) unmittelbar nach dem Einschwingen (Attack). Je länger der angezeigte Balken, desto länger dauert der Abklingvorgang.

## ■ Effekt-/EQ-bezogenes Display

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

# Bearbeiten einer Ensemble-Voice (Ensemble Voice Edit)

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

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

**1-1** Drücken Sie die [ENSEMBLE]-Taste.

**1-2** Drücken Sie eine der Tasten [1 ▲▼]–[8 ▲▼], um die zu bearbeitende Ensemble-Voice auszuwählen.

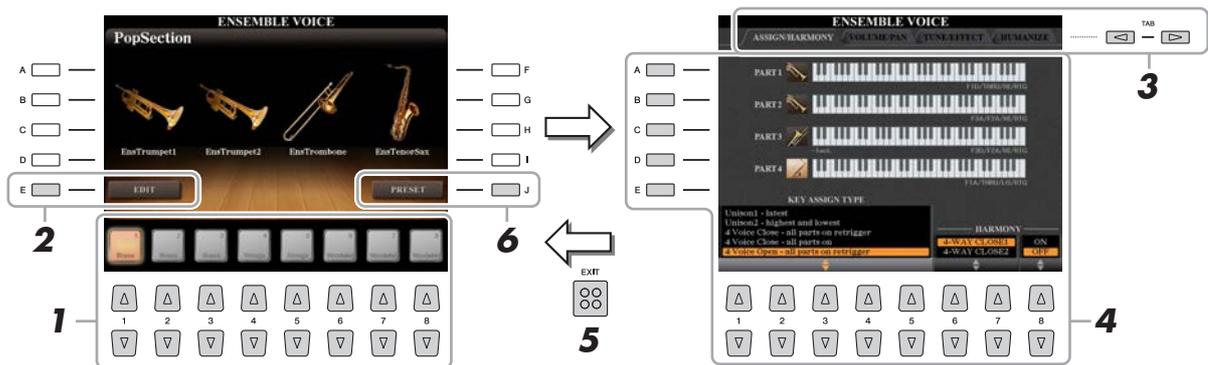
Falls erforderlich, drücken Sie die Taste [J] (PRESETS) und wählen Sie dann die gewünschte aus den verschiedenen Preset-Ensemble-Voices aus.

Informationen darüber, wie weitere Ensemble-Voices ausgewählt werden können, erhalten Sie in der Bedienungsanleitung.

## 2 Drücken Sie die Taste [E] (EDIT), um das Ensemble-Voice-(Bearbeitungs-)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 auf den [Seiten 20–24](#).



## 4 Mit den Tasten [A]–[E] wählen Sie einen Parameter aus, und mit den Tasten oder Schiebereglern [1 ▲▼]–[8 ▲▼] stellen Sie den Wert für jeden Part ein.

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

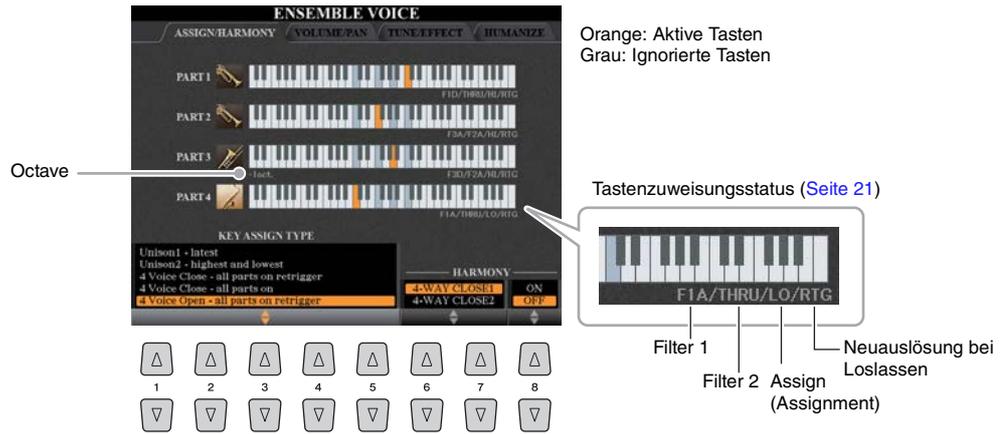
## 6 Drücken Sie die Taste [J] (PRESET), um Ihre bearbeitete Voice zu speichern.

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

### ACHTUNG

Wenn Sie auf eine andere Voice umschalten oder das Gerät ausschalten, ohne zu speichern, gehen die bearbeiteten Daten verloren.

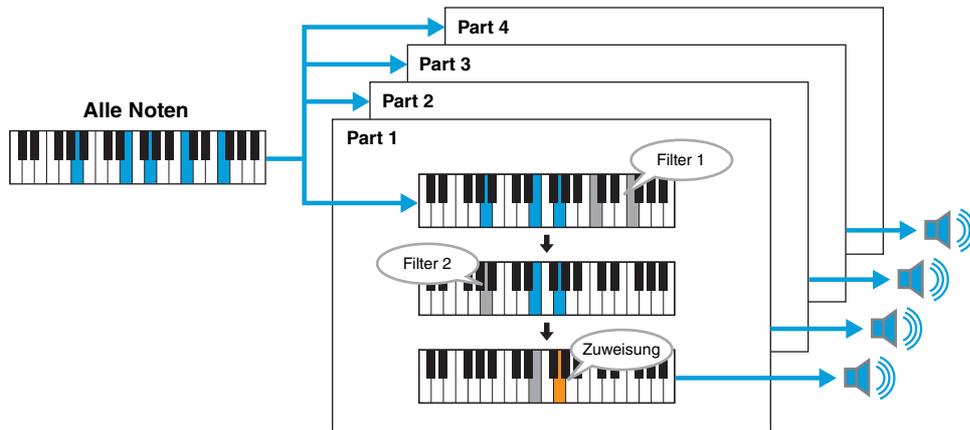
■ ASSIGN / HARMONY



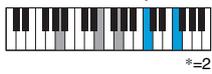
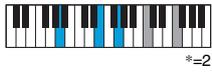
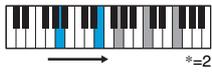
[1 ▲▼]- [5 ▲▼]	KEY ASSIGN TYPE	Legt den Typ der Tastenzuweisung fest. Dies wird auf alle Voice-Parts angewendet. Näheres erfahren Sie in der Liste Tastenzuweisungstypen von Ensemble-Voices weiter unten.
[6 ▲▼]- [7 ▲▼]	HARMONY (Harmony Type)	Entspricht dem Display [FUNCTION] → [F] HARMONY/ECHO. Siehe „Verwenden der Funktionen Keyboard Harmony/Echo“ auf Seite 8. Es sind nur vier Typen („4-WAY CLOSE 1“ und „4-WAY CLOSE 2“) verfügbar.
[8 ▲▼]	ON/OFF	Schaltet den Harmony-Effekt ein oder aus.

**Struktur der Tastenzuweisung von Ensemble-Voices**

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

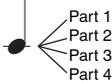
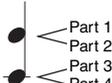
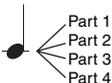
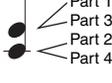
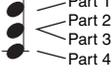
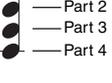


## Liste des Tastenzuweisungsstatus von Ensemble-Voices (nur Anzeige)

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

\* Zeigt eine ganze Zahl 1 oder höher an.

## Liste der Tastenzuweisungstypen von Ensemble-Voices

Nr.	Tastenzuweisungstyp	Beschreibung	Neuauslösung bei Loslassen (*3)
1	Unison 1–latest	Diese Einstellung hat ein vollständiges Unisono zur Folge. Wird eine Taste angeschlagen, erzeugen alle vier Parts die gleiche Note. Werden mehrere Tasten angeschlagen, wird die Unisono-Note aufgrund der zuletzt gespielten Note ausgewählt. 	Ja
2	Unison 2–highest and lowest	Diese Einstellung erzeugt ein Unisono oder ein Intervall. Wird eine Taste angeschlagen, erzeugen alle vier Parts die gleiche Note; werden jedoch zwei oder mehr Tasten angeschlagen, werden die Parts zwischen der tiefsten und der höchsten aufgeteilt. 	Ja
3	4 Voice Close–all parts on retrigger	Diese Einstellung eignet sich für geschlossene Akkorde. Wird eine Taste angeschlagen, erzeugen alle vier Parts einen Klang. Werden zwei oder mehr Tasten angeschlagen, werden die Parts unter den verschiedenen Noten des Akkords aufgeteilt.    	Ja
4	4 Voice Close–all parts on		Nein

5	4 Voice Open—all parts on retrigger	Diese Einstellung eignet sich für offene Akkorde. Wird eine Taste angeschlagen, erzeugen alle vier Parts einen Klang. Werden zwei oder mehr Tasten angeschlagen, werden die Parts unter den verschiedenen Noten des Akkords aufgeteilt.	Ja
6	4 Voice Open—all parts on		Nein
7	4 Voice Incremental 1 –from highest retrigger	Je mehr Tasten angeschlagen werden, desto größer ist die Anzahl der Parts, die einen Klang erzeugen, wobei der Vorrang auf höheren Parts liegt. Part 1 wird beispielsweise bei einer angeschlagenen Taste gespielt, Part 1 und Part 2 werden bei zwei angeschlagenen Tasten gespielt usw.	Ja
8	4 Voice Incremental 1 –from highest		Nein
9	4 Voice Incremental 2 –from lowest retrigger	Je mehr Tasten angeschlagen werden, desto größer ist die Anzahl der Parts, die einen Klang erzeugen, wobei der Vorrang auf den tieferen Parts liegt. Part 4 wird beispielsweise bei einer angeschlagenen Taste gespielt, Part 4 und Part 3 werden bei zwei angeschlagenen Tasten gespielt usw.	Ja
10	4 Voice Incremental 2 –from lowest		Nein
11	3 Voice Close—all parts on retrigger	Diese Einstellung erzeugt ein Ensemble mit drei Noten für geschlossene Akkorde. (*1)	Ja
12	3 Voice Close—all parts on		Nein
13	3 Voice Open—all parts on retrigger	Diese Einstellung erzeugt ein Ensemble mit drei Noten für offene Akkorde. (*1)	Ja
14	3 Voice Open—all parts on		Nein
15	3 Voice Incremental 1 –from highest retrigger	Drei-Noten-Version eines Ensembles mit Vorrang für die höheren Parts. Parts 1 & 4 werden beispielsweise bei einer angeschlagenen Taste gespielt, Parts 1 & 4 sowie Part 2 werden bei zwei angeschlagenen Tasten gespielt usw. (*1)	Ja
16	3 Voice Incremental 1 –from highest		Nein
17	3 Voice Incremental 2 –from lowest retrigger	Drei-Noten-Version eines Ensembles mit Vorrang für die tieferen Parts. Part 3 wird beispielsweise bei einer angeschlagenen Taste gespielt, Part 3 und Part 2 werden bei zwei angeschlagenen Tasten gespielt usw. (*1)	Ja
18	3 Voice Incremental 2 –from lowest		Nein
19	2 Voice Close—all parts on retrigger	Diese Einstellung erzeugt ein Ensemble mit zwei Noten für geschlossene Akkorde. (*2)	Ja
20	2 Voice Close—all parts on		Nein
21	2 Voice Incremental 1 –from highest retrigger	Zwei-Noten-Version eines Ensembles mit Vorrang für die höheren Parts. Parts 1 & 3 werden beispielsweise bei einer angeschlagenen Taste gespielt, Parts 1 & 3 sowie Parts 2 & 4 werden bei zwei angeschlagenen Tasten gespielt usw. (*2)	Ja
22	2 Voice Incremental 1 –from highest		Nein
23	2 Voice Incremental 2 –from lowest retrigger	Zwei-Noten-Version eines Ensembles mit Vorrang für die tieferen Parts. Parts 2 & 4 werden beispielsweise bei einer angeschlagenen Taste gespielt, Parts 1 & 3 sowie Parts 2 & 4 werden bei zwei angeschlagenen Tasten gespielt usw. (*2)	Ja
24	2 Voice Incremental 2 –from lowest		Nein

\*1: Bei Drei-Voice-Ensembles bewegt sich Part 4 auf die gleiche Weise wie Part 1.

\*2: Bei Zwei-Voice-Ensembles bewegt sich Part 3 auf die gleiche Weise wie Part 1; Part 4 bewegt sich auf die gleiche Weise wie Part 2.

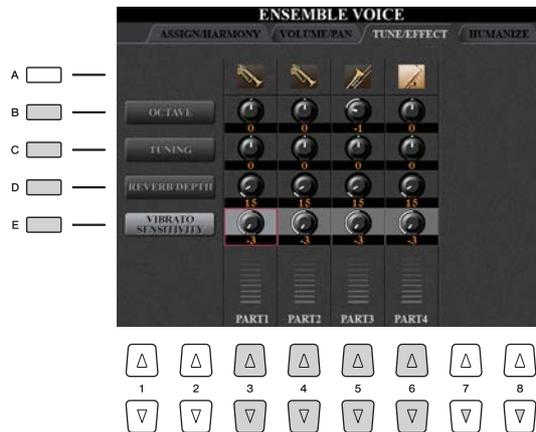
\*3: Bei Ensemble-Typen, die Neuauslösung bei Loslassen unterstützen, wird ein Part, der gestoppt wird, weil die entsprechende Taste losgelassen wurde, auf Grundlage der weiterhin gehaltenen Tasten neu zugewiesen und spielt so die zugehörige Note.

## ■ VOLUME / PAN



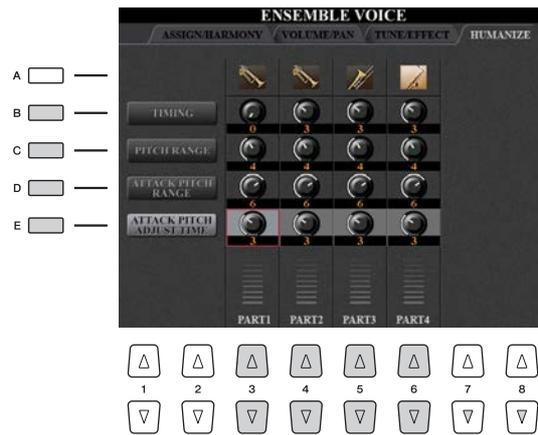
[A]	VOICE	Hier können Sie für die einzelnen Parts andere Voices auswählen. Sie können dies auch mit den PART-SELECT-Tasten auswählen. Die Einstellungen von PART 1–4 entsprechen den PART-SELECT-Tasten [LEFT] und [PART 1–3].  <b>HINWEIS</b> Nur die empfohlenen Voices, die für Ensemble-Voices geeignet sind, lassen sich auswählen.
[C]	PART ON/OFF	Schaltet jeden Part ein oder aus. Die Einstellungen von PART 1–4 entsprechen den PART-ON/OFF-Tasten [LEFT] und [PART 1–3].
[D]	PANPOT	Legt die Stereoposition des ausgewählten Parts fest.
[E]	VOLUME	Legt die Lautstärke jedes Parts oder Kanals fest, wodurch Sie die Möglichkeit zur Feineinstellung der Balance aller Parts haben. Diese Parameter entsprechen den Parametern LEFT und RIGHT 1–3 auf der Registerkarte VOL/VOICE im MIXING-CONSOLE-Display.
[3 ▲▼]- [6 ▲▼]		Wählt den Part, auf den die Bearbeitung angewendet wird, und stellt dann den Wert für jeden Part ein.

## ■ TUNE / EFFECT

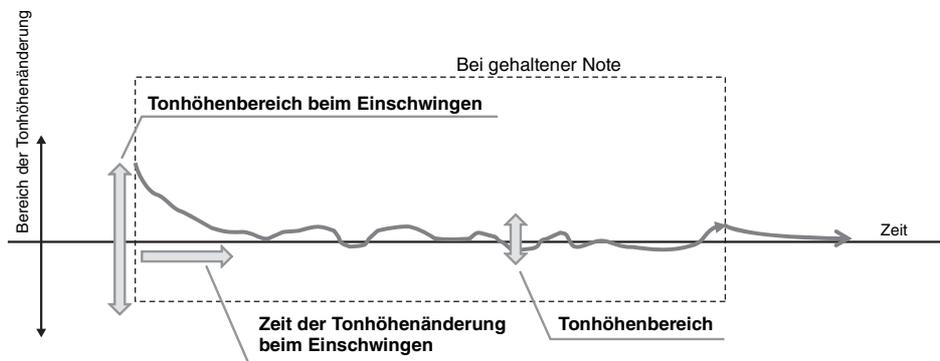


[B]	OCTAVE	Legt für jeden Tastatur-Part den Umfang der Tonhöhenänderung in Oktaven über zwei Oktaven nach oben oder unten fest. Der hier eingegebene Wert wird der Einstellung über die OCTAVE-Tasten [-]/[+] hinzugefügt.
[C]	TUNING	Legt die Tonhöhe jedes Tastatur-Parts in Cents fest.  <b>HINWEIS</b> In der Musik ist ein „Cent“ ein 1/100stel eines Halbtons. (100 Cents entsprechen einem Halbton.)
[D]	REVERB DEPTH	Stellt die Intensität des Reverb-Effekts ein.
[E]	VIBRATO SENSITIVITY	Bestimmt die Intensität des Vibrato-Effekts. Höhere Werte erzeugen ein deutlicheres Vibrato.
[3 ▲▼]- [6 ▲▼]		Wählt den Part, auf den die Bearbeitung angewendet wird, und stellt dann den Wert für jeden Part ein.

## ■ HUMANIZE



[B]	TIMING	Bestimmt die Verzögerung zwischen dem Moment, in dem der eigentliche Klang des Parts erzeugt wird und dem Moment, in dem einige Noten gespielt werden.
[C]	PITCH RANGE	Legt das Vibrato (Tonhöhenänderung) fest, wenn der Klang erzeugt wird. Je höher der Wert, desto größer ist der Tonhöhenbereich.
[D]	ATTACK PITCH RANGE	Legt die tatsächliche Tonhöhenhüllkurve fest, die direkt nach dem Erklären angewendet wird. Je höher der Wert, desto größer ist der Tonhöhenbereich.
[E]	ATTACK PITCH ADJUST TIME	Legt die Zeit fest zwischen dem Moment, an dem der Klang beginnt und dem Moment, in dem die Tonhöhenhüllkurve den korrekten Wert erreicht.
[3 ▲▼]– [6 ▲▼]		Wählt den Part, auf den die Bearbeitung angewendet wird, und stellt dann den Wert für jeden Part ein.



## Inhalt

Auswählen der Akkordgrifftechnik – Chord Fingering .....	26
Einstellungen für die Style-Wiedergabe .....	28
Speichern eigener Einstellungen als One-Touch-Einstellung .....	30
Erstellen/Bearbeiten von Styles (Style Creator) .....	31
• Echtzeitaufnahme .....	33
• Step Recording (Schrittweise Aufnahme).....	37
• Style-Montage .....	37
• Bearbeiten des rhythmischen Feelings (GROOVE) .....	39
• Bearbeiten von Daten für die einzelnen Kanäle (CHANNEL) .....	41
• Einstellungen für das Dateiformat des Styles (PARAMETER).....	42

### 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. So werden Akkordwechsel und farbenreiche Harmonien unmittelbar in eine lebendige musikalische Begleitung umgesetzt.
- **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.
- **+Audio:** Zeigt einen Audio-Style an. Näheres zu Audio-Styles finden Sie in der Bedienungsanleitung.

Für eine Liste der Preset-Styles beachten Sie die Daten-Liste, die aus der Yamaha Manual Library heruntergeladen werden kann.

## Auswählen der Akkordgrifftechnik – Chord Fingering

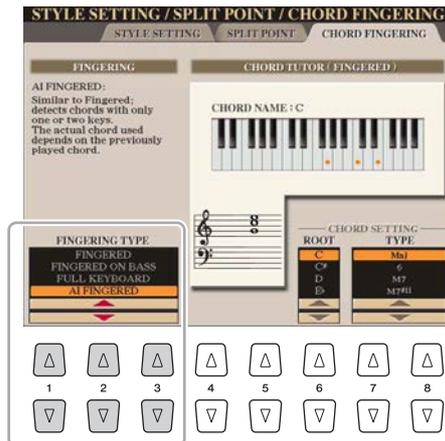
Der Chord-Fingering-Typ legt fest, wie Akkorde für die Style-Wiedergabe angegeben werden können. Sie können einen beliebigen der sieben Typen auswählen.

### 1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → [C] STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING → TAB [◀][▶] CHORD FINGERING

### 2 Drücken Sie die Tasten [1 ▲▼]–[3 ▲▼], um eine Grifftechnik auszuwählen.

Informationen über die einzelnen Grifftechniken finden Sie auf [Seite 27](#).



#### Akkordlehrer-Funktion – Chord Tutor

Mit dieser Funktion in der rechten Display-Hälfte können Sie sehen, welche Noten Sie zur Angabe eines Akkordes spielen müssen. Verwenden Sie diese Funktion, wenn Sie den Namen eines bestimmten Akkords kennen, aber nicht wissen wie er gespielt wird. Obwohl diese Funktion nur für den Modus „Fingered“ anzeigt, wie ein Akkord zu spielen ist, ist die Anzeige ebenfalls hilfreich, wenn ein anderer Typ als „Single Finger“ gewählt ist.

Verwenden Sie die Tasten [6 ▲▼] zur Auswahl des Akkordgrundtons, und verwenden Sie die Tasten [7 ▲▼]–[8 ▲▼] zur Angabe des Akkordtyps. Die zu spielenden Noten werden im Display angezeigt.

#### HINWEIS

Je nach Akkord können einige Noten ausgelassen werden.

## Chord-Fingering-Typen

<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><b>C</b></p>  <p>Für einen <b>Dur-Akkord</b> schlagen Sie nur den Grundton an.</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p><b>C7</b></p>  <p>Für einen <b>Septim-Akkord</b> 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><b>Cm</b></p>  <p>Für einen <b>Moll-Akkord</b> werden gleichzeitig die Taste für den Grundton sowie eine schwarze Taste links davon angeschlagen.</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p><b>Cm7</b></p>  <p>Für ein <b>Moll-Septimakkord</b> 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 darüber, welche Noten für die einzelnen Akkorde gespielt werden müssen, erhalten Sie in der Daten-Liste (Im Fingered-Modus erkannte Akkordarten), die Sie aus der Yamaha Manual Library herunterladen können, oder Sie verwenden die Chord-Tutor-Funktion in der rechten Display-Hälfte.</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>Hier werden im gesamten Tastenbereich Akkorde erkannt. 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>
<p>FINGERED*</p>	<p>Dieser Typ wird automatisch abgerufen, wenn im Akkorderkennungsbereich CHORD DETECTION AREA „UPPER“ eingestellt ist. In diesem Status funktioniert der gesamte Bereich für die rechte Hand (UPPER) für die Akkorderkennung sowie für das Melodiespiel. Welche Tasten angeschlagen werden sollten, entspricht dem Modus „FINGERED“, nur dass „1+5“, „1+8“ und Chord Cancel nicht verfügbar sind. Nähere Informationen erhalten Sie unter „Mit der rechten Hand Akkorde angeben und mit der linken Hand Bass spielen“ in der Bedienungsanleitung.</p>

### HINWEIS

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

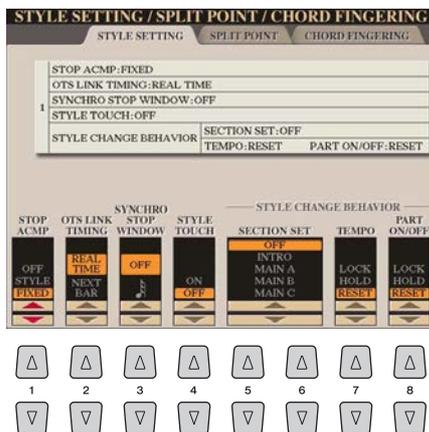
# Einstellungen für die Style-Wiedergabe

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

## 1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → [C] STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING → TAB [◀][▶] STYLE SETTING

## 2 Verwenden Sie für die Einstellungen die Tasten [1 ▲▼]–[8 ▲▼].



[1 ▲▼]	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><b>OFF:</b> Der im Akkordbereich gespielte Akkord erklingt nicht.</p> <p><b>STYLE:</b> Der im Akkordbereich gespielte Akkord wird mit den Voices für den Pad-Part und Basskanal des gewählten Styles wiedergegeben.</p> <p><b>FIXED:</b> Der im Akkordbereich gespielte Akkord erklingt über die festgelegte Voice, unabhängig vom ausgewählten Style.</p> <p><b>HINWEIS</b> Wenn der ausgewählte Style MegaVoices enthält, können sich unerwartete Klänge ergeben, wenn hier „STYLE“ eingestellt ist.</p> <p><b>HINWEIS</b> 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>
[2 ▲▼]	OTS LINK TIMING	<p>Dieser Parameter bezieht sich auf die OTS-Link-Funktion. Er legt das Timing fest, mit dem die One-Touch-Einstellungen mit MAIN VARIATION [A]–[D] umgeschaltet werden. (Die Taste [OTS LINK] muss eingeschaltet sein.)</p> <p><b>REAL TIME:</b> Die One-Touch-Einstellung wird sofort aufgerufen, wenn Sie eine der MAIN-VARIATION-Tasten drücken.</p> <p><b>NEXT BAR:</b> Die One-Touch-Einstellung wird beim nächsten Takt, nachdem Sie eine der MAIN-VARIATION-Tasten gedrückt haben, aufgerufen.</p>

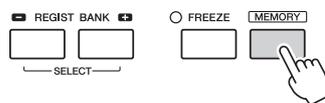
[3 ▲▼]	SYNCHRO STOP WINDOW	Hiermit wird festgelegt, wie lange Sie einen Akkord halten können, bevor die Synchronstopp-Funktion automatisch ausgeschaltet wird. Wenn die Taste [SYNC STOP] eingeschaltet wird, und hier ist ein anderer Wert als „OFF“ eingestellt, wird die Synchronstopp-Funktion automatisch ausgeschaltet, wenn Sie einen Akkord länger halten, als hier eingestellt ist. Dadurch wird auf bequeme Art die Style-Wiedergabe wieder zurück in den Normalzustand versetzt, und Sie können die Tasten loslassen, ohne dass die Style-Wiedergabe stoppt. Anders ausgedrückt: Wenn Sie die Tasten früher loslassen als hier eingestellt, erfolgt ein Synchronstopp.
[4 ▲▼]	STYLE TOUCH	Schaltet die Anschlagempfindlichkeit (Touch Response) für die Style-Wiedergabe ein oder aus. Wenn sie eingeschaltet („ON“) ist, ändert sich die Style-Lautstärke je nach der Stärke, mit der die Tasten im Akkordbereich der Tastatur angeschlagen werden.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	SECTION SET	Bestimmt die Standard-Section, die beim Umschalten von Styles (bei angehaltener Style-Wiedergabe) automatisch aufgerufen wird. In der Einstellung OFF und bei gestoppter Style-Wiedergabe wird die aktive Section nicht gewechselt, auch wenn ein anderer Style ausgewählt wird. Gehört eine der Sections MAIN A–D nicht zu den Style-Daten, wird automatisch die nächstgelegene Section ausgewählt. Beispiel: wenn MAIN D nicht im ausgewählten Style enthalten ist, wird MAIN C aufgerufen.
[7 ▲▼]	TEMPO	Hiermit wird festgelegt, ob sich beim Wechseln des Styles die Tempo-Einstellung des Styles ändert oder nicht.  <b>LOCK:</b> Die vorherige Tempo-Einstellung wird immer beibehalten. <b>HOLD:</b> Während der Style-Wiedergabe wird die vorherige Tempo-Einstellung beibehalten. Wenn die Style-Wiedergabe angehalten wird, wechselt das Tempo zum ursprünglichen Standardtempo des ausgewählten Styles. <b>RESET:</b> Das Tempo wechselt immer zum ursprünglichen Standardtempo des ausgewählten Styles.
[8 ▲▼]	PART ON/OFF	Hiermit wird festgelegt, ob sich beim Wechseln des Styles der Ein/Aus-Status der Style-Kanäle ändert oder nicht.  <b>LOCK:</b> Der Ein-/Aus-Status der Kanäle des vorherigen Styles wird immer beibehalten. <b>HOLD:</b> 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. <b>RESET:</b> Alle Style-Kanäle werden auf „On“ geschaltet.

## Speichern eigener Einstellungen als One-Touch-Einstellung

Sie können Ihre eigenen Bedienfeldeinstellungen als One-Touch-Einstellung (OTS) speichern. Die neu angelegte One-Touch-Einstellung wird auf dem User-Laufwerk als Style gespeichert, und Sie können die One-Touch-Einstellung als Teil der Style-Datei abrufen.

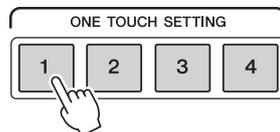
- 1 Wählen Sie den gewünschten Style, in dem Sie Ihre One-Touch-Einstellung speichern möchten.**
- 2 Nehmen Sie die gewünschten Bedienfeldeinstellungen vor, beispielsweise für Voices und Effekte.**
- 3 Drücken Sie die [MEMORY]-Taste im REGISTRATION-MEMORY-Bereich.**

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



- 4 Drücken Sie die ONE-TOUCH-SETTING-Taste [1]–[4], unter der Sie Ihre Bedienfeldeinstellungen speichern möchten.**

Befolgen Sie die Bildschirmanweisungen. Um verschiedene Bedienfeldeinstellungen auf weiteren Tasten zu speichern, drücken Sie die [G]-Taste (NO), und wiederholen Sie dann die Schritte 2–4.



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

Anweisungen zum Speichern finden Sie im Kapitel „Grundlegende Bedienungsschritte“ in der Bedienungsanleitung.

### HINWEIS

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

### ACHTUNG

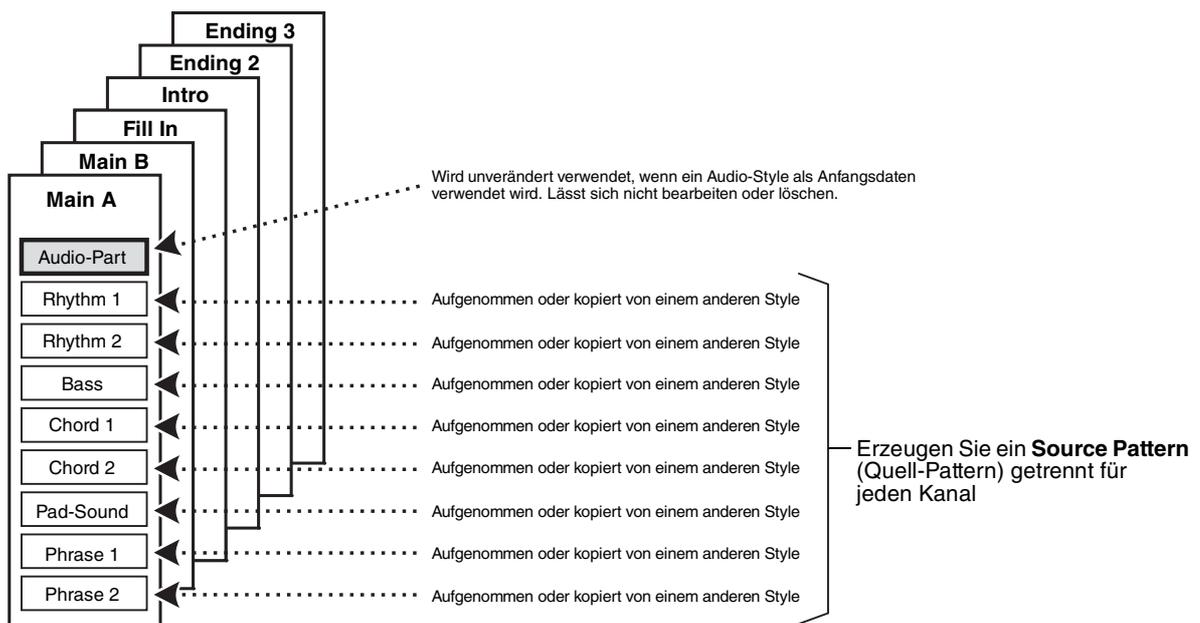
Die gespeicherten Bedienfeldeinstellungen gehen verloren, wenn Sie auf einen anderen Style umschalten oder das Gerät ausschalten, ohne vorher gespeichert zu haben.

## Erstellen/Bearbeiten von Styles (Style Creator)

Mit der Style-Creator-Funktion können Sie Ihren eigenen Style erstellen, indem Sie den Rhythmus des Pattern auf der Tastatur einspielen und bereits aufgezeichnete Style-Daten verwenden. Grundsätzlich wählen Sie einen Style aus, der dem zu erzeugenden Style nahekommt, und nehmen dann für jeden Kanal in jeder Section das Rhythmus-Pattern, die Basslinie, die Akkordbegleitung oder Phrasen auf (in Style Creator als „Source Pattern“ bezeichnet).

### ■ Die Style-Datenstruktur – eine Zusammenstellung von Source Patterns

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



#### Funktionseinschränkungen für den Audio-Part:

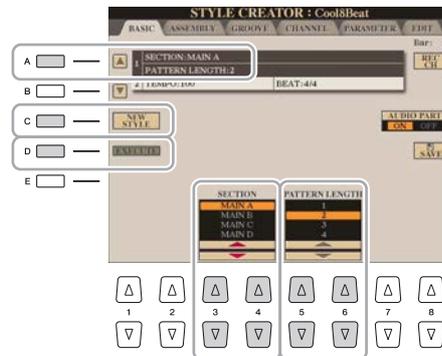
- Wenn Sie einen voreingestellten Audio-Style als Anfangsdaten auswählen, wird der Audio-Part ohne Änderungen verwendet. Der Audio-Part lässt sich weder löschen noch bearbeiten oder neu erstellen.
- Der erzeugte Style, der den Audio-Part enthält, kann nur über ein Instrument abgespielt werden, das Audio-Styles sowie das Dateiformat SFF GE verwendet.
- Der Audio-Part lässt sich nicht auf der ASSEMBLE-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.

## ■ Allgemeine Vorgehensweise beim Erstellen eines Styles

- 1** Wählen Sie den gewünschten Style als Anfangsdatei.
- 2** Drücken Sie die [CREATOR]-Taste und dann auf die [B]-Taste (STYLE CREATOR), um das Style-Creator-Display aufzurufen.

- 3** Wählen Sie auf der BASIC-Seite eine Section aus, und nehmen Sie dann falls erforderlich andere Einstellungen vor.

- Wählen Sie die aufzunehmende oder zu bearbeitende Section aus. Wenn die Anzeige REC CHANNEL unten links im Display erscheint, drücken Sie die Taste [EXIT], drücken Sie Taste [A], um „1 SECTION“ zu wählen, und verwenden Sie die Tasten [3 ▲▼]–[4 ▲▼] für die Auswahl einer Section.
- Wenn Sie völlig neue Style-Daten erstellen möchten, drücken Sie die [C]-Taste (NEW STYLE), um einen neuen, leeren Style aufzurufen.
- Wählen Sie die Pattern-Länge der aktuellen Section mithilfe der Tasten [5 ▲▼]–[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 Anfangsdaten das Ändern der Pattern-Länge zum Löschen des Audio-Parts führt.
- Stellen Sie in dem Display, das Sie mit der Taste [B] aufgerufen haben, für den gesamten aktuellen Style das Tempo und das Taktmaß (Time Signature) ein.



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

- **Echtzeitaufnahme auf der BASIC-Seite (Seite 33)**  
Hiermit können Sie einen Style aufzeichnen, indem Sie einfach auf der Tastatur spielen.
- **Einzelschrittaufzeichnung auf der EDIT-Seite (Seite 37)**  
Hiermit können Sie jede Note einzeln eingeben.
- **Style-Montage auf der ASSEMBLY-Seite (Seite 37)**  
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 39), CHANNEL (Seite 41) und EDIT (Seite 37)**  
Hiermit können Sie das Rhythmus-Feeling, die Quantisierung, die Velocity usw. ändern.
- **Bearbeiten der SFF-Parameter auf der PARAMETER-Seite (Seite 42)**  
Hiermit können Sie verschiedene Patterns aus anderen Preset-Styles oder selbst erstellten Styles kopieren.

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

- 7** Drücken Sie die [I]-Taste (SAVE), um den erzeugten Style zu speichern.

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

# Echtzeitaufnahme

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

### • Loop-Aufnahme

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

Hiermit können Sie neues Material auf einer Spur aufnehmen, auf der bereits Daten aufgenommen wurden, 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 34) und „Delete“ (Seite 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.

## ■ Aufnehmen der Rhythmuskanäle 1–2

Der nachstehende Vorgang bezieht sich auf Schritt 4 der allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 32.

### • Wenn Sie einen Audio-Style als Anfangsdatei auswählen:

Die Wiedergabe des Audio-Parts kann mit der Taste [H] 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 nachfolgenden Schritten.

## 1 Halten Sie auf der BASIC-Seite die Taste [F] (REC CH) 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. Drum Kit. Drücken Sie nach der Auswahl die Taste [EXIT], um zum vorherigen Display zurückzukehren. Üben Sie das aufzunehmende Rhythmus-Pattern mit der gewählten Voice.

### • Für die Aufnahme verfügbare Voices

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

Für den Kanal RHY2 können nur Drum-/SFX-Kits für die Aufnahme ausgewählt werden.

## 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 ▼]–[8 ▼], um die einzelnen Kanäle wie gewünscht ein- und auszuschalten. Wenn Sie einen Audio-Style als Anfangsdaten gewählt hatten, schalten Sie den Audio-Part mit der Taste [H] ein oder aus.

## 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 Wiedegabelschleife 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. Das Pattern besteht aus einer abwechselnden Sequenz von Viertelnoten und Achtnotenpaaren.
- Loop zweiter Durchgang:** Die Snare Drum wird hinzugefügt. Das Snare-Pattern besteht aus Gruppen von vier Achtnotenpaaren, die über zwei Takte hinweg wiederholt werden.
- Loop dritter Durchgang:** Die Hi-Hat wird hinzugefügt. Das Hi-Hat-Pattern besteht aus Gruppen von vier Achtnotenpaaren, die über zwei Takte hinweg wiederholt werden.

Die Bass Drum bleibt in allen Durchgängen aktiv. Die Noten sind auf einer Bass-Schlüssel-Staffel dargestellt.

Falls Sie einen Fehler machen oder falsche Noten spielen sollten:

Sie können die Noten eines einzelnen Schlaginstruments 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 eine der Tasten [1 ▼] oder [2 ▼], um den Record-Modus auszuschalten.

## ■ Aufnahmen von Bass, Chord 1–2, Pad und Phrase 1–2

Der nachstehende Vorgang bezieht sich auf Schritt 4 der allgemeinen Vorgehensweise auf [Seite 32](#).

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

Es 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 die Daten auf Kanälen von Preset-Styles nicht 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 ▲]–[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

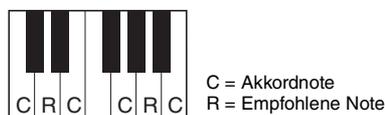
Es kann jede Voice mit Ausnahme der Organ-World-/Drum-Kit-/SFX-Kit-Voices für die Aufnahme ausgewählt werden.

#### • Nehmen Sie eine Phrase in C Maj7 auf (damit bei Akkordwechseln während des Spiels die passenden Noten gespielt werden).

Regeln beim Aufnehmen der Sections Main oder Fill

In der vorgegebenen Anfangseinstellung ist der Grundton und Akkord (Root/Chord) des Source Pattern auf CMaj7 eingestellt. Das bedeutet, dass Sie ein Source Pattern in einer CMaj7-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 CMaj7 als Akkord angegeben wird. Siehe unten für Einzelheiten.

- Verwenden Sie zum Aufzeichnen der Kanäle für BASS und PHRASE nur die Töne der CMaj7-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).



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 unten stehenden Regeln, da der Grundton und Akkord (Root/Chord) des Source Patterns auf CMaj7 eingestellt ist.

- Stellen Sie bei Aufnahme des Intros sicher, dass die aufgenommene Phrase richtig zur Skala bzw. Tonart CMaj7 hinführt.
- Bei Aufnahme der Ending-Section achten Sie darauf, dass die aufgenommene Phrase in der Skala bzw. Tonart CMaj7 beginnt oder von dieser herrührt.

- **Einstellen von Source Root/Chord, falls nötig**

Obwohl der Parameter Source Root/Chord wie oben beschrieben auf CMaj7 eingestellt ist, können Sie dies auf jeden beliebigen Grundton/Akkord ändern. Verwenden Sie die TAB-Tasten [◀][▶] zum Aufrufen der PARAMETER-Seite, und stellen Sie SOURCE ROOT und CHORD auf den gewünschten Grundton und Akkordtyp ein. Bedenken Sie jedoch, dass sich auch die Akkordnoten und empfohlenen Noten ändern, wenn Sie einen anderen Akkord als den Standard CMaj7 verwenden. Genauere Informationen finden Sie auf [Seite 43](#).

### **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 ▼]–[8 ▼], um die einzelnen Kanäle wie gewünscht ein- und auszuschalten. Wenn Sie einen Audio-Style als Anfangsdaten gewählt hatten, schalten Sie den Audio-Part mit der Taste [H] ein oder aus.

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

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

Um weitere Noten hinzuzufügen, drücken Sie erneut die Taste [START/STOP], um die Aufnahme fortzusetzen.

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

- 1) Wählen Sie mit den TAB-Tasten [◀][▶] die PARAMETER-Seite aus.
- 2) Halten Sie die [F]-Taste (REC CH) gedrückt und drücken Sie gleichzeitig die Tasten [1 ▼] oder [2 ▼], um einen Rhythmus-Kanal auf REC einzustellen.
- 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 eine der Tasten [1 ▼] oder [2 ▼], um den Record-Modus auszuschalten.**

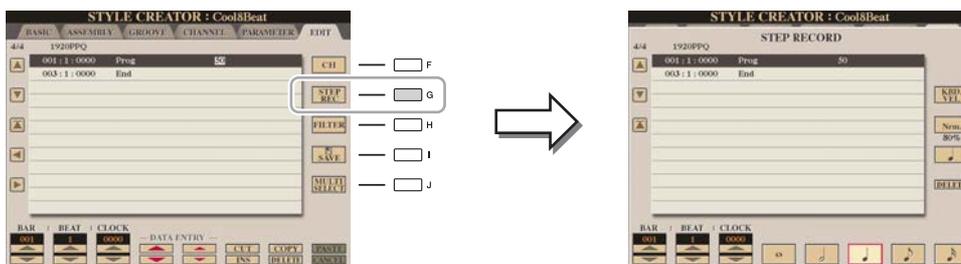
## Step Recording (Schrittweise Aufnahme)

Dieser Abschnitt bezieht sich auf Schritt 4 der allgemeinen Vorgehensweise auf [Seite 32](#). Nach dem Auswählen einer Section und Vornehmen anderer Einstellungen auf der BASIC-Seite rufen Sie mit den folgenden Anweisungen das STEP-RECORD-Display auf, und führen Sie dann den Step-Recording-Vorgang aus.

- 1) Halten Sie auf der BASIC-Seite die Taste [F] (REC CH) gedrückt und drücken Sie eine der Tasten [1 ▼]–[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 Verfahren der Einzelschrittaufnahme im Style Creator ist im Wesentlichen mit der Aufnahme im Song Creator identisch ([Seite 59](#)), 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 60–63](#). Informationen zum EDIT-Display (Event-List-Display im Song Creator) finden Sie auf [Seite 72](#).

## Style-Montage

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 nachstehenden Anweisungen beziehen sich auf Schritt 4 der allgemeinen Vorgehensweise auf [Seite 32](#). Nach dem Auswählen einer Section und Vornehmen anderer Einstellungen auf der BASIC-Seite führen Sie die folgenden Anweisungen aus.

### 1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[CREATOR] → [B] 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, verwenden Sie die Tasten [6 ▲▼]–[7 ▲▼], falls Sie ein Fill-In auswählen möchten, und drücken Sie dann die Taste [8 ▲] (OK), um Ihre Auswahl einzugeben.

#### HINWEIS

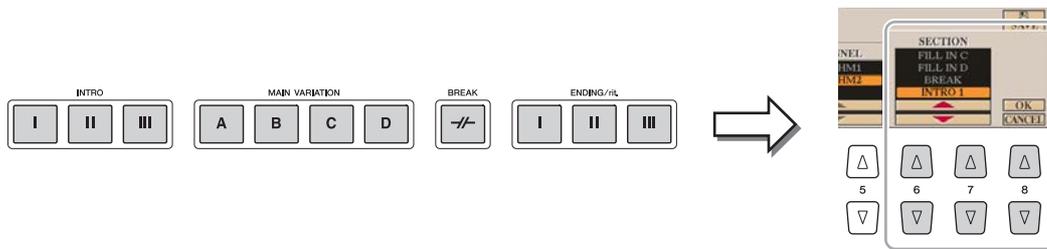
Ein Audio-Part lässt sich nicht auf der ASSEMBLE-Seite aus einem anderen Style oder einer Section kopieren.

#### HINWEIS

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

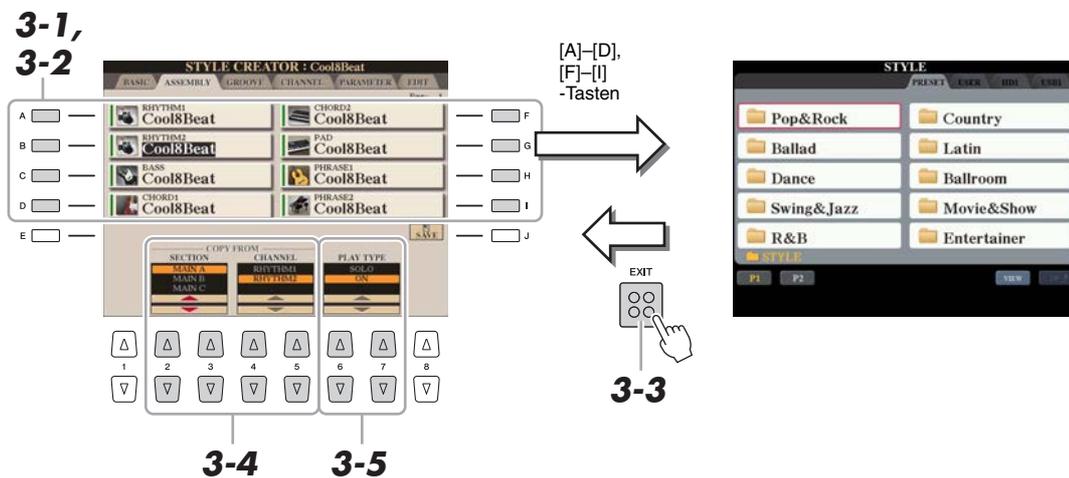
#### HINWEIS

Intro 4 und Ending 4 können im Display ausgewählt und dann als Teil Ihres eigenen Styles erstellt werden, obwohl sie nicht über das Bedienfeld verfügbar sind.



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

- 3-1** Wählen Sie mit den Tasten [A]–[D] und [F]–[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 ▲▼]–[5 ▲▼].
- 3-5** Überprüfen Sie den Klang mit dem neu zugewiesenen Source Pattern mit den Tasten [6 ▲▼]–[7 ▲▼]. Näheres siehe „Style-Wiedergabe während der Style-Montage“ weiter unten.



### 4 Führen Sie je nach Wunsch die gleichen Vorgänge auch für andere Kanäle durch.

#### Style-Wiedergabe während der Style-Montage

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

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

# 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 nachstehenden Anweisungen beziehen sich auf Schritt 5 der allgemeinen Vorgehensweise auf [Seite 32](#).



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

## 1 GROOVE

Hiermit können Sie durch subtile Änderungen des Style-Timings der Musik ein Swing-Feeling verleihen oder andere Rhythmen erzeugen. Die Groove-Einstellungen werden auf alle Kanäle 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 Achteltriolel 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 Achteltriolel-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 8BEAT 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, wohingegen HEAVY-Einstellungen das Timing bestimmter Schläge verzögern. Die nummerierten Einstellungen (2, 3, 4, 5) legen fest, welche Beats betroffen sind. Alle Schläge bis zum angegebenen Schlag – nicht jedoch der erste Schlag – werden vorzeitig bzw. verzögert gespielt (wenn z.B. 3 ausgewählt ist, der zweite und der dritte Schlag). In jedem Falle erzeugt Typ „A“ den geringsten, Typ „B“ einen mittelstarken und Typ „C“ den maximalen Effekt.

## 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 ▲▼]	SELECTED	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/COMP.	Erweitert oder komprimiert den Bereich der Velocity-Werte. Werte über 100% erweitern den Dynamikbereich, und Werte unter 100% komprimieren ihn.
[8 ▲▼]	BOOST/CUT	Erhöht alle Anschlagswerte der ausgewählten Section / des ausgewählten Kanals oder verringert sie. Werte über 100% heben die allgemeine Velocity an und Werte unter 100% senken sie ab.

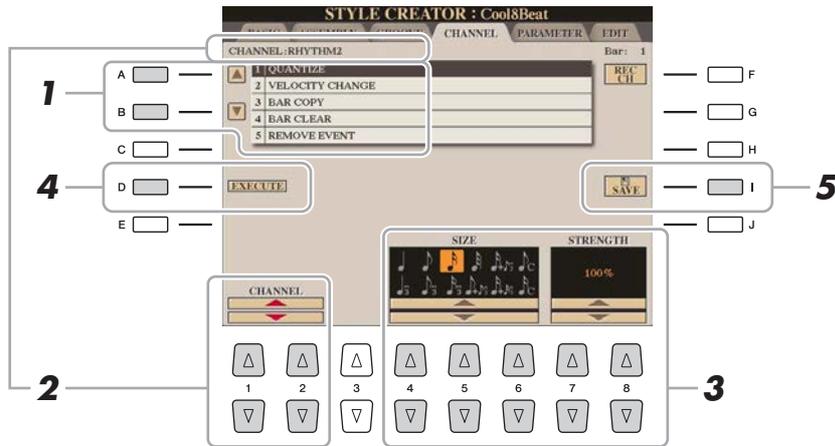
### **2 Drücken Sie für jedes Display die Taste [D] (EXECUTE), um die Änderungen tatsächlich auszuführen.**

Die bei den Parametern STRENGTH, EXPAND/COMP. 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 Undo-Funktion hat nur eine Ebene, d.h. nur die zuletzt ausgeführte Aktion kann rückgängig gemacht werden.

# 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 Bedientastentasten ausgewählt wurde, verändern. Die nachstehenden Anweisungen beziehen sich auf Schritt 5 der allgemeinen Vorgehensweise auf [Seite 32](#).



## 1 Wählen Sie auf der CHANNEL-Seite mit den Tasten [A]/[B] den betreffenden Bearbeitungsvorgang 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

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

### 3 BAR COPY

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

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

### 4 BAR CLEAR

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

### 5 REMOVE EVENT

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

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

Der ausgewählte Kanal wird oben links im Display angezeigt.

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

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

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

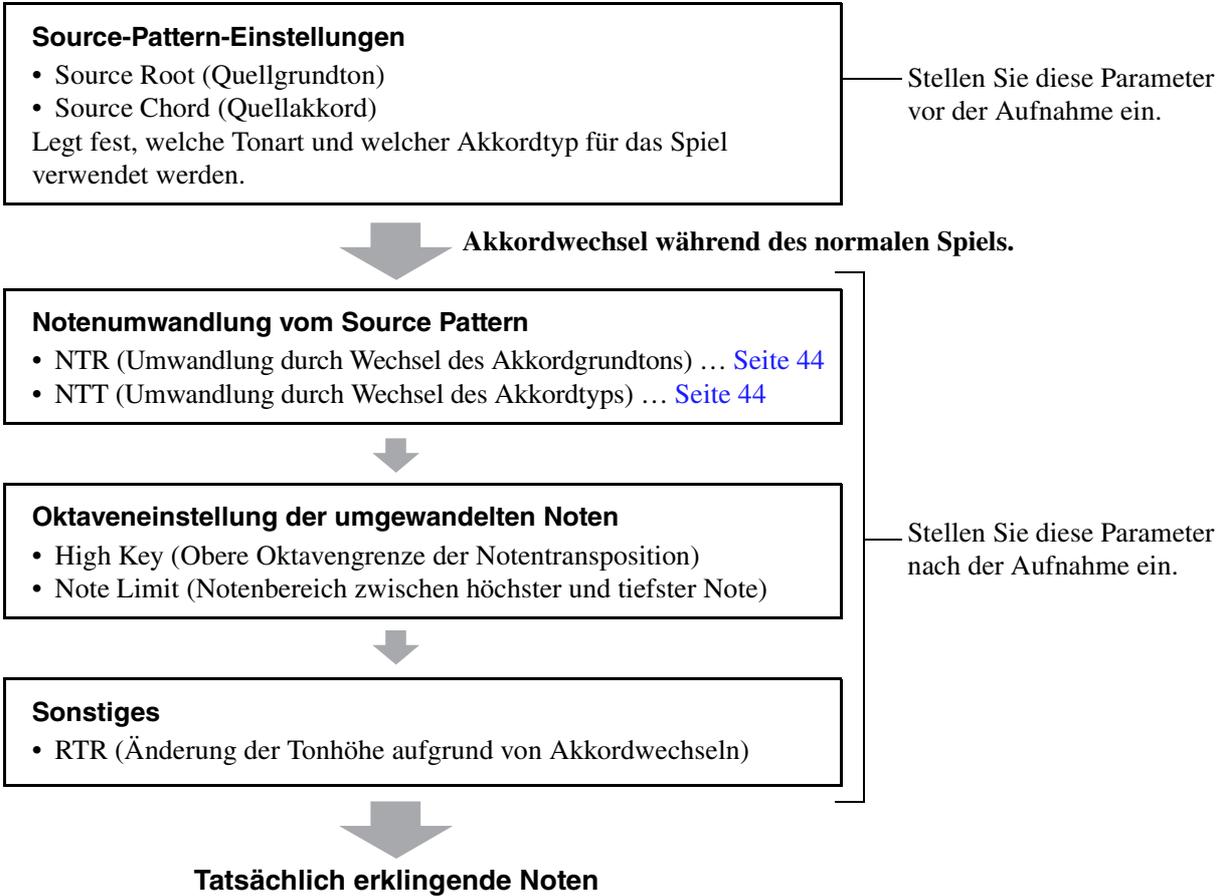
## 5 Drücken Sie die [I]-Taste (SAVE), um den Speichervorgang auszuführen.

### **ACHTUNG**

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

# Einstellungen für das Dateiformat des Styles (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.



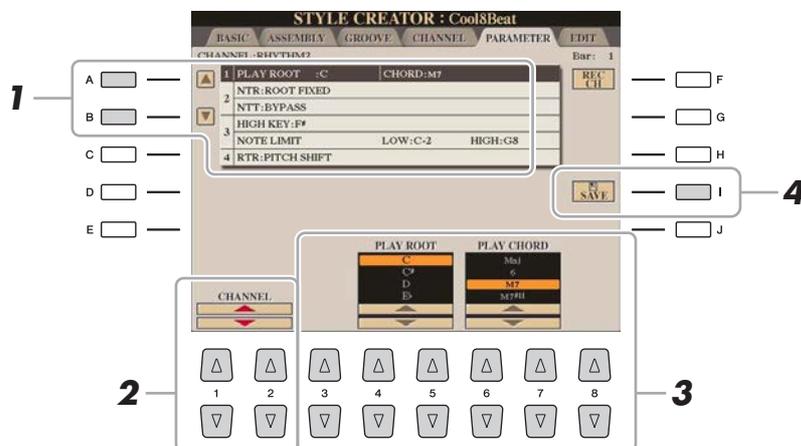
Die nachstehenden Anweisungen beziehen sich auf Schritt 5 der allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 32.

## 1 Wählen Sie auf der PARAMETER-Seite mit den Tasten [A]/[B] den betreffenden Bearbeitungsvorgang aus.

Einzelheiten zu den Bearbeitungsvorgängen finden Sie auf Seite 43.

### 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.



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

Der ausgewählte Kanal wird oben links im Display angezeigt.

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

Näheres zu den bearbeitbaren Parametern finden Sie in den Beschreibungen nach Schritt 4 weiter unten.

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

### ACHTUNG

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

### 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.

## 1 SOURCE (PLAY) ROOT/CHORD

Vor der Aufnahme sollten die hier gezeigten Parameter eingestellt werden. Sie legen fest, welche Taste für das Spiel verwendet wird, wenn Sie das Source Pattern auf den Kanälen 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 CMaj7 (Source Chord Root = C und Source Chord Type = Maj7) 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	 C R C C C R	 C R C C R C	 C R C C R C C	 C C C C C R	 C C C C C R C	 C C C C C R C
 C R C R C R	 C R R C C	 C R R C C	 C C R C C	 C R C R C R	 C C R C C	 C C R C C
 C C R C C	 C C R C C	 C C R C C	 C C R C	 C C R C R	 C C C C C	 C C C C C
 C R C C C	 C C C C C	 C R C C C	 C R C C C	 C C C C C	 R C C C C	 C C R C C
 C R C R R C	 C R C R C C	 C	 C	 C R C C	 C C R C R	

C = Akkordnoten  
C, R = Empfohlene Noten

### HINWEIS

Wenn Rhy1 oder Rhy2 als Aufnahmeziel gewählt ist, wird der hier gezeigte Parametername als „PLAY ROOT“ anstatt als „CHORD ROOT“ angezeigt. In dieser Situation können Sie den tatsächlichen, bei jedem Akkordtyp ertönenden Klang prüfen, indem Sie Akkordgrundton und -typ verändern.

### HINWEIS

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

## 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 On-Bass-Akkorde vom Instrument erkannt werden. Wenn NTR auf GUITAR gestellt und dieser Parameter eingeschaltet (ON) ist, werden nur die dem Bass zugewiesene Noten vom Bassgrundton gespielt.

### NTR (Notentranspositionsregel)

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

### NTT (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 Strumming- als auch Arpeggio-Spielweisen ab.
STROKE	Geeignet für Schlaggitarre (Strumming). Einige Noten könnten klingen, als ob sie abgedämpft werden – dies ist normal, wenn auf einer echten Gitarre Akkorde angeschlagen werden.
ARPEGGIO	Geeignet für ein auf einer Gitarre gespieltes Arpeggio, das wundervolle Arpeggioklänge auf jeweils vier Noten erzeugt.

### 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 44) auf „Root Trans“ gestellt ist.</p> <p><b>Beispiel: Wenn die höchste Note F ist.</b></p> <p>Grundtonänderung → CM C#M . . . FM F#M . . .  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><b>Beispiel: Die tiefste Note ist C3 und die höchste Note D4.</b></p> <p>Grundtonänderung → CM C#M . . . FM . . .  Gespielte Noten → E3-G3-C4 E#3-G#3-C#4 F3-A3-C4</p>
[7 ▲▼]	NOTE LIMIT HIGH	

### 4 RTR (Retrigger Rule; Neuauslösungsregel)

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

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.
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.

**Inhalt**

<b>Erstellen von Multi-Pads (Multi Pad Creator) .....</b>	<b>46</b>
• Multi-Pad-Echtzeitaufnahme über MIDI .....	46
• Multi-Pad-Einzelschrittaufnahme über MIDI .....	48
<b>Multi-Pad-Bearbeitung .....</b>	<b>48</b>

**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). In Song Creator besteht jedoch jedes Multi-Pad nur aus einem Kanal, und praktische Funktionen wie Punch In/Out stehen nicht zur Verfügung.

**Multi-Pad-Echtzeitaufnahme über MIDI**

Bevor Sie mit der Bedienung beginnen, beachten Sie die folgenden Punkt:

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

**1 Wenn Sie innerhalb der bestehenden Bank ein neues Multi-Pad erstellen möchten, wählen Sie 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 Funktions-Display auf.**

[CREATOR] → [C] MULTI PAD CREATOR



### 3 Falls notwendig, wählen Sie die gewünschte Voice mit den VOICE-Kategoriewahl-tasten aus.

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

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

### 5 Drücken Sie eine der Tasten [A], [B], [F] oder [G], um das aufzunehmende Multi-Pad auszuwählen.

### 6 Drücken Sie die Taste [H] (REC), um in den Standby-Modus für die Aufnahme der in Schritt 5 ausgewählten Multi-Pad-Bank zu wechseln.

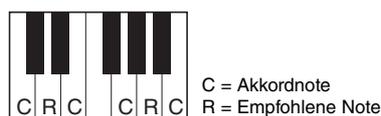
### 7 Spielen Sie auf der Tastatur, um die Aufnahme zu starten.

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]–[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 ▲▼]–[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 ▲▼]–[8 ▲▼] drücken.

Wenn der Parameter Chord Match für das gewählte Pad eingeschaltet ist, wird das entsprechende Pad entsprechend dem Akkord gespielt, der im Akkordbereich der Tastatur angegeben wird, wenn [ACMP] eingeschaltet ist.

### 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 5–12.

### 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.

## Multi-Pad-Einzelschrittaufnahme über MIDI

Die schrittweise Aufnahme kann auf der Seite EDIT ausgeführt werden. Nachdem Sie in Schritt 5 unter [Seite 47](#) 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 60–63](#)) identisch, mit Ausnahme der folgend aufgeführten Punkte:

- Es gibt keine LCD-Taste zum Umschalten zwischen 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.

## Multi-Pad-Bearbeitung

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 finden Sie im Kapitel „Grundlegende Bedienungsschritte“ 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-Speichergerät angeschlossen ist), und verwenden Sie dann die Tasten [A] – [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-Speichergerät angeschlossen ist) als User-Bank.

### 2 Drücken Sie die Taste [7 ▼] (EDIT) im Menü 1, um das MULTI-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.

### Kopieren eines Multi-Pads

- 1** Drücken Sie oben in Schritt 4 im Menü 2 die Taste [3 ▼].
- 2** Wählen Sie mit den Tasten [A], [B], [F] und [G] das zu kopierende Multi-Pad aus, und drücken Sie dann die Taste [7 ▼] (OK).  
Das gewählte Multi-Pad wird in die Zwischenablage kopiert.
- 3** Wählen Sie das Kopierziel mit den Tasten [A], [B], [F] oder [G] aus. Wenn Sie das ausgewählte Pad 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 Menü 1, und wählen Sie dann das Ziel aus.
- 4** Drücken Sie die Taste [4 ▼] (PASTE) im Menü 2, um den Kopiervorgang auszuführen.

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

Rufen Sie mit Taste [8 ▲] das Bestätigungsfenster auf, drücken Sie die Taste [G] (YES), um die USER-Seite aufzurufen, und führen Sie dann mit Taste [6 ▼] (SAVE) im Menü 2 den Speichervorgang aus. Näheres finden Sie im Kapitel „Grundlagen der Bedienung“ in der Bedienungsanleitung.

## Inhalt

Bearbeiten der Notenschrifteinstellungen .....	51
Bearbeiten der Einstellungen für die Liedtext-/Textanzeige .....	53
Verwenden der Begleitautomatikfunktionen bei der Song-Wiedergabe ....	54
Parameter für die Song-Wiedergabe (Wiederholungseinstellungen, Kanaleinstellungen, Guide-Funktion).....	55
• Tastatur- und Gesangsübungen mit Hilfe der Guide-Funktion .....	56
• Wiedergabe von Begleitparts mit dem Spielassistenten .....	58
Erstellen/Bearbeiten von Songs (Song Creator) .....	59
• Aufnehmen von Melodien (Step Recording) .....	60
• Aufzeichnen von Akkorden (Einzelschrittaufnahme) .....	64
• Neuaufzeichnung einer bestimmten Section – Punch In/Out (Echtzeitaufnahme) .....	67
• Bearbeiten von Kanal-Events bestehender Song-Daten .....	69
• Bearbeiten von Akkord-Events, Noten, systemexklusiven Events und Liedtexten.....	72
• Song-Positionsmarken bearbeiten .....	75

### Einschränkungen für geschützte Songs

Um illegales Kopieren oder versehentliches Löschen zu vermeiden, ist je nach Song ein Kopierschutz vorgesehen. Die Anzeige des Kopierschutzes befindet sich oben im Display links vom Namen eines geschützten Songs.

- **Prot.1:** Zeigt an, dass der Preset-Song auf dem User-Laufwerk gespeichert ist. Diese Song-Typen können nicht auf externe Geräte wie USB-Speichergeräte oder Computer kopiert, verschoben oder übertragen werden.
- **Prot.2 Orig:** Kennzeichnet Songs im Yamaha-Schutzformat (im Handel erhältliche Songs). Diese Song-Typen (nicht kopierbar) können nur auf das User-Laufwerk oder ein USB-Speichergerät mit ID verschoben und gespeichert werden.
- **Prot.2 Edit:** Kennzeichnet bearbeitete Songs des Typs „Prot.2“. Diese Song-Typen (nicht kopierbar) können nur auf das User-Laufwerk oder ein USB-Speichergerät mit ID verschoben und gespeichert werden.

#### WICHTIG

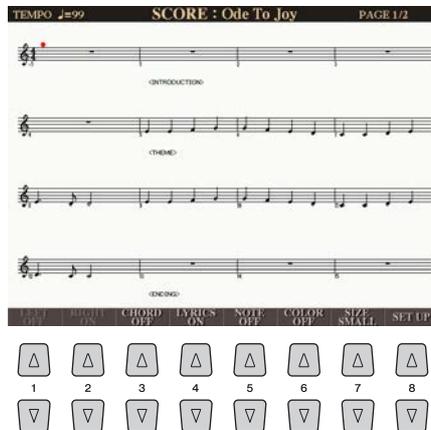
Achten Sie darauf, dass der „Prot.2 Orig“-Song und der zugehörige „Prot.2 Edit“-Song im selben Ordner gespeichert sind. Anderenfalls kann der „Prot.2 Edit“-Song nicht abgespielt werden. Wenn Sie diesen Song-Typ verschieben, achten Sie bitte darauf, dass der „Prot.2 Orig“-Song und der zugehörige „Prot.2 Edit“-Song im selben Ordner gespeichert sind.

#### WICHTIG

Ändern Sie niemals den Namen und das Symbol des „Prot.2. Orig“-Songs im Display. Anderenfalls kann der zugehörige „Prot.2 Edit“-Song nicht abgespielt werden.

## Bearbeiten der Notenschrifteinstellungen

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



### HINWEIS

Sie können die hier vorgenommenen Einstellungen als Teil des Songs speichern mit [CREATOR] → [A] SONG CREATOR → TAB [◀▶] CHANNEL → [A]/[B] SETUP. Siehe Seite 71.

### HINWEIS

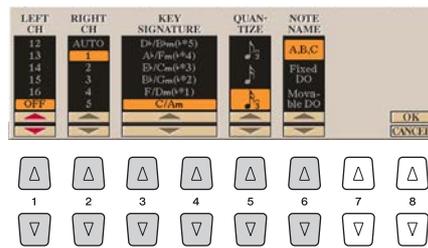
Je nach dem jeweiligen käuflich erworbenen Song kann es sein, dass keine Notendarstellung möglich ist.

### HINWEIS

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

[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 (Seite 52) und stellen Sie den Parameter LEFT CH auf einen beliebigen Kanal außer „AUTO“ ein. Oder wechseln Sie in das Display [FUNCTION] → [B] SONG SETTING, und stellen Sie den Parameter TRACK 2 auf einen beliebigen Kanal außer „OFF“ (Seite 55). 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 Seite 52.

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



[1 ▲▼]	LEFT CH	<p>Legt fest, welcher MIDI-Kanal in den Song-Daten für den linken und den rechten Part benutzt wird. Diese Einstellung schaltet zurück auf AUTO, wenn ein anderer Song ausgewählt wird.</p> <p><b>AUTO:</b> Die MIDI-Kanäle in den Song-Daten für den rechten und den linken Part werden automatisch zugeordnet, indem die Parts auf die in [FUNCTION] → [B] SONG SETTING angegebenen Kanäle eingestellt werden (Seite 55).</p> <p><b>1–16:</b> Weist den angegebenen MIDI-Kanal (1–16) den Parts für die linke und für die rechte Hand zu.</p> <p><b>OFF (Einstellung nur für LEFT CH verfügbar):</b> 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	<p>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.</p>
[5 ▲▼]	QUANTIZE	<p>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.</p>
[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><b>A, B, C:</b> 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><b>Fixed DO:</b> 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 56) verschieden ist.</p> <p><b>Movable DO:</b> 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 56) verschieden ist.</p>

# Bearbeiten der Einstellungen für die Liedtext-/Textanzeige

Um die Liedtexte des ausgewählten Songs anzuzeigen, drücken Sie die Taste [LYRICS/TEXT]. Wenn der ausgewählte Song auch Liedtexte enthält, können Sie veranlassen, dass diese im Display angezeigt werden. Auch dann, wenn der Song keine Liedtextdaten enthält, können Sie eine Lied- und andere Texte aus einer Textdatei (eine .txt-Datei mit weniger als 60 KB) anzeigen.

### HINWEIS

Wenn der Liedtext durcheinander oder unleserlich sein sollte, müssen Sie evtl. die Einstellung der Textsprache (Lyrics Language) im Display [FUNCTION] → [B] SONG SETTING ändern.

### HINWEIS

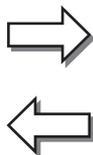
Wenn Sie eine Textdatei auf einem Computer erstellen, achten Sie darauf, Zeilenwechsel von Hand einzugeben. Dies ist notwendig, da dieses Instrument keinen automatischen Zeilenumbruch beherrscht. Wenn Textteile über den Rand des Displays hinausgehen und daher nicht angezeigt werden können, fügen Sie an den entsprechenden Stellen Zeilenwechsel von Hand ein.

### Liedtext-Display

Es werden die Liedtexte aus den Song-Daten angezeigt.

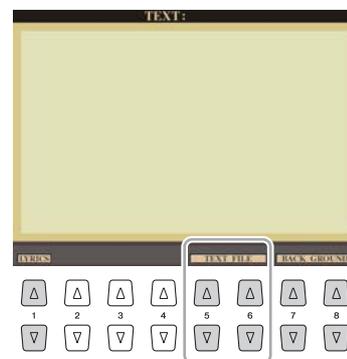


Drücken Sie die Tasten [1 ▲▼].



### Text-Display

Der auf einem Computer erstellte Text wird angezeigt.



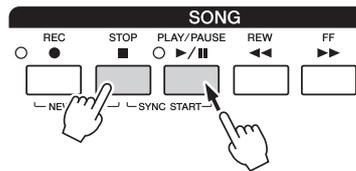
Drücken Sie die Tasten [5 ▲▼]/[6 ▲▼], um die Textdatei aufzurufen.

[1 ▲▼]	TEXT/LYRICS	Schaltet um zwischen Liedtext-Darstellung (die Liedtexte des Songs werden angezeigt) und Text-Darstellung (eine mit den Tasten [5 ▲▼]/[6 ▲▼] ausgewählte Textdatei).
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	TEXT FILE	Öffnet das Display für die Textauswahl. Drücken Sie nach der Auswahl die [EXIT]-Taste, um zum Liedtext-/Text-Display zurückzukehren.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	BACK GROUND	Ermöglicht die Änderung des Hintergrundbildes für die Liedtext-/Textdarstellung. Drücken Sie nach der Auswahl die [EXIT]-Taste, um zum Liedtext-/Text-Display zurückzukehren.   <b>HINWEIS</b> Wenn das Hintergrundbild in den Song-Daten festgelegt ist, kann die Einstellung BACKGROUND nicht geändert werden.   <b>HINWEIS</b> Informationen zu verwendbaren Bilddateien erhalten Sie im Parameter MAIN PICTURE auf Seite 130.

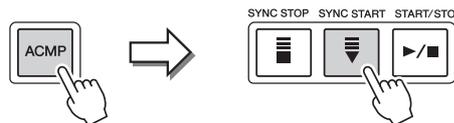
## Verwenden der Begleitautomatikfunktionen bei der Song-Wiedergabe

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 51), um Akkordinformationen anzuzeigen.

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

### HINWEIS

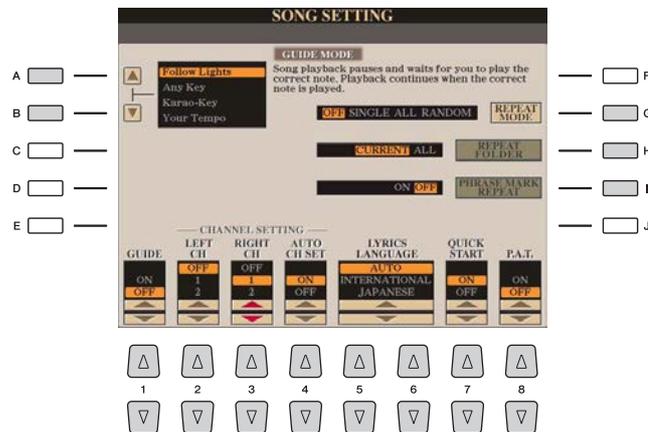
Wenn Sie einen Song und einen Style gleichzeitig wiedergeben, wird automatisch der für den Song festgelegte Tempowert verwendet.

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

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

## 1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → [B] SONG SETTING



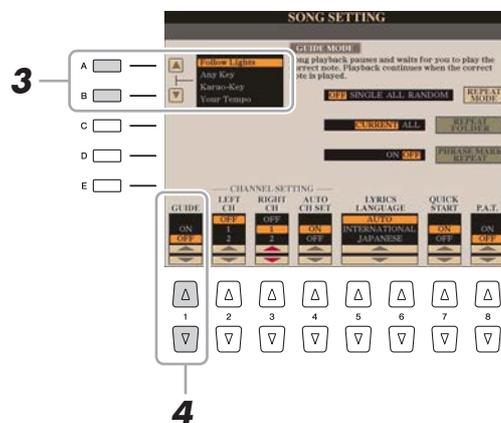
[A]/[B]	GUIDE MODE	Siehe <a href="#">Seite 56</a> .
[1 ▲▼]	GUIDE ON/OFF	
[G]	REPEAT MODE	Bestimmt die Methode der wiederholten Wiedergabe. <b>OFF:</b> Spielt den ausgewählten Song und hält dann an. <b>SINGLE:</b> Spielt den ausgewählten Song mehrmals. <b>ALL:</b> Alle Songs im angegebenen Ordner werden wiederholt abgespielt. <b>RANDOM:</b> Alle Songs im angegebenen Ordner werden in zufälliger Reihenfolge wiederholt abgespielt.
[H]	REPEAT FOLDER	Legt das Verzeichnis fest, aus dem die enthaltenen Songs nacheinander abgespielt werden, wenn REPEAT MODE auf „ALL“ oder „RANDOM“ eingestellt wird. Das Verzeichnis bezieht sich hier auf den Pfad, der unter den einzelnen SONG-Tasten [I]–[IV] gespeichert ist. <b>CURRENT:</b> Spielt nacheinander alle Songs des Ordners oder Verzeichnisses ab, das den aktuellen Song enthält, beginnend mit dem aktuell ausgewählten Song. <b>ALL:</b> Spielt alle Songs aus allen Verzeichnissen ab (die unter den SONG-Tasten [I]–[IV] gespeichert sind). Die Wiedergabe startet mit dem momentan ausgewählten Song, wird mit den anderen Songs des aktuellen Verzeichnisses fortgesetzt, und danach werden die Songs der anderen Verzeichnisse abgespielt.
[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 bitte, dass dieser Parameter nur dann eingestellt werden kann, wenn die Song-Wiedergabe gestoppt ist.

[2 ▲▼]	LEFT CH	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.
[3 ▲▼]	RIGHT CH	
[4 ▲▼]	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).
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	LYRICS LANGUAGE	Bestimmt die Sprache der angezeigten Liedtexte. <b>AUTO:</b> 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). <b>INTERNATIONAL:</b> Behandelt die angezeigten Song-Texte als westliche Sprache. <b>JAPANESE:</b> Behandelt die angezeigten Song-Texte entsprechend der japanischen Sprache.
[7 ▲▼]	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.
[8 ▲▼]	P.A.T. (Performance Assistant Technology)	Siehe <a href="#">Seite 58</a> .

## Tastatur- 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 das Tempo der Song-Wiedergabe automatisch an Ihren Gesang angepasst wird.

- 1** Wählen Sie den gewünschten Song zum Singen oder zum Spielen auf der Tastatur aus.
- 2** Rufen Sie das Display mit den Song-Einstellungen auf.  
[FUNCTION] → [B] SONG SETTING
- 3** Wählen Sie mit den Tasten [A]/[B] den gewünschten Typ der Guide-Funktion aus.



## Guide-Menü zum Üben auf der Tastatur

- **Follow Lights**

Wenn diese Funktion ausgewählt wird, schaltet die Song-Wiedergabe auf Pause, und wartet darauf, dass Sie die Noten richtig spielen. Werden die richtigen Noten gespielt, wird die Song-Wiedergabe fortgesetzt. Follow Lights wurde für die Clavinova-Serie von Yamaha entwickelt. Diese Funktion wird zu Übungszwecken verwendet; dabei zeigen in die Tastatur integrierte Lämpchen an, welche Noten gespielt werden müssen. Der Tyros5 ist zwar nicht mit diesen Anzeigen ausgestattet, aber Sie können dieselbe Funktion verwenden, wenn Sie den Anzeigen in der abgebildeten Notation mit der Song-Score-Funktion folgen.

- **Any Key**

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

- **Your Tempo**

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

## Guide-Menü für Gesangsübungen

- **Karao Key** („Karaoke-Taste“)

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 Schalten Sie die Guide-Funktion mit der Taste [1 ▲▼] ein.**

Die Anzeige „G“ erscheint im Song-Namensfeld im Main-Display.

### **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-Typ.

### **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 71). 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 Spielassistenten

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).

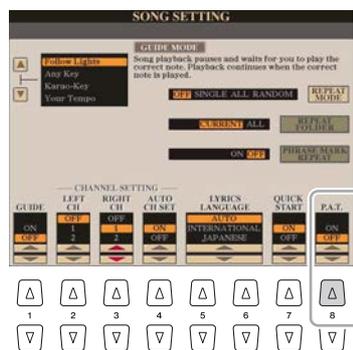
## 1 Wählen Sie einen Song aus, der Akkorddaten enthält.

Die Spielassistentenfunktion lässt sich nur auf Songs anwenden, 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 Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → [B] SONG SETTING

## 3 Drücken Sie die Taste [8 ▲], um die Funktion [P.A.T.] (Performance Assistant Technology) einzuschalten.



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

## 5 Spielen Sie auf der Tastatur.

Spielen 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.



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

## 7 Drücken Sie die Taste [8 ▼], um P.A.T. auszuschalten.



**HINWEIS**

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

# 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.

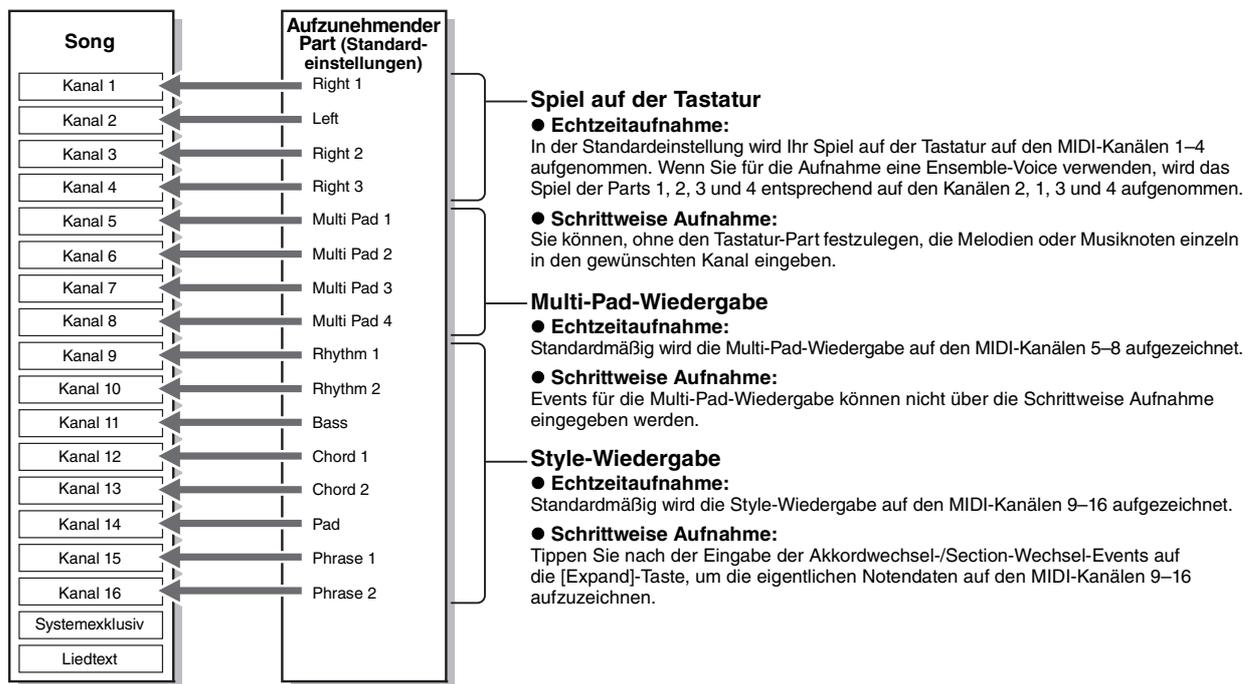
## ■ Echtzeitaufnahme und Schrittweise Aufnahme

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

Dieser Abschnitt behandelt hauptsächlich Anweisungen für die Schrittweise Aufnahme.

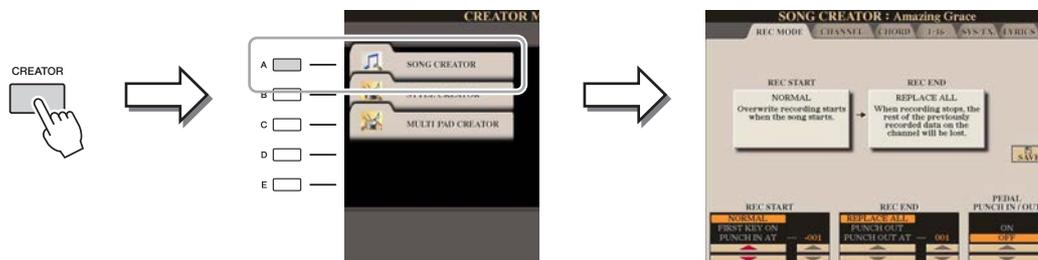
## ■ Struktur der MIDI-Song-Daten

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



## ■ Aufbau des Song-Creator-Displays

Der Song Creator wird aufgerufen über [CREATOR] → [A] SONG CREATOR.

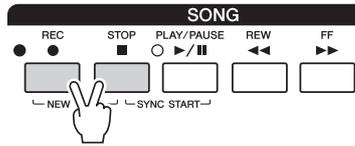


Es gibt sechs „Seiten“ („Registerkarten“) im Song-Creator-Display.

- **REC MODE** ..... Für die Neuaufnahme eines Songs. Siehe [Seite 67](#).
- **CHANNEL** ..... Für die Bearbeitung von Kanal-Events. Siehe [Seite 69](#).
- **CHORD** ..... Für die Aufnahme von Akkorden und Sections mit präzisiertem Timing ([Seite 64](#)) oder deren Bearbeitung ([Seite 72](#)).
- **1–16** ..... Für die Aufnahme von Melodien (Schrittweise Aufnahme; 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](#).

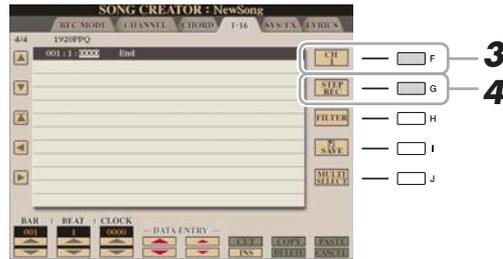
# Aufnahmen von Melodien (Step Recording)

- 1 Drücken Sie im Main-Display gleichzeitig die SONG-Tasten [REC] und [■] (STOP).**  
Ein leerer Song („New Song“) wird für die Aufnahme zur Verfügung gestellt.



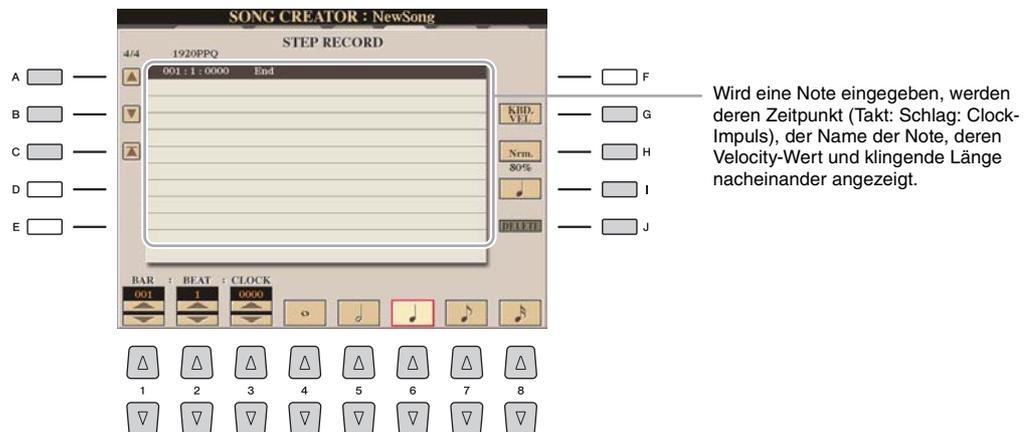
- 2 Rufen Sie das Funktions-Display auf.**

[CREATOR] → [A] SONG CREATOR → TAB [◀][▶] 1-16

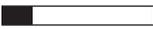


- 3 Drücken Sie die Taste [F], um den Kanal für die Aufnahme auszuwählen.**
- 4 Drücken Sie die Taste [G] (STEP REC), um das STEP-RECORD-Display aufzurufen.**
- 5 Zum Ausführen der Schrittweisen Aufnahme verwenden Sie die Tasten [A]–[J] und [1 ▲▼]–[8 ▲▼] sowie die Tastatur.**

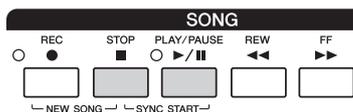
Beachten Sie für genaue Anweisungen das Beispiel auf [Seite 62](#).



**NÄCHSTE SEITE**

[A]/[B]/ [C]		Zum Bewegen des Cursors durch die Event-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 Klang.  <b>KBD.VEL:</b> Tatsächliche Velocity <b>fff:</b> 127 <b>ff:</b> 111 <b>f:</b> 95 <b>mf:</b> 79 <b>mp:</b> 63 <b>p:</b> 47 <b>pp:</b> 31 <b>ppp:</b> 15
[H]		Legt die Gate Time (klingende Länge) der einzugebenden Note fest.  <b>Normal:</b> 80%  <b>Tenuto:</b> 99%  <b>Staccato:</b> 40%  <b>Staccatissimo:</b> 20%  <b>Manual:</b> Die Gate Time („Torzeit“; klingende Notenlänge) kann mit Hilfe des Datenrads [DATA ENTRY] auf einen beliebigen Prozentwert eingestellt werden.
[I]		Legt den einzugebenden Event-Typ fest: normal, punktiert oder triolisch.
[J]	DELETE	Löscht die 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.



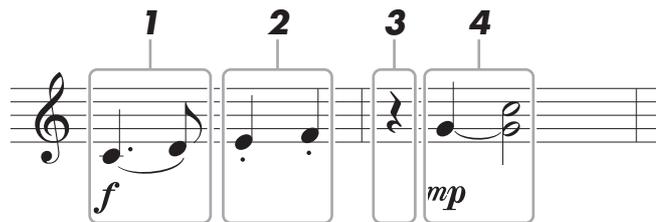
- 7** Drücken Sie die Taste [EXIT], um das Step-Recording-Display zu verlassen.

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

#### **ACHTUNG**

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

## Beispiel für die schrittweise Aufnahme – Melodien (detaillierte Anweisungen für Schritt 5 auf Seite 60)



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

Bedenken Sie bei diesem Beispiel, dass Sie bei einem der Schritte (Nr. 4) 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 Voice-Auswahl und Noteneingabe möglich sind.

### 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 Legatobogen 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 Viertelnote 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 ▲▼]–[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 unten links 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.

**5** Um den neu eingegebenen Song wiederzugeben, drücken Sie die SONG-Taste [■] (STOP) (oder drücken Sie Taste [C]), um zum Anfang des Songs zurückzukehren, und drücken Sie dann die Taste [▶/■] (PLAY/PAUSE).

## Aufzeichnen von Akkorden (Einzelschrittaufnahme)

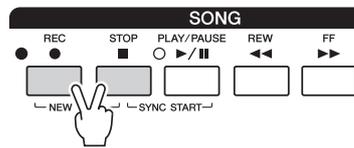
Bei der schrittweisen Aufnahme können Sie den genauen Zeitpunkt des Akkord- und Sections-Wechsels (z. B. Intro, Main und Ending) des aktuellen Styles im Single-Display angeben. Nach den Bedienvorgängen werden die aufgenommenen Events oder Einstellungen in die eigentlichen MIDI-Noten bzw. Song-Daten umgewandelt.

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

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



**HINWEIS**  
Durch Auswählen eines leeren Songs werden die Bedienfeldeinstellungen initialisiert.



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

### 3 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

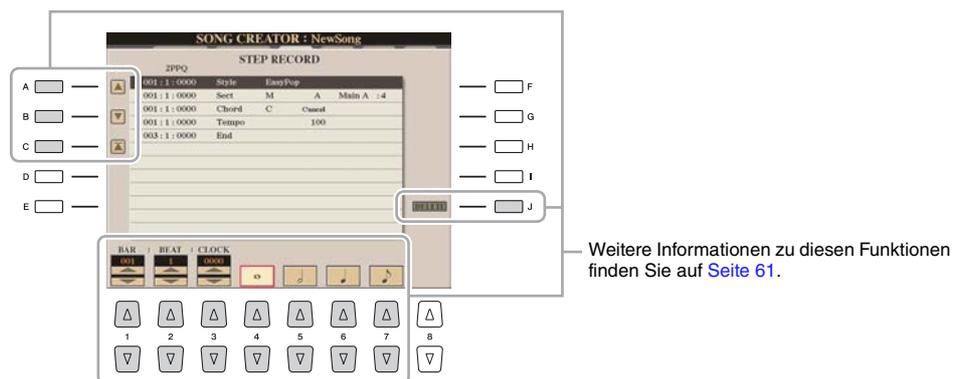
[CREATOR] → [A] SONG CREATOR → TAB [◀|▶] CHORD

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

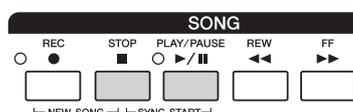


### 5 Starten Sie die schrittweise Aufnahme mit den Tasten [A]–[J] und [1 ▲▼]–[8 ▲▼].

Beachten Sie für genaue Anweisungen das Beispiel auf [Seite 65](#).



### 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.

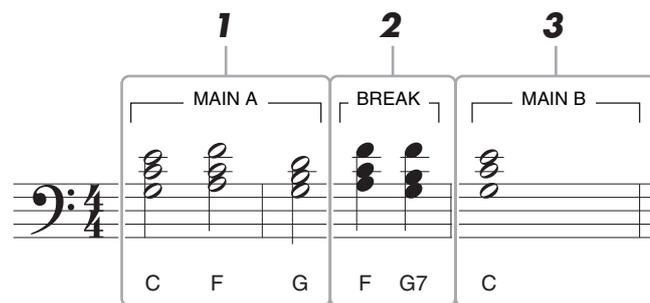


- 7** Drücken Sie die Taste [EXIT], um das Step-Recording-Display zu verlassen.
- 8** Drücken Sie die Taste [F] (EXPAND), um die aufgenommenen Daten in die eigentlichen MIDI-Noten (Song-Daten) einzufügen.
- 9** Drücken Sie die [I]-Taste (SAVE), um den Speichervorgang auszuführen.

**ACHTUNG**

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

Beispiel für die schrittweise Aufnahme – Akkorde (detaillierte Anweisungen für Schritt 5 auf Seite 64)



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

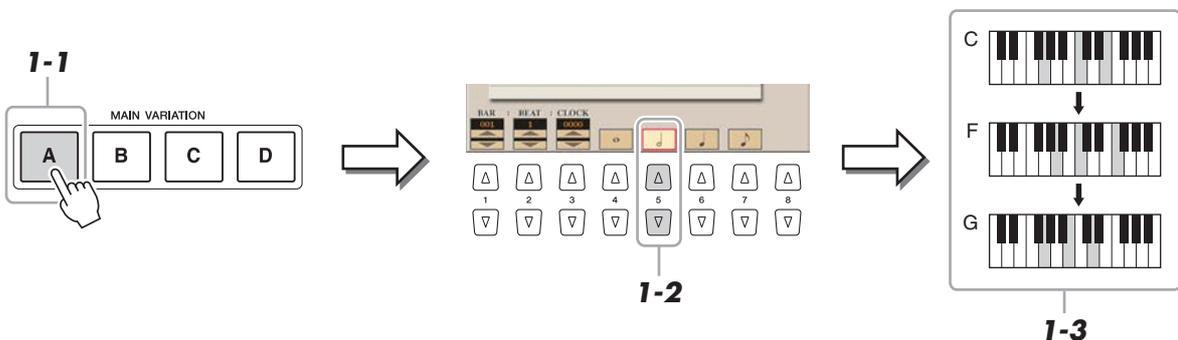
Bevor Sie die folgenden Anweisungen ausführen, stellen Sie sicher dass die [AUTO FILL IN]-Taste ausgeschaltet ist, da kein Fill-in im obigen Notenbeispiel enthalten ist.

**HINWEIS**

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

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

- 1-1** Drücken Sie die STYLE-CONTROL-Taste [MAIN 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.

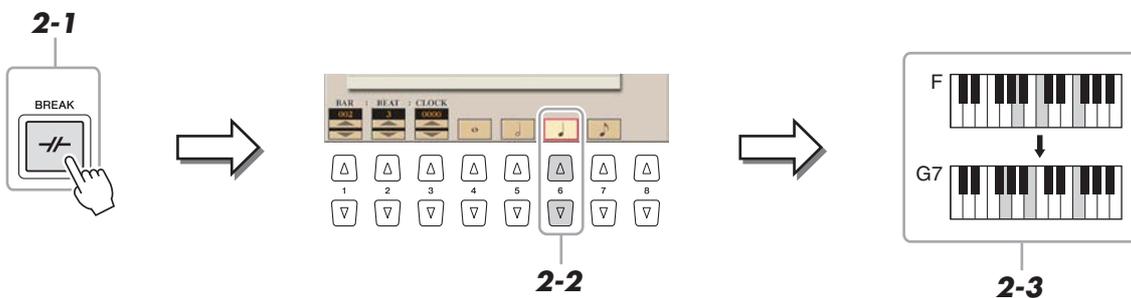


## 2 Geben Sie die Akkorde für die Break-Section ein.

**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

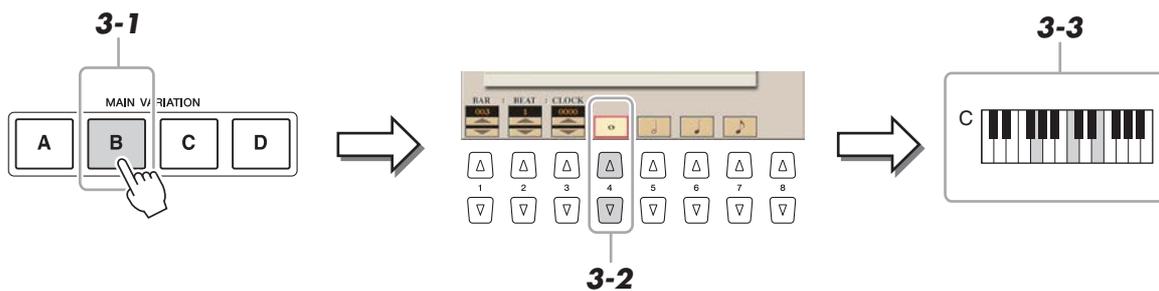
Wenn Sie eine Fill-In-Section aufnehmen möchten, schalten Sie die [AUTO FILL IN]-Taste ein und drücken Sie dann eine der MAIN-VARIATION-Tasten [A]–[D].

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

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

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

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



# Neuaufzeichnung einer bestimmten Section – Punch In/Out (Echtzeitaufnahme)

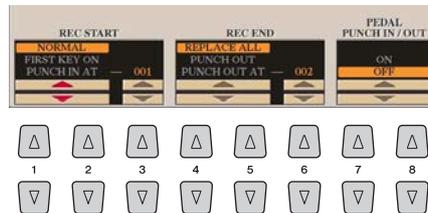
Um eine bestimmte Section eines bereits aufgezeichneten Songs neu aufzunehmen, verwenden Sie die Funktion Punch-IN/OUT. Mit dieser Methode werden nur die Daten zwischen dem Punch-In-Punkt und dem Punch-Out-Punkt durch die neu aufgenommenen Daten überschrieben. Bedenken Sie, dass die Noten vor und nach 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.

**1 Wählen Sie den gewünschten Song für die Neuaufnahme aus.**

**2 Rufen Sie das Funktions-Display auf.**

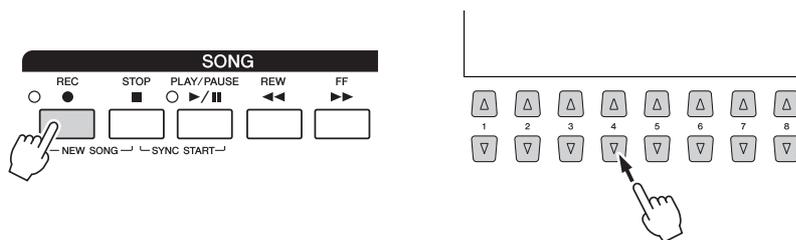
[CREATOR] → [A] SONG CREATOR → TAB [◀][▶] REC MODE

**3 Legen Sie die gewünschten Einstellungen für die Aufnahme fest.**



<p>[1 ▲▼]– [3 ▲▼]</p>	<p>REC START (Punch In)</p>	<p>Legt den Punch-In-Zeitpunkt fest.</p> <p><b>NORMAL:</b> 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><b>FIRST KEY ON:</b> Der Song wird normal abgespielt, und die überschreibende Aufnahme beginnt, sobald Sie auf der Tastatur spielen.</p> <p><b>PUNCH IN AT:</b> 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><b>REPLACE ALL:</b> Löscht alle Daten nach dem Punkt, an dem die Aufnahme beendet wird.</p> <p><b>PUNCH OUT:</b> 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><b>PUNCH OUT AT:</b> 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><b>HINWEIS</b> Die Pedalfunktion Punch In/Out kann je nach dem an das Instrument angeschlossenen Pedal verschiedene Ergebnisse liefern. Falls erforderlich, können Sie die Polarität des Pedals umkehren (Seite 134).</p>

**4** Während Sie die SONG-Taste [REC] gedrückt halten, wählen Sie mit den Tasten [1 ▲▼]–[8 ▲▼] den gewünschten Kanal von 1–16 im Display aus.



**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 [I]-Taste (SAVE), um den Speichervorgang auszuführen.

**ACHTUNG**

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

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

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

REC START-Einstellung REC END-Einstellung	Ausgangsdaten	
NORMAL REPLACE ALL	Überschreibvorgang starten *1	Aufnahme stoppen *2
NORMAL PUNCH OUT	Überschreibvorgang starten *1	Aufnahme stoppen *2
NORMAL PUNCH OUT AT=006	Überschreibvorgang starten *1	Überschreibende Aufnahme stoppen/Originaldaten abspielen
FIRST KEY ON REPLACE ALL	Ausgangsdaten abspielen	Spielen Sie auf der Tastatur, um den Überschreibvorgang zu beginnen. Aufnahme stoppen *2
FIRST KEY ON PUNCH OUT	Ausgangsdaten abspielen	Spielen Sie auf der Tastatur, um den Überschreibvorgang zu beginnen. Aufnahme stoppen *2
FIRST KEY ON PUNCH OUT AT=006	Ausgangsdaten abspielen	Spielen Sie auf der Tastatur, um den Überschreibvorgang zu beginnen. Überschreibende Aufnahme stoppen/Originaldaten abspielen
PUNCH IN AT=003 REPLACE ALL	Ausgangsdaten abspielen	Überschreibvorgang starten Aufnahme stoppen *2
PUNCH IN AT=003 PUNCH OUT	Ausgangsdaten abspielen	Überschreibvorgang starten Aufnahme stoppen *2
PUNCH IN AT=003 PUNCH OUT AT=006	Ausgangsdaten abspielen	Überschreibvorgang starten Überschreibende Aufnahme stoppen/Originaldaten abspielen

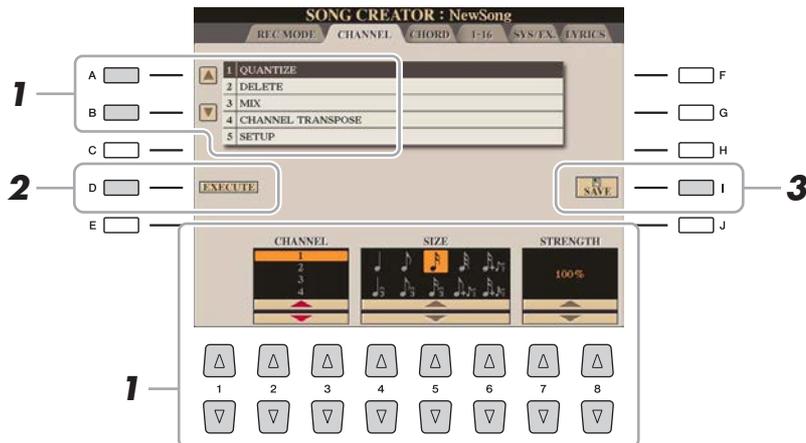
\*1 Wenn Sie mit dieser Einstellung vom 3. Takt an erneut aufnehmen möchten, bewegen Sie die Song-Position auf den 3. Takt und beginnen Sie mit der Aufnahme, um das Überschreiben von Takt 1–2 zu vermeiden.

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

Vorher aufgezeichnete 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 Funktions-Display auf.

[CREATOR] → [A] SONG CREATOR → TAB [◀][▶] CHANNEL

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

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

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

Wenn der Vorgang (nicht im SETUP-Menü) beendet ist, ändert diese Taste ihre Beschriftung in „UNDO“ (Rückgängig), wodurch Sie die ursprünglichen Daten wiederherstellen können, falls Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind. Die Undo-Funktion hat nur eine Ebene, d. h. nur die zuletzt ausgeführte Aktion kann rückgängig gemacht werden.

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

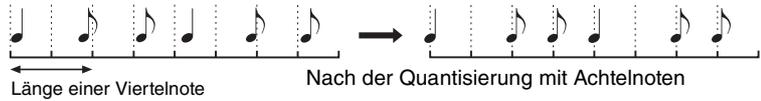
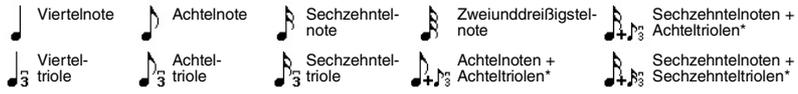
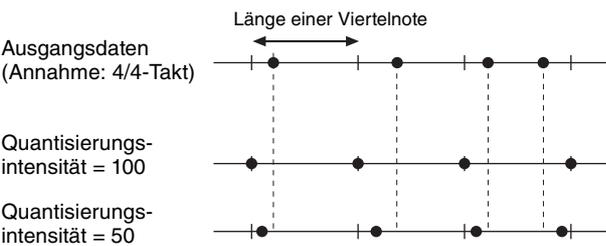
### **ACHTUNG**

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

## 1 QUANTIZE

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



<p>[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]</p>	<p>SELECTED</p>	<p>Bestimmt, welcher MIDI-Kanal der Song-Daten quantisiert werden soll.</p>
<p>[4 ▲▼]- [6 ▲▼]</p>	<p>SIZE</p>	<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><b>Einstellungen:</b></p> <p>  </p> <p>Die drei mit Sternchen (*) markierten Quantize-Einstellungen sind besonders praktisch, da hierdurch zwei verschiedene Notenwerte gleichzeitig quantisiert werden können. Wenn zum Beispiel im selben Kanal Achtelnoten und Achteltriolen vorkommen, werden bei Quantisierung nur der Achtelnoten alle Noten im Kanal gleichmäßig zu Achtelnoten quantisiert, wodurch der Trioleneffekt völlig eliminiert würde. Wenn Sie jedoch den Quantisierungswert Achtelnote + Achteltriole verwenden, werden beide Notenwerte korrekt quantisiert.</p>
<p>[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]</p>	<p>STRENGTH</p>	<p>Legt den prozentualen Grad der Quantisierung fest. Eine Einstellung von 100% bewirkt ein exaktes Timing. Ist der ausgewählte Wert kleiner als 100%, werden die Noten nur um den angegebenen Prozentsatz auf die entsprechenden Taktschläge zu bewegt. Durch die Auswahl eines Quantize-Werts von weniger als 100% fühlt die Aufnahme sich gewissermaßen „menschlich“ an.</p> 

## 2 DELETE

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

## 3 MIX

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

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

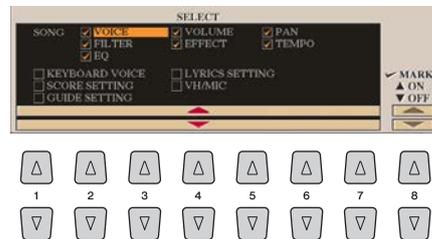
[F]	CH 1–8/CH 9–16	Wechselt zwischen den beiden Kanal-Displays: Kanäle 1–8 und Kanäle 9–16.
[G]	ALL CH	Um gleichzeitig alle Kanäle um den gleichen Wert zu transponieren, stellen Sie den Channel-Transpose-Wert für einen der Kanäle ein und halten dabei diese Taste gedrückt.

### 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.

## 5 SETUP

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



### HINWEIS

Bevor Sie die Setup-Operation ausführen, verschieben Sie die Song-Position an den Song-Anfang, indem Sie die SONG-Taste [■] (STOP) drücken.

[1 ▲▼]– [7 ▲▼]	SELECT	<p>Legt fest, welche Wiedergabemerkmale und -funktionen mit dem ausgewählten Song automatisch aufgerufen werden. Die hier ausgewählten Einträge lassen sich nur am Song-Anfang aufnehmen, außer der KEYBOARD VOICE.</p> <p><b>SONG:</b> Speichert die Tempoeinstellung und alle im Mischpult vorgenommenen Einstellungen.</p> <p><b>KEYBOARD VOICE:</b> Zeichnet die aktuellen Bedienfeldeinstellungen auf, einschließlich der Voice-Auswahl für die Tastatur-Parts (RIGHT 1, 2 und LEFT) und deren Ein-/Ausschaltzustand. Die hier aufgezeichneten Bedienfeldeinstellungen sind identisch mit den durch die „One Touch Setting“ gespeicherten Einstellungen. Dies kann an jeder Stelle des Songs aufgenommen werden.</p> <p><b>SCORE SETTING:</b> Zeichnet die Einstellungen für die Notendarstellung auf.</p> <p><b>GUIDE SETTING:</b> Zeichnet die Einstellungen der Guide-Funktionen einschließlich der Einstellung Guide ON/OFF auf.</p> <p><b>LYRICS SETTING:</b> Zeichnet die Einstellungen für die Anzeige von Song-Texten im Lyrics-Display auf.</p> <p><b>VH/MIC:</b> Zeichnet die Einstellungen für das Mikrophon und für die Vocal-Harmony-Funktion auf. Weitere Informationen über die Parameter finden Sie in der Parametertabelle in der Daten-Liste.</p>
[8 ▲]	MARK ON	Markiert das zugehörige Kästchen mit einem Kreuz oder entfernt dieses. Markierte Elemente werden im Song aufgenommen.
[8 ▼]	MARK OFF	

# Bearbeiten von Akkord-Events, Noten, systemexklusiven Events und Liedtexten

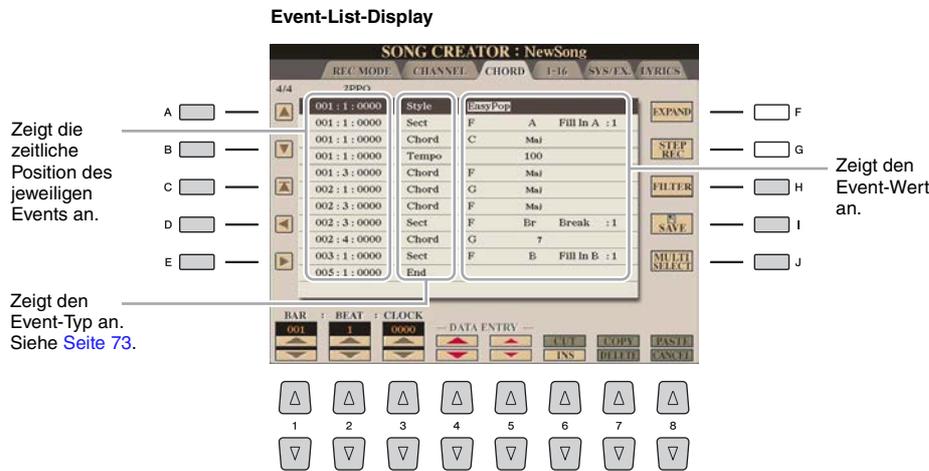
Sie können Akkord-Events, Noten, systemexklusive Events und Liedtexte auf die gleiche Weise im jeweiligen Display bearbeiten: CHORD, 1–16, SYS/EX und LYRICS. Diese werden „Event-List-Displays“ genannt, da die aufgezeichneten Events als Liste angezeigt werden.

**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.



[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]/[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 [DATA ENTRY]-Rad.
[6 ▲]	CUT	Führt den Vorgang Ausschneiden/Kopieren/Einfügen bzw. Löschen aus.
[7 ▲]	COPY	
[7 ▼]	DELETE	
[8 ▲]	PASTE	
[6 ▼]	INS (INSERT)	Fügt ein neues Event ein.
[8 ▼]	CANCEL	Bricht die Bearbeitung ab und stellt den ursprünglichen Wert wieder her.

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

**System Exclusive 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 Informationen finden Sie unter „MIDI-Datenformat“ in der Datenliste auf der Yamaha-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.

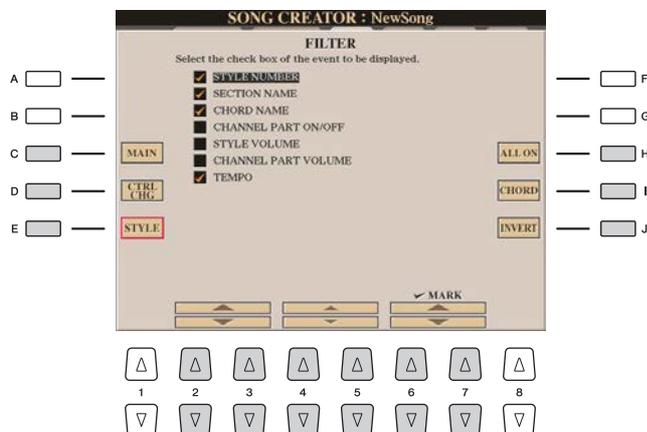
**Liedtext-Events (LYRICS-Seite)**

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

## Anzeigen bestimmter Event-Typen

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

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



[C]	MAIN	Zeigt die wichtigsten Event-Typen an.
[D]	CTRL. CHG	Zeigt alle Arten von 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] (CTRL.CHG) 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-Seiten angezeigt werden.
[6 ▼]/ [7 ▼]	MARK OFF	

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

# Song-Positionsmarken bearbeiten

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

## ■ Sprungmarken

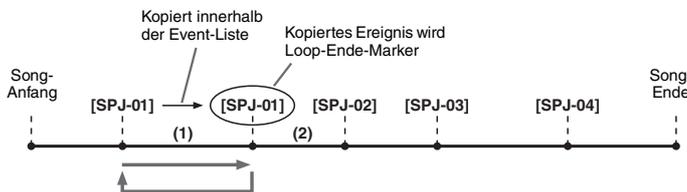
Die in der Bedienungsanleitung erläuterten Marken werden auch als „Sprungmarken“ bezeichnet. Im Event-List-Display (Seite 72) werden sie mit „SPJ-01“ bis „SPJ-04“ angegeben. In der Event-Liste können diese Events beliebig an andere Positionen verschoben und sogar kopiert werden, um identische Marker-Nummern an anderen Positionen zu erzeugen. Wenn die gleiche Markennummer an verschiedenen Song-Positionen auftaucht, wird die jeweils letzte als „Loop End Marker“ (Schleifenendmarkierung; siehe unten) interpretiert.

## ■ Loop-Ende-Marker (Schleifenendmarkierung)

Loop End Markers können benutzt werden, um zusätzliche Marken in Song-Daten einzufügen und dadurch noch höhere Vielseitigkeit zu bieten. Schleifenendmarkierungen werden in der Event-Liste (nicht mit den Tasten [SP 1]–[SP 4] auf dem Bedienfeld) erzeugt, indem einfach ein „SPJ“-Jump-Marker-Event an eine andere Position im Song kopiert wird. Für grundlegende Informationen zur Schleifenwiedergabe zwischen zwei Sprungmarkierungen lesen Sie bitte in der Bedienungsanleitung nach.

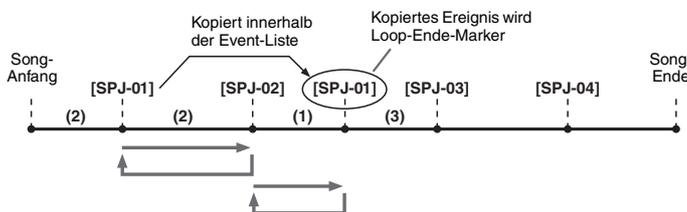
Die folgenden Beispiele zeigen, wie Schleifenendmarkierungen bei der Song-Wiedergabe benutzt werden können.

### Beispiel 1



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

### Beispiel 2



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

Die Loop-Ende-Marker in den obigen Beispielen sind immer identisch mit den Events, von denen sie kopiert wurden – einzig die Position des kopierten Markers macht die unterschiedliche Funktion aus.

Bei der Song-Wiedergabe werden die Marken, die als „SPJ-xxxx“ (xxxx: jedes Zeichen zwischen 01 und 04 sowie jede Zeichenanzahl ist OK) als Loop End Markers behandelt. Da Sie in der Event-Liste im Song Creator die Marker nicht beliebig benennen können, beachten Sie die obigen Anweisungen zur Erzeugung neuer Marken. Mit Sequenzerprogrammen auf einem Computer können Sie jedoch neue Marker erzeugen und beliebig benennen. Wenn Sie Marker auf diese Weise benennen, können Sie Loop-Ende-Marker und Jump-Marker in der Event-Liste leicht unterscheiden.

#### HINWEIS

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

#### HINWEIS

Wenn die Effekteinstellungen am Sprungziel (die Position, zu der die Wiedergabe springt) anders sind als am „Absprung“, können Störungen oder Aussetzer im Klang auftreten. Dies liegt daran, dass die Leistungsgrenze der Effektprozessoren des Tyros5 erreicht ist.

#### HINWEIS

Wenn Sie die Guide-Funktion (Seite 56) zusammen mit Sprüngen benutzen, bedenken Sie, dass die Guide-Anzeigen eventuell nicht genau so schnell umspringen wie die Wiedergabeposition.

**Inhalt**

<b>Aufzeichnen Ihres Spiels .....</b>	<b>76</b>
• Mehrspuraufnahme .....	76
<b>Datei konvertieren.....</b>	<b>80</b>
• Konvertieren einer Audiodatei (.wav/.mp3) in eine Multi-Track-Aufnahmedatei (.aud) .....	80
• Konvertieren einer Multi-Track-Aufnahmedatei (.aud) in eine Audiodatei (.wav).....	81
<b>Bearbeiten der aufgenommenen Daten (Multi-Track-Aufnahmedatei) .....</b>	<b>82</b>
• (1) Normalize .....	83
• (2) Einstellen der Lautstärkeverhältnisse .....	83
• (3) Spur löschen .....	83
<b>Neuaufnahme der Multi-Track-Aufnahmedatei .....</b>	<b>84</b>
• NORMAL REC / NORMAL REC (PLUS PLAYBACK) .....	84
• PUNCH IN OUT / PUNCH IN OUT (MERGE) .....	85
<b>Festlegen der Start-/Endpunkte der Audio-Daten (Multi-Track-Aufnahmedatei) .....</b>	<b>87</b>
<b>Playlist-Modus.....</b>	<b>88</b>
• Erstellen von Playlists .....	88
• Wiedergabe einer Playlist.....	88
• Playlist-Steuerungen.....	89

**Aufzeichnen Ihres Spiels**

Bei der Multi-Track-Aufnahme können Sie mehrmals aufnehmen und die verschiedenen Parts spielen, aus denen sich der gesamte Song zusammensetzt. Nehmen Sie zum Beispiel 1) Ihr Tastaturspiel auf der Main-Spur auf und 2) Ihren Gesang über das Mikrofon auf der Sub-Spur.

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

Mode		Dateinamenerweiterung	Mögliche Orte	Verschiedene Aufnahmemethoden (Bounce, Punch In/Out usw.)
Multi Track	Aufnahme	.aud (Tyros5-Format für eigene Dateien: Sampling-Frequenz 44,1 kHz, Auflösung 16 Bit, Stereo)	Interne Festplatte	Ja
	Wiedergabe	.aud (Tyros5-Format für eigene Dateien: Sampling-Frequenz 44,1 kHz, Auflösung 16 Bit, Stereo)		

**Mehrspuraufnahme**

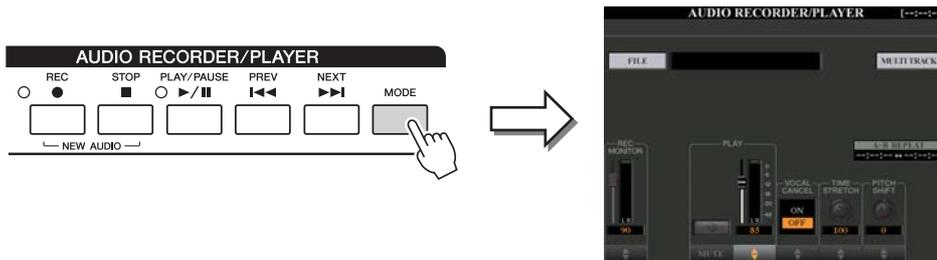
Dieser Abschnitt behandelt die Bedienungsgrundlagen der Multi-Track-Aufnahme (Mehrspuraufnahme). Die Bedienungsschritte können wie folgt zusammengefasst werden: 1) Nehmen Sie Ihr Tastaturspiel auf der Main-Spur auf, 2) nehmen Sie das Tonsignal Ihres Gesangs auf der Sub-Spur auf.

**HINWEIS**

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

**1** Nehmen Sie vor der Aufnahme die erforderlichen Einstellungen wie Voice-/Style-Auswahl vor und stellen Sie die Mikrofonverbindung her (falls Sie Ihre Stimme aufnehmen möchten).

- 2** Drücken Sie die AUDIO-RECORDER/PLAYER-Taste [MODE], wenn nötig mehrmals, um das AUDIO-RECORDER/PLAYER-Display aufzurufen.



- 3** Drücken Sie die [F]-Taste (MULTI TRACK), um das Multi-Track-Recorder-Display aufzurufen.



- 4** Drücken Sie gleichzeitig die AUDIO-RECORDER/PLAYER-Tasten [REC] und [STOP].

Dieser Vorgang erzeugt eine neue leere Audiodatei mit dem Namen „M\_Audio\_\*\*\*.AUD“.

- 5** Nehmen Sie auf der Main-Spur (Hauptspur) auf.

Wenn bei der TRACK-SELECT-Taste [F3] nicht „MAIN“ im Display gewählt ist, drücken Sie die [F]-Taste, um „MAIN“ als Aufnahmeziel auszuwählen.

**5-1** Drücken Sie die [PLAY/PAUSE]-Taste, um die Aufnahme zu starten.

**5-2** Wenn Sie zu Ende gespielt haben, drücken Sie die [STOP]-Taste, um die Aufnahme zu beenden.

**5-3** Um die neue Aufnahme anzuhören, drücken Sie die Taste [PLAY/PAUSE].

#### ACHTUNG

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

#### Rückgängigmachen/Wiederherstellen (Undo/Redo)

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

- 1** Drücken Sie die Taste [H] (UNDO).  
Die zuletzt erfolgte Aufnahme wird rückgängig gemacht. Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie die Taste [G] (REDO).
- 2** Drücken Sie die [REC]-Taste, um die Aufnahme zu aktivieren.
- 3** Beginnen Sie erneut mit Schritt 4 unter „Multi-Track-Aufnahme“.

Lassen Sie uns jetzt Ihren Gesang auf der Sub-Spur aufnehmen. Sie können, während Sie Ihren Gesang aufnehmen, gleichzeitig die Wiedergabe der Main-Spur abhören.

**6 Üben Sie den Part (singen Sie in das Mikrofon), um den Pegel zu prüfen, und stellen Sie in der REC-MONITOR-Anzeige mit den Tasten [1 ▲▼] oder den Schieberegler die Aufnahmelautstärke ein.**

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

**7 Nehmen Sie auf der Sub-Spur (Nebenspur) auf.**

**7-1** Drücken Sie die [F]-Taste (TRACK SELECT), um „SUB“ als Aufnahmeziel auszuwählen.



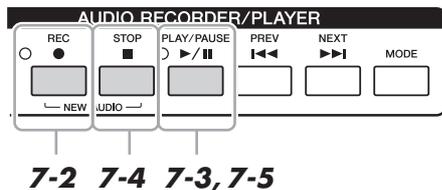
**HINWEIS**

- Drücken Sie gleichzeitig die 1-Tasten [▲] und [▼], um die Aufnahmelautstärke direkt auf 90 zurückzusetzen.
- Wenn Sie ein anderes Display aufrufen, kehren Sie mit der [MODE]-Taste zum Multi-Track-Recorder-Display zurück.

**HINWEIS**

Stellen Sie sicher, dass der Aufnahmemodus (RECORDING MODE; oben links im Display) auf „NORMAL REC“ eingestellt ist.

**7-2** Drücken Sie die [REC]-Taste, um die Aufnahme zu aktivieren.



**7-3** Drücken Sie die [PLAY/PAUSE]-Taste, um die Aufnahme zu starten.

Beginnen Sie direkt nach diesem Vorgang, zur Wiedergabe der Main-Spur zu singen.

**7-4** Wenn Sie zu Ende gespielt haben, drücken Sie die [STOP]-Taste, um die Aufnahme zu beenden.

**7-5** Um die neue Aufnahme anzuhören, drücken Sie die Taste [PLAY/PAUSE].

**Einstellen der Lautstärkeverhältnisse**

In der TRACK-PLAY-Anzeige können Sie die Lautstärke der Spuren Main und Sub einzeln einstellen. Verwenden Sie die Tasten [4 ▲▼]/[6 ▲▼] oder die Schieberegler, um die Lautstärke der Spuren Main und Sub einzustellen. Mit den Tasten [3 ▲▼]/[5 ▲▼] können Sie die Main-/Sub-Spur stummschalten.



Mischen Sie jetzt die Daten der Main- und der Sub-Spur herunter auf eine Spur (wiederum die Main-Spur). Dieser Vorgang (siehe unten) wird als „Bounce“-Aufnahme bezeichnet.

## 8 Drücken Sie die Taste [B] (REC MODE), und wählen Sie dann mit den Tasten [B]/[C] den Aufnahmemodus „BOUNCE“ aus.

Drücken Sie nach der Auswahl die [EXIT]-Taste, um zum vorhergehenden Display zurückzukehren.



### HINWEIS

Wenn der Aufnahmemodus auf „BOUNCE“ eingestellt ist, wechselt die Spurauswahl automatisch zur Main-Spur.

## 9 Drücken Sie die [REC]-Taste und danach die Taste [G] (YES).

Wenn Sie die aufgezeichneten Daten auf der Sub-Spur nicht löschen möchten, drücken Sie die Taste [H] (NO) anstatt wie oben die Taste [G] (YES).

## 10 Drücken Sie die [PLAY/PAUSE]-Taste, um die Bounce-Aufnahme zu starten.

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

### HINWEIS

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

## 11 Um die neue Aufnahme anzuhören, drücken Sie die Taste [PLAY/PAUSE].

Die Sub-Spur ist nun leer, und Sie können mit der Aufnahme eines weiteren Parts auf der Sub-Spur fortfahren, indem Sie die Schritte 6–7 wiederholen.

Wenn Sie in Schritt 9 die aufgezeichneten Daten der Sub-Spur nicht gelöscht haben, werden die Daten der Sub-Spur auf der Main- wie auch der Sub-Spur aufgezeichnet. Um die doppelte Wiedergabe der Sub-Spur zu vermeiden, drücken Sie die [5 ▲▼]-Taste (MUTE) im Multi-Track-Recorder-Display.

### HINWEIS

- Per Multi-Track-Aufnahme aufgezeichnete Dateien (.aud) können nur am Tyros5 wiedergegeben werden.
- Per Multi-Track-Aufnahme gespeicherte .aud-Dateien können mit Hilfe der Mixdown-Funktion in das .wav-Dateiformat (Simple-Aufnahmedatei) konvertiert werden.

## 12 Drücken Sie die Taste [EXIT MULTI TRACK], und drücken Sie dann die Taste [G] (YES), um das Multi-Track-Recorder-Display zu verlassen.

Die aufgenommenen Daten wurden an diesem Punkt noch nicht durch den Mixdown-Vorgang bearbeitet (so dass eine Mehrspuraufnahme-Datei in eine einfache Aufnahmedatei umgewandelt wurde).

Wenn ein Mixdown erforderlich ist, lesen Sie „Konvertieren einer Multi-Track-Aufnahmedatei (.aud) in eine Audiodatei (.wav)“ auf [Seite 81](#).

### HINWEIS

Sie können die Multi-Track-Aufnahmedatei (.aud) in eine einfache Aufnahmedatei (.wav) konvertieren. Näheres siehe unter „Konvertieren einer Multi-Track-Aufnahmedatei (.aud) in eine Audiodatei (.wav)“ auf [Seite 81](#).

## Datei konvertieren

### Konvertieren einer Audiodatei (.wav/.mp3) in eine Multi-Track-Aufnahmedatei (.aud)

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

- 1** Schließen Sie den USB-Flash-Speicher mit der Audiodatei an der [USB TO DEVICE]-Buchse an.
- 2** Drücken Sie mehrmals die AUDIO-RECORDER/PLAYER-Taste [MODE], um das AUDIO-RECORDER/PLAYER-Display aufzurufen.
- 3** Drücken Sie die [A]-Taste (FILE).
- 4** Wählen Sie mit den TAB-Tasten [◀][▶] den USB-Flash-Speicher aus, und wählen Sie dann mit den Tasten [A]–[J] die gewünschte Audiodatei aus.
- 5** Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zum AUDIO-RECORDER/PLAYER-Display zurückzukehren.
- 6** Drücken Sie die [F] (MULTI TRACK)-Taste, und drücken Sie dann die [F]-Taste (YES).  
Die Konvertierung der Audiodateien (.wav/.mp3) zur Hauptspur der Multi-Track-Aufnahmedatei (.aud) ist abgeschlossen.
- 7** Führen Sie die Vorgänge ab Schritt 7 unter „Multi-Track-Aufnahme“ auf [Seite 78](#) aus.

#### HINWEIS

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

#### ACHTUNG

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

## Konvertieren einer Multi-Track-Aufnahmedatei (.aud) in eine Audiodatei (.wav).

Sie können eine Tyros5 Multi-Track-Aufnahmedatei (.aud) in eine einfache (Simple) Aufnahmedatei (.wav) umwandeln – um diese auch auf anderen Geräten als dem Tyros5 wiedergeben zu können, und auch um sie am Tyros5 aus dem USB-Flash-Speicher heraus wiedergeben zu können.

### HINWEIS

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

- 1** Drücken Sie mehrmals die AUDIO-RECORDER/PLAYER-Taste [MODE], um das AUDIO-RECORDER/PLAYER-Display aufzurufen.
- 2** Drücken Sie die [F]-Taste (MULTI TRACK).
- 3** Drücken Sie die [A]-Taste (FILE).
- 4** Wählen Sie mit den TAB-Tasten [◀][▶] den USB-Flash-Speicher aus, und wählen Sie dann mit den Tasten [A]–[J] die gewünschte Audiodatei aus.
- 5** Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zum AUDIO-RECORDER/PLAYER-Display zurückzukehren.
- 6** Drücken Sie die Taste [J] (MIXDOWN), um das MIXDOWN-Display aufzurufen.
- 7** Drücken Sie, wenn nötig, die Taste [B] (FILE NAME), ändern Sie den Dateinamen und drücken Sie dann die [8 ▲]-Taste (OK).
- 8** Drücken Sie, wenn nötig, die Taste [C] (SAVE TO), wählen Sie mit den TAB-Tasten [◀][▶] und den Tasten [A]–[J] den Zielort aus (an dem die konvertierte Datei gespeichert werden soll), und drücken Sie dann die [8 ▲]-Taste (OK).
- 9** Drücken Sie die Taste [G] (START/STOP), um die Wiedergabe zu starten. Sobald die Wiedergabe beendet ist, beginnt die Konvertierung von .aud in .wav.

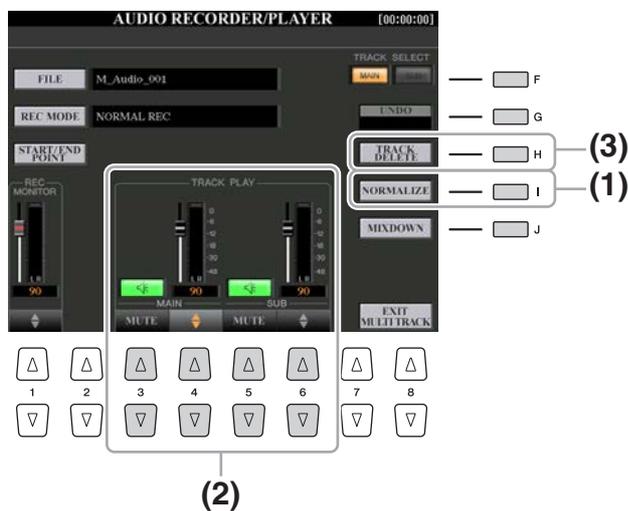
## Bearbeiten der aufgenommenen Daten (Multi-Track-Aufnahmedatei)

Sie können die Daten bearbeiten, die mit der Multi-Track-Aufnahme aufgenommen wurden.

- 1** Drücken Sie mehrmals die AUDIO-RECORDER/PLAYER-Taste [MODE], um das AUDIO-RECORDER/PLAYER-Display aufzurufen und die aufgenommenen Daten auszuwählen, die Sie bearbeiten möchten.
- 2** Drücken Sie die [F]-Taste (MULTI TRACK), um das Multi-Track-Recorder-Display aufzurufen.
- 3** Drücken Sie die [A]-Taste (FILE).
- 4** Wählen Sie die gewünschte Audio-Datei mit den Tasten [A]–[J] aus.
- 5** Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zum AUDIO-RECORDER/PLAYER-Display zurückzukehren.

### ACHTUNG

Die Daten werden automatisch auf der internen Festplatte gespeichert, aber es empfiehlt sich, Ihre Daten vor der Bearbeitung zu sichern. Das geht am einfachsten durch Kopieren. Da jedoch Dateien nicht innerhalb eines Festplattenordners kopiert werden können, müssen Sie einen neuen Ordner anlegen. Näheres zur Dateiverwaltung finden Sie in der Bedienungsanleitung.



## (1) Normalize

---

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

- 1 Drücken Sie die Taste [F] (TRACK SELECT), um die zu normalisierende Spur auszuwählen.**
- 2 Drücken Sie die Taste [I] (NORMALIZE).**
- 3 Drücken Sie in der Eingabeaufforderung die Taste [G] (OK), um die Normalisierung der ausgewählten Spur zu starten.**

Um den Vorgang abubrechen, drücken Sie die [H]-Taste (CANCEL).

## (2) Einstellen der Lautstärkeverhältnisse

---

In der TRACK-PLAY-Anzeige können Sie die Lautstärke der Spuren Main und Sub einzeln einstellen. Verwenden Sie die Tasten [4 ▲▼]/[6 ▲▼] oder die Schieberegler, um die Lautstärke der Spuren Main und Sub einzustellen. Mit den Tasten [3 ▲▼]/[5 ▲▼] können Sie die Main-/Sub-Spur stummschalten.

### HINWEIS

Um die Gesamtlautstärke der Audio-Datei einzustellen, drücken Sie die Taste [BALANCE] ein- oder zweimal, um das Display BALANCE (2/2) aufzurufen, und benutzen Sie dann den Schieberegler bzw. die Tasten [4 ▲▼].

## (3) Spur löschen

---

- 1 Drücken Sie die Taste [F] (TRACK SELECT), um die zu löschende Spur auszuwählen.**
- 2 Drücken Sie die Taste [H] (TRACK DELETE).**
- 3 Drücken Sie bei der Eingabeaufforderung die Taste [G] (OK), um das Löschen der ausgewählten Spur auszulösen.**

Um den Vorgang abubrechen und die Spur unverändert zu lassen, drücken Sie die Taste [G] (UNDO), bevor Sie irgend eine andere Funktion ausführen.

# Neuaufnahme der Multi-Track-Aufnahmedatei

Bereits erstellte Multi-Track-Daten können auf fünf verschiedene Arten neu aufgenommen werden.

- Ersetzen aller Daten: NORMAL REC..... Siehe unten
- Mischen aufgezeichneter Daten: NORMAL REC (PLUS PLAYBACK) .... Siehe unten
- Ersetzen eines bestimmten Datenbereichs: PUNCH IN/OUT..... Siehe [Seite 85](#)
- Überschreiben eines bestimmten Datenbereichs (Overdub):  
PUNCH IN/OUT (MERGE)..... Siehe [Seite 85](#)
- Mischen der Spuren Main und Sub auf der Main-Spur: BOUNCE  
..... Siehe Multi-Track-Aufnahme

## HINWEIS

Wiederholtes Neuaufnehmen der Daten führt zur Verschlechterung der Klangqualität.

## ACHTUNG

Die Daten werden automatisch auf der internen Festplatte gespeichert, aber es empfiehlt sich, Ihre Daten vor der Neuaufnahme zu sichern. Das geht am einfachsten durch Kopieren. Da jedoch Dateien nicht innerhalb eines Festplattenordners kopiert werden können, müssen Sie einen neuen Ordner anlegen. Näheres zur Dateiverwaltung finden Sie in der Bedienungsanleitung.

## NORMAL REC / NORMAL REC (PLUS PLAYBACK)

Sie können alle Audio-Daten einer Spur mit NORMAL REC ersetzen oder die Audio-Daten mit der vorherigen Version mischen (NORMAL REC (PLUS PLAYBACK)). Beim Verfahren NORMAL REC (PLUS PLAYBACK) werden keine Spuren hinzugemischt, sondern die neue Aufnahme wird einfach nur mit den vorhandenen Daten gemischt. Nach dem Stoppen der Aufnahme werden jegliche Daten hinter dem Stoppzeitpunkt gelöscht.

## HINWEIS

Da Sie diese Audio-Daten mit der Overdubbing-Technik überschreiben, sollten Sie die erste Aufnahme so einfach wie möglich halten. Sie können beispielsweise nur ein rhythmisches Muster (z. B. einen Style) oder ein einfaches Bass-Riff aufnehmen, um anschließend andere Parts darüber zu legen.

- 1 Führen Sie Schritte 1–5 unter „Bearbeiten der aufgenommenen Daten (Multi-Track-Aufnahmedatei)“ auf [Seite 82](#) aus, um die Daten auszuwählen, die neu aufgenommen werden sollen.**
- 2 Verwenden Sie zur Auswahl der neu aufzunehmenden Spur die [F]-Taste (TRACK SELECT).**



- 3 Wählen Sie mit den Tasten [B]/[C] ein Aufnahmeverfahren aus.**

- Ersetzen aller Daten: NORMAL REC
- Mischen aufgezeichneter Daten: NORMAL REC (PLUS PLAYBACK)

- 4 Wenn Sie „NORMAL REC (PLUS PLAYBACK)“ ausgewählt haben, spielen Sie die aufgezeichneten Audio-Daten ab, und üben Sie den Abschnitt, den Sie überschreiben möchten (Overdub). Ändern Sie gegebenenfalls die Lautstärke.**

Wenn Sie eine auf der Tastatur spielbare Voice vom Tyros5 hinzufügen möchten, wählen Sie die gewünschte Voice aus. Wenn Sie Ihre eigene Singstimme oder ein externes Instrument aufnehmen möchten, schließen Sie ein Mikrofon oder Instrument an, und nehmen Sie die entsprechenden Einstellungen vor. Stellen Sie die Pegel „Track Play“ und „Rec Monitor“ wunschgemäß ein.

- 5 Drücken Sie die [REC]-Taste, um die Aufnahme zu aktivieren.**

## 6 Drücken Sie die [PLAY/PAUSE]-Taste, um die Aufnahme zu starten.

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

## 7 Nach der Aufnahme drücken Sie die [STOP]-Taste.

Nach dem Stoppen der Aufnahme werden die Daten nach dem Stoppzeitpunkt gelöscht.

## 8 Um die neue Aufnahme anzuhören, drücken Sie die Taste [PLAY/PAUSE].

Wenn Sie einen Fehler gemacht haben sollten, oder nicht ganz mit Ihrer Aufnahme zufrieden sind, drücken Sie die [EXIT]-Taste zur Rückkehr zum AUDIO-RECORDER/PLAYER-Display, und machen Sie dort den Vorgang NORMAL REC/NORMAL REC (PLUS PLAYBACK) mittels der [G]-Taste (UNDO) rückgängig.

### HINWEIS

Das Signal der Wiedergabe der anderen (noch nicht neu aufgenommenen) Spur wird nicht auf dieser Spur aufgenommen.

### HINWEIS

Der Audio-Recorder/Player senkt die Lautstärke der vorhandenen Spur automatisch ein wenig ab, um die Neuaufnahme zu erleichtern. Auf diese Weise werden mögliche Verzerrungen minimiert. Mit dem Normalize-Effekt können Sie die Lautstärke des Gesamtklangs maximieren. Näheres siehe Seite 83.

## PUNCH IN OUT / PUNCH IN OUT (MERGE)

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



### HINWEIS

Sie können immer nur jeweils einen Bereich neu aufnehmen.

### HINWEIS

Der Anfang und das Ende der mit Hilfe der Punch-In/Out-Aufnahme aufgenommenen Daten wird automatisch ein-/ausgeblendet. Dies hat den Vorteil, dass mögliche Geräusche am Anfang/Ende der aufgenommenen Daten minimiert werden. Wir empfehlen Ihnen, den Anfangs- und Endpunkt an Datenbereichen mit geringer Lautstärke festzulegen.

## 1 Führen Sie Schritte 1–5 unter „Bearbeiten der aufgenommenen Daten (Multi-Track-Aufnahmedatei)“ auf Seite 82 aus, um die aufgenommenen Daten auszuwählen, die neu aufgenommen werden sollen.

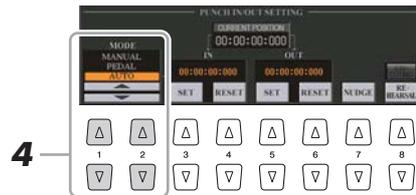
## 2 Verwenden Sie zur Auswahl der neu aufzunehmenden Spur die [F]-Taste (TRACK SELECT).



## 3 Wählen Sie mit den Tasten [B]/[C] ein Aufnahmeverfahren aus.

- Ersetzen eines bestimmten Datenbereichs: PUNCH IN/OUT
- Überschreiben eines bestimmten Datenbereichs (Overdub): PUNCH IN/OUT (MERGE)

#### 4 Wählen Sie mit den Tasten [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (MODE) den gewünschten Punch-In/Out-Modus aus.



- **MANUAL** ..... Hiermit führen Sie die Punch-In/Out-Aufnahme mit den Transporttasten des Audio-Recorders/Players ([REC], [PLAY/PAUSE] usw.) manuell aus.
- **PEDAL**..... Hiermit können Sie die Punch-In/Out-Aufnahme manuell über einen an der Buchse FOOT PEDAL 2 angeschlossenen Fußschalter durchführen.
- **AUTO**..... Hiermit können Sie einen Punch-In- und Punch-Out-Punkt festlegen, wodurch eine automatische Punch-In/Out-Aufnahme ermöglicht wird.

#### Angeben des Aufnahmebereichs im AUTO-Modus

Wenn Sie das Punch-In/Out-Aufnahmeverfahren AUTO auswählen, geben Sie den Aufnahmebereich an, und üben Sie diesen mit Hilfe der REHEARSAL-Funktion (Probe-Funktion).

- 1** Geben Sie den Punch-In/Out-Bereich an, indem Sie während der Wiedergabe des Audio-Songs am gewünschten Punch-In/Out-Punkt die Tasten [3 ▲▼]/[5 ▲▼] (SET) drücken.
- 2** Um den Punch-In/Out-Punkt geringfügig zu verschieben, verwenden Sie die Nudge-Funktion. Mit der Nudge-Funktion können Sie den Punch-In/Out-Punkt während der Wiedergabe geringfügig verschieben (auch im Millisekundenbereich).

**2-1** Drücken Sie die Taste [7 ▲▼] (NUDGE), um das Nudge-Play-Display aufzurufen.

**2-2** Benutzen Sie das Datenrad [DATA ENTRY] und die Taste AUDIO RECORDER/PLAYER [PREV]/[NEXT], um die NUDGE DATA POSITION an die gewünschte Punch-In/Out-Position zu bewegen, während Sie sich die Wiedergabe anhören (500 Millisekunden Loop-Wiedergabe vor/nach dem angegebenen Punkt). Mit dem [DATA ENTRY]-Datenrad können Sie den Punkt in Sekundenschritten und mit den Tasten [PREV]/[NEXT] in Millisekundenschritten einstellen.



**2-3** Drücken Sie die Taste [7 ▲▼] (MODE), um „After/Before“ (Nach/Vor) auszuwählen. „After“ (Nach) wiederholt bei der Wiedergabe im nächsten Schritt 500 Millisekunden nach der Nudge-Data-Position und „Before“ (Vor) wiederholt 500 Millisekunden vor der Nudge-Data-Position.

**2-4** Drücken Sie die Taste [3 ▲▼]/[5 ▲▼] (SET), um den verschobenen Punkt festzulegen. Um den Punkt auf den Start-/Endpunkt der Daten zurückzusetzen, drücken Sie die Taste [4 ▲▼]/[6 ▲▼] (RESET).

**2-5** Drücken Sie die Taste [8 ▲▼] (CLOSE).

#### HINWEIS

Der kleinstmögliche Bereich der Auto-Punch-In/Out-Funktion beträgt 100 Millisekunden.

**3** Üben Sie mit der REHEARSAL-Funktion den aufzunehmenden Teil, bevor Sie mit der tatsächlichen Aufnahme beginnen.

**3-1** Drücken Sie die Taste [8 ▲▼] (REHEARSAL). „EXECUTING“ wird angezeigt oberhalb der Tasten [8 ▲▼].

**3-2** Drücken Sie die AUDIO-RECORDER/PLAYER-Taste [REC] und dann [PLAY/PAUSE]. Der Audio-Song wird wiederholt wiedergegeben. Die Wiedergabe startet vier Sekunden vor dem Punch-In-Punkt und endet vier Sekunden nach dem Punch-Out-Punkt. Üben Sie das Spiel auf der Tastatur oder den Gesang. Mit der Rehearsal-Funktion wird die Aufnahme nicht gestartet.

**3-3** Drücken Sie die AUDIO-RECORDER/PLAYER-Taste [STOP]

#### HINWEIS

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

## 5 Nehmen Sie den gewünschten Teil des Audio-Songs mit einem der nachstehend beschriebenen Verfahren auf.

### HINWEIS

Das Signal der Wiedergabe der anderen (noch nicht neu aufgenommenen) Spur wird nicht auf dieser Spur aufgenommen.

### Manual

Drücken Sie die AUDIO-RECORDER/PLAYER-Taste [REC] und dann [PLAY/PAUSE], um den Aufnahmemodus zu aktivieren. Drücken Sie anschließend gleichzeitig die Tasten [REC] und [PLAY/PAUSE], um die eigentliche Aufnahme zu starten. Drücken Sie zum Stoppen der Wiedergabe die AUDIO-RECORDER/PLAYER-Taste [STOP]. Durch Drücken der AUDIO-RECORDER/PLAYER-Taste [PLAY/PAUSE] während der Aufnahme unterbrechen Sie die Aufnahme.

### Pedal

Drücken Sie die AUDIO-RECORDER/PLAYER-Taste [REC] und dann [PLAY/PAUSE], um den Aufnahmemodus zu aktivieren. Betätigen Sie anschließend das Fußpedal, und halten Sie es gedrückt. Der Punkt, zu dem Sie den Fußschalter betätigen, ist der Punch-In-Punkt, und der Punkt, an dem Sie es wieder loslassen, ist der Punch-Out-Punkt.

### Auto

Drücken Sie die AUDIO-RECORDER/PLAYER-Taste [REC] und dann [PLAY/PAUSE]. Die Aufnahme beginnt und stoppt automatisch an den Punkten, die unter „Angaben des Aufnahmebereichs im AUTO-Modus“ auf [Seite 86](#) angegeben wurden. Die Wiedergabe des Audio-Songs wird vier Sekunden hinter dem Punch-Out-Punkt automatisch angehalten.

## 6 Um die neue Aufnahme anzuhören, drücken Sie die Taste [PLAY/PAUSE].

Wenn Sie einen Fehler gemacht haben sollten, oder nicht ganz mit Ihrer Aufnahme zufrieden sind, drücken Sie die [EXIT]-Taste zur Rückkehr zum Multi-Track-Recorder-Display, und machen Sie dort den Punch-In/Out-Vorgang mittels der Taste [G] (UNDO) rückgängig.

## Festlegen der Start-/Endpunkte der Audio-Daten (Multi-Track-Aufnahmedatei)

Mit dieser Funktion können Sie die Start- und End-Punkte für die Audio-Datei festlegen. Diese Aktion wirkt sich lediglich auf die Wiedergabe der Daten aus. Es werden dabei keine Daten vom Anfang oder Ende der Datei gelöscht.

**1 Führen Sie die Schritte 1–5 unter „Bearbeiten der aufgenommenen Daten (Multi-Track-Aufnahmedatei)“ auf [Seite 82](#) aus, um die gewünschten Audio-Daten auszuwählen.**

**2 Drücken Sie die Taste [C] (START/END POINT).**

**3 Geben Sie den Start-/Endpunkt an.**

Dieser Vorgang funktioniert genauso wie das Angeben des Punch-In/Out-Punkts. Anweisungen hierzu finden Sie unter „Angaben des Aufnahmebereichs im AUTO-Modus“ auf [Seite 86](#).

**4 Drücken Sie die Taste [F] (OK), um die neuen Einstellungen für die Datei einzugeben.**

Zum Abbrechen des Vorgangs drücken Sie die Taste [G] (CANCEL).

### ACHTUNG

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

## Playlist-Modus

Die Playlist ist eine praktische Funktion des Audio-Rekorders/-Players, mit deren Hilfe Sie Audio-Dateien für die automatische Wiedergabe in „Jukebox“-Manier zusammenstellen und organisieren können. Der Playlist-Modus kann im Hintergrund aktiv sein (wenn beispielsweise das Main-Display ausgewählt ist), so dass sie die aufgelisteten Dateien während Ihres Spiels jederzeit wiedergeben können.

Das „REPEAT“-Symbol (siehe Seite 89) oben links im Display zeigt, dass der Audio-Recorder/-Player in den Playlist-Modus geschaltet ist (automatische Wiedergabe mehrerer Dateien).

### Erstellen von Playlists

Wenn mehrere Audio-Dateien auf der installierten Festplatte vorhanden sind, können Sie diese Dateien der Playlist hinzufügen. Die Dateien können in einer beliebigen Reihenfolge angeordnet und beliebig oft eingegeben werden. (Mit anderen Worten: Eine Datei kann in einer Playlist mehrfach ausgewählt werden.)



**HINWEIS**

Eine Playlist kann bis zu 500 Audio-Dateien enthalten.

**1 Drücken Sie mehrmals die AUDIO-RECORDER/PLAYER-Taste [MODE], um das AUDIO-PLAYER/RECORDING-Display aufzurufen.**

**2 Drücken Sie die [A]-Taste (FILE), und wählen Sie dann mit den TAB-Tasten [◀][▶] den Ort aus (HD oder USB), an dem die gewünschte Audiodatei gespeichert ist.**



**HINWEIS**

Sie können keine Mehrspur-Audiodaten (.aud) der Playlist hinzufügen.

**3 Fügen Sie der Playlist Audio-Dateien hinzu.**

**3-1** Drücken Sie die Taste [6 ▲] (ADD TO PLAYLIST).

Der ausgewählte Dateiname wird hervorgehoben. Sie können hier beliebig viele weitere Dateien auswählen. Wenn unten mehrere Seiten (P1, P2, ...) angezeigt werden, können Sie auch aus diesen Displays Dateien auswählen. Um alle Dateien im aktuellen Ordner auszuwählen, drücken Sie die Taste [6 ▼] (ALL).



**HINWEIS**

Wenn Sie den Großteil der Dateien in einem Ordner auswählen möchten, bietet es sich an, über die Taste [6 ▼] (ALL) alle Dateien auszuwählen und dann mit den Tasten [A]–[J] die Auswahl der nicht gewünschten Dateien aufzuheben.

**3-2** Drücken Sie die Taste [7 ▼] (OK), um die Auswahl zu bestätigen.

**4 Drücken Sie die Taste [EXIT].**

**5 Drücken Sie mehrmals die AUDIO-RECORDER/PLAYER-Taste [MODE], um das PLAYLIST-Display aufzurufen, und schauen Sie dann in die Playlist, um zu prüfen, ob die Dateien hinzugefügt wurden.**

Wenn die Playlist bereits Audio-Dateien enthält, werden zusätzliche Dateien automatisch an das Ende der Liste angehängt. Hinzugefügte Dateien werden außerdem automatisch zur Wiedergabe ausgewählt (mit einem Häkchen versehen).



**HINWEIS**

Wenn Sie das Dateisymbol ändern, nachdem Sie die Audio-Datei der Playlist zugefügt haben, kann die Audio-Datei von der Playlist aus nicht mehr erkannt werden.

**6 Speichern Sie die Playlist.**

Drücken Sie die Taste [1 ▲▼] (FILES), und speichern Sie dann die Playlist auf dem USER-Laufwerk, der internen Festplatte oder einem USB-Flash-Speichergerät.

### Wiedergabe einer Playlist

Nachdem Sie eine Playlist erstellt und/oder bearbeitet und den Playlist-Modus aktiviert haben, können Sie die Dateien in der Liste zu einem beliebigen Zeitpunkt während Ihres Spiels wiedergeben.

Bitte beachten Sie, dass die Wiedergabe der Dateien nicht sofort einsetzt. Da der Audio-Recorder/Player jede Datei vor der Wiedergabe laden muss, wird die Wiedergabe zwischen zwei Dateien jeweils für ein oder zwei Sekunden unterbrochen.

**1 Drücken Sie mehrmals die AUDIO-RECORDER/PLAYER-Taste [MODE], um das PLAYLIST-Display aufzurufen.**

- 2** Drücken Sie die Taste [1 ▲▼] (FILES), um das **PLAYLIST-FILE-Display** aufzurufen, und wählen Sie dann mit einer der Tasten [A]–[J] die gewünschte Playlist aus.

 **HINWEIS**

Mit der [SELECT]-Taste (Auswählen) wechseln Sie innerhalb der Audio-Recorder/Player-Funktion zwischen Audio und Playlist hin und her.

- 3** Drücken Sie die Taste [EXIT], um zum **PLAYLIST-Display** zurückzukehren.

- 4** Verwenden Sie die Tasten [5 ▲▼]/[6 ▲▼] zur Auswahl einer Datei für die Wiedergabe, und wählen Sie sie mit der Taste [7 ▲▼] (SELECT) aus.

Sie können eine Audio-Datei auch auswählen, indem Sie mit dem [DATA ENTRY]-Rad den Cursor verschieben und anschließend die [ENTER]-Taste drücken.

Um die Dateien der Playlist von Anfang an wiederzugeben, wählen Sie die erste Datei aus. Ein Häkchen gibt an, dass die Datei zur Wiedergabe ausgewählt ist, ein Minuszeichen (–) zeigt an, dass die Datei übersprungen wird, und ein Ausrufezeichen weist auf eine Datei ohne Daten hin.

- 5** Drücken Sie die **AUDIO-RECORDER/PLAYER-Taste [PLAY/PAUSE]**, um die Wiedergabe der Playlist von der ausgewählten Datei an zu starten.

Während der Playlist-Modus aktiv ist (die Anzeige oben links im Display zeigt das „REPEAT“-Symbol; Seite 89), funktionieren die AUDIO-RECORDER/PLAYER-Tasten [PREV]/[NEXT] (Zurück/Weiter) als Bedienelemente zum Vor- und Zurückschalten innerhalb der Playlist. Durch Drücken der entsprechenden Taste wird ein Einblendfenster aufgerufen, und es wird die vorherige bzw. nächste Audio-Datei in der Playlist ausgewählt. Sie können die AUDIO-RECORDER/PLAYER-Taste [PLAY/PAUSE] verwenden, um die Wiedergabe jederzeit während Ihres Spiels zu pausieren oder fortzusetzen.

- 6** Zum Stoppen der Wiedergabe drücken Sie die **AUDIO-RECORDER/PLAYER-Taste [STOP]**.

Um den Playlist-Modus zu verlassen, drücken Sie mehrmals die AUDIO-RECORDER/PLAYER-Taste [MODE], um das AUDIO-RECORDER/PLAYER-Display aufzurufen, und wählen Sie dann eine Audio-Datei aus.

## Playlist-Steuerungen

Die folgende Abbildung zeigt das Beispiel eines Playlist-Displays mit kurzen Erklärungen der verschiedenen Steuerungen.



[A]	REPEAT	Legt fest, wie die Audio-Dateien wiedergegeben werden:  Alle Dateien werden der Reihe nach einmal bis zum Ende abgespielt (keine Wiederholung).  Alle Dateien werden der Reihe nach wiederholt abgespielt.  Eine ausgewählte Datei wird wiederholt abgespielt.
[B]	SORT	Legt fest, ob die Audio-Dateien dem Namen nach in auf- oder absteigender Reihenfolge sortiert werden.
[C]	SHUFFLE	Wenn Sie diese Taste drücken, werden die Dateien in zufälliger Reihenfolge neu angeordnet.

[D]	UNDO/REDO	Durch einmalige Drücken dieser Taste (Undo) wird die zuletzt in der Playlist vorgenommene Aktion rückgängig gemacht. Wenn Sie sie erneut drücken (Redo), wird die rückgängig gemachte Aktion wiederhergestellt. Es steht nur eine Undo/Redo-Ebene zur Verfügung.
[F]	PROPERTY	Ruft das Einblendfenster „Property“ (Eigenschaften) auf, das den Dateinamen und den Pfad des Audio-Songs an der Cursor-Position anzeigt.
[G]–[J]		Playlist-Navigationselemente. <b>[G]:</b> Verschiebt den Cursor/die Auswahl an den Anfang der Liste. <b>[H]:</b> Verschiebt den Cursor/die Auswahl um eine Seite nach oben (falls mehrere Seiten vorhanden sind). <b>[I]:</b> Verschiebt den Cursor/die Auswahl um eine Seite nach unten (falls mehrere Seiten vorhanden sind). <b>[J]:</b> Verschiebt den Cursor/die Auswahl an das Ende der Liste (unmittelbar hinter die letzte eingegebene Datei).
[1 ▲▼]	FILES	Öffnet das PLAYLIST-FILE-Display. In diesem Display können Sie Playlists umbenennen, löschen oder speichern.
[2 ▲▼]	MOVE Up/Down	Mit diesen Tasten verschieben Sie die ausgewählte Datei an eine andere Position innerhalb der Liste.
[3 ▲]	CUT	Mit diesen Vorgängen können Sie einzelne Einträge der Liste kopieren oder ausschneiden und einfügen. Beachten Sie, dass diese Vorgänge sich nicht auf die tatsächlichen Audio-Daten auswirken, sondern nur auf die Einträge in der Liste.
[3 ▼]	INSERT	
[4 ▲]	COPY	
		<b>Ausschneiden und Einfügen</b> <b>1</b> Drücken Sie die [3 ▲]-Taste (CUT). <b>2</b> Wählen Sie den gewünschten Dateieintrag mit der Taste [5 ▲▼] aus und drücken Sie die Taste [6 ▲▼] zur Eingabe. Drücken Sie dann die Taste [8 ▲] (OK). Der Eintrag wird gelöscht. <b>3</b> Verschieben Sie den Cursor mit den Tasten [5 ▲▼]/[6 ▲▼] an die gewünschte Position in der Liste, und drücken Sie die Taste [3 ▼] (INSERT).  <b>Kopieren und Einfügen</b> <b>1</b> Drücken Sie die [4 ▲]-Taste (COPY). <b>2</b> Wählen Sie den gewünschten Dateieintrag mit der Taste [5 ▲▼] aus und drücken Sie die Taste [6 ▲▼] zur Eingabe. Drücken Sie dann die Taste [8 ▲] (OK). Der Eintrag wird kopiert. <b>3</b> Verschieben Sie den Cursor mit den Tasten [5 ▲▼]/[6 ▲▼] an die gewünschte Position in der Liste, und drücken Sie die Taste [3 ▼] (INSERT).
[4 ▼]	DELETE	Löscht Dateien aus der Playlist. Beachten Sie, dass dieser Vorgang sich nicht auf die tatsächlichen Audio-Daten auswirkt, sondern lediglich der Eintrag der Datei aus der Liste gelöscht wird.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Up/Down	Mit diesen Tasten bewegen Sie den Cursor in der Liste. Bewegen Sie den Cursor (roter Rahmen) mit dem [DATA ENTRY]-Datenrad schneller durch die Liste der Einträge, und drücken Sie die [ENTER]-Taste.
[7 ▲▼]	SELECT	Wählt die Datei an der Cursorposition aus.
[8 ▲▼]	MARK	Markiert die entsprechenden Dateien mit einem Kreuz oder entfernt dieses. Es werden nur die Dateien abgespielt, die markiert wurden. Längeres Halten dieser Taste markiert alle Dateien oder entfernt alle Markierungen.

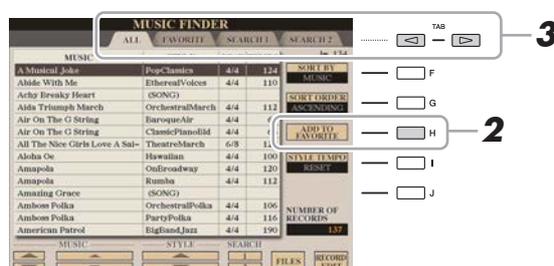
## Inhalt

Erstellen einer Kollektion von bevorzugten Einträgen (Favoriten) .....	91
Bearbeiten von Einträgen .....	92
• Löschen des Eintrags .....	93
Speichern der Einträge in einer einzigen Datei (Music-Finder-Datei) .....	93
• Abrufen der Einträge aus einer Music-Finder-Datei .....	94

## Erstellen einer Kollektion von bevorzugten Einträgen (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 Bedieneinstellungen, Song- und Style-Daten schnell abrufen 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.

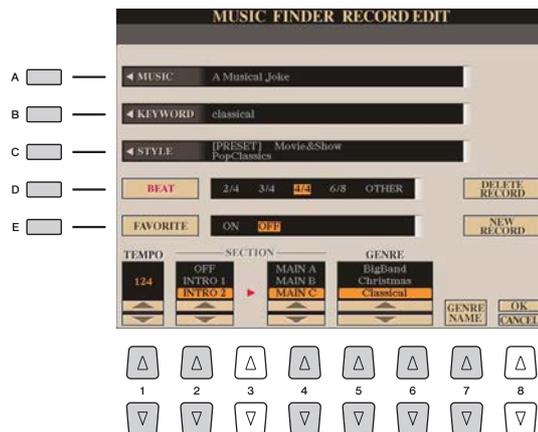
### Löschen von Einträgen auf der FAVORITE-Seite

- 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.  <b>HINWEIS</b> 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 ▲▼]	SECTIONS	Wählt die Style-Sections aus, die bei der Auswahl des Eintrags automatisch gemeinsam 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.
[4 ▲▼]		
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	GENRE	Wählt das gewünschte Musikgenre aus.
[7 ▲▼]	GENRE NAME	Erzeugt ein neues Musikgenre.

Zum Abbrechen und Verlassen des Bearbeitungsvorgangs drücken Sie die [8 ▼]-Taste (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 können Sie den gewünschten Eintrag von allen Seiten löschen (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 [G] (NO); zur Rückkehr zum EDIT-Display in Schritt 2 drücken Sie [H] (CANCEL).

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

## **Speichern der Einträge in einer einzigen Datei (Music-Finder-Datei)**

Die Funktion „Music Finder“ behandelt alle Einträge einschließlich vorprogrammierter und nachträglich erstellter Einträge als eine einzige Music-Finder-Datei. Beachten Sie, dass einzelne Einträge (Bedienfeldeinstellungen, Song-, Audio- und Style-Einträge) 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/HD/USB) auszuwählen.

**3** Drücken Sie die Taste [6 ▼] (SAVE).

**4** Drücken Sie die Taste [8 ▲] (OK), um die Datei schließlich 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 Einträge abrufen, die auf dem User-Laufwerk, der Festplatte oder dem USB-Laufwerk als Datei gespeichert sind.

- 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]–[J], um die gewünschte Music-Finder-Datei auszuwählen. Es erscheint eine Meldung, die Sie auffordert, eine der folgenden Optionen auszuwählen.

[F]	REPLACE	Alle im Instrument vorhandenen Music-Finder-Einträge werden gelöscht und durch die Einträge der gewählten Datei ersetzt.  <b>ACHTUNG</b> 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.
[G]	APPEND	Die aufgerufenen Einträge werden zu den momentan im Instrument befindlichen Einträgen hinzugefügt.
[H]	CANCEL	Bricht die Dateiauswahl ab.

### Inhalt

Bearbeiten eines Registrierungsspeichers .....	95
Aufruf bestimmter Einstellungen deaktivieren (Freeze-Funktion).....	96
Abruf der Registrierungsspeicher-Nummern in einer Reihenfolge (Registration Sequence).....	97
• Speichern der Einstellungen für die Registrierungssequenz .....	98
• Einsatz der Registration Sequence .....	99

## Bearbeiten eines Registrierungsspeichers

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 [ + ]/[ - ], um das Auswahl-Display für Registrierungsbanken aufzurufen, und wählen Sie dann mit den Tasten [ A ]–[ J ] die gewünschte Bank aus.
- 2 Achten Sie darauf, dass in der unteren rechten Ecke des Displays „MENU 1“ angezeigt wird.**
- 3 Drücken Sie die Taste [ 7 ▼ ] (EDIT), um das REGISTRATION-EDIT-Display aufzurufen.**
- 4 Drücken Sie eine der Tasten [ A ]–[ D ] und [ F ]–[ I ], um das zu bearbeitende Registration Memory auszuwählen.**
- 5 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 „Grundlegende Bedienungsschritte“ in der Bedienungsanleitung.



- 6 Speichern Sie die aktuelle Bank, welche die bearbeiteten Registration Memories enthält.**  
Rufen Sie mit der Taste [ 8 ▲ ] das Registration-Memory-Auswahl-Display auf. Wechseln Sie von MENU 1 zu MENU 2 mit der Taste [ 8 ▼ ], und drücken Sie dann die Taste [ 6 ▼ ] (SAVE), um den Speichervorgang auszuführen.

## 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 Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → [E] REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET → TAB [◀][▶] FREEZE

### 2 Wählen Sie mit den Tasten [2 ▲▼]–[7 ▲▼] das gewünschte Element aus, und setzen oder entfernen Sie dann mit den Tasten [8 ▲▼] die Markierung.

Markierte Elemente werden eingefroren, wenn [FREEZE] eingeschaltet ist.



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

### 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.

#### **ACHTUNG**

Die im REGISTRATION-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.

# Abruf der Registrierungsspeicher-Nummern in einer Reihenfolge (Registration Sequence)

So praktisch die Registration-Memory-Tasten auch sind, in bestimmten Situationen möchten Sie, während Sie spielen, noch einfacher zwischen Einstellungen wechseln können. Mit der praktischen Funktion „Registration Sequence“ können Sie die acht Setups in einer beliebigen festgelegten Reihenfolge aufrufen, indem Sie während des Spiels 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 11 der Bedienungsanleitung.

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

## 3 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → [E] REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET → TAB [◀][▶] REGISTRATION SEQUENCE

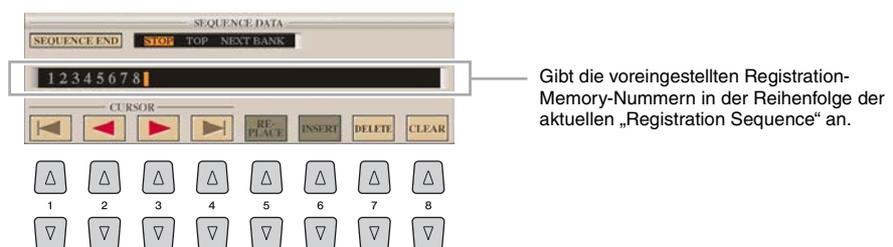
## 4 Wenn Sie ein Pedal verwenden, legen Sie hier fest, wie das Pedal verwendet werden soll, d. h. ob es vorwärts oder rückwärts durch die Sequenz schalten soll.

Mit Taste [C] oder [D] 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 133). 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]–[8] und dann die Taste [6 ▲▼] (INSERT), um die Nummer einzugeben.



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

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

- **STOP** .....Das Drücken der TAB-Taste [►] oder die Betätigung des „Vorwärts“-Pedals hat keine Auswirkung. Die Sequenz wurde „gestoppt“.
- **TOP** .....Die Sequenz 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] (REGISTRATION SEQUENCE 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.

## 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.

### **ACHTUNG**

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

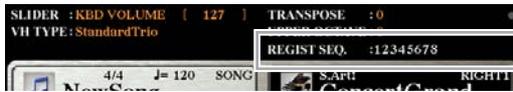
### 1 Drücken Sie gleichzeitig die REGIST-BANK-Tasten [+] und [-], um das REGISTRATION-BANK-Auswahl-Display aufzurufen.

### 2 Achten Sie darauf, dass in der unteren rechten Ecke des Displays „MENU 2“ angezeigt wird.

### 3 Drücken Sie die Taste [6 ▼], um die Bank-Datei zu speichern.

## Einsatz der Registration Sequence

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



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

- 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 Tasten [◀] und [▶] gleichzeitig.

### HINWEIS

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

## Inhalt

Vocal Harmony und Talk-Einstellung.....	100
Einstellen und Speichern der Mikrofoneinstellungen (Gesang/Sprache) .....	101
• Speichern der Mikrofoneinstellungen .....	101
• VOCAL-Seite .....	102
• TALK-Seite .....	103
Einstellen und Bearbeiten von Vocal-Harmony-Typen.....	104
• Einstellen der Vocal-Harmony-Steuerparameter .....	104
• Bearbeiten der Vocal-Harmony-Typen.....	106
Bearbeiten der Synth-Vocoder-Typen.....	111
• Bearbeiten der Overview-Tab-Parameter .....	112
• Bearbeiten der Detail-Tab-Parameter .....	114

## Vocal Harmony und Talk-Einstellung



- ① **[VOCAL HARMONY]-Taste**  
Hiermit schalten Sie Vocal Harmony ein oder aus.
- ② **[VOCAL EFFECT]-Taste**  
Schaltet den Gesangseffekt ein oder aus, der in dem Display eingestellt wird, das mit [VH TYPE SELECT]→ [8 ▼] (EDIT) aufgerufen wird. Genauere Informationen finden Sie auf [Seite 104](#).
- ③ **[TALK]-Taste**  
Schaltet die Mikrofoneinstellung zwischen Gesangseinstellung (während des Gesangs über Mikrofon) und Spracheinstellung (z. B. während den Ansagen zwischen den Titeln) um. In der Einstellung ON sind nur die Talk-Einstellungen aktiv. In der Einstellung OFF sind nur die Vocal-Harmony-Einstellungen aktiv.
- ④ **[VH TYPE SELECT]-Taste**  
Zum Auswählen des gewünschten Vocal-Harmony-Typs.
- ⑤ **[MIC SETTING]-Taste**  
Zur Einstellung verschiedener Mikrofonparameter, unabhängig für Vocal Harmony (Vokalharmonie) und Talk (Sprache).

## Einstellen und Speichern der Mikrofoneinstellungen (Gesang/Sprache)

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

- 1** Schließen Sie das Mikrofon an, rufen Sie mit der Taste [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] die Anzeige für die Bedienung auf, und drücken Sie dann die Taste [F], um MIC auf ON zu schalten.

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

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

### HINWEIS

Die Einstellungen auf der TALK-Seite sind die Mikrofoneinstellungen, die aktiv sind, wenn die Talk-Funktion eingeschaltet ist.



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

Informationen zu den einzelnen Parametern erhalten Sie auf den [Seiten 102–103](#).

### **ACHTUNG**

Schalten Sie nach der Bearbeitung mit der [H]-Taste (USER MEMORY) zurück in das Mic-Setting-Display und speichern Sie die Einstellungen (siehe [Seite 102](#)). Die Einstellungen gehen verloren, wenn Sie das Display verlassen oder das Instrument ausschalten, ohne den Speichervorgang auszuführen.

## Speichern der Mikrofoneinstellungen

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

- 1** Drücken Sie im MIC-SETTING-Display (in Schritt 3 weiter oben) die Taste [H] (USER MEMORY).
- 2** Drücken Sie die Taste [6 ▼] (SAVE), um die Datei unter USER zu speichern.

Näheres zur Bedienung der Namensgebung und zum Löschen finden Sie im Kapitel „Grundlegende Bedienungsschritte“ in der Bedienungsanleitung.

### HINWEIS

Die Datei mit den Mikrofoneinstellungen kann nur im internen USER-Laufwerk gespeichert werden. Wenn Sie diese Einstellung im USB-Flash-Speicher ablegen möchten, speichern Sie die User-Effect-Datei in dem Display, das über [FUNCTION] → [H] (UTILITY) → SYSTEM RESET → [H] (USER EFFECT) aufgerufen wird.

### Abrufen der unter USER gespeicherten Mikrofoneinstellungen

- 1** [MIC SETTING]-Taste → [H] USER MEMORY
- 2** Drücken Sie diejenige der Tasten [A]–[J], die der gewünschten Einstellungsdatei entspricht.

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

Ein EQ (Equalizer) ist ein Prozessor, die das Frequenzspektrum in mehrere Frequenzbänder unterteilt, die verstärkt oder abgeschwächt werden können, um die Gesamtklangwirkung Ihren Wünschen entsprechend zu gestalten. Dieses Instrument besitzt einen hochwertigen, digitalen 3-Band-Equalizer (LOW, MID und HIGH) zur Klangregelung des Mikrofonsignals.

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

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

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

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

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

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

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

## PITCH DETECT (ausgewählt durch Taste [E])

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

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	VOCAL TYPE	<p>Stellen Sie diesen Parameter ein, um für Ihre Stimme den natürlichsten Vokalharmonieeffekt zu erhalten.</p> <p><b>LOW:</b> Einstellung für tiefere Stimmen. Diese Einstellung ist auch für Passagen mit röhrender oder schreiender Stimme geeignet.</p> <p><b>MID:</b> Einstellung für Stimmen im mittleren Bereich.</p> <p><b>HIGH:</b> Einstellung für höhere Stimmen. Diese Einstellung ist auch für das Singen nah am Mikrofon geeignet.</p> <p><b>FULL:</b> Einstellung für Sänger, die einen großen Stimmumfang haben, von tief bis hoch.</p>
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	BACKGROUND NOISE CUT	<b>THRU, 200Hz, 300Hz, 400Hz, 500Hz:</b> Hiermit können Sie tieffrequente Störgeräusche ausfiltern, die den Vocal-Harmony-Effekt stören könnten. In der Einstellung „THRU“ ist das Filter ausgeschaltet.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	SPEED	<p><b>1 (SLOW) – 4 (NORMAL) – 15 (FAST):</b> Stellt das Ansprechverhalten des Vocal-Harmony-Effekts ein, bzw. wie schnell Harmonien aus Ihrer Stimme erzeugt werden.</p> <p> <b>HINWEIS</b></p> <p>Wenn die Geschwindigkeit 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 110) eingestellt ist, ist dieser Parameter wirkungslos. Bei anderen Einstellungen ist die Vocal-Harmony-Einstellung „Pitch Detect Speed“ wirksam.</p>

# TALK-Seite

Die Einstellungen hier gelten für Sprache oder Ansagen (NICHT Ihren Gesang), und sind aktiv wenn TALK (Seite 100) eingeschaltet ist (ON). Alle Anzeigen und Parameter (mit Ausnahme von TALK MIXING, s. u.) entsprechen denen auf der Seite VOCAL. Die Einstellungen sind jedoch unabhängig von denen auf der Seite VOCAL.



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

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



# Einstellen und Bearbeiten von Vocal-Harmony-Typen

## Einstellen der Vocal-Harmony-Steuerparameter

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

- 1 Drücken Sie die [VH TYPE SELECT]-Taste, um das Display für die Auswahl des Vokalharmonietyps aufzurufen.

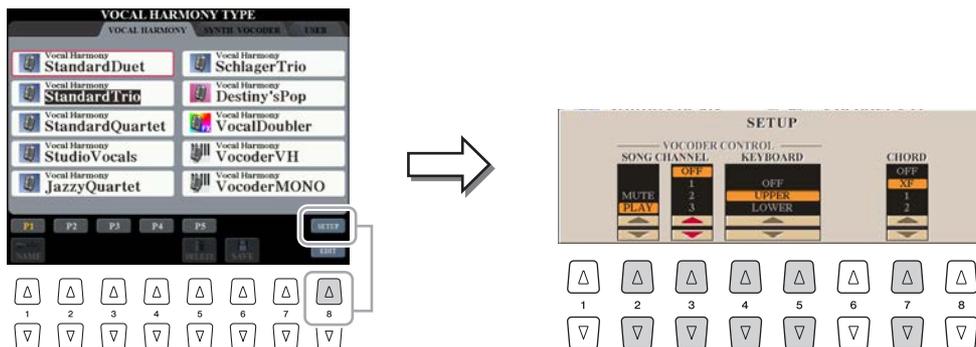


### HINWEIS

Prüfen Sie, ob das Mikrofon richtig angeschlossen ist (Bedienungsanleitung, Kapitel 8) und die Einstellungen (Referenzhandbuch, Seite 101) richtig sind, bevor Sie die Vocal-Harmony-Control-Parameter hier einstellen.

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

Informationen zu den einzelnen Parametern erhalten Sie auf Seite 105.



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

 NÄCHSTE SEITE

## 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><b>OFF:</b> Das Spiel auf der Tastatur wirkt sich nicht auf Vocal Harmony aus.</p> <p><b>UPPER:</b> Noten, die rechts vom Split-Punkt gespielt werden, steuern die Harmonien.</p> <p><b>LOWER:</b> Noten, die links vom Split-Punkt gespielt werden, steuern die Harmonien.</p> <p> <b>HINWEIS</b></p> <p>Der Teilungspunkt der Tastatureinstellungen (OFF/UPPER/LOWER) ist der Split Point (L).</p> <p> <b>HINWEIS</b></p> <p>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><b>OFF:</b> (Aus) In den Song-Daten werden keine Akkorde erkannt.</p> <p><b>XF:</b> Für die Vocal Harmony werden Akkorde im XF-Format verwendet.</p> <p><b>1–16:</b> Akkorde werden aus den Notendaten des angegebenen Song-Kanals erkannt.</p> <p> <b>HINWEIS</b></p> <p>Unabhängig von der hier gewählten Einstellung arbeitet je nach den Song-Daten die Vocal-Harmony-Funktion nicht immer perfekt. Dies ist der Fall, wenn der gewählte Song keine Akkorddaten enthält oder wenn nicht ausreichend Daten für die Akkorderkennung vorhanden sind.</p>

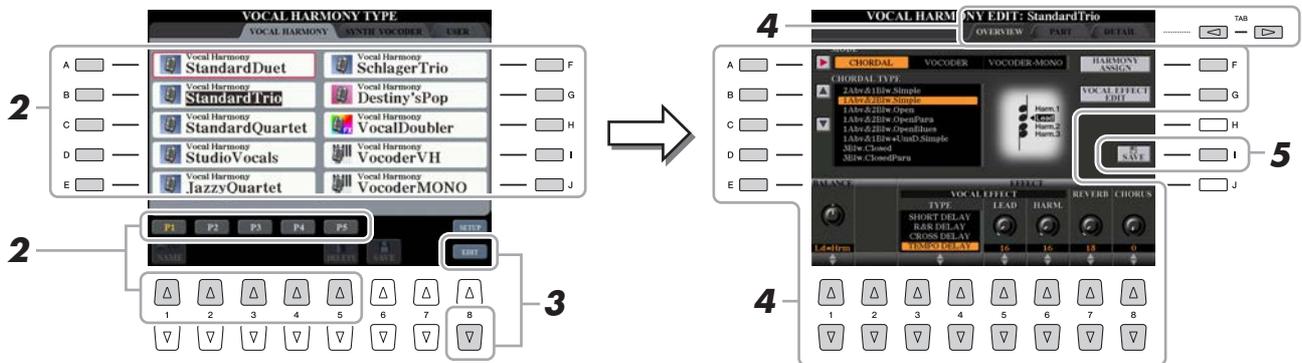
# Bearbeiten der Vocal-Harmony-Typen

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 Drücken Sie die [VH TYPE SELECT]-Taste, um das Display für die Auswahl des Vokalharmonietyps aufzurufen.**



- 2 Wählen Sie den zu bearbeitenden Vocal-Harmony-Typ mit den Tasten [A]–[J] aus.**  
Zum Aufrufen der anderen Display-Seiten für weitere Auswahlen drücken Sie eine der Tasten [1 ▲]–[5 ▲].



- 3 Rufen Sie mit der Taste [8 ▼] (EDIT) das Vocal-Harmony-Edit-Display auf.**

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

Es gibt drei Registerkarten im Vocal-Harmony-Edit-Display; beachten Sie [Seiten 107–110](#) zur Bearbeitung jeder Registerkarte.

- **OVERVIEW**.....Bearbeitet grundlegende Parameter der Vocal-Harmony-Typen, einschließlich Mode, 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.

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

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

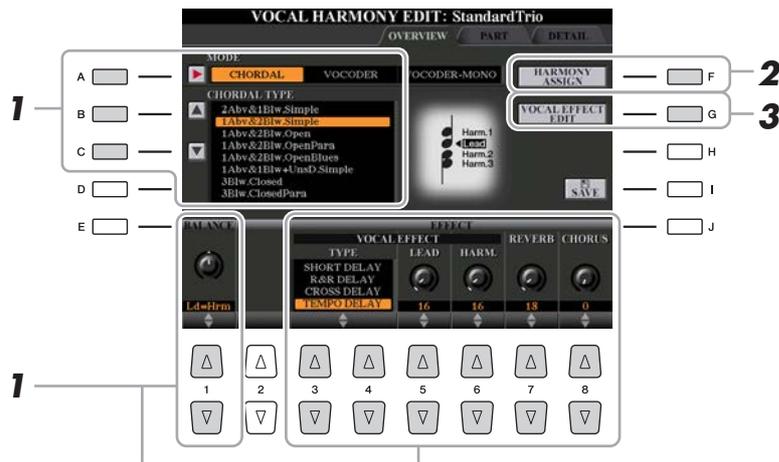
### ACHTUNG

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

### HINWEIS

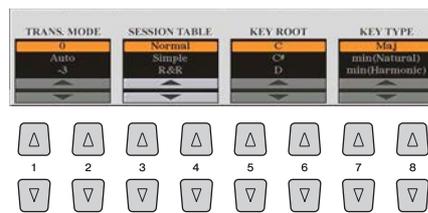
Der bearbeitete Vocal-Harmony-Typ kann nur im internen USER-Laufwerk gespeichert werden. Wenn Sie diesen im USB-Flash-Speicher ablegen möchten, speichern Sie die User-Effect-Datei in dem Display, das über [FUNCTION] → [H] (UTILITY) → SYSTEM RESET → [H] (USER EFFECT) aufgerufen wird.

## ■ Bearbeiten der Parameter der Overview-Registerkarte

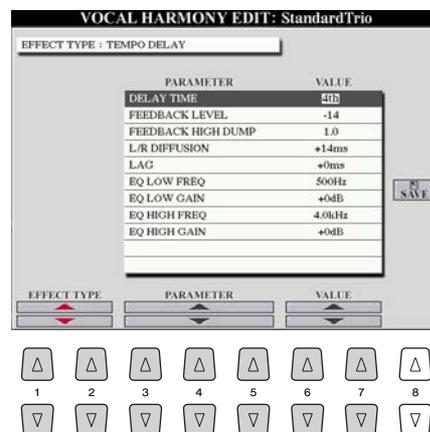


**1** Stellen Sie den Wert mit den Tasten [A]–[C], [1 ▲▼] und [3 ▲▼]–[8 ▲▼] ein.  
Informationen zu den einzelnen Parametern erhalten Sie auf [Seite 108](#).

**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 108](#).



**3** Drücken Sie die Taste [G] (VOCAL EFFECT EDIT) zur Bearbeitung des Gesangeffekts.  
Verwenden Sie in dem Display, das mit diesen Bedienschritten aufgerufen wird, die Tasten [3 ▲▼]–[5 ▲▼] zum Auswählen des Parameters, und verwenden Sie dann die Tasten [6 ▲▼]–[7 ▲▼] zum Einstellen des Werts. Falls erforderlich können Sie den in Schritt 1 gewählten Effekttyp mit den Tasten [1 ▲▼]/[2 ▲▼] auch in diesem Display ändern.  
Informationen zu den einzelnen Parametern entnehmen Sie der Datenliste (Liste der Vokalharmonie-Parameter) 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 Datenliste (Liste der Vokalharmonie-Parameter) 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 Datenliste (Liste der Vokalharmonie-Parameter) auf der Website.
[5 ▲▼]	LEAD	Bestimmt den Anteil des Gesangseffekts, der auf den Klang der Hauptstimme angewendet wird.
[6 ▲▼]	HARM. (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.

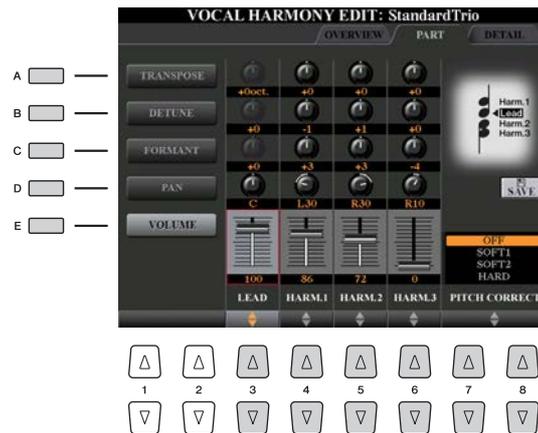
## HARMONY ASSIGN

Nähere Informationen zu den einzelnen Parametern entnehmen Sie der Datenliste (Liste der Vokalharmonie-Parameter) auf der Website.

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	TRANS. (TRANSPOSE) MODE	Bestimmt den Betrag, mit dem 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. <b>Einstellungen:</b> 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. <b>Einstellungen:</b> 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. <b>Einstellungen:</b> 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. <b>Einstellungen:</b> Maj, Min (Natural), Min (Harmonic)

## ■ Bearbeiten der Part-Tab-Parameter

Die Parameter sind in Form einer Matrix angeordnet.



Verwenden Sie die Tasten [A]–[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 ▲▼]–[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

**Lead:** -3 Oktaven bis +3 Oktaven

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

#### DEGREE-Einstellungen

**Lead:** -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 Lautstärkeinstellung. Hiermit stellen Sie die Lautstärkeverhältnisse zwischen den Vokalparts ein.

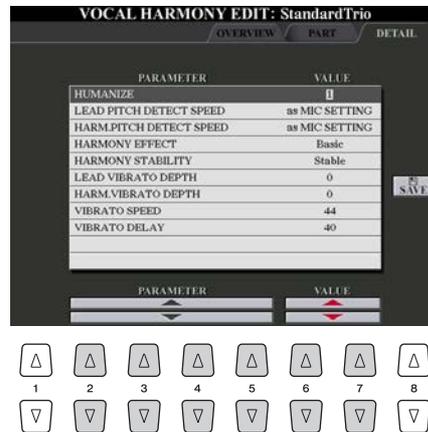
**Einstellungen:** 0–127

● **PITCH CORRECT MODE (eingestellt durch die Tasten [7 ▲▼]–[8 ▲▼])**

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

**Einstellungen:** OFF, SOFT 1, SOFT 2, HARD

■ **Bearbeiten von Parametern der Registerkarte Detail**



**Verwenden Sie die Tasten [2 ▲▼]–[5 ▲▼], um den gewünschten Parameter auszuwählen, und stellen Sie dann den Wert des Parameters mit den Tasten [6 ▲▼]/[7 ▲▼] ein.**

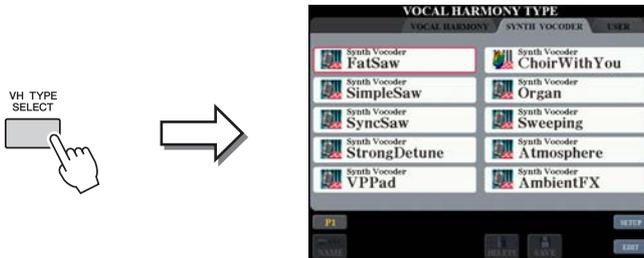
Informationen zu den einzelnen Parametern entnehmen Sie der Datenliste (Liste der Vokalharmonie-Parameter) auf der Website.

# Bearbeiten der Synth-Vocoder-Typen

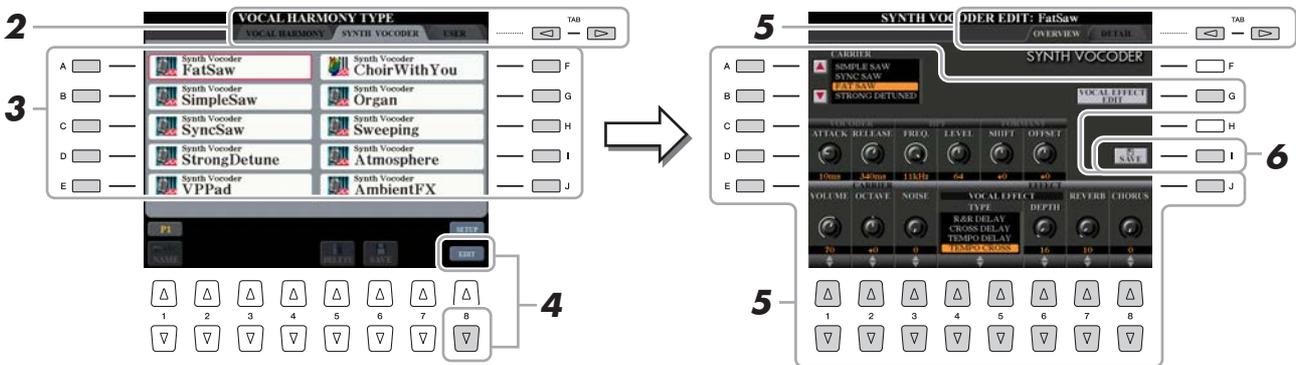
Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie Ihre eigenen Synth-Vocoder-Typen erstellen können und enthält eine detaillierte Liste der bearbeitbaren Parameter. Insgesamt sechzig Typen (Synth Vocoder und Vocal Harmony) lassen sich erstellen und speichern.

**HINWEIS**  
Informationen zur „Bearbeitung der Vocal-Harmony-Typen“ erhalten Sie auf Seite 106.

**1** Drücken Sie die [VH TYPE SELECT]-Taste, um das Display für die Auswahl des Vokalharmonietyps aufzurufen.



**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]–[J] aus.

**4** Drücken Sie die Taste [8 ▼] (EDIT), um das Synth-Vocoder-Edit-Display aufzurufen.

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

Es gibt zwei Registerkarten im Synth-Vocoder-Edit-Display; beachten Sie [Seiten 112–114](#) 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 Gerät ausschalten, ohne die hier vorgenommenen Einstellungen zu speichern, gehen sie verloren.

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

# Bearbeiten der Overview-Tab-Parameter



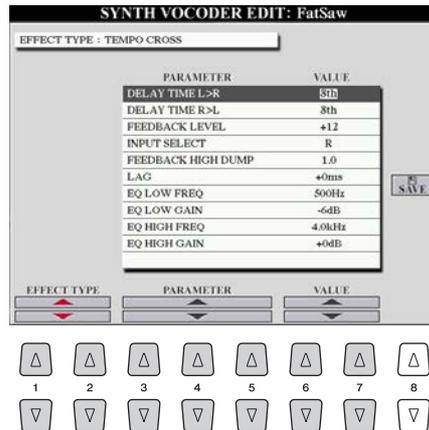
**1** Verwenden Sie die Tasten [A]–[E] (oder [J]), um den zu bearbeitenden Parameter auszuwählen, und stellen Sie dann den Wert mit den Tasten oder Schiebereglern [1 ▲▼]–[8 ▲▼] ein.

Informationen zu den einzelnen Parametern erhalten Sie auf [Seite 113](#).

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

Verwenden Sie die Tasten [1 ▲▼]–[5 ▲▼], um den gewünschten Effekttyp und Parameter auszuwählen, und stellen Sie dann den Wert des Parameters mit den Tasten [6 ▲▼]/[7 ▲▼] ein.

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



**NÄCHSTE SEITE**

**CARRIER (eingestellt durch die Tasten [A]/[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]/[D])**

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

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

[3 ▲▼]	FREQ. (Frequency)	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). <b>Einstellungen:</b> Thru, 500Hz – 16kHz
[4 ▲▼]	LEVEL	Bestimmt den Pegel der Ausgabe des Mikrofonsignals vom HPF. <b>Einstellungen:</b> 0–127

**FORMANT-Parameter (ausgewählt durch Tasten [C]/[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. <b>Einstellungen:</b> -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 feineingestellt. <b>Einstellungen:</b> -63 – +0 – +63

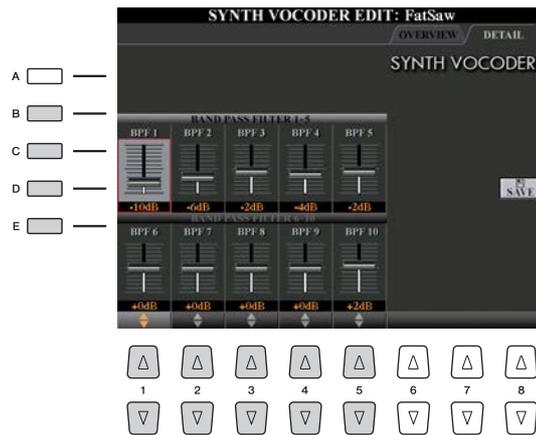
**CARRIER-Parameter (ausgewählt durch Tasten [E]/[J])**

[1 ▲▼]	VOLUME	Bestimmt den Pegel des Carriers für den Synth-Vocoder-Sound. <b>Einstellungen:</b> 0–127
[2 ▲▼]	OCTAVE	Bestimmt die Oktaveneinstellung des Carriers für den Synth-Vocoder-Sound. <b>Einstellungen:</b> -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. <b>Einstellungen:</b> 0–127

**EFFECT-Parameter (ausgewählt durch Tasten [E]/[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 112). Eine vollständige Liste der verfügbaren Effektypen finden Sie in der Datenliste auf der Website.
[6 ▲▼]	DEPTH	Legt den Effektanteil 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 der Detail-Tab-Parameter



Verwenden Sie die Tasten [B]–[E], um den **BAND PASS FILTER 1–5** oder **6–10** auszuwählen, und stellen Sie dann den Wert mit den Tasten oder Schiebereglern [1 ▲▼]–[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 BPF 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 .....	115
Bearbeiten der FILTER-Parameter .....	116
Bearbeiten der TUNE-Parameter .....	117
Bearbeiten der EFFECT-Parameter .....	118
• Einstellen des Effektanteils für jeden Part.....	118
• Auswählen eines Effektyps für jeden Block .....	118
• Bearbeiten und Speichern eigener Effektypen .....	120
Bearbeiten der EQ-Parameter.....	122
• Bearbeiten und Speichern eines eigenen Master-EQ-Typs .....	123
Bearbeiten der Einstellungen des Master Compressors .....	123
Line-Out-Einstellungen .....	124
Blockschaltbild .....	125

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 [MIXING CONSOLE] zu erreichen sind, und Sie können Ihre bearbeiteten Daten für zukünftiges Abrufen speichern.

## Bearbeiten der VOL/VOICE-Parameter



[C]/[H]	VOICE	<p>Hier können Sie für die einzelnen Parts andere Voices auswählen.</p> <p><b>HINWEIS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Beachten Sie bitte die folgenden Einschränkungen bei der Bedienung.</li> <li>• Für jeden Style-Part können Sie die Voices für die Aufnahme auswählen (Seiten 34 und 35).</li> <li>• Für die Style- oder Song-Kanäle können Sie keine Voices auf dem User-Laufwerk auswählen.</li> <li>• Für die Multi-Pads können Sie nicht die Voice ändern.</li> <li>• Wenn ein GM-Song gewählt ist, lässt sich für Kanal 10 nur eine Drum-Kit-Voice auswählen (auf der Seite SONG CH9–16).</li> </ul> <p><b>HINWEIS</b></p> <p>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 ( <a href="#">Seite 14</a> ) für jeden Part.
[E]/[J]	BRIGHTNESS	Legt für jeden Part die Helligkeit des Klangs durch die Einstellung der Cutoff-Frequenz (Grenzfrequenz) fest ( <a href="#">Seite 14</a> ).

# 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 nur verfügbar, wenn der ausgewählte Tastatur-Part auf „Mono“ eingestellt ist.
[C]/[H]	PITCH BEND RANGE	(Pitch-Bend-Bereich) Legt den Umfang des PITCH BEND-Rads für jeden Tastatur-Part fest. Der Wertebereich ist „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 OCTAVE-Tasten [-]/[+] eingestellten Wert hinzugefügt.
[E]/[J]	TUNING	Legt die Tonhöhe jedes Tastatur-Parts in Cents fest.  <b>HINWEIS</b> In der Musik ist ein „Cent“ ein 1/100stel eines Halbtons. (100 Cents entsprechen einem Halbton.)
[1 ▲▼]- [3 ▲▼]	TRANSPOSE	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 bietet elf Effektblöcke mit leistungsfähigen Tools zur Verfeinerung und Verbesserung oder völligen Umwandlung des Klangs dieses Instruments. 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 (Ausspielpiegel) für jeden Part sowie den Return Level (Effektrückwegpegel) aller Parts einstellen.

### ■ DSP1

Wenn der Parameter „Connection“ im EFFECT-PARAMETER-EDIT-Display (Seite 120) 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 (Ausspielpiegel) für jeden Part sowie den Return Level (Effektrückwegpegel) aller Parts einstellen. Wenn der Parameter „Connection“ im EFFECT-PARAMETER-EDIT-Display auf „Insertion“ eingestellt wird, wird der Effekt dieses Blocks auf das Signal eines bestimmten Kanals des Styles und Songs angewendet.

### ■ DSP2-9

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

## Einstellen des Effektanteils für jeden Part



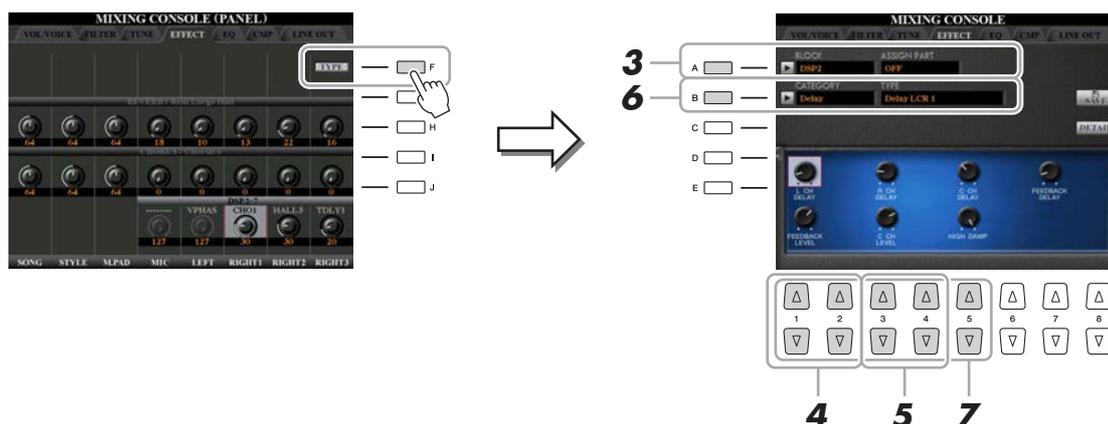
Verwenden Sie die Tasten [B]–[E] oder [G]–[J] zur Auswahl des gewünschten Effektblocks, und verwenden Sie dann die Tasten [1 ▲▼]–[8 ▲▼] zum Einstellen des Effektanteils für jeden Part.

## 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 der Taste [MIXING CONSOLE] die gewünschte Seite PANEL, SONG oder STYLE auf.

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



**3 Drücken Sie die [A]-Taste.**

**4 Verwenden Sie die Tasten [1 ▲▼]/[2 ▲▼], um den Effekblock auszuwählen.**

Effektblock	Parts, auf die Effekte angewendet werden können	Effekteigenschaften
REVERB	Alle Parts	Reproduziert die warme Atmosphäre beim Spiel in einer Konzerthalle oder in einem Jazzclub.
CHORUS	Alle Parts	Erzeugt einen vollen, „fetten“ Sound, so als ob mehrere Parts simultan gespielt werden. Zusätzlich können Effekte anderen Typs (z. B. Reverb, Delay, usw.) in diesem Effekblock ausgewählt werden.
DSP1	STYLE PART, SONG CHANNEL 1–16	Dieser Effekt wird nur auf Style-/Song-Parts angewendet.
DSP2, DSP3, DSP4, DSP5, DSP6	RIGHT 1, RIGHT 2, RIGHT 3, LEFT, SONG CHANNEL 1–16	Alle nicht verwendeten DSP-Blöcke werden bei Bedarf automatisch den entsprechenden Parts (Kanälen) zugewiesen. Jedem Tastatur- oder Song-Part kann nur ein DSP-Block zugewiesen werden.
DSP7	Mikrofonsignal, SONG CHANNEL 1–16	Dieser Effekt wird auf den MIC-Eingang angewendet (zusätzlich zum Vocal-Harmony-Effekt) bzw. auf die Song-Parts.
DSP8, DSP9	STYLE PART	Diese Effekte werden nur auf Style-Parts angewendet.

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

Beachten Sie, dass kein Part ausgewählt werden kann, wenn „REVERB“, „CHORUS“ oder „DSP1“ ausgewählt ist. Dies liegt daran, dass nur einer dieser Effektypen ausgewählt werden kann, um auf alle Parts gemeinsam angewendet zu werden.

**6 Drücken Sie die [B]-Taste.**

**7 Verwenden Sie die Tasten [1 ▲▼]/[2 ▲▼] zur Auswahl der Kategorie, und verwenden Sie dann die Tasten [3 ▲▼]–[5 ▲▼] zur Auswahl des Effektyps.**

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

Wenn Sie detaillierte Parameter des gewählten Effektyps bearbeiten möchten, drücken Sie die [H]-Taste (DETAIL). 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

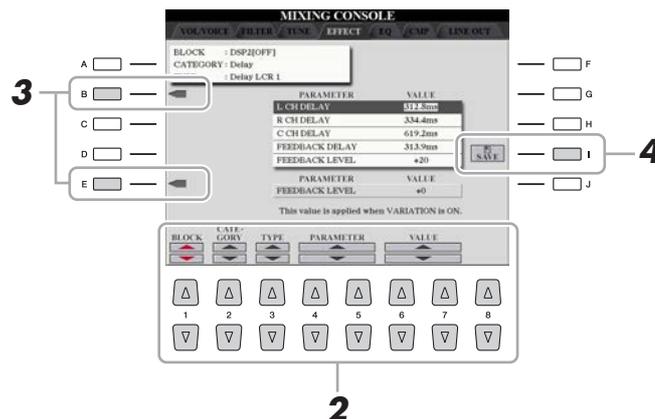
Sie können die Parameter des gewählten Effekttyps einzeln bearbeiten. Die Parametereinstellungen können sowohl als eigener Effekttyp als auch in einem Registration Memory, Style oder Song gespeichert werden, wie im vorigen Abschnitt beschrieben. Dieser Abschnitt beschreibt, wie die Einstellungen als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

- 1** Sobald Sie im obigen Schritt einen Effektblock und einen Effekttyp ausgewählt haben, drücken Sie die [H]-Taste (DETAIL), um das Display zur Bearbeitung der Effektparameter aufzurufen.



- 2** Verwenden Sie die Tasten [4 ▲▼]/[5 ▲▼], um einen Parameter zu wählen, und verwenden Sie dann die Tasten [6 ▲▼]/[7 ▲▼] zum Einstellen des Werts.

Wenn Reverb, Chorus oder DSP1 als Effektblock ausgewählt ist, können Sie den Effektrückwegpegel mit der Taste [8 ▲▼] einstellen. Wenn Sie Effektblock und -typ ändern möchten, verwenden Sie die Tasten [1 ▲▼]–[3 ▲▼].

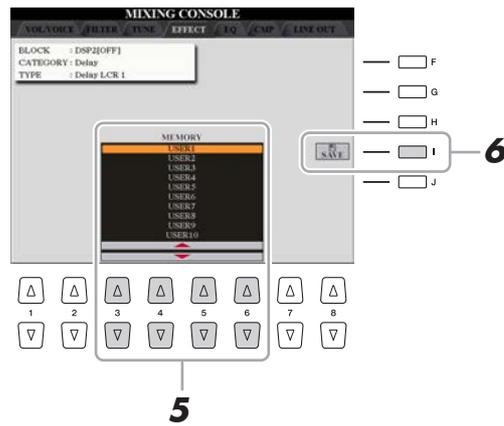


- 3** Wenn DSP 2–9 als Effektblock gewählt ist, bearbeiten Sie den Variation-Parameter, falls gewünscht.

Bewegen Sie den Cursor mit der Taste [E] zum Variation-Parameter, und ändern Sie den Wert mit den Tasten [6 ▲▼]/[7 ▲▼]. Dieser Parameter ist nur wirksam, wenn die [VARIATION]-Anzeige auf dem Bedienfeld leuchtet. Bewegen Sie den Cursor auf die anderen Parameter und drücken Sie die Taste [B].



#### 4 Drücken Sie die Taste [I] (SAVE), um das User-Memory-Menü aufzurufen.



#### 5 Verwenden Sie die Tasten [3 ▲▼]–[6 ▲▼], um das Speicherziel auszuwählen, um die Einstellungen als User-Effekt zu speichern.

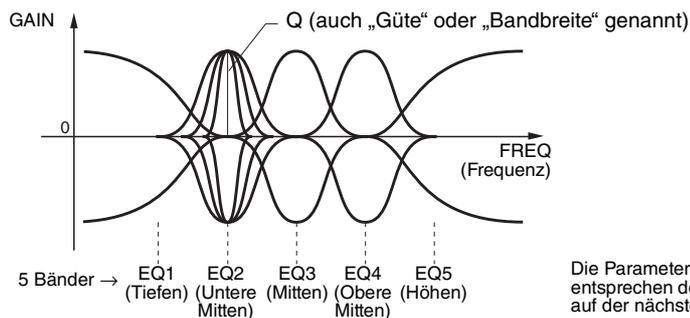
#### 6 Drücken Sie die [I]-Taste (SAVE) erneut, um den Speichervorgang auszuführen.

Weisen Sie in dem Namensfenster, das mit diesen Bedienschritten aufgerufen wird, dem User-Effekttyp einen Namen zu, und drücken Sie dann die Taste [8 ▲] (OK), um den User-Effekttyp zu speichern. Wenn Sie den hier gespeicherten User-Effekttyp aufrufen möchten, wählen Sie den entsprechenden Effektblock und die Kategorie „USER“ im Auswahl-Display für die Effektypen.

## 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 die Gesamtklangwirkung Ihren Wünschen entsprechend zu gestalten. In der Regel wird ein Equalizer verwendet, um den von Lautsprechern ausgehenden Klang an die speziellen Eigenschaften des Raums anzupassen. Sie können beispielsweise bestimmte Bassfrequenzen dämpfen, wenn Sie in größeren Hallen spielen, die zum Dröhnen neigen, oder Sie können die hohen Frequenzen verstärken, wenn Sie in kleinen Räumen spielen, in denen der Klang relativ dumpf und trocken ist und es keinen Nachhall gibt.

Wie unten gezeigt besitzt dieses Instrument einen hochwertigen, fünfbandigen Master-EQ, der auf den Gesamtklang angewendet wird. Sie können einen der fünf Preset-EQ-Typen auswählen und durch Bearbeitung der entsprechenden Parameter zwei User-Master-EQ-Typen erstellen. Zusätzlich zum Master-EQ ist der Part-EQ verfügbar, mit dem Sie die Höhen oder Tiefen einzelner Parts anheben oder absenken können.



Die Parameter in dieser Abbildung entsprechen denen, die in Schritten 3 und 4 auf der nächsten Seite bearbeitet werden.



### MASTER EQ

[B]/[C]	TYPE	Wählt den gewünschten Master-EQ-Typ aus. Diese Einstellung beeinflusst den Gesamtklang des Instruments.
[F]	EDIT	Zur Einstellung des Master EQ. Siehe <a href="#">Seite 123</a> .

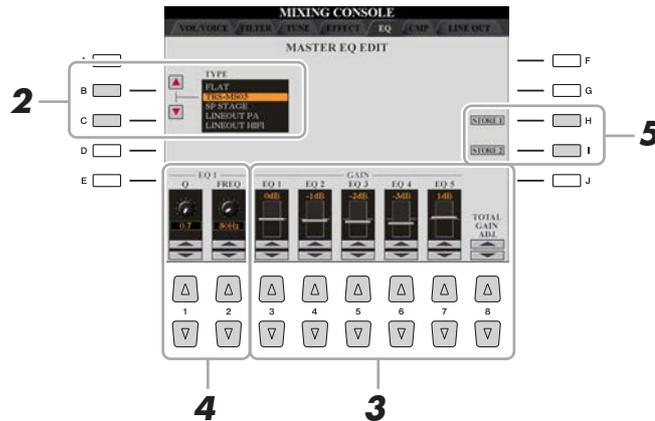
### PART EQ

[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 eines eigenen Master-EQ-Typs

### 1 Drücken Sie auf der Seite EQ die Taste [F] (EDIT).

Es erscheint das MASTER-EQ-EDIT-Display.



### 2 Wählen Sie mithilfe der Tasten [B]/[C] einen voreingestellten EQ-Typ aus.

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

### 3 Verwenden Sie die Tasten [3 ▲▼]–[7 ▲▼], um die fünf Bänder einzeln anzuheben oder abzusenken.

Verwenden Sie die Tasten [8 ▲▼], um alle fünf Bänder gleichzeitig anzuheben oder abzusenken.

### 4 Falls gewünscht, stellen Sie Q (Güte; Kehrwert der Bandbreite) und FREQ (Arbeitsfrequenz) des in Schritt 3 ausgewählten Bands ein.

Zum Einstellen der Bandbreite verwenden Sie die Tasten [1 ▲▼]. Je höher der Wert für Q, desto schmaler ist die Bandbreite.

Zur Einstellung von FREQ (Arbeitsfrequenz) verwenden Sie die Tasten [2 ▲▼]. Der verfügbare FREQ-Bereich ist für jedes Band verschieden.

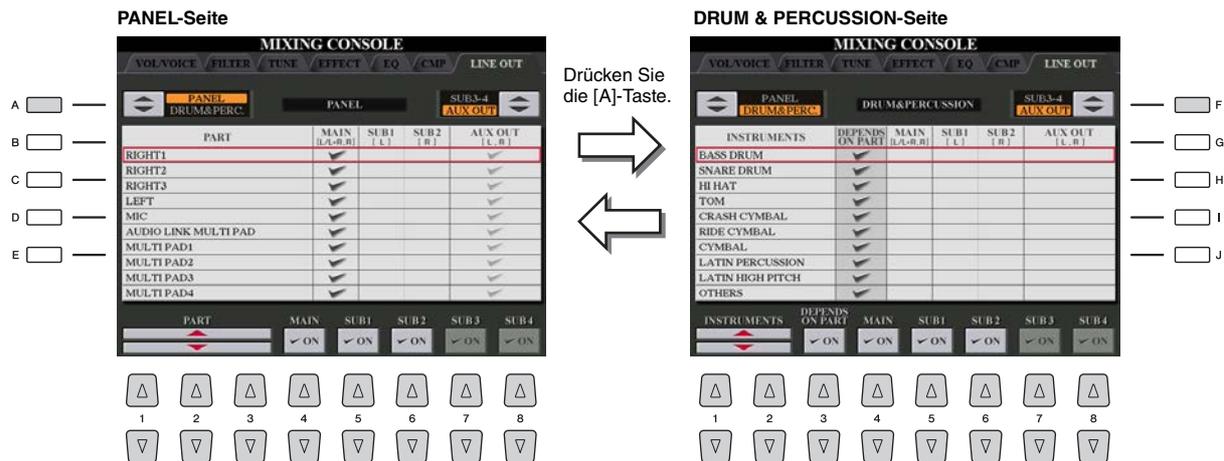
### 5 Drücken Sie die Taste [H] oder [I] (STORE 1 oder 2), um den Speichervorgang auszuführen.

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

## Bearbeiten der Einstellungen des Master Compressors

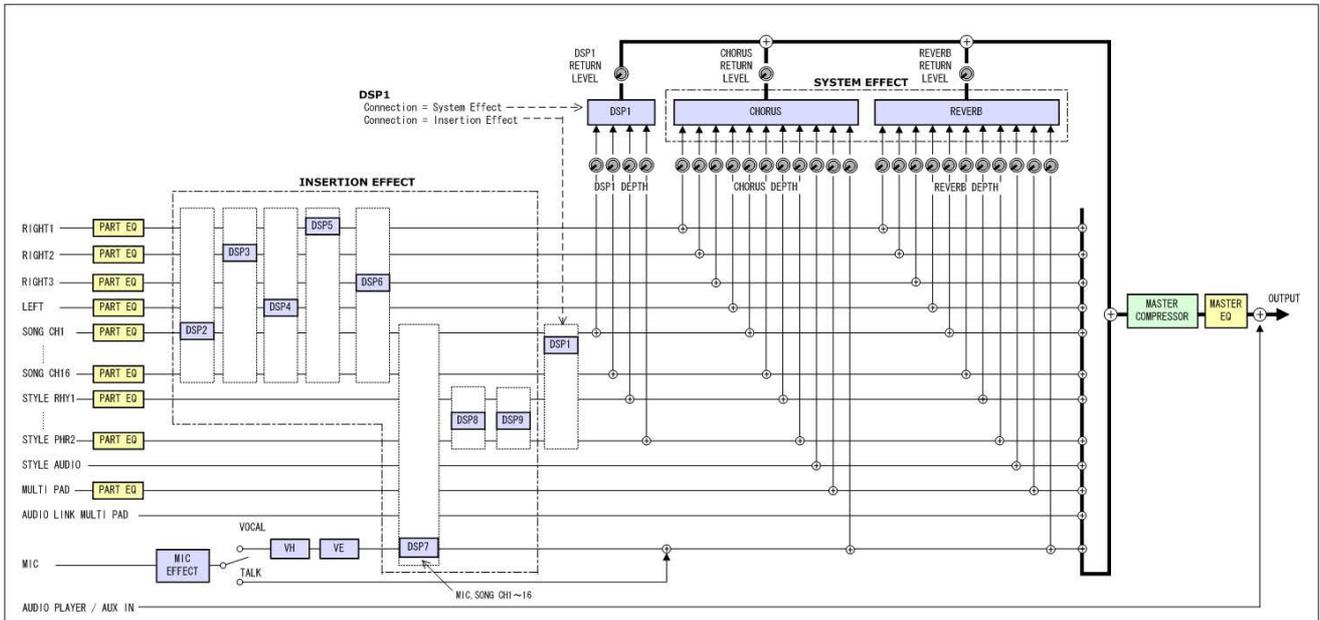
Weitere Informationen finden Sie in der Bedienungsanleitung.

# Line-Out-Einstellungen



[A]	DRUM&PERC./ PANEL	Schaltet das angezeigte Menü um: PANEL-Parts oder DRUM & PERCUSSION-Instrumente.
[F]	SUB3-4/AUX OUT	Schaltet das angezeigte Menü um: SUB3-4 oder AUX OUT. Dies schaltet auch die Rolle der LINE-OUT-SUB-Buchsen [3]-[4] oder der AUX-OUT-Buchsen entsprechend um.
[1 ▲▼]- [3 ▲▼]	PART (PANEL-Seite)	Wählt das gewünschte Instrument für den Part bzw. Drum-Key aus.
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	INSTRUMENTS (DRUM & PERCUSSION- Seite)	
[3 ▲▼]	DEPENDS ON PART (DRUM-&- PERCUSSION- Seite)	Wenn dies markiert ist, wird das ausgewählte Schlaginstrument über die links auf der PANEL-Seite eingestellten Buchsen ausgegeben.
[4 ▲▼]	MAIN	Wenn dies markiert ist, werden die ausgewählten Part-/Schlaginstrumente an den Buchsen LINE OUT MAIN, PHONES, LOOP SEND und optional dem Lautsprecher ausgegeben.
[5 ▲▼]	SUB1	<p>Wenn eine dieser Spalten (Buchsen) markiert ist, werden die ausgewählten Part-/Schlaginstrumente nur an der/den Buchse(n) SUB ausgegeben.</p> <p><b>HINWEIS</b></p> <p>Nur die Effekte DSP 2-9 und Vocal Harmony können auf das an den Buchsen SUB ausgegebene Signal angewendet werden. Andere Effekte (Reverb, Chorus und DSP 1) werden nicht angewendet. (Wenn der Parameter „Connection“ des DSP 1 auf „Insertion“ eingestellt ist, wird zusätzlich DSP 1 angewendet.)</p>
[6 ▲▼]	SUB2	
[7 ▲▼]	SUB3	
[8 ▲▼]	SUB4	

# Blockschaltbild



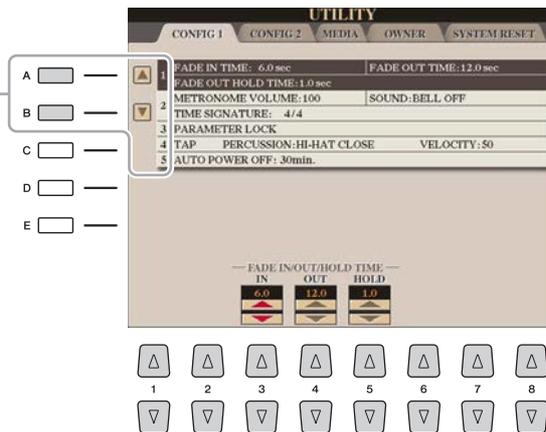
Mischpult (Mixing Console) – Bearbeiten von Lautstärke und Klangeigenschaften –

### Inhalt

CONFIG 1 .....	126
CONFIG 2 .....	128
MEDIA.....	129
OWNER.....	130
SYSTEM RESET.....	131
• Factory Reset – Wiederherstellen der werksseitig vorprogrammierten Einstellungen.....	131
• Custom Reset – Backup/Restore .....	132

## CONFIG 1

Wählen Sie den gewünschten Parameter aus:  
 1 Fade In/Out  
 2 Metronome  
 3 Parameter Lock  
 4 Tap  
 5 Auto Power Off



### 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 der Style-/Song-Lautstärke dauert (Wertebereich: 0–20,0 Sekunden).
[4 ▲▼]	FADE OUT TIME	(Ausblendzeit) Legt fest, wie lange der Ausblendvorgang oder der Abfall vom Maximum zum Minimum der Style-/Song-Lautstärke dauert (Wertebereich: 0–20,0 Sekunden).
[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 Parameter Lock

Hiermit können Sie die Einstellungen bestimmter Parameter sperren bzw. schützen (z. B. Effekt und Split-Punkt), falls durch Registration Memory, One Touch Setting usw. die Bedienfелеinstellungen geändert werden.

Verwenden Sie bei Einstellen der Funktion die Tasten [1 ▲▼]–[7 ▲▼] (SELECT), um den gewünschten Parameter zu wählen, und verwenden Sie die Tasten [8 ▲]/[8 ▼] (MARK ON/OFF), um die Markierungen zu setzen oder zu entfernen. Wiederholen Sie gegebenenfalls diesen Schritt. Markierte Elemente werden gesperrt.

### 4 Tap

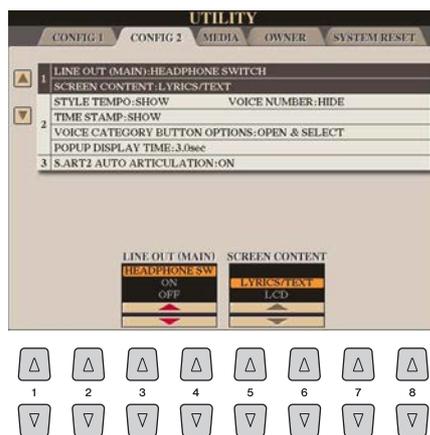
Hiermit legen Sie den mit der Taste [TAP TEMPO] erzeugten Percussion-Klang und dessen Velocity fest.

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

### 5 Auto Power Off

Weitere Informationen finden Sie in der Bedienungsanleitung.

## CONFIG 2



### 1 Line Out (MAIN) / Bildschirminhalt

[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	LINE OUT (MAIN)	<p>Legt fest, ob das Tonsignal über die LINE-OUT-Buchsen (MAIN) ausgegeben werden oder nicht.</p> <p><b>HEADPHONE SW:</b> Das Tonsignal wird an den LINE-OUT-Buchsen (MAIN) ausgegeben, es wird jedoch unterdrückt, wenn Kopfhörer am Anschluss PHONES angeschlossen werden.</p> <p><b>ON:</b> Das Tonsignal wird auch dann an den LINE-OUT-Buchsen (MAIN) ausgegeben, wenn Kopfhörer angeschlossen sind.</p> <p><b>OFF:</b> Das Tonsignal wird nicht an den LINE-OUT-Buchsen (MAIN) ausgegeben.</p>
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	SCREEN CONTENT	Wählt Anzeigehalte für den externen Bildschirm aus. Weitere Informationen finden Sie in 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 Preset-Styles über dem Preset-Style-Namen angezeigt wird oder nicht.
[2 ▲▼]	VOICE NUMBER	<p>Hier wird festgelegt, ob im Voice-Auswahldisplay die Voice-Bank und die Voice-Nummer angezeigt werden. Diese Option ist hilfreich, wenn Sie überprüfen möchten, welche Werte Sie für die Bankauswahl MSB/LSB und die Programmwechselnummer benötigen, wenn die Voice von einem externen MIDI-Gerät ausgewählt wird.</p> <p><b>HINWEIS</b> Die hier angezeigten Nummern beginnen bei „1“. Die tatsächlichen MIDI-Programmwechselnummern sind dementsprechend eine Ganzzahl niedriger, da dieses Nummernsystem mit „0“ anfängt.</p> <p><b>HINWEIS</b> Für GS-Voices steht die Funktion „Display Voice Number“ nicht zur Verfügung (die Programmwechselnummern werden nicht angezeigt).</p>
[3 ▲▼]	TIME STAMP	Legt fest, ob „Updated Date“ (Aktualisierungsdatum) und „Updated Time“ (Aktualisierungszeit) im Dateiauswahl-Display angezeigt werden.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	VOICE CATEGORY BUTTON OPTIONS	<p>Legt fest, wie das Display für die Voice-Auswahl geöffnet wird, wenn eine der VOICE-Tasten gedrückt wird.</p> <p><b>OPEN &amp; SELECT:</b> Öffnet das Display für die Voice-Auswahl mit der zuletzt ausgewählten Voice der automatisch ausgewählten Voice-Kategorie (wenn eine der VOICE-Tasten gedrückt wird).</p> <p><b>OPEN ONLY:</b> Öffnet das Auswahl-Display für Voices mit der momentan ausgewählten Voice (wenn eine der VOICE-Tasten gedrückt wird).</p>
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	POPUP DISPLAY TIME	Legt fest, nach welcher Zeit sich Einblendfenster schließen. (Einblendfenster werden angezeigt, wenn Sie Tasten wie z. B. TEMPO, TRANSPOSE oder UPPER OCTAVE usw. drücken.)

### 3 S.Art2 Auto Articulation

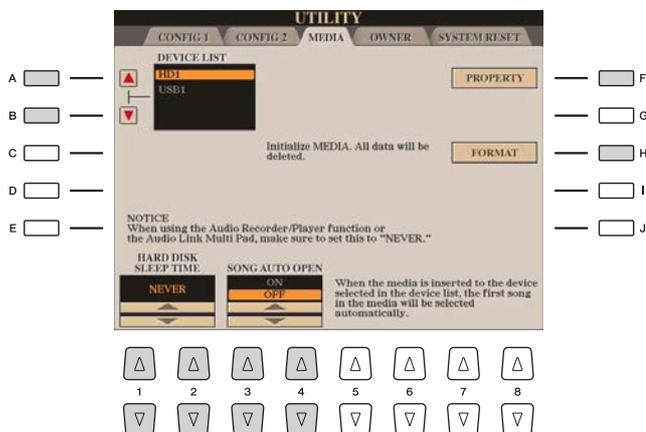
Legt fest, ob den S.Art2-Voices die Articulation-Effekte automatisch hinzugefügt werden.

#### **HINWEIS**

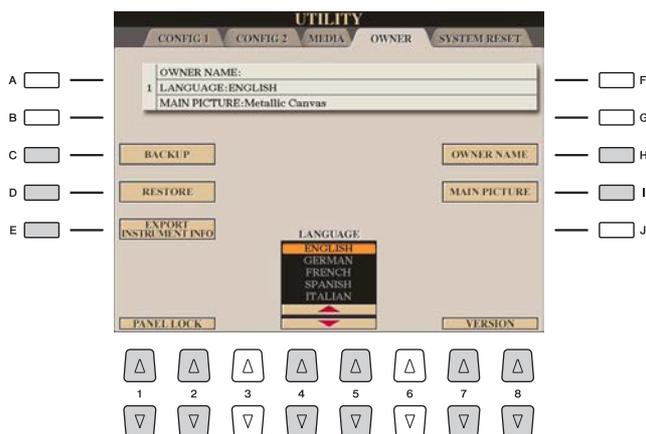
Dies betrifft nicht nur diejenigen S.Art2-Voices, die Sie auf der Tastatur spielen, sondern auch die S.Art2-Voices in Songs oder Styles.

# MEDIA

Sie können wichtige Funktionen für Medien für den Tyros5 einstellen oder ausführen. Der Begriff „Media“ (Medien) bezieht sich sowohl auf USB-Speichergeräte als auch interne Festplattenlaufwerke.



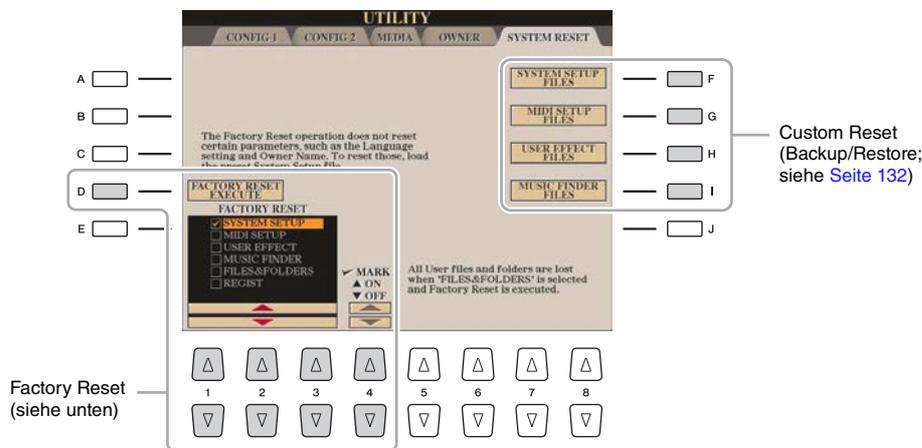
[A]/[B]	DEVICE LIST	Wählt das gewünschte Medium aus, dessen verbleibenden Speicherplatz Sie prüfen möchten (siehe „PROPERTY“ weiter unten) oder formatiert das Medium (siehe Bedienungsanleitung).
[F]	PROPERTY	Öffnet das Property-Display des Mediums, das mit den Tasten [A]/[B] ausgewählt wurde. Sie können prüfen, wie viel Speicherplatz noch auf dem Medium vorhanden ist.  <b>HINWEIS</b> Der angezeigte Speicherplatz ist ein ungefährender Wert.
[H]	FORMAT	Formatiert das Medium, das mit den Tasten [A]/[B] ausgewählt wurde. Lesen Sie hierzu Kapitel 11 der Bedienungsanleitung.
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	HARD DISK SLEEP TIME	Die Festplatte wird nach einer bestimmten Zeit der Inaktivität in den Energiesparmodus versetzt, um sowohl die Lebensdauer der Festplatte zu erhöhen als auch unnötige mechanische Geräusche zu vermeiden. Dieser Parameter legt die „Sleep Time“ (Wartezeit bis zur Aktivierung des Energiesparmodus) fest.  <b>HINWEIS</b> Wenn Sie die Audio-Recorder/Player-Funktion oder die Audio-Link-Multi-Pad-Funktion nutzen, achten Sie darauf, hier „NEVER“ (nie) einzustellen, anderenfalls kann es sein, dass der Audio-Recorder/Player nicht richtig funktioniert.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	SONG AUTO OPEN	Schaltet die Funktion Song Auto Open ein (ON) oder aus (OFF). In der Einstellung „ON“ und wenn das Medium eingelegt ist, das oben in der Geräteliste ausgewählt ist, ruft der Tyros5 automatisch den ersten Song auf dem Medium ab.



[C]	BACKUP	Mit diesem Vorgang können Sie alle Daten des Instruments auf einem USB-Flash-Speichergerät sichern. Anweisungen hierzu finden Sie im Kapitel „Grundlagen der Bedienung“ in der Bedienungsanleitung.
[D]	RESTORE	Zum Laden von Sicherungsdateien vom USB-Flash-Speicher. Anweisungen hierzu finden Sie im Kapitel „Grundlagen der Bedienung“ in der Bedienungsanleitung.
[E]	EXPORT INSTRUMENT INFO	Zum Exportieren von Informationen zur Identifikation des Instruments (wichtig für den Kauf erweiterter Inhalte) in das Stammverzeichnis des USB-Flash-Speichergeräts. Die exportierte Datei heißt „TYROS5_InstrumentInfo.n27“.
[H]	OWNER NAME	Hier können Sie Ihren Namen als Besitzernamen eingeben. Der Name des Besitzers wird im Anfangs-Display nach dem Einschalten angezeigt. Anweisungen hierzu finden Sie im Kapitel „Grundlagen der Bedienung“ in der Bedienungsanleitung.
[I]	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 320 x 240 Pixel) auf dem USB-Flash-Speichergerät vor, kopieren Sie sie vom USB-Flash-Speichergerät 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-Speichergerät auszuwählen.  <div style="border-left: 1px solid black; padding-left: 5px;"> <p> <b>HINWEIS</b></p> <p>Die obigen Erklärungen zur Kompatibilität von Bildern beziehen sich auf den Hintergrund des Displays „Song Lyric“ (Seite 53).</p> </div>
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	PANEL LOCK	Weitere Informationen finden Sie in der Bedienungsanleitung.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	LANGUAGE	Bestimmt die Sprache für die Meldungen der Displays. Wenn Sie diese Einstellung ändern, werden alle Meldungen in der ausgewählten Sprache angezeigt.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	VERSION	Zeigt Programmversion und Hardware-ID dieses Instruments an.

# SYSTEM RESET

In diesem Display können Sie eine von zwei Reset-Methoden ausführen: Factory Reset (Werksvoreinstellungen) und Custom Reset (eigene Voreinstellungen). Mit Factory Reset können Sie die vorgegebenen Werkseinstellungen für jeden Eintrag abrufen, und mit Custom Reset können Sie Ihre eigenen Einstellungen abrufen, mit einem einzigen Tastendruck.



## Factory Reset – Wiederherstellen der werkseitig vorprogrammierten Einstellungen

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

**1** Wählen Sie mit den Tasten [1 ▲▼]–[3 ▲▼] das gewünschte Element aus, und drücken Sie dann die Taste [4 ▲▼], um die Markierung zu setzen oder zu entfernen.

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 Daten-Liste (Parametertabelle) 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"> <li>• User-Effekttypen.....Seite 120</li> <li>• User-Master-EQ-Typen.....Seite 123</li> <li>• User-Compressor-Typen.....Seite 123</li> <li>• User-Vocal-Harmony-Typen.....Seite 106</li> <li>• User-Mikrofoneinstellungen.....Seite 101</li> </ul>
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 HD1-Registerkarte.
REGIST	Schaltet alle Registration-Memory-LEDs [1]–[8] aus, wodurch angezeigt wird, dass keine Registration-Memory-Bank ausgewählt ist, wobei jedoch alle Registration-Memory-Bank-Dateien erhalten bleiben. In diesem Status können Sie aus den aktuellen Bedienfeldeinstellungen neue Registration-Memory-Setups erstellen. <p><b>HINWEIS</b></p> Derselbe Vorgang erfolgt durch Einschalten bei gedrückt gehaltener höchster Taste. In diesem Fall können Sie aus den vorgegebenen Bedienfeldeinstellungen neue Registration-Memory-Setups erstellen.

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

## Custom Reset – Backup/Restore

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 Funktions-Display auf.**

[FUNCTION] → [H] UTILITY → TAB [◀][▶] SYSTEM RESET

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

[F]	SYSTEM SETUP FILES	Die Parameter, die in verschiedenen Anzeigen wie [FUNCTION] → [H] UTILITY und der Anzeige für Mikrofoneinstellungen festgelegt werden, werden als eine einzelne System-Setup-Datei verarbeitet. Welche Parameter zu den System-Setup-Parametern gehören, können Sie der Daten-Liste (Parametertabelle) 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"><li>• User-Effekttypen..... <a href="#">Seite 120</a></li><li>• User-Master-EQ-Typen..... <a href="#">Seite 123</a></li><li>• User-Compressor-Typen..... <a href="#">Seite 123</a></li><li>• User-Vocal-Harmony-Typen..... <a href="#">Seite 106</a></li><li>• User-Mikrofoneinstellungen..... <a href="#">Seite 101</a></li></ul>
[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 die gewünschten Tasten [F]–[I] im SYSTEM-RESET-Display, und wählen Sie dann die gewünschte Datei aus.**

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

## Inhalt

<b>Einstellungen für Fußschalter/Fußregler .....</b>	<b>133</b>
• Zuweisen einer bestimmten Funktion für jedes Pedal .....	133
<b>MIDI-Einstellungen .....</b>	<b>136</b>
• MIDI-Systemeinstellungen .....	138
• Einstellungen für das Senden von MIDI-Daten .....	139
• Einstellungen für den Empfang von MIDI-Daten .....	140
• Einstellung der Bassnote für die Style-Wiedergabe per MIDI-Empfang .....	141
• Akkordtyp-Einstellungen für die Style-Wiedergabe per MIDI-Empfang .....	141
<b>MFC10-Einstellungen .....</b>	<b>142</b>
<b>Anschließen eines Netzwerks (USB-Wireless-LAN-Adapter im Bundle) .....</b>	<b>144</b>
• Anzeigen der verfügbaren Netzwerke und Herstellen von Verbindungen .....	144
• Eingeben von SSID, Sicherheits- und Passworteinstellungen bei Manual Setup (Manuelle Einrichtung) .....	145
• Starten von WPS vom Tyros5 aus .....	146
• Manuelles Einstellen des Zugangsknoten-Modus .....	146
• Einstellen der Zeitzone .....	147

## Einstellungen für Fußschalter/Fußregler

### Zuweisen einer bestimmten Funktion für jedes Pedal

Die Funktionen der Fußschalter, die an den ASSIGNABLE-FOOT-PEDAL-Buchsen 1/2/3 angeschlossen sind, lassen sich gegenüber den Standardeinstellungen (Sustain etc.) ändern. So können Sie zum Beispiel mit dem Fußschalter die Style-Wiedergabe starten oder stoppen, oder mit dem Fußregler Tonhöhenänderungen erzeugen.

#### HINWEIS

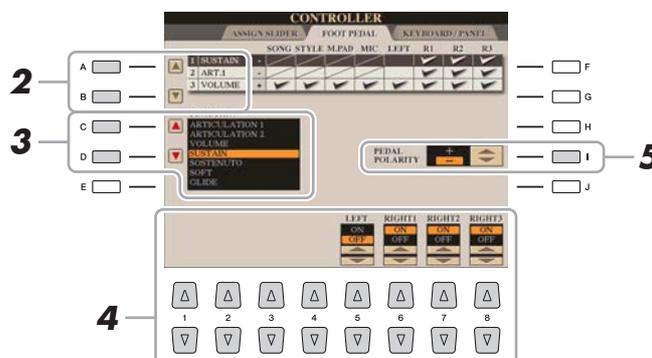
Informationen über das Anschließen eines Fußschalters und darüber, welche Schaltertypen angeschlossen werden können, erhalten Sie in Kapitel 11 der Bedienungsanleitung.

#### 1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

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

#### 2 Wählen Sie mit den [A]/[B]-Tasten eines der drei Pedale aus, dem Sie die Funktion zuweisen möchten.

Im Display entsprechen die Nummern 1, 2 und 3 jeweils den FOOT-PEDAL-Buchsen 1, 2 und 3.



### 3 Verwenden Sie die Taste [C]/[D], um die Funktion auszuwählen, die dem in Schritt 2 festgelegten Pedal zugewiesen werden soll.

Informationen über die verfügbaren Funktionen finden Sie auf [Seiten 134–135](#).

### 4 Verwenden Sie die Tasten [1 ▲▼]–[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 angeschlossenem Pedal verschiedene Ergebnisse liefern. So ist es beispielsweise möglich, dass Sie die ausgewählte Funktion einschalten, wenn Sie ein bestimmtes Pedal drücken, während Sie durch Drücken eines anderen Pedalmodells bzw. des Pedals eines anderen Herstellers dieselbe Funktion ausschalten. Verwenden Sie ggf. diese Einstellung, um den Vorgang umzukehren.

#### Zuweisbare Pedalfunktionen

Für die mit einem Sternchen (\*) gekennzeichneten Funktionen verwenden Sie bitte nur 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*	(Lautstärke) Ermöglicht die Verwendung eines Fußreglers zur Lautstärkeregelung. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Part ein- oder ausschalten.
SUSTAIN	(Aushalten) Ermöglicht die Verwendung eines Pedals zur Sustain-Steuerung. Wenn Sie das Pedal betätigen und gedrückt halten, werden alle auf der Tastatur gespielten Noten länger gehalten. Durch Loslassen des Pedals werden die gehaltenen Noten sofort unterbrochen (gedämpft). 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.   <b>HINWEIS</b> Diese Funktion betrifft keine der Organ-Flutes-Voices und nur einige der Super-Articulation-Voices, auch wenn sie den Pedalen zugewiesen wurde.
SOFT	(Leise) Ermöglicht die Verwendung eines Pedals zur Steuerung des Leisepedal-Effekts. Durch Drücken dieses Pedals wird die Lautstärke der von Ihnen gespielten Noten verringert, und der Klang wird weicher. Diese Funktion beeinflusst nur bestimmte, dafür geeignete Voices. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten.
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 die folgenden Parameter für diese Funktion festgelegt werden. <b>UP/DOWN:</b> Legt fest, ob die Tonhöhe nach oben (UP) oder unten (DOWN) verschoben wird. <b>RANGE:</b> Bestimmt den Bereich der Tonhöhenänderung in Halbtonschritten. <b>ON SPEED:</b> Legt die Geschwindigkeit der Tonhöhenänderung nach Betätigung des Pedals fest. <b>OFF SPEED:</b> Legt die Geschwindigkeit der Tonhöhenänderung nach Loslassen des Pedals fest. <b>LEFT, RIGHT 1, 2, 3:</b> Schaltet diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein oder aus.
PORTAMENTO	Bei Betätigung des Pedals kann der Portamento-Effekt (ein gleitender Übergang zwischen Noten) erzeugt werden. Der Portamento-Effekt wird erzeugt, wenn die Noten legato gespielt werden (d.h. wenn eine Note gespielt wird, während die vorhergehende Note noch eben gehalten wird). Die Portamento-Zeit kann auch vom Mixing-Console-Display aus ( <a href="#">Seite 117</a> ) eingestellt werden. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten.   <b>HINWEIS</b> Diese Funktion betrifft nur bestimmte Voices, insbesondere Synth-Lead-Sounds und einige Bass-Voices. Sie beeinflusst weder Organ-Flutes-Voices noch Super-Articulation-2-Voices und nur einige der Super-Articulation-Voices, auch wenn diese Funktion den Pedalen zugewiesen wurde.
PITCH BEND*	Ermöglicht Ihnen, mit Hilfe des Pedals die Tonhöhe der Noten nach oben oder unten zu verschieben. In diesem Display können die folgenden Parameter für diese Funktion festgelegt werden. <b>UP/DOWN:</b> Legt fest, ob die Tonhöhe nach oben (UP) oder unten (DOWN) verschoben wird. <b>RANGE:</b> Bestimmt den Bereich der Tonhöhenänderung in Halbtonschritten. <b>LEFT, RIGHT 1, 2, 3:</b> Schaltet diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein oder aus.

#### HINWEIS

Sie können den Pedalen auch andere Funktionen zuweisen – Punch In/Out bei der Song-Aufnahme ([Seite 67](#)) und Registrierungssequenz ([Seite 97](#)). 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

MODULATION*	Wendet auf die auf der Tastatur gespielten Noten einen Vibrato-Effekt oder andere Effekte an. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten.
MODULATION (ALT)	Dies ist eine geringfügige Variation der MODULATION weiter oben, bei der die Effekte (Wellenformen) mit jedem Druck auf ein Pedal / einen Fußschalter ein- und ausgeschaltet werden können. Mit jeder Betätigung des Pedals/Fußschalters wird der Modulationseffekt abwechselnd ein- und ausgeschaltet. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten.
DSP VARIATION	Identisch mit der [DSP VARIATION]-Taste auf dem Bedienfeld.
PEDAL CONTROL (WAH)	Ermöglicht Ihnen den Einsatz eines Schwellerpedals (Fußreglers) für die Steuerung des Wah-Pedal-Effekts.
HARMONY/ECHO	Identisch mit der Taste [HARMONY/ECHO].
VOCAL HARMONY	Identisch mit der Taste [VOCAL HARMONY].
VOCAL EFFECT	Identisch mit der Taste [EFFECT].
TALK	Identisch mit der Taste [TALK].
SCORE PAGE +/-	Wenn der Song angehalten wurde, können Sie zur nächsten/vorherigen Seite der Notendarstellung wechseln (jeweils eine Seite zur Zeit).
LYRICS PAGE +/-	Wenn der Song angehalten wurde, können Sie hiermit zur jeweils nächsten oder vorherigen Seite der Liedtextdarstellung wechseln.
TEXT PAGE +/-	Sie können zur nächsten/vorherigen Textseite wechseln (jeweils eine Seite zur Zeit).
AUDIO PLAY/PAUSE	Identisch mit der AUDIO-RECORDER/PLAYER-Taste [PLAY/PAUSE].
SONG PLAY/PAUSE	Identisch mit der SONG-Taste [PLAY/PAUSE].
STYLE START/STOP	Identisch mit der STYLE-CONTROL-Taste [START/STOP].
TAP TEMPO	Identisch mit der Taste [TAP TEMPO].
SYNCHRO START	Identisch mit der Taste [SYNC. START].
SYNCHRO STOP	Identisch mit der Taste [SYNC STOP].
INTRO 1–3	Identisch mit den Tasten INTRO [I]–[III].
MAIN A–D	Identisch mit den MAIN-VARIATION-Tasten [A]–[D].
FILL DOWN	Ein Fill-In 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]–[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 „On Bass“ (Seite 27).
BASS HOLD	Solange das Pedal gedrückt wird, wird die Bassnote des Begleit-Styles gehalten, auch wenn während der Style-Wiedergabe der Akkord gewechselt wird. Wenn die Erkennungsmethode auf AI FULL KEYBOARD eingestellt ist, hat diese Funktion keine Auswirkung.
PERCUSSION	Das Pedal spielt ein Percussion-Instrument, das mit den Tasten [4 ▲▼]–[8 ▲▼] ausgewählt wurde. Sie können das gewünschte Percussion-Instrument mit der Tastatur auswählen.   <b>HINWEIS</b> 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].
RIGHT 3 ON/OFF	Identisch mit der Taste PART ON/OFF [RIGHT 3].
LEFT ON/OFF	Identisch mit der PART-ON/OFF-Taste [LEFT].
OTS +/-	Ruft die nächste/vorherige One-Touch-Einstellung auf.

## MIDI-Einstellungen

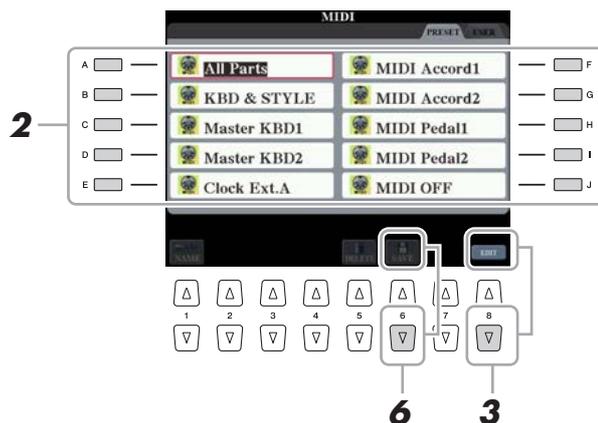
In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie MIDI-Einstellungen für das Instrument vornehmen können. Das Tyros5 stellt zehn vorprogrammierte Vorlagen bereit, mit deren Hilfe Sie das Instrument sofort und leicht an eine bestimmte MIDI-Anwendung oder ein bestimmtes externes Gerät anpassen können. Außerdem 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-Speichergerät ablegen: [FUNCTION] → [H] UTILITY → TAB [◀][▶] SYSTEM RESET → [G] MIDI SETUP FILES.  
Siehe [Seite 132](#).

### 1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → [G] MIDI



### 2 Wählen Sie eine vorprogrammierte Vorlage (Template) von der Preset-Seite aus ([Seite 137](#)).

Wenn Sie bereits eine eigene Vorlage erzeugt und auf der User-Seite 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 138](#))
- **TRANSMIT** .....Einstellungen für das Senden von MIDI-Daten ([Seite 139](#))
- **RECEIVE** .....Einstellungen für den Empfang von MIDI-Daten ([Seite 140](#))
- **BASS** .....Einstellung der Bassnote für die Style-Wiedergabe per MIDI-Empfang ([Seite 141](#))
- **CHORD DETECT** ....Akkordtyp-Einstellungen für die Style-Wiedergabe per MIDI-Empfang ([Seite 141](#))
- **MFC10** .....Einstellungen für einen angeschlossenen MIDI-Fußregler MFC10 ([Seite 142](#))

### 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-Seite mit den TAB-Tasten [◀][▶], und drücken Sie dann die Taste [6 ▼] (SAVE), um die bearbeitete Vorlage zu speichern.

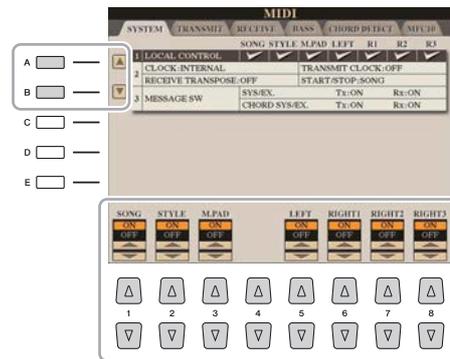
## Vorprogrammierte MIDI-Vorlagen

All Parts	Überträgt alle Parts einschließlich der Tastatur-Parts (RIGHT 1, 2, 3 und LEFT), aber ohne die Song-Parts.
KBD & STYLE	Mit Ausnahme der Verarbeitung der Tastatur-Parts identisch mit „ALL PARTS“. Die Parts der rechten Hand werden statt RIGHT 1–3 als „UPPER“ und der Part der linken Hand als „LOWER“ behandelt.
Master KBD1	Mit dieser Einstellung fungiert der Tyros5 als Masterkeyboard, das einen oder mehrere angeschlossene Klangerzeuger oder andere Geräte (wie Computer/Sequencer) ansteuert.
Master KBD2	Im Grunde identisch mit „Master KBD1“, nur dass keine After-Touch-Meldungen übertragen werden.
Clock Ext. A	Die Wiedergabe oder Aufzeichnung (Song, Style, Multi-Pad usw.) wird nicht mit der internen Taktsteuerung des Tyros5, sondern mit einer externen MIDI Clock synchronisiert. Diese Vorlage sollte verwendet werden, wenn Sie das Tempo des am Tyros5 angeschlossenen MIDI-Geräts vorgeben möchten. Die Wiedergabe oder Aufnahme auf dem Tyros5 wird über externe Clock-Impulse synchronisiert, die über MIDI A empfangen werden.
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 Tyros5 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 Grundton für die Style-Wiedergabe mit einem MIDI-Pedal spielen/steuern (das an MIDI B angeschlossenen sein muss).
MIDI Pedal 2	Mit dieser Vorlage können Sie den Bass-Part für die Style-Wiedergabe mit einem MIDI-Pedal spielen (das an MIDI B angeschlossenen sein muss).
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 136](#).

Verwenden Sie die Tasten [A]/[B], um die Parameter auszuwählen (siehe unten), und stellen Sie dann den Ein-/Aus-Zustand mit den Tasten [1 ▲▼]–[8 ▲▼] ein.



## ■ 1 Local Control

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

## ■ 2 Clock-Einstellung usw.

### CLOCK

Bestimmt, ob das Tempo der Songs, Styles usw. durch den eigenen internen Taktgeber (Clock) des Instruments 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 Sequencer, einem MIDI-Computer oder einem anderen MIDI-Gerät verwenden und es mit dem externen Gerät synchronisieren möchten, müssen Sie diesen Parameter richtig einstellen: MIDI, 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.

### 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 Start- und Stopp-Meldungen (FA, FC) 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.

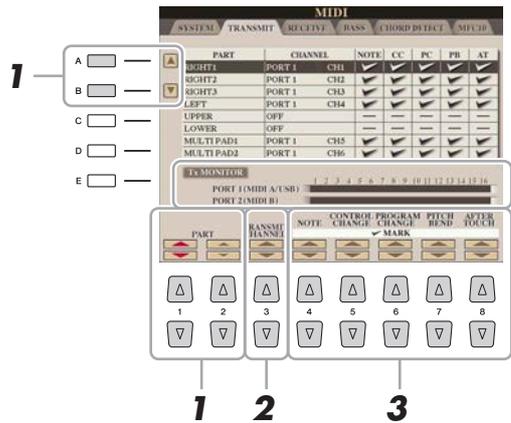
Die Einstellung „Tx“ schaltet die MIDI-Übertragung von akkordbezogenen MIDI-Daten (Akkorderkennung / Grundton und Akkordart) ein oder aus. Die Einstellung „Rx“ schaltet den MIDI-Empfang und die Interpretation der von externen Geräten generierten akkordbezogenen MIDI-Daten ein oder aus.

### 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.
- Wenn der Wireless-LAN-Adapter an der Buchse USB TO DEVICE angeschlossen ist, erscheint der Parameter „WIRELESS LAN“.

# Einstellungen für das Senden von MIDI-Daten

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 auf der TRANSMIT-Seite auf [Seite 136](#). 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 PORT1 der Eintrag „WLAN“ erscheint, kann dieses Instrument MIDI-Meldungen verarbeiten, die von einem Wireless-LAN-Adapter empfangen wurden, der an der USB-TO-DEVICE-Buchse angeschlossen ist. Wenn „WLAN“ nicht angezeigt wird, obwohl ein Wireless-LAN-Adapter angeschlossen ist, schalten Sie das Instrument aus und wieder ein.

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

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

### UPPER

Bezieht sich auf einen Tastatur-Part, der auf der Tastatur rechts vom Split-Punkt für die Voices gespielt wird (RIGHT 1, 2 und 3).

### LOWER

Bezieht sich auf einen 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.

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

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

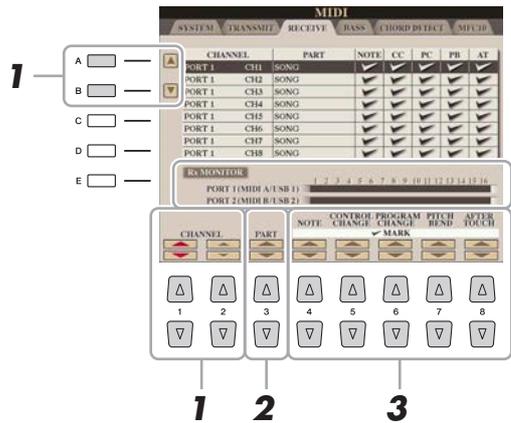
- NOTE (Noten-Events) .....Seite 73
- CC (Controller) .....Seite 73
- PC (Programmwechsel).....Seite 73
- PB (Pitch Bend).....Seite 73
- AT (After Touch) .....Seite 73

**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.

# Einstellungen für den Empfang von MIDI-Daten

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 auf der RECEIVE-Seite auf Seite 136. 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 PORT1 der Eintrag „WLAN“ erscheint, kann dieses Instrument MIDI-Meldungen verarbeiten, die von einem Wireless-LAN-Adapter empfangen wurden, der an der USB-TO-DEVICE-Buchse angeschlossen ist. Wenn „WLAN“ nicht angezeigt wird, obwohl ein Wireless-LAN-Adapter angeschlossen ist, schalten Sie das Instrument aus und wieder ein.

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

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

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

Mit Ausnahme der zwei 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 1–4

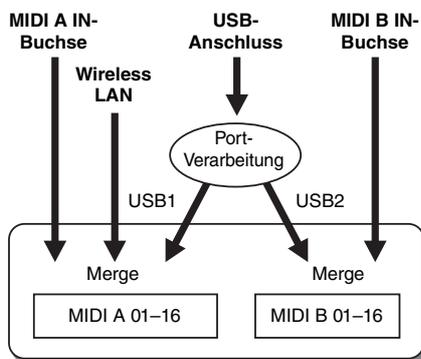
Dies sind fünf Parts, die speziell für Empfang und Wiedergabe von MIDI-Daten reserviert sind. Normalerweise werden diese Parts vom Instrument selbst nicht verwendet. Mit diesen fünf Parts, die zusätzlich zu den anderen Parts (mit Ausnahme des Mikrofonsignals) verwendet werden können, kann das Instrument als multitimbraler 32-Kanal-Klangerzeuger eingesetzt werden.

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

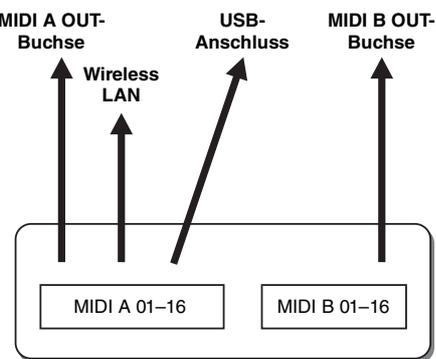
### Senden/Empfangen von MIDI-Daten über USB- und MIDI-Anschlüsse

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

#### • Empfang von MIDI-Daten



#### • Senden von MIDI-Daten

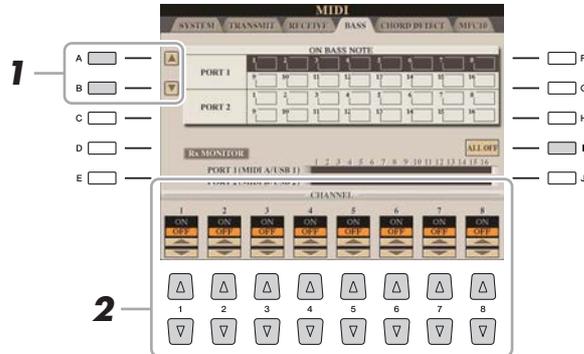


### HINWEIS

Der USB-Wireless-LAN-Adapter wird möglicherweise aufgrund örtlicher Vorschriften in Ihrer Region nicht mit ausgeliefert.

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

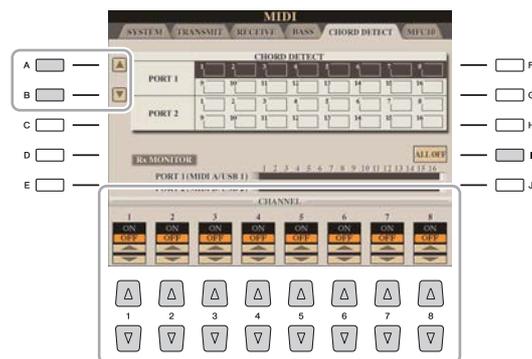
Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 der BASS-Seite auf [Seite 136](#). Mit diesen Einstellungen können Sie auf der Grundlage der über MIDI empfangenen Noten-Events den Grundton des Akkords für die Style-Wiedergabe festlegen. Die Note-On/Off-Meldungen, die auf aktivierten Kanälen (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.



- 1** Verwenden Sie die Tasten [A]/[B], um die gewünschte Kanalreihe auszuwählen.
- 2** Stellen Sie einzelne Kanäle mit den Tasten [1 ▲▼]–[8 ▲▼] auf ON oder OFF. Sie können auch alle Kanäle mit der Taste [I] (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 136](#). 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.



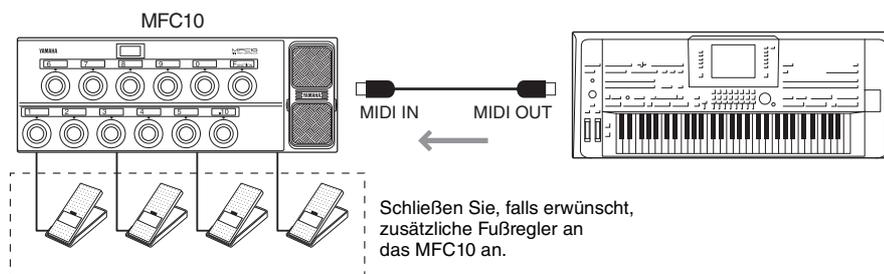
Die Bedienung ist grundsätzlich mit der des Displays BASS identisch (s.o.).

## MFC10-Einstellungen

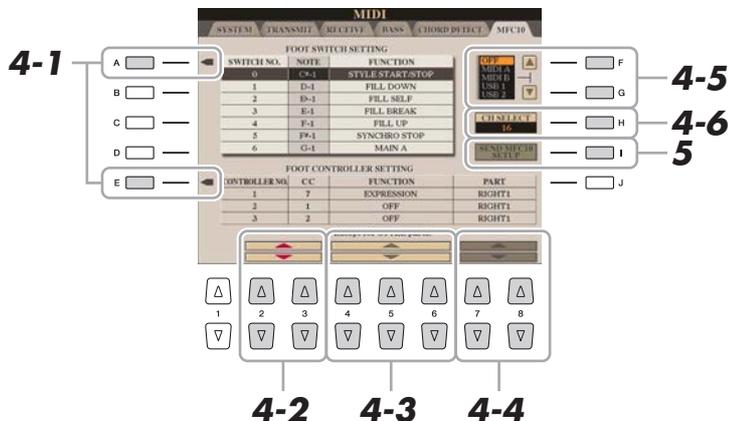
Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 auf der MFC10-Seite auf [Seite 136](#).

Wenn Sie einen optionalen MIDI Foot Controller MFC10 am Tyros5 anschließen, können Sie viele Funktionen und Features mit den Füßen steuern – perfekt für das Umschalten von Einstellungen und zur Kontrolle des Sounds bei Live-Auftritten. Jedem der Fußschalter können verschiedene Funktionen zugewiesen werden, und für die zusätzliche Klangbeeinflussung können bis zu fünf Fußpedale (optional) am MFC10 angeschlossen werden.

- 1 **Verbinden Sie die MIDI-IN-Buchse des MFC10 über ein MIDI-Kabel mit einer der MIDI-OUT-Buchsen des Tyros5.**



- 2 **Schalten Sie den MFC10 in den normalen Modus, und schalten Sie das [FUNCTION]-Lämpchen des MFC10 ein.**
- 3 **Führen Sie die Schritte 1–4 auf [Seite 136](#) aus, um die MFC10-Seite aufzurufen.**
- 4 **Stellen Sie die Parameter in diesem Display beliebig ein.**



In diesem Display können zwei Einstellungen vorgenommen werden (s. u.):

- Jeder Fußschalter (F00–F29) des MFC10 sendet eine Notennummer an den Tyros5, und der Tyros5 bestimmt, welche Reaktion auf diese Notennummer erfolgt (welche Funktion durch die Nummer ausgeführt wird).
- Jeder Fußregler am MFC10 sendet Controller-Meldungen über eine bestimmte Controller-Nummer an den Tyros5, und der Tyros5 bestimmt, welche Reaktion auf diese Controller-Nummer erfolgt (welcher Parameter geändert wird).

**4-1** Verwenden Sie die Tasten [A]/[E] zur Auswahl von „FOOTSWITCH“ oder „FOOT CONTROLLER“.

**4-2** Wählen Sie mit den Tasten [2 ▲▼]/[3 ▲▼] eine Fußschalternummer (F00–F29) oder eine Fußreglernummer (1–5) aus, der die Funktion zugewiesen wird.

Beachten Sie, dass jedem Fußschalter eine Notennummer und jedem Fußregler eine Controller-Nummer zugeordnet ist, die nicht verändert werden kann.

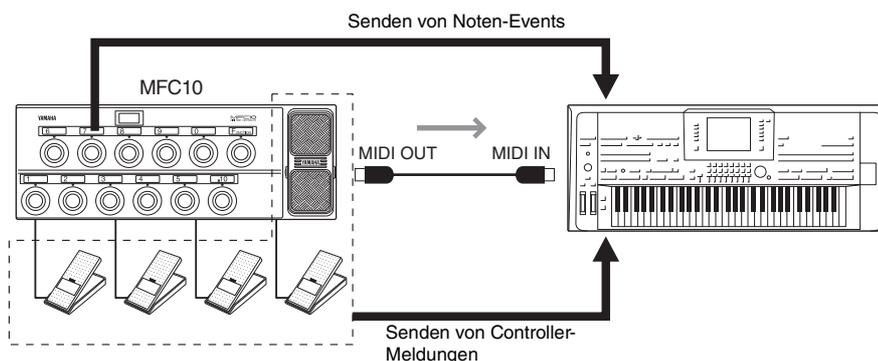
- 4-3** Verwenden Sie die Tasten [4 ▲▼]–[6 ▲▼], um die Funktion anzugeben, die dem Fußschalter zugewiesen wird (d. h. die Notennummer), oder die Funktion, die dem Fußregler zugewiesen wird (d. h. die Controller-Nummer). Welche Funktionen dem Fußschalter oder Fußregler zugewiesen werden können, erfahren Sie auf [Seite 134](#).
- 4-4** (Nur für die FOOT-CONTROLLER-Einstellung) Legen Sie mit den Tasten [7 ▲▼]/[8 ▲▼] den Part fest, auf den die Fußregler-Funktion angewendet wird.
- 4-5** Verwenden Sie die Tasten [F]/[G], um den MIDI-Anschluss festzulegen, der für die Kommunikation mit dem MFC10 verwendet wird.  
Hier kann auch der USB-Anschluss (USB1, USB2) ausgewählt werden, obwohl der MFC10 keinen USB-Anschluss besitzt. Der Grund hierfür ist, dass anstelle des MFC10 ein Computer verwendet werden kann. (Der Computer kann die gleichen Daten senden, die der MFC10 auch an den Tyros5 sendet. Weiter Einzelheiten finden Sie unten auf dieser Seite.)
- 4-6** Verwenden Sie die Taste [H] (CH SELECT), um den MIDI-Kanal festzulegen, der für die Kommunikation mit dem MFC10 verwendet wird.

**5** Drücken Sie die Taste [I] (SEND MFC10 SETUP), um die hier vorgenommenen Einstellungen an den MFC10 zu senden.

**6** Ziehen Sie das MIDI-Kabel zwischen Tyros5 und MFC10 ab, und verbinden Sie die MIDI-OUT-Buchse des MFC10 über ein MIDI-Kabel mit der MIDI-IN-Buchse des Tyros5 entsprechend den oben vorgenommenen Einstellungen.

#### HINWEIS

Genau genommen werden an den MFC10 die Paare aus Fußschalternummer und Notennummer, die Paare aus Fußreglernummer und Controller-Nummer und der oben festgelegte MIDI-Kanal zur Kommunikation gesendet.



- 7** Bedienen Sie den MFC10, um zu überprüfen, ob Sie den Tyros5 vom MFC10 aus so steuern können, wie Sie es in Schritt 4 festgelegt hatten.
- 8** Drücken Sie die Taste [EXIT], um zum Display für die Auswahl von MIDI-Vorlagen zurückzukehren und die obigen Einstellungen auf der Registerkarte USER zu speichern.

#### Verwenden eines Computers oder eines anderen MIDI-Instruments anstelle des MFC10

Bedenken Sie, dass die folgenden beiden Einstellungen auf der MFC10-Seite nicht im MFC10, sondern nur im Tyros5 als MIDI-Vorlage gespeichert werden können.

- Zuordnungspaare Notennummer/Tyros5-Funktion
- Zuordnungspaare Controller-Nummer/Änderung eines Tyros5-Parameters

Wenn Sie keinen MFC10 verwenden, können Sie den Tyros5 mit den Notennummern und Controller-Meldungen eines beliebigen geeigneten MIDI-Geräts (z. B. eines Computers, Sequenzers oder Master-Keyboards) steuern. Vergewissern Sie sich, dass in diesem Display für den entsprechenden Kanal die Kontrolle durch ein externes Gerät festgelegt wird.

## Anschließen eines Netzwerks (USB-Wireless-LAN-Adapter im Bundle)

Mit dem im Bundle gelieferten USB-Wireless-LAN-Adapter kann Ihr Tyros5 sich mit einem Netzwerk verbinden.

Dieser Abschnitt behandelt die Bedienvorgänge, die für die Herstellung einer Netzwerkverbindung direkt an diesem Instrument erforderlich sind.

Für die Verbindung mit einem iPhone/iPad siehe [Handbuch für den Anschluss von iPhone/iPad](#) und die nachfolgenden Anweisungen.

Schließen Sie zuerst den im Bundle gelieferten USB-Wireless-LAN-Adapter an der rückseitigen Buchse [USB TO DEVICE] des Tyros5 an.

### HINWEIS

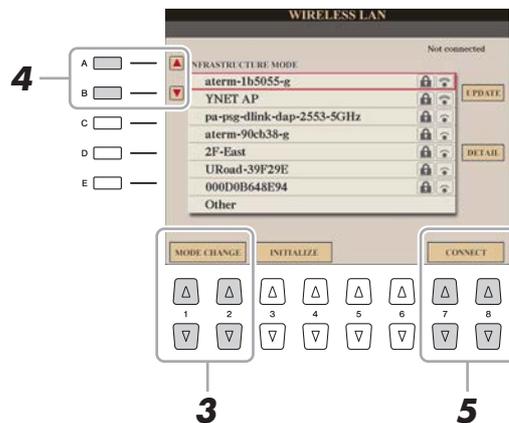
Wi-Fi und Wi-Fi Protected Setup sind eingetragene Warenzeichen der Wi-Fi Alliance.

### HINWEIS

Wenn der USB-Wireless-LAN-Adapter nicht vom Instrument erkannt wird, erscheint die [J]-Taste (WIRELESS LAN) auch dann nicht, wenn Sie die [FUNCTION]-Taste drücken.

## Anzeigen der verfügbaren Netzwerke und Herstellen von Verbindungen

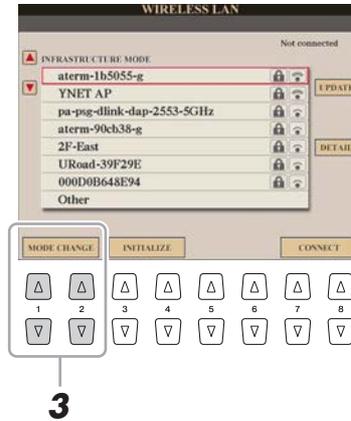
- 1 Drücken Sie die [FUNCTION]-Taste.
- 2 Drücken Sie die [J]-Taste (WIRELESS LAN), um die verfügbaren Netzwerke im Wireless-LAN-Display aufzurufen.



- 3 Prüfen Sie, ob der MODE-Parameter auf „INFRASTRUCTURE MODE“ eingestellt ist. Verwenden Sie, falls nötig, die Tasten [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (MODE CHANGE) zum Einstellen von „INFRASTRUCTURE MODE“.
- 4 Verwenden Sie die Tasten [A]/[B], um das gewünschte Netzwerk auszuwählen.
- 5 Verbinden Sie sich mit den Tasten [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (CONNECT) mit dem ausgewählten Netzwerk. Falls erforderlich, geben Sie das entsprechende Passwort ein.

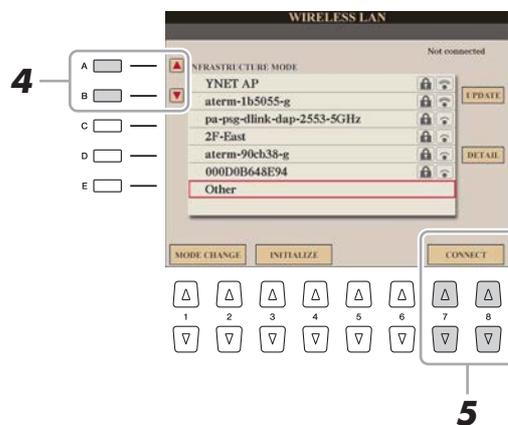
## Eingeben von SSID, Sicherheits- und Passworteinstellungen bei Manual Setup (Manuelle Einrichtung).

- 1 Drücken Sie die [FUNCTION]-Taste.
- 2 Drücken Sie die [J]-Taste (WIRELESS LAN), um die verfügbaren Netzwerke im Wireless-LAN-Display aufzurufen.



- 3 Prüfen Sie, ob der MODE-Parameter auf „INFRASTRUCTURE MODE“ eingestellt ist. Verwenden Sie, falls nötig, die Tasten [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (MODE CHANGE) zum Einstellen von „INFRASTRUCTURE MODE“.

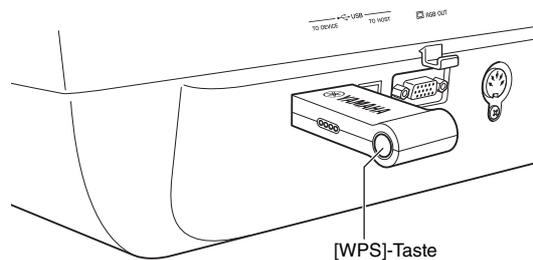
- 4 Verwenden Sie die Tasten [A]/[B], um „Other“ (Sonstige) auszuwählen.



- 5 Verwenden Sie die Tasten [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (CONNECT) zum Aufrufen des Manual-Setup-Displays.
- 6 Geben Sie die SSID, Sicherheits- und Passworteinstellungen des Netzwerks ein. Verwenden Sie [B] zum Auswählen der SSID, [C] zum Auswählen der Sicherheit und [D] für die Eingabe des Passworts.
- 7 Verbinden Sie sich mit den Tasten [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (CONNECT) mit dem Netzwerk.

## Starten von WPS vom Tyros5 aus

Drücken und halten Sie die Taste am USB-Wireless-LAN-Adapter, bis eine WPS-bezügliche Meldung im Display des Tyros5 erscheint.



## Manuelles Einstellen des Zugangsknoten-Modus

Wenn kein möglicher Zugangsknoten gefunden wird, können Sie das Tyros5 und das Smart-Gerät direkt miteinander verbinden.

**1** Drücken Sie die [FUNCTION]-Taste → [J] (WIRELESS LAN) → [1 ▲▼] oder [2 ▲▼] (MODE CHANGE).

**2** Drücken Sie die Taste [H] (YES).

Hierdurch rufen Sie die Netzwerkinformationen des Tyros5 auf.



Um in den Infrastrukturmodus zu schalten, führen Sie Schritte 1 und 2 erneut aus.



**3** Falls erforderlich, drücken Sie die [I]-Taste (DETAIL) und geben die SSID, Sicherheitsmethode und das Passwort ein.

Verwenden Sie die Tasten [B] (SSID), [C] (SECURITY) und [D] (PASSWORD) zur Eingabe jeder Einstellung.

**4** Drücken Sie [7 ▲▼] oder [8 ▲▼] (SAVE) und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Der Tyros5 ist jetzt als Zugangsknoten verfügbar.

## Einstellen der Zeitzone

Sobald das Instrument über den USB-Wireless-LAN-Adapter mit dem Netzwerk verbunden ist, wird im Display die aktuelle Zeit angezeigt.

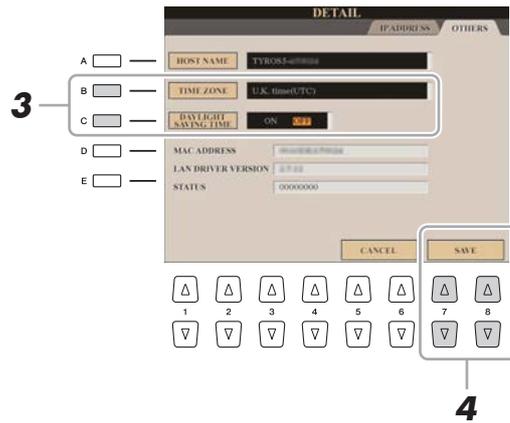
Sie können die Zeitzone (Time Zone) und die Sommerzeit (Daylight Saving Time) Ihrer lokalen Zeit angeben.

**1** Wählen Sie [FUNCTION]-Taste → [J] (WIRELESS LAN) → [I] (DETAIL).

**2** Rufen Sie die „OTHERS“-Seite mit Hilfe der TAB-Tasten [◀][▶] auf.

**3** Stellen Sie Ihre Zeitzone und die Sommerzeit ein.

Verwenden Sie [B] zum Einstellen der Zeitzone, und [C] zum Einstellen der Sommerzeit.



**4** Drücken Sie eine der Tasten [7 ▲▼] und [8 ▲▼] (SAVE) und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

## Bedienvorgänge für das Expansion Pack

Durch Installation eines Expansion Pack (Erweiterungspaket) können Sie eine große Auswahl optionaler Inhalte wie Songs, Styles, Voices usw. im Ordner „Expansion“ auf dem HD1-Laufwerk hinzufügen. Das Expansion Pack kann auf zwei verschiedene Weisen installiert werden – vom USB-Flash-Speicher oder über ein kabelloses Netzwerk. Dieser Abschnitt behandelt die Bedienvorgänge, die für das Hinzufügen neuer Inhalte zum Instrument erforderlich sind.

**Um weitere allgemeine Informationen zu erhalten, rufen Sie die Tyros5-Seite auf der MusicSoft-Website von Yamaha auf:**

**<http://www.yamahamusicsoft.com>**

Die Beachtung der folgenden beiden Anweisungen ist nicht erforderlich, wenn Sie das Expansion Pack über ein Drahtlosnetzwerk installieren.

### Speichern der Instrument-Info-Datei im USB-Flash-Speicher

---

Um die Expansion-Pack-Daten des Tyros5 zu erhalten, müssen Sie wie folgend beschrieben die Instrument-Info-Datei vom Tyros5 erhalten.

- 1 Schließen Sie den USB-Flash-Speicher an der [USB TO DEVICE]-Buchse an.**
- 2 Rufen Sie das OWNER-Display auf.**  
[FUNCTION] → [H] UTILITY → TAB[◀][▶] OWNER
- 3 Drücken Sie die [E]-Taste (EXPORT INSTRUMENT INFO).**
- 4 Folgen Sie den Anweisungen auf dem Display.**

Dadurch wird die Instrument-Info-Datei im Stammverzeichnis im USB-Flash-Speicher gespeichert.

### Installieren der Expansion-Pack-Daten vom USB-Flash-Speicher

---

Befolgen Sie diese Anweisungen zur Installation der Expansion-Pack-Daten aus dem USB-Flash-Speicher.

- 1 Schließen Sie den USB-Flash-Speicher an, auf dem sich die Daten des Erweiterungspakets befinden, an der [USB TO DEVICE]-Buchse an.**
- 2 Drücken Sie die [FUNCTION]-Taste.**
- 3 Drücken Sie die [I]-Taste (PACK INSTALLATION).**
- 4 Benutzen Sie die Tasten [A]–[J] und [1 ▲]–[6 ▲], um die gewünschte Expansion-Pack-Datei auszuwählen.**
- 5 Drücken Sie die Taste [6 ▼] (INSTALL).**
- 6 Folgen Sie den Anweisungen auf dem Display.**

Dadurch werden die Daten des gewählten Pakets in den „Expansion“-Ordner auf der HD1 gespeichert.

## Deinstallieren der Expansion-Pack-Daten

---

Sie können die Expansion-Pack-Daten durch einen Factory Reset des Typs FILES & FOLDERS deinstallieren (siehe [Seite 131](#)).

# Index

## Symbole

+Audio..... 25

## Zahlen

3-BAND EQ (Mikrofoneinstellung) ..... 102

## A

A.T. (After Touch)..... 73  
A\*A (Ensemble-Voice)..... 21  
A\*D (Ensemble-Voice)..... 21  
ACCENT TYPE ..... 40  
AEM-Technologie ..... 6  
AFTER TOUCH..... 7, 14  
AI FINGERED ..... 27  
AI FULL KEYBOARD ..... 27  
Akkord-Events ..... 73  
Akkordtyp-Einstellungen ..... 141  
AMPLITUDE..... 13–14  
Anschlagdynamik (Touch Response)..... 7  
Anschlüsse & Verbindungen ..... 133  
Any Key..... 57  
Anzeigen der verfügbaren Netzwerke .... 144  
ARABIC 1/2..... 10  
ASSIGN (Harmony/Echo) ..... 8  
ASSIGN / HARMONY  
(Ensemble Voice) ..... 20  
ATTACK..... 14  
ATTACK (Voice Set)..... 14  
ATTACK PITCH ADJUST TIME  
(Ensemble-Voice) ..... 24  
ATTACK PITCH RANGE  
(Ensemble-Voice) ..... 24  
Audiodatei ..... 80–81  
Audio-Part ..... 31  
Aufnahmeschleife ..... 33  
Aufnahmen von Melodien  
(Step Recording) ..... 60  
Aufzeichnen von Akkorden  
(Step Recording) ..... 64  
Aufzunehmender Part..... 59  
AUTO ..... 86  
Auto Power Off (Utility) ..... 127  
AUTO-Modus ..... 86

## B

Backup/Restore ..... 132  
BAR ..... 61, 72  
BAR CLEAR..... 41  
BAR COPY ..... 41  
BASS (MIDI)..... 136  
Bass-Note-Einstellungen ..... 141  
BEAT ..... 61, 72  
BEAT CONVERTER..... 39  
BOOST/CUT ..... 40  
BRIGHT (Brightness)..... 14

## C

CANCEL ..... 72  
CARRIER-Parameter (Synth Vocoder) ... 113

CH.Vol ..... 73  
CHANNEL ..... 40–41, 70  
CHANNEL TRANSPOSE..... 71  
Chord..... 73  
CHORD DETECT (MIDI)..... 136  
Chord Fingering (Akkordgriff) ..... 26  
CHORD NOTE ONLY (Harmony/Echo)..... 8  
Chord Tutor ..... 26  
Chord-Fingering-Typen ..... 27  
Chorus (Mischpult)..... 118  
CHORUS DEPTH (Voice Set)..... 15  
CLOCK ..... 61, 72  
Clock-Einstellung (MIDI)..... 138  
Code..... 73  
COMMON (Voice Set)..... 13  
COMPARE ..... 12  
CONFIG 1..... 126  
CONFIG 2..... 128  
CONTROLLER ..... 7, 11  
CONTROLLER (Voice Set)..... 13  
Cool! (Voice)..... 5  
COPY ..... 72, 90  
Copy (Multi Pad) ..... 49  
Ctrl (Control Change)..... 73  
CUT ..... 72, 90

## D

DATA ENTRY ..... 72  
DECAY (Voice-Set)..... 14  
DELETE ..... 61, 71–72, 90  
DETAIL (Synth Vocoder)..... 111  
DETAIL (Vocal Harmony)..... 106  
DETUNE (Vocal Harmony)..... 109  
Drums (Voice)..... 5  
DSP ..... 15  
DSP DEPTH (Voice Set)..... 15  
DSP1 (Mixing Console)..... 118  
DSP2–9 (Mischpult) ..... 118  
DYNAMICS..... 40

## E

EA (Ensemble-Voice)..... 21  
Echo-Typen (Harmony/Echo) ..... 9  
Echtzeitaufnahme ..... 33, 46, 59  
Echtzeitaufnahme (Multi Pad) ..... 46  
Edit (Multi Pad) ..... 48  
EFFECT/EQ (Voice-Set) ..... 15  
EFFECT-Parameter ..... 118  
EFFECT-Parameter (Synth Vocoder) ..... 113  
EG (Voice Set)..... 14  
Einstellungen des Master-  
Compressors ..... 123  
Einstellungen für das Display /  
Optionen für die  
Voice-Category-Taste (Utility)..... 128  
Einstellungen für das Senden  
von MIDI-Daten ..... 139  
Einstellungen für den Empfang  
von MIDI-Daten ..... 140  
Einstellungen für  
Fußschalter/Fußregler ..... 133

Einzelschrittaufnahme ..... 59  
Ensemble-Voice ..... 19  
EQ (Voice-Set) ..... 15  
EQ-Parameter ..... 122  
EQUAL (SCALE TUNE) ..... 10  
Event-List-Display ..... 72  
EXPAND/COMP..... 40  
Expansion Pack (Erweiterungspaket) .... 148

## F

F\*A (Ensemble-Voice) ..... 21  
F\*D (Ensemble-Voice)..... 21  
Factory Reset ..... 131  
Fade In/Out (Utility) ..... 126  
Favoriteneintrag ..... 91  
Feineinstellung ..... 10  
FILES ..... 90  
FILTER ..... 13–14, 72  
FILTER-Parameter ..... 116  
FINE..... 39  
FINGERED ..... 27  
FINGERED ON BASS ..... 27  
FINGERED\* ..... 27  
Follow Lights ..... 57  
FOOTAGES (Organ World) ..... 17  
FORMANT (Vocal Harmony) ..... 109  
FORMANT-Parameter  
(Synth Vocoder)..... 113  
Free Play..... 25  
Freeze ..... 96  
FULL KEYBOARD..... 27

## G

Geschützte Songs ..... 50  
GM ..... 6  
GROOVE ..... 39  
Guide ..... 55

## H

HARMO. (Harmonics)..... 14  
HARMONY (Ensemble-Voice) ..... 20  
Harmony/Echo ..... 8  
Harmony-Typen (Harmony/Echo) ..... 9  
HI (Ensemble-Voice) ..... 21  
HIGH KEY ..... 45  
HPF-Parameter (Synth Vocoder) ..... 113  
Hüllkurvengenerator ..... 14  
HUMANIZE (Ensemble-Voice)..... 24

## I

INITIAL TOUCH ..... 7  
INS (INSERT)..... 72  
INSERT ..... 90  
Installieren des Expansion Packs ..... 148  
Instrument-Info-Datei ..... 148

## K

KBD.VEL..... 61  
Kennwort ..... 145

Key (Key Signature) .....	73
KEY ASSIGN TYPE .....	20
KEYBOARD (Transposition) .....	11
KEYBOARD/PANEL .....	7, 11
KIRNBERGER .....	10
Konvertieren .....	80

## L

LA (Ensemble-Voice) .....	21
Lautstärkeverhältnis .....	78, 83
LENG (Length) .....	18
LFO .....	13–14
Liedtext .....	73
Liedtextdarstellung .....	53
Line Out (MAIN) / Screen (Utility) .....	128
Line-Out-Einstellungen .....	124
Liste der Tastenzuweisungstypen von Ensemble-Voices .....	21
Liste des Tastenzuweisungsstatus von Ensemble-Voices .....	21
Live! (Voice) .....	4
Live! Drums (Voice) .....	5
Live! SFX (Voice) .....	5
LO (Ensemble-Voice) .....	21
Local Control (MIDI) .....	138
Loop-Ende-Marker (Schleifenendmarkierung) .....	75
Lyric-Events .....	73

## M

MANUAL .....	86
Manuelle Einrichtung .....	145
MARK .....	71, 90
MASTER (Transposition) .....	11
MASTER EQ (Mischpult) .....	122
MEAN-TONE .....	10
MEDIA .....	129
MEGAEnhancer .....	5
MegaVoice (Voice) .....	5
MERGE .....	85
MESSAGE SW (MIDI) .....	138
Meta-Event .....	73
Metronom (Utility) .....	126
MFC10 (MIDI) .....	136
MFC10-Einstellungen .....	142
MIDI-Einstellungen .....	136
MIDI-Songs .....	50
MIDI-Systemeinstellungen .....	138
MIDI-Vorlagen .....	137
Mikrofon .....	100
Mikrofoneinstellungen .....	101
MIX (Mischverhältnis) .....	71
Mixing Console (Mischpult) .....	115
MODE (Organ World) .....	18
MODULATION (Voice Set) .....	13
MONO/POLY (Voice-Set) .....	13
MOVE Up/Down .....	90
Multi Assign Type (Harmony/Echo) .....	9
MULTI FINGER .....	27
Multi Pad Creator .....	46
MULTI SELECT .....	72
Multi Track .....	76
Multi-Pad .....	46
Multi-Track-Datei .....	76
Music Finder .....	91
Music-Finder-Datei .....	93

## N

Name .....	73
Netzwerk .....	144
Neuauslösung bei Loslassen .....	21
NOISE GATE (Mikrofoneinstellung) .....	102
NORMAL REC .....	84
Normalize (Normalisieren) .....	83
Notation .....	51
Note .....	73
NOTE LIMIT .....	45
Noten-Events .....	73
NTR (Notentransponierungsregel) .....	44
NTT (Notentransponierungstabelle) .....	44

## O

OCTAVE (Ensemble-Voice) .....	23
One Touch Setting (OTS) .....	30
OnOff .....	73
Organ Flutes (Bearbeiten von Orgel-Voices) .....	17
Organ Flutes (Organ World) .....	17
Organ Flutes! (Voice) .....	5
Organ World .....	17
ORIGINAL BEAT .....	39
OTS LINK TIMING .....	28
Overdub-Aufnahme .....	33
OVERVIEW (Synth Vocoder) .....	111
OVERVIEW (Vocal Harmony) .....	106
OWNER .....	130

## P

P.Bnd (Pitch Bend) .....	73
PAN (Vocal Harmony) .....	109
PANEL SUSTAIN (Voice Set) .....	15
PANPOT (Ensemble-Voice) .....	23
Parameter Lock (Utility) .....	127
PART (Vocal Harmony) .....	106
PART EQ (Mischpult) .....	122
PART OCTAVE (Voice-Set) .....	13
PART ON/OFF .....	29
PART ON/OFF (Ensemble-Voice) .....	23
PASTE .....	72
PEDAL .....	86
PEDAL PUNCH IN/OUT .....	67
PITCH CORRECT MODE (Vocal Harmony) .....	110
PITCH DETECT (Mikrofoneinstellung) .....	102
PITCH RANGE (Ensemble-Voice) .....	24
PLUS PLAYBACK .....	84
PORTAMENTO TIME (Voice Set) .....	13
Pro .....	25
Prog (Program Change) .....	73
PROPERTY .....	90
Prot.1 .....	50
Prot.2 .....	50
Prot.2 Orig .....	50
Punch In .....	67
PUNCH IN OUT .....	85
Punch In/Out .....	67
Punch Out .....	67
PURE MAJOR .....	10
PURE MINOR .....	10
PYTHAGOREAN .....	10

## Q

QUANTIZE .....	41, 70
----------------	--------

## R

REC END .....	67
REC START .....	67
RECEIVE (MIDI) .....	136
Registration Sequence .....	97
Registrierungsspeicher .....	95
RELES. (Release) (Voice-Set) .....	14
REMOVE EVENT .....	41
REPEAT .....	89
RESP (Response) (Organ World) .....	18
Retrigger .....	21
Reverb (Mischpult) .....	118
REVERB DEPTH (Ensemble-Voice) .....	23
REVERB DEPTH (Voice Set) .....	15
Rotary Speaker .....	17
RTG (Ensemble-Voice) .....	21
RTR (Retrigger-Regel) .....	45

## S

S.Art! (Voice) .....	4
S.Art2 Auto Articulation (Utility) .....	128
S.Art2! (Voice) .....	4
S.Vol .....	73
SAVE .....	72
Scale Tune .....	10
ScBar (Score Start Bar) .....	73
Schrittweise Aufnahme .....	37, 48
Sect. ....	73
SECTION SET .....	29
SELECT .....	71, 90
SEQUENCE END .....	98
Session .....	25
SETUP .....	71
SFX (Voice) .....	5
SHUFFLE .....	89
Sicherheit .....	145
SINGLE FINGER .....	27
SIZE .....	70
Skalentypen .....	10
SOFT (Touch) .....	7
SONG (Transposition) .....	11
Song Creator .....	59
Songpositionsmarken .....	75
Songs .....	50
SORT .....	89
SOUND (Voice Set) .....	14
SOURCE (PLAY) ROOT/CHORD .....	43
SPEED (Harmony/Echo) .....	8
Spielassistent .....	58
Sprungmarken .....	75
SSID .....	145
Staccatissimo .....	61
Staccato .....	61
Start/End Points .....	87
Step Recording (Multi Pad) .....	48
Stimmung .....	10
STOP ACMP .....	28
STRENGTH .....	40, 70
Struktur der MIDI-Song-Daten .....	59
Struktur der Style-Daten .....	31
Struktur der Tastenzuweisung von Ensemble-Voices .....	20

Style.....	25, 73
Style Creator .....	31
STYLE TOUCH.....	29
Style-Montage.....	37
Style-Typen.....	25
Super Articulation (Voice).....	4
Super Articulation2 (Voice).....	4
Sweet! (Voice).....	5
SWING.....	39
SYNCHRO STOP WINDOW .....	29
Synth-Vocoder-Typen.....	111
SYS/EX.....	73
SYS/EX. (Systemexklusiv).....	73
SYSTEM (MIDI).....	136
SYSTEM RESET.....	131
Systemexklusiv.....	72
Systemexklusive Events.....	73

## T

Talk.....	100
TALK MIXING (Mikrofoneinstellung) .....	103
Tap (Utility).....	127
Tastenzuweisungsstatus .....	20
Tastenzuweisungsstruktur .....	20
Tastenzuweisungstyp .....	21
TEMPO .....	29
Tempo.....	73
Tenuto.....	61
Textanzeige.....	53
THRU (Ensemble-Voice) .....	21
Time (Time Signature).....	73
Time Zone.....	147
TIMING (Ensemble-Voice).....	24
TOUCH LIMIT (Harmony/Echo).....	8
TOUCH SENSE (Voice Set).....	13
TRANSMIT (MIDI).....	136
TRANSCOPE (Vocal Harmony).....	109
TRANSCOPE ASSIGN.....	11
TREMOLO (Organ World) .....	17
TUNE / EFFECT (Ensemble-Voice).....	23
TUNE-Parameter.....	117
TUNING (Ensemble-Voice) .....	23

## U

Undo (Rückgängig machen) .....	77
UNDO/REDO (Rückgängig/ Wiederherstellen) .....	90
Up/Down .....	90
USB-Wireless-LAN-Adapter.....	144
USER MEMORY (Mikrofoneinstellung) ...	101
Utility-Daten.....	126

## V

VARIATION (DSP) .....	15
VELOCITY CHANGE .....	41
VIBRATO (Organ World) .....	17
VIBRATO (Voice Set).....	15
VIBRATO SENSITIVITY (Ensemble-Voice).....	23
VIBRATO SPEED (Organ World) .....	18
Vocal Harmony.....	100
Vocal-Harmony-Typen.....	104, 106
VOCODER-Parameter (Synth Vocoder).....	113
VOICE (Ensemble-Voice) .....	23

Voice-Set.....	12
Voice-Typen .....	4
VOL (Organ World).....	18
VOLUME (Ensemble-Voice).....	23
VOLUME (Harmony/Echo).....	8
VOLUME (Vocal Harmony) .....	109
VOLUME (Voice Set).....	13
VOLUME / PAN (Ensemble-Voice).....	23
VOLUME&ATTACK (Organ World) .....	18

## W

WERCKMEISTER .....	10
Wiedergabeliste .....	88
Wiederherstellen .....	77
Wiederholung.....	55
Wireless-LAN-Adapter .....	144
WPS .....	146

## X

XG.....	6
XGPrm (XG Parameter).....	73

## Y

Your Tempo (Ihr Tempo).....	57
-----------------------------	----

## Z

Zugangsknoten-Modus .....	146
Zuweisbare Pedalfunktionen .....	134