

Clavinova®

CVP-909

CVP-905

Benutzerhandbuch

Руководство пользователя

Vielen Dank für den Kauf dieses Digitalpianos von Yamaha!

Dieses Instrument bietet eine umfassende Palette authentischer Voices, einen hervorragenden Flügelanschlag und einen vielseitigen Funktionsumfang.

Wir empfehlen Ihnen, dieses Handbuch aufmerksam zu lesen, damit Sie die fortschrittlichen und praktischen Funktionen des Instruments voll ausnutzen können. Außerdem empfehlen wir Ihnen, dieses Handbuch an einem sicheren und leicht zugänglichen Ort aufzubewahren, um später darin nachschlagen zu können.

Lesen Sie vor der Verwendung des Instruments unbedingt die „VORSICHTSMASSNAHMEN“ auf den Seiten 5–6. Informationen zum Zusammenbau des Instruments finden Sie in den Anweisungen auf Seite 116, 120 oder 124.

Благодарим за покупку цифрового фортепиано Yamaha!

Данный инструмент предлагает обширный массив подлинных тембров и превосходное ощущение настоящего рояля с разнообразными функциями.

Внимательно прочтите данное руководство, чтобы в полной мере воспользоваться многочисленными удобными функциями инструмента. Мы также рекомендуем держать это руководство под рукой для дальнейшего использования.

Перед началом работы с инструментом прочитайте раздел «ПРАВИЛА ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ» на стр. 5–6.

Информацию о сборке инструмента см. в инструкциях на стр. 116, 120 или 124.

Informationen zur Rückgabe von Elektro -und Elektronikgeräten, Lampen und Batterien, gültig für Deutschland

Elektro- und Elektronische Altgeräte beinhalten eine Vielzahl von wertvollen und wiederverwendbaren Rohstoffen und gehören im Falle einer Entsorgung nicht in die Restmülltonne, sondern Altgeräte sind getrennt zu sammeln und zu entsorgen. Besitzer von Altgeräten tragen damit zur sicheren Entsorgung bei und helfen, mögliche umwelt- oder gesundheitsschädlichen Folgen zu vermeiden.

Zerstörungsfrei entnehmbare Altbatterien und Altakkumulatoren sowie Lampen, sind vor der Entsorgung zu entfernen und getrennt zu behandeln. Alte oder defekte Batterien und Akkus können überall dort, wo Batterien verkauft werden, kostenfrei zurückgegeben werden. Ebenso die kommunalen Wertstoffhöfe nehmen alte Batterien und Akkus zurück. Das Symbol mit der durchgestrichenen Mülltonne weist darauf hin, dass Batterien und/oder Akkus getrennt vom Hausmüll gesammelt und entsorgt werden müssen.

Wenn die Batterie oder der Akku mehr als die in der europäischen Batterie-Richtlinie spezifizierten Werte für Blei (Pb), Quecksilber (Hg) und/oder Kadmium (Cd) enthält, werden die chemischen Symbole für Blei (Pb), Quecksilber (Hg) und/oder Kadmium (Cd) unter dem Symbol mit der durchgestrichenen Mülltonne angezeigt.

Indem Sie Batterien separat sammeln, tragen Sie zur sicheren Entsorgung von Produkten und Batterien bei und helfen damit, mögliche umwelt- oder gesundheitsschädliche Folgen zu vermeiden. Bringen Sie dazu alle Batterien und/oder Akkus zu Ihrem örtlichen Wertstoffhof oder einem Geschäft bzw. einer Einrichtung, wo diese Geräte zur umweltfreundlichen Entsorgung gesammelt werden.

Batterien und Akkus können bei unsachgemäßer Handhabung Risiken für Mensch und Umwelt bedeuten. Insbesondere bei Lithium handelt es sich um ein sehr reaktionsfreudiges und brennbares Metall, dass in Batterien oder Akkus bei unsachgemäßem Umgang Sicherheitsrisiken birgt, wie z. B. Kurzschlussgefahr, Hitzeentwicklung, Brand oder Austritt von umweltgefährdenden Stoffen. Lithium-Akkus müssen aus Sicherheitsgründen vor der Entsorgung gesichert werden. Kleben Sie die Anschlüsse mit Isolierband ab.

Hinweis zur Verpflichtung von Vertreibern zur unentgeltlichen Rücknahme von Altgeräten in Bezug auf Elektroggesetz §17 Absatz 1 und 2:

Rücknahmepflicht größerer Elektrofachmärkte (also Elektro-Fachgeschäfte, mit einer Verkaufsfläche für Elektro- und Elektronikgeräte von mindestens 400 m²),

Rücknahmepflicht für Lebensmittelläden mit einer Gesamtverkaufsfläche von mindestens 800 m², die mehrmals pro Jahr oder dauerhaft Elektro- und Elektronikgeräte anbieten und auf dem Markt bereitstellen.

Diese Händler müssen bei der Abgabe eines neuen Elektrogeräts an einen Endnutzer ein Altgerät der gleichen Art kostenfrei zurücknehmen (1:1-Rücknahme); dies gilt auch für Lieferungen an private Haushalte.

Diese Händler sind verpflichtet von Endnutzern bis zu drei kleine Altgeräte (keine äußere Abmessung größer als 25 cm) kostenfrei im Einzelhandelsgeschäft oder in unmittelbarer Nähe zu diesem zurückzunehmen, ohne dass dies an einen Neukauf geknüpft werden darf (0:1-Rücknahme).

Diese Rücknahmepflichten gelten auch für den Versandhandel, wobei die Pflicht zur 1:1-Rücknahme im privaten Haushalt nur für Wärmeüberträger (Kühl-/Gefriergeräte, Klimageräte u.a.), Bildschirmgeräte und Großgeräte gilt; für die die 1:1-Rücknahme von Lampen, Kleingeräten und kleinen ITK-Geräten durch Endnutzer sowie die 0:1-Rücknahme müssen Versandhändler Rückgabemöglichkeiten in zumutbarer Entfernung zum Endverbraucher bereitstellen.

Als Hersteller informieren wir darüber, dass Altgeräte privater Haushalte (B2C Geräte) an einer dafür vorgesehenen Sammelstelle zurückgegeben werden können. Für Details wenden Sie sich an Ihre örtliche Behörden. Weiterführende Informationen finden Sie hier: <https://www.stiftung-ear.de/de/startseite> oder hier: <https://e-schrott-entsorgen.org/>.

Achtung: Die Verantwortung für das Löschen von personenbezogenen Daten, die sich auf dem zu entsorgenden Gerät befinden, liegt beim Endnutzer!
Das Symbol mit der durchgestrichenen Mülltonne weist darauf hin, dass Produkte, deren Batterien/Akkumulatoren und/oder Verpackungen getrennt vom Hausmüll gesammelt und entsorgt werden müssen. Der schwarze Balken zeigt an, dass das Produkt nach dem 13. August 2005 auf den Markt gebracht wurde.

Die Sammel- und Recyclingquoten der Bundesrepublik Deutschland können auf der Seite des Bundesumweltministeriums eingesehen werden: <https://www.bmu.de/themen/wasser-ressourcen-abfall/kreislaufwirtschaft/statistiken/elektro-und-elektronikaltgeraete>.



Cd

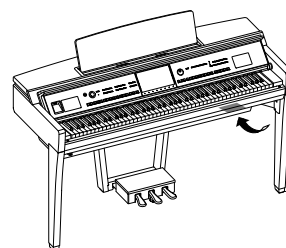


(58-M02 WEEE de 03)

Die Nummer des Modells, die Seriennummer, der Leistungsbedarf usw. sind auf dem Typenschild, das sich auf der Unterseite des Geräts befindet, oder in der Nähe davon angegeben. Sie sollten diese Seriennummer an der unten vorgesehenen Stelle eintragen und dieses Handbuch als dauerhaften Beleg für Ihren Kauf aufbewahren, um im Fall eines Diebstahls die Identifikation zu erleichtern.

Modell Nr.

Seriennr.



Das Namensschild befindet sich an der Unterseite des Produkts.

(1003-M06 plate bottom de 01)

VORSICHTSMAßNAHMEN

BITTE SORGFÄLTIG DURCHLESEN, EHE SIE FORTFAHREN

Besonders bei Kindern sollte vor der Verwendung des Produkts eine Aufsichtsperson eine Einweisung geben, wie es richtig verwendet und behandelt wird. Bitte heben Sie dieses Handbuch an einem sicheren und leicht zugänglichen Ort auf, um später wieder darin nachschlagen zu können.



WARNUNG

Beachten Sie stets die nachstehend aufgelisteten Vorsichtsmaßnahmen, um mögliche schwere Verletzungen oder sogar tödliche Unfälle infolge eines elektrischen Schlags, von Kurzschlüssen, Feuer oder anderen Gefahren zu vermeiden. Zu diesen Vorsichtsmaßnahmen gehören die folgenden Punkte, die jedoch keine abschließende Aufzählung darstellen:

Stromversorgung

- Platzieren Sie das Netzkabel oder den Netzadapter nicht in der Nähe von Wärmequellen wie Heizlüftern oder Heizstrahlern. Schützen Sie das Kabel außerdem vor übermäßigem Verknicken oder anderen Beschädigungen und stellen Sie keine schweren Gegenstände darauf ab.
- Berühren Sie während eines Gewitters keinesfalls das Produkt oder den Netzstecker.
- Schließen Sie das Produkt nur an die darauf angegebene Netzspannung an. Die erforderliche Spannung ist auf dem Typenschild des Produkts aufgedruckt.
- Verwenden Sie ausschließlich das mitgelieferte Netzkabel bzw. den Netzstecker. Verwenden Sie das Netzkabel / den Netzstecker nicht für andere Geräte.
- Überprüfen Sie regelmäßig den Zustand des Netzsteckers, und entfernen Sie Schmutz oder Staub, der sich eventuell darauf angesammelt hat.
- Stecken Sie den Stecker des Netzkabels vollständig in die Netzsteckdose. Die Verwendung des Produkts bei nicht vollständig eingestecktem Netzstecker kann dazu führen, dass sich Staub auf dem Stecker ansammelt, was möglicherweise zu Feuer oder Hautverbrennungen führt.
- Achten Sie beim Aufstellen des Produkts darauf, dass die verwendete Netzsteckdose leicht erreichbar ist. Sollten Probleme auftreten oder es zu einer Fehlfunktion kommen, schalten Sie das Instrument sofort aus, und ziehen Sie den Stecker aus der Steckdose. Auch bei ausgeschaltetem Netzschalter ist das Gerät nicht von der Stromquelle getrennt, solange das Netzkabel nicht aus der Steckdose herausgezogen wird.
- Schließen Sie das Produkt nicht über Mehrfachstecker an eine Netzsteckdose an. Dies kann zu einem Verlust der Klangqualität führen und möglicherweise auch zu Überhitzung in der Netzsteckdose.
- Ergreifen Sie zum Herausziehen des Netzsteckers immer den Netzstecker selbst und nicht das Kabel. Durch Ziehen am Kabel kann dieses beschädigt werden und einen Stromschlag oder einen Brand verursachen.
- Falls Sie das Produkt für längere Zeit nicht nutzen möchten, sollten Sie auf jeden Fall den Netzstecker aus der Netzsteckdose ziehen.

Nicht auseinandernehmen

- Dieses Produkt enthält keine vom Anwender zu wartenden Teile. Versuchen Sie nicht, die internen Bestandteile auseinanderzunehmen oder in irgendeiner Weise zu verändern.

Vorsicht mit Wasser

- Achten Sie darauf, dass das Produkt nicht durch Regen nass wird, verwenden Sie es nicht in der Nähe von Wasser, nicht an Orten, wo Wasser darauf tropfen könnte, oder unter feuchten oder nassen Umgebungsbedingungen, und stellen Sie auch keine Behälter (wie z. B. Vasen, Flaschen oder Gläser) mit Flüssigkeiten darauf, die herausschwappen und in Öffnungen hineinfließen könnten. Eine Flüssigkeit wie Wasser, die in das Produkt gelangt, kann einen Brand, Stromschlag oder Fehlfunktionen verursachen.
- Sie dürfen den Netzstecker niemals mit nassen Händen anschließen oder herausziehen.

Brandschutz

- Platzieren Sie keinerlei brennende Gegenstände oder offenes Feuer in Nähe des Produkts, da dies einen Brand verursachen kann.

Einheit mit Funktechnik

- Von diesem Produkt ausgehende Funkwellen können Auswirkungen auf medizinisch-elektrische Geräte wie einen implantierten Herzschrittmacher oder Defibrillator haben.
 - Verwenden Sie das Produkt nicht in der Nähe medizinischer Geräte oder in medizinischen Einrichtungen. Von diesem Produkt ausgestrahlte Funkwellen können sich auf medizinisch-elektrische Geräte auswirken.
 - Halten Sie beim Verwenden dieses Produkts einen Mindestabstand von 15 cm zwischen dem Produkt und Personen mit implantiertem Herzschrittmacher oder Defibrillator ein.

Verbindungen

- Lesen Sie unbedingt das Handbuch des angeschlossenen Geräts und befolgen Sie die Anweisungen. Wenn Sie dies nicht beachten, kann es zu einem Brand, einer Überhitzung, einer Explosion oder einer Fehlfunktion kommen.

Verwenden der Sitzbank (falls diese im Lieferumfang enthalten ist)

- Achten Sie auf einen sicheren Stand der Bank, damit sie nicht versehentlich umstürzt.
- Seien Sie achtsam im Umgang mit der Bank, und steigen Sie nicht darauf. Die Verwendung der Bank als Werkzeug oder Trittleiter oder für andere Zwecke kann zu Unfällen oder Verletzungen führen.
- Es sollte immer nur eine Person auf der Bank sitzen, um die Möglichkeit eines Unfalls oder von Verletzungen zu vermeiden.
- Wenn die Schrauben der Sitzbank sich nach längerer Benutzung lockern, ziehen Sie sie regelmäßig mit Hilfe des angegebenen Werkzeugs fest, um die Möglichkeit von Unfällen oder Verletzungen zu verringern.
- Beaufsichtigen Sie insbesondere kleine Kinder, und achten Sie darauf, dass sie nicht rückwärts von der Bank fallen. Da die Bank keine Rücklehne hat, kann eine unbeaufsichtigte Verwendung zu Unfällen oder Verletzungen führen.

Falls Sie etwas Ungewöhnliches am Instrument bemerken

- Wenn eines der folgenden Probleme auftritt, schalten Sie unverzüglich den Netzschalter aus und ziehen Sie den Netzstecker aus der Steckdose. Lassen Sie das Gerät anschließend von einem qualifizierten Yamaha-Kundendiensttechniker überprüfen.
 - Netzkabel oder Netzstecker sind zerfasert oder beschädigt.
 - Es treten ungewöhnliche Gerüche oder Rauch aus.
 - Ein Gegenstand oder eine Flüssigkeit ist in das Produkt gelangt.
 - Während der Verwendung des Produkts kommt es zu einem plötzlichen Tonausfall.
 - Es treten Risse oder andere sichtbare Schäden am Produkt auf.



VORSICHT

Beachten Sie stets die nachstehend aufgelisteten grundsätzlichen Vorsichtsmaßnahmen, um mögliche Verletzungen bei Ihnen oder anderen Personen oder aber Schäden am Instrument oder an anderen Gegenständen zu vermeiden. Zu diesen Vorsichtsmaßnahmen gehören die folgenden Punkte, die jedoch keine abschließende Aufzählung darstellen:

Zusammenbau

- Montieren Sie das Produkt in der richtigen Reihenfolge, indem Sie die Montageanweisungen in diesem Benutzerhandbuch befolgen. Achten Sie auch darauf, die Schrauben regelmäßig festzuziehen. Nichtbeachtung könnte zu Schäden am Produkt oder sogar zu Verletzungen führen.

Aufstellort

- Stellen Sie das Produkt nicht in einer instabilen Position oder an einem Ort mit übermäßigen Vibrationen auf, wo es versehentlich umkippen oder herunterfallen und Verletzungen verursachen könnte.
- Während eines Erdbebens halten Sie sich vom Produkt fern. Das starke Schütteln während eines Erdbebens könnte zum Umkippen des Produkts führen, was zu Schäden am Produkt oder Teilen davon führen oder möglicherweise Verletzungen verursachen könnte.
- (CVP-909, Flügeltyp) Da dieses Produkt sehr schwer ist, vergewissern Sie sich, dass ausreichend Menschen zur Hilfe stehen, so dass Sie es sicher und problemlos anheben können. Wenn Sie versuchen, das Produkt alleine hochzuheben, können Sie sich einen Rückenschaden zuziehen, sich oder andere Personen in anderer Weise verletzen oder das Produkt selbst beschädigen.
- (CVP-909, CVP-905) Wenn Sie das Produkt transportieren oder bewegen, sollten daran immer zwei oder mehr Personen beteiligt sein. Der Versuch, das Produkt alleine anzuheben, kann zu Verletzungen führen, wie z. B. Verletzungen am Rücken, oder dazu, dass das Produkt fallengelassen und beschädigt wird und/oder weitere Verletzungen bewirkt.
- Ziehen Sie, bevor Sie das Produkt bewegen, alle angeschlossenen Kabel ab, um zu verhindern, dass die Kabel beschädigt werden oder jemand darüber stolpert und sich verletzt.

Verbindungen

- Ehe Sie das Produkt mit anderen elektronischen Geräten verbinden, schalten Sie die Stromversorgung aller Geräte aus. Stellen Sie zunächst alle Lautstärkereglern an den Geräten auf Minimum, bevor Sie diese ein- oder ausschalten.
- Sie sollten die Lautstärke grundsätzlich an allen Geräten zunächst auf die Minimalstufe stellen und, während Sie auf dem Produkt spielen, allmählich erhöhen, bis der gewünschte Pegel erreicht ist.

Handhabung

- Stecken Sie nicht die Hand oder Finger in Schlitze an der Tastaturabdeckung oder anderen Stellen des Produkts. Achten Sie auch darauf, sich an der Tastaturabdeckung nicht die Finger einzuklemmen.
- Führen Sie keine Fremdmaterialien wie Metall oder Papier in Öffnungen oder Lücken des Produkts ein. Nichtbeachtung kann zu Bränden, Stromschlag oder Fehlfunktionen führen.
- Stützen Sie sich nicht mit Ihrem Körpergewicht auf das Produkt, und stellen Sie keine schweren Gegenstände darauf ab. Üben Sie keine übermäßige Kraft auf Tasten, Schalter oder Stecker aus.
- Halten Sie kleine Teile außerhalb der Reichweite von kleinen Kindern. Ihre Kinder könnten sie versehentlich verschlucken.
- Verwenden Sie die Kopfhörer des Produkts nicht über eine längere Zeit mit zu hohen oder unangenehmen Lautstärken. Hierdurch können bleibende Hörschäden auftreten. Falls Sie Gehörverlust bemerken oder ein Klingeln im Ohr feststellen, lassen Sie sich von Ihrem Arzt beraten.
- Ziehen Sie den Netzstecker aus der Steckdose, bevor Sie das Produkt reinigen. Nichtbeachtung kann zu einem Stromschlag führen.

Verwenden der Sitzbank (falls diese im Lieferumfang enthalten ist)

- Versuchen Sie bei höhenverstellbaren Sitzbänken nicht, die Höhe einzustellen, während Sie darauf sitzen, da dadurch zu große Kraft auf den Einstellungsmechanismus ausgeübt wird, was zu Beschädigungen des Mechanismus' oder sogar zu Verletzungen führen kann.
- Stecken Sie Ihre Hand oder Finger nicht zwischen bewegliche Teile. Andernfalls könnten Ihre Hand oder Finger zwischen den Teilen eingeklemmt und verletzt werden.

Yamaha haftet nicht für Schäden, die auf eine nicht ordnungsgemäße Bedienung oder Änderungen am Instrument zurückzuführen sind, oder für den Verlust oder die Zerstörung von Daten.

Schalten Sie das Instrument immer aus, wenn Sie es nicht verwenden.

Auch dann, wenn sich der Schalter [ON] (Standby/On) in Bereitschaftsposition befindet (das Display leuchtet nicht), verbraucht das Gerät geringfügig Strom.

Falls Sie das Instrument längere Zeit nicht nutzen möchten, sollten Sie unbedingt das Netzkabel aus der Steckdose ziehen.

(DMI-11)

ACHTUNG

Um die Möglichkeit einer Fehlfunktion oder Beschädigung des Produkts, Beschädigung von Daten oder anderem Eigentum auszuschließen, befolgen Sie die nachstehenden Hinweise.

■ Handhabung

- Verbinden Sie sich mit diesem Produkt nicht direkt mit einem öffentlichem WLAN und/oder einem Internetdienst. Verbinden Sie sich mit diesem Produkt nur über einen Router (Zugangsknoten) mit starkem Passwortschutz. Wenden Sie sich an den Hersteller Ihres Routers für Informationen zur besten Vorgehensweise für Ihre Sicherheit.
- Betreiben Sie das Produkt nicht in der Nähe von Fernsehgeräten, Radios, Stereoanlagen, Mobiltelefonen oder anderen elektrischen Geräten. Andernfalls kann dieses Produkt oder das andere Gerät Störgeräusche erzeugen.
- Wenn Sie das Produkt zusammen mit einer App auf Ihrem Smart-Gerät wie Smartphone oder Tablet verwenden, empfehlen wir Ihnen, am Gerät den „Flugzeugmodus“ zu aktivieren, um für die Kommunikation erzeugte Signale zu unterdrücken. Wenn Sie ein Smart-Gerät drahtlos mit diesem Produkt verbinden, achten Sie darauf, dass die WLAN-oder *Bluetooth*[®]-Einstellung am Gerät eingeschaltet ist.
- Setzen Sie das Produkt weder übermäßigem Staub oder Vibrationen noch extremer Kälte oder Hitze aus (beispielsweise direktem Sonnenlicht, in der Nähe einer Heizung oder tagsüber in einem Fahrzeug), um eine mögliche Verformung, eine Beschädigung der eingebauten Komponenten oder Fehlfunktionen beim Betrieb zu vermeiden. (Nachgeprüfter Betriebstemperaturbereich: 5°C–40°C bzw. 41°F–104°F.)
- Bringen Sie keine Gegenstände aus Vinyl, Kunststoff oder Gummi mit dem Produkt in Berührung, da sich andernfalls das Bedienfeld verfärben könnte.
- Bei einem Modell mit polierter Oberfläche können Stöße mit Metall-, Porzellan- oder anderen harten Gegenständen dazu führen, dass die Oberfläche des Produkts Sprünge bekommt oder abblättert. Seien Sie vorsichtig.

■ Wartung und Pflege

- Benutzen Sie zur Reinigung des Produkts ein weiches und trockenes (oder leicht angefeuchtetes) Tuch. Verwenden Sie keine Verdünnung, keine Lösungsmittel, keinen Alkohol, keine Reinigungsflüssigkeiten oder mit chemischen Substanzen imprägnierte Reinigungstücher.
- Bei einem Modell mit polierter Oberfläche entfernen Sie Staub und Schmutz vorsichtig mit Hilfe eines weichen Tuchs. Wischen Sie nicht mit zu großem Druck, da die Oberfläche des Instruments durch kleine Schmutzpartikel zerkratzt werden könnte.

- Bei extremen Temperatur- oder Luftfeuchtigkeitsänderungen kann es zu Kondensation kommen, und auf der Oberfläche des Produkts kann sich Wasser sammeln. Falls dort Wasser verbleibt, können die Holzteile das Wasser absorbieren und beschädigt werden. Wischen Sie in jedem Fall jegliches Wasser sofort mit einem weichen Tuch fort.

■ Sichern von Daten

- Aufgenommene Song-Daten und bearbeitete Song-/Style-/Voice-/MIDI-Einstellungs-Daten gehen verloren, wenn Sie das Produkt ausschalten. Das passiert auch, wenn die Spannungsversorgung durch die automatische Ausschaltfunktion abgeschaltet wird (Seite 19). Speichern Sie die Daten im Produkt oder auf einem USB-Flash-Laufwerk (Seite 32).
- Sie können die Daten und Einstellungen dieses Produkts als Sicherungsdatei auf dem USB-Flash-Laufwerk speichern (Seite 43), oder eine Sicherungsdatei im Produkt wiederherstellen. Speichern Sie zum Schutz vor Ausfällen, fehlerhafter Bedienung usw. Ihre wichtigen Daten auf einem USB-Flash-Laufwerk.
- Zum Schutz vor Datenverlusten durch Beschädigungen des USB-Flash-Laufwerks empfehlen wir Ihnen, Ihre wichtigen Daten zur Sicherung auf zwei USB-Flash-Laufwerken oder anderen externen Geräten wie z. B. einem Computer zu speichern.

Informationen

■ Hinweise zum Urheberrecht

- Das Urheberrecht an den in diesem Produkt installierten „Inhalten“^{*1} gehört der Yamaha Corporation oder deren Urheberrechtsinhabern. Außer wenn dies durch die Copyright-Gesetze und andere entsprechende Gesetze erlaubt ist, z. B. zum Kopieren für den persönlichen Gebrauch, sind „Reproduktion oder Vervielfältigung“^{*2} verboten, es sei denn, es liegt eine Genehmigung durch den Urheberrechtsinhaber vor. Wenden Sie sich an einen Fachmann für Urheberrecht, wenn Sie diese Inhalte verwenden.

Wenn Sie im Rahmen der ursprünglichen Verwendung des Produkts unter Nutzung der Inhalte musizieren, oder wenn Sie etwas aufnehmen und verbreiten oder etwas aufführen, ist die Erlaubnis der Yamaha Corporation nicht erforderlich, unabhängig davon, ob die Art der Verteilung kostenpflichtig oder kostenlos ist.

*1: Zum Begriff „Inhalt“ gehören ein Computerprogramm, Audiodaten, Style-Daten, MIDI-Daten, Wellenform-Daten, Voice-Aufnahmen, Notendarstellungen, Notendaten usw.

*2: Der Ausdruck „Reproduktion oder Vervielfältigung“ umfasst die Herausnahme des Inhalts aus diesem Produkt, oder das Aufzeichnen und Verbreiten ohne Änderungen auf ähnliche Weise.

■ Funktionen/Daten, die mit diesem Produkt geliefert werden

- Die Länge bzw. das Arrangement von einigen der Preset-Songs wurde bearbeitet, weshalb sie möglicherweise etwas anders klingen als die Original-Songs.
- Dieses Gerät kann verschiedene Musikdatentypen/-formate verarbeiten, indem es sie im Voraus für das richtige Musikdatenformat zum Einsatz mit dem Gerät optimiert. Demzufolge werden die Daten an diesem Gerät möglicherweise nicht genauso wiedergegeben wie vom Komponisten/Autor beabsichtigt.

■ Über diese Anleitung

- Falls nicht anders angegeben, entsprechen die in diesem Handbuch gezeigten Abbildungen und Displays dem CVP-909 (Englisch). Diese dienen nur zu Anweisungszwecken.
- Die Buchstaben am Ende der Modellbezeichnung (wie „B“, „PE“, „GP“) geben die Farbe, die Oberfläche oder Form des Instruments an. Da sie nur äußerliche Merkmale angeben, werden diese Zeichen in dieser Anleitung ausgelassen.
- Windows ist in den USA und anderen Ländern ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft® Corporation.
- Wi-Fi ist ein eingetragenes Warenzeichen der Wi-Fi Alliance®.
- Die Wortmarke und das Logo *Bluetooth*® sind eingetragene Marken der Bluetooth SIG, Inc., und jegliche Verwendung dieser Zeichen durch die Yamaha Corporation erfolgt unter Lizenz.



- Die Unternehmens- und Produktnamen in dieser Anleitung sind Markenzeichen oder eingetragene Markenzeichen der entsprechenden Unternehmen.

■ Stimmen des Instruments

- Anders als bei einem akustischen Piano braucht dieses Instrument nicht von einem Experten gestimmt zu werden (obwohl die Tonhöhe benutzerspezifisch angepasst werden kann, um weiteren Instrumenten zu entsprechen). Der Grund hierfür ist, dass die Tonhöhe von digitalen Instrumenten stets perfekt eingestellt ist.

■ Hinweise zur Entsorgung

- Wenn Sie dieses Produkt entsorgen möchten, wenden Sie sich an die zuständigen lokalen Behörden.

Kompatible Formate für dieses Instrument

■ GM2

„GM (General MIDI)“ ist eines der am häufigsten verwendeten Voice-Zuordnungsformate. „GM System Level 2“ ist die Spezifikation eines Standards, der den ursprünglichen Standard „GM“ erweitert und die Kompatibilität von Song-Daten verbessert. Dieser Standard sorgt für eine bessere Polyphonie, eine größere Auswahl von Voices, erweiterte Voice-Parameter und integrierte Effekterverarbeitung.

■ XG

XG ist eine wichtige Erweiterung des Formats GM System Level 1. Es wurde von Yamaha entwickelt, um mehr Voices und Variationen zur Verfügung zu stellen sowie mehr Ausdrucksmöglichkeiten für Voices und Effekte zu erhalten und Datenkompatibilität für zukünftige Entwicklungen zu garantieren.

■ GS

GS wurde von der Roland Corporation entwickelt. Genau wie Yamaha XG stellt GS eine wichtige Erweiterung von GM dar, um insbesondere mehr Voices und Drum Kits mit ihren Variationen sowie eine größere Ausdruckskontrolle über Voices und Effekte zu ermöglichen.

■ XF

Das Yamaha-XF-Format erweitert den SMF-Standard (Standard MIDI File) durch mehr Funktionalität und unbeschränkte Erweiterungsmöglichkeiten für die Zukunft. Bei der Wiedergabe einer XF-Datei mit Gesangstexten können Sie die Texte auf diesem Instrument anzeigen.

■ SFF GE (Guitar Edition)

Das Style-Dateiformat (SFF, Style File Format) ist das Originalformat der Style-Dateien von Yamaha. Es verwendet ein einzigartiges Konvertierungssystem, um hochwertige automatische Styles auf der Basis eines breiten Spektrums von Akkordarten zur Verfügung zu stellen. „SFF GE (Guitar Edition)“ ist eine Formaterweiterung zu SFF, die eine verbesserte Notentransposition für Gitarrenspleen erlaubt.

Über die Bedienungsanleitungen

Zu diesem Instrument gehören die folgenden Dokumente und Anschauungsmaterialien.



Mit dem Instrument geliefert

■ Benutzerhandbuch (dieses Buch)

Erklärt die grundsätzliche Bedienung und die Funktionen dieses Instruments. Bitte lesen Sie zuerst diese Anleitung.



Auf der Website erhältlich

■ Reference Manual (Referenzhandbuch; nur auf Englisch, Französisch, Deutsch und Spanisch)

Erklärt weitergehende Funktionen und Bedienvorgänge für jedes Symbol, das im Menü-Display erscheint (Seite 28). Bitte lesen Sie diese Anleitung, nachdem Sie das Benutzerhandbuch gelesen haben.

■ Data List (Datenliste)

Enthält verschiedene wichtige Listen zu vorprogrammierten Inhalten wie Voices, Styles usw. sowie Informationen zu MIDI für dieses Instrument.

■ Smart Device Connection Manual (Handbuch für den Anschluss von Smart-Geräten)

Erläutert, wie Sie das Instrument mit einem Smart-Gerät wie Smartphone, Tablet usw. verbinden.

■ Computer-related Operations (Computerbezogene Bedienvorgänge)

Enthält Anweisungen zum Verbinden dieses Instruments mit einem Computer, sowie weitere Bedienvorgänge.

Um diese Anweisungen zu erhalten, besuchen Sie die folgend angegebene Download-Website von Yamaha:

Yamaha Downloads

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



Geben Sie die Modellbezeichnung ein, um nach den gewünschten Dokumenten zu suchen.

Mitgeliefertes Zubehör

- Benutzerhandbuch (dieses Buch)
- „50 Classical Music Masterpieces“ (Notenheft; 50 Meisterwerke der klassischen Musik)
- Online Member Product Registration (Produktregistrierung für Online Member)
- Netzkabel
- Sitzbank*

* Wird u. U. in Ihrem Gebiet nicht mitgeliefert. Wenden Sie sich bitte an Ihren Yamaha-Händler.

VORSICHTSMAßNAHMEN.....	5
ACHTUNG	7
Informationen	7
Kompatible Formate für dieses Instrument	8
Über die Bedienungsanleitungen	9
Mitgeliefertes Zubehör	9
Willkommen in der Welt des CVP!	12
Bedienelemente	14
Einführung	16
Öffnen/Schließen der Tastaturabdeckung	16
Verwenden der Notenablage	16
Deckel öffnen/schließen (CVP-909 Flügelausführung)	17
Stromversorgung.....	18
Ein- und Ausschalten des Instruments.....	19
Einstellen der Gesamtlautstärke	20
Verwenden von Kopfhörern	20
Grundlegende Einstellungen	22
Helligkeit des Displays ändern	23
1 Allgemeine Bedienung	24
Anzeigestruktur	24
Konfiguration des Displays.....	26
Die aktuelle Anzeige schließen	28
Steuerelemente des Displays	29
ASSIGNABLE-Tasten verwenden.....	31
Dateiverwaltung	32
Eingabe von Zeichen	36
Verwenden der Pedale.....	38
Verwenden des Metronoms	39
Einstellen des Tempos.....	39
Einstellen der Anschlagempfindlichkeit der Tastatur	40
Transponieren der Tonhöhe in Halbtonschritten	41
Einstellen der Lautstärkeverhältnisse	42
Wiederherstellen der werksseitig programmierten Einstellungen (Initialisieren)	42
Datensicherung	43
2 Piano Room – Klavierspiel in perfekter Umgebung –	44
Klavierspiel im „Piano Room“	44
Klavier spielen zusammen mit weiteren Instrumenten.....	45
Ändern/Zurücksetzen der Piano-Room-Einstellungen	47
Aufnahmen Ihres Spiels im Piano Room	48
3 Voices – Spielen auf der Tastatur –	49
Spielen der Preset-Voices.....	49
Einstellen des Split-Punkts (Teilungspunkt).....	54
Super-Articulation-Voices spielen	55
Erstellung eigener Organ-Flutes-Voices	56

4	Styles – Spielen von Rhythmus und Begleitung –	58
	Spielen mit Styles.....	58
	Bedienvorgänge zum Steuern von Styles.....	60
	Aufrufen der für den aktuellen Style geeigneten Bedienfeldeinstellungen (One-Touch-Einstellung).....	63
	Ändern der Akkordgrifftechnik.....	65
5	Song-Wiedergabe – Spielen und Üben von Songs –	67
	Wiedergabe von Songs.....	67
	Anzeigen der Notenschrift (Notendarstellung).....	70
	Darstellung von Liedtext.....	71
	Einhändiges Üben mit der Guide-Funktion.....	72
	Wiederholte Wiedergabe (Repeat Playback).....	73
	Anpassen der Tonhöhe in Halbtonschritten (Pitch Shift).....	74
	Anpassen der Wiedergabegeschwindigkeit (Time Stretch).....	75
	Gesang auslöschen (Vocal Cancel).....	75
6	Song-Aufnahme – Aufnehmen des eigenen Spiels –	76
	Grundlegendes Aufnahmeverfahren (MIDI/Audio-Aufnahme).....	76
	Unabhängige Aufnahme der Parts für die rechte und linke Hand (MIDI-Aufnahme).....	79
	Aufnehmen auf bestimmten Kanälen (MIDI-Aufnahme).....	82
	Einen MIDI-Song in einen Audio-Song umwandeln.....	85
7	Mikrofon – Hinzufügen von Vocal-Harmony-Effekten zu Ihrem Gesang –	86
	Anschließen eines Mikrofons.....	86
	Anwenden von Vocal-Harmony-Effekten auf Ihre Stimme.....	87
8	Registration Memory/Playlist – Speichern und Abrufen eigener Bedienfeldeinstellungen –	89
	Speichern und Abrufen eigener Bedienfeldeinstellungen mit dem Registrierungsspeicher.....	90
	Verwenden von Playlists zum Verwalten eines großen Repertoires von Bedienfeldeinstellungen.....	94
9	Mixer – Bearbeiten von Lautstärken und Klangeinstellungen –	98
	Grundlegende Bedienung des Mixers.....	98
	Ein-/Ausschalten der einzelnen Kanäle des Styles oder MIDI-Songs.....	100
10	Anschlüsse und Verbindungen – Einsatz des Instruments zusammen mit anderen Geräten –	101
	I/O-Anschlüsse.....	101
	Anschließen von USB-Geräten ([USB TO DEVICE]-Buchse).....	103
	Anschließen an einen Computer (Buchse [USB TO HOST]).....	105
	Anschließen an ein Smart-Gerät ([AUX IN]/Bluetooth/[USB TO HOST]/Wireless LAN).....	106
	Anhören der Audio-Wiedergabe eines externen Geräts über die Lautsprecher des Instruments ([AUX IN]/Bluetooth/[USB TO HOST]).....	107
	Wiedergabe über eine externes Lautsprechersystem (AUX-OUT-Buchsen [L/L+R]/[R]).....	110
	Anschließen externer MIDI-Geräte ([MIDI]-Buchsen).....	111
	Anzeige des Display-Inhalts des Instruments auf einem externen Bildschirm.....	111
	Mikrofon oder Gitarre anschließen (Buchse [MIC/LINE IN]).....	112
	Anschließen eines Fußschalters/Fußreglers ([AUX PEDAL]-Buchse).....	112
	Funktionsliste im Menü-Display	113
	Montage des CVP-909 (Flügelausführung)	116
	Montage des CVP-909	120
	Montage des CVP-905	124
	Fehlerbehebung	126
	Technische Daten	130
	Stichwortverzeichnis	133

Willkommen in der Welt des CVP!

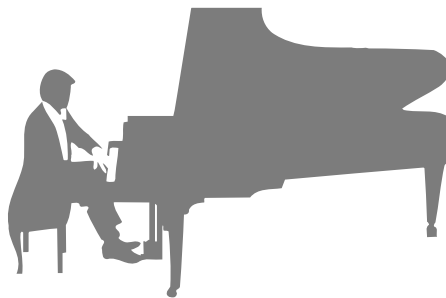
Dieses neue CVP-Modell ist mit einem praktischen berührungsempfindlichen Bildschirm ausgestattet, der eine visuelle und intuitive Steuerung fast aller Instrumentenfunktionen gestattet. Sie berühren einfach dieses große und leicht ablesbare Display, um Elemente auszuwählen, verschiedene Funktionen zu aktivieren und zu steuern oder Parameterwerte zu bearbeiten – einfacher und schneller als je zuvor!

Das Instrument hat außerdem viele fortgeschrittene Funktionen, die Ihren Musikgenuss steigern und Ihre Kreativität und Ihren Vortrag verbessern werden. Sehen wir uns das genauer an.

Anschlagsgefühl eines echten akustischen Flügels

Dieses Instrument enthält großartige Flügel-Voices, die mit Samples des Yamaha CFX-Konzertflügels und des berühmten Bösendorfer*-Konzertflügels erstellt wurden, sowie die Funktionen GrandTouch Keyboard und GrandTouch Pedal, die den authentischen Anschlag und das Spielgefühl eines echten Flügels reproduzieren und eine außergewöhnlich ausdrucksvolle Dynamik- und Klangkontrolle von piano pianissimo bis forte fortissimo bieten. Das Instrument bietet außerdem die VRM-Technologie (Virtual Resonance Modeling), welche die akustische Resonanz eines Flügels genau wiedergibt, die sich subtil aber unüberhörbar durch das Timing und die Stärke der Pedalbetätigung sowie durch die Anschlagstärke auf der Klaviatur ändert. Dies ermöglicht den Ausdruck auch der feinsten Nuancen des Klavierspiels; das System reagiert präzise und sofort auf Ihre Pedaltätigkeit und Ihren Tastenanschlag. Moderne Technologien wie Binaurales Sampling erzeugen einen Klangeindruck, bei dem Sie das Gefühl haben, in den Klang einzutauchen, und als ob der Klang direkt vom Instrument käme – auch beim Hören über Kopfhörer.

Wenn Sie in das Klavierspiel mit den vorstehenden Leistungsmerkmalen eintauchen möchten, empfehlen wir die Verwendung des Piano Room. Im Piano Room können Sie sowohl den gewünschten Flügel auswählen als auch die akustischen Raumeigenschaften – im Ergebnis erhalten Sie eine realistische Erfahrung des Spiels auf einem echten Konzertflügel. Außerdem können Sie mit anderen virtuellen „Session“-Spielern zusammenspielen und einen überzeugenden Eindruck des Spiels einer kompletten kleinen Band aus Ihrem Klavierspiel und anderen Musikinstrumenten genießen.



* Bösendorfer ist eine Tochtergesellschaft von Yamaha.

▶▶▶ Seite 44

Spiel in verschiedenen Musikrichtungen

Natürlich bietet das CVP viele realistische Klavierklänge für Ihre Freude am Spielen. Aber es enthält auch eine große Vielzahl weiterer authentischer akustischer und elektronischer Instrumente einschließlich Orgel, Gitarre, Saxophon und andere, die in vielen Musikrichtungen gespielt werden – sodass Sie in jedem gewünschten musikalischen Stil spielen können. Darüber hinaus können die speziellen Super-Articulation-Voices viele Spieltechniken und charakteristische Klänge nachbilden, die entstehen, wenn ein Künstler ein Instrument spielt. Das Ergebnis ist eine überragend detaillierte Ausdruckskraft – wie beispielsweise der realistische Klang von Slides auf der Gitarre oder die ausdrucksstarken Atemgeräusche beim Saxophon oder anderen Blasinstrumenten.

▶▶▶ Seite 49

Zusammenspiel mit einer kompletten Begleitband

Selbst wenn Sie alleine spielen, kann das CVP Sie mit einer kompletten Band begleiten! Durch Spielen von Akkorden starten und steuern Sie die automatische Begleitung (Style-Funktion). Wählen Sie einen begleiteten Musikstil aus – wie Pop, Jazz, Latino oder eines der vielen anderen Genres aus aller Welt –, und das Clavinova wird zu Ihrer kompletten Begleitband! Während Sie spielen, können Sie Anordnungen dynamisch ändern, unmittelbar verschiedene Rhythmusvarianten oder Pausen in Echtzeit auswählen, einschließlich Einführung, Schluss und Fill-In.

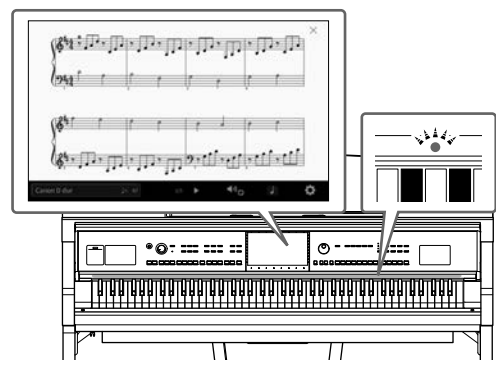


▶▶▶ Seite 58

Unterhaltsame Song-Lernfunktionen – mit Notendarstellung und Tastatur-LEDs

Die Lesson-Funktionen sind eine unterhaltsame Methode, Songs zu lernen und zu beherrschen, wobei die Notenschrift auf dem Display angezeigt wird. Darüber hinaus befindet sich über jeder Taste der Klaviatur eine Tastatur-LED, die leuchtet, wenn eine Note gespielt werden soll. Auf diese Weise üben Sie Melodien und Phrasen ganz einfach ein, selbst wenn sie noch Anfänger sind und die Noten nicht gut lesen können.

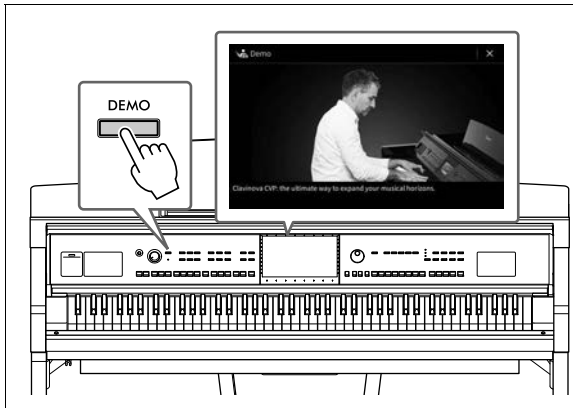
▶▶▶ Seite 72



Singen zur Song-Wiedergabe oder zu Ihrem eigenen Spiel

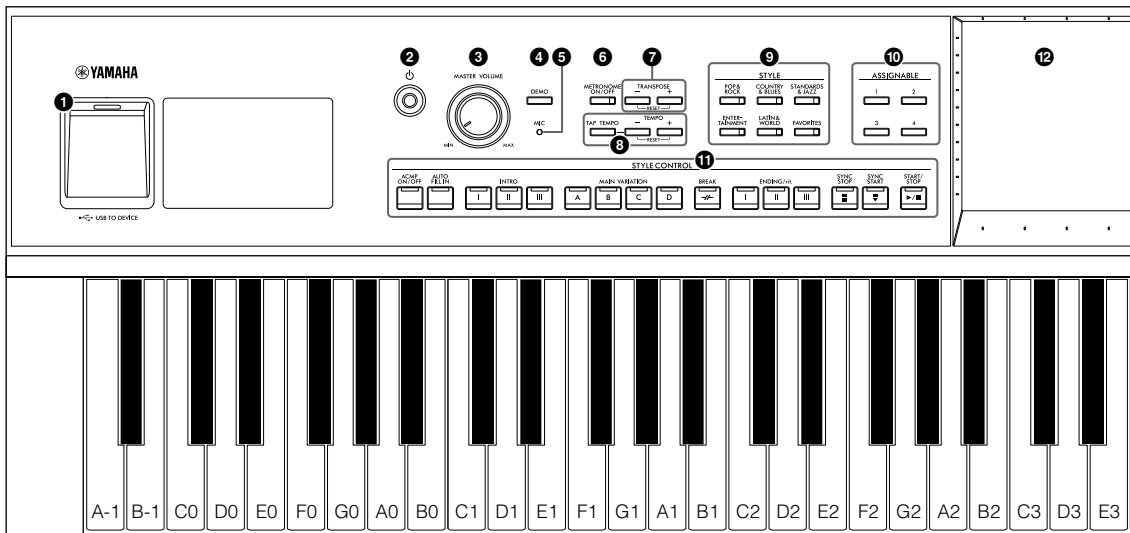
An das Clavinova kann ein Mikrofon angeschlossen werden, und auf dem Display werden die Liedtexte angezeigt, deshalb können Sie ganz einfach zu Ihrem eigenen Spiel oder zur Song-Wiedergabe singen. Ein leistungsfähiger Vocal-Harmony-Effekt versieht Ihre Gesangsstimme automatisch mit satt und authentisch klingenden Vokalharmonien. Sie können auch den Vokalpart einer Audioaufnahme ausblenden, sodass Sie zusammen mit Ihren bevorzugten Künstlern und Bands singen (oder sogar an ihrer Stelle!), wodurch das Spielen noch attraktiver wird.

▶▶▶ Seiten 71, 86



Möchten Sie mehr über die Funktionen des Clavinova erfahren? Drücken Sie die [DEMO]-Taste und starten Sie das Demo!
 Um die Demo-Wiedergabe zu stoppen, drücken Sie die [HOME]-Taste rechts vom Display.

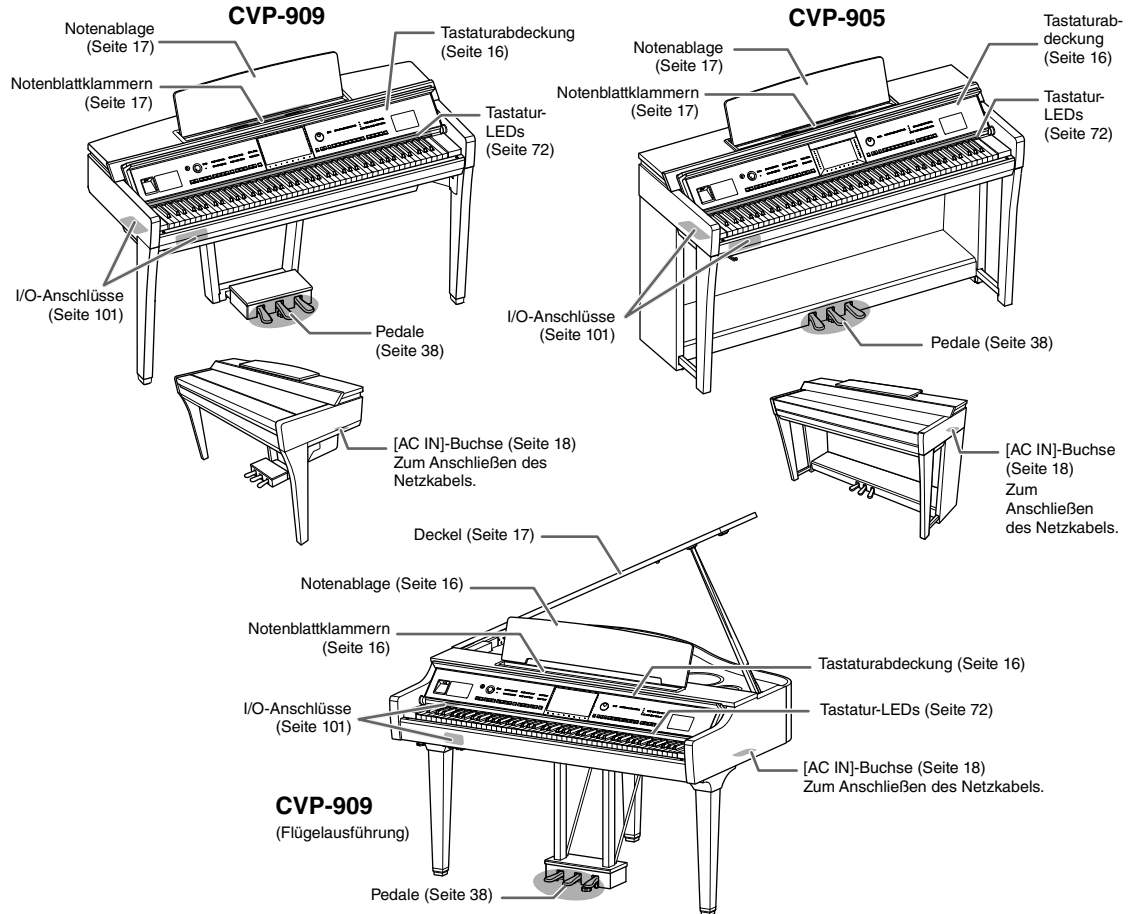
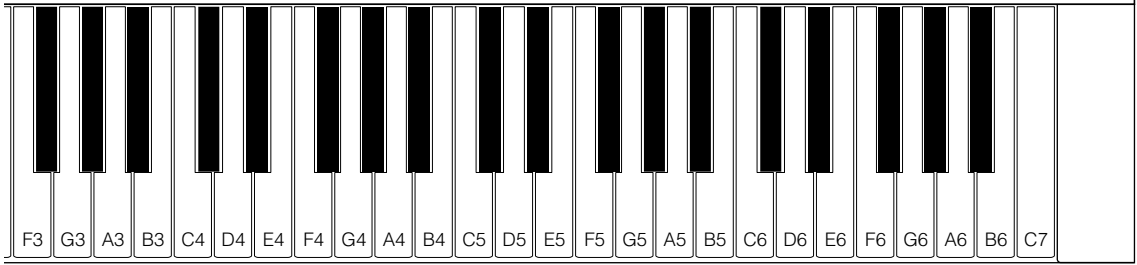
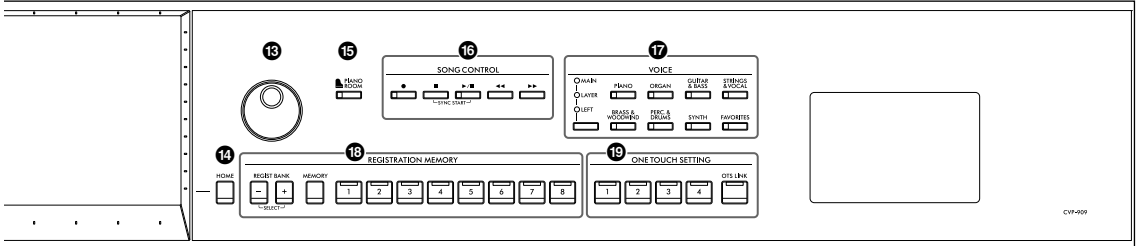
Bedienelemente



Bedienfeldeinstellungen

Diese Einstellungen, die am Bedienfeld des Instruments vorgenommen wurden, werden in dieser Anleitung gemeinsam als „Bedienfeldeinstellungen“ bezeichnet.

- 1 [USB TO DEVICE]-Buchse Seite 103**
Zum Anschließen eines USB-Flash-Laufwerks, eines USB-Wireless-LAN-Adapters oder eines USB-Display-Adapters. Dieser Anschluss befindet sich ebenfalls unten am Instrument.
- 2 [⏻] (Standby/On)-Schalter Seite 19**
Schaltet das Instrument ein oder versetzt es in den Standby-Modus.
- 3 [MASTER VOLUME]-Regler Seite 20**
Stellt die Grundlautstärke ein.
- 4 [DEMO]-Taste Seite 13**
Ruf das Demo-Display auf.
- 5 [MIC]-Lämpchen Seite 86**
Für die Überprüfung des Eingangspegels des Mikrofons.
- 6 [METRONOME ON/OFF]-Taste Seite 39**
Schaltet das Metronom ein oder aus.
- 7 [TRANSPOSE]-Tasten Seite 41**
Transponiert die Tonhöhe in Halbtonschritten.
- 8 [TEMPO]-Tasten [TAP TEMPO], [-], [+]
..... Seite 39**
Zur Steuerung des Tempos für die Style-, MIDI Song- und Metronom-Wiedergabe.
- 9 [STYLE]-Tasten Seite 58**
Zur Auswahl einer Style-Kategorie.
- 10 [ASSIGNABLE]-Tasten Seite 31**
Für die Zuweisung von Tastenkombinationen für häufig verwendete Funktionen.
- 11 [STYLE-CONTROL]-Tasten Seite 60**
Für die Steuerung der Style-Wiedergabe.
- 12 [LCD (Touchscreen)] Seite 24**
Hier können Sie die Parameter auswählen oder ändern, indem Sie einfach die „virtuellen“ Tasten oder Schieberegler auf dem Display berühren.
- 13 [Datenrad] Seite 30**
Für die Auswahl eines Eintrags oder die Änderung eines Werts.
- 14 [HOME]-Taste Seite 30**
Zum Aufruf des Home-Displays bzw. des ersten Displays, wenn das Instrument eingeschaltet wird.
- 15 [PIANO ROOM]-Taste Seite 44**
Für einen unmittelbaren Aufruf der optimalen Klaviereinstellungen, damit das Instrument einfach als Klavier gespielt werden kann.
- 16 [SONG-CONTROL]-Tasten Seite 69**
Für die Regelung der Song-Wiedergabe.
- 17 [VOICE]-Tasten Seite 49**
Für die Auswahl eines Keyboard-Parts oder einer Voice-Kategorie.
- 18 [REGISTRATION-MEMORY]-Tasten Seite 89**
Für die Registrierung und den Abruf von Bedienfeldeinstellungen.
- 19 [ONE-TOUCH-SETTING]-Tasten Seite 63**
Für den Aufruf der geeigneten Bedienfeldeinstellungen für den Style.



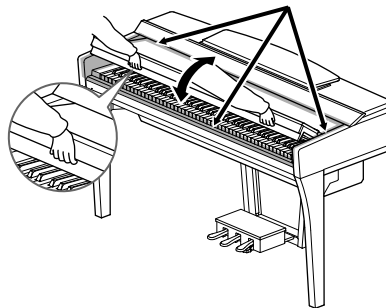
Informationen zum Zusammenbau des Instruments finden Sie in den Anweisungen auf Seiten 116, 120 oder 124.

Öffnen/Schließen der Tastaturabdeckung

Zum Öffnen der Tastaturabdeckung halten Sie mit beiden Händen den Handgriff fest, heben Sie die Tastaturabdeckung etwas an und schieben Sie sie dann in die geöffnete Stellung.
Zum Schließen der Tastaturabdeckung senken Sie die Tastaturabdeckung mit beiden Händen vorsichtig ab.

⚠ **VORSICHT**

Achten Sie darauf, sich beim Öffnen/Schließen der Abdeckung nicht die Finger einzuklemmen.



⚠ **VORSICHT**

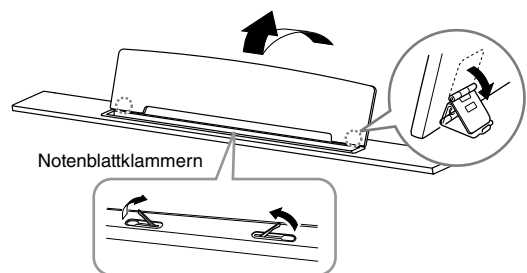
- Halten Sie die Abdeckung mit beiden Händen fest, wenn Sie sie öffnen oder schließen. Lassen Sie sie erst los, wenn sie vollständig geöffnet oder geschlossen ist. Achten Sie darauf, dass Sie zwischen der Abdeckung und dem Instrument keine Finger einklemmen (Ihre eigenen oder die Anderer, besonders die von Kindern).
- Legen Sie keine Gegenstände, wie z. B. Metallteile oder Papier, auf der Tastaturabdeckung ab. Kleine, auf der Tastaturabdeckung abgelegte Gegenstände könnten in das Instrument hineinfliegen, wenn die Abdeckung geöffnet wird, und sind kaum zu entfernen. Mögliche Folgen sind ein elektrischer Schlag, ein Kurzschluss, Feuer oder andere schwerwiegende Schäden am Instrument.

Verwenden der Notenablage

CVP-909, Flügelausführung

■ So klappen Sie die Notenablage auf:

- 1 Ziehen Sie den Notenständer nach oben und so weit wie möglich zu sich heran.
- 2 Klappen Sie die beiden Metallstützen herunter, die sich links und rechts an der Rückseite der Notenablage befinden.
- 3 Senken Sie die Notenablage ab, bis die Metallstützen einrasten.
- 4 Diese Klammern dienen dazu, Notenblätter bzw. Buchseiten zu fixieren.



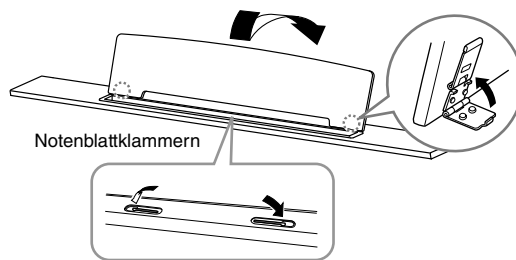
⚠ **VORSICHT**

Benutzen Sie den Notenständer nicht in halb aufgeklappter Position. Wenn Sie die Notenablage auf- oder einklappen, lassen Sie die Ablage erst dann los, wenn sie ganz auf- oder eingeklappt ist.

■ So klappen Sie die Notenablage ein:

Schließen Sie die Notenblattklammern, falls sie geöffnet sind, und legen Sie dann die Notenablage ab, indem Sie die folgenden Anweisungen beachten.

- ❶ Ziehen Sie die Notenablage so weit wie möglich zu sich heran.
- ❷ Heben Sie die beiden Metallstützen an der Rückseite der Notenablage nach oben.
- ❸ Senken Sie die Notenablage langsam ab, bis sie ganz heruntergeklappt ist.



CVP-909/CVP-905

Ziehen Sie die Notenablage so weit wie möglich zu sich heran. Nach dem Aufklappen rastet die Notenablage in einem festen Winkel ein und kann nicht mehr verstellt werden. Diese Klammern dienen dazu, Notenblätter bzw. Buchseiten zu fixieren.

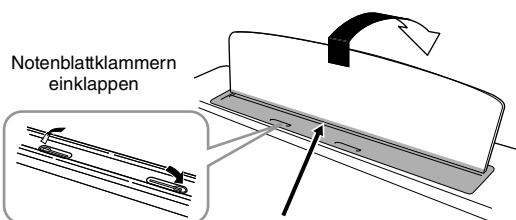
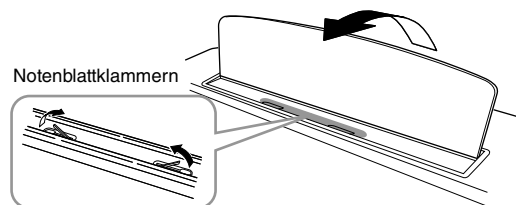
⚠ **VORSICHT**

Wenn Sie die Notenablage auf- oder zusammenklappen, lassen Sie die Ablage erst los, wenn sie ganz oben oder ganz unten ist.

Um die Notenablage herunterzuklappen, schließen Sie zuerst die Notenblattklammern, heben Sie dann die Notenablage etwas an und klappen sie dann vorsichtig herunter.

⚠ **VORSICHT**

Vor dem Herunterklappen des Notenhalters müssen Sie die Notenblattklammern einklappen. Andernfalls besteht die Gefahr, dass Sie Ihre Finger zwischen der Notenablage und den Notenblattklammern einklemmen und sich verletzen.



⚠ **VORSICHT**

Achten Sie darauf, dass Sie nicht Ihre Finger einklemmen.

Deckel öffnen/schließen (CVP-909 Flügelausführung)

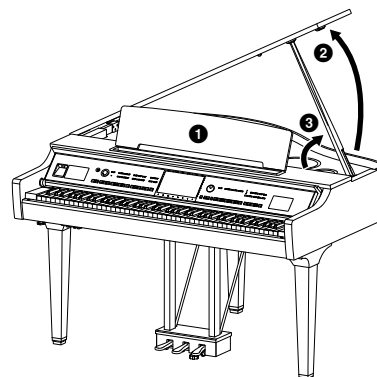
Eine lange und eine kurze Ablage sind am Deckel vorgesehen. Benutzen Sie eine davon, um den Deckel im gewünschten Winkel zu öffnen.

Öffnen des Deckels

- ❶ Klappen Sie die Notenablage auf.
- ❷ Heben Sie den Deckel rechts an (von der Tastaturseite des Instruments gesehen), und halten Sie ihn hoch.
- ❸ Richten Sie den Deckelhalter auf und senken Sie den Deckel vorsichtig ab, bis er mit der vorgesehenen Aussparung auf der Ablage einrastet.

⚠ **VORSICHT**

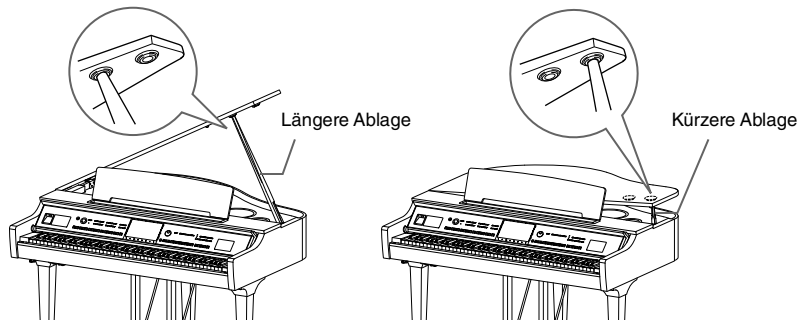
Lassen Sie den Deckel nicht von Kindern öffnen oder schließen. Achten Sie darauf, dass Sie beim Anheben oder Senken des Deckels keine Finger einklemmen (Ihre eigenen oder die anderer, achten Sie besonders auf Kinder).



Für die längere Ablage benutzen Sie die innere Aussparung, für die kürzere Ablage die äußere Aussparung, um den Deckel abzulegen.

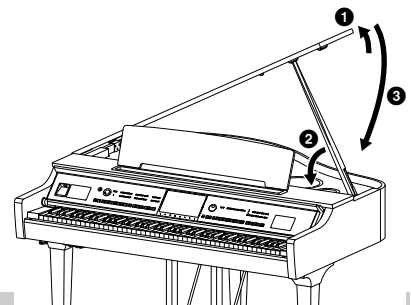
⚠ VORSICHT

- Verwenden Sie für die längere Ablage nicht die äußere Aussparung. Dadurch wird der Deckel instabil und kann zuklappen, was zu Beschädigungen oder Verletzungen führen kann.
- Vergewissern Sie sich, dass das Ende der Ablage fest in der vorgesehenen Aussparung im Deckel sitzt. Ist dies nicht der Fall, kann der Deckel unerwartet zuklappen und Verletzungen oder Schäden verursachen.
- Achten Sie darauf, dass niemand an die Ablage stößt, während der Deckel geöffnet ist. Die Ablage könnte sonst aus der Aussparung herausrutschen, so dass der Deckel herunterfällt.



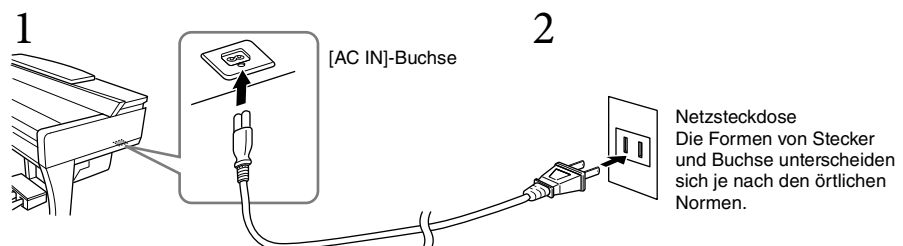
Schließen des Deckels

- 1 Halten Sie die Ablage fest und heben Sie vorsichtig den Deckel an.
- 2 Halten Sie den Deckel weiterhin hoch und klappen Sie die Deckelablage ein.
- 3 Senken Sie den Deckel vorsichtig ab.



Stromversorgung

Schließen Sie die Steckverbinder des Netzkabels in der in der Abbildung gezeigten Reihenfolge an. In manchen Ländern wird u. U. ein Steckdosenadapter passend zur dort üblichen Steckernorm mitgeliefert.



⚠ WARNUNG

- Verwenden Sie ausschließlich das mitgelieferte Netzkabel. Verwenden Sie das Netzkabel nicht für andere Produkte.
- Achten Sie beim Aufstellen des Produkts darauf, dass die verwendete Netzsteckdose leicht erreichbar ist. Sollten Probleme auftreten oder es zu einer Fehlfunktion kommen, schalten Sie das Instrument sofort aus, und ziehen Sie den Stecker aus der Steckdose.

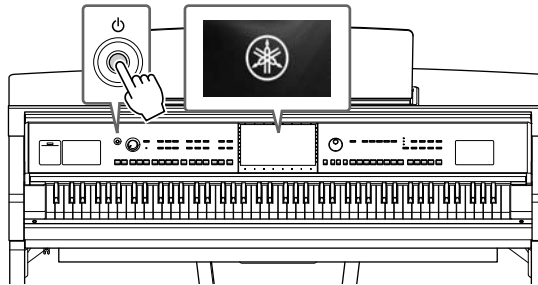
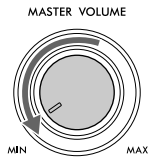
HINWEIS

Um das Netzkabel zu lösen, schalten Sie das Gerät erst aus, und führen Sie dann diese Schritte in umgekehrter Reihenfolge aus.

Ein- und Ausschalten des Instruments

- 1 Drehen Sie den [MASTER VOLUME]-Regler auf „MIN.“
- 2 Drücken Sie den Schalter [⏻] (Standby/On), um das Instrument einzuschalten.

Die [MIC]-LED rechts neben dem [MASTER VOLUME]-Regler und dem Display leuchtet. Nach einer Weile erscheint das Home-Display (Seite 26) und das Instrument startet. Stellen Sie die Lautstärke ein, während Sie auf der Tastatur spielen.



HINWEIS

Bevor das Home-Display angezeigt wird, wird kein Ton ausgegeben, wenn die Tasten angeschlagen werden. Außerdem schaltet sich in diesem Zustand das Gerät nicht ab, obwohl der Schalter [⏻] (Standby/On) gedrückt wird.

- 3 Drücken und halten Sie den Schalter [⏻] (Standby/On) etwa eine Sekunde lang, um das Instrument auszuschalten.

⚠ VORSICHT

Auch dann, wenn sich der Schalter [⏻] (Standby/On) in Bereitschaftsposition befindet, verbraucht das Gerät geringfügig Strom. Ziehen Sie den Netzstecker aus der Netzsteckdose, wenn Sie das Instrument für längere Zeit nicht benutzen oder während eines Gewitters.

ACHTUNG

Während einer Aufnahme oder eines Bearbeitungsvorgangs oder während eine Meldung angezeigt wird, lässt sich das Instrument nicht ausschalten, auch nicht durch Drücken des [⏻]-Schalters (Standby/On). Wenn Sie das Instrument ausschalten wollen, drücken Sie den [⏻]-Schalter (Standby/On) nach Beendigung der Aufnahme oder des Bedienvorgangs bzw. nach dem Ausblenden der Meldung. Wenn Sie das Instrument sofort ausschalten müssen, halten Sie den [⏻]-Schalter (Standby/On) länger als drei Sekunden gedrückt. Beachten Sie, dass das sofortige Ausschalten Datenverlust und eine Beschädigung des Instruments verursachen kann.

Automatische Abschaltung (Auto Power Off)

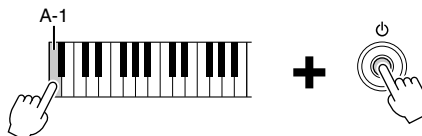
Um unnötigen Stromverbrauch zu vermeiden, besitzt dieses Instrument eine automatische Abschaltfunktion, die das Instrument automatisch ausschaltet, wenn es für eine gewisse Zeit nicht benutzt wird. Die Zeit bis zum automatischen Ausschalten beträgt per Voreinstellung etwa 15 Minuten, Sie können die Einstellung jedoch wie unten beschrieben ändern (Seite 22).

ACHTUNG

Daten, die nicht auf dem USER- oder USB-Laufwerk gespeichert sind, gehen verloren, wenn sich das Instrument automatisch ausschaltet. Achten Sie darauf, Ihre Daten zu speichern, bevor dieser Fall auftritt.

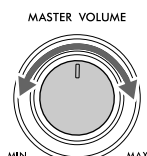
Auto Power Off deaktivieren (einfache Methode)

Schalten Sie das Instrument ein, während Sie die tiefste Taste auf der Tastatur gedrückt halten. Es erscheint kurz die Meldung „Auto power off disabled.“ (Automatische Abschaltung ist deaktiviert.), und Auto Power Off ist deaktiviert.



Einstellen der Gesamtlautstärke

Um die Lautstärke des Gesamtklangs einzustellen, verwenden Sie den [MASTER VOLUME]-Regler, während Sie auf der Tastatur spielen.



⚠ VORSICHT

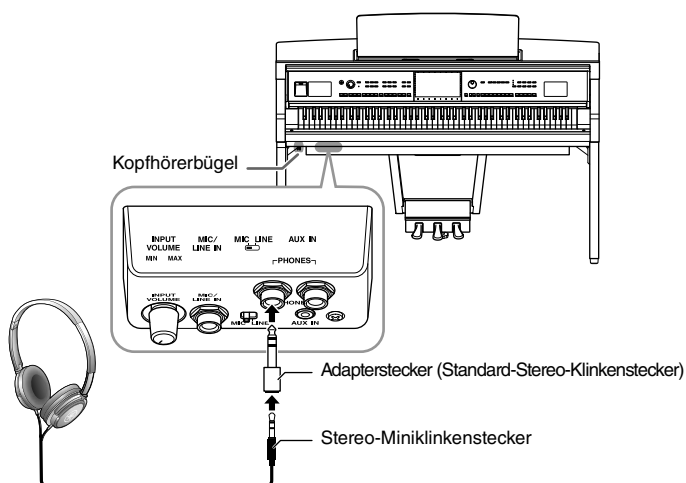
Benutzen Sie das Instrument nicht über längere Zeit mit zu hohen oder unangenehmen Lautstärken. Hierdurch können bleibende Hörschäden entstehen.

Intelligent Acoustic Control (IAC)

IAC (Intelligent Acoustic Control) ist eine Funktion, bei der Klangeigenschaften je nach Lautstärke des Instruments automatisch eingestellt und geregelt werden. Auch dann, wenn die Lautstärke niedrig ist, sind Bässe und Höhen deutlich zu hören. IAC Control betrifft ausschließlich die Ausgabe über die Lautsprecher dieses Instruments. Standardmäßig ist diese Funktion eingeschaltet. Sie können die IAC-Einstellung ein- und ausschalten sowie deren Stärke einstellen. Näheres finden Sie im Abschnitt „Utility“ (Vornehmen globaler Systemeinstellungen) im Referenzhandbuch auf der Website (Seite 9).

Verwenden von Kopfhörern

Schließen Sie an der [PHONES]-Buchse einen Kopfhörer an. Da dieses Instrument mit zwei [PHONES]-Buchsen ausgestattet ist, können Sie zwei Standard-Stereokopfhörer anschließen. Wenn Sie nur einen Kopfhörer verwenden, schließen Sie diesen an einer der beiden Buchsen an.)



⚠ VORSICHT

Benutzen Sie die Kopfhörer nicht über eine längere Zeit mit zu hohen oder unangenehmen Lautstärken. Hierdurch können bleibende Hörschäden auftreten.

HINWEIS

Wenn Sie einen Adapterstecker verwenden, achten Sie beim Herausziehen des Kopfhörerkabels darauf, auch den Adapterstecker herauszuziehen. Es erklingt kein Ton aus den Lautsprechern des Instruments, wenn der Adapterstecker angeschlossen bleibt.

Wiedergabe eines natürlichen Entfernungseindrucks (auch über Kopfhörer) – Binaurales Sampling und Stereophonic Optimizer

Dieses Instrument bietet zwei fortschrittliche Technologien, mit denen Sie einen außergewöhnlich realistischen, natürlichen Klang erleben können, auch dann, wenn Sie über Kopfhörer hören.

■ Binaurales Sampling

Binaurales Sampling ist eine Methode, bei der zwei spezielle Mikrofone an den Ohrpositionen eines Spielers verwendet werden, um den Klang vom Flügel genau so aufzuzeichnen, wie er gehört wird. Wenn Sie den Klang mit diesem Effekt über Kopfhörer hören, erhalten Sie einen Klangeindruck, bei dem Sie völlig in den Klang eintauchen, so als ob er direkt vom Flügel käme. Dadurch können Sie auch länger spielen und hören, ohne dass das Gehör ermüdet. Wenn eine der Standard-Voices „CFX Concert Grand“ oder „Bösendorfer Grand“ ausgewählt ist, wird durch Anschließen eines Kopfhörers automatisch das Binaurale Sampling aktiviert.

Sampling

Eine Technologie, bei der der Klang eines akustischen Instruments aufgenommen und dann im Tongenerator gespeichert wird, von wo aus der Klang gemäß den von der Tastatur erhaltenen Informationen wiedergegeben wird.

■ Stereophonic Optimizer

Der Stereophonic Optimizer ist ein Effekt, der ähnlich wie beim binauralen Sampling den natürlichen Hörabstand reproduziert, auch beim Hören über Kopfhörer. Wenn eine der VRM-Voices (Seite 53) außer „CFX Concert Grand“ oder „Bösendorfer Grand“ ausgewählt ist, wird durch Anschließen eines Kopfhörers automatisch der Stereophonic Optimizer aktiviert.

Wenn ein Kopfhörer angeschlossen wird, wechseln standardmäßig die VRM-Voices (Seite 53) automatisch auf die Binaural-Sampling-Sounds oder jene, die mittels Stereophonic Optimizer bearbeitet wurden. Wenn jedoch ein Kopfhörer angeschlossen wird, können diese Funktionen auch den Klang auf externen Lautsprechersystemen beeinflussen, die an den Buchsen AUX OUT angeschlossen werden, oder auch das als Audio (Seite 76) aufgenommene Audiosignal, und dadurch einen ungewöhnlichen oder unnatürlichen Klang bewirken. In diesem Fall schalten Sie diese Funktion aus.

Sie können diese Funktion in dem Display ein- oder ausschalten, das Sie über [Menu] → [Utility] → [Speaker/Connectivity] ([Menü] → [Dienste] → [Lautsprecher/Konnektivität]) aufrufen können. Einzelheiten hierzu finden Sie im Referenzhandbuch auf der Website (Seite 9).

Verwenden der Aufhängevorrichtung für Kopfhörer

Zum Lieferumfang des Instruments gehört eine Aufhängevorrichtung für Kopfhörer, mit der Sie einen Kopfhörer am Instrument aufhängen können. Installieren Sie den Kopfhörerbügel gemäß den Anweisungen auf den Seiten 119, 122 oder 125.

ACHTUNG

Hängen Sie nichts anderes als den Kopfhörer an den Bügel. Andernfalls kann das Instrument oder die Hängevorrichtung beschädigt werden.

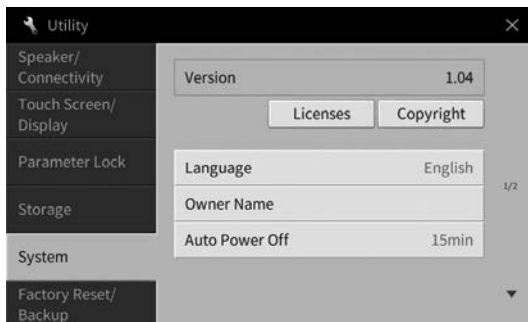
Grundlegende Einstellungen

Nehmen Sie die Grundeinstellungen für das Instrument vor, z. B. die im Display angezeigte Sprache.

1 Rufen Sie das Funktions-Display (Utility) auf.

Berühren Sie zunächst [Menu] (Menü) unten rechts auf dem Home-Display, das beim Einschalten des Instruments aufgerufen wird. Berühren Sie dann [▶], um auf Seite 2 umzuschalten (falls gewünscht), und berühren Sie [Utility].

2 Berühren Sie im Display den Eintrag [System].



3 Sie nehmen die gewünschten Einstellungen vor, indem Sie die Anzeige berühren.

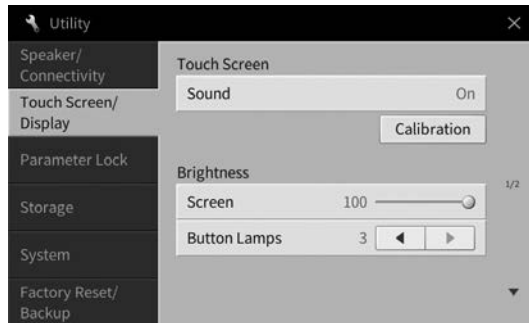
Version	Zeigt die aktuelle Firmware-Version dieses Instruments an. Yamaha kann die Firmware des Produkts und der zugehörigen Software von Zeit zu Zeit ohne Vorankündigung für Verbesserungen der Funktionen und der Benutzerfreundlichkeit aktualisieren. Um alle Vorzüge dieses Instruments zu nutzen, empfehlen wir Ihnen, Ihr Instrument auf die neueste Version zu aktualisieren. Die neueste Firmware steht auf der folgenden Website zum Download bereit: https://download.yamaha.com/
Licenses (Lizenzen)	Tippen Sie hier, um Informationen über die Lizenzen der Open-Source-Software aufzurufen, die auf diesem Instrument verwendet wird.
Copyright	Tippen Sie hierauf, um die Copyright-Informationen anzuzeigen.
Language (Sprache)	Bestimmt die im Display für Menüeinträge und Meldungen verwendete Sprache. Berühren Sie die Einstellung, um die Liste mit den Sprachen aufzurufen, und wählen Sie dann die gewünschte Sprache aus.
Owner Name (Name des Besitzers)	Sie können hier Ihren Namen eingeben, der auf dem Eröffnungsbildschirm angezeigt wird (dem Display, das beim Einschalten des Instruments erscheint). Berühren Sie diese Einstellung, um das Fenster für die Zeicheneingabe aufzurufen, und geben Sie dann Ihren Namen ein (Seite 36).
Auto Power Off (Automatische Abschaltung)	Hier können Sie die Zeit bis zum automatischen Ausschalten für die Automatische Abschaltung (Seite 19) einstellen. Berühren Sie diese Stelle, um die Liste mit den Einstellungen aufzurufen, und wählen Sie dann die gewünschte Einstellung aus. Zum Ausschalten der Auto-Power-Off-Funktion wählen Sie hier „Disabled“ (Deaktiviert).

Informationen zu Seite 2/2 in diesem Display finden Sie im Abschnitt „Utility“ im Referenzhandbuch auf der Website (Seite 9).

Helligkeit des Displays ändern

Hier können Sie verschiedene Einstellungen für das Display vornehmen, einschließlich Helligkeit.

- 1 Rufen Sie die Funktionsanzeige (Utility) auf (Schritt 1 auf Seite 22).
- 2 Tippen Sie auf [Touch Screen/Display] im Display.



- 3 Ändern Sie die Einstellungen, indem Sie das Display berühren.

Touch Screen	Sound (Ton)	Bestimmt, ob das Klickgeräusch beim Antippen des Displays ertönen soll oder nicht.
	Calibration (Kalibrierung)	Hiermit können Sie das Display kalibrieren, wenn es nicht richtig auf Ihre Berührungen reagieren sollte (Normalerweise ist dieser Vorgang nicht erforderlich, da das Display im Werk kalibriert wird). Tippen Sie hierauf, um die Calibration-Anzeige aufzurufen, und berühren Sie dann der Reihe nach die Mitte der Plus-Zeichen (+).
Brightness (Helligkeit sregelung)	Screen (Bildschirm)	Bewegen Sie den Schieberegler, um die Helligkeit des Displays einzustellen.
	Button Lamps (Tasten-LEDs)	Tippen Sie auf [◀]/[▶], um die Helligkeit der Tastenbeleuchtung auf dem Bedienfeld einzustellen. HINWEIS Die Helligkeit der Tastatur-LEDs kann nicht eingestellt werden.

Informationen zu den andere Einträgen in diesem Display finden Sie im Abschnitt „Utility“ im Referenzhandbuch auf der Website (Seite 9).

1 Allgemeine Bedienung

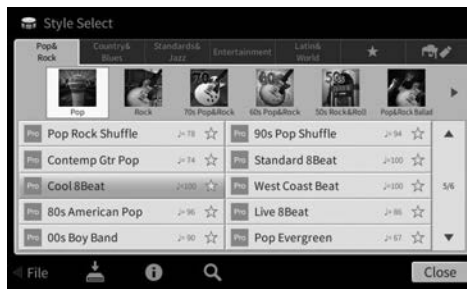
Display-Struktur

Beim Einschalten dieses Instruments wird das Home-Display aufgerufen, von dem aus Sie die Anzeige für die Dateiauswahl und das Menü-Display aufrufen können. So können Sie verschiedene Funktionen bequem erreichen und verschiedene Einstellungen vornehmen. Ausführliche Anweisungen zum Display finden Sie auf Seite 26.

Display für die Dateiauswahl (Seite 27)

Sie können den gewünschten Anzeigetyp aufrufen, indem Sie auf dem Home-Display den Style-Namen oder den Voice-Namen berühren.

Anzeige für die Style-Auswahl



Anzeige für die Voice-Auswahl



Tippen Sie hierauf zum Erweitern.

Durch Erweitern des Style-Bereichs können Sie die Steuerelemente für die Wiedergabe im Display einblenden.

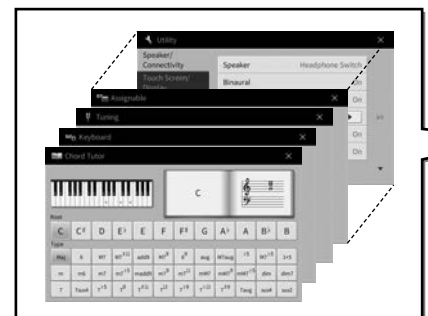


Home-Display (Seite 26)

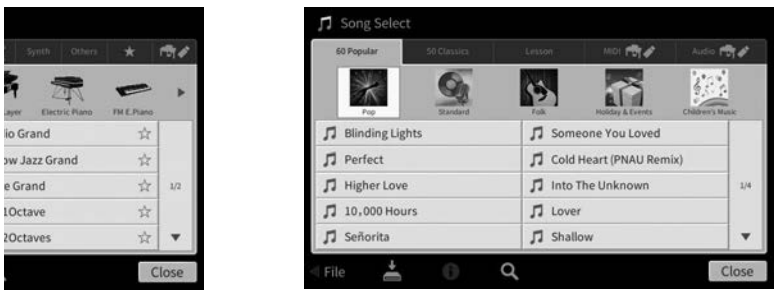
Dies ist das Portal oder der Ausgangspunkt für die Display-Struktur.

Menü-Display (Seite 28)

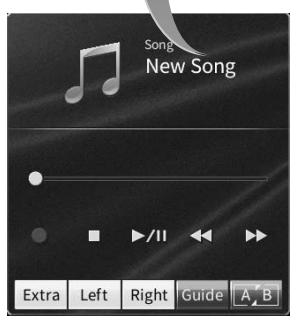
Durch Berührung der Symbole rufen Sie verschiedene Funktionen auf, wie beispielsweise die Notenschrift für Songs, die Lautstärkenregelung sowie andere Detailsinstellungen.



Anzeige für die Song-Auswahl



Tippen Sie hierauf zum Erweitern.



Durch Erweitern des Song-Bereichs können Sie die Steuerelemente für die Wiedergabe im Display einblenden.



Konfiguration des Displays

Dieser Abschnitt beschreibt die am häufigsten verwendeten Displays: Start, Dateiauswahl und Menü. Das Home-Display wird angezeigt, wenn das Instrument eingeschaltet wird. Das Display „File Selection“ (Anzeige für die Dateiauswahl) und das Display „Menu“ (Menü) können vom Home-Display aus aufgerufen werden.

Home-Display

Dieses wird angezeigt, wenn das Gerät eingeschaltet wird, und kann durch Drücken der Taste [HOME] aufgerufen werden. Dieses Display zeigt die aktuellen Grundeinstellungen wie Voice und Style an, sodass Sie diese mit einem Blick erfassen können. Deshalb sollte normalerweise das Home-Display angezeigt werden, wenn Sie auf der Tastatur spielen.



1 Voice-Bereich

Zeigt die aktuellen Voice-Einstellungen für alle Tastatur-Parts an (Haupt-Part, Left-Part und Layer-Part), ebenso wie die Ein/Aus-Status dieser Parts (Seite 49). Durch Berührung eines Voice-Namens wird die Anzeige für die Voice-Auswahl aufgerufen.


HINWEIS

Wenn Sie im Voice-Bereich, Style-Bereich oder Song-Bereich nach rechts wischen, wird der Style-Bereich eingeblendet, wenn Sie nach links wischen, wird der Song-Bereich eingeblendet.

2 Style-Bereich

Zeigt den aktuellen Style an (Seite 58). Durch Berührung eines Style-Namens wird die Anzeige für die Style-Auswahl aufgerufen. Berühren Sie [◀] oben links in diesem Bereich, um ihn zu erweitern. Um den Bereich auf den Standardstatus zurückzusetzen, berühren Sie [▶], das oben rechts im Voice-Bereich angezeigt wird.

3 Song-Bereich

Zeigt den aktuellen Song an (Seite 67). Durch Berührung eines Song-Namens wird die Anzeige für die Song-Auswahl aufgerufen. Berühren Sie [▶] oben rechts in diesem Bereich, um ihn zu erweitern. Um den Bereich in den Standardzustand zu versetzen, berühren Sie [◀] oben links vom Voice-Bereich. Wenn ein aufgenommenener oder bearbeiteter Song vorhanden ist, aber noch nicht gespeichert wurde, wird  (Speichern) angezeigt. Wenn Sie dies berühren, erscheint die Anzeige zum Speichern der Daten (Seite 32).

4 Registrierungsbereich

Zeigt den Namen der aktuell ausgewählten Registrierungspeicherbank, den Registrierungsnamen und die Registrierungsfolge an, wenn diese aktiv ist (Seite 90). Durch Berührung dieses Bereichs wird die Anzeige zur Auswahl der Registrierungsbank aufgerufen. Sie können diesen Bereich aus- oder einblenden, indem Sie [◀] oder [▶] in dem Bereich berühren.

HINWEIS

Sie können diesen Bereich auch aus- oder einblenden, indem Sie im Registrierungsbereich nach rechts oder links wischen.

5 Menübereich

Enthält die Symbole für Abkürzungen, mit denen Sie verschiedene Funktionen durch eine einzige Berührung aufrufen können. Durch Berührung eines Abkürzungssymbols wird die Anzeige der entsprechenden Funktion aufgerufen. Tippen Sie auf das [Menu]-Symbol auf der rechten Seite, um das Menü-Display (Seite 28) aufzurufen, von dem aus Sie wie gewünscht Kurzbefehle speichern können.



Anzeige für die Dateiauswahl

In der Anzeige für die Dateiauswahl können Sie eine Voice, einen Style, einen Song und weitere Daten auswählen. Sie können dieses Display aufrufen, indem Sie im Home-Display den Namen der Voice, des Styles oder des Songs berühren oder indem Sie eine der VOICE- oder STYLE-Tasten usw. drücken.



1 Category

Eine größere Vielfalt an Daten, wie beispielsweise Voices und Styles, ist dem Datentyp entsprechend in mehrere Kategorien (Registerkarten) aufgeteilt. Bis auf die beiden folgenden werden alle Registerkarten als „Preset“-Registerkarten bezeichnet, weil sie voreingestellte Daten enthalten.

 (Favoriten-Registerkarte)	Hier werden die Voices oder Styles angezeigt, die Sie als Favoriten registriert haben (Seite 35). Diese Registerkarte steht nur für Voices und Styles zur Verfügung.
 (User-Registerkarte)	Der Speicherort, an dem die aufgenommenen oder bearbeiteten Daten gespeichert werden. Die im Instrument gespeicherten Daten werden als „USER“-Daten angezeigt (User-Speicher), während die Daten auf dem angeschlossenen USB-Flash-Laufwerk als „USB“ angezeigt werden. In dieser Anleitung werden die Daten auf der User-Registerkarte als „User-Daten“ bezeichnet.

2 Unterkategorie/Ordner (Pfad)

- Wenn eine der voreingestellten Registerkarten ausgewählt ist, werden hier die Unterkategorien entsprechend dem Datentyp angezeigt. Beispielsweise werden verschiedene Klaviertypen angezeigt, z. B. Grand Piano oder Electric Piano, wenn Sie die Registerkarte „Piano“ auf der Anzeige zur Voice-Auswahl berühren.
- Bei Auswahl der Favoriten-Registerkarte ist dies nicht verfügbar.
- Wenn die User-Registerkarte ausgewählt ist, werden hier der Ordnerstruktur entsprechend der aktuelle Pfad oder der Ordner angezeigt.



3 Auswählbare Daten (Dateien)

Die auswählbaren Dateien werden angezeigt. Wenn zwei oder mehr Seiten vorhanden sind, können Sie die weiteren Seiten durch Berühren von [▲] oder [▼] auf der rechten Seite aufrufen.

HINWEIS

Sie können auch durch vertikales Wischen auf der Liste eine andere Seite aufrufen.

4 Symbole für Bedienvorgänge

Die Funktionen (Speichern, Kopieren, Löschen usw.), die über die Anzeige zur Dateiauswahl ausgeführt werden können, werden angezeigt. Welche Symbole hier angezeigt werden, ist davon abhängig, welche Anzeige zur Dateiauswahl ausgewählt wurde. Weitere Anweisungen finden Sie auf den Seiten 32–36 oder bei den Anweisungen zu den Funktionen der Anzeige der Dateiauswahl.

Menü-Anzeige

Dies ist die Portalanzeige für die Anwendung verschiedener Funktionen. Sie wird aufgerufen, indem das Symbol [Menu] unten rechts auf dem Home-Display berührt wird.



1 Funktionsliste

Verschiedene praktische Funktionen werden als Symbole angezeigt. Durch Berührung eines dieser Symbole wird die entsprechende Funktion aufgerufen. Diese Liste besteht aus zwei Seiten, die Sie durch Drücken von [▶] oder [◀] auswählen.

Weitere Informationen über die einzelnen Funktionen finden Sie in der „Liste der Funktionen auf der Menü-Anzeige“ (Seite 113) oder im Referenzhandbuch auf der Website (Seite 9).

HINWEIS

Sie können die Seiten auch durch horizontales Wischen wechseln.

2 [Shortcuts] (Tastenkombinationen)

Durch die Registrierung häufig verwendeter Funktionen als Tastenkombinationen können Sie diese schnell vom Menübereich des Home-Display aus aufrufen. Um einen Befehl als Kurzbefehl zu speichern, berühren und halten Sie das Symbol in der Funktionsliste, bis sich die Farbe des Kurzbefehls ändert, und tippen Sie dann an die gewünschte Stelle, an der die Funktion verfügbar sein soll. Einzelheiten hierzu finden Sie unter „Inhalt“ im Referenzhandbuch auf der Website (Seite 9).

In den Anweisungen enthaltene Konventionen für das Menü-Display

In diesem Handbuch sind Anweisungen, die mehrere Schritte umfassen, in praktischer Kurzform dargestellt, wobei Pfeile die richtige Reihenfolge kennzeichnen.

Beispiel: [Menu] → [Utility] → [System] → [Language] ([Menü] → [Dienste] → [System] → [Sprache])

Das obige Beispiel beschreibt einen Bedienvorgang mit drei Schritten:

- 1) Berühren Sie auf der Menü-Anzeige [Utility].
- 2) Berühren Sie [System].
- 3) Berühren Sie [Language] (Sprache).

Die aktuelle Anzeige schließen

Um die aktuelle Anzeige zu schließen, berühren Sie das [x] oben rechts in der Anzeige (oder im Fenster) oder [Close] (Schließen) unten rechts in der Anzeige (oder im Fenster). Wenn eine Meldung angezeigt wird (Informations- oder Bestätigungsdialog), kann diese durch Berühren der entsprechenden Antwort, beispielsweise „Ja“ oder „Nein“, geschlossen werden.

Um schnell zum Home-Display zurückzukehren, drücken Sie die Taste [HOME] auf dem Bedienfeld.

Steuerelemente des Displays

Bei der Anzeige des Instruments handelt es sich um einen speziellen berührungsempfindlichen Bildschirm, auf dem Sie die gewünschten Parameter auswählen oder ändern können, indem Sie einfach die entsprechende Einstellung auf der Anzeige berühren. Sie können hierfür auch das Datenrad und die [HOME]-Taste verwenden.



Bedienung des Displays (Touchscreen)

ACHTUNG

Verwenden Sie keine spitzen oder scharfen Gegenstände zur Bedienung des Touchscreens. Dadurch könnte das Display beschädigt werden.

HINWEIS

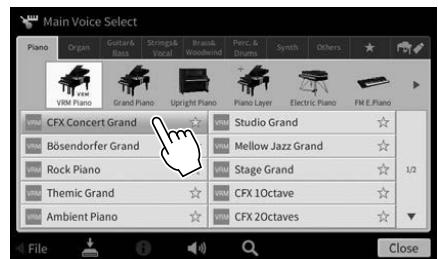
Beachten Sie, dass keine Bedienung möglich ist, indem Sie mehrere Stellen auf dem Display gleichzeitig berühren.

■ Berühren

Um einen Eintrag auszuwählen, berühren Sie die entsprechende Stelle auf dem Display leicht.

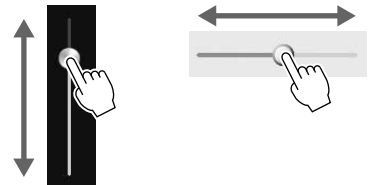
HINWEIS

Sie können die Signaltöne, die beim Antippen des Displays (Seite 23) vom System erzeugt werden, ein- und ausschalten.

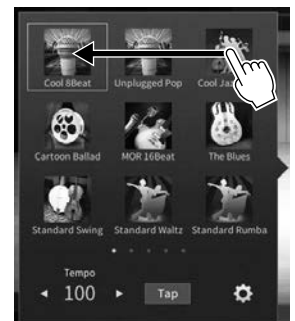


■ Gleiten

Legen Sie den Finger auf den Schieberegler im Display und gleiten Sie mit dem Finger vertikal oder horizontal, um den Parameterwert zu ändern.



Gleiten Sie mit dem Finger vertikal oder horizontal auf dem Display, um Seiten umzublättern oder bestimmte Teile einer Seite im Display anzuzeigen.



■ Umkreisen

Legen Sie den Finger auf den Schieberegler im Display und umkreisen Sie den Regler, um den Parameterwert zu ändern.



■ Berühren und halten

Diese Anweisung bedeutet, dass Sie das Objekt auf der Anzeige berühren und halten sollen.

Wenn Sie Werte mit Hilfe von [◀]/[▶], einem Schieberegler oder einem Drehregler einstellen, können Sie den Standardwert wiederherstellen, indem Sie den Wert im Display berühren und den Finger darauf liegen lassen.

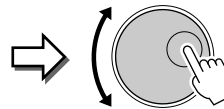


Das Datenrad drehen

Je nach ausgewählter Anzeige kann das Datenrad auf eine der beiden folgenden Weisen bedient werden.

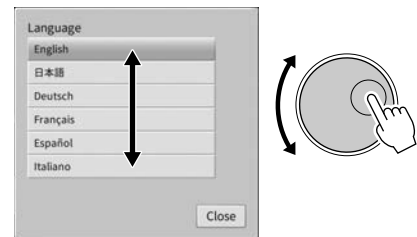
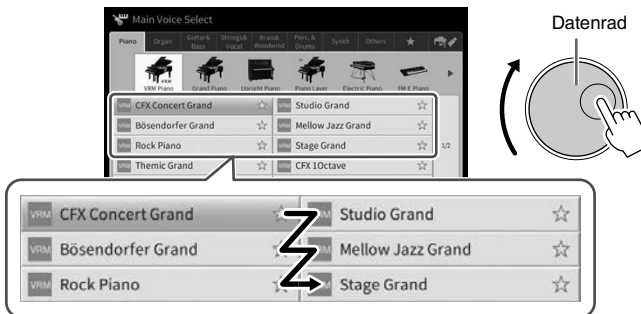
■ Parameterwerte ändern

Nach Auswahl des gewünschten Parameters können Sie mit Hilfe des Datenrads seinen Wert einstellen. Das ist praktisch, wenn die Einstellung durch Berührung der Anzeige schwierig ist, oder wenn Sie die Einstellung mit feineren Abstufungen vornehmen wollen.



■ Auswahl eines Listeneintrags

Auf den Anzeigen zur Dateiauswahl (Seite 27) sowie in den Listenfenstern für die Parametereinstellung verwenden Sie das Datenrad zur Auswahl eines Eintrags.



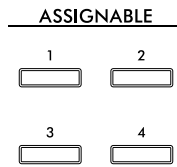
Drücken der Taste [HOME]

Durch Drücken der Taste [HOME] können Sie jederzeit zum Home-Display (das angezeigt wird, wenn das Gerät eingeschaltet wird) zurückkehren.

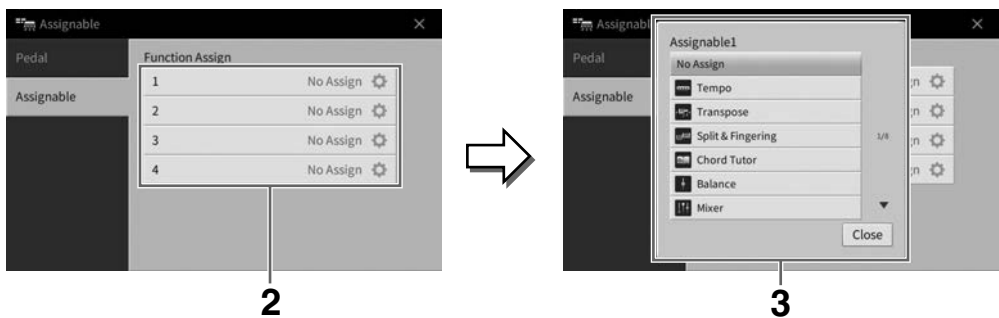


ASSIGNABLE-Tasten verwenden

Sie können die Funktionen, die Sie häufig verwenden, diesen vier Bedienfeldtasten links vom Display zuweisen. Auch eine beliebige der im Menü-Display (Seite 28) angezeigten Funktionen lässt sich hier als Kurzbefehl zuweisen.



- 1 Rufen Sie mit [Menu] → [Assignable] → [Assignable] ([Menü] → [Zuweisbar] → [Zuweisbar]) die Funktionsanzeige auf.



- 2 Berühren Sie die gewünschte Tastennummer, um die Liste anzuzeigen.
- 3 Wählen Sie das gewünschte Funktionselement und die Abkürzungen aus (entsprechend den Funktionen im Menü-Display).

HINWEIS

Weitere Informationen über die Funktionen, die diesen Tasten zugeordnet werden können, finden Sie im Referenzhandbuch auf der Website (Seite 9).

Dateiverwaltung

Die von Ihnen erzeugten Daten wie z. B. aufgenommene Songs und bearbeitete Voices können als Dateien sowohl im Instrument (im so genannten „User“-Speicher; Nutzerspeicher) als auch auf einem USB-Flash-Laufwerk gespeichert werden. Wenn Sie viele Dateien gespeichert haben, kann es schwierig werden, die gewünschte Datei schnell zu finden. Um die Bedienung zu erleichtern, können Sie Ihre Dateien in Ordnern organisieren, oder Sie verwenden die Suchfunktion. Die Bedienung erfolgt im Display für die Dateiauswahl.

HINWEIS



Achten Sie darauf, vor Verwendung eines USB-Flash-Laufwerks den Abschnitt „Anschließen von USB-Geräten“ auf Seite 103 zu lesen.

Speichern einer Datei

Eigene Daten (zum Beispiel Songs, die Sie aufgenommen oder Voices, die Sie bearbeitet haben) können Sie im Dateiauswahl-Display als Datei im Instrument oder auf einem USB-Flash-Laufwerk speichern.

- 1 Berühren Sie auf dem entsprechenden Display  (Speichern), um das Display zur Auswahl des Speicherziels aufzurufen.**

- 2 Wählen Sie den Speicherort für die Datei aus.**

Um zur nächsthöheren Ordnebene zu wechseln, berühren Sie  (Nach oben). Sie können einen neuen Ordner anlegen, indem Sie  (Neuer Ordner) berühren.



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

HINWEIS

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

- 4 Geben Sie den Dateinamen ein (Seite 36).**

Auch wenn Sie diesen Schritt auslassen, können Sie die Datei nach dem Speichern jederzeit umbenennen (Seite 33).

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

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


Einen neuen Ordner anlegen

Ordner können nach Wunsch erstellt, benannt und organisiert werden, so dass Sie Ihre eigenen Daten besser auffinden und auswählen können.

HINWEIS

- Die maximale Gesamtanzahl von Dateien/Ordnern, die im User-Speicher gespeichert werden können, hängt von der Dateigröße und der Länge der Datei-/Ordnernamen ab.
- Die maximale Anzahl von Dateien/Ordnern, die in einem Ordner gespeichert werden können, beträgt 2500.

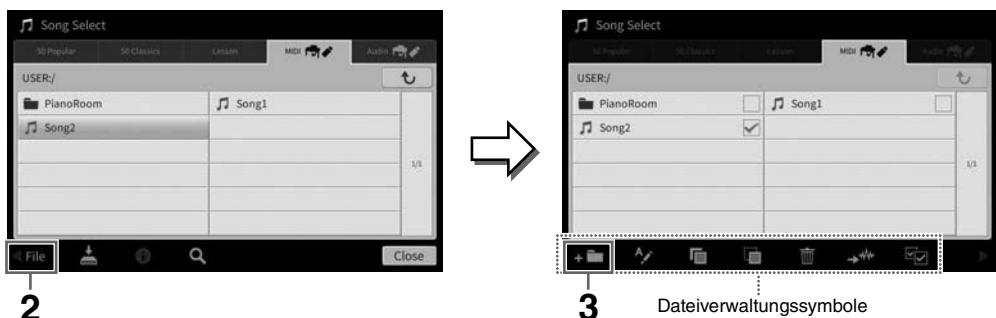
1 Berühren Sie in der Anzeige für die Dateiauswahl die User-Registerkarte (Seite 27), und wählen Sie dann den Speicherort aus, an dem Sie einen neuen Ordner erstellen möchten.

Um zur nächsthöheren Ordner Ebene zu wechseln, berühren Sie  (Nach oben).


HINWEIS

Im Ordner „PianoRoom“ (Seite 48) können keine neuen Ordner erstellt werden.

2 Berühren Sie [File] (Datei), um die Symbole für die Dateiverwaltung aufzurufen.



HINWEIS

- Um den Dateivorgang abzubrechen, berühren Sie  unten rechts, um die Dateiverwaltungssymbole auszublenden.
- Sie können die Dateiverwaltungssymbole ein- oder ausblenden, indem Sie unten im Display seitwärts wischen.

3 Berühren Sie , um das Fenster für die Zeicheneingabe anzuzeigen.

4 Geben Sie den Namen des neuen Ordners ein (Seite 36).

Umbenennen von Dateien/Ordnern

Sie können Dateien/Ordner umbenennen.


HINWEIS

- Dateien auf den voreingestellten Registerkarten können nicht umbenannt werden.
- Der Ordner „PianoRoom“ (Seite 48) lässt sich nicht umbenennen.

1 Rufen Sie die Anzeige für die Dateiauswahl auf, auf der die gewünschte Datei/der Ordner angezeigt wird.

2 Berühren Sie [File] (Datei), um die Symbole für die Dateiverwaltung aufzurufen.

HINWEIS

- Um den Dateivorgang abzubrechen, berühren Sie  unten rechts, um die Dateiverwaltungssymbole auszublenden.
- Sie können die Dateiverwaltungssymbole ein- oder ausblenden, indem Sie unten im Display seitwärts wischen.

3 Markieren Sie die gewünschte Datei bzw. den gewünschten Ordner, indem Sie diese berühren.

4 Berühren Sie , um das Fenster zur Zeicheneingabe anzuzeigen.

HINWEIS


Es kann immer nur eine Datei oder ein Ordner zur Zeit umbenannt werden.

5 Geben Sie den Namen für die ausgewählte Datei bzw. den Ordner ein (Seite 36).

Dateien kopieren oder verschieben

Sie können eine Datei kopieren oder ausschneiden und sie an einem anderen Speicherort (Ordner) einfügen. Mit dem gleichen Vorgang können Sie auch einen Ordner kopieren (nicht jedoch verschieben).


HINWEIS

- Dateien auf den Preset-Registerkarten können nicht verschoben werden.
- Das Kopieren von im Handel erhältlichen Musikdaten (einschließlich, jedoch ohne darauf beschränkt zu sein, MIDI- und/oder Audiodaten) ist mit Ausnahme für den privaten Gebrauch strengstens untersagt. Im Handel erhältliche Song-Daten können kopiergeschützt sein, um illegales Kopieren oder versehentliches Löschen zu vermeiden.
- Preset-Songs, die auf die User-Registerkarte kopiert werden, sind durch  (Schlüsselsymbol) links des Song-Namens in der Anzeige für die Song-Auswahl zu erkennen. Diese können nicht auf externe USB-Flash-Laufwerke verschoben oder kopiert werden.



1 Rufen Sie die entsprechende Anzeige für die Dateiauswahl auf, auf der die gewünschten Dateien/Ordner angezeigt werden.



2 Tippen Sie auf [File] (Datei), um die Symbole für die Dateiverwaltung (Seite 33) aufzurufen.


HINWEIS

- Um den Dateivorgang abzubrechen, berühren Sie  unten rechts, um die Dateiverwaltungssymbole auszublenden.
- Sie können die Dateiverwaltungssymbole ein- oder ausblenden, indem Sie unten im Display seitwärts wischen.

3 Markieren Sie die gewünschten Dateien/Ordner, indem Sie die einzelnen Einträge berühren.

Es können mehrere Dateien/Ordner markiert werden. Wenn Sie alle angezeigten Einträge markieren wollen, berühren Sie  (Alle markieren). Berühren Sie  (Alle markieren) erneut, um alle Markierungen zu entfernen.

4 Berühren Sie  (Kopieren) oder  (Verschieben), um die Anzeige zur Auswahl des Speicherziels aufzurufen.

5 Wählen Sie das gewünschte Ziel (Pfad) aus, um die Dateien/Ordner einzufügen. Sie können einen neuen Ordner anlegen, indem Sie  (Neuer Ordner) berühren.

HINWEIS

Um den Vorgang abzubrechen, berühren Sie [Cancel] (Abbrechen), bevor Sie mit Schritt 6 fortfahren.

6 Berühren Sie [CopyHere] (An diese Stelle kopieren) oder [MoveHere] (An diese Stelle verschieben), um die in Schritt 3 ausgewählten Dateien/Ordner einzufügen.

Die eingefügte Datei bzw. der Ordner erscheint im Display zwischen den anderen Dateien an der richtigen Stelle der alphabetischen Reihenfolge.

Dateien/Ordner löschen

Sie können Dateien/Ordner löschen.


HINWEIS

- Dateien auf den voreingestellten Registerkarten können nicht gelöscht werden.
- Der Ordner „PianoRoom“ (Seite 48) lässt sich nicht löschen.



1 Rufen Sie die entsprechende Anzeige für die Dateiauswahl auf, auf der die gewünschten Dateien/Ordner angezeigt werden.

2 Tippen Sie auf [File] (Datei), um die Symbole für die Dateiverwaltung (Seite 33) aufzurufen.

HINWEIS

- Um den Dateivorgang abzubrechen, berühren Sie  unten rechts, um die Dateiverwaltungssymbole auszublenden.
- Sie können die Dateiverwaltungssymbole ein- oder ausblenden, indem Sie unten im Display seitwärts wischen.

3 Markieren Sie die gewünschten Dateien/Ordner, indem Sie die einzelnen Einträge berühren.

Es können mehrere Dateien/Ordner markiert werden. Wenn Sie alle angezeigten Einträge markieren wollen, berühren Sie  (Alle markieren). Berühren Sie  (Alle markieren) erneut, um alle Markierungen zu entfernen.

4 Berühren Sie  (Löschen).

5 Nach der Bestätigungsmeldung berühren Sie [Yes] (Ja), um die in Schritt 3 ausgewählten Dateien/Ordner endgültig zu löschen.

Um den Vorgang abzubrechen, berühren Sie [No] (Nein) statt [Yes] (Ja).

Dateien auf der Favoriten-Registerkarte registrieren

Sie können Ihre Favoriten oder häufig verwendete Voices oder Styles schnell aufrufen, indem Sie sie auf der Favoriten-Registerkarte registrieren. Berühren Sie die sternförmige Markierung (☆) rechts von einer Datei, um diese auf der Favoriten-Registerkarte zu registrieren. Um die registrierte Datei von der Favoriten-Registerkarte zu entfernen, berühren Sie das farbige Sternsymbol (★) auf der Favoriten-Registerkarte oder auf der Registerkarte, die die entsprechende Datei enthält.


HINWEIS

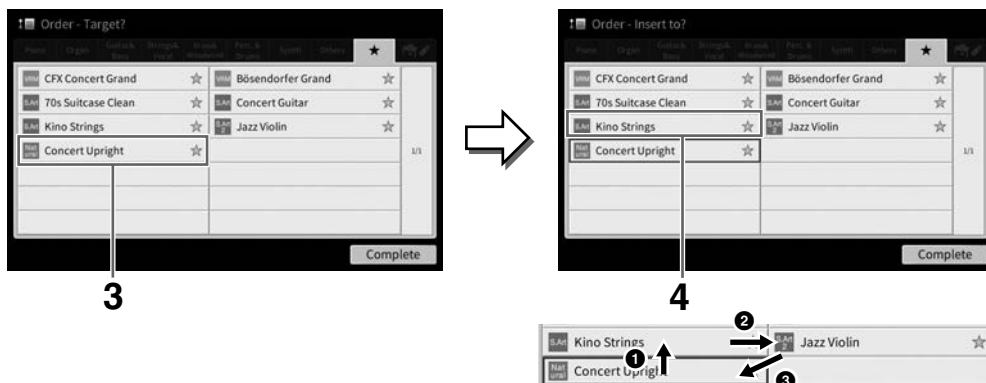
- Wenn Sie den Dateinamen der ursprünglichen Datei ändern oder diese verschieben/löschen, kann die zugehörige Datei durch Berühren des Dateinamens auf der Favoriten-Registerkarte nicht aufgerufen werden.
- Um die Datei von der Favoriten-Registerkarte zu entfernen, müssen Sie den farbigen Stern berühren und dann die Anzeige schließen oder umschalten.



Den Dateiordner auf der Favoriten-Registerkarte sortieren

Sie können auf der Favoriten-Registerkarte die Reihenfolge der Dateien ändern, wie beispielsweise für Voices und Styles.

- 1 Berühren Sie auf dem Auswahl-Display für Voice oder Styles die Favoriten-Registerkarte.
- 2 Berühren Sie  (Reihenfolge), um die Anzeige zur Bearbeitung der Reihenfolge aufzurufen.
- 3 Berühren Sie die Datei, die Sie verschieben möchten.

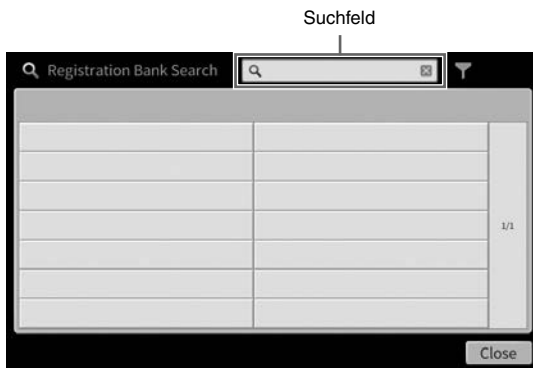


- 4 Berühren Sie den Speicherort, an den Sie die in Schritt 3 ausgewählte Datei verschieben möchten.

- 5 Wiederholen Sie die Schritte 3 bis 4 bei Bedarf.
- 6 Berühren Sie [Complete] (Abschließen), um das Display zur Bearbeitung der Reihenfolge zu verlassen.

Dateien suchen

- 1 Tippen Sie im Display für die Dateiauswahl auf  (Suchen), um das Display für die Dateisuche zu öffnen.
- 2 Berühren Sie das Suchfeld, um das Fenster zur Zeicheneingabe anzuzeigen.



- 3 Geben Sie den Dateinamen oder den Ordnernamen (oder nur einen Teil davon) an, um die Suche zu starten (Seite 37).

Wenn Sie mehrere Begriffe eingeben möchten, fügen Sie ein Leerzeichen zwischen den Wörtern ein. Nach Abschluss der Suche erscheint die Liste mit den gefundenen Datensätzen. Falls keine Dateien aufgelistet sind, führen Sie diesen Schritt noch einmal mit einem anderen Suchwort aus.

HINWEIS

Auf der Anzeige zur Auswahl der Registrierungsbank können Sie die Suche durch Filtern eingrenzen. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 92.

- 4 Wählen Sie die gewünschte Datei aus.

Sobald Sie eine Datei ausgewählt haben, tippen Sie je nach dem gewünschten Vorgang auf die entsprechende Schaltfläche [OK] oder [Add to Playlist] (der Playlist hinzufügen). Durch Antippen von [Cancel] (Abbrechen) erscheint das Display, das geöffnet war, bevor das Suchdisplay aufgerufen wurde.

Eingabe von Zeichen


Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie Zeichen zum Benennen von Dateien/Ordern und Text für die Suche von Dateien eingeben können. Die Zeicheneingabe erfolgt über das folgende Display.



1 Berühren Sie die Zeichentyp-Umschaltung.

■ Wenn die Sprache (Seite 22) auf einen anderen Wert als Japanisch gesetzt ist:


Durch Berühren von [Symbol] (oder [abc]) wird zwischen der Eingabe von Symbolen oder lateinischen Buchstaben (und Zahlen) umgeschaltet.

Um zwischen der Eingabe von Groß- und Kleinbuchstaben umzuschalten, berühren Sie  (Umschalttaste).

■ Wenn die Sprache (Seite 22) auf Japanisch gesetzt ist:

- a b c (全角 abc) : Lateinische Buchstaben und Zahlen in halber Größe (voller Größe)
- 記号 (全角記号) : Symbole in halber Größe (voller Größe)
- カナ (半角カナ) : Katakana in voller Größe (halber Größe)
- かな漢 : Hiragana und Kanji

Zum Umschalten zwischen voller und halber Größe berühren Sie die Zeichentyp-Umschaltung und lassen den Finger darauf liegen. Beispielsweise kann [半角カナ] aufgerufen werden, indem Sie den Finger auf [カナ] liegen lassen.

Bei der Eingabe von lateinischen Buchstaben können Sie durch Berühren von  (Umschalttaste) zwischen großen und kleinen Buchstaben umschalten.

2 Berühren Sie [◀]/[▶] oder drehen Sie am Datenrad, um den Cursor an die gewünschte Position zu verschieben.

3 Einzeleingabe der gewünschten Zeichen.

Um ein Zeichen zu löschen, berühren Sie [Delete] (Löschen); um alle Zeichen gleichzeitig zu löschen, berühren Sie [Delete] (Löschen) und lassen den Finger darauf liegen. Um ein Leerzeichen einzugeben, berühren Sie die in der Abbildung auf der vorigen Seite gezeigte Leertaste.

HINWEIS

- Je nachdem, in welchen der Anzeige für die Zeicheneingabe Sie arbeiten, können einige Arten von Zeichen nicht eingegeben werden.
- Ein Dateiname kann bis zu 46 Zeichen enthalten, ein Ordnernamen bis zu 50 Zeichen.
- Die folgenden Zeichen (halbe Größe) können nicht verwendet werden: \ / : * ? " < > |

■ Um Buchstaben mit zusätzlichen Symbolen einzugeben (wenn die Sprache auf einen anderen Wert als Japanisch gesetzt ist):

Sie können Buchstaben mit zusätzlichen Symbolen eingeben, beispielsweise Umlaute, indem Sie einen Buchstaben berühren und den Finger darauf liegen lassen, um eine Liste anzuzeigen. Berühren Sie beispielsweise „E“ und lassen Sie den Finger darauf liegen, um das „Ë“ aus der Liste einzugeben.

■ Um eine Umwandlung in Kanji vorzunehmen (wenn die Sprache auf Japanisch gesetzt ist):

Wenn die eingegebenen „Hiragana“-Zeichen invertiert dargestellt, d. h. markiert sind, berühren Sie [変換] mehrfach, um die Optionen für die Umwandlung anzuzeigen. Der invertiert dargestellte Bereich kann durch Berühren von [◀] oder [▶] geändert werden. Wenn Sie das gewünschte Kanji gefunden haben, berühren Sie [確定].

Um das konvertierte Kanji zurück zu „Hiragana“ ändern, berühren Sie [戻す].

Um den invertierten Bereich komplett zu löschen, berühren Sie [キャンセル].

HINWEIS

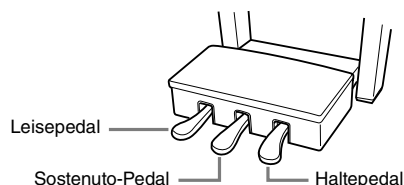
Um den Vorgang abzubrechen, berühren Sie [Cancel] (Abbrechen), bevor Sie mit Schritt 4 fortfahren.

4 Berühren Sie [OK], um die eingegebenen Zeichen (Dateiname usw.) abzuschließen.

Verwenden der Pedale

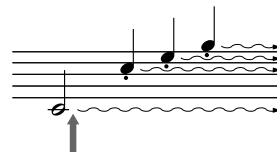
HINWEIS

- Die Pedale sind bei Auslieferung durch Vinylabdeckungen geschützt. Entfernen Sie vor dem Spiel die Abdeckungen von den Pedalen, damit Sie die Pedal-Effekte optimal anwenden können.
- Wenn die Pedalbox klappert oder nachgibt, wenn Sie die Pedale treten, drehen Sie an der Einstellvorrichtung, sodass sie fest am Boden aufsitzt (Seiten 119, 122, 125).



■ Haltepedal (rechts)

Durch Drücken dieses Pedals werden Noten gehalten. Durch Loslassen dieses Pedals werden die gehaltenen Töne sofort stummgeschaltet (gedämpft). Wenn Sie beim Spielen einer VRM-Voice (Seite 53) dieses Pedal betätigen, wird die charakteristische Saitenresonanz eines echten Klaviers/Flügels reproduziert.



Wenn Sie das Haltepedal hier drücken und halten, werden alle angezeigten Noten gehalten.

HINWEIS

- Bestimmte Voices, wie Streicher oder Blechbläser, werden fortwährend ausgehalten, so lange das Dämpfungs-/Sostenuto-Pedal gedrückt wird.
- Bestimmte Voices wie z. B. Schlagzeug-Sets werden vom Halte-/Sostenuto-Pedal ggf. nicht beeinflusst.

Halbpedal-Funktion

Mit der „Halbpedal“-Funktion des Dämpferpedals können Sie, je nachdem, wie weit Sie das Pedal herunterdrücken, den Klang nur teilweise bzw. verschieden lang ausklingen lassen. Je weiter Sie das Pedal drücken, desto länger klingt der Klang aus. Wenn Sie z. B. das Haltepedal betätigen und der Klang aller gespielten Noten zu sehr „verschmiert“, können Sie das Pedal teilweise loslassen, um die Haltedauer zu verringern. Da das Druckgefühl je nach Situation verschieden sein kann, wie unter anderem von dem Ort, an dem das Instrument aufgestellt wurde, können Sie im Display den halben Pedalweg nach Bedarf einstellen. Dazu wählen Sie [Menu] → [Assignable] → [Pedal] ([Menü] → [Zuweisbar] → [Pedal]). Einzelheiten hierzu finden Sie im Referenzhandbuch auf der Website (Seite 9).

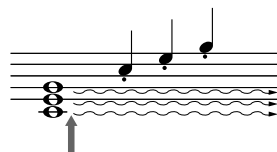
GP-Response-Damper-Pedal (nur CVP-909)

Das Dämpferpedal des CVP-909 wurde darauf ausgelegt, eine verbesserte taktile Erfahrung zu schaffen. Wenn es gedrückt wird, vermittelt es sehr viel besser das Gefühl, das ein Pedal bei einem echten Flügel erzeugt. Damit wird es leichter, den halben Pedalweg physisch zu erkennen und den Halbpedal-Effekt einfacher anzuwenden als mit anderen Pedalen.

■ Sostenuto-Pedal (Mitte)

Wenn die Klavier-Voice ausgewählt ist und Sie eine Note oder einen Akkord auf der Tastatur anschlagen, halten und dann das Sostenuto-Pedal betätigen, werden diese (und nur diese) Noten ausgehalten, solange das Pedal gedrückt wird. Alle nachfolgend gespielten Noten werden nicht ausgehalten.

Wenn eine andere Voice als Klavier/Flügel ausgewählt ist, wird dem mittleren Pedal automatisch eine für die jeweilige Voice geeignete Funktion zugewiesen.



Wenn Sie das Sostenuto-Pedal hier drücken und halten, werden nur die Noten gehalten, die zu diesem Zeitpunkt gedrückt sind.

■ Leisepedal (links)

Durch Drücken dieses Pedals bei ausgewählter Piano-Voice wird die Lautstärke aller gespielten Noten verringert, und der Klang wird weicher. Wenn eine andere als eine Klavier/Flügel-Voice ausgewählt ist, wird dem mittleren Pedal automatisch eine für die jeweilige Voice geeignete Sonderfunktion zugewiesen. Sie können die Tiefe des „Soft Pedal“-Effekts in dem Display anpassen, das Sie mit [Menu] → [Assignable] → [Pedal] ([Menü] → [Zuweisbar] → [Pedal]) aufrufen können. Einzelheiten hierzu finden Sie im Referenzhandbuch auf der Website (Seite 9).

Zuweisen einer Funktion für ein Pedal

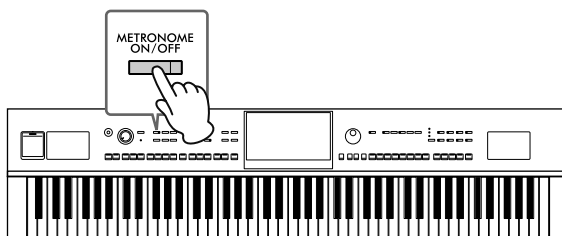
Verschiedene Sonderfunktionen können Sie jedem der drei Pedale oder einem zusätzlichen Fußregler/ Fußschalter (gesondert erhältlich) zuordnen, wie zum Beispiel zum Starten und Stoppen eines Songs oder zur Steuerung von Super-Articulation-Voices. Diese können in dem Display eingestellt werden, das über [Menu] → [Assignable] → [Pedal] ([Menü] → [Zuweisbar] → [Pedal]) aufgerufen wird. Einzelheiten hierzu finden Sie im Referenzhandbuch auf der Website (Seite 9).

Verwenden des Metronoms

Mit der Taste [METRONOME ON/OFF] können Sie das Metronom starten bzw. stoppen. Das Metronom erzeugt ein Klickgeräusch, das als genaue Tempovorgabe beim Üben dient oder es Ihnen ermöglicht, ein bestimmtes Tempo zu testen.

HINWEIS

Sie können auch den Takt, die Lautstärke und den Ton des Metronoms auf der Anzeige ändern, die über [Menu] → [Metronome] → [Metronome] ([Menü] → [Metronom] → [Metronom]) aufgerufen wird.

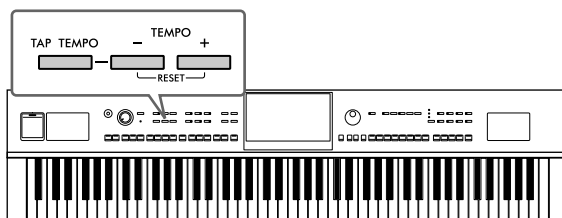


Einstellen des Tempos

Mit den TEMPO-Tasten [-] und [+] können Sie das Wiedergabetempo von Metronom, Style und MIDI-Song ändern. Das Tempo von Style und MIDI-Song lässt sich auch mit der [TAP TEMPO]-Taste einstellen.

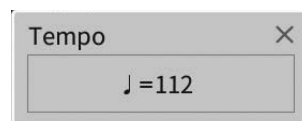
HINWEIS

Wenn Sie das Tempo eines Audio-Songs anpassen möchten, verwenden Sie die Funktion „Time Stretch“ auf Seite 75.



■ TEMPO-Tasten [-]/[+]

Drücken Sie die TEMPO-Taste [-] oder [+], um die Einblendanzeige für die Tempoeinstellung aufzurufen. Um das Tempo innerhalb eines Bereichs von 5–500 Schlägen pro Minute zu vermindern oder zu erhöhen, verwenden Sie die TEMPO-Tasten [-]/[+]. Wenn Sie eine dieser Tasten gedrückt halten, ändert sich der Wert kontinuierlich. Durch gleichzeitiges Drücken der TEMPO-Tasten [-] und [+] rufen Sie das Standardtempo des zuletzt ausgewählten Styles oder Songs auf.



■ [TAP TEMPO]-Taste

Sie können während der Wiedergabe eines Styles oder MIDI-Songs das Tempo ändern, indem Sie zweimal im gewünschten Tempo auf die [TAP TEMPO]-Taste tippen. Wenn die Style- und Song-Wiedergabe gestoppt ist, wird durch Tippen auf die [TAP TEMPO]-Taste (viermal für ein 4/4-Taktmaß) die Wiedergabe des Rhythmus-Parts des Styles in dem von Ihnen getippten Tempo gestartet.

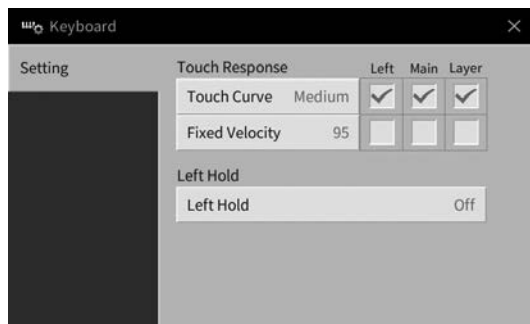
HINWEIS

Sie können die Art des Sounds ändern, der erzeugt wird, wenn Sie über [Menu] → [Metronom] → [Tap Tempo] ([Menü] → [Metronom] → [Tempo tippen]) die [TAP TEMPO]-Taste berühren, oder Sie können dessen Lautstärke ändern.

Einstellen der Anschlagempfindlichkeit der Tastatur

Die Anschlagempfindlichkeit bestimmt, wie sehr sich die Lautstärke mit Ihrer Anschlagstärke ändert. Diese Einstellung wirkt sich nicht auf den Widerstand der Tastatur aus.

- 1 Rufen Sie die Funktionsanzeige mit [Menu] → [Keyboard] ([Menü] → [Tastatur]) auf.



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

<p>Touch Curve (Anschlagkurve)</p>	<p>Markieren Sie die Kontrollkästchen für die gewünschten Keyboard-Parts und berühren Sie sie dann hier, um das Einstellungsfenster zu öffnen und den Typ „Touch Sensitivity“ (Anschlagempfindlichkeit) auszuwählen. Wenn Sie die Markierung entfernen, erzeugt das Spielen auf dem entsprechenden Part einen feststehenden Anschlagswert, unabhängig von Ihrer Anschlagstärke.</p> <p>HINWEIS Bei einigen Voices hat die Einstellung der Anschlagempfindlichkeit möglicherweise keine Wirkung.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hard2: Erfordert einen kräftigen Anschlag, um eine große Lautstärke zu erzeugen. Geeignet für Spieler mit hartem Anschlag. • Hard1: Erfordert einen mittelkräftigen Anschlag, um laut zu spielen. • Medium: Standardmäßige Anschlagempfindlichkeit. • Soft1: Erzeugt schon bei mittlerem Anschlag eine relativ große Lautstärke. • Soft2: Erzeugt relativ große Lautstärken, auch bei leichter Spielstärke. Geeignet für Spieler mit zartem Anschlag.
<p>Fixed Velocity (Feste Anschlagstärke)</p>	<p>Stellen Sie sicher, dass das Kontrollkästchen für die gewünschten Keyboard-Parts markiert ist, und berühren Sie die Anzeige dann hier, um das Einstellungsfenster zu öffnen und den Anschlagswert einzustellen, mit dem Sie die Tasten spielen, die dann unabhängig von Ihrer Anschlagstärke unverändert bleibt.</p>

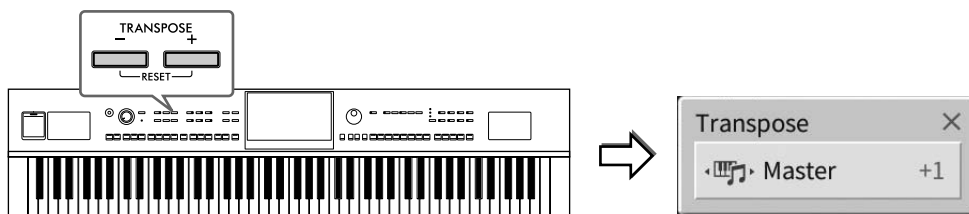
Näheres zur Left-Hold-Funktion erfahren Sie unter Seite 52.

Transponieren der Tonhöhe in Halbtonschritten

Die TRANSPOSE-Tasten [-]/[+] transponieren die Gesamtonhöhe des Instruments (Tastaturklang, Style-Wiedergabe, MIDI-Song-Wiedergabe usw.) in Halbtonschritten (von -12 bis 12). Drücken Sie gleichzeitig die Tasten [-] und [+], um den Wert auf 0 zurückzusetzen.

HINWEIS

- Wenn Sie die Tonhöhe des Audio-Songs transponieren möchten, verwenden Sie den Parameter Pitch Shift (Tonhöhenverschiebung) unter Seite 74.
- Die Transponierfunktionen haben keine Auswirkung auf die Drum-Kit- oder SFX-Kit-Voices.



Sie können den zu transponierenden Part wie gewünscht und unabhängig einstellen. Berühren Sie das Einblendfenster Transpose (Transponierung) mehrmals, bis der gewünschte Part angezeigt wird, und transponieren Sie ihn dann mit den TRANSPOSE-Tasten [-]/[+].

HINWEIS

Das Transponieren kann mit [Menu] → [Transpose] ([Menü] → [Transponieren]) auch im Display vorgenommen werden.

Master	Transponiert die Tonhöhe des gesamten Klangs des Instruments, mit Ausnahme des Audio-Songs, des Eingangssignals von der [MIC/LINE IN]-Buchse und der Audioeingabe vom externen Gerät.
Keyboard (Tastatur)	Transponiert die Tonhöhe der Tastatur einschließlich des Akkordgrundtons für die Style-Wiedergabe.
Song	Transponiert die Tonhöhe des MIDI-Songs.

Feinabstimmen der Tonhöhe

Per Voreinstellung ist die Referenztonhöhe des gesamten Instruments entsprechend der temperierten Stimmung auf 440,0 Hz eingestellt. Diese Einstellung kann in dem Display geändert werden, die mit [Menu] → [Tuning] ([Menü] → [Stimmung]) aufgerufen wird. Einzelheiten hierzu finden Sie im Referenzhandbuch auf der Website (Seite 9).

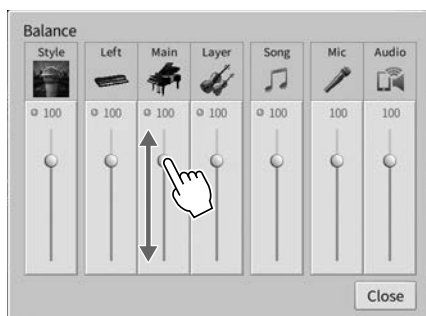
Hz (Hertz):

Diese Maßeinheit bezieht sich auf die Frequenz eines Klangs und gibt an, wie oft eine Schallwelle pro Sekunde schwingt.

Einstellen der Lautstärkeverhältnisse

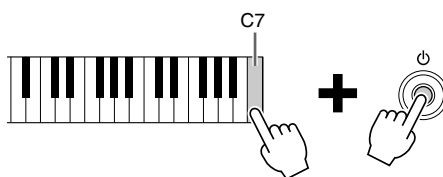
Im Balance-Display, das mit [Menu] → [Balance] aufgerufen wird, können Sie das Lautstärkeverhältnis zwischen den Tastatur-Parts (Left, Main, Layer), dem Style, dem Song, dem Mikrofonklang und dem vom externen Gerät empfangenen Audio-Eingangssignal einstellen (Seite 107). Gleiten Sie für jeden Part, dessen Lautstärke eingestellt werden soll, mit dem Finger vertikal über die Anzeige.

Da die Lautstärke von MIDI-Songs und Audio-Songs unabhängig voneinander eingestellt wird, müssen Sie das Lautstärkeverhältnis für jeden einzelnen Fall einstellen (wenn ein MIDI-Song ausgewählt wurde, oder wenn ein Audio-Song ausgewählt wurde).



Wiederherstellen der werksseitig programmierten Einstellungen (Initialisieren)

Schalten Sie das Instrument mit dem Netzschalter ein, während Sie die Taste C7 (die Taste ganz rechts auf der Tastatur) gedrückt halten. Stellt die Werkseinstellungen für alle Einstellungen außer „Language“ (Sprache; Seite 22), „Owner Name“ (Benutzername; Seite 22) und der Bluetooth-Pairing-Informationen (Seite 109) wieder her (Initialisierung).



HINWEIS

Sie können auch den werksseitigen Standardwert bestimmter Einstellungen wiederherstellen oder alle Dateien/Ordner im User-Speicher löschen. Rufen Sie dazu das folgende Display auf: [Menu] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → Seite 1/2. Einzelheiten hierzu finden Sie im Referenzhandbuch auf der Website (Seite 9).

Um den Standardwert eines von Ihnen geänderten Parameters zurücksetzen, den Sie nicht selbst geändert haben

Berühren und halten Sie den Wert im Display (Seite 30).

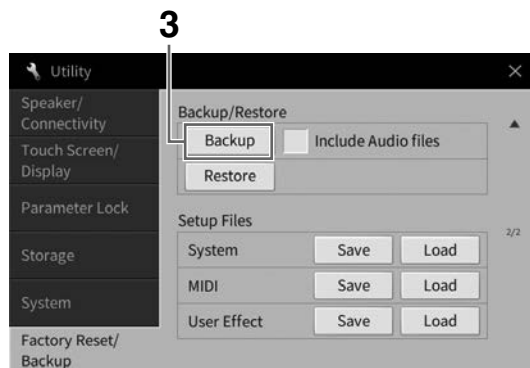
Datensicherung

Sie können sämtliche im USER-Speicher dieses Instruments gespeicherten Daten (ausgenommen geschützte Songs) und sämtliche Einstellungen als eine einzige Datei auf dem USB-Flash-Laufwerk speichern (Dateinamenerweiterung: .bup). Dieses Verfahren wird der Datensicherheit und Datensicherung halber empfohlen, falls ein Schaden auftritt.

HINWEIS

- Informationen über die Einstellungen, die gesichert werden können, finden Sie in der Spalte „Backup/Restore“ in der „Parametertabelle“ der Datenliste auf der Website (Seite 9).
- Achten Sie darauf, vor Verwendung eines USB-Flash-Laufwerks den Abschnitt „Anschließen von USB-Geräten“ auf Seite 103 zu lesen.
- Sie können auch User-Daten wie Voices, Songs, Styles, Registration Memories und Playlists sichern, indem Sie die gewünschten Dateien einzeln auf das USB-Flash-Laufwerk kopieren. Anweisungen finden Sie auf Seite 34.
- Sie können die System-Einstellungen, MIDI-Einstellungen und die User-Effekt-Einstellungen einzeln sichern. Näheres finden Sie im Abschnitt „Utility“ (Vornehmen globaler Systemeinstellungen) im Referenzhandbuch auf der Website (Seite 9).

- 1 Schließen Sie das USB-Flash-Laufwerk am [USB TO DEVICE]-Anschluss als Backup-Ziel an.**
- 2 Rufen Sie das Display mit [Menu] → [Utility] → [Factory Reset/ Backup] → page 2/2 ([Menü] → [Dienste] → [Werkseinstellungen/Backup] → Seite 2/2) auf.**
Wenn Sie die Audio-Songs (WAV/MP3) sichern möchten, die im User-Speicher gespeichert sind, markieren Sie das Kästchen „Include Audio Files“ (Audiodateien einschließen). Da Audiodateien viel Speicher benötigen, entfernen Sie das Häkchen, wenn Sie diese nicht speichern möchten.



- 3 Berühren Sie [Backup], um die Sicherungsdatei auf dem USB-Flash-Laufwerk zu speichern, und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.**

Wiederherstellen der Sicherungsdatei

Dazu tippen Sie im oben beschriebenen Schritt 3 auf [Restore] (Wiederherstellen). Wenn der Vorgang beendet ist, wird das Instrument automatisch neu gestartet.

ACHTUNG

- Wenn irgendeine der Dateien (wie Songs oder Styles) im User-Speicher des Instruments den gleichen Namen hat wie in den Daten der Sicherungsdatei, werden diese Daten durch Wiederherstellen der Backup-Datei gelöscht. Verschieben oder kopieren Sie vor dem Wiederherstellen alle wichtigen Daten des User-Speichers im Instrument auf ein USB-Flash-Laufwerk (Seite 34).
- Es dauert ein paar Minuten, bis der Sicherungs-/Wiederherstellungsvorgang abgeschlossen ist. Schalten Sie das Gerät während der Datensicherung oder Wiederherstellung nicht aus. Durch Ausschalten des Instruments während der Datensicherung oder Wiederherstellung können die Daten beschädigt werden oder verloren gehen.

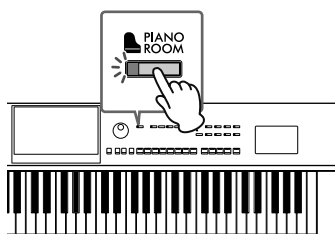
2 Piano Room

– Klavierspiel in perfekter Umgebung –

Die Piano-Room-Funktion („Klavierzimmer“) ist für diejenigen gedacht, die einfach und bequem das Klavierspiel auf diesem Instrument genießen möchten. Es spielt überhaupt keine Rolle, welche Einstellungen Sie am Bedienfeld vorgenommen haben, Sie können jederzeit die für das Klavierspiel optimalen Einstellungen mit einem Tastendruck abrufen. Sie können diese Klaviereinstellungen auch nach Ihrem Geschmack verändern, oder Sie können so Klavier spielen, als ob Sie in einer kleinen Band spielen würden.

Klavierspiel im „Piano Room“

- 1 Drücken Sie die [PIANO ROOM]-Taste, um das Piano-Room-Display aufzurufen.** Dadurch werden die entsprechenden Bedienelementeinstellungen für das Klavierspiel aufgerufen. Alle Tasten auf dem Bedienfeld mit Ausnahme der Tasten [PIANO ROOM] und [HOME] sind deaktiviert.



Begleitautomatik (Seite 45)

Aufnahme/Wiedergabe (Seite 48) Detaileinstellungen (Seite 47)

- 2 Spielen Sie auf dem Instrument.**

Ändern Sie die Klaviereinstellungen, z. B. Piano Type, Environment (Reverb Type) usw., je nach der Musikrichtung Ihres Spiels.


■ Auswählen des Piano-Typs

Drücken Sie auf das Bild des Flügels, um die Piano-Liste aufzurufen, und wählen Sie dann den gewünschten Klaviertyp aus. Wenn eine Flügel-Voice („Grand Piano“) ausgewählt ist, können Sie den Deckel öffnen oder schließen, indem Sie ihn im Bild auf- oder zuziehen, oder mithilfe des Datenrads.

■ Auswählen einer Umgebung (Reverb-Typ)

Berühren Sie das Hintergrundbild des Flügels, um die Environment-Liste aufzurufen, und wählen Sie die gewünschte klangliche Umgebung aus. Dadurch wird der Reverb-Typ entsprechend des ausgewählten Enviroments eingestellt.

■ Verwenden des Metronoms




Berühren Sie  (Metronom), um das entsprechende Einblendfenster zu öffnen. Sie können das Metronom ein- oder ausschalten oder dessen Tempo verändern. Das Tempo können Sie auch ändern, indem Sie zweimal nacheinander im gewünschten Tempo [Tap] berühren.

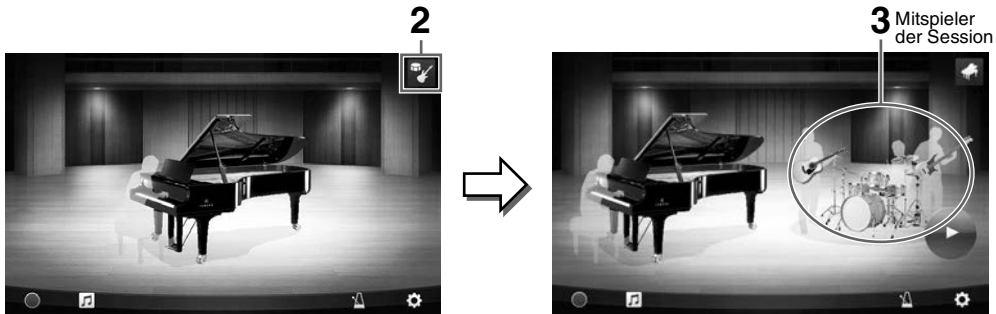
Um eine Liste oder eine Einstellanzeige zu schließen, berühren Sie irgendeine Stelle außerhalb der Liste oder der Einstellanzeige.

- 3 Drücken Sie die [PIANO ROOM]-Taste oder die [HOME]-Taste, um das Piano-Room-Display zu verlassen.**

Alle Bedienelementeinstellungen werden auf die Werte zurückgesetzt, die eingestellt waren, bevor das Piano-Room-Display aufgerufen wurde.

Klavier spielen zusammen mit weiteren Instrumenten

- 1 Drücken Sie die [PIANO ROOM]-Taste, um das Piano-Room-Display aufzurufen.**
- 2 Tippen Sie auf  (Begleitung) oben rechts im Display.**
Es erscheinen Mitspieler (Session Players) im Display. Die Mitspieler können durch Berühren von  (Begleitung) oder  (Piano) ein- oder ausgeblendet werden.







- 3 Wählen Sie die Art der Begleitung aus.**
Berühren Sie das Bild der Mitspieler, um die Liste für die Auswahl der gewünschten Begleitung aufzurufen. Um die Liste zu schließen, berühren Sie irgendeine Stelle außerhalb der Liste.

Art der Begleitung

Um durch die Liste zu blättern, wischen Sie horizontal über das Display.




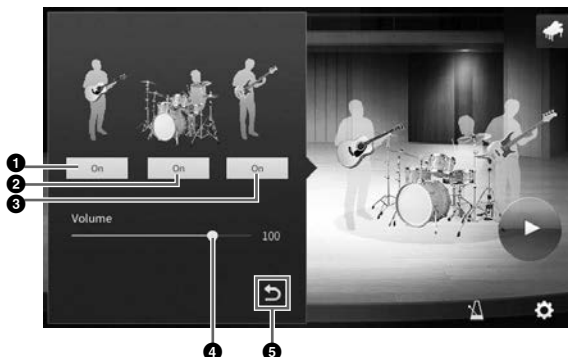
- 4 Berühren Sie  (Start).**
Das Intro wird wiedergegeben.
Wenn Sie das Tempo einstellen möchten, berühren Sie [] oder [] in dem Display, das in Schritt 3 aufgerufen wurde. Durch zweimaliges Tippen auf [Tap] im gewünschten Tempo kann das Tempo ebenfalls geändert werden.
- 5 Spielen Sie nach der Einleitung auf der Tastatur.**
Die Mitspieler der Session begleiten Sie zu Ihrem Spiel. Jazz oder Pop werden empfohlen.
- 6 Berühren Sie  (Stopp), um die Begleitung zu stoppen.**
Die Begleitung stoppt, nachdem ein Schluss-Pattern abgelaufen ist.

HINWEIS

Die Begleitfunktionen sind auch außerhalb des Piano Room verfügbar. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 58.

Ändern der Einstellungen für die Begleitung

Berühren Sie  (Einstellungen) am unteren Rand der Liste der in Schritt 3 auf Seite 45 gewählten Begleitungstypen, um die Einstellanzeige aufzurufen.




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

Ändern/Zurücksetzen der Piano-Room-Einstellungen

Sie können verschiedene Einstellungen des Piano Room ändern. Sie können auch alle Piano-Room-Einstellungen auf die Standardeinstellungen zurücksetzen.

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

Um die Einstellungen für die Begleitung zu ändern, berühren Sie  (Begleitung), so dass die Mitspieler der Session angezeigt werden.



2 Berühren Sie (Einstellungen), um die Einstellungen zu ändern.

Abgeschattete Einträge in der folgenden Liste sind nur verfügbar, wenn Session-Mitspieler angezeigt werden. Um die Einstellanzeige zu schließen, berühren Sie irgendeine Stelle außerhalb der Liste oder der Einstellanzeige.

Environment*	Zum Auswählen der räumlichen Umgebung (Reverb Type).
Lid Position*	Bestimmt, wie weit der Deckel geöffnet ist. Nur verfügbar, wenn eine Flügel-Voice ausgewählt ist.
Tune	Legt die Tonhöhe des Instruments in Schritten von 1 Hz fest.
Dynamics Control	Bestimmt, wie die Lautstärke der Begleitung auf die Anschlagstärke Ihres Spiels reagiert. Off (Aus) Die Lautstärke der Begleitung reagiert nicht auf Ihre Anschlagstärke. Narrow (Schmal) Die Lautstärke der Begleitung reagiert innerhalb eines schmalen Bereichs auf Ihre Anschlagstärke. Das heißt, Sie müssen deutlich lauter oder leiser spielen, damit die Lautstärke der Begleitung reagiert. Medium ... (Mittel) Die Lautstärke der Begleitung reagiert normal auf Ihre Anschlagstärke. Wide (Weit) Die Lautstärke der Begleitung reagiert innerhalb eines weiten Bereichs auf Ihre Anschlagstärke. Das heißt, Sie müssen nur etwas lauter oder leiser spielen, damit die Lautstärke der Begleitung reagiert.
Section Control*	Wenn Sie dies einschalten, erscheinen Tasten für Variationen (Sections) der Begleitung (A, B, C, D) unten im Display. Durch effektive Nutzung dieses Sections können Sie Ihrem Spiel auf einfache Art Variationen hinzufügen.
Fingering Type*	Stellt die Akkordgrifftechnik (Seite 65) auf „AI Full Keyboard“ oder „AI Fingered“ ein.
Split Point*	Stellt den Split-Punkt (Seite 54) ein, wenn als Akkordgrifftechnik (s. o.) der Typ „AI Fingered“ gewählt ist.
Reset	Setzt alle Einstellungen des Piano Room auf die Standardeinstellungen zurück.

Die mit * (Sternchen) markierten Einstellungen bleiben auch dann erhalten, wenn Sie diese Anzeige verlassen oder das Gerät ausschalten. Beim nächsten Drücken der [PIANO ROOM]-Taste werden die Piano-Room-Einstellungen aufgerufen, die beim letzten Mal vorgenommen wurden.

Aufnehmen Ihres Spiels im Piano Room

Sie können Ihr Spiel im Piano Room als MIDI-Song (Seite 67) im User-Speicher des Instruments aufnehmen.

- 1 Drücken Sie die [PIANO ROOM]-Taste, um das Piano-Room-Display aufzurufen.**
Nehmen Sie die gewünschten Einstellungen vor, z. B. Auswahl des Klavier-/Flügeltyps, Aufrufen der Session-Spieler usw.
- 2 Berühren Sie [●] (Aufnahme), um die Aufnahme zu starten, und spielen Sie dann auf der Tastatur.**
Wenn Sie bereits ab der Intro-Sequenz der Begleitung aufnehmen möchten, starten Sie die Begleitung.
- 3 Berühren Sie [■] (Stopp), um die Aufnahme zu beenden.**
- 4 Sobald eine Meldung erscheint, die Sie zum Speichern auffordert, berühren Sie „Yes“, um die Datei zu speichern.**



ACHTUNG

Die aufgenommenen Daten gehen verloren, wenn das Instrument ausgeschaltet wird, ohne dass Sie vorher gespeichert haben.

- 5 Um das aufgenommene Spiel anzuhören, berühren Sie [🎵] (Song), und berühren Sie im dann erscheinenden Display [▶] (Wiedergabe).**
Berühren Sie [■] (Stopp), um die Wiedergabe zu beenden.

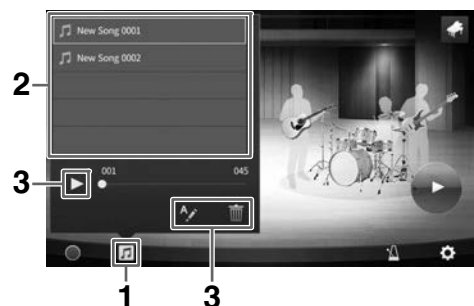
HINWEIS

Die Songs, die im Piano Room aufgenommen wurden, werden im Ordner „PianoRoom“ auf der User-Registerkarte (MIDI) in der Anzeige für die Song-Auswahl (Seite 68) angezeigt.

Wiedergabe aufgenommener Songs, Ändern der Song-Namen, Löschen von Songs

- 1 Berühren Sie [🎵] (Song) im Piano-Room-Display, um die Song-Liste aufzurufen.**
- 2 Berühren Sie den gewünschten Song.**
- 3 Berühren Sie das gewünschte Symbol.**

- [▶] (Wiedergabe): Startet die Wiedergabe des ausgewählten Songs. Um die Wiedergabe zu stoppen, berühren Sie [■] (Stopp).
- [📄] (Umbenennen): Ändert den Namen des ausgewählten Songs. Näheres zur Zeicheneingabe erfahren Sie unter Seite 36.
- [🗑️] (Löschen): Löscht den ausgewählten Song.



HINWEIS

Die Songs, die im Piano Room aufgenommen wurden, können ausgewählt und aus dem Ordner „PianoRoom“ auf der User-Registerkarte (MIDI) in der Anzeige für die Song-Auswahl (Seite 68) wiedergegeben werden.

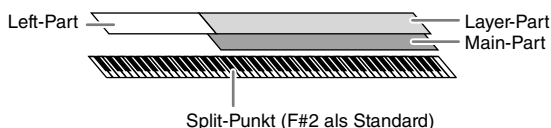
3 Voices

– Spielen auf der Tastatur –

Das Instrument bietet eine große Palette außerordentlich realistischer Instrumentenklänge (bezeichnet als Voices) wie Klavier, Gitarre, Streicher, Blech- und Holzbläser und mehr.

Spielen der Preset-Voices

Die Voices können über drei Tastatur-Parts gespielt werden: Left, Main und Layer. Diese Spielmodi gestatten Ihnen, einfach eine Voice (Main) zu spielen, zwei verschiedene Voices übereinander (Main und Layer), oder unterschiedliche Voices in den Bereichen für die linke und die rechte Hand der Tastatur (Main/Layer und Left). Durch Kombination dieser drei Parts können Sie üppige Instrumentaltextures und praktische Kombinationen für Ihr Spiel schaffen.



Wenn der Left-Part ausgeschaltet ist, wird die gesamte Tastatur für die Main- und Layer-Parts verwendet. Wenn der Left-Part eingeschaltet ist, werden die Taste F#2 und die darunter liegenden Tasten für den Left Part verwendet, während die oberen Tasten (außer F#2) für die Parts Main und Layer verwendet werden. Die Taste, die die Tastatur in die Bereiche für die linke und die rechte Hand unterteilt, wird als „Split-Punkt“ bezeichnet, und deren Tastatur-LED leuchtet, wenn der Left Part eingeschaltet ist. Die Voices der eingeschalteten Parts können auf dem Home-Display bestätigt werden.

HINWEIS

- Sie können auch nur den Layer-Part spielen, indem Sie den Main-Part abschalten.
- Der Split-Punkt kann beliebig geändert werden (Seite 54).
- Die Tastatur-LED leuchtet auch am Style-Split-Punkt, wenn die STYLE-CONTROL-Taste [ACMP ON/OFF] eingeschaltet ist.

1 Wählen Sie den Tastatur-Part aus und rufen Sie dann die Anzeige zur Voice-Auswahl auf.

Auf diese Weise können Sie eine Voice für jeden Tastatur-Part auswählen.

■ Die Anzeige berühren

1-1 Berühren Sie auf dem Home-Display [Main], [Left] oder [Layer], um den gewünschten Tastatur-Part zu aktivieren

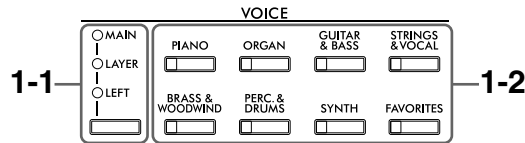
In der Anzeigemitte werden die eingeschalteten Tastatur-Parts und ihre entsprechenden Voices dargestellt.



1-2 Berühren Sie die Voice des gewünschten Parts, um die Anzeige zur Auswahl der Voice aufzurufen.

■ Verwenden der Bedienfeldtasten

1-1 Zur Auswahl des Tastatur-Parts drücken Sie gegebenenfalls wiederholt die VOICE-Taste [MAIN/LAYER/LEFT], bis die Anzeigelampe des gewünschten Parts leuchtet.

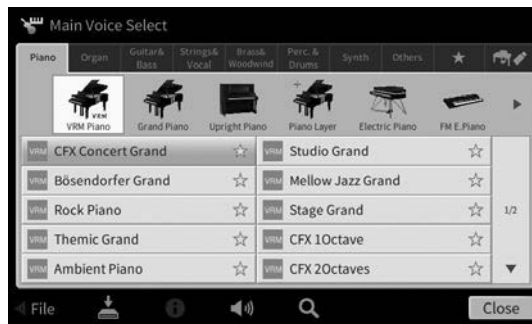


1-2 Drücken Sie eine der gewünschten Auswahltasten für die VOICE-Kategorie, um die Anzeige für die Voice-Auswahl aufzurufen.

HINWEIS

- Mit den Tasten für die Auswahl der Voice-Kategorie können Sie ganz einfach Voices für die Main- und Layer-Parts auswählen. Drücken Sie eine andere der Auswahltasten für die Voice-Kategorie, während Sie eine der Auswahltasten für die Voice-Kategorie gedrückt halten. Die Voice der zuerst gedrückten Taste wird dem Main-Part zugeordnet, die Voice der anschließend gedrückten Taste dem Layer-Part.
- Sie können die Unterkategorie durch zwei- oder mehrmaliges Drücken derselben Voice-Kategorietaste ändern.

2 Berühren Sie die gewünschte Voice.



HINWEIS

Die Registerkarte „Others“ enthält XG- und andere Voices. Näheres zum Auswählen dieser Voices finden Sie im Abschnitt „VoiceSetting“ im Referenzhandbuch auf der Website (Seite 9).

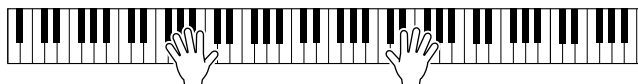
Den Klangcharakter der Voices hören:

- Berühren Sie (Demo), um die Demo-Wiedergabe der ausgewählten Voice zu starten.
- Berühren Sie (Demo) erneut, um die Wiedergabe zu beenden.
- Berühren Sie (Information), um das Voice-Information-Fenster aufzurufen. Abhängig von der Voice kann es sein, dass dieses nicht vorhanden ist.

3 Vergewissern Sie sich, dass der gewünschte Tastatur-Part eingeschaltet ist.

Die Ein/Aus-Einstellung des Tastatur-Parts erfolgt wie in Schritt 1-1 in „Berühren der Anzeige“ beschrieben.

4 Spielen Sie auf dem Instrument.



Eigenschaften der Voices

Links von jedem Voice-Namen in der Anzeige für die Voice-Auswahl wird das Symbol angezeigt, das ihren speziellen Klangcharakter darstellt.



Es gibt Voices mit verschiedenem Klangcharakter. Hier werden nur die Folgenden beschrieben. Für nähere Erklärungen beachten Sie den Abschnitt „VoiceSetting“ im Referenzhandbuch auf der Website (Seite 9).

- : **VRM-Voices (Seite 53)**

Diese Voices reproduzieren die typische Saitenresonanz eines echten Klaviers/Flügels.

- / : **Super-Articulation-Voices (S.Art, S.Art2) (Seite 55)**

Der Begriff „Artikulation“ bezieht sich in der Musik normalerweise auf den Übergang oder die Kontinuität zwischen Noten. Dies zeigt sich häufig bei besonderen Spieltechniken wie Staccato, Legato und Notenbindungen.

- : **Organ-Flutes-Voices (Seite 56)**

Erlaubt Ihnen, alle klassischen Orgelklänge nachzubilden, indem Sie die Fußmaße für die Orgelpfeifen und die perkussiven Klänge festlegen, wie auf konventionellen Orgeln.

- / : **Drum Voices, / : SFX Voices**

Ermöglicht Ihnen, verschiedene Schlag- und Percussion-Instrumente oder SFX-Sounds (Sound-Effekte) zu spielen, die einzelnen Tasten auf der Tastatur zugeordnet sind. Einzelheiten zur Tastenzuordnung finden Sie in der „Liste der Drum-/Tastenzuordnungsliste“ in der Datenliste auf der Website (Seite 9). Bei einigen Drum- und SFX-Voices können Sie die Funktion Drum Kit Tutor verwenden, um die Tastenzuordnungen im Display zu sehen, wie folgend beschrieben.

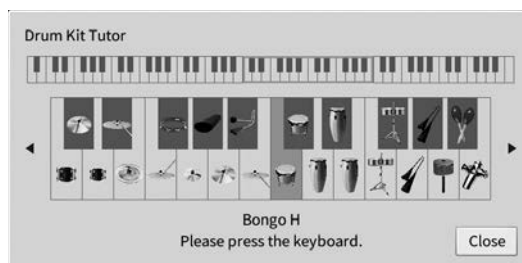
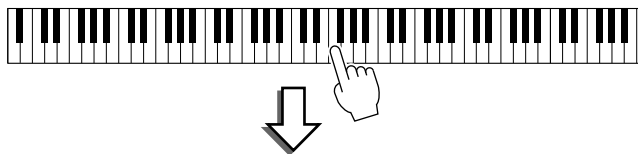
Anzeigen der Instrumente, die den Tasten auf der Tastatur zugewiesen sind (Drum Kit Tutor)

Bei Drum-Voices, bei denen (Drum Kit Tutor) im Voice-Bereich des Home-Displays oder unterhalb des Auswahl-Displays für Voices erscheint, können Sie die Tastenzuweisungen abrufen, indem Sie dieses Symbol berühren.

1 Berühren Sie (Drum Kit Tutor), um das Drum-Kit-Tutor-Fenster aufzurufen.

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

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



Aushalten der in der Left-Voice gespielten Töne auch nach dem Loslassen der Tasten (Left Hold)

Wenn via [Menu] → [Keyboard] die Left-Hold-Funktion eingeschaltet ist („On“), wird die Voice des Left-Parts auch dann ausgehalten, wenn die Klaviertasten losgelassen werden. Nicht ausklingende Voices (wie Streicher) werden gleichmäßig gehalten, während ausklingende Voices (z. B. Klavier) langsamer ausklingen (wie bei Betätigung des Haltepedals).

Wenn die Funktion Left Hold (Aushaltfunktion für die linke Stimme) auf „Ein“ gestellt ist, wird links auf der Keyboard-Darstellung in der Mitte des Home-Displays ein „H“ angezeigt.



Aufrufen geeigneter Einstellungen für das Klavierspiel (Piano Reset)

Unabhängig davon, welche Einstellungen Sie am Bedienfeld vorgenommen haben, können Sie das Instrument einfach und jederzeit auf die richtigen Einstellungen zum Klavierspielen zurücksetzen. Mit dieser Funktion namens „Piano Reset“ können Sie die Voice „CFX Concert Grand“ über die gesamte Tastatur spielen.

HINWEIS

Diese Funktion lässt sich nicht verwenden, während die Piano-Room-Anzeige (Seite 44) oder die Piano-Lock-Anzeige (siehe folgende Seite) angezeigt wird.

- 1 Drücken und halten Sie die [PIANO ROOM]-Taste mindestens zwei Sekunden lang.**
Im Display wird eine Meldung angezeigt.
- 2 Tippen Sie auf [Reset], um die richtigen Einstellungen für das Klavierspiel aufzurufen.**

Sperrung der Einstellungen für das Klavierspiel (Piano Lock)

Sie können die Bedieneinstellungen des Instruments in der Einstellung für das Klavierspiel „sperrn“, unabhängig davon, welche Einstellungen Sie am Bedienfeld vorgenommen haben. Wenn die Sperre einmal aktiviert ist, bleibt das Instrument auch dann im voreingestellten Klavier-Modus, wenn andere Tasten gedrückt werden – Sie können nur auf der Tastatur spielen, die Pedale verwenden oder die Gesamtlautstärke einstellen. Piano Lock schützt Sie also davor, dass Sie während Ihres Klavierspiels aus Versehen einen anderen Klang auswählen und spielen.

- 1 Drücken und halten Sie die [PIANO ROOM]-Taste mindestens zwei Sekunden lang.**
Im Display wird eine Meldung angezeigt.
- 2 Berühren Sie [Lock], um das Piano-Lock-Display aufzurufen.**
Die Bedieneinstellungen werden auf die entsprechenden Einstellungen für das Klavierspiel festgelegt.

Um Piano Lock zu deaktivieren, halten Sie die [PIANO ROOM]-Taste erneut mindestens zwei Sekunden lang gedrückt.

Wenn Sie das Gerät bei eingeschaltetem Piano Lock ausschalten, wird beim nächsten Einschalten des Geräts das Piano-Lock-Display angezeigt.

Spiele realistischer, resonanzerweiterter Piano-Sounds (VRM-Voices)

Durch einfaches Auswählen einer VRM-Voice können Sie den VRM-Effekt hören (siehe unten). In der Anzeige für die Voice-Auswahl wird links des Voice-Namens einer VRM-Voice ein [VMR]-Symbol angezeigt.

In der Standardeinstellung ist der VRM-Effekt eingeschaltet. Sie können ihn ein- oder ausschalten sowie dessen Anteil über [Menu] → [Voice Setting] → [Piano] → Seite 1/2 ([Menu] → [Voice-Einstellung] → [Piano] → Seite 1/2) einstellen. Einzelheiten hierzu finden Sie im Referenzhandbuch auf der Website (Seite 9).

VRM-Technik (Virtual Resonance Modeling)

Bei einem echten akustischen Klavier/Flügel schwingen beim Anschlagen einer Taste bei gehaltenem Dämpferpedal nicht nur die Saite(n) der gespielten Taste, sondern auch andere Saiten sowie der Resonanzboden, und alle anregenden und angeregten Schwingungen beeinflussen sich gegenseitig, so dass eine volle und brillante Resonanz entsteht, die anhält und sich erweitert. Die in diesem Instrument integrierte VRM-Technik (Virtual Resonance Modeling) reproduziert die komplizierte Interaktion zwischen den originalgetreuen Schwingungen der Saiten und des Resonanzbodens. Auf diese Weise wird der Klang eines echten akustischen Klaviers oder Flügels nachgebildet. Da die Resonanz sofort beim Betätigen von Tasten und Pedalen auftritt, können Sie den Klang ausdrucksvoll variieren, indem Sie das Timing Ihres Tastenanschlags und Zeitpunkt und Stärke Ihres Drucks auf das Pedal kontrollieren.

Wiedergabe von Klangvariationen, die auf subtile Änderungen der Berührung reagieren (Grand Expression Modeling)

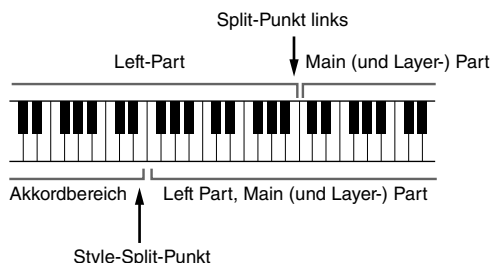
Wenn die Voice „CFX Concert Grand“ oder „Bösendorfer Grand“ ausgewählt ist, wird automatisch der Grand-Expression-Modeling-Effekt hinzugefügt, der die klanglichen Nuancen Ihres Anschlags genau wie beim Spiel auf einem echten Flügel wiedergibt.

Grand Expression Modeling

Bei einem echten akustischen Klavier können subtile Änderungen im Klang erzeugt werden, indem Sie Ihren Anschlag verändern – vom Anschlagen bis zum Loslassen einer Taste. Wenn Sie z. B. eine Taste bis unten hindurch anschlagen, trifft die Taste auf das darunterliegende Tastaturbett, und das dadurch entstehende Geräusch überträgt sich auf die Saiten, wodurch sich der Ton geringfügig ändert. Auch ändert sich der Ton je nachdem, wie schnell Sie die Taste loslassen, weil der Dämpfer entweder langsam oder schnell auf die Saiten abgesenkt wird. Die Technologie des Grand Expression Modeling, einer Flügel-Anschlagsimulation, erzeugt in Reaktion auf Ihren Anschlag diese subtilen Klangänderungen. Dadurch können Sie Betonungen hinzufügen, indem Sie kräftig spielen oder Resonanzen auslösen, indem Sie sanft spielen. So erklingt Ihr Spiel besonders ausdrucksstark. Wenn Sie staccato spielen, entsteht ein scharfer Klang, und beim langsamen Loslassen der Tasten entstehen beim Ausklingen leise anhaltende Restschwingungen.

Einstellen des Split-Punkts (Teilungspunkt)

Die Taste, die die Tastatur in zwei oder drei Bereiche unterteilt, wird als „Split-Punkt“ bezeichnet. Es gibt zwei Arten von Split-Punkten: „Left Split Point“ (Split-Punkt links) und „Style Split Point“ (Style-Split-Punkt). Der „Left Split Point“ unterteilt die Tastatur in die Bereiche für den Left-Part und den Main-Part, während der „Style Split Point“ die Tastatur in Akkord-Bereich für die Style-Wiedergabe (Seite 59) und den Main- oder Left-Part-Bereich unterteilt. Obwohl beide Split-Punkte standardmäßig auf dieselbe Taste eingestellt sind (F#2), können Sie sie auch unterschiedlich einstellen (wie gezeigt).



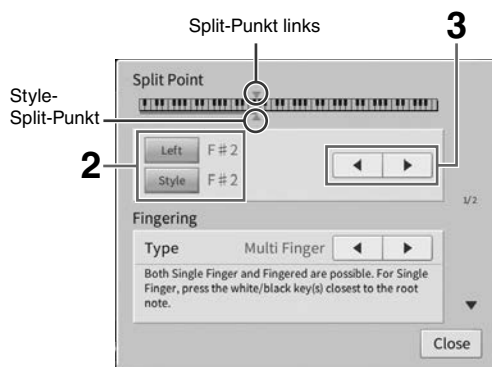
HINWEIS

Die Tastatur-LED am Split-Punkt leuchtet, wenn der Left-Part oder die Taste [ACMP ON/OFF] eingeschaltet werden.

1 Rufen Sie das Fenster Split Point/Fingering auf: [Menu] → [Split&Fingering] (Tastaturteilung und Fingersatztechnik).

HINWEIS

Das Fenster für Split-Punkt und Fingering kann auch aufgerufen werden, indem Sie die Tastaturdarstellung auf dem Home-Display berühren und den Finger darauf liegen lassen.



2 Berühren Sie [Left] oder [Style], um ihn einzuschalten.

Wenn Sie beide Split-Punkte auf dieselbe Taste legen möchten, schalten Sie beide ein.

3 Berühren Sie [◀]/[▶], um die gewünschte Taste als Split-Punkt festzulegen.

Sie können den Split-Punkt auch setzen, indem Sie die betreffende Taste drücken, während Sie die Tastaturdarstellung im Display berühren.

HINWEIS

Der Left Split-Punkt kann nicht tiefer als der Style Split-Punkt eingestellt werden.

Super-Articulation-Voices spielen

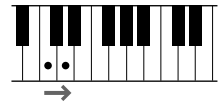
Mit den Super-Articulation-Voices (Voices S.Art und S.Art2) können Sie einfach durch die Art, wie Sie spielen, feine, sehr realistische musikalische Ausdrucksformen erzeugen. In der Anzeige für die Voice-Auswahl oder im Home-Display werden neben dem Voice-Namen von Super-Articulation-Voices (S.Art, S.Art2) die Symbole für [S.Art]/[S.Art2] angezeigt. Für genaue Spielanweisungen für bestimmte Voices können Sie das Informationsfenster der gewählten S.Art-Voice oder S.Art2-Voice aufrufen, indem Sie dieses Symbol berühren.

■ S.Art-Voices

Die S.Art-Voices zeichnen sich durch viele Vorteile mit leichter Spielbarkeit und einer Ausdruckskontrolle in Echtzeit aus.

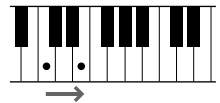
• Beispiel: Saxophon-Voice

Wenn Sie beispielsweise mit der Voice „Saxophone“ die Note C gefolgt von D stark gebunden (legato) spielen, hören Sie einen nahtlosen Notenübergang, so als würde ein Saxofonist sie in einem Atemzug spielen.



• Beispiel: Gitarren-Voice

Wenn Sie die Note C und dann das E direkt darüber stark gebunden (legato) und fest spielen, gleitet die Tonhöhe von C zum E.



■ S.Art2-Voices (nur CVP-909)

Bei Voices mit Blas- und Streichinstrumenten ist die spezielle Technologie „AEM“ zum Einsatz gekommen, die detaillierte Samples besonders ausdrucksvoller Spieltechniken auf diesen Instrumente verwendet – um Tonhöhen zu beugen oder in Noten hineinzugleiten, verschiedene Noten aneinander zu binden oder ausdrucksvolle Nuancen am Ende einer Note hinzuzufügen usw.

HINWEIS

AEM ist eine Technologie, die den Klang akustischer Instrumente natürlich nachbildet, indem sie während des Spiels die am besten geeigneten Klangmuster in Echtzeit aus der Datenbank nahtlos zusammenführt.

• Beispiel: Klarinetten-Voice

Wenn Sie die Note C spielen und halten und dann das darüber liegende B spielen, hören Sie ein Glissando bis zu dem B.



3

Voices – Spielen auf der Tastatur –

Hinzufügen von Artikulationseffekten mit dem Pedal

Wenn Sie eine S.Art- oder S.Art2-Voice für den Main-Part auswählen, werden die Funktionen des mittleren und/oder des linken Pedals so umgeschaltet, dass sie Articulation-Effekte steuern. Wenn Sie ein Pedal betätigen, werden unabhängig von Ihrem Spiel auf der Tastatur verschiedene Spieleffekte ausgelöst. Wenn Sie zum Beispiel bei einer Saxophon-Voice eines der Pedale betätigen, können dadurch Atem- oder Klappengeräusche ausgelöst werden, bei einer Gitarren-Voice hingegen Bund- oder Klopfergeräusche. Diese können Sie während Ihres Spiels wirkungsvoll zwischen den Noten einstreuen.

Wenn eine S.Art2-Voice ausgewählt ist, können Sie durch Spielen/Loslassen einer Note bei gehaltenem Pedal Articulation-Effekte hinzufügen, z. B. Auf-/Abwärts-Bending, Auf-/Abwärts-Glissando, „Brass Falls“ usw.

HINWEIS

- Bei einigen Super-Articulation-Voices sind Artikulationseffekte nicht den Pedalen zugewiesen.
- Wenn Sie die Pedalfunktion unabhängig von der Voice sperren möchten, schalten Sie den Parameter „Switch With Main Voice“ mit [Menu] → [Assignable] → [Pedal] → [Switch With Main Voice] (Mitte & Links) aus.
- Wenn Sie die Articulation-Funktion den ASSIGNABLE-Tasten (Seite 31) zuordnen, können Sie die Articulation-Effekte über die Tasten statt über die Pedale steuern.

HINWEIS

- S.Art- und S.Art2-Voices sind nur dann mit anderen Modellen kompatibel, wenn auf dem jeweiligen Modell beide Voice-Typen installiert sind. Song- oder Style-Daten, die Sie am Instrument mit Hilfe dieser Voices erstellt haben, klingen nicht richtig, wenn Sie diese auf anderen Instrumenten wiedergeben.
- S.Art- und S.Art2-Voices klingen je nach Tastaturbereich, Velocity, Anschlag usw. anders. Daher kann es beim Einschalten eines Harmony-Effekts oder einer Änderung von Voice-Einstellungen oder bei Transposition zu unerwarteten oder unerwünschten Klängen kommen.
- Die Eigenschaften der S.Art2-Voices (durch die Pedale 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.

Erstellung eigener Organ-Flutes-Voices

Das Instrument verwendet anspruchsvolle Digitaltechnik, um den legendären Klang klassischer Orgeln zu reproduzieren. Genau wie an einer traditionellen Orgel können Sie Ihren eigenen Klang erstellen, indem Sie die Länge der Orgelpfeifen vergrößern oder verkleinern. Die erstellten Voice kann gespeichert und jederzeit aufgerufen werden.

HINWEIS

Die Bezeichnung „Footage“ verweist auf die Klangerzeugung bei traditionellen Pfeifenorgeln. Dort wird der Klang durch Orgelpfeifen mit unterschiedlichem Längenmaß (gemessen in Fuß) erzeugt.

Es gibt drei Orgeltypen, und jeder hat ein eigenes Display, das das tatsächliche Aussehen eines echten Instruments sehr schön nachbildet. Jeder Typ bietet außerdem durch Pfeifenlängen-Einstellregler, Registerkarten und Schalter realistische, intuitive Kontrolle über den Klang – so erhalten Sie beim Einstellen des Klangs ein mit dem Originalinstrument vergleichbares Gefühl.



- **Vintage:** Simulation des weltbekannten Sounds einer traditionellen amerikanischen Orgel für Jazz und Rockmusik.
- **Euro:** Eine bekannte europäische Pop-Orgel, gesampelt mit dem charakteristischen Sound rotierender Lautsprecher.
- **Home:** Eine traditionelle amerikanische Zugriegelorgel der 70er und 80er Jahre, geeignet für Standards der amerikanischen Volksmusik.

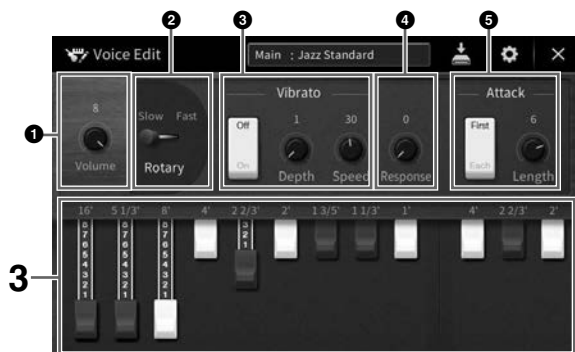
1 Im Display zur Auswahl der Voice wählen Sie die gewünschte Organ-Flutes-Voice aus.

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

2 Kehren Sie zum Home-Display zurück, und berühren Sie dann (Organ Flutes) oben rechts neben dem Voice-Namen, um das Display zur Bearbeitung der Organ-Flutes-Voices aufzurufen.

3 Schieben Sie die Schieberegler für die Footage (Fußlage) auf die gewünschte Einstellung.

Die Footage-Einstellungen bestimmen den Grundklang der Organ Flutes.



Wunschgemäß können Sie Einstellungen wie die Rotationsgeschwindigkeit für den Lesley-Effekt und das Vibrato ändern.

❶	Volume	Bestimmt die Lautstärke aller Orgelpfeifen.
❷	Rotary/ Tremolo*	Schaltet die Geschwindigkeit des Rotorlautsprechers zwischen „Slow“ (Langsam) und „Fast“ (Schnell) um. Diese Funktion ist nur verfügbar, wenn ein Effekttyp angewendet wird, dessen Name „Rotary“ enthält.
❸	Vibrato*	Schaltet das Vibrato ein oder aus und gestattet Ihnen, die Vibrato-Tiefe und die Vibrato-Geschwindigkeit anzupassen.
❹	Response	Passt die Reaktionsgeschwindigkeit der Attack- und Release-Anteile des Klangs an.
❺	Attack	Schaltet zwischen zwei Attack-Modi um: First (Erste) und Each (Jede), und bestimmt die Dauer des Attack-Klangs.

Die durch „*“ markierten Parameter stehen nur für die Typen Vintage und Home zur Verfügung.

HINWEIS

Sie können auch Effekte und EQ-Einstellungen (Equalizer) festlegen. Näheres finden Sie im Abschnitt „VoiceEdit“ im Referenzhandbuch auf der Website (Seite 9).

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

Anweisungen zum Speichern finden Sie auf Seite 32.

ACHTUNG

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

HINWEIS

Darüber hinaus können die Organ Flutes Voices oder andere Voices auch über das Menü bearbeitet werden, indem nach Auswahl der gewünschten Voice die Voice-Edit-Anzeige (Voice-Bearbeitung) aufgerufen wird. Einzelheiten hierzu finden Sie im Referenzhandbuch auf der Website (Seite 9).

4 Styles

– Spielen von Rhythmus und Begleitung –

Das Instrument enthält zahlreiche Begleitungs- und rhythmische Hintergrund-Patterns (als „Styles“ bezeichnet) in einer Vielfalt unterschiedlicher Musikgattungen, darunter Pop, Jazz und viele weitere. Mit der Begleitautomatik-Funktion der Styles können Sie durch einfaches Spielen von „Akkorden“ mit Ihrer linken Hand automatisch eine Begleitung erzeugen. Dadurch können Sie automatisch den Klang einer ganzen Band oder eines Orchesters erzeugen – selbst wenn Sie nur allein spielen.

Spiele mit Styles

Probieren Sie die Style-Begleitung mit dem folgenden Song aus. Nachdem Sie verstanden haben, wie der Style funktioniert, probieren Sie weitere Songs mit unterschiedlichen Styles aus.

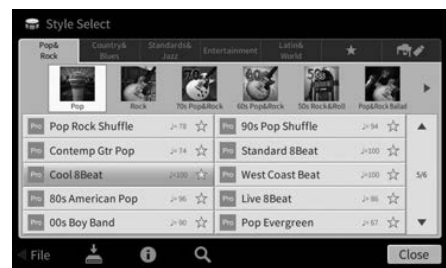
Mary Had A Little Lamb (Style: Country 8Beat 2)

The musical score for "Mary Had A Little Lamb" is presented in two systems. The first system consists of four measures with chords C, C, G, and C. The second system consists of five measures with chords C, C, F, G, and C, followed by an "Ending" section. Each measure includes a treble clef staff with notes and a bass clef staff with piano keyboard diagrams showing the chord voicings.

HINWEIS

Für das hier gezeigte Notenbeispiel kann der Fingering-Typ (Seite 65) „Multi Finger“ (Standardeinstellung) oder „Single Finger“ verwendet werden; die hier gegebenen Anweisungen gehen davon aus, dass eine dieser Einstellungen gewählt ist.

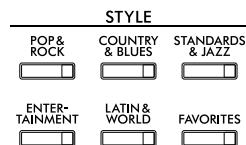
- 1 **Berühren Sie auf dem Home-Display den Style-Namen, um die Anzeige für die Style-Auswahl aufzurufen.**



2 Berühren Sie den gewünschten Style.

Für die oben gezeigten Beispielnoten berühren Sie die Kategorie [Country & Blues] und dann [Modern Country], und berühren Sie anschließend [Country 8Beat 2].

Die Style-Kategorie kann auch ausgewählt werden, indem eine der STYLE-Tasten gedrückt wird.

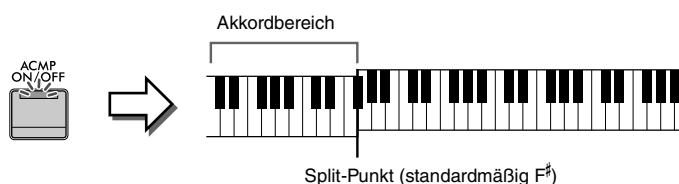


HINWEIS

Sie können die Unterkategorie durch zwei- oder mehrmaliges Drücken derselben Style-Kategorietaste ändern.

3 Vergewissern Sie sich, dass die STYLE-CONTROL-Taste [ACMP ON/OFF] eingeschaltet ist.

Wenn sie eingeschaltet ist, kann der speziell für die linke Hand festgelegte Bereich der Tastatur als Akkordbereich verwendet werden, und die in diesem Bereich gespielte Akkorde werden automatisch erkannt und als Basis für eine vollautomatische Begleitung mit dem gewählten Style verwendet.



HINWEIS

- Der Split-Punkt kann nach Wunsch eingestellt werden (Seite 54).
- Standardmäßig ist der Akkorderkennungsbereich (Chord Detection Area) für den Abschnitt für die linke Hand eingestellt, Sie können ihn jedoch auf den Abschnitt der rechten Hand ändern (Seite 66), falls gewünscht.
- Wenn die Taste [ACMP ON/OFF] ausgeschaltet ist, wird nur der Rhythmus-Part wiedergegeben (die automatische Begleitung erklingt nicht.)

4 Kehren Sie zum Home-Display zurück, berühren Sie [◀] oben links, um den Style-Bereich zu erweitern, und berühren Sie dann [⏪] (SYNC START), um die Synchronstartfunktion zu aktivieren.



Hier und in den späteren Schritten können die Vorgänge im Style-Bereich des Home-Displays über die STYLE-CONTROL-Tasten gesteuert werden (Seite 60).

5 Spielen Sie in der linken Hand einen Akkord, um den ausgewählten Style zu starten.

Während Sie die Noten auf Seite 58 beachten, spielen Sie mit der linken Hand Akkorde und mit der rechten Hand eine Melodie.

6 Berühren Sie [▶/■] (START/STOP), um die Style-Wiedergabe zu beenden.

Sie können den Song auch während der Wiedergabe mit einer der ENDING/rit.-Tasten [I] – [III] an der „Ending“-Position in der Notendarstellung stoppen (Seite 62).

Style-Eigenschaften

Der Style-Typ und sein definierendes Merkmal werden in dem Symbol des Preset-Styles angezeigt (wie beispielsweise Pro und Session).

Näheres zu diesen Symbolen finden Sie im Abschnitt „StyleSetting“ im Referenzhandbuch auf der Website (Seite 9).



Ein Style besteht im Allgemeinen aus acht Parts (Kanälen): Rhythmus, Bass usw. Sie können während der Style-Wiedergabe Variationen hinzufügen und das Feeling eines Styles verändern, indem Sie Kanäle ein- und ausschalten oder die Voices ändern (Seite 100).

Style-Dateikompatibilität

Dieses Instrument verwendet das SFF-GE-Dateiformat (Seite 8). Es kann bestehende SFF-Dateien wiedergeben; diese werden jedoch im SFF-GE-Format gespeichert, wenn sie in diesem Instrument gespeichert (oder geladen) werden. Bitte bedenken Sie, dass die gespeicherte Datei nur auf Instrumenten abgespielt werden kann, die mit dem Style-Dateiformat SFF GE kompatibel sind.

Bedienvorgänge zum Steuern von Styles

Dazu verwenden Sie die Tasten auf dem Bildschirm, die Sie anzeigen, indem Sie [◀] im Style-Bereich des Home-Displays berühren oder auf die STYLE-CONTROL-Tasten drücken.

HINWEIS

Eine Anleitung zum Anpassung des Tempos finden Sie auf Seite 39.

Home-Display

Während der Style angehalten ist



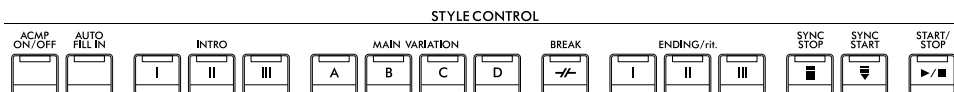
Style-Steuerung

Während der Style wiedergegeben wird



Style-Steuerung

STYLE-CONTROL-Tasten



[ACMP ON/OFF], [AUTO FILL IN] und [SYNC STOP] können nur mit den Tasten auf dem Bedienfeld gesteuert werden.

Starten/Stoppen der Wiedergabe

■ [▶/■] (START/STOP)

Startet die Wiedergabe des Rhythmus-Parts des aktuellen Styles. Um die Wiedergabe anzuhalten, drücken Sie diese Taste erneut.



Wiedergabe von Rhythmus und automatischer Begleitung (Taste [ACMP ON/OFF])

Wenn Sie die Taste [ACMP ON/OFF] einschalten, können sowohl der Rhythmuspart als auch die automatische Begleitung abgespielt werden, wenn Sie während der Style-Wiedergabe Akkorde im Akkordbereich spielen.

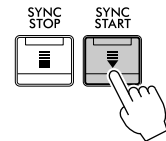


HINWEIS

- Der Rhythmus erklingt bei einigen Styles nicht. Wenn Sie einen dieser Styles verwenden möchten, achten Sie darauf, dass die [ACMP ON/OFF]-Taste immer eingeschaltet ist.
- Standardmäßig ist [ACMP ON/OFF] eingeschaltet, sobald Sie das Instrument einschalten. Mit [Menu] → [StyleSetting] → [Setting] → [ACMP On/Off default] können Sie einstellen, ob die Taste [ACMP ON/OFF] beim Einschalten standardmäßig eingeschaltet sein soll oder nicht.

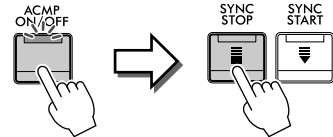
■ [≡] (SYNC START)

Diese Taste versetzt die Style-Wiedergabe in den Bereitschaftszustand. Die Style-Wiedergabe startet, wenn Sie mit der linken Hand einen Akkord spielen (wenn [ACMP ON/OFF] eingeschaltet ist) oder eine beliebige Klaviertaste anschlagen (wenn [ACMP ON/OFF] ausgeschaltet ist). Während der Style-Wiedergabe stoppt diese Taste den Style und versetzt die Wiedergabe in Bereitschaft.



■ [SYNC STOP]-Taste

Sie können den Style zu jedem gewünschten Zeitpunkt starten und stoppen, indem Sie einfach im Akkordbereich der Tastatur Tasten anschlagen oder loslassen. Vergewissern Sie sich, dass die [ACMP ON/OFF]-Taste eingeschaltet ist, drücken Sie die [SYNC STOP]-Taste, und spielen Sie dann auf der Tastatur.



HINWEIS

Wenn der Fingering-Typ (Seite 65) auf „Full Keyboard“ oder „All Full Keyboard“ eingestellt ist, kann die Funktion „Sync Stop“ nicht aktiviert werden.

■ INTRO [I]–[III]

Das Instrument bietet drei verschiedene Intro-Sections, um vor dem Starten der Style-Wiedergabe einen Einführungsteil hinzuzufügen. Starten Sie, nachdem Sie eine der INTRO-Tasten [I]–[III] gedrückt (oder berührt) haben, die Wiedergabe des Styles. Nach Beendigung des Einleitungsteils schwenkt die Style-Wiedergabe automatisch auf den Hauptteil um.

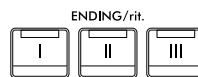


HINWEIS

Wenn Sie INTRO [II] oder [III] gewählt haben, müssen Sie Akkorde im Akkordbereich spielen, um den vollständigen Intro-Abschnitt zu spielen.

■ ENDING/rit.-Tasten [I] – [III]

Das Instrument bietet drei verschiedene Ending-Sections, um vor dem Stoppen der Style-Wiedergabe einen Schlussteil hinzuzufügen. Wenn Sie eine der ENDING/rit.-Tasten [I]–[III] berühren oder drücken, stoppt der Style automatisch nach Beendigung des Schlussteils. Sie können den Schluss allmählich langsamer werden lassen (ritardando), indem Sie während der Wiedergabe des Schlussteils erneut die gleiche ENDING/rit.-Taste drücken.



HINWEIS

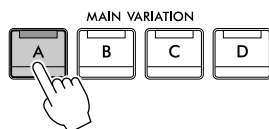
Wenn Sie die ENDING/rit.-Taste [I] während der Style-Wiedergabe drücken, wird vor dem Schlussteil bzw. Ritardando automatisch ein Fill-In gespielt.

Umschalten der Variationen (Sections) während der Style-Wiedergabe

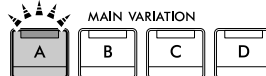
Jeder Style ist mit vier verschiedenen Main-Sections, vier Fill-in-Sections und einer Break-Section (Pausenteil) ausgestattet. Durch den effektiven Einsatz dieser Sections können Sie Ihr Spiel auf einfache Weise dynamischer und professioneller klingen lassen. Die Section kann während der Style-Wiedergabe beliebig umgeschaltet werden.

■ MAIN VARIATION [A]–[D]

Drücken (oder berühren) Sie eine der MAIN-VARIATION-Tasten [A]–[D], um die gewünschte Main-Section auszuwählen (die Taste leuchtet rot). Jede ist ein mehrtaktiges Begleit-Pattern, das unbegrenzt wiederholt wird. Durch erneutes Drücken der ausgewählten MAIN-VARIATION-Taste wird derselbe Abschnitt beibehalten, aber ein geeignetes Fill-in-Pattern (Füllmuster) gespielt, um den Rhythmus interessanter zu machen und Abwechslung von den Wiederholungen zu bieten.



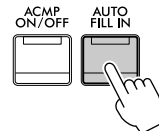
Drücken Sie erneut die ausgewählte Main-Section (leuchtet weiß).



Der Füllteil der ausgewählten Main-Section wird gespielt (blinkt weiß).

Fill-In hinzufügen beim Umschalten der Main-Section (Taste [AUTO FILL IN])

Wenn die [AUTO FILL IN]-Taste eingeschaltet ist, wird durch Drücken einer der MAIN-VARIATION-Tasten [A]–[D] automatisch ein Füllteil gespielt.



■ [BREAK] (BREAK)

Hiermit können Sie dynamische Unterbrechungen (Breaks) in den Begleitrhythmus einfügen. Drücken Sie während der Style-Wiedergabe diese Taste. Nach Beendigung des eintaktigen Break-Patterns geht die Style-Wiedergabe automatisch zum Hauptteil über.



Über den Leuchtzustand der Section-Tasten (INTRO/MAIN VARIATION/BREAK/ENDING)

- **Weiß:** Die Section ist momentan ausgewählt.
- **Weiß (blinkt):** Die Section wird als nächste gespielt, nach der momentan ausgewählten Section.
*Die Lampen der Main-Tasten [A]–[D] blinken ebenfalls weiß.
- **Blau:** Die Section enthält Daten, ist aber momentan nicht ausgewählt.
- **Aus:** Die Section enthält keine Daten und kann nicht gespielt werden.

Automatische Wiedergabe von Styles mit benutzerdefinierten Akkordfolgen (Chord Looper)

Normalerweise spielen Sie während der Style-Wiedergabe die Akkorde im Akkordbereich der Tastatur. Wenn Sie jedoch die Chord-Looper-Funktion verwenden, können Sie Akkordfolgen aufnehmen, zu denen Sie spielen möchten, so dass diese Akkordfolge vom Style in einer Schleife wiedergegeben wird. Wenn Sie beispielsweise nacheinander die Akkorde C F, G und C spielen, schaltet der Style auf Schleifenwiedergabe um und spielt „C / F / G / C → C / F / G / C...“ ab, ohne dass Sie die Akkorde im Akkordbereich der Tastatur weiterspielen müssten. Dadurch erweitern Sie Ihre Spielfähigkeiten und können Sie mit beiden Händen frei spielen.

Näheres hierzu finden Sie im Abschnitt „ChordLooper“ im Referenzhandbuch auf der Website (Seite 9).

Aufrufen der für den aktuellen Style geeigneten Bedieneinstellungen (One-Touch-Einstellung).

One Touch Setting (OTS) ist eine leistungsstarke und praktische Funktion, die es Ihnen erlaubt, mit einem einzigen Tastendruck automatisch die für den aktuell ausgewählten Style am besten passenden Bedieneinstellungen (Voices, Effekte usw.) aufzurufen. Wenn Sie bereits entschieden haben, welchen Style Sie verwenden möchten, können Sie über OTS automatisch die passende Voice auswählen.

1 Wählen Sie den gewünschten Style aus (Schritte 1–2 auf Seite 58).

2 Drücken Sie eine der ONE-TOUCH-SETTING-Tasten [1]–[4].

Dadurch werden nicht nur sämtliche Einstellungen (Voices, Effekte usw.) aufgerufen, die zum aktuellen Style passen, sondern auch ACMP und SYNC START werden automatisch eingeschaltet, so dass Sie sofort mit dem Spielen des Styles beginnen können.



Den Inhalt der One-Touch-Einstellungen überprüfen

Berühren Sie auf der Anzeige zur Style-Auswahl ⓘ (Information), um das Informationsfenster aufzurufen, das zeigt, welche Voices den ONE-TOUCH-SETTING-Tasten [1]–[4] für den aktuellen Style zugeordnet sind. Sie können die gewünschten Einstellungen auch durch Berührung einer der One Touch-Einstellungen 1–4 direkt im Informationsfenster aufrufen.

HINWEIS

Grau dargestellte Voice-Namen zeigen an, dass die entsprechende Voice momentan ausgeschaltet ist.

3 Der ausgewählte Style startet, sobald Sie mit der linken Hand einen Akkord spielen.

Jeder Style hat vier One-Touch-Einstellungen. Drücken Sie eine der ONE-TOUCH-SETTING-Tasten [1]–[4], um die anderen Einstellungen auszuprobieren.

Automatisches Umschalten der One-Touch-Einstellungen mit den Main-Sections

Mit der Funktion „OTS (One Touch Setting) Link“ können Sie auf bequeme Art automatisch zwischen One-Touch-Einstellungen wechseln, sobald Sie eine andere Main-Section auswählen (A–D). Die Main-Sections A, B, C und D entsprechen den One-Touch-Einstellungen 1, 2, 3 und 4. Um die Funktion OTS Link zu verwenden, schalten Sie die [OTS LINK]-Taste ein.



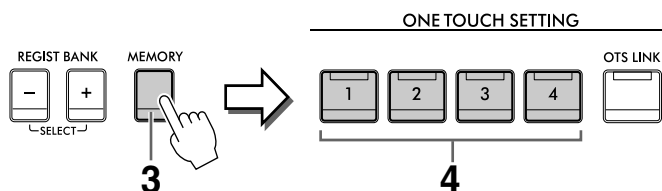
HINWEIS

Sie können das Timing ändern, mit dem die One-Touch-Einstellungen zusammen mit MAIN VARIATION [A]–[D] umgeschaltet werden. Dazu berühren Sie [Menu] → [StyleSetting] → [Setting] und legen dann den Wert für den Parameter OTS Link Timing fest. Einzelheiten hierzu finden Sie im Referenzhandbuch auf der Website (Seite 9).

Speichern der Originaleinstellungen in der One-Touch-Einstellung

Sie können die Originaleinstellungen Ihres Bedienfeldes in den One-Touch-Einstellungen ablegen. Die neu angelegte One Touch-Einstellung wird auf der Registerkarte User als User 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 Effects.
- 3 Drücken Sie die REGISTRATION-MEMORY-Taste [MEMORY].



- 4 Drücken Sie eine der ONE-TOUCH-SETTING-Tasten [1]–[4].
Es erscheint eine Meldung, die Sie auffordert, die Bedienfeldeinstellungen zu speichern.
- 5 Berühren Sie [Yes], um die Anzeige für die Style-Auswahl aufzurufen, um Ihre Daten zu speichern, und speichern Sie Ihre aktuellen Einstellungen als User Style.
Anweisungen zum Speichern finden Sie auf Seite 32.

HINWEIS

Um diesen Vorgang abzubrechen, berühren Sie [No].

ACHTUNG

Die gespeicherte One Touch-Einstellung geht verloren, wenn Sie zu einem anderen Style wechseln oder das Gerät ausschalten, ohne zu speichern.

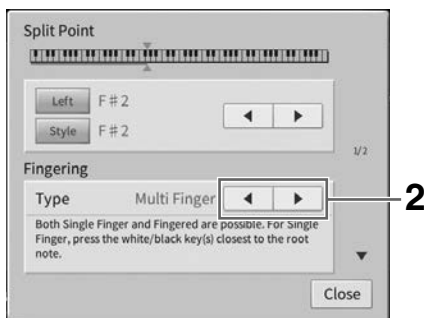
Ändern der Akkordgrifftechnik

Sie können die Akkordgrifftechnik entsprechend Ihrem Spielstil ändern.

1 Aufruf des Fensters Split Point/Fingering: [Menu] → [Split&Fingering] (Tastaturteilung und Fingersatztechnik).

HINWEIS

Das Fenster für Split-Punkt und Fingering kann auch aufgerufen werden, indem Sie die Tastaturdarstellung auf dem Home-Display berühren und den Finger darauf liegen lassen.



2 Berühren Sie [◀]/[▶], um den gewünschten Fingering-Typ auszuwählen.

<p>Single Finger (Einfingermet hode)</p>	<p>Damit können Sie auf einfache Weise im Tastaturbereich für die Begleitung Akkorde spielen, indem Sie nur einen, zwei oder drei Finger verwenden. Diese Akkordgrifftechnik ist nur für die Style-Wiedergabe verfügbar.</p> <p>C Durakkord Spielen Sie nur den Grundton.</p> <p>Cm Moll-Akkord Schlagen Sie gleichzeitig die Taste für den Grundton sowie eine schwarze Taste links davon an.</p> <p>C7 Septakkord Schlagen Sie gleichzeitig den Grundton sowie eine weiße Taste links davon an.</p> <p>Cm7 Moll-Septakkord Schlagen Sie gleichzeitig den Grundton sowie eine weiße und eine schwarze Taste links davon an.</p>
<p>Multi Finger (Mehr-Finger-Methode)</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 (Normale Akkordgriffe)</p>	<p>In diesem Modus greifen Sie im Akkordbereich der Tastatur Ihre eigenen Akkorde, während das Instrument entsprechend orchestrierte Rhythmen, Bässe und Akkordbegleitungen im gewählten Style hinzufügt. Im Fingered-Modus werden alle Akkordtypen erkannt, die im Abschnitt „Split&Fingering“ im Referenzhandbuch auf der Website (Seite 9) aufgeführt sind und die mit der Chord-Tutor-Funktion nachgeschaut werden können (aufgerufen über [Menu] → [ChordTutor]).</p>
<p>Fingered On Bass (Normale Akkordgriffe auf 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. (Im Fingered-Modus entspricht die Bassnote stets dem Grundton des Akkords.)</p>
<p>Full Keyboard (Gesamte Tastatur)</p>	<p>Erkennt Akkorde im gesamten Tastaturbereich. Akkorde werden auf ähnliche Weise wie im Fingered-Modus erkannt, auch dann, wenn Sie die Noten zwischen linker und rechter Hand aufteilen – beispielsweise wenn Sie eine Bassnote mit der linken Hand spielen und einen Akkord mit der rechten Hand, oder indem Sie einen Akkord mit der linken Hand spielen und eine Melodienote in der rechten.</p>

AI Fingered (Normale Akkordgriffe mit AI)	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.). HINWEIS Nur im Piano Room bewirkt Ihr Spiel im Akkordbereich der Tastatur, dass die ausgewählte Voice sowie die der Begleitung erklingt.
AI Full Keyboard (Gesamte Tastatur mit AI)	Wenn diese hochentwickelte Akkordgrifftechnik eingesetzt wird, erzeugt das Instrument automatisch eine entsprechende Begleitung, während Sie beidhändig auf der ganzen Tastatur frei spielen können. Sie brauchen sich in keiner Weise um die Begleitakkorde zu kümmern. Obwohl der AI-Full-Keyboard-Modus so konzipiert wurde, dass er mit vielen Songs funktioniert, kann es dennoch sein, dass diese Funktion für bestimmte Arrangements nicht geeignet ist. 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. Diese Akkordgrifftechnik ist nur für die Style-Wiedergabe verfügbar.

HINWEIS

Wenn Chord Detection Area (der Akkorderkennungsbereich) auf „Upper“ eingestellt ist (siehe unten), kann nur „Fingered“ gewählt werden. Dieser Typ ist im Wesentlichen identisch mit „Fingered“, nur dass „1+5“, „1+8“ und Chord Cancel nicht verfügbar sind.

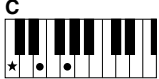
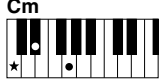
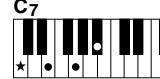
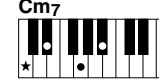































Angeben von Akkorden für die Style-Wiedergabe mit der rechten Hand (Ändern des Akkorderkennungsbereichs)

Indem Sie den Akkorderkennungsbereich vom Tastaturbereich der linken Hand („Lower“) auf den der rechten Hand („Upper“) umschalten, können Sie die Basslinie mit der linken Hand spielen und die rechte zum Steuern der Style-Wiedergabe verwenden. Näheres finden Sie im Abschnitt „Split&Fingering“ im Referenzhandbuch auf der Website (Seite 9).

Akkorde

Für Benutzer, die mit Akkorden noch nicht vertraut sind, enthält diese Tabelle einige gebräuchliche Akkorde zum schnellen Nachschlagen. Da es zahlreiche nützliche Akkorde und viele verschiedene Möglichkeiten gibt, sie in der Musik einzusetzen, entnehmen Sie weitere Einzelheiten bitte im Handel erhältlichen Akkordbüchern.

★ Kennzeichnet den Grundton.

Dur	Moll	Dominant-Septakkord	Moll-Akkord mit kleiner Septime	Dur-Akkord mit großer Septime
C 	Cm 	C7 	Cm7 	CM7 
D 	Dm 	D7 	Dm7 	DM7 
E 	Em 	E7 	Em7 	EM7 
F 	Fm 	F7 	Fm7 	FM7 
G 	Gm 	G7 	Gm7 	GM7 
A 	Am 	A7 	Am7 	AM7 
B 	Bm 	B7 	Bm7 	BM7 

5 Song-Wiedergabe

– Spielen und Üben von Songs –

Beim Clavinova bezieht sich „Song“ auf die MIDI- oder Audio-Daten einschließlich der Preset-Songs, im Handel erhältlicher Dateien im MIDI-Format usw. Sie können einen Song nicht nur abspielen und anhören, sondern auch auf der Tastatur zur Song-Wiedergabe spielen.

Es gibt zwei Song-Typen, die auf diesem Instrument aufgezeichnet und wieder abgespielt werden können: MIDI-Songs und Audio-Songs.

• MIDI-Song

Ein MIDI-Song besteht aus den Informationen über Ihr Spiel auf dem Keyboard und ist keine Aufzeichnung des eigentlichen Klangs. Die Informationen über Ihr Spiel beziehen sich darauf, welche Tasten zu welchem Zeitpunkt und mit welcher Anschlagstärke gedrückt wurden – genau wie in einer Partitur. Basierend auf den aufgezeichneten Informationen über das Spiel gibt der Klanggenerator (des Clavinova usw.) den entsprechenden Klang aus. MIDI-Song-Daten enthalten Informationen wie beispielsweise den Keyboard-Part und Voice, deshalb können Sie effektiv üben, indem Sie sich die Noten ansehen, den betreffenden Part ein- oder ausschalten oder die Voices ändern.

• Audio-Song

Ein Audio-Song ist eine Aufzeichnung des eigentlichen gespielten Klangs. Diese Daten werden ähnlich wie bei einem Voice-Rekorder usw. aufgenommen. Audiodaten im WAV- oder MP3-Format können auf diesem Instrument genau wie auf Ihrem Smartphone oder MP3-Player wiedergegeben werden.

Für MIDI-Songs und Audio-Songs werden unterschiedliche Funktionen unterstützt. In diesem Kapitel kennzeichnen die folgenden Symbole, ob die Erklärung nur für MIDI-Songs oder nur für Audio-Songs gilt.

Beispiel: **MIDI** **Audio** ... weist darauf hin, dass die Erklärung nur für MIDI-Songs gilt.

Wiedergabe von Songs

MIDI

Audio

Sie können folgende Arten von Songs abspielen.

- Preset-Songs (MIDI-Songs)
- Ihre selbst aufgenommenen Songs (siehe Seite 76 für Anweisungen zur Aufnahme)
- Im Handel erhältliche Songs: MIDI-Dateien im SMF-Format (Standard MIDI File), Audio-Dateien im WAV- oder MP3-Format.

WAV	Sampling-Frequenz 44,1 kHz, Auflösung 16 Bit, Stereo
MP3	MPEG-1 Audio Layer-3: Sampling-Frequenz 44,1/48,0 kHz, 128–320 kbps und variable Bit-Rate, Mono/Stereo

HINWEIS

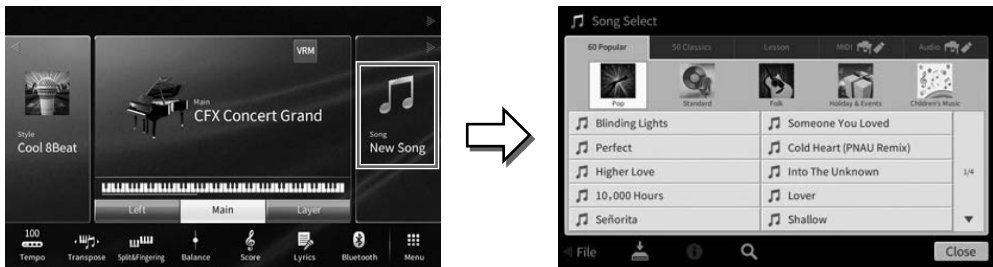
Weitere Informationen zu MIDI-Formaten finden Sie auf Seite 8.

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

HINWEIS

Achten Sie darauf, vor Verwendung eines USB-Flash-Laufwerks den Abschnitt „Anschließen von USB-Geräten“ auf Seite 103 zu lesen.

1 Berühren Sie auf dem Home-Display den Song-Namen, um die Anzeige für die Song-Auswahl aufzurufen.



2 Berühren Sie den gewünschten Song im Display, um ihn auszuwählen.

Auf einer der folgenden Registerkarten kann ein Preset Song ausgewählt werden:

- **60 Popular:** Verschiedene bekannte Titel, unterteilt in mehrere Kategorien
- **50 Classics:** Verschiedene Songs aus der Klassischen Musik, die sich auch im Notenheft „50 Classical Music Masterpieces“ befinden
- **Lesson:** Verschiedene Titel, die sich für das Üben des Klavierspiels eignen

Die von Ihnen aufgezeichneten oder im Handel erhältlichen Songs können auf einer der folgenden Registerkarten ausgewählt werden:

- **MIDI** : Ruft eine Liste mit MIDI-Songs auf
- **Audio** : Ruft eine Liste mit Audio-Songs auf

HINWEIS

- Der Ordner „PianoRoom“ auf der User-Registerkarte (MIDI) enthält alle Songs, die im Piano Room (Klavierzimmer; Seite 48) aufgenommen werden.
- Im Display für die Song-Auswahl oder im Home-Display können Sie das Datenformat des Audio-Songs an dem neben Symbol erkennen, das neben dem Song-Namen erscheint. Im MP3-Format erscheint „MP3“ im Symbol, im Fall des WAV-Formats wird nichts angezeigt.

Audio-Song-Informationen betrachten

Wenn ein Audio-Song ausgewählt ist, können Sie durch Berühren von **i** (Information) in der Anzeige für die Song-Auswahl das Song-Informationfenster aufrufen, das den Song-Titel, den Namen des Interpreten usw. anzeigt.

3 Kehren Sie zum Home-Display zurück, berühren Sie **[▶] oben rechts, um den Song-Bereich zu erweitern, und berühren Sie dann **[▶/||]** (Wiedergabe/Pause), um die Wiedergabe zu starten.**



Hier und in den späteren Schritten können die Vorgänge im Song-Bereich des Home-Displays über die SONG-CONTROL-Tasten gesteuert werden (Seite 69).

Warteschlange für die nächste Song-Wiedergabe (nur MIDI-Songs)

Während ein MIDI-Song abgespielt wird, können Sie den nächsten MIDI-Song für die Wiedergabe auf Wartestellung setzen. Das ist eine praktische Funktion, wenn Sie z. B. für einen Auftritt die Songs nahtlos miteinander verketteten möchten. Wählen Sie, noch während der aktuelle Song wiedergegeben wird, im Auswahl-Display für Songs den Song aus, der als Nächstes gespielt werden soll. Das [Next]-Symbol erscheint rechts des entsprechenden Song-Namens. Um diese Einstellung abzubrechen, berühren Sie das [Next]-Symbol.

4 Berühren Sie [■] (Stopp), um die Wiedergabe zu beenden.

Bedienvorgänge zum Steuern des Songs

Um die Song-Wiedergabe zu steuern, können Sie die Tasten auf dem Bildschirm verwenden, die durch Berühren von [▶] im Song-Bereich des Home-Displays erscheinen, oder Sie können die SONG-CONTROL-Tasten auf dem Bedienfeld verwenden.

Home-Display



Song-Steuerung

SONG-CONTROL-Tasten



Beachten Sie, dass es nicht möglich ist, im Display zwei Tasten gleichzeitig zu drücken, anders als bei einigen Tasten auf dem Bedienfeld.

HINWEIS

- Weitere Informationen zur Anpassung des Tempos finden Sie auf Seite 39 für MIDI-Songs und auf Seite 75 für Audio-Songs.
- Weitere Informationen über [●] (Rec) finden Sie auf Seite 76.

■ Pause

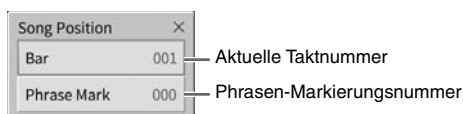
Drücken Sie während der Song-Wiedergabe [▶/||] (Wiedergabe/Pause). Durch erneutes Drücken der Taste wird die Song-Wiedergabe von der aktuellen Position an fortgesetzt.

■ Rücklauf/Schneller Vorlauf

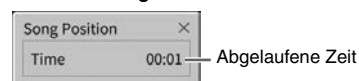
Drücken (oder berühren) Sie während der Wiedergabe oder bei angehaltenem Song eine der Tasten [◀◀] (Rücklauf) oder [▶▶] (Schneller Vorlauf). Durch einmaliges Drücken bewegen Sie sich bei MIDI-Songs um eine Taktnummer zurück/vor, oder bei Audio-Songs um eine Sekunde zurück/vor. Wenn Sie eine davon gedrückt halten, spulen Sie fortlaufend zurück/vor.

Wenn Sie [◀◀] (Rücklauf) oder [▶▶] (Schneller Vorlauf) drücken (oder berühren), erscheint eine Einstellanzeige mit der aktuellen Wiedergabeposition des Songs.

Für MIDI-Songs



Für Audio-Songs



Die Phrasen-Markierungsnummer wird nur angezeigt, wenn ein MIDI-Song mit Phrasen-Markierungen ausgewählt wurde. Sie können wählen, ob Sie den Song in der Einheit „Bar“ (Takt) oder „Phrase Mark“ (Phrasenmarkierungen) zurück-/vorspulen möchten, indem Sie vorher die Einstellanzeige berühren.

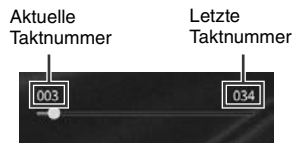
HINWEIS

- Das hier erwähnte Popup-Fenster erscheint nicht, wenn Sie einen MIDI-Song, der keine Phrasen-Markierungen enthält, oder einen Audio-Song durch Berühren des Displays vor- oder zurückspulen.
- Eine Phrasenmarkierung ist eine vorprogrammierte Marke in bestimmten MIDI-Song-Daten, die eine spezielle Stelle im Song angibt.

Verschieben der Song-Wiedergabeposition

Im Song-Bereich (wenn dieser erweitert ist) des Home-Displays wird die aktuelle Position der Song-Wiedergabe angezeigt. Diese kann mit dem Schieberegler auf der Anzeige nach vorne oder hinten verschoben werden.

Wenn ein MIDI-Song ausgewählt ist:

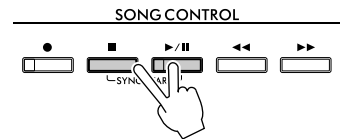


Wenn ein Audio-Song ausgewählt ist:



■ Synchronstart (MIDI-Song)

Sie können die Wiedergabe eines MIDI-Songs bequem gleichzeitig mit Ihrem Spiel auf der Tastatur starten lassen. Halten Sie bei gestoppter Wiedergabe die SONG-CONTROL-Taste [■] (Stopp) gedrückt und drücken Sie die Taste [▶/||] (Wiedergabe/Pause). Um die Synchronstartfunktion zu deaktivieren, wiederholen Sie diesen Vorgang.



HINWEIS

Sie können die Synchronstartfunktion auch aktivieren, indem Sie [▶/||] (Wiedergabe/Pause) im Song-Bereich des Home-Displays gedrückt halten (falls angezeigt).

Anzeigen der Notenschrift (Notendarstellung)

MIDI

Audio

Sie können die Notenschrift (englisch: „Score“) eines ausgewählten Songs anzeigen. Wir empfehlen, dass Sie zuerst die Noten lesen, bevor Sie mit dem Üben beginnen.

- 1 Wählen Sie einen MIDI-Song aus (Schritte 1–2 auf Seite 68).
- 2 Rufen Sie die Notenschriftanzeige mit [Menu] → [Score] ([Menü] → [Notendarstellung]) auf.

Sie können sich die gesamte Notenschrift ansehen, indem Sie [◀] oder [▶] berühren, wenn die Song-Wiedergabe unterbrochen ist. Beim Starten der Wiedergabe springt der „Ball“ durch die Noten und zeigt Ihnen immer die aktuelle Position.




Zum Umblättern

Ändern der Einstellungen der Notendarstellung

HINWEIS

- Das Instrument kann eine Notendarstellung für MIDI-Songs (Preset-Songs, im käufliche MIDI-Musiktitel und sogar für Ihr selbst aufgenommenes Spiel anfertigen und darstellen.
- Die angezeigten Noten werden vom Instrument anhand der Song-Daten erzeugt. Das hat zur Folge, dass diese nicht genau den Druckversionen von Songs in Notenheften entsprechen – besonders dann, wenn komplizierte Passagen oder viele kurze Noten dargestellt werden müssen.

Ändern der Größe der Notendarstellung/Liedtextanzeige im Notenbild

Wenn Sie  (View Setting; Ansichtseinstellungen) unten rechts im Display berühren, können Sie die Einstellungen für die Notendarstellung ändern, z. B. die Größe der Noten, die Notennamen, ob Liedtext im Notenbild angezeigt werden sollen, usw. Weitere Informationen über das Score-Display finden Sie im Referenzhandbuch auf der Website (Seite 9).

HINWEIS

Liedtext kann nur dann angezeigt werden, wenn der MIDI-Song Daten mit Gesangstexten enthält.

Darstellung von Liedtext

MIDI

Audio

Wenn der ausgewählte Song Liedtextdaten (Lyrics) enthält (bei Audio-Songs: nur MP3-kompatible Songs), können Sie diese auf dem Display des Instruments während der Wiedergabe aufrufen.

1 Wählen Sie einen Song aus (Schritte 1–2 auf Seite 68).

2 Rufen Sie den Liedtext mit [Menu] → [Lyrics] auf.

Wenn die Song-Daten Liedtextdaten enthalten, werden diese im Display angezeigt. Sie können sich den gesamten Liedtext ansehen, indem Sie [◀] oder [▶] berühren, wenn die Song-Wiedergabe unterbrochen ist. Nach dem Starten der Song-Wiedergabe ändert sich die Farbe des Liedtexts und gibt dadurch die aktuelle Position an.



Zum Umblättern.

HINWEIS

Der Liedtext kann auf einem externen Bildschirm oder auf dem TV-Gerät angezeigt werden (Seite 111).

Weitere Informationen über die Anzeige des Liedtexts finden Sie im Referenzhandbuch auf der Website (Seite 9).

Anzeigen von Text

Unabhängig davon, ob ein Song ausgewählt ist oder nicht, können Sie mit [Menu] → [TextViewer] eine auf einem Computer erstellte Textdatei (.txt) im Display des Instruments anzeigen lassen. Dieses Feature eröffnet verschiedene hilfreiche Möglichkeiten, z. B. die Anzeige von Liedtext, Akkordnamen und Textnotizen. Weitere Informationen über das Text-Display finden Sie im Referenzhandbuch auf der Website (Seite 9).

Einhändiges Üben mit der Guide-Funktion


MIDI

Audio

Sie können den Part der rechten Hand stumm schalten, um diesen Part selbst zu üben. Diese Erläuterungen gelten, wenn Sie den Part der rechten Hand mit „Follow Lights“ (Tastatur-LEDs) der Guide-Funktionen üben. Die Tastatur-LEDs kennzeichnen die Noten, die Sie spielen sollten, und zu welchem Zeitpunkt. Sie können dabei auch in Ihrem ganz eigenen Tempo üben – die Begleitung wartet, bis Sie die Noten korrekt gespielt haben.

HINWEIS

Wenn die Taste [ACMP ON/OFF] eingeschaltet ist, sind die Tastatur-LEDs für die linke Hand nicht aktiv. Schalten Sie wie erforderlich die Taste [ACMP ON/OFF] aus, wenn Sie die Guide-Funktion verwenden.

- 1 Wählen Sie einen MIDI-Song aus, und rufen Sie das Score-Display auf (Seite 70).
- 2 Berühren Sie  (Playback Settings), um das Menü für die Einstellung der Wiedergabe aufzurufen.



HINWEIS

Die Wiedergabe-Einstellungen können auch über die Home-Anzeige und die Liedtext-Anzeige gesteuert werden.

- 3 Berühren Sie [Guide], um ihn einzuschalten.
- 4 Berühren Sie [Right], um den Part der rechten Hand stummzuschalten.
Der Part der rechten Hand wird stummgeschaltet und der Guide für den Part der rechten Hand wird aktiviert.

HINWEIS

Normalerweise ist Ch 1 [Right] zugewiesen, Ch 2 [Left] und Ch 3–16 sind [Extra] zugewiesen, aber Sie können die Zuweisung für die Parts für die linke und die rechte Hand über [Menu] → [SongSetting] → [Part Ch] ändern. Über die Mischpult-Anzeige können Sie die einzelnen Kanäle ein- oder ausschalten (Seite 100).

- 5 Drücken Sie die SONG-CONTROL-Taste  (Wiedergabe/Pause), um die Wiedergabe zu starten.

Üben Sie den Part der rechten Hand in Ihrem eigenen Tempo mit Hilfe der Tastatur-LEDs. Die Wiedergabe des linken Parts und zusätzlicher Parts wartet, bis Sie die Noten richtig gespielt haben.

HINWEIS

Die Tastatur-LEDs leuchten für die weißen Tasten weiß und für die schwarzen Tasten blau.



Nach dem Üben berühren Sie [Guide], um die Guide-Funktion auszuschalten.

Weitere Guide-Funktionen

Neben der oben beschriebenen „Follow Lights“-Funktion gibt es zusätzliche Funktionen in den Guide-Features zum Üben des Timings beim Spiel auf den Tasten (Any Key Modus), für Karaoke oder zum Üben eines Songs in Ihrem eigenen Tempo (Ihr Tempo). Sie können die Funktionen mit [Menu] → [SongSetting] → [Guide] → [Type] ([Menü] → [Song-Einstellung] → [Guide] → [Typ] auswählen. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Referenzhandbuch auf der Website (Seite 9).

Wiederholte Wiedergabe (Repeat Playback)

MIDI

Audio

Die Wiederholungsfunktion kann dazu verwendet werden, die Wiedergabe eines Songs oder eines bestimmten Taktbereichs innerhalb eines Songs ständig zu wiederholen. Diese Funktion, die im Song-Bereich (falls eingeblendet) des Home-Displays gesteuert wird, ist praktisch für das wiederholte Üben schwierig zu spielender Phrasen.

HINWEIS

Wenn ein MIDI-Song ausgewählt ist, können Sie die wiederholte Wiedergabe auch im Menü für die Wiedergabe-Einstellungen regeln, das über die Notenschrift- oder Liedtext-Anzeige aufgerufen wird (Seite 72).






Gesamten Song wiederholt wiedergeben

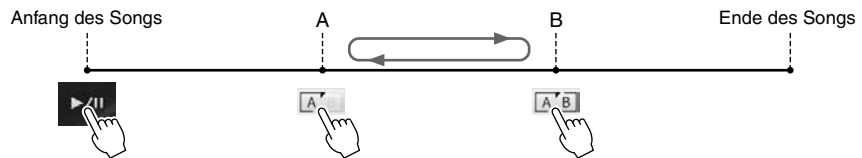
Um einen ganzen Song zu wiederholen, schalten Sie  (A-B Repeat) im Display ein, und starten Sie die Song-Wiedergabe.

Um die wiederholte Wiedergabe abzubrechen, schalten Sie  (A-B Repeat) aus.

Angabe eines Taktbereichs und dessen wiederholte Wiedergabe (A-B Repeat)

- 1 Wählen Sie einen Song aus (Schritte 1–2 auf Seite 68).**
- 2 Berühren Sie  (Wiedergabe/Pause), um die Wiedergabe zu starten.**
- 3 Legen Sie den Wiederholungsbereich fest.**

Sobald die Wiedergabe am gewünschten Startpunkt (A) angelangt ist, schalten Sie  (A-B Repeat) ein. Sobald die Wiedergabe am gewünschten Endpunkt (E) angelangt ist, berühren Sie erneut  (A-B Repeat). Der Bereich von Punkt A bis Punkt B wird wiederholt abgespielt. Bei MIDI-Songs wird, um Ihnen das richtige Timing am Anfang der Phrase zu erleichtern, vor Punkt A des Songs automatisch ein Einsatz vorgegeben.



HINWEIS

- Wenn Sie vom Song-Anfang bis zu einer Position mitten im Song wiederholen möchten:
 1. Schalten Sie das A-B Repeat-Symbol ein und starten Sie die Song-Wiedergabe.
 2. Berühren Sie das A-B Repeat-Symbol erneut an dem gewünschten Endpunkt (B).
- Wenn Sie nur Punkt A angeben, wird der Bereich von Punkt A bis zum Ende des Songs wiederholt.

4 Berühren Sie [■] (Stop), um die Wiedergabe zu beenden.

Daraufhin kehrt die Song-Position zu Punkt A zurück.
Schalten Sie nach dem Üben [A/B] (A-B Repeat) aus.

Wiederholungsbereich bei gestoppter Song-Wiedergabe angeben

1. Spulen Sie den Song schnell vor auf Punkt A und schalten Sie dann [A] (A-B Repeat) ein.
2. Spulen Sie den Song schnell vor auf Punkt B und berühren Sie dann erneut [A/B] (A-B Repeat).

Songs wiederholt wiedergeben

Sie können mehrere Songs wiederholt wiedergeben. Wählen Sie „All“ oder „Random“ bei „Repeat Mode“ ([Menu] → [SongSetting] → [Play]), und berühren Sie dann [▶/■] (Wiedergabe/Pause), um die Wiedergabe zu starten. Alle im Zielordner gespeicherten Songs werden der Reihe nach oder in zufälliger Reihenfolge wiederholt wiedergegeben. Um die wiederholte Wiedergabe zu deaktivieren, wählen Sie „Off“ bei „Repeat Mode“.

Anpassen der Tonhöhe in Halbtonschritten (Pitch Shift)

MIDI

Audio

Wie bei der Transpose-Funktion (Seite 41) für MIDI-Songs kann die Tonhöhe für Audio-Songs auf dem USB-Flash-Laufwerk im Home-Display in Halbtonschritten (von -12 bis 12) eingestellt werden.

1 Schließen Sie das USB-Flash-Laufwerk mit den Audio-Songs am [USB TO DEVICE]-Anschluss an.

HINWEIS

Achten Sie darauf, vor Verwendung eines USB-Flash-Laufwerks den Abschnitt „Anschließen von USB-Geräten“ auf Seite 103 zu lesen.

2 Wählen Sie einen Audio-Song aus (Schritte 1–2 auf Seite 68).

3 Berühren Sie im Song-Bereich (falls eingeblendet) des Home-Displays (Pitch Shift), um das Einstellungsfenster anzuzeigen.

HINWEIS

„Pitch Shift“ kann nicht auf MP3-Dateien mit einer Sampling-Frequenz von 48,0 kHz angewendet werden.




4 Legen Sie den Wert fest, indem Sie [◀]/[▶] berühren.

Anpassen der Wiedergabegeschwindigkeit (Time Stretch)

MIDI

Audio

Wie bei der Tempo-Funktion (Seite 39) für MIDI-Songs kann die Wiedergabegeschwindigkeit eines Audio-Songs auf dem USB-Flash-Laufwerk durch Zeitdehnung oder -stauchung eingestellt werden.

Dazu wählen Sie einen Audio-Song aus und berühren dann  100% (Time Stretch) im Song-Bereich des Home-Displays, um das Einstellungsfenster anzuzeigen.

Berühren Sie in diesem Fenster [◀]/[▶], um den Wert festzulegen (zwischen 70 % und 160 %). Höhere Werte ergeben ein schnelleres Tempo.



HINWEIS


Die Wiedergabegeschwindigkeit von MP3-Dateien mit einer Sampling-Frequenz von 48.0 kHz lässt sich nicht ändern.

Gesang auslöschen (Vocal Cancel)

MIDI

Audio

Sie können die in der Mitte befindlichen Signale des Stereoklangs stummschalten oder absenken. Mit dieser Funktion können Sie „Karaoke“ nur mit instrumentaler Begleitung singen, oder den Melodieteil auf der Tastatur spielen, da die Stimme in den meisten Aufnahmen die Mitte des Stereobildes einnimmt.

Um die Gesangsauslöschung ein-/auszuschalten, wählen Sie zunächst einen Audio-Song aus, und schalten Sie dann  (Vocal Cancel) im Song-Bereich des Home-Displays ein/aus.



HINWEIS

- Die Vocal-Cancel-Funktion ist bei den meisten Audioaufnahmen sehr effektiv, aber es kann sein, dass der Gesang bei einigen Songs nicht vollständig entfernt wird.
- Vocal Cancel betrifft nicht das Audio-Eingangssignal (Seite 107) von externen Geräten.

5

Song-Wiedergabe – Spielen und Üben von Songs –

6 Song-Aufnahme

– Aufnahmen des eigenen Spiels –

Dieses Instrument ermöglicht es Ihnen, Ihr Spiel mithilfe der folgenden beiden Methoden aufzunehmen.

• MIDI-Aufnahme

Mit dieser Methode wird das im User-Speicher dieses Instruments oder auf einem USB-Flash-Laufwerk aufgezeichnete Spiel im SMF-Format 0 (MIDI-Datei) gespeichert. Wenn Sie eine bestimmte Passage erneut aufnehmen oder Voices oder andere Parameter ändern möchten, können Sie diese Methode verwenden. Wenn Sie außerdem Ihre Performance auf jedem Kanal jeweils einzeln nacheinander aufnehmen möchten, können Sie die Mehrspuraufnahme der MIDI-Aufnahmemethode ausführen. Ein MIDI-Song kann nach der Aufnahme in einen Audio-Song umgewandelt werden (Seite 85). Möglicherweise wollen Sie also zuerst die MIDI-Aufnahme ausführen (mit Überspielen und mehreren Parts), um zunächst eine komplexe Anordnung zu erstellen, die Sie live nicht hätten spielen können, und sie dann in einen Audio-Song umwandeln. Die Aufnahmekapazität dieses Instruments beträgt etwa 3 MB pro Song.

• Audioaufnahme

Mit dieser Methode wird das im User-Speicher dieses Instruments oder auf einem USB-Flash-Laufwerk aufgezeichnete Spiel im SMF-Format 0 (Audiodatei) gespeichert. Da die Daten standardmäßig im Stereo-WAV-Format in normaler CD-Qualität (44,1 kHz/16-Bit) aufgenommen werden, lassen sie sich über einen Computer an mobile Music-Player übertragen. Das Audiosignal von der [MIC/LINE IN]-Buchse, der [AUX IN]-Buchse usw. wird ebenfalls aufgenommen, so dass Sie auch Ihren Gesang über das Mikrofon oder auch Audiosignale vom angeschlossenen Audiogerät aufnehmen können. Das Dateiformat kann mit [Menu] → [SongSetting] → [Rec] → [Audio Rec Format] ([Menü] → [Song-Einstellung] → [Aufnahme] → [Audio-Aufnahmeformat]) auf MP3 geändert werden. Die Aufnahmekapazität dieses Instruments beträgt ca. 80 Minuten pro Einzelaufnahme.

HINWEIS

Für einen allgemeinen Überblick über MIDI und die sinnvolle Nutzung der Möglichkeiten schlagen Sie nach unter „Grundlagen von MIDI“ auf der Website (Seite 9).

Schnelle und einfache Aufnahme Ihres Klavierspiels

Wenn Sie einfach ein Klavierstück spielen und aufnehmen möchten, ohne komplizierte Einstellungen vornehmen zu müssen, können Sie dies mit der Aufnahme im Piano Room vornehmen. In diesem speziellen Display können Sie die Aufnahme mit nur einem einzigen Berührungsvorgang starten. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 48.

Grundlegendes Aufnahmeverfahren (MIDI/Audio-Aufnahme)

Nehmen Sie vor der Aufnahme die erforderlichen Einstellungen vor, beispielsweise die Auswahl von Voice/Style (für MIDI-Aufnahmen und Audio-Aufnahmen), sowie den Mikrofon-Anschluss (nur für die Audio-Aufnahme, falls Sie Ihre Stimme aufzeichnen möchten). Schließen Sie ein USB-Flash-Laufwerk am Anschluss [USB TO DEVICE] an, besonders dann, wenn Sie eine Audio-Aufnahme durchführen möchten.

HINWEIS

Achten Sie darauf, vor Verwendung eines USB-Flash-Laufwerks den Abschnitt „Anschließen von USB-Geräten“ auf Seite 103 zu lesen.

Vor dem Starten der Audio-Aufnahme:

Bei der Audio-Aufnahme werden die Spieldaten automatisch auf dem USB-Flash-Laufwerk oder im User-Speicher abgelegt. Wenn Sie die Daten auf einem USB-Flash-Laufwerk speichern möchten, schließen Sie vorher das USB-Flash-Laufwerk an der [USB TO DEVICE]-Buchse an. Wenn es nicht angeschlossen ist, werden die aufgezeichneten Daten automatisch im User-Speicher abgelegt.

- 1 Nehmen Sie notwendigen Einstellungen wie z. B. Voice- und Style-Auswahl vor.
- 2 Berühren Sie im Home-Display [▶] oben rechts, um den Song-Bereich zu erweitern, und berühren Sie dann [●] (Rec), um das Fenster für die Song-Aufnahme aufzurufen.

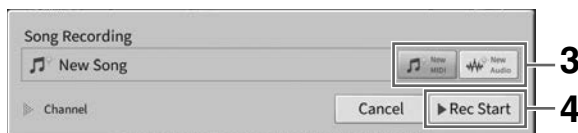


HINWEIS

- Das Fenster für die Song-Aufnahme kann auch aufgerufen werden, indem Sie die SONG-CONTROL-Taste [●] (Aufnahme) drücken. Hier und in den späteren Schritten können die Vorgänge im Song-Bereich des Home-Displays über die SONG-CONTROL-Tasten gesteuert werden (Seite 69).
- Wenn Sie im Song-Recording-Fenster das Dreieck links von „Channel“ berühren, können Sie den Kanalbereich (Part) erweitern oder schließen.

- 3 Berühren Sie [New MIDI] oder [New Audio] (Neue MIDI-/Neue Audio-Aufnahme), um den gewünschten Aufnahmetyp auszuwählen.

[Overwrite MIDI] (MIDI überschreiben) wird zusätzlich dann angezeigt, wenn vor Beginn der Aufnahme ein bestehender MIDI-Song ausgewählt wurde. Durch Auswählen legen Sie fest, ob Sie Daten des ausgewählten MIDI-Songs hinzufügen oder überschreiben möchten.



HINWEIS

Wenn Sie die Aufnahme abbrechen wollen, berühren Sie [Cancel] im Display oder drücken Sie die SONG-CONTROL-Taste [●] (Aufnahme), bevor Sie mit dem nächsten Schritt fortfahren.

- 4 Starten Sie die Aufnahme.

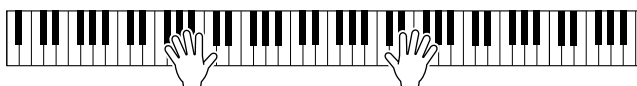
Bei der MIDI-Aufnahme können Sie die Aufnahme starten, indem Sie einfach auf der Tastatur spielen oder indem Sie die [Rec Start] berühren. Bei der Audio-Aufnahme können Sie die Aufnahme starten, indem Sie [Rec Start] berühren.

Sie können die Aufnahme auch starten, indem Sie die SONG-CONTROL-Taste [▶/||] (Wiedergabe/Pause) drücken.

Part-Zuordnung zu Kanälen (MIDI-Aufnahme)

Bei der MIDI-Aufnahme können Sie Ihr Spiel auf einzelnen Kanälen aufzeichnen (Seite 82). Wenn Sie die MIDI-Aufnahme ohne Angabe des Parts ausführen, wie hier erklärt, werden die Tastatur-Parts auf den Kanälen 1–3 aufgezeichnet, und die Style-Parts werden auf den Kanälen 9–16 aufgezeichnet.

- 5 Spielen Sie auf dem Instrument.




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



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

- 8** Speichern Sie den aufgenommenen Song.

■ **Bei MIDI-Aufnahme**

Nach der Aufnahme erscheint  im Song-Bereich des Home-Displays. Dieses Symbol weist darauf hin, dass Daten aufgezeichnet, aber noch nicht gespeichert wurden.

- 8-1** Berühren Sie im Song-Bereich des Home-Display  (Speichern), um das Display für die Auswahl eines Speicherziels für den aufzunehmenden Song aufzurufen.


- 8-2** Speichern Sie die aufgenommenen Daten als Datei. Befolgen Sie dazu die Anweisungen auf Seite 32, Schritte 2–5.

MIDI-Songs können auf  (Registerkarte User MIDI Song) gespeichert werden.

ACHTUNG

Der aufgezeichnete MIDI-Song geht verloren, wenn Sie auf einen anderen Song umschalten oder das Instrument ausschalten, ohne den Speichervorgang auszuführen. Das passiert auch, wenn die Spannungsversorgung durch die automatische Ausschaltfunktion abgeschaltet wird (Seite 19).

■ **Bei der Audioaufnahme**

Da die Audio-Song-Datei während der Aufnahme automatisch auf dem USB-Flash-Laufwerk oder im User-Speicher abgelegt wird, ist ein gesonderter Speichervorgang nicht erforderlich. Der aufgenommene Audio-Song wird auf der  (Registerkarte User Audio Song) auf der Anzeige für die Song-Auswahl angezeigt. Falls gewünscht, benennen Sie die Datei um, indem Sie den Anweisungen auf Seite 33 folgen.

Neuaufzeichnung einer bestimmten Passage des MIDI-Songs

Sie können einen bestimmten Teil eines bereits aufgenommenen MIDI-Songs neu aufnehmen. Näheres finden Sie im Abschnitt „SongSetting“ im Referenzhandbuch auf der Website (Seite 9).

Unabhängige Aufnahme der Parts für die rechte und linke Hand (MIDI-Aufnahme)

Bei der MIDI-Aufnahme können Sie einen MIDI-Song, dessen gleichzeitiges Spiel schwierig sein könnte, aus 16 Kanälen (Parts) erstellen, indem Sie jeden Kanal unabhängig voneinander aufzeichnen. Sie können beispielsweise zuerst den Part der rechten Hand aufnehmen, und dann den Part für die linke Hand aufnehmen, während Sie den bereits aufgenommenen Part hören, oder Sie können zuerst die Style-Wiedergabe aufnehmen und dann die Melodien dazu aufzeichnen, während Sie die eben aufgezeichnete Style-Wiedergabe hören. Hier erfahren Sie, wie Sie die Parts für die rechte und linke Hand separat aufzeichnen können. Wenn Sie die Kanäle und Parts für die Aufnahme selbst festlegen möchten, lesen Sie Seite 82 für entsprechende Anweisungen.

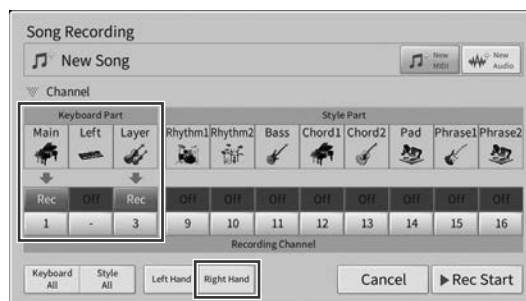
- 1 Nehmen Sie die erforderlichen Einstellungen vor und rufen Sie das Fenster für die Song-Aufnahme auf, und berühren Sie dann [New MIDI] (Neue MIDI-Spur; Schritte 1–3 auf Seite 77).**



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

- 3 Berühren Sie [Right Hand], um die Zielkanäle für die Aufnahme der Parts der rechten Hand anzugeben.**

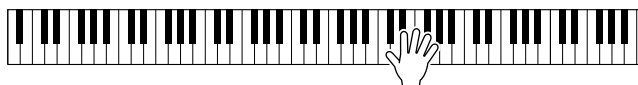
Durch Berühren von [Right Hand] werden „Main“ und „Layer“ auf [Rec] und die anderen Parts auf [Off] geschaltet. Der Zielkanal für die Aufnahme wird automatisch auf folgende Weise eingestellt: Main-Part auf Kanal 1 und Layer-Part auf Kanal 3. Wenn der Layer-Part auf der Home-Anzeige ausgeschaltet wurde, wird der Layer-Part auch dann nicht aufgenommen, wenn der Layer-Part hier auf [Rec] eingestellt ist (es wird Stille auf dem Kanal aufgenommen).



HINWEIS

- Die Zielkanäle werden hier automatisch eingestellt; Sie können jedoch auch die Kanäle angeben, auf denen die einzelnen Parts aufgenommen werden (Seite 82).
- Wenn Sie die Aufnahme abbrechen wollen, berühren Sie [Cancel] im Display oder drücken Sie die SONG-CONTROL-Taste [●] (Aufnahme), bevor Sie mit dem nächsten Schritt fortfahren. Auch die Einstellungen für [Rec]/[Off] und die Kanaleinstellungen werden verworfen.

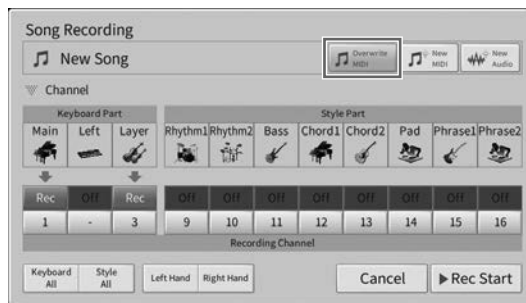
- 4 Spielen Sie mit der rechten Hand auf der Tastatur, um die Aufnahme zu starten.** Sie können die Aufnahme auch starten, indem Sie [Rec Start] berühren oder die SONG-CONTROL-Taste [►/|||] (Wiedergabe/Pause) drücken.



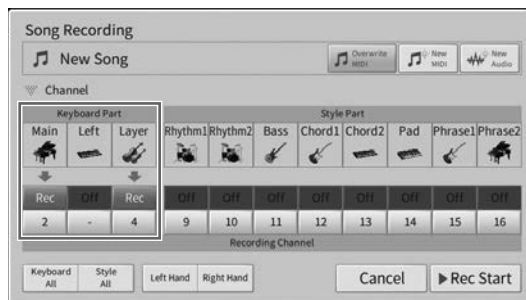
- 5 Nach Ihrem Spiel berühren Sie [■] (Stopp) im Home-Display, um die Aufnahme zu beenden.



- 6 Zum Anhören des aufgezeichneten Spiels berühren Sie [▶/||] (Play/Pause).
 Wenn Sie das Spiel Ihrer rechten Hand von Grund auf neu aufnehmen möchten, kehren Sie zu Schritt 1 zurück.
 Sobald die Aufnahme des Parts der rechten Hand abgeschlossen ist, fahren Sie mit dem nächsten Schritt fort und nehmen Sie das Spiel der linken Hand auf.
- 7 Rufen Sie durch Berühren von [●] (Rec) das Fenster für die Song-Aufnahme auf und überprüfen Sie, ob [Overwrite MIDI] (MIDI-überschreiben) gewählt ist.

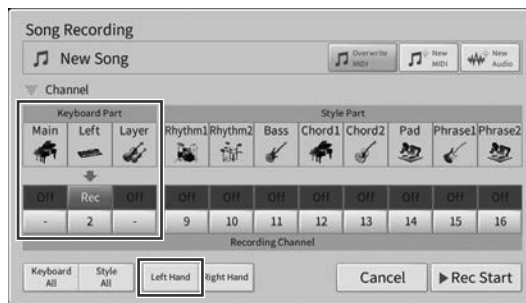


- 8 Berühren Sie [Left Hand], um den Zielkanal für die Aufnahme der Parts der linken Hand anzugeben.
- Wenn der Left-Part im Home-Display ausgeschaltet wurde
 Durch Berühren von [Left Hand] werden „Main“ und „Layer“ auf [Rec] und die anderen Parts auf [Off] geschaltet. Der Zielkanal für die Aufnahme wird automatisch auf folgende Weise eingestellt: Main-Part auf Kanal 2 und Layer-Part auf Kanal 4. Wenn der Layer-Part auf der Home-Anzeige ausgeschaltet wurde, wird der Layer-Part auch dann nicht aufgenommen, wenn der Layer-Part hier auf [Rec] eingestellt ist (es wird Stille auf dem Kanal aufgenommen).



■ Wenn der Left-Part im Home-Display eingeschaltet ist

Durch Berühren von [Left Hand] wird nur „Left“ auf [Rec] und die anderen Parts werden auf [Off] geschaltet. Der Zielkanal für die Aufnahme des Left-Parts wird automatisch auf Kanal eingestellt.



ACHTUNG

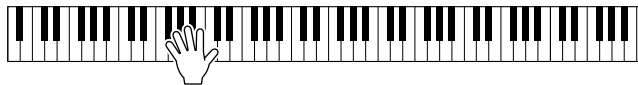
Zuvor aufgenommene Daten werden überschrieben (gelöscht), wenn Sie Kanäle mit bereits bestehenden Daten auf [Rec] schalten. Um zu prüfen, ob die einzelnen Kanäle aufgezeichnete Daten enthalten oder nicht, brechen Sie zunächst die Aufnahme ab, und starten Sie dann die Song-Wiedergabe, während Sie die Registerkarten [Song Ch1-8] und [Song Ch9-16] im Mixer-Display betrachten. Die LEDs der Kanäle, die Daten enthalten, blinken während der Song-Wiedergabe.

HINWEIS

Wenn Sie die Aufnahme abbrechen wollen, berühren Sie [Cancel] im Display oder drücken Sie die SONG-CONTROL-Taste [●] (Aufnahme), bevor Sie mit dem nächsten Schritt fortfahren.

9 Spielen Sie mit der linken Hand auf der Tastatur, um die Aufnahme zu starten.

Sie können die Aufnahme auch starten, indem Sie [Rec Start] berühren oder die SONG-CONTROL-Taste [▶/||] (Wiedergabe/Pause) drücken.



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



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

Wenn Sie das Spiel nur Ihrer linken Hand von Grund auf neu aufnehmen möchten, kehren Sie zu Schritt 7 zurück.

12 Berühren Sie im Song-Bereich des Home-Displays [↓] (Speichern), um das aufgenommene Spiel zu speichern.

Wenn das Display zur Auswahl eines Speicherziels erscheint, speichern Sie die aufgenommenen Daten als Datei. Befolgen Sie dazu die Anweisungen von Schritt 2–5 auf Seite 32.

ACHTUNG

Der aufgezeichnete MIDI-Song geht verloren, wenn Sie auf einen anderen Song umschalten oder das Instrument ausschalten, ohne den Speichervorgang auszuführen. Das passiert auch, wenn die Spannungsversorgung durch die automatische Ausschaltfunktion abgeschaltet wird (Seite 19).

Aufnehmen auf bestimmten Kanälen (MIDI-Aufnahme)

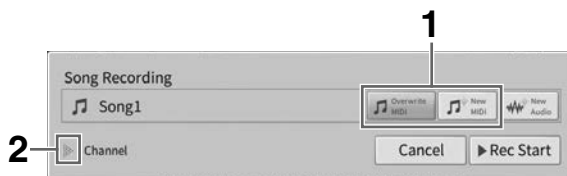
Bei der MIDI-Aufnahme können Sie einen MIDI-Song aus 16 Kanälen (Parts) erstellen, indem Sie jeden Kanal unabhängig voneinander aufzeichnen. Auf diese Weise können Sie ein vollständiges Musikstück aufnehmen. Per Voreinstellung sind die Tastatur-Parts den Kanälen 1–3 zugewiesen, und Style-Parts wie Rhythmus und Bass den Kanälen 9–16. Hier erfahren Sie, wie Sie den gewünschten Kanal und den Part für die Aufnahme angeben und die Kanäle nacheinander aufzeichnen können.

HINWEIS

Wenn Sie einem bestehenden Song Kanaldaten hinzufügen möchten, wählen Sie den gewünschten Song aus, nehmen Sie die erforderlichen Einstellungen vor und beginnen Sie wieder bei Schritt 7.

- 1 Nehmen Sie die erforderlichen Einstellungen vor und rufen Sie das Fenster für die Song-Aufnahme auf, und berühren Sie dann [New MIDI] (Neuer MIDI-Song; Schritte 1–3 auf Seite 77).**

Wenn Sie einen vorhandenen MIDI-Song neu aufnehmen möchten, wählen Sie den gewünschten MIDI-Song aus, bevor Sie das Song-Recording-Fenster aufrufen. Berühren Sie danach [Overwrite MIDI] (MIDI überschreiben).



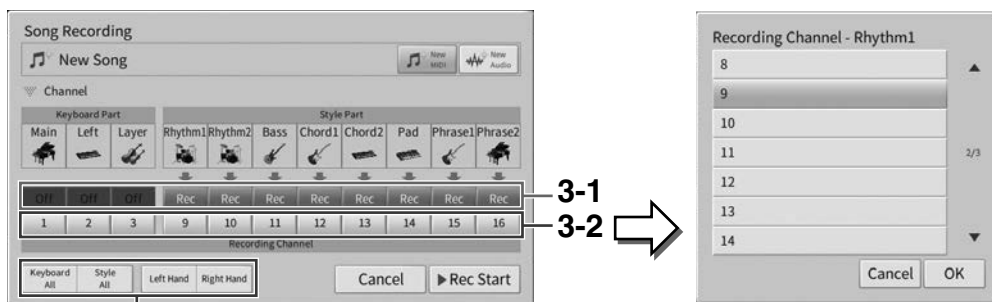
- 2 Berühren Sie [▶] links von „Channel“, um den Kanal-Bereich zu öffnen.**

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

- 3-1 Stellen Sie im Display den oder die Parts, die Sie aufnehmen möchten, auf [Rec], und stellen Sie bei allen anderen Parts [Off] ein.**

Wenn Sie beispielsweise nur die Style-Parts aufnehmen möchten, schalten Sie alle Style-Parts auf [Rec] und alle Tastatur-Parts auf [Off].

- 3-2 Berühren Sie die Kanalnummer bei dem/den Part(s), den Sie in Schritt 3-1 auf [Rec] gestellt hatten. Geben Sie in der angezeigten Einstellanzeige den Kanal (1–16) für die Aufnahme an.**



Schnelle Angabe der aufzunehmenden Parts

ACHTUNG

Zuvor aufgenommene Daten werden überschrieben (gelöscht), wenn Sie Kanäle mit bereits bestehenden Daten auf [Rec] schalten. Um zu prüfen, ob die einzelnen Kanäle aufgezeichnete Daten enthalten oder nicht, brechen Sie zunächst die Aufnahme ab, und starten Sie dann die Song-Wiedergabe, während Sie die Registerkarten [Song Ch1-8] und [Song Ch9-16] im Mixer-Display betrachten. Die LEDs der Kanäle, die Daten enthalten, blinken während der Song-Wiedergabe.

HINWEIS

- Es können nicht mehrere Parts auf einem einzigen Kanal aufgenommen werden.
- Wenn Sie die Aufnahme abbrechen wollen, berühren Sie [Cancel] im Display oder drücken Sie die SONG-CONTROL-Taste [●] (Aufnahme), bevor Sie mit dem nächsten Schritt fortfahren. Auch die Einstellungen für [Rec]/[Off] und die Kanaleinstellungen werden verworfen.

Schnelle Angabe der aufzunehmenden Parts

Durch Berühren der Tasten unten links ([Keyboard All], [Style All], [Left Hand] oder [Right Hand]) können Sie [Rec]/[Off] für mehrere Parts gleichzeitig festlegen. Dies ist praktisch, wenn Sie die Style-Parts und die Tastatur-Parts oder die Parts für die rechte Hand und den Part der linken Hand separat aufzeichnen möchten.

- **[Keyboard All]:** Sie können alle Keyboard-Parts (Main, Left und Layer) gemeinsam auf [Rec] oder [Off] schalten.
- **[Style All]:** Sie können alle Style-Parts gemeinsam auf [Rec] oder [Off] schalten.
- **[Right Hand]:** Kann ausgewählt werden, wenn nur der Part für die rechte Hand aufgenommen wird. Der Main-Part der Voice wird auf Kanal 1 aufgezeichnet, und der Layer-Part wird auf Kanal 3 aufgezeichnet.
- **[Left Hand]:** Kann ausgewählt werden, wenn nur der Part für die linke Hand aufgenommen wird. Der Left-Part der Voice wird auf Kanal 2 aufgezeichnet. Wenn der Left-Part der Voice ausgeschaltet ist, wird der Main-Part auf Kanal 2 aufgezeichnet, und der Layer-Part wird auf Kanal 4 aufgezeichnet.

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

Denken Sie daran, den/die Part(s) wiederzugeben, die Sie in Schritt 4 ausgewählt hatten. Sie können die Aufnahme auch starten, indem Sie [Rec Start] berühren oder die SONG-CONTROL-Taste [▶/||] (Wiedergabe/Pause) drücken.



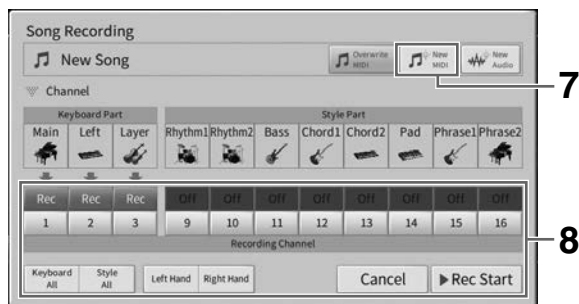
5 Nach Ihrem Spiel berühren Sie [■] (Stopp) im Home-Display, um die Aufnahme zu beenden.



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

Da die Aufnahme des ersten Parts nun abgeschlossen ist, können Sie einen weiteren Part aufnehmen. Nehmen Sie alle notwendigen Einstellungen vor, und fahren Sie dann fort mit dem nächsten Schritt.

- 7 Rufen Sie durch Berühren von [●] (Rec) das Fenster für die Song-Aufnahme auf und überprüfen Sie, ob [Overwrite MIDI] (MIDI-überschreiben) gewählt ist.**



- 8 Geben Sie den nächsten Zielkanal und Ziel-Part für die Aufnahme an, und nehmen Sie Ihr Spiel auf (Schritte 3–6).**

Sobald Sie die Aufnahme starten, wird zugleich die Wiedergabe des zuvor aufgezeichneten Kanals gestartet. Sie können festlegen, ob die zuvor aufgenommenen Kanäle im Mixer-Display (Seite 100) abgespielt werden.


ACHTUNG

Zuvor aufgenommene Daten werden überschrieben (gelöscht), wenn Sie Kanäle mit bereits bestehenden Daten auf [Rec] schalten. Um zu prüfen, ob die einzelnen Kanäle aufgezeichnete Daten enthalten oder nicht, brechen Sie zunächst die Aufnahme ab, und starten Sie dann die Song-Wiedergabe, während Sie die Registerkarten [Song Ch1-8] und [Song Ch9-16] im Mixer-Display betrachten. Die LEDs der Kanäle, die Daten enthalten, blinken während der Song-Wiedergabe.

- 9 Wiederholen Sie die Schritte 7–8 wie erforderlich, um weitere Kanäle aufzuzeichnen.**

HINWEIS

Um die aufgenommenen Kanaldaten zu löschen, wählen Sie den gewünschten Kanal aus und starten Sie die Aufnahme, und berühren Sie dann [■] (Stopp), um die Aufnahme zu beenden, ohne auf der Tastatur zu spielen.

- 10 Berühren Sie im Song-Bereich des Home-Displays  (Speichern), um das aufgenommene Spiel zu speichern.**

Wenn das Display zur Auswahl eines Speicherziels erscheint, speichern Sie die aufgenommenen Daten als Datei. Befolgen Sie dazu die Anweisungen von Schritt 2–5 auf Seite 32.

ACHTUNG

Der aufgezeichnete MIDI-Song geht verloren, wenn Sie auf einen anderen Song umschalten oder das Instrument ausschalten, ohne den Speichervorgang auszuführen. Das passiert auch, wenn die Spannungsversorgung durch die automatische Ausschaltfunktion abgeschaltet wird (Seite 19).

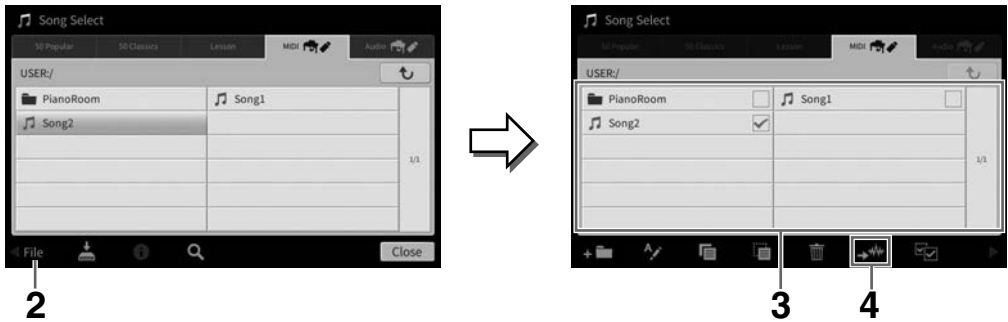
Einen MIDI-Song in einen Audio-Song umwandeln

Sie können einen aufgenommenen MIDI-Song im User-Speicher oder auf dem USB-Flash-Laufwerk als Audio-Song aufzeichnen. Die Umwandlung erfolgt durch Abspielen des MIDI-Songs und erneute Aufzeichnung als Audio-Song. Standardmäßig werden die umgewandelten Daten im WAV-Format gespeichert, genau wie bei der Audio-Aufnahme (Seite 76).

HINWEIS

Achten Sie darauf, vor Verwendung eines USB-Flash-Laufwerks den Abschnitt „Anschließen von USB-Geräten“ auf Seite 103 zu lesen.


- 1 Rufen Sie die Anzeige für die Song-Auswahl auf, die den umzuwandelnden MIDI-Song enthält.**
- 2 Berühren Sie [File] (Datei), um die Symbole für die Dateiverwaltung aufzurufen.**





- 3 Markieren Sie den umzuwandelnden MIDI-Song.**

HINWEIS

Eine Umwandlung von Audio-Dateien kann nur einzeln erfolgen.

- 4 Berühren Sie  (Audio-Konvertierung), um die Anzeige zur Song-Auswahl aufzurufen und den Speicherort auszuwählen.**
- 5 Geben Sie den Speicherort an.**

Um zur nächsthöheren Orderebene zu wechseln, berühren Sie  (Nach oben).
Sie können einen neuen Ordner hinzufügen, indem Sie  (Neuer Ordner) berühren.
- 6 Berühren Sie [Convert] (Konvertieren), um mit der Umwandlung zu beginnen.**

Dieser Vorgang startet die Wiedergabe und die Umwandlung von MIDI in Audio. Wenn Sie während der Konvertierung auf der Tastatur spielen oder Audiosignale über das Mikrofon oder die Buchse [AUX IN] usw. zuführen, werden deren Audiosignale ebenfalls aufgenommen. Nachdem die Umwandlung abgeschlossen ist, wird die Meldung, dass eine Umwandlung stattfindet, nicht mehr auf der Anzeige ausgegeben, und der neu erstellte Audio-Song wird in der Anzeige zur Song-Auswahl aufgelistet.

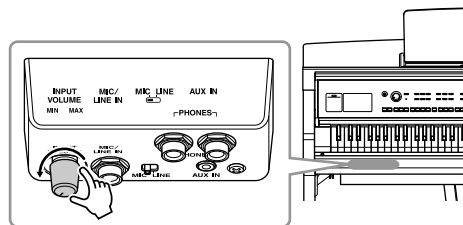
7 Mikrophon

– Anwenden von Vocal-Harmony-Effekten auf Ihren Gesang –

Wenn Sie an die [MIC/LINE IN]-Buchse (Standard-Mono-Klinkenbuchse) ein Mikrophon anschließen, können Sie zu Ihrem Spiel oder zur Song-Wiedergabe singen. Das Instrument gibt dabei Ihre Stimme über die eingebauten Lautsprecher wieder. Zudem können Sie automatisch Vocal-Harmony-Effekte auf Ihre Stimme anwenden lassen, während Sie singen.

Anschließen eines Mikrofons

- 1 Drehen Sie vor dem Einschalten des Instruments den [INPUT VOLUME]-Drehregler auf Minimalpegel.



- 2 Schließen Sie das Mikrophon an die Buchse [MIC/LINE IN] an.

HINWEIS

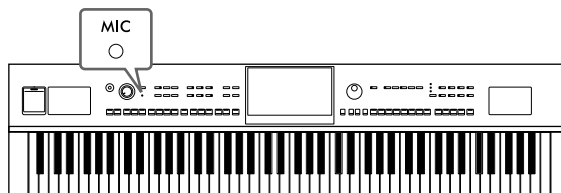
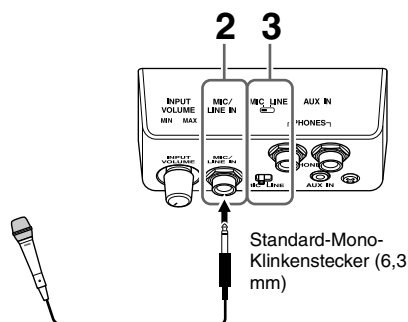
Nehmen Sie ein konventionelles dynamisches Mikrophon zur Hand.

- 3 Stellen Sie den Schalter [MIC/LINE] auf „MIC“.

- 4 Schalten Sie das Instrument ein.

- 5 (Schalten Sie bei Bedarf das Mikrophon ein.) Passen Sie den Drehregler [INPUT VOLUME] an, während Sie in das Mikrophon singen.

Überprüfen Sie beim Einstellen des Reglers die [MIC]-Anzeige auf dem Bedienfeld. Achten Sie darauf, den Regler so einzustellen, dass das Lämpchen blau leuchtet. Vergewissern Sie sich, dass das Lämpchen nicht rot leuchtet, da dies anzeigt, dass der Eingangspegel zu hoch ist.



- 6 Passen Sie im Balance-Display (Seite 42) das Lautstärkeverhältnis von Mikrophon- und Instrumentenklang an.

Trennen des Mikrofons

1. Drehen Sie den [INPUT VOLUME]-Drehregler auf Minimalstellung.
2. Ziehen Sie das Mikrophon von der [MIC/LINE IN]-Buchse ab.

HINWEIS

Bevor Sie das Instrument ausschalten, drehen Sie immer den Regler [INPUT VOLUME] auf Minimalpegel.

Anwenden von Vocal-Harmony-Effekten auf Ihre Stimme

Mit der Vocal-Harmony-Funktion können Sie Ihrer Stimme, die als Mikrofonsignal in das Instrument gelangt, Vokalharmonien hinzufügen.

- 1 Schließen Sie das Mikrofon an das Instrument an (Seite 86).
- 2 Rufen Sie Vocal Harmony mit [Menu] → [VocalHarmony] ([Menü] → [Gesangsharmonien]) auf.



HINWEIS

Das hier gezeigte Display wird aufgerufen, wenn der Harmony-Modus auf „Vocoder“ eingestellt ist. Ein anderes Display erscheint, wenn der Harmony-Modus auf „Chordal“ eingestellt ist.

- 3 Vergewissern Sie sich, dass „Harmony“ auf „Ein“ gestellt ist.
- 4 Berühren Sie den Namen der Vocal Harmony, um die Anzeige zur Auswahl der Vocal Harmony aufzurufen.
- 5 Wählen Sie einen Vocal-Harmony-Typ.

Die Vocal Harmony unterstützt drei verschiedene Modi, die durch Auswahl eines Vocal-Harmony-Typs automatisch ausgewählt werden können.

Harmony-Modus

Chordal	Die Harmonienoten werden durch die Akkorde bestimmt, die Sie im Akkordbereich (bei eingeschaltetem [ACMP ON/OFF]), im Abschnitt für die linke Hand (mit ausgeschaltetem [ACMP ON/OFF] und eingeschaltetem linkem Part) oder in den Akkorddaten eines Songs spielen.
Vocoder	Der Mikrofonklang wird über die Noten ausgegeben, die Sie auf der Tastatur spielen, oder über die Noten der Song-Wiedergabe.
Vocoder-Mono	Im Grund mit Vocoder identisch. In diesem Modus können nur Melodien oder Zeilen mit einer Note wiedergegeben werden (mit Vorrang für die letzte Note).

Die Symbole, die in der Anzeige für die Vocal-Harmony-Auswahl erscheinen, haben die folgenden Bedeutungen.

- (Blau): Vokalharmonietyp des Chordal-Modus.
- (Blau): Vokalharmonietyp des Vocoder-Modus.
- (Blau): Dies ist ein Vocal-Harmony-Typ mit moderneren Effekten wie z. B. einer Roboterstimme.
- (Grau): Vocal-Harmony-Typ ohne weiteren Effekt.

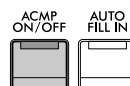
HINWEIS

Näheres zu den Vocal-Harmony-Typen finden Sie im Dokument „Datenliste“ auf der Website (Seite 9).

6 Folgen Sie den nachstehenden Schritten, je nachdem, welchen Typ (und Untermodus) Sie ausgewählt haben.

■ Wenn Sie einen der Chordal-Typen ausgewählt haben:

6-1 Vergewissern Sie sich, dass die [ACMP ON/OFF]-Taste eingeschaltet ist.



6-2 Spielen Sie einen Style oder einen Song ab, der Akkorde enthält.

Vokalharmonien, die auf den Akkorden basieren, werden auf Ihren Gesang angewendet.

■ Wenn Sie einen der Vocoder- oder Vocoder-Mono-Typen ausgewählt haben:

6-1 Ändern Sie bei Bedarf die Einstellung „Keyboard“ auf „Off“ (Aus), „Upper“ (Oberer Bereich) oder „Lower“ (Unterer Bereich).

Wenn die Werte „Upper“ oder „Lower“ eingestellt sind, steuern die im rechten bzw. linken Tastaturbereich gespielten Noten den Vocoder-Effekt. Wenn „Off“ ausgewählt ist, wird der Vocoder-Effekt nicht über die Klaviatur gesteuert.

6-2 Spielen Sie Melodien auf der Tastatur oder geben Sie einen Song wieder, und singen Sie ins Mikrofon.

Sie werden feststellen, dass Sie keine Töne mit bestimmten Tonhöhen zu singen brauchen. Der Vocoder-Effekt nimmt die von Ihnen gesprochenen Worte und wendet sie auf die Tonhöhe der Instrumentenklänge an.

Praktische Karaoke-Funktionen

- Liedtexte auf dem Display, Seite 71
- Transponierung, Tonhöhenverschiebung, Seiten 41, 74
- Vocal Cancel (Gesang auslöschen), Seite 75

Verwenden der Talk-Funktion

Mit dieser Funktion können Sie sofort die Mikrofoneinstellungen ändern, um zu sprechen oder Ansagen zwischen Songs zu machen.

Um die Talk-Einstellung aufzurufen, berühren Sie [Talk] links in der Vocal-Harmony-Anzeige. Um wieder die Vocal-Harmony-Einstellungen aufzurufen, berühren Sie [Vocal] und schalten sie ein.



HINWEIS

Sie können die Mikrofoneinstellungen zum Sprechen auf dem Mic-Setting-Display ändern, das mit [Menu] → [MicSetting] aufgerufen wird.

Um diese Funktion bestmöglich zu nutzen, weisen Sie einem der Pedale oder den ASSIGNABLE-Tasten die „Talk On/Off“-Funktion zu ([Menu] → [Assignable]). Einzelheiten hierzu finden Sie im Referenzhandbuch auf der Website (Seite 9).

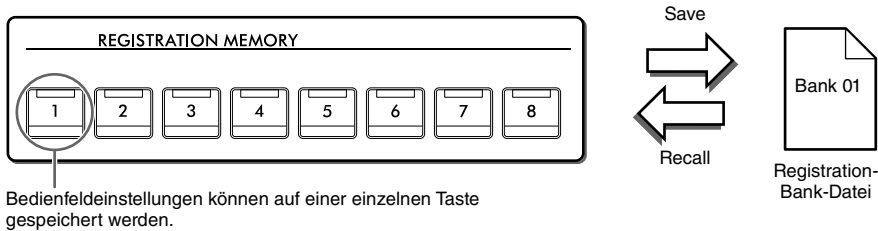
8 Registration Memory/Playlist

– Speichern und Abrufen eigener Bedieneinstellungen –

Die Funktion „Registration Memory“ erlaubt das Speichern („registrieren“) von Bedieneinstellungen wie Voice- und Style-Einstellungen auf einer Registrierungsspeicher-Taste sowie das sofortige und einfache Abrufen dieser spezifischen Einstellungen mit einem Tastendruck. Wenn Sie viele Daten im Registration Memory gespeichert haben, verwenden Sie die Playlist, um Ihr Repertoire zu verwalten, sodass Sie das gewünschte Registration Memory für jedes Musikstück aufrufen können.

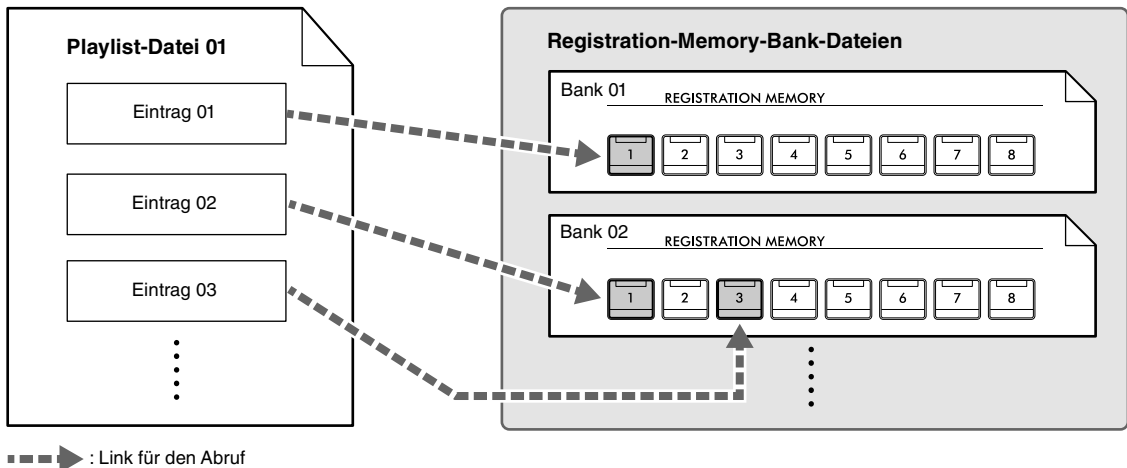
■ Registration Memory (Seite 90)

Sie können eigene Bedieneinstellungen auf den Registration-Memory-Tasten [1]–[8] speichern. Sie können auch alle acht gespeicherten Bedieneinstellungen in einer einzigen Bank-Datei im Registration Memory speichern. Wenn Sie vorher eine Speicherbank-Datei auswählen, können Sie die gespeicherten Einstellungen auf einfache Weise aufrufen, indem Sie einfach während des Spiels eine Taste drücken.



■ Playlist (Seite 94)

Mit der Playlist-Funktion können Sie eigene Performance-Listen erstellen. Eine Playlist enthält Links zum Aufrufen von Registration-Memory-Bank-Dateien für jedes zu spielende Stück. Jeder Link zum Registration Memory wird „Eintrag“ genannt („Record“), und Sie können die Playlist-Einträge als einzelne Playlist-Datei gemeinsam speichern. Jeder Playlist-Eintrag kann direkt eine Registrierungsnummer aus der gewählten Registration-Memory-Bank-Datei abrufen. Indem Sie die Playlist nutzen, wählen Sie nur die gewünschten Dateien aus der großen Zahl der Dateien in der Registration Memory Bank aus, ohne die Konfiguration der Bank-Datei zu ändern.



HINWEIS

Durch Importieren von Music-Finder-Einträgen (.mfd), die auf früheren Keyboards von Yamaha verwendet wurden (wie CVP-709, CVP-705 usw.), können Sie die Einträge in der Playlist dieses Instruments verwenden, so als ob Sie die Music-Finder-Funktion auf diesen anderen Instrumenten nutzen würden. Näheres finden Sie im Abschnitt „Playlist“ im Referenzhandbuch auf der Website (Seite 9). Näheres zur Verwendung von Music Finder finden Sie im Benutzerhandbuch des Digitalpianos von Yamaha, das Ihre gewünschten Music-Finder-Einträge enthält.

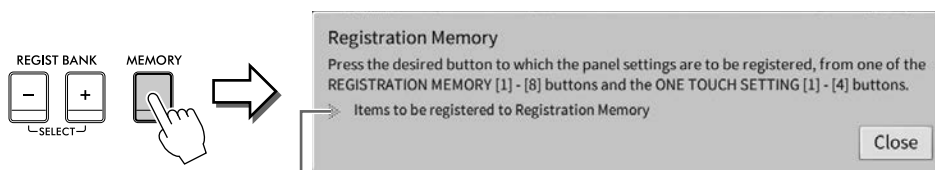
Speichern und Abrufen eigener Bedienfeldeinstellungen mit dem Registrierungsspeicher

Speichern Ihrer Bedienfeldeinstellungen

1 Stellen Sie die Steuerelemente im Bedienfeld (wie z.B. Voice, Style usw.) wie gewünscht ein.

Für eine Liste der Parameter, die sich mit der Registration-Memory-Funktion speichern lassen, schauen Sie in der Datenliste auf der Website (Seite 9) in der „Parameter Chart“ (Parametertabelle) nach.

2 Drücken Sie die Taste [MEMORY] im Abschnitt REGISTRATION MEMORY, um das Fenster Registration Memory (Registrierungsspeicher) aufzurufen.



Zeigt die Liste mit den Einträgen an oder blendet sie aus

Auswahl der zu registrierenden Elemente

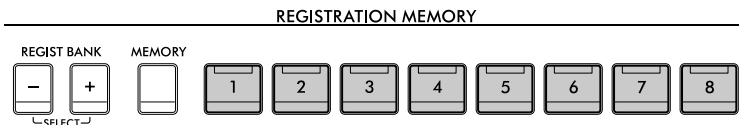
Durch Berührung von [▶] unten links im Fenster wird die Liste für die Auswahl der zu registrierenden Elemente angezeigt. Bevor Sie zu Schritt 3 weitergehen, tragen Sie Markierungen ein oder entfernen diese, indem Sie die gewünschten Elemente berühren. Markierte Elemente werden registriert.

3 Drücken Sie die gewünschte REGISTRATION-MEMORY-Taste [1] – [8], auf der Sie die Bedienfeldeinstellung speichern möchten.

Die gespeicherte Taste leuchtet nun rot und zeigt dadurch an, dass die Nummerntaste Daten enthält und diese Nummer ausgewählt ist.

ACHTUNG

Wenn Sie hier eine Taste auswählen, die rot oder grün leuchtet, wird die zuvor auf der Taste gespeicherte Bedienfeldeinstellung gelöscht und durch die neue Einstellung ersetzt. Sie sollten deshalb Bedienfeldeinstellungen nur auf Tasten speichern, die ausgeschaltet sind.



Leuchtzustände

- **Weiß:** Es sind Daten gespeichert und momentan ausgewählt
- **Blau:** Es sind Daten gespeichert, aber momentan nicht ausgewählt
- **Aus:** Es sind keine Daten gespeichert

4 Speichern Sie andere Bedienfeldeinstellungen unter weiteren Tasten, indem Sie die Schritte 1–3 wiederholen.

Die gespeicherten Bedienfeldeinstellungen können durch einfaches Drücken der gewünschten Nummerntaste aufgerufen werden.

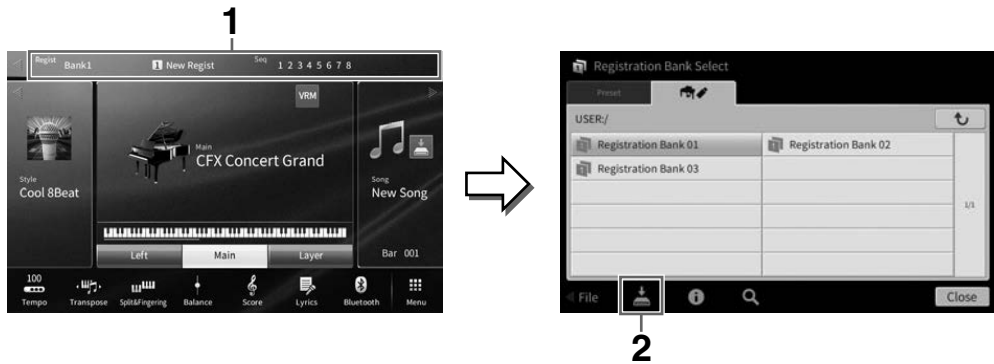
HINWEIS

Sie können den Abruf bestimmter Elemente beim Aufruf registrierter Bedienfeldeinstellungen deaktivieren. [Menu] → [RegistFreeze].

Speichern des Registration Memory als Bank-Datei

Alle Bedienelementeinstellungen werden auf den acht Registration-Memory-Tasten in einer einzigen „Bank-Datei“ gespeichert.

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



HINWEIS

Im allgemeinen sind die Daten des Registrierungsspeichers (Bank-Dateien) der Modelle CVP-909/CVP-905 und CVP-809/CVP-805 untereinander kompatibel. Je nach den Spezifikationen der einzelnen Modelle könnten manche Daten jedoch nicht zu 100% kompatibel sein.

Die Anzeige für die Auswahl der Registrierungs-Bank kann auch aufgerufen werden, indem die Tasten REGIST BANK [+] und [-] gleichzeitig gedrückt werden.

- 2 **Berühren Sie (Speichern), um die Bank-Datei zu speichern.**

Anweisungen zum Speichern finden Sie auf Seite 32.

HINWEIS

Beim Umbenennen, Bewegen oder Löschen einer Registrierungs-Bank-Datei, die zu einem Playlist-Eintrag gehört, kann die Registration-Memory-Bank aus der Playlist nicht mehr aufgerufen werden.

Aufrufen gespeicherter Bedienelementeinstellungen

Die gespeicherten Registration-Memory-Bank-Dateien können mit den REGIST-BANK-Tasten [-]/[+] oder dem folgenden Verfahren aufgerufen werden.

HINWEIS

- Beim Aufrufen von Setups mit Song-/Style-/Text-Dateien, die von einem USB-Flash-Laufwerk ausgewählt wurden, sollten Sie darauf achten, dass das entsprechende USB-Flash-Laufwerk mit dem gespeicherten Song, Style oder Text am Anschluss [USB TO DEVICE] angeschlossen ist. Achten Sie darauf, vor Verwendung eines USB-Flash-Laufwerks den Abschnitt „Anschließen von USB-Geräten“ auf Seite 103 zu lesen.
- Sie können auch bis zu acht Setups aufrufen, indem Sie die Pedale in beliebiger Reihenfolge drücken, die Sie mit [Menu] → [RegistSeq] festgelegt haben. Einzelheiten hierzu finden Sie im Referenzhandbuch auf der Website (Seite 9).

- 1 **Rufen Sie die Anzeige zur Auswahl der Registrierungsbank auf (Schritt 1 auf Seite 91).**
- 2 **Berühren Sie die gewünschte Bank auf dem Display und wählen Sie sie aus.** Sie können eine Bank auch über die REGIST-BANK-Tasten [-]/[+] registrieren.
- 3 **Drücken Sie eine der blau leuchtenden Tasten ([1] – [8]) im Registration-Memory-Bereich.**

Überprüfen der Informationen im Registration Memory

Sie können das Informationsfenster aufrufen, um zu bestätigen, welche Voices und Styles auf den Tasten [1]–[8] einer Registration-Memory-Bank gespeichert sind.

- 1 Rufen Sie die Anzeige zur Auswahl der Registrierungsbank auf und wählen Sie dann die gewünschte Bank aus.
- 2 Berühren Sie **i** (Information), um das Registration-Bank-Fenster aufzurufen. Dieses Display besteht aus zwei Seiten: Voice-bezogen und Style-bezogen. Mit **[▶]**/**[◀]** können Sie zwischen den beiden umschalten.






Registration	Left	Main	Layer
1 New Regist	70s Suitcase Clean	CFX Concert Grand	Kino Strings
2 New Regist	70s Suitcase Clean	CFX Concert Grand	Kino Strings
3 New Regist	70s Suitcase Clean	CFX Concert Grand	Kino Strings
4 New Regist	70s Suitcase Clean	Rock Piano	Jazz Violin
5 New Regist	70s Suitcase Clean	Rock Piano	Jazz Violin
6			
7			
8			

Zum Umschalten der Seiten Seiten.

HINWEIS


Wenn einer der Voice-Parts ausgeschaltet ist, wird der Voice-Name für den entsprechenden Part grau dargestellt.

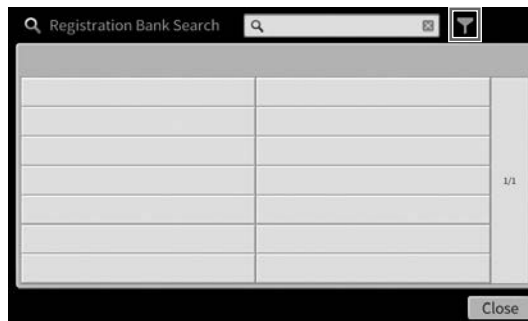
Wählen Sie eine der Registration-Memory-Nummern aus und berühren Sie eines der folgenden Symbole, um sie zu bearbeiten.

- : Umbenennen
- : Daten löschen
- : Tags hinzufügen (Seite 93) oder bearbeiten

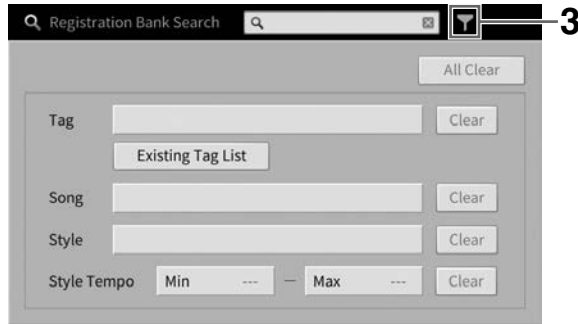
Filtern einer Suche nach Registrierungs-Bank-Dateien

Auf der Anzeige zur Auswahl der Registrierungsbank können Sie eine gewünschte Datei schnell auffinden, indem Sie die Suchergebnisse filtern (Seite 36).

- 1 Tippen Sie im Search-Display für die Registration-Memory-Bank-Dateien (Seite 36) auf  (Filter).



2 Geben Sie die Suchoptionen im Feld ein.



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

Um die jeweilige Suchanfrage zu löschen, tippen Sie auf [Clear]. Um alle zu löschen, tippen Sie auf [All Clear].

3 Berühren Sie (Filter), um das Suchergebnis anzuzeigen.

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

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

1 Berühren Sie im Registration-Bank-Information-Fenster (Seite 92) (Tag), um das Fenster für die Tag-Bearbeitung aufzurufen.



2 Tippen Sie auf [New Tag], um das Fenster für die Zeicheneingabe zu öffnen, und geben Sie den gewünschten Text ein.

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

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

Verwenden von Playlists zum Verwalten eines großen Repertoires von Bedienelementeinstellungen

Die Playlist ist hilfreich für die Verwaltung mehrerer Set-Listen für Ihr Spiel. Sie können nur die gewünschten Dateien aus dem großen Repertoire auswählen (der riesigen Zahl der Dateien in der Registration Memory Bank), und eine neue Set-Liste für jeden Auftritt erstellen.

Hinzufügen eines Eintrags (Link zu einer Bank-Datei) zu einer Playlist

Indem Sie Elemente zu einer Playlist hinzufügen, können Sie die gewünschten Registration-Memory-Bank-Dateien von der Playlist für jede Performance direkt aufrufen.

1 Rufen Sie die Playlist-Anzeige über [Menu] → [Playlist] auf.

Es erscheint die Playlist-Datei, die beim letzten Mal gewählt wurde. (Beim ersten Mal erscheint eine Beispiel-Playlist mit Presets.)



2 Wenn Sie eine neue Playlist erstellen möchten, tippen Sie auf (Neu).

3 Fügen Sie einen Eintrag zur Playlist hinzu.

■ Zum Hinzufügen eines Eintrags über die Auswahl der Registrierungsbank:

3-1 Tippen Sie auf Add Record [List], um das Auswahl-Display für Registrierungsbanken aufzurufen.

3-2 Wählen Sie die gewünschte Bank-Datei, um diese als Playlist-Eintrag zu speichern. Durch Antippen von [Add to Playlist] wird das Display geschlossen, und der neue Playlist-Eintrag wird der Playlist unten hinzugefügt.

■ Hinzufügen eines Eintrags mittels der Suchfunktion

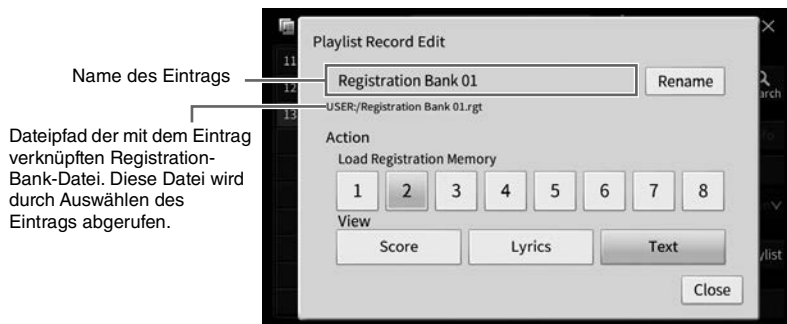
3-1 Tippen Sie auf Add Record [Search] zur Suche nach der gewünschten Registrierungs-Bank-Datei.

3-2 Wählen Sie die gewünschte Datei aus den Suchergebnissen aus. Durch Antippen von [Add to Playlist] wird das Display geschlossen, und der neue Playlist-Eintrag wird der Playlist unten hinzugefügt.

4 Falls erforderlich, bearbeiten Sie den Eintrag.

Der neu hinzugefügte Playlist-Eintrag ruft einfach die gewählte Registration-Bank-Datei auf. Für genauere Einstellungen (z. B. direktes Abrufen eines bestimmten Registrierungsspeichers) können Sie den Playlist-Eintrag bearbeiten.

4-1 Tippen Sie auf [Edit], um das Record-Edit-Fenster aufzurufen.



4-2 Antippen zum Bearbeiten des Eintrags.

(Name des Eintrags)	Legt den Namen des Eintrags fest. Durch Antippen von [Rename] erscheint das Fenster für die Zeicheneingabe.
Action	<p>Zusätzliche Aktionen nach Auswahl des Eintrags und Abrufen der Bank.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Load Registration Memory: Ruft den Registrierungsspeicher mit der hier ausgewählten Nummer ab. Wenn kein Eintrag ausgewählt ist, wird kein Registration Memory abgerufen. • View: Zeigt die hier ausgewählte Ansicht an (Noten, Liedtext oder Text). Wenn kein Eintrag ausgewählt ist, wird keine Ansicht angezeigt. <p>HINWEIS Diese Einstellung wird rechts vom Namen des Eintrags im Playlist-Display angezeigt.</p>

4-3 Tippen Sie auf [Close], um das Record-Edit-Display zu schließen.

5 Tippen Sie auf (Speichern), um den hinzugefügten Eintrag in der aktuellen Playlist-Datei zu speichern.

Um den gespeicherten Eintrag abzurufen, berühren Sie den gewünschten Eintrag im Playlist-Display (Seite 96).

Abrufen eigener Bedienfeldeinstellungen über die Playlist

- 1 Rufen Sie die Playlist-Anzeige über [Menu] → [Playlist] auf.




- 2 Tippen Sie auf den Namen der Playlist, um das Display zur Auswahl von Playlists aufzurufen.
- 3 Wählen Sie die gewünschte Playlist-Datei aus.
- 4 Wählen Sie im Playlist-Display den Namen des Eintrags aus und tippen Sie dann auf [Load] (Laden).


Die als Playlist-Eintrag gespeicherte Registrierungsspeicherbank wird abgerufen, und die von Ihnen ausgewählte Aktion wird ausgeführt (Seite 95). Sie können den Eintrag auch laden, indem Sie zweimal den Namen des gewünschten Eintrags berühren.

Durch Antippen von [Info] (Information) wird das Registration-Bank-Informationfenster aufgerufen (Seite 92).


Deaktivieren des Abrufs bestimmter Bedienfeldeinstellungen im Registration Memory

Durch Antippen von  (Freeze) oben rechts im Display wird das Registration-Freeze-Display aufgerufen. Näheres finden Sie im Abschnitt „RegistFreeze“ im Referenzhandbuch auf der Website (Seite 9).

Ändern der Reihenfolge der Playlist-Einträge


- 1 Tippen Sie im Playlist-Display auf den gewünschten Eintrag, um ihn zu verschieben.
- 2 Tippen Sie auf [Up] oder [Down], um den in Schritt 1 ausgewählten Eintrag zu verschieben.
- 3 Tippen Sie auf  (Speichern), um den bearbeiteten Playlist-Eintrag zu speichern.

Löschen eines Playlist-Eintrags von der Playlist

- 1 Tippen Sie im Playlist-Display auf den gewünschten Eintrag, um ihn zu löschen.**
- 2 Tippen Sie auf [Delete] (Löschen).**
Eine Abfrage zur Bestätigung erscheint. Um den Vorgang abubrechen, tippen Sie hier auf [No] (Nein).
- 3 Tippen Sie auf [Yes], um den Eintrag zu löschen.**
- 4 Tippen Sie auf  (Speichern), um den bearbeiteten Playlist-Eintrag zu speichern.**

Die Playlist-Einträge einer Playlist auf eine andere Playlist kopieren (Append Playlist)

Mit „Append Playlist“ (Playlist anhängen) können Sie die bestehende Playlist-Datei kopieren und an die aktuelle Playlist-Datei anhängen.

- 1 Tippen Sie auf [Append Playlist], um das Display zur Auswahl von Playlist-Dateien aufzurufen.**
- 2 Tippen Sie zum Anhängen auf die gewünschte Playlist-Datei.**
Eine Abfrage zur Bestätigung erscheint. Um den Vorgang abubrechen, tippen Sie hier auf [No] (Nein).
- 3 Tippen Sie auf [Yes], um die Einträge hinzuzufügen.**
Alle Einträge der gewählten Playlist-Datei werden unten an die aktuelle Playlist angehängt.
- 4 Tippen Sie auf  (Speichern), um die hinzugefügten Einträge in der aktuellen Playlist-Datei zu speichern.**

9 Mixer

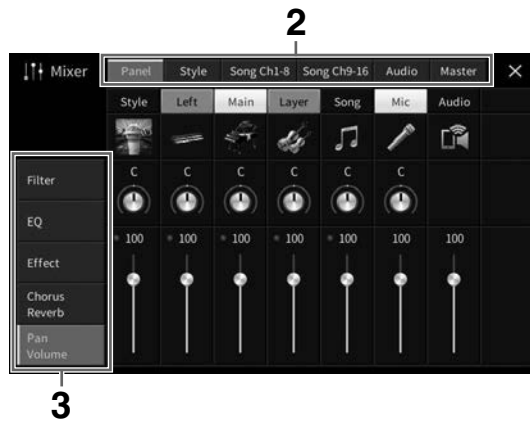
– Bearbeiten von Lautstärken und Klangeinstellungen –

Mit dem Mixer (Mischer) können Sie bestimmte Aspekte der Tastatur-Parts und Song-/Style-Kanäle intuitiv steuern, u. a. das Lautstärkeverhältnis und die Klangfarbe der Sounds. Hier können Sie den Pegel und die Stereoposition (Pan) der einzelnen Voices einstellen, um ein optimales Verhältnis und Stereobild zu erreichen, und auch, wie die Effekte angewendet werden sollen.

Hier wird die grundsätzliche Bedienung des Mixers behandelt. Einzelheiten hierzu finden Sie im Referenzhandbuch auf der Website (Seite 9).

Grundlegende Bedienung des Mixers

- 1 Rufen Sie die die Mixer-Anzeige mit [Menu] → [Mixer] auf.



- 2 Berühren Sie eine Registerkarte, um die Lautstärkebalance zwischen den gewünschten Parts zu bearbeiten.

Panel (Bedienfeld)	Verwenden Sie dieses Display, um die Lautstärkeverhältnisse zwischen den Parts gesamter Song, gesamter Style, Audio-Eingang, Mikrofon, sowie der Tastatur-Parts für Main, Layer und Left einzustellen.
Style	<p>Verwenden Sie dieses Display, um das Lautstärkeverhältnis zwischen den Parts des Styles einzustellen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rhythm1, Rhythm2 Dies sind die Basis-Parts des Styles mit Rhythmus-Patterns für Schlagzeug- und Perkussionsinstrumente. • Bass Der Bass-Part verwendet die Sounds verschiedener Instrumente passend zum Style. • Chord1, Chord2 Diese Parts bestehen aus der rhythmischen Akkordbegleitung, üblicher Weise mit Piano- oder Gitarren-Voces. • Pad Dieser Part wird für ausgehaltene Instrumente wie Geigen, Orgel, Chor usw. verwendet. • Phrase1, Phrase2 Diese Parts werden für druckvolle Blechbläusersätze, für Arpeggio-Akkorde und andere Extras verwendet, die eine Begleitung interessanter machen.
Song Ch1-8 / 9-16	Stellen Sie mit diesem Display das Lautstärkeverhältnis zwischen allen Parts des MIDI-Songs ein. Dies steht nur zur Verfügung, wenn ein MIDI-Song ausgewählt ist.

Audio	Verwenden Sie dieses Display, um das Lautstärkeverhältnis zwischen den Audiosignalen einzustellen, die über die USB-Audio-Schnittstellenfunktion, die Bluetooth-Audiofunktion, usw. zugeführt werden können (Seite 107).
Master	Verwenden Sie dieses Display, wenn Sie die Klangcharakteristik des gesamten Klangs dieses Instruments (außer Audio-Songs) anpassen möchten.

3 Berühren Sie eine Registerkarte, um die gewünschten Parameter zu bearbeiten.

■ Wenn in Schritt 2 eine andere Registerkarte als „Master“ ausgewählt wurde:

Filter	Zum Einstellen des Obertongehalts (Resonanz) und der Klanghelligkeit.
EQ	Zum Einstellen von Parametern für die Frequenzregelung (Equalizer), die den Klang und die Klangfarbe beeinflussen.
Effect	Zum Auswählen des Effektyps und zum Einstellen des Effektanteils für jeden Part.
Chorus/Reverb (Chor/Nachhall)	Zum Auswählen eines Chorus-/Reverb-Effektyps und zum Einstellen des Effektanteils für jeden Part.
Pan/Volume (Panorama/Lautstärke)	Zum Einstellen von Panorama und Lautstärke für jeden Part.

■ Wenn in Schritt 2 „Master“ ausgewählt wurde:

Compressor	Ermöglicht Ihnen, den Master Compressor (Summenkompressor; angewendet auf den Gesamtklang) zu aktivieren oder zu deaktivieren, den Master-Compressor-Typ auszuwählen und die zugehörigen Parameter zu bearbeiten. Ihre eigenen Bearbeitungen können als Master-Compressor-Typ gespeichert werden.
EQ	Ermöglicht Ihnen, den Master EQ-Typ auszuwählen, der auf den gesamten Klang angewendet wird, und die zugehörigen Parameter zu bearbeiten. Ihre eigenen Bearbeitungen können als Master-EQ-Typ gespeichert werden.

4 Stellen Sie die Werte der einzelnen Parameter ein.

HINWEIS

Um die Parameter auf den jeweiligen Standardwert zurückzusetzen, berühren und halten Sie den Nummernwert oder die Einstellung.


5 Speichern Sie Ihre Mixer-Einstellungen.

■ Zum Speichern der Mixer-Einstellungen auf dem „Panel“ (Bedienfeld):

Speichern Sie diese im Registration Memory (Seite 90).


■ Zum Speichern der Mixer-Einstellungen für „Style“:

Speichern Sie diese als Style-Datei im User-Speicher oder auf dem USB-Flash-Laufwerk. Wenn Sie die Einstellungen später wieder aufrufen möchten, wählen Sie die hier gespeicherte Style-Datei aus.

1. Rufen Sie die Funktionsanzeige mit [Menu] → [StyleCreator] auf.
2. Berühren Sie  (Speichern), um die Anzeige für die Style-Auswahl aufzurufen, und speichern Sie sie als Style-Datei (Seite 32).

■ Zum Speichern der Mixer-Einstellungen für „Song Ch 1-8/9-16“:

Speichern Sie zuerst die bearbeiteten Einstellungen als Teil der Song-Daten (Setup), und speichern Sie dann den Song im User-Speicher oder auf dem USB-Flash-Laufwerk. Wenn Sie die Einstellungen später wieder aufrufen möchten, wählen Sie die hier gespeicherte Song-Datei aus.


1. Rufen Sie die Funktionsanzeige mit [Menu] → [SongCreator] → [Channel Edit] ([Menü] → [SongCreator] → [Kanalbearbeitung]) auf.
2. Berühren Sie [Setup].
3. Berühren Sie [Execute], um das Setup auszuführen.
4. Berühren Sie  (Speichern), um die Anzeige für die Song-Auswahl aufzurufen, und speichern Sie sie als Song-Datei (Seite 32).

■ **Zum Speichern der Mixer-Einstellungen für „Audio“:**

Es ist kein Speichervorgang erforderlich. Die Audio-Mixer-Einstellungen bleiben auch dann erhalten, wenn das Gerät ausgeschaltet wird.

■ **Speichern der Mixer-Einstellungen für „Master“:**

Ihr ursprünglichen Bearbeitungen können als Master-Compressor-Typ und Master-EQ-Typ gespeichert werden. Wenn Sie die Einstellungen später wieder aufrufen möchten, wählen Sie den entsprechenden Typ oben rechts im jeweiligen Display aus.

1. Berühren Sie  (Speichern) im „Compressor“-Display oder im „EQ“-Display.
2. Wählen Sie aus User1–User30 aus, und berühren Sie dann [Save], um das Fenster für die Zeicheneingabe zu öffnen.
3. Ändern Sie im Fenster für die Zeicheneingabe den Namen nach Bedarf, und berühren Sie [OK], um die Daten zu speichern.

Ein-/Ausschalten der einzelnen Kanäle des Styles oder MIDI-Songs

Im Mixer-Display können Sie den Kanal des aktuellen Styles oder MIDI-Songs ein- oder ausschalten.

1. Berühren Sie auf der Mischpult-Anzeige die Registerkarte [Style], die Registerkarte [Song Ch 1-8] oder die Registerkarte [Song Ch 9-16].
2. Berühren Sie den Kanal, den Sie ein- oder ausschalten möchten.



Wenn Sie auf Solo-Wiedergabe für einen bestimmten Kanal schalten möchten, berühren Sie den gewünschten Kanal und lassen den Finger darauf liegen, bis die Zahl grün angezeigt wird. Zum Aufheben der Solo-Funktion berühren Sie erneut die (grüne) Kanalnummer.

Die Voice für jeden Kanal ändern:

Berühren Sie das Instrumentensymbol unterhalb der Kanalnummer, um die Anzeige für die Voice-Auswahl aufzurufen, und wählen Sie dann die gewünschte Voice aus.

3. Nehmen Sie bei Bedarf weitere Einstellungen vor und speichern Sie sie als Style-Datei oder Song-Datei (Schritt 5 auf Seite 99).

10 Anschlüsse und Verbindungen

– Einsatz des Instruments zusammen mit anderen Geräten –

VORSICHT

Bevor Sie das Instrument an andere elektronische Geräte anschließen, schalten Sie alle Geräte aus. Achten Sie auch darauf, alle Lautstärkereglер auf Minimum (0) einzustellen, bevor Sie die Geräte ein- oder ausschalten. Andernfalls können Stromschlag, Beschädigung von Geräten oder dauerhafte Gehörschädigungen die Folge sein.

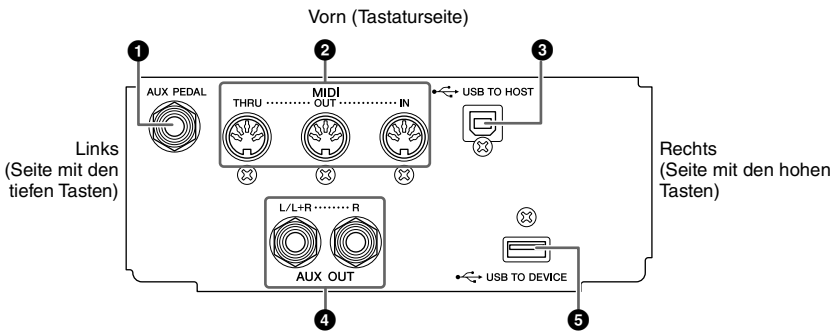
ACHTUNG

Stellen Sie keine der Geräte in einer unsicheren Position auf. Dadurch kann das Gerät zu Boden fallen und beschädigt werden.

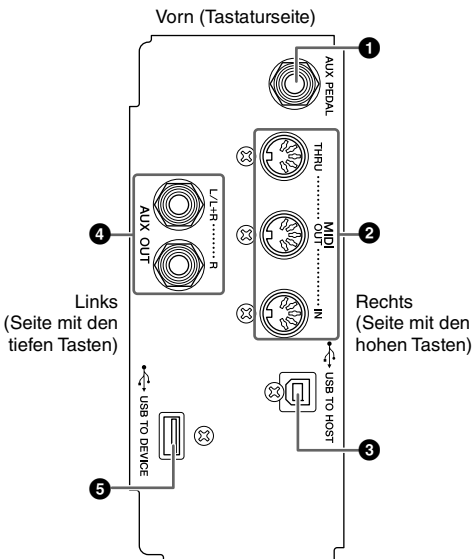
I/O-Anschlüsse

Wo am Instrument sich diese Anschlüsse befinden, können Sie auf Seite 15 nachlesen.

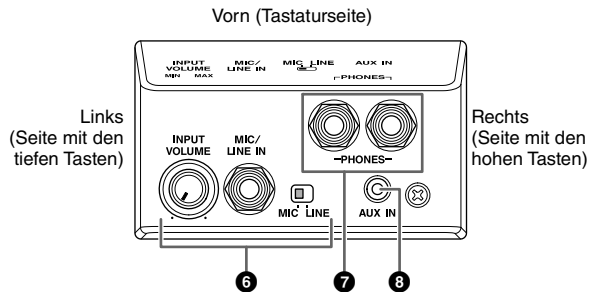
CVP-909, Flügelausführung



CVP-909/CVP-905



CVP-909, Flügelausführung/ CVP-909/CVP-905



1 [AUX PEDAL]-Buchse

Für den Anschluss eines gesondert erhältlichen Fußreglers oder Fußschalters (Seite 112).

2 MIDI-Buchsen

Zum Anschließen an einen Computer oder ein externes MIDI-Gerät, beispielsweise einen Synthesizer oder MIDI-Sequencer (Seite 111).

3 [USB TO HOST]-Anschluss

Für die Verbindung mit einem Computer oder Mobilgerät wie einem Smartphone oder Tablet (Seite 105).

4 4AUX-OUT-Buchsen [L/L+R]/[R]

Zum Anschließen an externe Aktivlautsprechersysteme (Seite 110).

5 Anschluss [USB TO DEVICE]

Zum Anschließen eines USB-Flash-Laufwerks (Seite 103), eines USB-Display-Adapters (Seite 111) oder eines USB-Wireless-LAN-Adapters (Seite 106). Lesen Sie vor Verwendung der [USB TO DEVICE]-Buchse unbedingt den Abschnitt „Vorsichtsmaßnahmen bei Verwendung der [USB TO DEVICE]-Buchse“ auf Seite 103.

6 [MIC/LINE IN]-Buchse, [MIC/LINE]-Schalter, [INPUT VOLUME]-Regler

Zum Anschließen eines Mikrofons oder einer Gitarre (Seiten 86 und 112).

7 [PHONES]-Buchsen

Zum Anschließen eines Kopfhörers (Seite 20).

8 [AUX IN]-Buchse

Zum Anschließen eines Audio-Players (Seite 107).

Anschließen von USB-Geräten ([USB TO DEVICE]-Buchse)

An der Buchse [USB TO DEVICE] können Sie ein USB-Flash-Laufwerk, einen USB-Display-Adapter oder einen USB-Wireless-LAN-Adapter anschließen. Sie können Daten, die Sie auf dem Instrument erstellt haben, auf dem USB-Flash-Laufwerk (Seite 32) speichern, über einen USB-Display-Adapter einen externen Bildschirm anschließen, um den Display-Inhalt des Instruments anzuzeigen (Seite 111) oder das Instrument über USB-Wireless-LAN-Adapter (Seite 106) mit einem Smart-Gerät verbinden.

Vorsichtsmaßnahmen bei Verwendung der [USB TO DEVICE]-Buchse

Dieses Instrument ist mit einer [USB TO DEVICE]-Buchse ausgestattet. Behandeln Sie das USB-Gerät mit Vorsicht, wenn Sie es an dieser Buchse anschließen. Beachten Sie die nachfolgend aufgeführten, wichtigen Vorsichtsmaßnahmen.

HINWEIS

Weitere Informationen zur Bedienung von USB-Geräten finden Sie im Benutzerhandbuch des jeweiligen USB-Geräts.

■ Kompatible USB-Geräte

- USB-Flash-Laufwerk
- USB-Display-Adapter
- USB-Wireless-LAN-Adapter (UD-WL01; separat erhältlich)

Andere Geräte wie beispielsweise ein USB-Hub, eine Computertastatur oder Maus können nicht benutzt werden.

Das Instrument unterstützt nicht notwendigerweise alle im Handel erhältlichen USB-Geräte. Yamaha übernimmt keine Garantie für die Betriebsfähigkeit der von Ihnen erworbenen USB-Geräte. Bevor Sie ein USB-Gerät für die Verwendung mit diesem Instrument kaufen, besuchen Sie bitte die folgende Internetseite: <https://download.yamaha.com/>

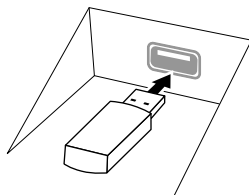
Obwohl USB-Geräte der Standards 2.0 oder 3.0 auf diesem Instrument verwendet werden können, ist die Zeit zum Speichern auf bzw. Laden von einem USB-Gerät abhängig von der Art der Daten oder dem Status des Instruments.

ACHTUNG

Die [USB TO DEVICE]-Buchse ist für maximal 5 V/500 mA ausgelegt. Schließen Sie keine USB-Geräte mit höherem Leistungsbedarf bzw. höherer Stromstärke an, da dies eine Beschädigung des Instruments verursachen kann.

■ Anschließen eines USB-Geräts

Stellen Sie beim Anschließen eines USB-Speichergeräts an der [USB TO DEVICE]-Buchse sicher, dass der Gerätestecker geeignet ist und richtig herum angeschlossen wird.



ACHTUNG

- Wenn Sie ein USB-Gerät an den [USB TO DEVICE]-Anschluss am oberen Bedienfeld anschließen, entfernen Sie es, bevor Sie die Tastaturabdeckung schließen. Wenn die Tastaturabdeckung bei angeschlossenem USB-Speichergerät geschlossen wird, kann das USB-Speichergerät beschädigt werden.

- Vermeiden Sie während des Ausführens von Funktionen wie Wiedergabe/Aufnahme, Dateiverwaltung oder beim Zugriff auf ein USB-Gerät (wie Speichern, Kopieren, Löschen und Formatieren), ein USB-Gerät anzuschließen oder vom Instrument zu trennen. Nichtbeachtung kann zum „Einfrieren“ des Vorgangs am Instrument oder Beschädigung des USB-Geräts und der darauf befindlichen Daten führen.
- Wenn Sie das USB-Gerät anschließen und wieder abziehen (oder umgekehrt), achten Sie darauf, zwischen den beiden Vorgängen einige Sekunden zu warten.
- Verwenden Sie keine Verlängerungskabel beim Anschließen von USB-Geräten.

Verwenden von USB-Flash-Laufwerken

Wenn Sie am Instrument ein USB-Flash-Laufwerk anschließen, können Sie die von Ihnen erstellten Daten auf dem angeschlossenen Gerät speichern sowie die Daten von dem angeschlossenen USB-Flash-Laufwerk lesen oder abspielen.

■ Maximale Anzahl anschließbarer USB-Flash-Laufwerke

Es können bis zu zwei USB-Flash-Laufwerke an den Buchsen [USB TO DEVICE] angeschlossen werden.

■ Formatieren eines USB-Flash-Laufwerks

Sie sollten das USB-Flash-Laufwerk nur mit diesem Instrument formatieren (Seite 104). Ein USB-Flash-Laufwerk, das auf einem anderen Gerät formatiert wurde, funktioniert eventuell nicht richtig.

ACHTUNG

Durch den Formatierungsvorgang werden alle vorher vorhandenen Daten überschrieben. Vergewissern Sie sich, dass das zu formatierende USB-Flash-Laufwerk keine wichtigen Daten enthält.

■ So schützen Sie Ihre Daten (Schreibschutz)

Um das versehentliche Löschen wichtiger Daten zu verhindern, sollten Sie den Schreibschutz des USB-Flash-Laufwerks aktivieren. Wenn Sie Daten auf dem USB-Flash-Laufwerk speichern möchten, achten Sie darauf, den Schreibschutz auszuschalten.

■ Ausschalten des Instruments

Vergewissern Sie sich, bevor Sie das Instrument ausschalten, dass es NICHT mittels Wiedergabe/Aufnahme oder Dateiverwaltungsvorgängen auf Daten des USB-Flash-Laufwerks zugreift (wie beim Speichern, Kopieren, Löschen und Formatieren). Durch Nichtbeachtung können das USB-Flash-Laufwerk oder die darauf befindlichen Daten beschädigt werden.

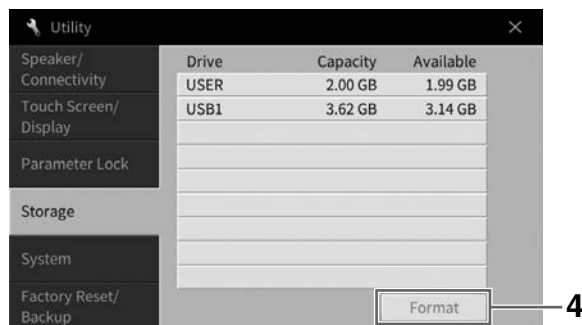
Formatieren eines USB-Flash-Laufwerks

Wenn ein USB-Flash-Laufwerk angeschlossen oder ein Medium eingelegt wird, kann eine Meldung erscheinen, die anzeigt, dass das angeschlossene USB-Flash-Laufwerk nicht formatiert ist. Führen Sie in diesem Fall den Formatierungsvorgang aus.

ACHTUNG

Durch den Formatierungsvorgang werden alle vorher vorhandenen Daten gelöscht. Vergewissern Sie sich, dass das zu formatierende USB-Flash-Laufwerk keine wichtigen Daten enthält. Gehen Sie mit Vorsicht vor, vor allem beim Anschließen mehrerer USB-Flash-Laufwerke.

- 1 Schließen Sie am Anschluss [USB TO DEVICE] das zu formatierende USB-Flash-Laufwerk an.**
- 2 Rufen Sie das Display für die Bedienung auf mit [Menu] → [Utility] → [Storage] ([Menü] → [Dienste] → [Speicher]).**



- 3 Berühren Sie den Namen des zu formatierenden USB-Flash-Laufwerks in der Geräteliste.**
Abhängig von der Anzahl der angeschlossenen Geräte werden die Anzeigen USB 1, USB 2 usw. angezeigt. USER bezeichnet den User-Speicher dieses Instruments.
- 4 Berühren Sie [Format], um den Formatiervorgang auszuführen.**

Anschließen an einen Computer (Buchse [USB TO HOST])

Indem Sie einen Computer an der Buchse [USB TO HOST] oder den MIDI-Buchsen anschließen, können Sie MIDI- oder Audio-Daten zwischen dem Instrument und dem Computer übertragen. Anweisungen zur Verwendung eines Computers mit diesem Instrument erhalten Sie unter „Computer-related Operations“ auf der Website (Seite 9).

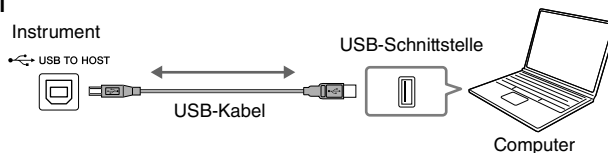
! VORSICHT

Wenn Sie eine DAW-Anwendung (Digital Audio Workstation) zusammen mit diesem Instrument verwenden, schalten Sie die Audio-Rückführungsfunktion (Seite 105) aus. Anderenfalls kann es je nach den Einstellungen am Computer oder der Anwendungs-Software zu einem extrem lauten Signal (Rückkopplung) kommen.

ACHTUNG

Verwenden Sie ein USB-Kabel des Typs AB mit einer Länge von weniger als 3 Metern. USB-3.0-Kabel können nicht verwendet werden.

Beispiel



HINWEIS

- Wenn Sie Ihren Computer über ein USB-Kabel mit dem Instrument verbinden, dann stellen Sie die Verbindung direkt her, und verwenden Sie keinen USB-Hub.
- Das Instrument beginnt nach einer kleinen Verzögerung für den Verbindungsaufbau zum Computer mit der Datenübertragung.
- Es können unerwartete Sounds auftreten, wenn Sie MIDI-Daten im Zusammenhang mit Grand Expression Modeling (Flügel-Anschlagsimulation; Seite 53) auf einem Computer bearbeiten.

Senden/Empfangen von Audiodaten (USB-Audio-Schnittstellenfunktion)

Indem Sie einen Computer oder ein Smart-Gerät am Anschluss [USB TO HOST] über ein USB-Kabel mit dem Computer verbinden, können digitale Audiodaten übertragen/empfangen werden. Diese USB-Audio-Schnittstellenfunktion bietet die folgenden Vorteile:

■ Wiedergabe von Audiodaten mit hoher Klangqualität

Dies verleiht Ihnen einen direkten, klaren Klang mit weniger Rauschen und geringerer Signalbeeinträchtigung als über die [AUX IN]-Buchse.

■ Sie können das Spiel auf diesem Instrument mit Recording-Software oder Musikproduktionssoftware als Audiodaten aufnehmen

Die aufgenommenen Audiodaten können auf dem Computer oder dem Smart-Gerät wiedergegeben werden.

HINWEIS

- Wenn Sie Audiosignale mithilfe eines Computers unter Windows senden oder empfangen, sollte der Yamaha Steinberg USB Driver auf dem Computer installiert sein. Näheres hierzu finden Sie im Handbuch „Computer-related Operations“ (Funktionen und Bedienvorgänge bei Anschluss eines Computers) auf der Website.
- Näheres zur Verbindung zu einem Smart-Gerät erhalten Sie im „Smart Device Connection Manual“ auf der Website.

Ein-/Ausschalten des Audio Loopback

Hier können Sie einstellen, ob das vom externen Gerät zugeführte Audio-Eingangssignal (Seite 107) zusammen mit dem Spieldaten vom Instrument zu einem Computer/Smart-Gerät zurückgeführt wird oder nicht. Für die Ausgabe des Audio-Eingangssignals schalten Sie Audio Loopback (Audio-Rückführung) ein (On).

Wenn Sie z. B. das Audio-Eingangssignal sowie den Sound des Spiels auf dem Instrument auf einem verbundenen Computer oder Smart-Gerät aufnehmen möchten, stellen Sie hier „On“ ein. Wenn Sie nur den Sound des Spiels auf dem Instrument auf einem Computer oder Smart-Gerät aufnehmen möchten, stellen Sie hier „Off“ ein.

Die Einstellung kann über [Menu] → [Utility] → [Speaker/Connectivity] → [Audio Loopback] ([Menü] → [Dienste] → [Lautsprecher/Konnektivität] → [Audio-Rückführung]) vorgenommen werden.

HINWEIS

- Bei der Audio-Aufnahme (Seite 76) wird das Audio-Eingangssignal vom externen Gerät aufgezeichnet, wenn hier „On“ eingestellt ist; es wird nicht aufgenommen, wenn „Off“ eingestellt ist.
- Das Signal kann nicht über ein Gerät ausgegeben werden, das an der [AUX IN]-Buchse angeschlossen oder über Bluetooth verbunden ist.

Anschließen an ein Smart-Gerät ([AUX IN]/Bluetooth/[USB TO HOST]/Wireless LAN)

Die Verbindung mit einem Smart-Gerät wie einem Smartphone oder Tablet bietet die folgenden Vorteile:

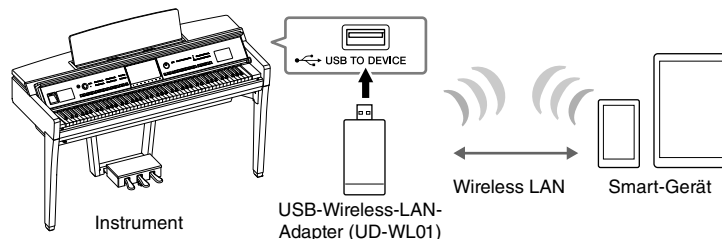
- Durch Anschluss über die [AUX IN]-Buchse (Seite 107) oder Verbindung über Bluetooth (Seite 108), können Sie den Klang des Geräts über die eingebauten Lautsprecher des Instruments hören.
- Durch Anschluss über die [USB TO HOST]-Buchse können Sie Audiodaten senden/empfangen (USB-Audio-Schnittstellenfunktion; Seite 105).
- Durch Anschluss über einen USB-Wireless-LAN-Adapter (UD-WL01; separat erhältlich) oder per USB-Kabel können Sie kompatible Apps auf Smart-Geräten verwenden.

Anweisungen zu anderen Anschlussmethoden als über [AUX IN] oder Bluetooth finden Sie im „Handbuch für den Anschluss von Smart-Geräten“ auf der Website (Seite 9).

ACHTUNG

- Verwenden Sie ein USB-Kabel des Typs AB mit einer Länge von weniger als 3 Metern. USB-3.0-Kabel können nicht verwendet werden.
- Verbinden Sie sich mit diesem Produkt nicht direkt mit einem öffentlichem WLAN und/oder einem Internetdienst. Verbinden Sie sich mit diesem Produkt nur über einen Router (Zugangsknoten) mit starkem Passwortschutz. Wenden Sie sich an den Hersteller Ihres Routers für Informationen zur besten Vorgehensweise für Ihre Sicherheit.

Beispiel



HINWEIS

- Der USB-Wireless-LAN-Adapter (UD-WL01) ist je nach Ihrer Region eventuell nicht erhältlich.
- Wenn Sie Ihr Smart-Gerät in der Nähe des Instruments verwenden, empfehlen wir Ihnen, nach dem Einschalten des „Flugzeugmodus“ WLAN oder Bluetooth am Smart-Gerät zu aktivieren, um durch die Kommunikation erzeugte Geräusche zu unterdrücken. Wenn Sie ein Smart-Gerät drahtlos mit diesem Produkt verbinden, achten Sie darauf, dass die WLAN- oder Bluetooth-Einstellung am Gerät eingeschaltet ist.
- Lesen Sie vor Verwendung der [USB TO DEVICE]-Buchse unbedingt den Abschnitt „Vorsichtsmaßnahmen bei Verwendung der [USB TO DEVICE]-Buchse“ auf Seite 103.
- Wenn Sie Ihr Smart-Gerät über ein USB-Kabel mit dem Instrument verbinden, dann stellen Sie die Verbindung direkt her, und verwenden Sie keinen USB-Hub.
- Das Instrument beginnt die Übertragung mit einer kleinen Verzögerung, nachdem die Verbindung zum Smart-Gerät aufgebaut wurde.
- Sie können einstellen, ob das vom externen Gerät zugeführte Audio-Eingangssignal zusammen mit dem Spieldaten vom Instrument zu einem Computer/Smart-Gerät zurückgeführt wird oder nicht. Einzelheiten hierzu finden Sie im Abschnitt über Audio-Loopback auf Seite Seite 105.

Verwenden einer App auf einem Smart-Gerät

Durch Verbindung dieses Instruments mit einem Smart-Gerät können Sie die folgenden Apps nutzen, um die Möglichkeiten dieses Instruments noch besser auszuschöpfen und zu genießen.

■ Smart Pianist

Mit dieser App können Sie Ihr Spiel auf dem Smart-Gerät aufnehmen oder die Funktion „Audio to Score“ verwenden, mit der Sie die Partitur der Audiodaten auf dem Smart-Gerät betrachten können.

■ Rec'n'Share

Mit dieser App können Sie Ihre Darbietung per Audio und Video in hoher Klangqualität aufnehmen (ohne Umgebungsgeräusche wie Stimmen usw.), und die aufgezeichneten Daten über das Internet teilen.

Näheres zu diesen Apps und den kompatiblen Smart-Geräten erfahren Sie auf der Internetseite der jeweiligen Apps auf der folgenden Seite:

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

Anhören der Audio-Wiedergabe eines externen Geräts über die Lautsprecher des Instruments ([AUX IN]/Bluetooth/[USB TO HOST])

Die Audio-Wiedergabe des angeschlossenen Geräts kann vom Lautsprecher des Instruments ausgegeben werden. Um das Audiosignal zuzuführen, schließen Sie mit einer der folgenden Methoden ein externes Gerät an.

- Anschließen an der [AUX IN]-Buchse mit einem Audiokabel
- Anschluss über Bluetooth (Bluetooth-Audiofunktion)
- Anschluss an die Buchse [USB TO HOST] mithilfe eines USB-Kabels (USB-Audio-Schnittstellenfunktion; Seite 105)

Die Verbindung zu einem Smart-Gerät können Sie auch über einen USB-Wireless-LAN-Adapter herstellen (UD-WL01; separat erhältlich). Informationen zur Verbindung zu einem Smart-Gerät finden Sie auf Seite 106.

Audio-Eingangssignal:

In diesem Benutzerhandbuch ist mit „Audio-Eingangssignal“ das Audiosignal gemeint, das mit einer dieser Methoden von externen Geräten zum Instrument geführt wird.

HINWEIS

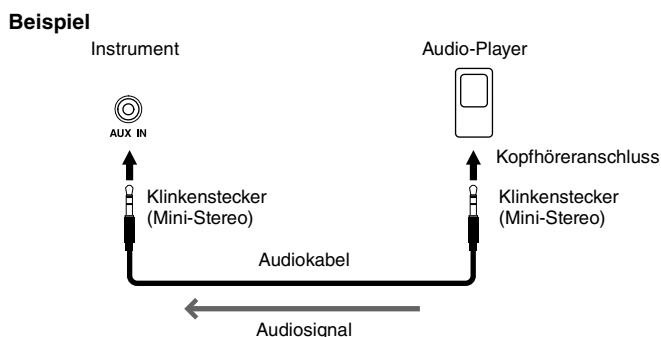
- Die Lautstärke des zugeführten Audio-Eingangssignals kann am externen Gerät geregelt werden.
- Sie können die Lautstärkeverhältnisse zwischen den Sounds des Instruments und des Audio-Eingangssignals im Balance-Display (Seite 42) einstellen.
- Sie können einstellen, ob das vom externen Gerät zugeführte Audio-Eingangssignal zusammen mit dem Spieldaten vom Instrument zu einem Computer oder einem Smart-Gerät zurückgeführt wird oder nicht. Näheres erfahren Sie unter „Ein-/Ausschalten des Audio Loopback“ auf Seite 105.

Anschließen eines Audio-Players über ein Audiokabel ([AUX IN]-Buchse)

Sie können die Kopfhörerbuchse eines Audio-Players wie Smartphone, Pod usw. an die Buchse [AUX IN] des Instruments anschließen. Die Audio-Wiedergabe vom angeschlossenen Gerät wird von den eingebauten Lautsprechern dieses Instruments ausgegeben.

ACHTUNG

Um mögliche Schäden an den Geräten zu vermeiden, schalten Sie zuerst das externe Gerät und danach das Instrument ein. Wenn Sie das System ausschalten, schalten Sie zuerst das Instrument und dann das externe Gerät aus.



HINWEIS

Verwenden Sie Audiokabel und Adapterstecker ohne eingebauten Widerstandswert.

Rauschminimierung für das Eingangssignal über das Noise Gate

Standardmäßig entfernt dieses Instrument unerwünschtes Rauschen aus dem Eingangssignal. Dies kann jedoch dazu führen, dass auch erwünschte Signale abgeschnitten werden, z. B. das leise Ausklingen eines Klaviers oder einer akustischen Gitarre. Um dies zu vermeiden, schalten Sie Noise Gate über [Menu] → [Utility] → [Speaker/Connectivity] → [AUX IN Noise Gate] ([Menü] → [Dienste] → [Lautsprecher/Konnektivität] → [AUX IN Noise Gate]) aus.

Hören von Audio auf einem mit Bluetooth ausgestattetem Gerät auf diesem Instrument (Bluetooth-Audiofunktion)

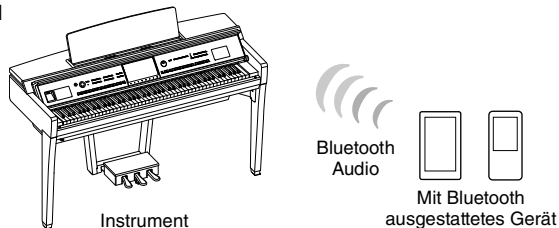
Achten Sie darauf, vor Verwendung der Bluetooth-Funktion den Abschnitt „Informationen zu Bluetooth“ auf Seite 109 zu lesen.

Sie können das Audiosignal von Audiodaten, die in einem mit Bluetooth ausgestattetem Gerät wie einem Smartphone oder tragbarem Audioplayer gespeichert sind, auf diesem Instrument wiedergeben und es über die integrierten Lautsprecher dieses Instruments hören.

Mit Bluetooth ausgestattetes Gerät:

In diesem Benutzerhandbuch bedeutet „mit Bluetooth ausgestattet“, dass dieses Gerät mithilfe drahtloser Kommunikation Audiodaten an das Instrument übertragen kann. Für den ordnungsgemäßen Betrieb muss das Gerät mit A2DP (Advanced Audio Distribution Profile) kompatibel sein. Die Bluetooth-Audio-Funktion wird hier beispielhaft anhand eines mit Bluetooth ausgestatteten Smart-Geräts erläutert.

Beispiel



Bluetooth-fähig

Je nach Land, in dem Sie das Gerät erworben haben, bietet das Instrument möglicherweise keine Bluetooth-Funktion.

Wenn das Bluetooth-Symbol im Menü-Display erscheint, bedeutet dies, dass das Produkt mit Bluetooth-Funktionalität ausgestattet ist.



1 Rufen Sie über [Menu] → [Bluetooth] das Bluetooth-Display auf.



2 Vergewissern Sie sich, dass die Bluetooth-Funktion aktiviert wurde (On).

3 Tippen Sie auf [Pairing], um das Pairing mit einem mit Bluetooth ausgestatteten Gerät durchzuführen.

Wenn Sie Ihr mit Bluetooth ausgestattetes Gerät mit dem Instrument verbinden möchten, muss das Gerät zunächst mit dem Instrument verbunden werden. Dieser Vorgang wird „Pairing“ genannt. Sobald das Gerät mit diesem Instrument verbunden wurde, ist es nicht erforderlich, jedes Mal ein erneutes Pairing auszuführen.

HINWEIS

- „Pairing“ bedeutet, dass mit Bluetooth ausgestattete Geräte bei diesem Instrument registriert werden und eine gegenseitige Erkennung der drahtlosen Kommunikation zwischen den beiden Geräten einzurichten.
- Es kann nur ein Smart-Gerät zur Zeit mit diesem Instrument verbunden werden (jedoch können bis zu 8 Smart-Geräte durch Pairing mit diesem Instrument verbunden werden). Wenn mit dem 9. Smart-Gerät ein Pairing ausgeführt wird, werden die Pairing-Daten für das Gerät mit der ältesten Verbindung gelöscht.
- Bluetooth-Kopfhörer oder -Lautsprecher können nicht gepaart werden.

4 Aktivieren Sie die Bluetooth-Funktion auf dem mit Bluetooth ausgestatteten Gerät und wählen Sie dieses Instrument aus der Verbindungsliste aus (der Geräte name wird in Schritt 1 im Display angezeigt).

Nachdem das Pairing abgeschlossen ist, werden der Name des mit Bluetooth ausgestatteten Geräts sowie der Eintrag „Connected“ im Display angezeigt.

HINWEIS

Wenn Sie gebeten werden, ein Kennwort einzugeben, geben Sie die Ziffern „0000“ ein.

5 Spielen Sie Audiodaten auf dem mit Bluetooth ausgestatteten Gerät ab, um zu prüfen, ob die eingebauten Lautsprecher dieses Instruments das Audiosignal ausgeben können.

Wenn Sie das Instrument beim nächsten Mal einschalten, wird automatisch das zuletzt verwendete mit Bluetooth ausgestattete Gerät mit diesem Instrument verbunden, wenn die Bluetooth-Funktion an dem mit Bluetooth ausgestatteten Gerät und am Instrument eingeschaltet ist. Wenn keine automatische Verbindung erfolgt, wählen Sie an dem mit Bluetooth ausgestatteten Gerät dieses Instrument aus der Liste aus.

Informationen zu Bluetooth

Bluetooth ist eine Technologie für die drahtlose Kommunikation zwischen Geräten im 2,4-GHz-Frequenzband im Umkreis von 10 Metern.

■ Kommunikation über Bluetooth

Das 2,4-GHz-Band, das von Bluetooth-kompatiblen Geräten verwendet wird, ist ein Funkfrequenzband, das von vielen Geräten genutzt wird. Obwohl Bluetooth-kompatible Geräte eine Technologie verwenden, die den Einfluss anderer Komponenten auf dasselbe Funkfrequenzband gering halten soll, können solche Einflüsse durch andere Komponenten die Geschwindigkeit bzw. die mögliche Distanz der Kommunikation verringern und in einigen Fällen eine Kommunikation sogar unmöglich machen.

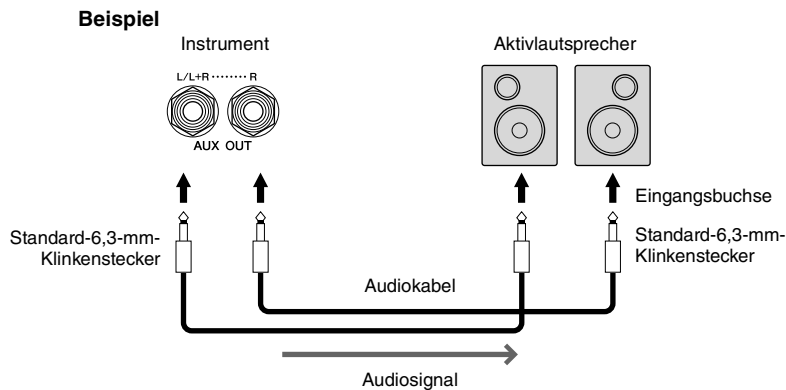
- Die Geschwindigkeit der Signalübertragung und die Distanz, über die eine Kommunikation möglich ist, hängt von der Entfernung zwischen den kommunizierenden Geräten, dem Vorhandensein von Hindernissen, der Qualität der Funkwellen und der Art des verwendeten Geräts ab.
- Yamaha kann nicht garantieren, dass alle drahtlosen Verbindungen zwischen diesem und anderen Bluetooth-kompatiblen Geräten funktionieren.

Wiedergabe über ein externes Lautsprechersystem (AUX-OUT-Buchsen [L/L+R]/[R])

An den AUX-OUT-Buchsen [L/L+R]/[R] können Sie eine Stereoanlage anschließen, um den Klang des Instruments zu verstärken. Das Signal eines an der Buchse [MIC/LINE IN] des Instruments angeschlossenen Mikrofons oder einer dort angeschlossenen Gitarre wird ebenfalls ausgegeben.

ACHTUNG

- Um mögliche Schäden an den Geräten zu vermeiden, schalten Sie zuerst das Instrument und dann das externe Gerät ein. Wenn Sie das System ausschalten, schalten Sie zuerst das externe Gerät und dann das Instrument aus. Da das Instrument möglicherweise aufgrund der automatischen Abschaltfunktion (Auto Power Off) automatisch ausgeschaltet wird (Seite 19), schalten Sie das externe Gerät aus, oder deaktivieren Sie die Auto-Power-Off-Funktion, wenn Sie das Instrument nicht benötigen.
- Leiten Sie die Ausgabe der AUX-OUT-Buchsen nicht auf die [AUX IN]-Buchse um. Falls Sie diese Verbindung herstellen, wird das Signal von der [AUX IN]-Buchse am Ausgang der AUX-OUT-Buchsen ausgegeben. Eine derartige Verbindung kann zu einer Rückkopplungsschleife führen, die einen extrem hochpegeligen Pfeifton erzeugt und die angeschlossenen Komponenten beschädigen kann.



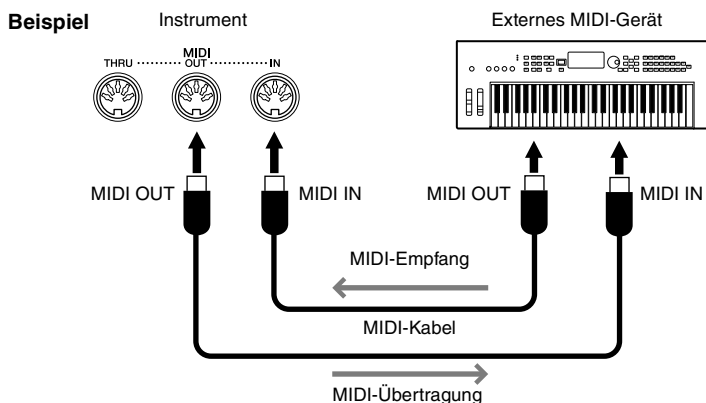
HINWEIS

- Verwenden Sie Audiokabel und Adapterstecker ohne eingebauten Widerstandswert.
- Verwenden Sie zum Anschluss an ein Mono-Gerät nur die Buchse [L/L+R].
- Verwenden Sie einen geeigneten Adapterstecker, falls die Eingangsbuchse des Aktivlautsprechers keinen Klinkeneingang für das Audio-Klinkenkabel besitzt.
- Wenn Sie die Tonausgabe der AUX-OUT-Buchse über die Kopfhörer abhören, die am Instrument angeschlossen sind, sollten Sie die Funktionen Binaural Sampling und Stereophonic Optimizer ausschalten. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 21.

Anschließen externer MIDI-Geräte ([MIDI]-Buchsen)

Indem Sie MIDI-Kabel verwenden, um ein externes MIDI-Gerät (Keyboard, Sequenzer usw.) oder einen Computer anzuschließen, können Sie das MIDI-Gerät vom Instrument aus steuern oder das Instrument vom MIDI-Gerät aus steuern.

- **MIDI [IN]:** Empfängt MIDI-Daten von einem anderen MIDI-Gerät.
- **MIDI [OUT]:** Sendet vom Instrument erzeugte MIDI-Meldungen an ein anderes MIDI-Gerät.
- **MIDI [THRU]:** Leitet die an MIDI IN empfangenen MIDI-Meldungen unverändert weiter.



Sie können die MIDI-Einstellungen, wie zum Beispiel die Sende- und Empfangskanäle, über [Menu] → [MIDI] festlegen. Einzelheiten hierzu finden Sie im Referenzhandbuch auf der Website (Seite 9).

HINWEIS

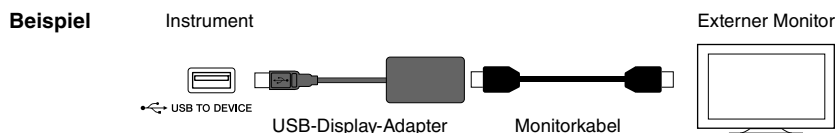
- Für einen allgemeinen Überblick über MIDI und die sinnvolle Nutzung der Möglichkeiten schlagen Sie nach unter „Grundlagen von MIDI“ auf der Website (Seite 9).
- Informationen zur Einrichtung Ihrer Sequenzer-Software finden Sie im Benutzerhandbuch der entsprechenden Software.
- Bei der Übertragung von MIDI-Daten von diesem Instrument an ein externes MIDI-Gerät können unerwartete Geräusche aufgrund von Daten auftreten, die mit dem „Grand Expression Modeling“ (der Flügel-Anschlagsimulation) zusammenhängen (Seite 53).

Anzeige des Display-Inhalts des Instruments auf einem externen Bildschirm

Durch Anschließen eines externen Bildschirms, z. B. eines Fernsehgeräts, können Sie das Display des Instruments anzeigen (spiegeln) oder den Gesangstext/Text auf dem externen Bildschirm separat darstellen. Verwenden Sie einen USB-Display-Adapter und ein Monitorkabel, die mit diesem Instrument und dem Bildschirm kompatibel sind, und schließen Sie dieses am Anschluss [USB TO DEVICE-] dieses Instruments an. Für eine Liste kompatibler USB-Display-Adapter besuchen Sie die folgende Website: <https://download.yamaha.com/>

HINWEIS

Lesen Sie vor Verwendung der [USB TO DEVICE]-Buchse unbedingt den Abschnitt „Vorsichtsmaßnahmen bei Verwendung der [USB TO DEVICE]-Buchse“ auf Seite 103.



Stellen Sie unter [Menu] → [Utility] → [Speaker/Connectivity] → page 2/2 ([Menü] → [Dienste] → [Lautsprecher/Konnektivität] → Seite 2/2) den Inhalt ein, den Sie auf dem externen Bildschirm betrachten möchten.

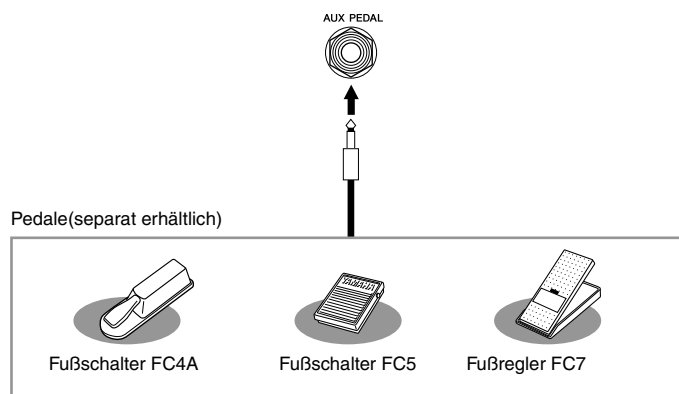
Lyrics/Text (Liedtext/ Text)	Es werden nur der Song-Text oder Textdateien (abhängig davon, was Sie zuletzt verwendet haben) ausgegeben, unabhängig davon, welches Display am Instrument selbst aufgerufen wird.
Mirroring (Spiegelung)	Es wird das aktuell ausgewählte Display ausgegeben.

Mikrofon oder Gitarre anschließen (Buchse [MIC/LINE IN])

An die [MIC/LINE IN]-Buchse (Standard-1/4"-Stereobuchse) können Gitarren, Mikrofone und andere Geräte angeschlossen werden. Informationen zum Mikrofon-Anschluss erhalten Sie auf Seite 86. Je nach angeschlossenen Gerät müssen „MIC“ oder „LINE IN“ auswählen. Stellen Sie den [MIC/LINE]-Schalter auf „MIC“, wenn der Ausgangspegel des angeschlossenen Geräts niedrig ist (z. B. bei Mikrofonen, Gitarren und Bassgitarren). Wenn das angeschlossene Gerät einen hohen Pegel liefert (z. B. bei Synthesizern, Keyboards oder CD-Playern), stellen Sie diesen Schalter auf „LINE“.

Anschließen eines Fußschalters/Fußreglers ([AUX PEDAL]-Buchse)

Die Fußschalter FC4A oder FC5 sowie der Fußregler FC7 (gesondert erhältlich) können an einer der beiden [AUX PEDAL]-Buchsen angeschlossen werden. Ein Fußschalter kann zum Ein- und Ausschalten von Funktionen verwendet werden, ein Fußregler steuert kontinuierlich veränderliche Parameter wie z. B. Lautstärke.



■ Beispiel 1: Verwenden eines Fußreglers, um die Lautstärke der auf der Tastatur gespielten Spieldaten zu regeln.

Schließen Sie einen Fußregler FC7 an der [AUX PEDAL]-Buchse an. Bei den ursprünglichen Werkseinstellungen sind keine besonderen Einstellungen notwendig.

■ Beispiel 2: Verwendung eines Fußschalters zur Steuerung der Start-/Stopp-Funktion des Songs.












Schließen Sie einen Fußschalter (FC4A oder FC5) an der Buchse [AUX PEDAL] an. Um die Funktion dem angeschlossenen Pedal zuzuweisen, wählen Sie „Song Play/Pause“ im Bedienungs-Display: [Menu] → [Assignable] → [Pedal] ([Menü] → [Zuweisbar] → [Pedal]).

HINWEIS





- Achten Sie darauf, das Pedal nur dann anzuschließen oder abzuziehen, wenn das Instrument ausgeschaltet ist.
- Vermeiden Sie eine Betätigung des Fußschalters/Pedals beim Einschalten. Hierdurch wird die erkannte Polarität des Fußschalters – und damit die Schaltfunktion – umgekehrt.

Funktionsliste im Menü-Display

Dieser Abschnitt beschreibt und erklärt sehr knapp, was Sie auf den Displays erledigen können, die durch Berührung der verschiedenen Symbole im Menü-Display aufgerufen werden können. Einige Funktionen sind in diesem Benutzerhandbuch auf den nachfolgend angegebenen Seiten beschrieben. Näheres zu den einzelnen Funktionen finden Sie im Referenzhandbuch auf der Website (Seite 9).

Menü		Beschreibung	Seiten
	Tempo	Zum Einstellen des Tempos von MIDI-Songs, Styles und des Metronoms. Derselbe Vorgang wie mit den TEMPO-Tasten [-], [+] und [TAP TEMPO] kann auch im Display vorgenommen werden.	39
	Transpose	Zum Transponieren der Tonhöhe des Gesamtklangs in Halbtönen, oder der Tonhöhe nur des Tastaturklangs oder nur des MIDI-Songs.	41
	Split Point & Fingering Type	Hiermit können Sie den Split-Punkt einstellen oder die Akkordgrifftechnik (Chord Fingering) und den Akkorderkennungsbereich (Chord Detection Area) ändern.	54, 65
	Chord Tutor	Zeigt Ihnen ein Beispiel, wie Sie einen Akkord spielen, der dem angegebenen Akkordnamen entspricht.	–
	Balance	Hier können Sie das Lautstärkeverhältnis zwischen den Tastatur-Parts (Left, Main, Layer), dem Style, dem Song und dem vom Mikrofon und der [AUX IN]-Buchse empfangenen Tonsignals einstellen.	42
	Filter	Zum Einstellen des Obertongehalts (Resonanz) und der Klanghelligkeit.	98
	EQ	Zum Einstellen von Parametern für die Frequenzregelung (Equalizer), die den Klang und die Klangfarbe beeinflussen.	
	Effect	Zum Auswählen des Effekttyps und zum Einstellen des Effektanteils für jeden Part.	
	Chorus/Reverb	Zum Auswählen eines Chorus-/Reverb-Effekttyps und zum Einstellen des Effektanteils für jeden Part.	
	Pan/Volume	Zum Einstellen von Panorama und Lautstärke für jeden Part.	
	(Master) Compressor	Ermöglicht Ihnen, die Summenkompression ein-/auszuschalten und die zugehörigen Parameter zu bearbeiten.	
	(Master) EQ	Zum Bearbeiten des Master EQ.	
	Score	Zum Anzeigen der Notenschrift („Score“) des aktuellen MIDI-Songs.	70
	Lyrics	Zum Anzeigen der Liedtexte („Lyrics“) des aktuellen MIDI-Songs.	71
	Text Viewer	Zum Anzeigen von Textdateien auf Ihrem Computer.	–
	Keyboard Harmony	Zum Hinzufügen des Harmony-Effekts auf den Bereich der rechten Hand. Parameter wie Harmony-Typ können eingestellt werden.	–
	Mic Setting	Nimmt Einstellungen für den Mikrofonklang vor.	–
	Vocal Harmony	Zum Hinzufügen von Vocal-Harmony-Effekten zu Ihrem Gesang. Sie können die Vocal Harmony bearbeiten und als Ihre eigene Harmonie speichern.	87
	Playlist	Dient zum Erstellen Ihrer eigener Repertoire-Liste, in der die Links zur Registration-Memory-Bank-Datei für jede Performance gespeichert werden. Sie können bequemerweise auch nur die Bedienelementeinstellungen (als Datensatz) auswählen, die Sie aus der großen Auswahl der Registration-Memory-Bank-Dateien für Ihr Spiel verwenden möchten.	89
	Registration Sequence	Legt die Reihenfolge für den Aufruf der Registration-Memory-Einstellungen bei Verwendung des Pedals oder der ASSIGNABLE-Tasten fest.	–

Menü		Beschreibung	Seiten
	Registration Freeze	Legt fest, welche Einträge nicht geändert werden sollen, wenn Sie Bedienfeldeinstellungen aus dem Registration Memory abrufen.	–
	Chord Looper	Durch Aufnahme von Ihnen gespielter Akkordfolgen kann der Style automatisch entsprechend dieser Akkordfolge wiedergegeben werden, ohne dass Sie die Akkorde im Akkordbereich der Tastatur spielen müssen.	–
	Pedal	Legt die Funktionen fest, die den Pedalen zugewiesen werden sollen.	–
	Assignable	Legt die Funktionen fest, die den ASSIGNABLE-Tasten [1] – [4] zugewiesen sind.	31
	Voice Edit	Ermöglicht Ihnen, die voreingestellten Voices zu bearbeiten, um Ihre eigenen Voices zu erstellen. Die Anzeige variiert je nachdem, ob eine Organ Flutes Voice oder eine andere Voice ausgewählt ist.	56
	Style Creator	Ermöglicht Ihnen, einen Style anzulegen, indem Sie den voreingestellten Style bearbeiten oder einzelne Style-Kanäle aufzeichnen.	–
	Song Creator	Hiermit können Sie einen Song erstellen, indem Sie ihn Event für Event notieren, oder indem Sie einen vorhandenen aufgezeichneten Song bearbeiten.	–
	Tune	Zum Einstellen der Tonhöhe für jeden Tastatur-Part (Main/Layer/Left).	–
	Piano	Zum Bearbeiten der Parameter der Piano-Voices, einschließlich der VRM-Voices und der Flügel-Anschlagsimulation (Grand Expression Modeling).	
	Each Key Setting	Zum Einstellen der Tonhöhe oder Lautstärke jeder einzelnen Note (bzw. Taste) der Voice des Main Parts.	
	Voice Set	Bestimmt, welche Einstellungen (Effekte usw.), die mit den Voices verknüpft sind, bei der Auswahl einer Voice nicht aufgerufen werden.	
	Other Setting	Legt fest, wie das Display für die Voice-Auswahl geöffnet wird, wenn eine der VOICE-Kategorietasten gedrückt wird. Bestimmt auch, ob Articulation-Effekte angewendet werden sollen oder nicht, wenn eine S.Art2-Voice ausgewählt wird (nur CVP-909).	
	Setting	Zur Bearbeitung von Parametern für die Style-Wiedergabe wie Stop ACMP (Stop Accompaniment) und OTS Link Timing.	–
	Change Behavior	Bestimmt die Style-Bedingung (Abschnitte, Tempo usw.), wenn ein anderer Style ausgewählt wird.	
	Guide	Zum Auswählen der Art der Guide-Funktion, oder zum Ändern der Einstellungen der Tastatur-LEDs.	–
	Part Ch	Legt fest, welcher MIDI-Kanal in den Song-Daten für den rechten und den linken Part benutzt wird.	
	Lyrics	Bestimmt die Sprache der angezeigten Liedtexte.	
	Play	Zum Bearbeiten der Parameter für die Song-Wiedergabe wie Repeat Playback (wiederholte Wiedergabe) und der Spielassistententechnik.	
	Rec	Zum Bearbeiten von Parametern für die erneute Aufnahme von MIDI-Songs, oder zum Einstellen des Dateiformats für die Audioaufnahme.	
	Master Tune	Zur Feineinstellung der Tonhöhe des gesamten Instruments in Schritten von etwa 0,2 Hz.	–
	Scale Tune	Zum Auswählen des Skalentyps und der Stimmung der Tonhöhe der gewünschten Note (Taste) in Cents.	
	Keyboard Setting	Bestimmt die Anschlagdynamik (Touch Response) der Tastatur oder schaltet die Aushaltfunktion für die linke Voice (Left Hold) ein/aus.	40, 52
	Metronome	Legt die Metronomlautstärke, den Klang und den Takt fest.	–
	Tap Tempo	Bestimmt die Lautstärke und Art des Klangs bei Betätigung der [TAP TEMPO]-Taste.	

Menü		Beschreibung	Seiten
 MIDI Setting	System	Zur Bearbeitung der Parameter für die MIDI-Systemmeldungen.	-
	Transmit	Zur Bearbeitung der Parameter für die MIDI-Übertragung.	
	Receive	Zur Bearbeitung der Parameter für den MIDI-Empfang.	
	On Bass Note	Bestimmt die Bassnote für die Style-Wiedergabe bei den über MIDI empfangenen Noten-Meldungen.	
	Chord Detect	Bestimmt den Akkordtyp für die Style-Wiedergabe bei den über MIDI empfangenen Noten-Meldungen.	
 Utility	Speaker/ Connectivity	Zum Vornehmen der Einstellungen der Lautsprecher des Instruments und des externen Monitors.	111
	Touch Screen/ Display	Zum Bearbeiten der Parameter für die Display-Einstellungen, z. B. das Thema des Home-Displays, der Helligkeit und Kalibrieren des Touchscreens.	23
	Parameter Lock	Bestimmt, welche Parameter (Effekt, Split-Punkt usw.) nicht geändert werden, wenn die Bedienfeldeinstellungen über den Registrierungsspeicher geändert werden.	-
	Storage	Zeigt die Kapazität des User-Speichers und des angeschlossenen USB-Flash-Laufwerks an, und bietet eine Formatierungsmöglichkeit.	104
	System	Zeigt die Firmware-Version dieses Instruments an. Außerdem können Sie Grundeinstellungen vornehmen, z. B. die bevorzugte Sprache für Display und Voice Guide.	22
	Factory Reset/ Backup	Zum Initialisieren des Instruments auf die werksseitigen Voreinstellungen, oder zum Sichern der im Instrument gespeicherten Daten.	43
 Bluetooth*¹	Zum Anschließen eines mit Bluetooth ausgestatteten Geräts.	108	
 Wireless LAN Settings*²	Zum Vornehmen von Einstellungen für die Verbindung des Instruments mit einem Smart-Gerät wie Smartphone oder Tablet über einen USB-Wireless-LAN-Adapter.	-	

*1 Dieses Symbol erscheint nur dann, wenn das Instrument mit Bluetooth-Funktionalität ausgestattet ist. Je nach dem Land, in dem Sie es gekauft haben, ist Bluetooth ggf. nicht verfügbar.

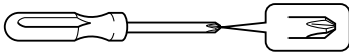
*2 Dieses Symbol erscheint nur dann, wenn der USB-Wireless-LAN-Adapter (UD-WL01; gesondert erhältlich) einmal angeschlossen wurde.

Montage des CVP-909 (Flügelausführung)

VORSICHT

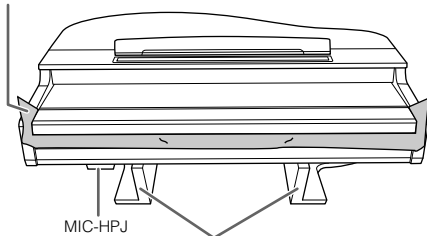
- Montieren Sie das Instrument auf einer stabilen und geraden Bodenfläche mit ausreichend Platz.
- Achten Sie darauf, dass Sie keine Teile verwechseln oder an der falschen Stelle anbringen, und dass Sie alle Teile richtig herum montieren. Führen Sie die Montage des Instruments in der hier beschriebenen Reihenfolge aus.
- Die Montage sollte durch mindestens vier Personen erfolgen.
- Verwenden Sie nur die mitgelieferten Schrauben der angegebenen Größen. Verwenden Sie keine anderen Schrauben. Die Verwendung falscher Schrauben kann eine Beschädigung oder eine Funktionsstörung des Produkts zur Folge haben.
- Ziehen Sie nach der Montage jedes einzelnen Bauteils die Schrauben fest.
- Um das Instrument auseinanderzubauen, führen Sie die Arbeitsschritte in umgekehrter Reihenfolge aus.

Halten Sie einen Kreuzschlitz-Schraubendreher (+) der richtigen Größe bereit.



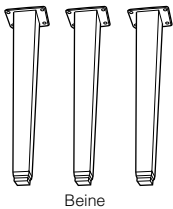
Nehmen Sie alle Teile aus der Verpackung heraus, und vergewissern Sie sich, dass alles vorhanden ist.

Um zu vermeiden, dass sich während des Zusammenbaus die Tastaturabdeckung versehentlich öffnet, drücken Sie die Tastaturabdeckung herunter und achten Sie darauf, dass die Papierbögen (wie abgebildet) an Ort und Stelle bleiben.

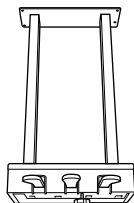


MIC-HPJ

Um Schäden an der MIC-HPJ-Einheit zu vermeiden, die sich an der Unterseite der Haupteinheit befindet, stellen Sie sicher, die Haupteinheit auf den Styroporpolstern zu platzieren. Achten Sie auch darauf, dass die Polster das MIC-HPJ nicht berühren.

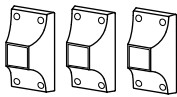


Beine



Pedalkasten

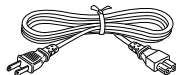
Enthält gebündeltes Pedalkabel. Die Pedale sind bei Auslieferung durch Vinylabdeckungen geschützt. Entfernen Sie vor dem Spiel die Abdeckungen von den Pedalen, damit Sie die Pedal-Effekte optimal anwenden können.



Beinstempel



Lyra-Streben



Netzkabel

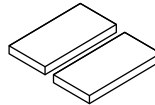


12 Befestigungsschrauben 6 x 40 mm

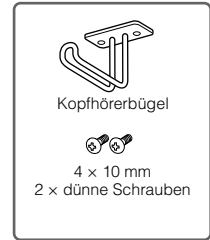


Kabelhalterung

- 4 Befestigungsschrauben 6 x 20 mm
- 12 dünne Schrauben 4 x 10 mm
- 4 dünne Schrauben 4 x 16 mm



Schutzabdeckungen x 2

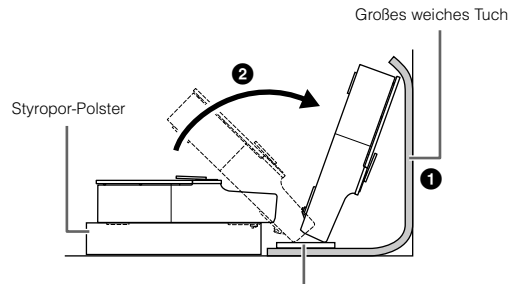


Kopfhörerbügel

4 x 10 mm
2 x dünne Schrauben

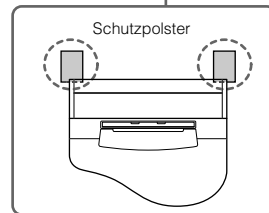
1 Lehnen Sie die Haupteinheit an eine Wand, wie unten gezeigt.

- 1 Breiten Sie wie abgebildet ein großes weiches Tuch, z. B. eine Decke, aus, um Boden und Wandflächen zu schützen.
- 2 Lehnen Sie die Haupteinheit bei geschlossener Tastaturabdeckung mit der Tastaturseite nach unten an die Wand.



Großes weiches Tuch

Styropor-Polster



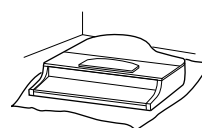
Schutzpolster

VORSICHT

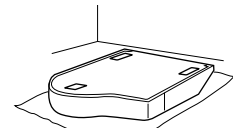
Klemmen Sie sich nicht Ihre Finger.

ACHTUNG

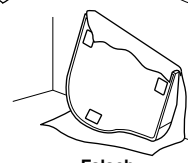
Legen Sie die Haupteinheit nicht wie in dieser Abbildung gezeigt ab.



Falsch



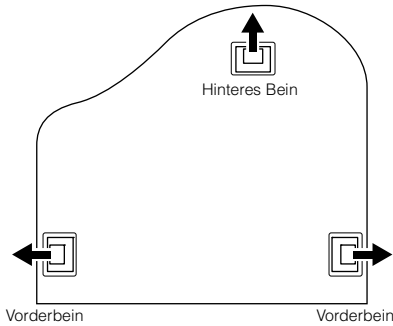
Falsch



Falsch

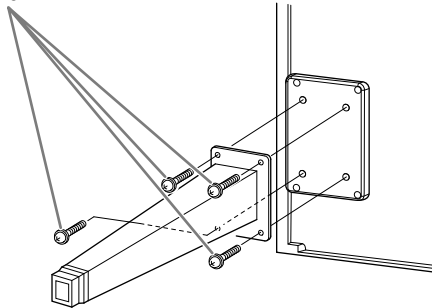
2 Bringen Sie die drei Beine und die drei Beinstempel an.

Benutzen Sie die folgende Abbildung, um die korrekte Ausrichtung der Beine zu prüfen.

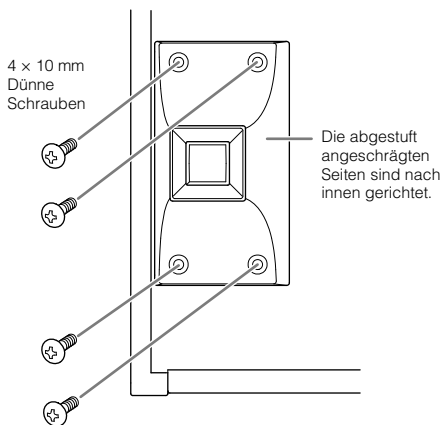


- 1 Ziehen Sie die vier Schrauben an jedem Bein fest. Beginnen Sie dabei mit einem Vorderbein.

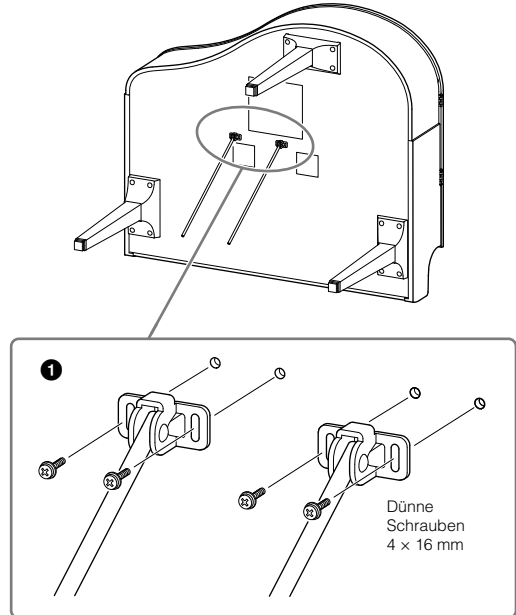
Befestigungsschrauben 6 x 40 mm



- 2 Schieben Sie die Beinstempel über die Beine, und befestigen Sie diese an jedem der Beine mit vier dünnen Schrauben (4 x 10 mm). Achten Sie darauf, dass die abgestuft angeschrägte Seite des Standfußes zur Innenseite weist, wie gezeigt.



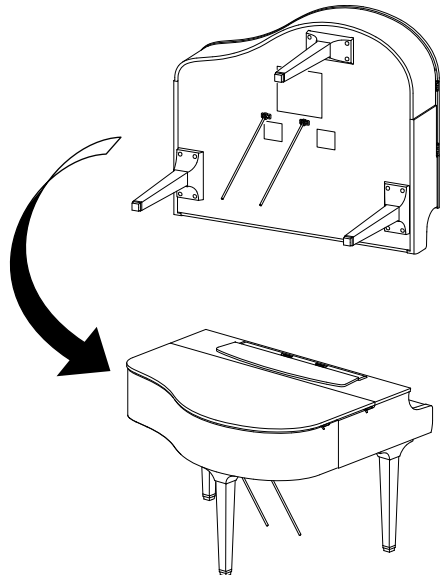
3 Befestigen Sie die Lyra-Streben.



- 1 Befestigen Sie die Lyra-Streben mit den vier dünnen Schrauben (4 x 16 mm).

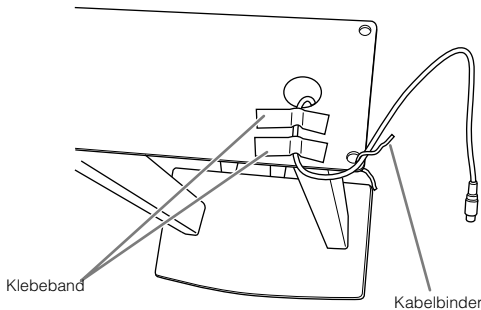
4 Bringen Sie die Einheit in die Standposition.

Verwenden Sie die vorderen Beine beim Hochziehen des Instruments als Stütze.

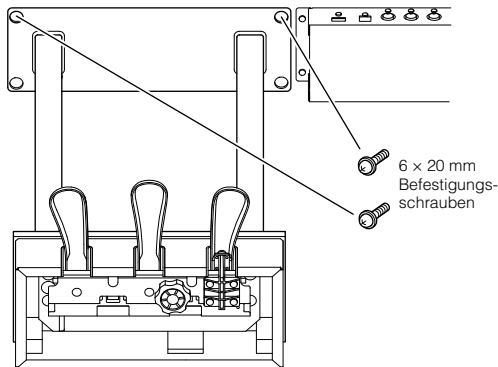


5 Montieren Sie den Pedalkasten.

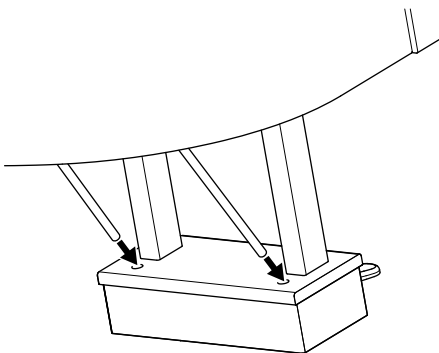
- 1 Entfernen Sie den Kabelbinder und das Klebeband, mit denen das Pedalkabel am oberen Teil des Pedalkastens fixiert ist.



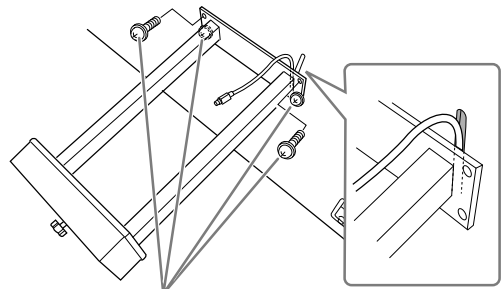
- 2 Befestigen Sie die Vorderseite des Pedalkastens an der Unterseite des Instruments, indem Sie die beiden Befestigungsschrauben (6 x 20 mm) von Hand festdrehen.



- 3 Führen Sie die Lyra-Streben in die Vertiefungen am Pedalkasten ein und achten Sie auf sicheren Sitz.

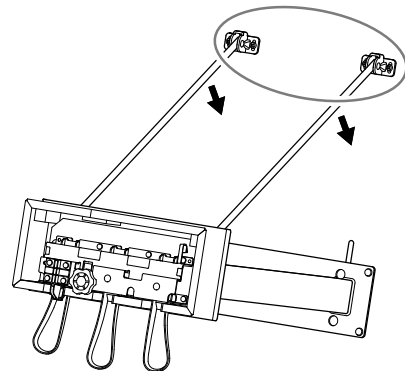


- 4 Richten Sie das Kabel mit der Rille am Gerät aus und befestigen Sie die Rückseite des Pedalkastens mit den beiden Befestigungsschrauben (6 x 20 mm), und ziehen Sie dann die beiden Schrauben an der Vorderseite des Pedalkastens fest, die in Schritt 5-2 eingedreht wurden.

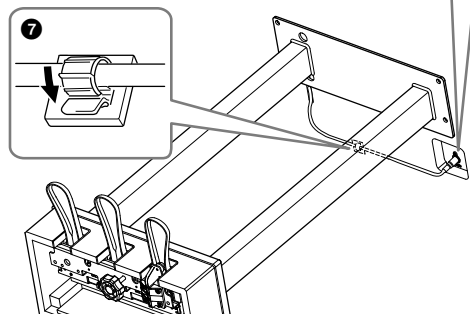
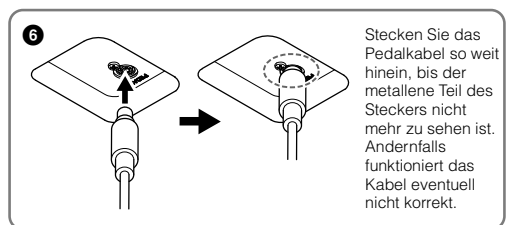


Befestigungsschrauben 6 x 20 mm

- 5 Lösen Sie die vier Schrauben, die in Schritt 3 eingedreht wurden, und ziehen Sie alle vier Schrauben wieder fest, während Sie die Lyra-Streben in Pfeilrichtung drücken, wie gezeigt.

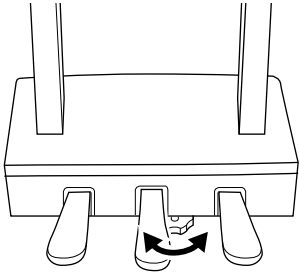


- 6 Stecken Sie den Stecker des Pedalkabels in die zugehörige Buchse am Instrument. Stecken Sie den Stecker so ein, dass die mit dem Pfeil bedruckte Seite nach vorne weist (zur Tastaturseite). Wenn sich der Stecker nicht leicht einstecken lässt, wenden Sie keine Gewalt an. Überprüfen Sie nochmals die Ausrichtung des Steckers, und versuchen Sie es dann erneut.

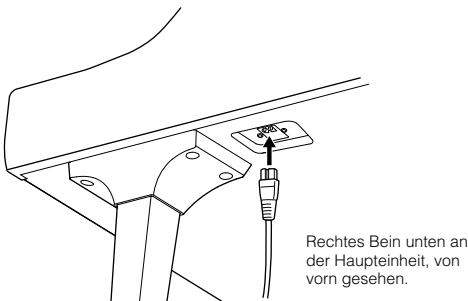


- 7 Befestigen Sie die Kabelhalterung an der Unterseite der Haupteinheit an, wie abgebildet, und clippen Sie die Halterung um das Kabel.

6 Drehen Sie Feststellfuß, bis er festen Kontakt zum Boden hat.

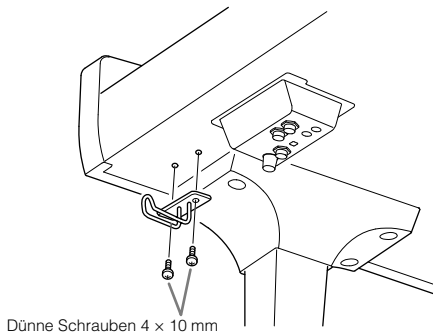


7 Schließen Sie das Netzkabel an der Buchse [AC IN] an.



8 Befestigen Sie den Kopfhörerbügel.

Bringen Sie den Kopfhörerbügel wie in der Abbildung gezeigt mit Hilfe von zwei dünnen Schrauben (4 × 10 mm) an.



! VORSICHT

Um das Instrument auseinanderzubauen, führen Sie die Arbeitsschritte in umgekehrter Reihenfolge aus. Die Nichtbeachtung kann zu Schäden am Instrument oder zu Verletzungen führen. Insbesondere wenn Sie die Haupteinheit hinlegen, ohne vorher die Pedalbox zu demontieren, werden die Pedale abbrechen.

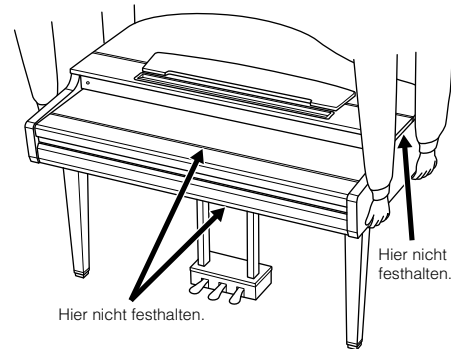
Überprüfen Sie nach der Montage folgende Punkte.

- **Sind Bauteile übrig geblieben?**
→ Gehen Sie die Montageanweisungen nochmals durch, und korrigieren Sie eventuelle Fehler.
- **Steht das Instrument in genügendem Abstand von Türen und anderen beweglichen Objekten?**
→ Stellen Sie das Instrument an einem geeigneten Ort auf.
- **Klappert das Instrument, wenn Sie daran rütteln?**
→ Ziehen Sie sämtliche Schrauben fest.
- **Klappert der Pedalkasten, oder gibt er nach, wenn Sie auf die Pedale treten?**
→ Drehen Sie am Feststellfuß, so dass er fest auf dem Fußboden steht.
- **Sind Pedalkabel und Netzkabel fest in die Buchsen eingesteckt?**

Transport

! VORSICHT

Wenn Sie das Instrument bewegen, fassen Sie es immer am Boden der Hauptbaugruppe an. Heben Sie das Instrument nicht an der Tastaturabdeckung oder dem Oberteil an. Ein unsachgemäßer Umgang kann zu Schäden am Instrument oder zu Verletzungen führen.



Bei einem Umzug können Sie das Instrument zusammen mit Ihrem sonstigen Hausrat transportieren. Sie können das Instrument zusammengebaut transportieren, oder Sie können es auseinandernehmen und in den Zustand versetzen, in dem das Instrument geliefert wurde.

Transportieren Sie das Keyboard horizontal. Lehnen Sie es nicht gegen eine Wand oder stellen es auf eine der Seitenflächen. Setzen Sie das Instrument keiner übermäßigen Vibration oder starken Stößen aus. Achten Sie beim Transportieren des Instruments darauf, dass alle Schrauben fest angezogen sind und durch den Transport des Instruments nicht gelockert wurden.

! VORSICHT

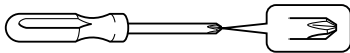
Falls das Instrument beim Spielen auf der Tastatur knarrt oder anderweitig instabil ist, schauen Sie sich nochmals die Montagebilder an und ziehen Sie sämtliche Schrauben nach.

Montage des CVP-909

! VORSICHT

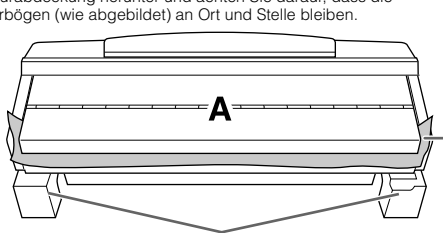
- Montieren Sie das Instrument auf einer stabilen und geraden Bodenfläche mit ausreichend Platz.
- Achten Sie darauf, dass Sie keine Teile verwechseln oder an der falschen Stelle anbringen, und dass Sie alle Teile richtig herum montieren. Führen Sie die Montage des Instruments in der hier beschriebenen Reihenfolge aus.
- Die Montage sollte von mindestens zwei Personen durchgeführt werden.
- Verwenden Sie nur die mitgelieferten Schrauben der angegebenen Größen. Verwenden Sie keine anderen Schrauben. Die Verwendung falscher Schrauben kann eine Beschädigung oder eine Funktionsstörung des Produkts zur Folge haben.
- Ziehen Sie nach der Montage jedes einzelnen Bauteils die Schrauben fest.
- Um das Instrument auseinanderzubauen, führen Sie die Arbeitsschritte in umgekehrter Reihenfolge aus.

Halten Sie einen Kreuzschlitz-Schraubendreher (+) der richtigen Größe bereit.

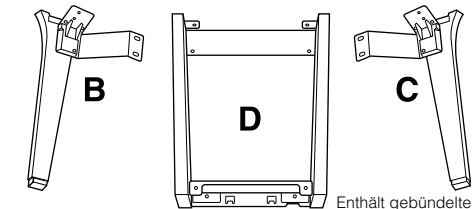


Nehmen Sie alle Teile aus der Verpackung heraus, und vergewissern Sie sich, dass alles vorhanden ist.

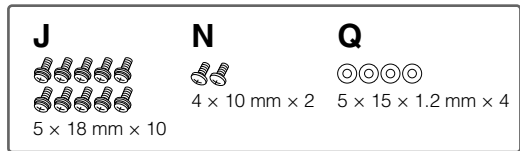
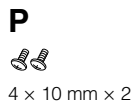
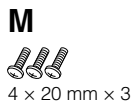
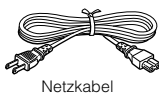
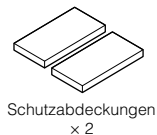
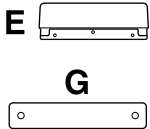
Um zu vermeiden, dass sich während des Zusammenbaus die Tastaturabdeckung versehentlich öffnet, drücken Sie die Tastaturabdeckung herunter und achten Sie darauf, dass die Papierbögen (wie abgebildet) an Ort und Stelle bleiben.



Um eine Beschädigung der Lautsprecherbox unten an Teil A zu vermeiden, achten Sie darauf, Teil A auf die Styropor-Polster zu legen. Achten Sie auch darauf, dass die Polster die Lautsprecherbox nicht berühren.

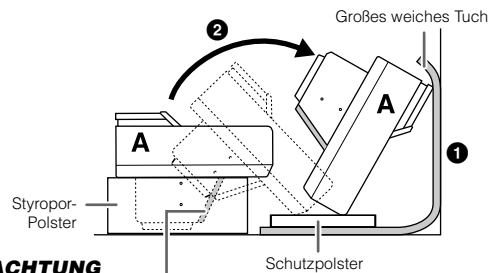


Enthält gebündeltes Pedalkabel. Die Pedale sind bei Auslieferung durch Vinylabdeckungen geschützt. Entfernen Sie vor dem Spiel die Abdeckungen von den Pedalen, damit Sie die Pedal-Effekte optimal anwenden können.

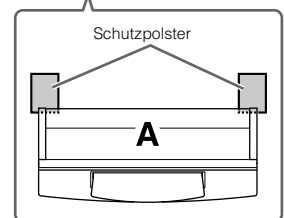


1 Lehnen Sie Teil A wie abgebildet an die Wand.

- 1 Breiten Sie wie abgebildet ein großes weiches Tuch, z. B. eine Decke, aus, um Boden und Wandflächen zu schützen.
- 2 Lehnen Sie Teil A bei geschlossener Tastaturabdeckung mit der Tastaturseite nach unten an die Wand.



ACHTUNG
Berühren Sie nicht das Lautsprechergitter. Dadurch könnte die Lautsprechermembran beschädigt werden.



! VORSICHT

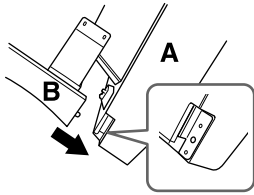
Klemmen Sie sich nicht Ihre Finger.

ACHTUNG

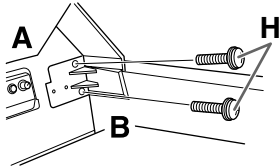
- Der obere Teil der Notenablage ist nicht befestigt. Halten Sie die Notenablage mit der Hand fest, damit sie nicht herunterfällt.
- Die Hauptbaugruppe darf nicht auf dem Kopf stehen oder mit der Rückseite nach unten zeigen.

2 Befestigen Sie die Teile B und C an Teil A.

- 1 Richten Sie die Teile B und A so aus, dass der Vorsprung in die Öffnung passt.

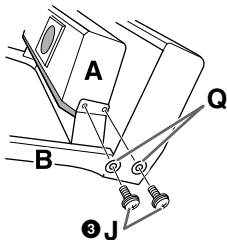


- 2 Befestigen Sie Teil B mit zwei Schrauben H an der Unterseite von Teil A.



Montieren Sie die Teile, indem Sie Teil B so gegen Teil A drücken, dass beide fest zusammenpassen.

- 3 Befestigen Sie Teil B mit zwei Schrauben J an der Lautsprecherbox von Teil A.

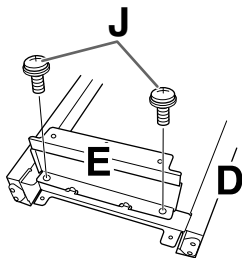


Wenn die Schraubenlöcher nicht passen, lösen Sie die anderen Schrauben und regulieren Sie die Position von Teil B.

- 4 Befestigen Sie Teil C in gleicher Weise an Teil A.

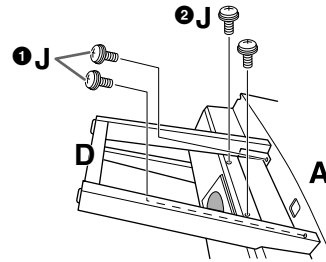
3 Bringen Sie Teil E an Teil D an.

Befestigen Sie Teil E an Teil D mit zwei Schrauben J.



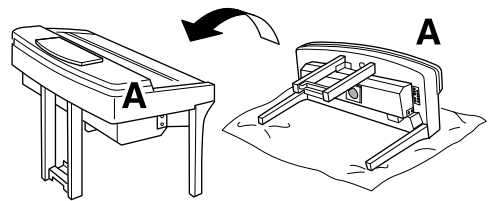
4 Bringen Sie Teil D an Teil A an.

- 1 Befestigen Sie Teil D mit zwei Schrauben J an der Unterseite von Teil A.



- 2 Befestigen Sie Teil D mit zwei Schrauben J an der Lautsprecherbox von Teil A. Wenn die Schraubenlöcher nicht passen, lösen Sie die anderen Schrauben und regulieren Sie die Position von Teil D.

5 Ziehen Sie Teil A in eine aufrechte Position hoch.

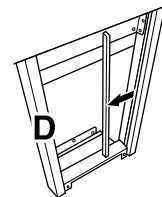


⚠ VORSICHT

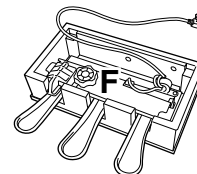
- Klemmen Sie sich nicht Ihre Finger.
- Halten Sie beim Hochziehen des Instruments nicht die Tastaturabdeckung fest.

6 Bringen Sie Teil F an.

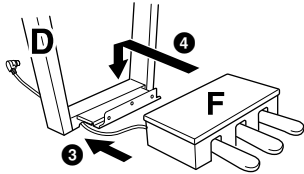
- 1 Entfernen Sie die Abdeckung von Teil D.



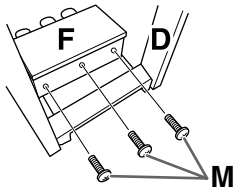
- 2 Entknoten Sie das Kabel und ziehen Sie es gerade.



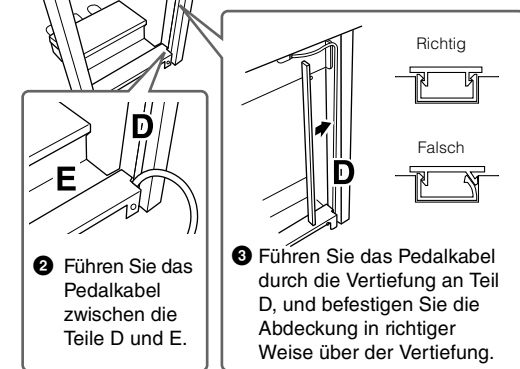
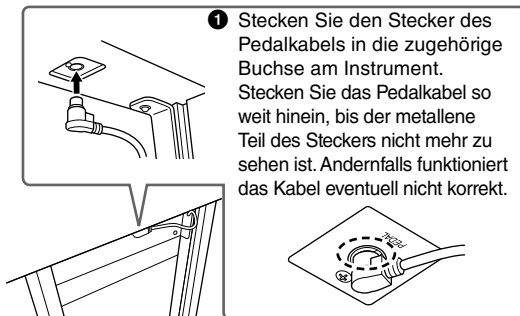
- 3 Führen Sie das Pedalkabel von der Unterseite von Teil D zur Rückseite der Hauptbaugruppe.



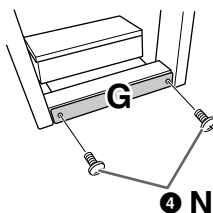
- 4 Setzen Sie Teil F auf die Halterung an Teil D auf.
5 Befestigen Sie Teil F an Teil D mit drei Schrauben M.



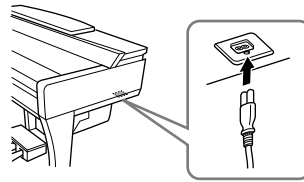
7 Schließen Sie das Pedalkabel an.



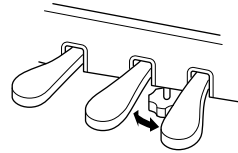
- 4 Befestigen Sie Teil G mit zwei Schrauben N.



8 Schließen Sie das Netzkabel an der Buchse [AC IN] an.

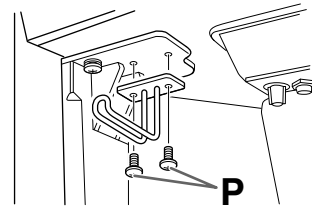


9 Drehen Sie Feststellfuß, bis er festen Kontakt zum Boden hat.



10 Befestigen Sie den Kopfhörerbügel.

Befestigen Sie den Kopfhörerbügel wie in der Abbildung gezeigt mit zwei Schrauben P.



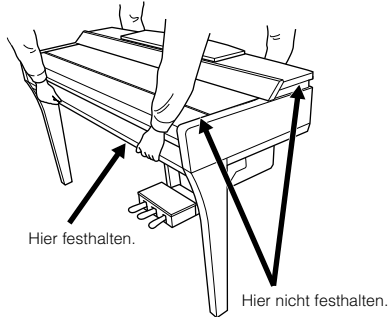
Überprüfen Sie nach der Montage folgende Punkte.

- **Sind Bauteile übrig geblieben?**
→ Gehen Sie die Montageanweisungen nochmals durch, und korrigieren Sie eventuelle Fehler.
- **Steht das Instrument in genügendem Abstand von Türen und anderen beweglichen Objekten?**
→ Stellen Sie das Instrument an einem geeigneten Ort auf.
- **Klappert das Instrument, wenn Sie daran rütteln?**
→ Ziehen Sie sämtliche Schrauben fest.
- **Klappert der Pedalkasten, oder gibt er nach, wenn Sie auf die Pedale treten?**
→ Drehen Sie am Feststellfuß, so dass er fest auf dem Fußboden steht.
- **Sind Pedalkabel und Netzkabel fest in die Buchsen eingesteckt?**

Transport

VORSICHT

Wenn Sie das Instrument bewegen, fassen Sie es immer am Boden der Hauptbaugruppe an. Heben Sie das Instrument nicht an der Tastaturabdeckung oder dem Oberteil an. Ein unsachgemäßer Umgang kann zu Schäden am Instrument oder zu Verletzungen führen.



Bei einem Umzug können Sie das Instrument zusammen mit Ihrem sonstigen Hausrat transportieren. Sie können das Instrument zusammengebaut transportieren, oder Sie können es auseinandernehmen und in den Zustand versetzen, in dem das Instrument geliefert wurde. Transportieren Sie das Keyboard horizontal. Lehnen Sie es nicht gegen eine Wand oder stellen es auf eine der Seitenflächen. Setzen Sie das Instrument keiner übermäßigen Vibration oder starken Stößen aus. Achten Sie beim Transportieren des Instruments darauf, dass alle Schrauben fest angezogen sind und durch den Transport des Instruments nicht gelockert wurden.

VORSICHT

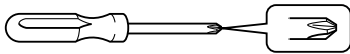
Falls das Instrument beim Spielen auf der Tastatur knarrt oder anderweitig instabil ist, schauen Sie sich nochmals die Montagebilder an und ziehen Sie sämtliche Schrauben nach.

Montage des CVP-905

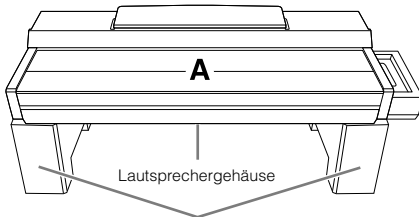
! VORSICHT

- Montieren Sie das Instrument auf einer stabilen und geraden Bodenfläche mit ausreichend Platz.
- Achten Sie darauf, dass Sie keine Teile verwechseln oder an der falschen Stelle anbringen, und dass Sie alle Teile richtig herum montieren. Führen Sie die Montage des Instruments in der hier beschriebenen Reihenfolge aus.
- Die Montage sollte von mindestens zwei Personen durchgeführt werden.
- Verwenden Sie nur die mitgelieferten Schrauben der angegebenen Größen. Verwenden Sie keine anderen Schrauben. Die Verwendung falscher Schrauben kann eine Beschädigung oder eine Funktionsstörung des Produkts zur Folge haben.
- Ziehen Sie nach der Montage jedes einzelnen Bauteils die Schrauben fest.
- Um das Instrument auseinanderzubauen, führen Sie die Arbeitsschritte in umgekehrter Reihenfolge aus.

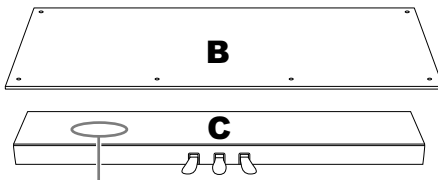
Halten Sie einen Kreuzschlitz-Schraubendreher (+) der richtigen Größe bereit.



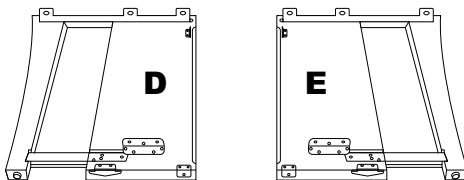
Nehmen Sie alle Teile aus der Verpackung heraus, und vergewissern Sie sich, dass alles vorhanden ist.



Entnehmen Sie die Styroporpolster aus der Packung, legen Sie sie auf den Boden, und legen Sie dann Teil A darauf. Ordnen Sie die Polster so an, dass sie die Lautsprecherbox an der Unterseite von A nicht verdecken.



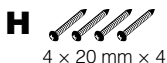
Enthält gebündeltes Pedalkabel.



6 x 20 mm x 10



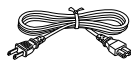
4 x 12 mm x 2



4 x 20 mm x 4



4 x 10 mm x 2



Netzkabel



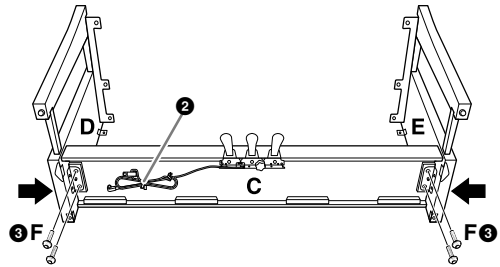
Kabelbefestigungen x 2



Kopfhörerbügel

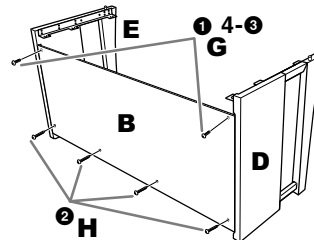
1 Bringen Sie C an D und E an.

- 1 Platzieren Sie C, D und E, wie in der Abbildung gezeigt.
- 2 Entknoten Sie das Kabel und ziehen Sie es gerade. Werfen Sie den Kabelbinder nicht weg. Sie benötigen den Kabelbinder später bei Schritt 5.
- 3 Befestigen Sie D und E an C, indem Sie vier Schrauben F verwenden. Drücken Sie D und E auf C, während Sie die Teile sicher festhalten.



2 Bringen Sie B an.

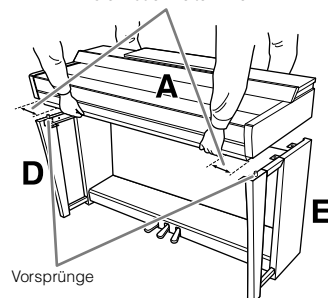
- 1 Richten Sie die Schraubenlöcher an der Oberseite von B mit den Löchern in D und E aus, und befestigen Sie dann die oberen Ecken von B an D und E, indem Sie zwei dünne Schrauben G von Hand festdrehen. Diese Schrauben werden vollständig festgezogen in Schritt 4-3.
- 2 Befestigen Sie die Unterseite von B mit vier Schneidschrauben H.



3 Bringen Sie A an.

Achten Sie darauf, Teil A beim Auflegen auf den Unterbau mindestens 15 cm von den seitlichen Enden entfernt zu greifen. Die Stifte oben auf D und E sollen passgenau mit den Löchern an der Unterseite von A ausgerichtet werden.

15 cm oder weiter innen

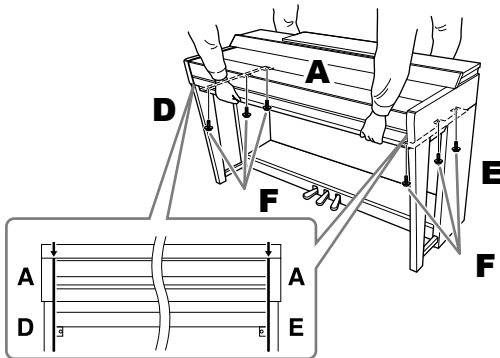


! VORSICHT

- Achten Sie besonders darauf, das Instrument nicht fallen zu lassen und sich an der Hauptbaugruppe nicht die Finger zu klemmen.
- Halten Sie die Hauptbaugruppe immer so wie hier angegeben.

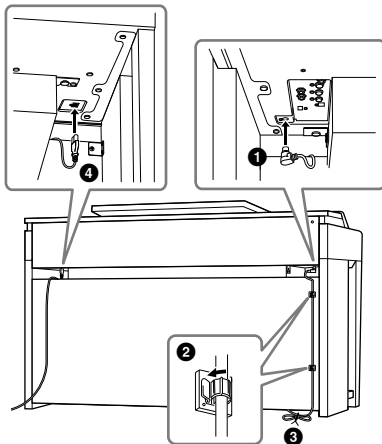
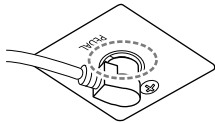
4 Befestigen Sie A.

- 1 Stellen Sie die Position von A so ein, dass die Innenlinien der Seitenteile von A und D/E so ausgerichtet sind, wie in der Abbildung gezeigt.
- 2 Befestigen Sie A mit sechs Schrauben F.
- 3 Ziehen Sie die in Schritt 2-1 von Hand eingedrehten Schrauben an der Oberseite von B fest an.

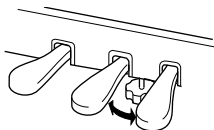


5 Schließen Sie das Pedalkabel und das Netzkabel an.

- 1 Stecken Sie den Stecker des Pedalkabels in die zugehörige Buchse am Instrument.
 Stecken Sie das Pedalkabel so weit hinein, bis der metallene Teil des Steckers nicht mehr zu sehen ist. Andernfalls funktioniert das Kabel eventuell nicht korrekt.
- 2 Befestigen Sie die Kabelbefestigungen wie abgebildet an der Rückwand, und klemmen Sie dann das Kabel in die Befestigungen.
- 3 Fassen Sie Kabelschlaufen mit Hilfe des Kabelbinders zusammen.
- 4 Schließen Sie das Netzkabel an der Buchse [AC IN] an.

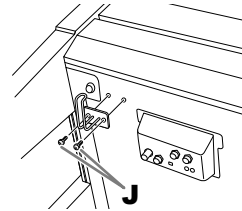


6 Drehen Sie Feststellfuß, bis er festen Kontakt zum Boden hat.



7 Befestigen Sie den Kopfhörerbügel.

Bringen Sie die Hängevorrichtung wie in der Abbildung gezeigt mit Hilfe der beiliegenden zwei Schrauben J an, wie in der Abbildung gezeigt.



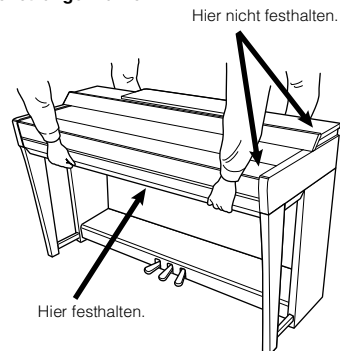
Überprüfen Sie nach der Montage folgende Punkte.

- **Sind Bauteile übrig geblieben?**
→ Gehen Sie die Montageanweisungen nochmals durch, und korrigieren Sie eventuelle Fehler.
- **Steht das Instrument in genügendem Abstand von Türen und anderen beweglichen Objekten?**
→ Stellen Sie das Instrument an einem geeigneten Ort auf.
- **Klappert das Instrument, wenn Sie daran rütteln?**
→ Ziehen Sie sämtliche Schrauben fest.
- **Klappert der Pedalkasten, oder gibt er nach, wenn Sie auf die Pedale treten?**
→ Drehen Sie am Feststellfuß, so dass er fest auf dem Fußboden steht.
- **Sind Pedalkabel und Netzkabel fest in die Buchsen eingesteckt?**

Transport

⚠ VORSICHT

Wenn Sie das Instrument bewegen, fassen Sie es immer am Boden der Hauptbaugruppe an. Heben Sie das Instrument nicht an der Tastaturabdeckung oder dem Oberteil an. Ein unsachgemäßer Umgang kann zu Schäden am Instrument oder zu Verletzungen führen.



Bei einem Umzug können Sie das Instrument zusammen mit Ihrem sonstigen Hausrat transportieren. Sie können das Instrument zusammengebaut transportieren, oder Sie können es auseinandernehmen und in den Zustand versetzen, in dem das Instrument geliefert wurde. Transportieren Sie das Keyboard horizontal. Lehnen Sie es nicht gegen eine Wand oder stellen es auf eine der Seitenflächen. Setzen Sie das Instrument keiner übermäßigen Vibration oder starken Stößen aus. Achten Sie beim Transportieren des Instruments darauf, dass alle Schrauben fest angezogen sind und durch den Transport des Instruments nicht gelockert wurden.

⚠ VORSICHT

Falls das Instrument beim Spielen auf der Tastatur knarrt oder anderweitig instabil ist, schauen Sie sich nochmals die Montagebilder an und ziehen Sie sämtliche Schrauben nach.

Fehlerbehebung

Allgemein	
Beim Ein- oder Ausschalten der Stromzufuhr ist ein Klicken oder ein Knacken zu hören.	Das Instrument wird mit Strom versorgt. Dies ist normal.
Das Instrument wird automatisch ausgeschaltet.	Dies ist normal und liegt möglicherweise an der automatischen Abschaltung (Auto Power Off). Stellen Sie, falls erforderlich, den Parameter der Auto-Power-Off-Funktion ein (Seite 19).
Aus den Lautsprechern des Instruments sind Rauschen oder Geräusche zu hören.	Wenn in der Nähe des Instruments ein Mobiltelefon verwendet wird oder klingelt, können Störgeräusche auftreten. Schalten Sie das Mobiltelefon aus oder nutzen Sie es in einem größeren Abstand zum Instrument.
Es sind Geräusche aus den Lautsprechern des Instruments oder den Kopfhörern zu hören, wenn Sie das Instrument mit der App auf Ihrem Smartphone oder Tablet nutzen.	Wenn Sie das Instrument zusammen mit der App auf Ihrem Smart-Gerät verwenden, empfehlen wir Ihnen, beim Gerät den „Flugzeugmodus“ zu aktivieren, um für die Kommunikation erzeugte Signale zu unterdrücken. Wenn Sie ein Smart-Gerät drahtlos mit diesem Produkt verbinden, achten Sie darauf, dass die WLAN- oder Bluetooth-Einstellung am Gerät eingeschaltet ist.
Im LCD gibt es bestimmte Punkte, die immer leuchten oder immer unbeleuchtet sind.	Dies sind defekte Pixel, die in TFT-LCDs gelegentlich auftreten; sie stellen keine Behinderung des Betriebs dar.
Während des Spiels ist ein mechanisches Geräusch zu hören.	Die Tastaturmechanik dieses Instruments simuliert die Tastaturmechanik eines echten Klaviers/Flügels. Dieses mechanische Geräusch ist auch bei einem Piano zu hören.
Zwischen den auf der Klaviatur gespielten Noten gibt es leichte Klangunterschiede.	Dies sind normale Artefakte des Sampling-Systems des Instruments.
Einige Voices enthalten eine Tonschleife (Loop).	
Je nach Voice sind in hohen Tonlagen Nebengeräusche oder ein Vibrato wahrnehmbar.	
Die Grundlautstärke ist zu gering, oder es ist gar kein Signal zu hören.	<p>Die Gesamtlautstärke wurde möglicherweise zu niedrig eingestellt. Stellen Sie mit Hilfe des Reglers [MASTER VOLUME] die gewünschte Lautstärke ein (Seite 20).</p> <p>Alle Tastatur-Parts sind ausgeschaltet. Berühren Sie auf dem Home-Display [Main]/[Layer]/[Left], um den Part zu aktivieren (Seite 49).</p> <p>Die Lautstärke für die einzelnen Parts wurde möglicherweise zu gering eingestellt. Erhöhen Sie die Lautstärke im Balance-Display (Seite 42).</p> <p>Vergewissern Sie sich, dass der gewünschte Kanal eingeschaltet ist (ON) (Seite 100).</p> <p>Vergewissern Sie sich, dass an der [PHONES]-Buchse oder am Adapterstecker kein Kopfhörer angeschlossen ist.</p> <p>Vergewissern Sie sich, dass der Parameter „Speaker“ mit [Menu] → [Utility] → [Speaker/Connectivity] auf „On“ (Ein) gesetzt wurde.</p>
Der Klang ist verzerrt oder verrauscht.	<p>Möglicherweise ist die Lautstärke zu hoch eingestellt. Vergewissern Sie sich, dass sämtliche zugehörigen Lautstärken richtig eingestellt sind.</p> <p>Dies kann durch bestimmte Effekte oder Einstellungen der Filterresonanz verursacht werden. Prüfen Sie die Effekt- bzw. Filtereinstellungen und ändern Sie sie im Mischpult-Display entsprechend ab; lesen Sie dabei im Referenzhandbuch auf der Website nach (Seite 9).</p>
Nicht alle gleichzeitig gespielten Noten erklingen, oder der Klang des Styles oder des Songs wird abgeschnitten.	Möglicherweise haben Sie das Maximum der Polyphonie des Instruments (Seite 130) überschritten. Wird die maximale Polyphonie überschritten, wird die Wiedergabe der zuerst gespielten Note zugunsten der zuletzt gespielten Note abgebrochen.
Die Lautstärke der Tastatur ist niedriger als die Lautstärke der Song-/Style-Wiedergabe.	Die Lautstärke für den Tastatur-Part wurde möglicherweise zu gering eingestellt. Erhöhen Sie die Keyboard-Lautstärke (Main/Layer/Left) oder verringern Sie die Song-/Style-Lautstärke auf dem Balance-Display (Seite 42).

Allgemein	
Es sind merkwürdige Zeichen in Datei-/ Ordnernamen enthalten.	Die Spracheinstellungen wurden geändert. Stellen Sie die für den Datei-/ Ordnernamen passende Sprache ein (Seite 22).
Eine vorhandene Datei wird im Display nicht angezeigt.	Die Dateinamenerweiterung (.MID usw.) wurde verändert oder gelöscht. Benennen Sie auf einem Computer die Datei von Hand um und fügen Sie die richtige Erweiterung an.
	Dateien mit Namen von mehr als 50 Zeichen können vom Instrument nicht verarbeitet werden. Benennen Sie die Datei um, und verringern Sie die Zeichenanzahl des Namens auf 50 oder weniger Zeichen.
Metronom, MIDI-Song oder Style verzögern sich ein wenig im Tempo, wenn Sie auf der Tastatur spielen.	Dies tritt nur selten auf, wenn Grand Expression Modeling auf „Dynamic“ eingestellt ist. Falls dies passiert, stellen Sie Grand Expression Modeling mit [Menu] → [Voice Setting] → [Piano] auf „Static“.

Voices	
Es erklingt nicht die Voice, die in der Anzeige für die Voice-Auswahl ausgewählt wurde.	Überprüfen Sie, ob der ausgewählte Part eingeschaltet ist (Seite 49).
Ein merkwürdig „gepresster“ oder „verdoppelter“ Sound tritt auf. Der Klang unterscheidet sich jedes Mal leicht, wenn die Tasten gespielt werden.	Sowohl die Parts MAIN und LAYER wurden aktiviert (ON) und beide Parts werden mit der gleichen Voice gespielt. Schalten Sie den Layer-Part aus, oder ändern Sie die Voice eines der Parts.
Bei einigen Voices springt die Tonlage um eine Oktave beim Spielen in den oberen oder unteren Lagen.	Dies ist normal. Manche Voices haben eine Tonlagen-Begrenzung. Beim Überschreiten der Grenze wird die Tonlage um eine Oktave verschoben.
Es ist kein Klang zu hören, oder der Bereich der linken Hand klingt merkwürdig.	Wenn der Parameter „Stop ACMP“ über [Menu] → [StyleSetting] → [Setting] auf eine andere Einstellung als „Disabled“ eingestellt ist, erklingt die Voice im Akkordbereich nicht normal, wenn die Taste [ACMP ON/OFF] eingeschaltet ist. Stellen Sie den Parameter „Stop ACMP“ auf „Disabled“ ein, oder schalten Sie die Taste [ACMP ON/OFF] aus. Näheres zur Stop-ACMP-Funktion finden Sie im Referenzhandbuch auf der Website (Seite 9).

Styles	
Der Style startet nicht, obwohl die Taste [START/STOP] gedrückt wird.	Der Rhythmus-Kanal des ausgewählten Styles enthält evtl. keine Daten. Schalten Sie die [ACMP ON/OFF]-Taste ein und spielen Sie im Tastaturbereich für die Begleitung, damit der Begleit-Part des Styles erklingt.
Nur der Rhythmuskanal wird abgespielt; die Begleitung ist nicht zu hören.	Vergewissern Sie sich, dass die Begleitautomatik (Auto Accompaniment) eingeschaltet ist, und drücken Sie die Taste [ACMP ON/OFF].
	Achten Sie darauf, die Tasten im Tastaturbereich für die Begleitung zu spielen (Seite 59).
Die auf einem USB-Flash-Laufwerk befindlichen Styles lassen sich nicht auswählen.	Wenn die Style-Daten sehr groß sind (etwa 120 KB oder mehr), kann der Style nicht ausgewählt werden, da die Datenmenge die Kapazität des Instruments übersteigt.

Songs	
Es können keine Songs ausgewählt werden.	Dies könnte daran liegen, dass die Spracheinstellungen geändert wurden. Stellen Sie die für den Song-Dateinamen passende Sprache ein (Seite 22).
	Wenn die Song-Daten sehr groß sind (etwa 3 MB oder mehr), kann der Song nicht ausgewählt werden, da die Datenmenge die Kapazität des Instruments übersteigt.
	Das Dateiformat wird nicht unterstützt. Siehe Seite 67 für Informationen über die unterstützten Song-Formate.
Die Song-Wiedergabe startet nicht.	Der Song wurde am Ende der Song-Daten angehalten. Kehren Sie mit der SONG-CONTROL-Taste [■] (Stopp) an den Song-Anfang zurück.

Songs	
(MIDI) Die Song-Wiedergabe stoppt, bevor das Song-Ende erreicht wurde.	Die Guide-Funktion ist eingeschaltet. (In diesem Fall „wartet“ die Wiedergabe darauf, dass Sie die richtige Taste spielen.) Schalten Sie die Guide-Funktion aus (Seite 72).
(MIDI) Die Taktnummer in der Song-Positionsanzeige unterscheidet sich von der Taktnummer in der Notendarstellung, die beim Drücken der Tasten [◀◀] (Rücklauf)/ [▶▶] (Schneller Vorlauf) angezeigt wird.	Dies passiert, wenn Sie Musikdaten abspielen, für die ein bestimmtes, festgelegtes Tempo eingestellt wurde.
(MIDI) Bei der Song-Wiedergabe werden einige Kanäle nicht abgespielt.	Die Wiedergabe dieser Kanäle könnte auf „OFF“ (aus) stehen. Schalten Sie die Wiedergabe für die Kanäle ein, die auf „OFF“ stehen (Seite 100).
Die Tastatur-LEDs leuchten nicht während der Song-Wiedergabe, auch wenn die Guide-Funktion eingeschaltet wurde.	Die Guide-Funktion kann nur dann verwendet werden, wenn ein MIDI-Song abgespielt wird. Sie steht nicht für Audio-Songs zur Verfügung.
	Noten jenseits des Umfangs von 88 Tasten können nicht von den Tastatur-LEDs angezeigt werden.
	Wenn die Taste [ACMP ON/OFF] eingeschaltet ist, sind die Tastatur-LEDs für die linke Hand nicht aktiv. Schalten Sie wie erforderlich die Taste [ACMP ON/OFF] aus, wenn Sie die Guide-Funktion verwenden.
(MIDI) Die Tastatur-LEDs leuchten ein oder zwei Oktaven höher/tiefer, als sie erklingen.	Die Tastatur-LEDs leuchten je nach der Tonlage der ausgewählten Voice manchmal ein oder zwei Oktaven höher/tiefer, als sie erklingen.
(MIDI) Tempo, Schlag, Takt und Notation werden nicht richtig dargestellt.	Einige Song-Daten des Instruments wurden mit speziellen Einstellungen für freies Tempo („free tempo“) aufgenommen. Bei Song-Daten dieser Art werden Tempo, Schlag, Takt und die Notenschrift nicht korrekt angezeigt.
(MIDI) Wenn Sie Liedtexte in der Notendarstellung betrachten, werden einige Textteile ausgelassen und sind nicht zu sehen.	Es ist nicht ausreichend Platz zur Anzeige der Liedtexte. Ändern Sie die Größe der Notendarstellung auf eine andere Einstellung als „Medium“ unter View Setting (Seite 71).
Es erscheint eine Meldung darüber, dass dieses USB-Flash-Laufwerk aktuell nicht verfügbar ist, und die Aufnahme wird abgebrochen.	Vergewissern Sie sich, dass Sie ein kompatibles USB-Flash-Laufwerk verwenden (Seite 103).
	Vergewissern Sie sich, dass genügend freier Speicherplatz auf dem USB-Flash-Laufwerk vorhanden ist (Seite 104).
	Wenn Sie ein USB-Flash-Laufwerk verwenden, auf dem bereits Daten aufgezeichnet sind, stellen Sie zunächst sicher, dass keine wichtigen Daten auf dem Gerät verbleiben, formatieren Sie es (Seite 104), und starten Sie dann einen neuen Aufnahmeversuch.
Die Wiedergabe-Lautstärke hängt vom ausgewählten Song ab.	Die Lautstärken von MIDI-Songs und Audio-Songs werden unabhängig voneinander eingestellt. Das Lautstärkeverhältnis wird nach Auswahl einer Voice auf dem Balance-Display eingestellt (Seite 42).

Mikrofon	
Das Mikrofon-Eingangssignal kann nicht aufgezeichnet werden.	Das Mikrofon-Eingangssignal kann nicht per MIDI-Aufnahme aufgezeichnet werden. Aufnahme mittels Audio-Aufzeichnung (Seite 76).
Neben dem Mikrofonklang sind Vokalharmonien zu hören.	Vocal Harmony ist auf „On“ (Ein) eingestellt. Schalten Sie Vocal Harmony aus (Seite 87).
Der Vocal-Harmony-Effekt hört sich verzerrt oder verstimmt an.	Ihr Mikrofon erfasst möglicherweise zusätzliche Klänge, beispielsweise die Style-Wiedergabe vom Instrument. Insbesondere Basstöne können die „Vocal Harmony“ negativ beeinflussen. Um dies zu vermeiden: <ul style="list-style-type: none"> • Singen Sie so nah wie möglich am Mikrofon. • Benutzen Sie ein Mikrofon mit Richtcharakteristik. • Reduzieren Sie die Gesamtlautstärke oder passen Sie die Lautstärkenbalance auf dem Balance-Display an (Seite 42).

Mikrofon	
Der Vocal-Harmony-Effekt wird nicht angewendet, obwohl er aktiviert ist.	<p>Im Chordal-Betrieb wird Vocal Harmony nur hinzugefügt, wenn Akkorde erkannt werden. Probieren Sie eine der folgenden Abhilfen aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schalten Sie die [ACMP ON/OFF]-Taste ein und spielen Sie während der Style-Wiedergabe die Akkorde im Akkordabschnitt. • Schalten Sie den Left-Part ein und spielen Sie Akkorde im Abschnitt für die linke Hand. • Starten Sie die Wiedergabe für einen Song mit Akkorden. • Setzen Sie den Parameter „Stop ACMP“ auf einen anderen Wert als „Disabled“. Verwenden Sie dazu [Menu] → [StyleSetting] → [Setting]. Einzelheiten hierzu finden Sie im Referenzhandbuch auf der Website (Seite 9).

Mixer (Mischpult)	
Der Klang erscheint fremd oder anders als erwartet, wenn eine Rhythmus-Voice (Schlagzeug usw.) des Styles oder Songs vom Mixer aus umgeschaltet wird.	<p>Wenn Sie die Rhythmus-/Percussion-Voices (Drum Kits usw.) des Styles und Songs mit dem VOICE-Parameter ändern, werden die Detailsinstellungen der Drum-Voice zurückgesetzt. In einigen Fällen können Sie den ursprünglichen Klang nicht wiederherstellen. Sie können den ursprünglichen Klang wiederherstellen, indem Sie denselben Style oder Song nochmals auswählen.</p>

Pedal/AUX-Pedal	
Die Funktionen „Damper“ (Haltepedal), „Sostenuto“ und „Soft“ (Leisepedal) funktionieren für die entsprechenden Pedale nicht.	<p>Möglicherweise ist der Stecker des Pedalkabels nicht ordnungsgemäß an der Pedalbuchse angeschlossen. Schließen Sie den Stecker des Pedalkabels sicher an der richtigen Buchse an (Seiten 118, 122, 125).</p> <p>Vergewissern Sie sich, dass die Optionen „Sustain“, „Sostenuto“ und „Soft“ richtig den Pedalen zugewiesen wurden (Seite 38).</p>
Der an der [AUX PEDAL]-Buchse angeschlossene Fußschalter/Fußregler funktioniert umgekehrt.	<p>Schalten Sie das Instrument aus und dann wieder ein, ohne den Fußschalter/Fußregler zu betätigen, oder ändern Sie den Polarity-Parameter mit [Menu] → [Assignable] → [Pedal].</p>
Das Dämpferpedal funktioniert nicht richtig.	<p>Das Instrument wurde eventuell mit gedrücktem Dämpferpedal eingeschaltet. Betätigen Sie das Dämpferpedal einmal und lassen Sie es wieder los, um die richtige Funktionsweise wiederherzustellen.</p>

Verbindungen	
Die Lautsprecher verstummen nicht, wenn an der Buchse [PHONES] ein Kopfhörer angeschlossen wird.	<p>Die Lautsprechereinstellung ist „On“. Stellen Sie über [Menu] → [Utility] → [Speaker/Connectivity] die Lautsprechereinstellung auf „Headphone Switch“ (Kopfhörerumschaltung).</p>
Das Wireless-LAN-Symbol erscheint nicht im Menü-Display, obwohl der USB-Wireless-LAN-Adapter angeschlossen ist.	<p>Trennen Sie den USB-Wireless-LAN-Adapter und schließen Sie ihn erneut an.</p>
Das Pairing bzw. die Verbindung zwischen dem mit Bluetooth ausgestatteten Gerät und dem Instrument ist nicht möglich.	<p>Prüfen Sie, ob die Bluetooth-Funktion des mit Bluetooth ausgestatteten Geräts aktiviert ist oder nicht. Um das mit Bluetooth ausgestattete Gerät mit dem Instrument zu verbinden, muss die Bluetooth-Funktion beider Geräte eingeschaltet sein.</p> <p>Das mit Bluetooth ausgestattete Gerät und das Instrument müssen gepaart werden (Pairing), um sich über Bluetooth (Seite 108) miteinander verbinden zu können.</p> <p>Falls sich in der Nähe ein Gerät wie Mikrowellenherd, WLAN-Gerät usw. befindet, das Funksignale im 2,4-GHz-Frequenzband sendet bzw. abstrahlt, bewegen Sie dieses Instrument außerhalb dessen Reichweite.</p>
Das an der [AUX-IN]-Buchse zugeführte Tonsignal wird unterbrochen.	<p>Die Ausgangslautstärke des externen Geräts, das an der [AUX IN]-Buchse dieses Instrument ist zu niedrig. Erhöhen Sie die Ausgangslautstärke des externen Geräts. Die Lautstärke der Lautsprecher dieses Instruments lässt sich mit dem Regler [MASTER VOLUME] einstellen.</p> <p>Möglicherweise filtert die Noise Gate-Funktion die leisen Töne aus. Ist dies der Fall, schalten Sie den Parameter „AUX IN Noise Gate“ aus (Seite 107).</p>

Technische Daten

		CVP-909GP (Flügelausführung)	CVP-909	CVP-905	
Produktname		Digitalpiano			
Größe/ Gewicht	Breite [Bei Modellen mit polierter Oberfläche]	[1430 mm]	1426 mm [1429 mm]	1420 mm [1423 mm]	
	Höhe [Bei Modellen mit polierter Oberfläche]	Bei geschlossener Notenablage	[913 mm]	868 mm [872 mm]	868 mm [871 mm]
		Bei geöffneter Notenablage	[1076 mm]	1027 mm [1028 mm]	1026 mm [1027 mm]
		Mit geöffnetem Deckel	[1554 mm]	–	
	Tiefe [Bei Modellen mit polierter Oberfläche]	[1236 mm]	612 mm [612 mm]	592 mm [593 mm]	
Gewicht [Bei Modellen mit polierter Oberfläche]	[130 kg]	82 kg [85 kg]	82 kg [84 kg]		
Bedienungs- schnittstelle	Tastatur	Anzahl der Tasten	88		
		Art	GrandTouch-Tastatur: Holztasten (nur weiße Tasten), Decklage aus synthetischem Ebenholz und Elfenbein, Repetitionsmechanik		
		88 Tasten linear (Graded Hammer)	Ja		
		Gewichtet	Ja	–	
		Anschlagdynamik	Hard2/Hard1/Medium/Soft1/Soft2		
	Pedal	Anzahl der Pedale	3: Haltepedal (mit Halbpedal-Funktion), Sostenuto-Pedal, Leisepedal		
		GrandTouch-Pedale	Ja (mit GP-Response-Damper-Pedal)	Ja	
		Zuweisbare Funktionen	Sustain, Sostenuto, Soft, Glide, Song Play/Pause, Style Start/Stop, Volume usw.		
	Display	Art	TFT-Farb-LCD (Touchscreen)		
		Größe	800 × 480 Pixel 9,0 Zoll	800 × 480 Pixel 7,0 Zoll	
		Noten-/Liedtext-/ Textanzeigefunktion	Ja		
Language (Sprache)		Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch, Italienisch, Japanisch			
Bedienfeld	Language (Sprache)	Englisch			
Gehäuse	Art der Tastaturabdeckung	Klappbar			
	Notenablage	Ja (mit Notenblattklammern)			
Voices	Klangerzeugung	Klavierklang	Yamaha CFX, Bösendorfer Imperial		
		Binaurales Sampling	Ja (nur Voices „CFX Concert Grand“ und „Bösendorfer Grand“)		
	Piano-Effekte	VRM	Ja		
		Grand Expression Modeling	Ja		
		Loslass-Samples	Ja		
		Weiches Ausklingen	Ja		
	Polyphonie (max.)	256			
	Voreinstellungen	Anzahl der Voices	1605 Voices + 58 Drum/SFX-Kits + 480 XG-Voices	1315 Voices + 49 Drum/ SFX-Kits + 480 XG-Voices	
		Anzahl der VRM-Voices	17	14	
		Anzahl der Super-Articulation-Voices	S.Art2: 36, S.Art: 301	S.Art: 227	
Custom-	Voice-Bearbeitung	Ja			
Kompatibilität		XG, GS (für die Song-Wiedergabe), GM, GM2			
Sonstige Funktionen	Mono/Poly (Modus)	Ja			

		CVP-909GP (Flügelausführung)	CVP-909	CVP-905
Effekte	Typen	Reverb-Effekte	65 Presets + 30 User-Typen	
		Chorus-Effekte	107 Presets + 30 User-Typen	106 Presets + 30 User-Typen
		Insertion-Effekte	358 Presets + 30 User-Typen	322 Presets + 30 User-Typen
		Variation-Effekte	358 Presets + 30 User-Typen	322 Presets + 30 User-Typen
		Master Compressor	5 Presets + 30 User-Typen	
		Master-EQ	5 Presets + 30 User-Typen	
		Part-EQ	27 Parts	
		Vocal-Harmony-Effekte	54 Presets + 60 User-Typen	
		Intelligent Acoustic Control (IAC)	Ja	
		Stereophonic Optimizer	Ja	
Funktionen	Dual (Layer)	Ja		
	Split-Modus	Ja		
Styles	Voreinstellungen	Anzahl der Styles	675	525
		Fingersatztypen	Single Finger, Fingered, Fingered On Bass, Multi Finger, AI Fingered, Full Keyboard, AI Full Keyboard	
		Style-Steuerung	INTRO × 3, MAIN VARIATION × 4, FILL × 4, BREAK, ENDING × 3	
	Custom-	Style Creator	Ja	
	Sonstige Funktionen	One-Touch-Einstellung	4 für jeden Style	
		Chord Looper	Ja	
Kompatibilität	Style-Dateiformat (SFF), Style-Dateiformat GE (SFF GE)			
Songs (MIDI)	Voreinstellungen	Anzahl der Preset-Songs	50 Classics + 303 Lern-Songs + 60 Evergreens	
	Aufnahme	Spurenanzahl	16	
		Datenkapazität	etwa 3 MB/Song	
		Song Creator	Ja	
	Format	Wiedergabe	SMF (Format 0, Format 1), XF	
Aufnahme		SMF (Format 0)		
Songs (Audio)	Aufnahmedauer (max.)		80 Minuten pro Song	
	Format	Wiedergabe	WAV (44,1 kHz, 16-Bit, stereo), MP3 (MPEG-1 Audio Layer-3)	
		Aufnahme	WAV (44,1 kHz, 16-Bit, stereo), MP3 (MPEG-1 Audio Layer-3)	
	Funktionen	Time Stretch, Pitch Shift, Vocal Cancel	Ja	
Funktionen	Registrierungs-speicher	Anzahl der Tasten	8	
		Steuerung	Registration Sequence, Freeze	
	Playlist	Anzahl der Einträge (max.)	2500	
	Lesson/Guide		Follow Lights, Any Key, Karao-Key, Your Tempo (mit Tastatur-LEDs)	
	Allgemeine Bedienelemente	Metronome	Ja	
		Tempobereich	5–500, Tap-Tempo	
		Transponierung	–12 – 0 – +12	
Stimmbereich		414,8–440–466,8 Hz (in Schritten von etwa 0,2 Hz)		
Skalentyp	9 Typen			

		CVP-909GP (Flügelausführung)	CVP-909	CVP-905
Funktionen	Bluetooth (Diese Funktionalität ist je nach dem Gebiet, in welchem Sie das Produkt erworben haben, eventuell nicht integriert.)	Bluetooth-Version	4.2	
		Unterstütztes Profil	A2DP	
		Kompatibler Codec	SBC	
		Drahtlos-Ausgabe	Bluetooth-Klasse 2	
		Maximale Kommunikationsdistanz	Ca. 10 m	
		Funkfrequenzen	2401 – 2481 MHz	
		Maximale Ausgangsleistung (EIRP)	4 dBm	
		Modulationsart	FHSS	
	Verschiedenes	Piano Room	Ja	
		Monitorausgang für externen Bildschirm	Ja (mit einem handelsüblichen USB-Display-Adapter*) * Für eine Liste kompatibler Geräte besuchen Sie die Website „Yamaha Downloads“	
		Helligkeitseinstellung	Ja (Display/Tastenbeleuchtung)	
USB-Audio-Interface		44,1 kHz, 24-Bit, stereo		
Speicher und Anschlussmöglichkeiten	Speicher	Interner Speicher	etwa 2 GB	
		Externe Laufwerke	USB-Flash-Laufwerk	
	Anschlüsse	Kopfhörer	Standard-Stereo-Klinkenbuchse (× 2)	
		Mikrofon	Mic/Line In (Standard-Mono-Klinkenbuchse), Eingangslautstärke	
		MIDI	IN, OUT, THRU	
		AUX IN	Stereo-Miniklinkenbuchse	
		AUX OUT	L/L+R, R	
		AUX PEDAL	Ja	
		USB TO DEVICE	Ja (× 2)	
USB TO HOST	Ja			
Audiosystem	Verstärker	(40 W + 30 W + 20 W) × 2 + 80 W		(45 W + 20 W) × 2
	Lautsprecher	(16 cm + 5 cm + 2,5 cm (Kalotte)) × 2 + 20 cm Fichtenkonus-Lautsprecher, Twisted-Flare-Port		(16 cm + 2,5 cm (Kalotte)) × 2
Stromversorgung	Stromverbrauch in Bereitschaft	0,3 W		
	Auto Power Off	Ja		
Mitgeliefertes Zubehör		Benutzerhandbuch, Notenheft, Online-Member-Produktregistrierung, Netzkabel, Bank* * Wird u. U. in Ihrem Gebiet nicht mitgeliefert. Wenden Sie sich bitte an Ihren Yamaha-Händler.		
Separat erhältlich Zubehör (Ist unter Umständen in Ihrer Region nicht lieferbar.)		Kopfhörer (HPH-150/HPH-100/HPH-50), Fußschalter (FC4A/FC5), Fußregler (FC7), USB-Wireless-LAN-Adapter (UD-WL01)		

Der Inhalt dieses Benutzerhandbuchs gilt für die neuesten Technischen Daten zum Zeitpunkt der Veröffentlichung. Um die neueste Version des Benutzerhandbuchs zu erhalten, rufen Sie die Website von Yamaha auf und laden Sie dann die Datei mit dem Benutzerhandbuch herunter. Da die Technischen Daten, das Gerät selbst oder gesondert erhältlich Zubehör nicht in jedem Land gleich sind, setzen Sie sich im Zweifel bitte mit Ihrem Yamaha-Händler in Verbindung.

Stichwortverzeichnis

A

A-B Repeat	73
Abschalten erzwingen	19
AI Fingered (Künstliche Intelligenz)	66
Akkord	66
Akkordbereich	59
Akkordgrifftechnik	65
Anschlagdynamik	40
Anschlagempfindlichkeit	40
Anzeige für die Dateiauswahl	27
ASSIGNABLE-Tasten	31
Audio Loopback	105
Audioaufnahme	76
Audio-Eingangssignal	107
Audio-Song	67
Audio-Umwandlung	85
Aufnahme (Piano Room)	48
Aufnahme (Song)	76
Auto Power Off (Automatische Abschaltung)	19
Automatische Begleitung	58
AUX IN	107

B

Balance	42
Bank	91
Bildschirm	111
Binaurales Sampling	21
Bluetooth Audio	108
Break	62

C

Channel	82, 100
Chord Looper	63
Chordal	87
Chorus-Effekte	99
Computer	105
Copyright	22

D

Datei	32
Datenrad	30
Deckel	17
Delete (Löschen)	34
Demo	13
Display	26

E

Edit (Song)	78, 99
Effekte	99
Ein- und Ausschalten	18
Eintrag	94
Ending-Section	62
EQ	99

F

Factory Reset (Zurücksetzen auf Werkseinstellungen)	42
Favoriten	35
Fehlerbehebung	126
Fill-in	62
Filter	99
Fingered On Bass (Normale Akkordgriffe auf Bass)	65
Foot Controller (Fußregler)	112
Footswitch (Fußschalter)	112
Format	8, 104
Full Keyboard (Gesamte Tastatur)	65

G

Geschwindigkeit (Tempo)	75
GP-Response-Damper-Pedal	38
Grand Expression Modeling	53
Guide	72

H

Halbpedal	38
Haltepedal	38
Helligkeitsregelung	23
Home-Display	26

I

IAC (Intelligent Acoustic Control)	20
Initialisieren (Werkseinstellungen wiederherstellen)	42
Intro-Section	61

K

Karaoke	88
Kompressor	99
Kopfhörer	20
Kopieren	34

L

Language (Sprache)	22
Lautstärke (Song)	42
Lautstärke (Style)	42
Lautstärkeverhältnis	42
Layer-Part	49
Left Hold	52
Left-Part	49
Leisepedal	38
Lyrics (Liedtext)	71

M

Main-Part	49
Main-Section	62
Master Compressor	99
Master Volume (Gesamtlautstärke)	20
Mehrkanalaufnahme	82
Menübereich	27
Menü-Display	28, 113

Metronome	39
MIDI-Anschlüsse	111
MIDI-Aufnahme	76
MIDI-Song	67
Mikrofon	86
Mixer (Mischpult)	98
MP3	76
Multi Finger	65

N

Noise Gate	107
Notenablage	16
Notenschrift	70
nur auf Englisch, Französisch, Deutsch und Spanisch)	9

O

Ordner	33
Organ-Flutes-Voice	56
Owner Name	22

P

Pairing	109
Pan	99
Pause	69
Pedal	38, 112
Piano Lock	52
Piano Room	44
Pitch (Tonhöhe)	41
Pitch Shift	74
Playlist (Wiedergabeliste)	89

R

Reference Manual (Referenzhandbuch)	9
Registrierungsbereich	26
Registrierungsspeicher	89
Rename (Umbenennen)	33
Repeat	73
Restore	42
Reverb-Effekte	99
Rotary Speaker	57
Rücklauf	69
Rücksetzen des Klaviers	52

S

S.Art-/S.Art2-Voice	55
Save	32
Schneller Vorlauf	69
Score (Notendarstellung)	70
Sicherung (Backup)	43
Song-Bereich	26
Songs	67
Sostenuto-Pedal	38
Split Point (Tastaturteilung)	54
Split-Punkt links	54
Stereophonic Optimizer	21
Style-	58
Style-Bereich	26
Style-Split-Punkt	54
Suche	36
Super-Articulation-Voice	55

Synchronstart (MIDI-Song)	70
Synchronstart (Style)	61
Synchronstopp	61

T

Tag	93
Talk	88
Tastaturabdeckung	16
Taste ACMP ON/OFF	61
Tempo	39
Text	71
Time Stretch	75
Touch Curve (Anschlagkurve)	40
Touchscreen	29
Transpose (Transponierung)	41
Tuning (Stimmbereich)	41

U

USB TO DEVICE	103
USB TO HOST	105
USB-Audio-Interface	105
USB-Flash-Laufwerk	103
USB-Wireless-LAN-Adapter	106
User-Daten	27

V

Verbindungen	101
Verschieben	34
Version	22
Vocal Cancel (Gesangsauslöschung)	75
Vocal Harmony (Gesangsharmonien)	87
Vocoder	87
Vocoder-Mono	87
Voice-Bereich	26
Voices	49
Volume	20
VRM	53

W

WAV	76
Wiedergabe (Song)	67
Wiedergabe (Style)	61

Z

Zeicheneingabe	36
Zubehör	9
Zusammenbau	116, 120, 124

MEMO

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright © 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA
Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software—to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".) Each licensee is addressed as "you".

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

- 1.** You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.
You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.
- 2.** You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:
 - a)** You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

- b)** You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.
- c)** If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

- 3.** You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:
 - a)** Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
 - b)** Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
 - c)** Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

- 4.** You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.
- 5.** You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.

6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.
7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.
8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.
9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.
10. Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.
11. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

12. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.
13. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

```
<one line to give the program's name and a brief idea of what it does.>
Copyright © <year> <name of author>
```

```
This program is free software; you can redistribute it and/or modify it
under the terms of the GNU General Public License as published by the
Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your
option) any later version.
```

```
This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT
ANY WARRANTY; without even the implied warranty of
MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.
See the GNU General Public License for more details.
```

```
You should have received a copy of the GNU General Public License
along with this program; if not, write to the Free Software Foundation,
Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA.
```

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program is interactive, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

```
Gnomovision version 69, Copyright © year name of author
Gnomovision comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details
type 'show w'. This is free software, and you are welcome to redistribute it
under certain conditions; type 'show c' for details.
```

The hypothetical commands 'show w' and 'show c' should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, the commands you use may be called something other than 'show w' and 'show c'; they could even be mouse-clicks or menu items—whatever suits your program.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the program, if necessary. Here is a sample; alter the names:

```
Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the program
'Gnomovision' (which makes passes at compilers) written by James
Hacker.
```

```
<signature of Ty Coon>, 1 April 1989
Ty Coon, President of Vice
```

This General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Lesser General Public License instead of this License.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

Copyright © 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA
Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

[This is the first released version of the Lesser GPL. It also counts as the successor of the GNU Library Public License, version 2, hence the version number 2.1.]

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software—to make sure the software is free for all its users.

This license, the Lesser General Public License, applies to some specially designated software packages—typically libraries—of the Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You can use it too, but we suggest you first think carefully about whether this license or the ordinary General Public License is the better strategy to use in any particular case, based on the explanations below.

When we speak of free software, we are referring to freedom of use, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish); that you receive source code or can get it if you want it; that you can change the software and use pieces of it in new free programs; and that you are informed that you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid distributors to deny you these rights or to ask you to surrender these rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link other code with the library, you must provide complete object files to the recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with a two-step method: (1) we copyright the library, and (2) we offer you this license, which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

To protect each distributor, we want to make it very clear that there is no warranty for the free library. Also, if the library is modified by someone else and passed on, the recipients should know that what they have is not the original version, so that the original author's reputation will not be affected by problems that might be introduced by others.

Finally, software patents pose a constant threat to the existence of any free program. We wish to make sure that a company cannot effectively restrict the users of a free program by obtaining a restrictive license from a patent holder. Therefore, we insist that any patent license obtained for a version of the library must be consistent with the full freedom of use specified in this license.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License. This license, the GNU Lesser General Public License, applies to certain designated libraries, and is quite different from the ordinary General Public License. We use this license for certain libraries in order to permit linking those libraries into non-free programs.

When a program is linked with a library, whether statically or using a shared library, the combination of the two is legally speaking a combined work, a derivative of the original library. The ordinary General Public License therefore permits such linking only if the entire combination fits its criteria of freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library.

We call this license the "Lesser" General Public License because it does Less to protect the user's freedom than the ordinary General Public License. It also provides other free software developers Less of an advantage over competing non-free programs. These disadvantages are the reason we use the ordinary General Public License for many libraries. However, the Lesser license provides advantages in certain special circumstances.

For example, on rare occasions, there may be a special need to encourage the widest possible use of a certain library, so that it becomes a de-facto standard. To achieve this, non-free programs must be allowed to use the library. A more frequent case is that a free library does the same job as widely used non-free libraries. In this case, there is little to gain by limiting the free library to free software only, so we use the Lesser General Public License.

In other cases, permission to use a particular library in non-free programs enables a greater number of people to use a large body of free software. For example, permission to use the GNU C Library in non-free programs enables many more people to use the whole GNU operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating system.

Although the Lesser General Public License is Less protective of the users' freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a "work based on the library" and a "work that uses the library". The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License Agreement applies to any software library or other program which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Lesser General Public License (also called "this License"). Each licensee is addressed as "you".

A "library" means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

The "Library", below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A "work based on the Library" means either the Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".)

"Source code" for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

a) The modified work must itself be a software library.

b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.

d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful. (For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the application does not supply it, the square root function must still compute square roots.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same

sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices.

Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a "work that uses the Library". Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

However, linking a "work that uses the Library" with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a "work that uses the Library". The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables.

When a "work that uses the Library" uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also combine or link a "work that uses the Library" with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer's own use and reverse engineering for debugging such modifications.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these things:

- a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable "work that uses the Library", as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)

- b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user's computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.

- c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.

- d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.

- e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

For an executable, the required form of the "work that uses the Library" must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:

- a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.

- b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.

8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.

10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.
13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version"; you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.
14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.
16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

If you develop a new library, and you want it to be of the greatest possible use to the public, we recommend making it free software that everyone can redistribute and change. You can do so by permitting redistribution under these terms (or, alternatively, under the terms of the ordinary General Public License).

To apply these terms, attach the following notices to the library. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

```
<one line to give the library's name and a brief idea of what it does.>
Copyright © <year> <name of author>
```

This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.

This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU Lesser General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU Lesser General Public License along with this library; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the library, if necessary. Here is a sample; alter the names:

```
Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library 'Frob'
(a library for tweaking knobs) written by James Random Hacker.
```

```
<signature of Ty Coon>, 1 April 1990
Ty Coon, President of Vice
```

That's all there is to it!

Hinweis für den Zugriff auf Quellcode

In einem Zeitraum von bis zu drei Jahren nach endgültiger Auslieferung können Sie von Yamaha den Quellcode für alle Teile des Produkts anfordern, die der Lizenz GNU General Public License oder GNU Lesser General Public License unterliegen, indem Sie ein Schreiben an eine der Adressen richten, die am Ende dieser Benutzerhandbuch aufgeführt sind.

Der Quellcode wird kostenlos zur Verfügung gestellt; es kann jedoch sein, dass wir Sie bitten, Yamaha für die durch die Lieferung entstandenen Kosten zu entschädigen.

- Bedenken Sie bitte, dass wir keine Verantwortung für Schäden übernehmen, die aus Änderungen (Hinzufügung/Löschung) an der Software für dieses Produkt entstehen, die von Dritten außer Yamaha selbst (oder von Yamaha hierfür autorisierten Parteien) vorgenommen wurden.
- Bedenken Sie, dass die Wiederverwendung von Quellcode, der von Yamaha an die Public Domain übergeben wurde, keiner Garantie unterliegt und dass Yamaha keine Verantwortung für den Quellcode übernimmt.
- Der Quellcode kann unter folgender Adresse heruntergeladen werden: <https://download.yamaha.com/sourcecodes/ekb/>

Замечание о распространении исходного кода

В течение трех лет после отгрузки с завода можно запросить в компании Yamaha исходный код для любой категории программных продуктов, на которые распространяется Универсальная общественная лицензия GNU или Универсальная общественная лицензия ограниченного применения GNU, обратившись по одному из адресов офисов компании Yamaha, перечисленных в конце данного руководства пользователя.

Исходный код поставляется бесплатно, однако вас могут попросить возместить корпорации Yamaha расходы по его пересылке.

- Следует отметить, что корпорация не несет ответственности за любой ущерб, возникший в результате изменений (дополнений или удалений), произведенных в программном обеспечении для данного продукта третьими лицами, не имеющими отношения к корпорации Yamaha (или не являющимися уполномоченными представителями корпорации Yamaha).
- Также следует отметить, что вторичное использование исходного кода, выпущенного для публичного использования корпорацией Yamaha, не является предметом гарантии и что Yamaha не несет ответственности за любое использование такого исходного кода.
- Исходный код можно загрузить с указанного ниже веб-сайта. <https://download.yamaha.com/sourcecodes/ekb/>

libpng

This copy of the libpng notices is provided for your convenience. In case of any discrepancy between this copy and the notices in the file png.h that is included in the libpng distribution, the latter shall prevail.

COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE:

If you modify libpng you may insert additional notices immediately following this sentence.

This code is released under the libpng license.

libpng versions 1.0.7, July 1, 2000 through 1.6.28, January 5, 2017 are Copyright (c) 2000-2002, 2004, 2006-2017 Glenn Randers-Pehrson, are derived from libpng-1.0.6, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.0.6 with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

Simon-Pierre Cadieux
Eric S. Raymond
Mans Rullgard
Cosmin Truta
Gilles Vollant
James Yu
Mandar Sahasrabudde

and with the following additions to the disclaimer:

There is no warranty against interference with your enjoyment of the library or against infringement. There is no warranty that our efforts or the library will fulfill any of your particular purposes or needs. This library is provided with all faults, and the entire risk of satisfactory quality, performance, accuracy, and effort is with the user.

Some files in the "contrib" directory and some configure-generated files that are distributed with libpng have other copyright owners and are released under other open source licenses.

libpng versions 0.97, January 1998, through 1.0.6, March 20, 2000, are Copyright (c) 1998-2000 Glenn Randers-Pehrson, are derived from libpng-0.96, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.96, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

Tom Lane
Glenn Randers-Pehrson
Willem van Schaik

libpng versions 0.89, June 1996, through 0.96, May 1997, are Copyright (c) 1996-1997 Andreas Dilger, are derived from libpng-0.88, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.88, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

John Bowler
Kevin Bracey
Sam Bushell
Magnus Holmgren
Greg Roelofs
Tom Tanner

Some files in the "scripts" directory have other copyright owners but are released under this license.

libpng versions 0.5, May 1995, through 0.88, January 1996, are Copyright (c) 1995-1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.

For the purposes of this copyright and license, "Contributing Authors" is defined as the following set of individuals:

Andreas Dilger
Dave Martindale
Guy Eric Schalnat
Paul Schmidt
Tim Wegner

The PNG Reference Library is supplied "AS IS". The Contributing Authors and Group 42, Inc. disclaim all warranties, expressed or implied, including, without limitation, the warranties of merchantability and of fitness for any purpose. The Contributing Authors and Group 42, Inc. assume no liability for direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages, which may result from the use of the PNG Reference Library, even if advised of the possibility of such damage.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this source code, or portions hereof, for any purpose, without fee, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented.
2. Altered versions must be plainly marked as such and must not be misrepresented as being the original source.
3. This Copyright notice may not be removed or altered from any source or altered source distribution.

The Contributing Authors and Group 42, Inc. specifically permit, without fee, and encourage the use of this source code as a component to supporting the PNG file format in commercial products. If you use this source code in a product, acknowledgment is not required but would be appreciated.

END OF COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE.

TRADEMARK:

The name "libpng" has not been registered by the Copyright owner as a trademark in any jurisdiction. However, because libpng has been distributed and maintained world-wide, continually since 1995, the Copyright owner claims "common-law trademark protection" in any jurisdiction where common-law trademark is recognized.

OSI CERTIFICATION:

Libpng is OSI Certified Open Source Software. OSI Certified Open Source is a certification mark of the Open Source Initiative. OSI has not addressed the additional disclaimers inserted at version 1.0.7.

EXPORT CONTROL:

The Copyright owner believes that the Export Control Classification Number (ECCN) for libpng is EAR99, which means not subject to export controls or International Traffic in Arms Regulations (ITAR) because it is open source, publicly available software, that does not contain any encryption software. See the EAR, paragraphs 734.3(b)(3) and 734.7(b).

Glenn Randers-Pehrson
glennrp at users.sourceforge.net
January 5, 2017

libuuid

Copyright: 1996, 1997, 1998, 1999, 2007 Theodore Ts'o.
1999 Andreas Dilger (adilger@enel.ucalgary.ca)

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, and the entire permission notice in its entirety, including the disclaimer of warranties.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. The name of the author may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ALL OF WHICH ARE HEREBY DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF NOT ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

libjpeg

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.

imagemagick

Licensed under the ImageMagick License (the "License"); you may not use this file except in compliance with the License. You may obtain a copy of the License at

<https://www.imagemagick.org/script/license.php>

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software distributed under the License is distributed on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied. See the License for the specific language governing permissions and limitations under the License.

FreeType

Portions of this software are copyright © 2016 The FreeType Project (www.freetype.org). All rights reserved.

ICU

COPYRIGHT AND PERMISSION NOTICE

Copyright © 1991-2016 Unicode, Inc. All rights reserved.
Distributed under the Terms of Use in <http://www.unicode.org/copyright.html>.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of the Unicode data files and any associated documentation (the "Data Files") or Unicode software and any associated documentation (the "Software") to deal in the Data Files or Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, and/or sell copies of the Data Files or Software, and to permit persons to whom the Data

Files or Software are furnished to do so, provided that either
(a) this copyright and permission notice appear with all copies of the Data Files or Software, or
(b) this copyright and permission notice appear in associated Documentation.

THE DATA FILES AND SOFTWARE ARE PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT OF THIRD PARTY RIGHTS.

IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDER OR HOLDERS INCLUDED IN THIS NOTICE BE LIABLE FOR ANY CLAIM, OR ANY SPECIAL INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, OR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS OF USE, DATA OR PROFITS, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, NEGLIGENCE OR OTHER TORTIOUS ACTION, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE USE OR PERFORMANCE OF THE DATA FILES OR SOFTWARE.

Except as contained in this notice, the name of a copyright holder shall not be used in advertising or otherwise to promote the sale, use or other dealings in these Data Files or Software without prior written authorization of the copyright holder.

jemalloc

Copyright (C) 2002-2014 Jason Evans <jasone@canonware.com>. All rights reserved.

Copyright (C) 2007-2012 Mozilla Foundation. All rights reserved.

Copyright (C) 2009-2014 Facebook, Inc. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice(s), this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice(s), this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDER(S) "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDER(S) BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

libss2 / libcomerr2

Copyright 1987, 1988 by the Student Information Processing Board of the Massachusetts Institute of Technology

Permission to use, copy, modify, and distribute this software and its documentation for any purpose and without fee is hereby granted, provided that the above copyright notice appear in all copies and that both that copyright notice and this permission notice appear in supporting documentation, and that the names of M.I.T. and the M.I.T. S.I.P.B. not be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the software without specific, written prior permission. M.I.T. and the M.I.T. S.I.P.B. make no representations about the suitability of this software for any purpose. It is provided "as is" without express or implied warranty.

libpopt0

Copyright (c) 1998 Red Hat Software

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE X CONSORTIUM BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Except as contained in this notice, the name of the X Consortium shall not be used in advertising or otherwise to promote the sale, use or other dealings in this Software without prior written authorization from the X Consortium.

pcrc

PCRE LICENCE

PCRE is a library of functions to support regular expressions whose syntax and semantics are as close as possible to those of the Perl 5 language.

Release 8 of PCRE is distributed under the terms of the "BSD" licence, as specified below. The documentation for PCRE, supplied in the "doc" directory, is distributed under the same terms as the software itself.

The basic library functions are written in C and are freestanding. Also included in the distribution is a set of C++ wrapper functions, and a just-in-time compiler that can be used to optimize pattern matching. These are both optional features that can be omitted when the library is built.

THE BASIC LIBRARY FUNCTIONS

Written by: Philip Hazel
Email local part: ph10
Email domain: cam.ac.uk

University of Cambridge Computing Service,
Cambridge, England.

Copyright (c) 1997-2012 University of Cambridge
All rights reserved.

PCRE JUST-IN-TIME COMPILATION SUPPORT

Written by: Zoltan Herczeg
Email local part: hzmester
Email domain: freemail.hu

Copyright (c) 2010-2012 Zoltan Herczeg
All rights reserved.

STACK-LESS JUST-IN-TIME COMPILER

Written by: Zoltan Herczeg
Email local part: hzmester
Email domain: freemail.hu

Copyright (c) 2009-2012 Zoltan Herczeg
All rights reserved.

THE C++ WRAPPER FUNCTIONS

Contributed by: Google Inc.

Copyright (c) 2007-2012, Google Inc.
All rights reserved.

THE "BSD" LICENCE

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- * Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- * Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
- * Neither the name of the University of Cambridge nor the name of Google Inc. nor the names of their contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

End

Gen Shin Gothic

- Gen Shin Gothic is a variant of Source Han Sans that also contains some glyphs derived from M+ OUTLINE FONTS.
- The copyrights to the glyphs in the font data derived from Source Han Sans belong to Adobe.
- The copyrights to the glyphs in the font data derived from M+ OUTLINE FONTS belong to M+ FONTS PROJECT.
- The Gen Shin Gothic font files can be used under the same license as Source Han Sans, SIL Open Font License 1.1.

This Font Software is licensed under the SIL Open Font License, Version 1.1. This license is copied below, and is also available with a FAQ at: <http://scripts.sil.org/OFL>

SIL OPEN FONT LICENSE Version 1.1 - 26 February 2007

PREAMBLE

The goals of the Open Font License (OFL) are to stimulate worldwide development of collaborative font projects, to support the font creation efforts of academic and linguistic communities, and to provide a free and open framework in which fonts may be shared and improved in partnership with others.

The OFL allows the licensed fonts to be used, studied, modified and redistributed freely as long as they are not sold by themselves. The fonts, including any derivative works, can be bundled, embedded, redistributed and/or sold with any software provided that any reserved names are not used by derivative works. The fonts and derivatives, however, cannot be released under any other type of license. The requirement for fonts to remain under this license does not apply to any document created using the fonts or their derivatives.

DEFINITIONS

"Font Software" refers to the set of files released by the Copyright Holder(s) under this license and clearly marked as such. This may include source files, build scripts and documentation.

"Reserved Font Name" refers to any names specified as such after the copyright statement(s).

"Original Version" refers to the collection of Font Software components as distributed by the Copyright Holder(s).

"Modified Version" refers to any derivative made by adding to, deleting, or substituting -- in part or in whole -- any of the components of the Original Version, by changing formats or by porting the Font Software to a new environment.

"Author" refers to any designer, engineer, programmer, technical writer or other person who contributed to the Font Software.

PERMISSION & CONDITIONS

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of the Font Software, to use, study, copy, merge, embed, modify, redistribute, and sell modified and unmodified copies of the Font Software, subject to the following conditions:

- 1) Neither the Font Software nor any of its individual components, in Original or Modified Versions, may be sold by itself.
- 2) Original or Modified Versions of the Font Software may be bundled, redistributed and/or sold with any software, provided that each copy contains the above copyright notice and this license. These can be included either as stand-alone text files, human-readable headers or in the appropriate machine-readable metadata fields within text or binary files as long as those fields can be easily viewed by the user.
- 3) No Modified Version of the Font Software may use the Reserved Font Name(s) unless explicit written permission is granted by the corresponding Copyright Holder. This restriction only applies to the primary font name as presented to the users.
- 4) The name(s) of the Copyright Holder(s) or the Author(s) of the Font Software shall not be used to promote, endorse or advertise any Modified Version, except to acknowledge the contribution(s) of the Copyright Holder(s) and the Author(s) or with their explicit written permission.
- 5) The Font Software, modified or unmodified, in part or in whole, must be distributed entirely under this license, and must not be distributed under any other license. The requirement for fonts to remain under this license does not apply to any document created using the Font Software.

TERMINATION

This license becomes null and void if any of the above conditions are not met.

DISCLAIMER

THE FONT SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO ANY WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT OF COPYRIGHT, PATENT, TRADEMARK, OR OTHER RIGHT. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDER BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INDIRECT, INCIDENTAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE FONT SOFTWARE OR FROM OTHER DEALINGS IN THE FONT SOFTWARE.

Apache License2.0

Copyright (c) 2009-2018 Arm Limited. All rights reserved.

SPDX-License-Identifier: Apache-2.0

Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the License); you may not use this file except in compliance with the License. You may obtain a copy of the License at

www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software distributed under the License is distributed on an AS IS BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied. See the License for the specific language governing permissions and limitations under the License.

Modified BSD license

COPYRIGHT(c) 2016 STMicroelectronics

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. Neither the name of STMicroelectronics nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

Credits und Copyrights für die vorinstallierten Songs

All I Want For Christmas Is You

Words and Music by Mariah Carey and Walter Afanasieff
Copyright © 1994 UNIVERSAL TUNES, BEYONDIDOLIZATION, SONY MUSIC PUBLISHING (US) LLC, TAMAL VISTA MUSIC and KOBALT MUSIC COPYRIGHTS SARL
All Rights for BEYONDIDOLIZATION Administered by UNIVERSAL TUNES
All Rights for SONY MUSIC PUBLISHING (US) LLC and TAMAL VISTA MUSIC Administered by SONY MUSIC PUBLISHING (US) LLC, 424 Church Street, Suite 1200, Nashville, TN 37219
All Rights for KOBALT MUSIC COPYRIGHTS SARL Administered Worldwide by KOBALT SONGS MUSIC PUBLISHING
All Rights Reserved Used by Permission

All The Things You Are

Lyrics by Oscar Hammerstein II
Music by Jerome Kern
Copyright © 1939 UNIVERSAL - POLYGRAM INTERNATIONAL PUBLISHING, INC.
Copyright Renewed
All Rights Reserved Used by Permission

Autumn Leaves

English lyric by Johnny Mercer
French lyric by Jacques Prevert
Music by Joseph Kosma
© 1947, 1950 (Renewed) ENOCH ET CIE
Sole Selling Agent for U.S. and Canada: MORLEY MUSIC CO., by agreement with ENOCH ET CIE
All Rights Reserved

Back For Good

Words and Music by Gary Barlow
Copyright © 1995 Sony Music Publishing (UK) Limited
All Rights Administered by Sony Music Publishing (US) LLC, 424 Church Street, Suite 1200, Nashville, TN 37219
International Copyright Secured All Rights Reserved

Bad Day

Words and Music by Daniel Powter
Copyright © 2005 Song 6 Music
All Rights Administered by BMG Rights Management (US) LLC
All Rights Reserved Used by Permission

Ballade Pour Adeline

By Paul de Senneville
Copyright © 1977 (Renewed) by Coronet-Delphine, Inc. (ASCAP)
All Rights Administered by Regent Music Corporation (BMI)
International Copyright Secured All Rights Reserved
Used by Permission

Beauty And The Beast

from BEAUTY AND THE BEAST
Music by Alan Menken
Lyrics by Howard Ashman
© 1991 Wonderland Music Company, Inc. and Walt Disney Music Company
All Rights Reserved. Used by Permission.

Billie Jean

Words and Music by Michael Jackson
Copyright © 1982 Mijac Music
All Rights Administered by Sony Music Publishing (US) LLC, 424 Church Street, Suite 1200, Nashville, TN 37219
International Copyright Secured All Rights Reserved

Blinding Lights

Words and Music by Abel Tesfaye, Max Martin, Jason Quenneville, Oscar Holter and Ahmad Balshe
Copyright © 2019 KMR Music Royalties II SCSp, MXM, Universal Music Corp., Sal And Co LP, WC Music Corp. and Songs Of Wolf Cousins
All Rights for KMR Music Royalties II SCSp and MXM Administered Worldwide by Kobalt Songs Music Publishing
All Rights for Sal And Co LP Administered by Universal Music Corp.
All Rights for Songs Of Wolf Cousins Administered by WC Music Corp.
All Rights Reserved Used by Permission

Can't Take My Eyes Off Of You

Words and Music by Bob Crewe and Bob Gaudio
Copyright (c) 1967 EMI Longitude Music, Songs Of Universal, Inc., PW Ballads and Seasons Four Music
Copyright Renewed
All Rights on behalf of EMI Longitude Music Administered by Sony Music Publishing (US) LLC, 424 Church Street, Suite 1200, Nashville, TN 37219
All Rights on behalf of PW Ballads and Seasons Four Music Administered by Songs Of Universal, Inc.
International Copyright Secured All Rights Reserved

Candle In The Wind

Words and Music by Elton John and Bernie Taupin
Copyright © 1973 UNIVERSAL/DICK JAMES MUSIC LTD.
Copyright Renewed
All Rights in the United States and Canada Controlled and Administered by UNIVERSAL - SONGS OF POLYGRAM INTERNATIONAL, INC.
All Rights Reserved Used by Permission

Clocks

Words and Music by Guy Berryman, Jon Buckland, Will Champion and Chris Martin
Copyright © 2002 by Universal Music Publishing MGB Ltd.
All Rights in the United States Administered by Universal Music - MGB Songs
International Copyright Secured All Rights Reserved

Cold Heart (PNAU Remix)

Words and Music by Elton John, Bernard J.P. Taupin, Nicholas Littlemore, Peter Mayes, Sam Littlemore, Dean Meredith and Andrew John Meecham
Copyright © 2021 UNIVERSAL MUSIC PUBLISHING LTD., COW DOG MUSIC, INC., HST PUBLISHING LTD., CHENFELD LTD., UNIVERSAL MUSIC PUBLISHING PTY LTD. and BMG RIGHTS MANAGEMENT (UK) LTD.
All Rights for UNIVERSAL MUSIC PUBLISHING LTD., COW DOG MUSIC, INC. and CHENFELD LTD. in the United States Administered by UNIVERSAL - POLYGRAM INTERNATIONAL PUBLISHING, INC.
All Rights for HST PUBLISHING LTD. and UNIVERSAL MUSIC PUBLISHING PTY LTD. in the United States Administered by UNIVERSAL - SONGS OF POLYGRAM INTERNATIONAL, INC.
All Rights for BMG RIGHTS MANAGEMENT (UK) LTD. Administered by BMG RIGHTS MANAGEMENT (US) LLC
All Rights Reserved Used by Permission - Contains elements of "Sacrifice" and "Rocket Man (I Think It's Gonna Be A Long Long Time)" by Elton John and Bernie Taupin

Dancing Queen

Words and Music by Benny Andersson, Bjorn Ulvaeus and Stig Anderson
Copyright © 1976, 1977 UNIVERSAL/UNION SONGS MUSIKFORLAG AB
Copyright Renewed
All Rights in the United States and Canada Administered by UNIVERSAL - POLYGRAM INTERNATIONAL PUBLISHING, INC. and EMI GROVE PARK MUSIC, INC.
All Rights Reserved Used by Permission

Don't You Worry 'Bout A Thing

Words and Music by Stevie Wonder
Copyright © 1973 Jobete Music Co., Inc. and Black Bull Music
Copyright Renewed
All Rights Administered by Sony Music Publishing (US) LLC, 424 Church Street, Suite 1200, Nashville, TN 37219
International Copyright Secured All Rights Reserved

Eternal Flame

Words and Music by Billy Steinberg, Tom Kelly and Susanna Hoffs
Copyright © 1988 Sony Music Publishing (US) LLC and Bangophile Music
All Rights on behalf of Sony Music Publishing (US) LLC Administered by Sony Music Publishing (US) LLC, 424 Church Street, Suite 1200, Nashville, TN 37219
All Rights on behalf of Bangophile Music Controlled and Administered by Songs Of Universal, Inc.
International Copyright Secured All Rights Reserved

Every Breath You Take

Music and Lyrics by Sting
Copyright © 1983 SONGS OF UNIVERSAL, INC.
All Rights Reserved Used by Permission

Fields Of Gold

Music and Lyrics by Sting
Copyright © 1993 SONGS OF UNIVERSAL, INC.
All Rights Reserved Used by Permission

Final Countdown

Words and Music by Joey Tempest
Copyright © 1986 EMI Music Publishing Ltd.
All Rights Administered by Sony Music Publishing (US) LLC, 424 Church Street, Suite 1200, Nashville, TN 37219
International Copyright Secured All Rights Reserved

The Girl From Ipanema (Garôta De Ipanema)

Music by Antônio Carlos Jobim
English Words by Norman Gimbel
Original Words by Vinicius De Moraes
Copyright © 1963 ANTONIO CARLOS JOBIM and VINICIUS DE MORAES, Brazil
Copyright Renewed 1991 and Assigned to SONGS OF UNIVERSAL, INC. and WORDS WEST LLC
English Words Renewed 1991 by NORMAN GIMBEL for the World and Assigned to WORDS WEST LLC (P.O. Box 15187, Beverly Hills, CA 90209 USA)
All Rights Reserved Used by Permission

Hallelujah

Words and Music by Leonard Cohen
Copyright © 1985 Sony Music Publishing (US) LLC
All Rights Administered by Sony Music Publishing (US) LLC, 424 Church Street, Suite 1200, Nashville, TN 37219
International Copyright Secured All Rights Reserved

Hey Jude

Words and Music by John Lennon and Paul McCartney
Copyright © 1968 Sony Music Publishing (US) LLC
Copyright Renewed
All Rights Administered by Sony Music Publishing (US) LLC, 424 Church Street, Suite 1200, Nashville, TN 37219
International Copyright Secured All Rights Reserved

Higher Love

Words and Music by Will Jennings and Steve Winwood
Copyright © 1986 BLUE SKY RIDER SONGS and F.S. MUSIC LTD.
All Rights for BLUE SKY RIDER SONGS Administered by IRVING MUSIC, INC.
All Rights for F.S. MUSIC LTD. Administered Worldwide by SONGS OF KOBALT MUSIC PUBLISHING
All Rights Reserved Used by Permission

The House Of The Rising Sun

Words and Music by Alan Price
Copyright © 1964 Keith Prowse Music Publishing Co., Ltd. and Anthem Cantaloupe Music
Copyright Renewed
All Rights Administered by Sony Music Publishing (US) LLC, 424 Church Street, Suite 1200, Nashville, TN 37219
International Copyright Secured All Rights Reserved

I Will Always Love You

Words and Music by Dolly Parton
Copyright © 1973 Velvet Apple Music
Copyright Renewed
All Rights Administered by Sony Music Publishing (US) LLC, 424 Church Street, Suite 1200, Nashville, TN 37219
International Copyright Secured All Rights Reserved

In The Mood

By Joe Garland
Copyright © 1939, 1960 Shapiro, Bernstein & Co., Inc., New York
Copyright Renewed
All Rights Administered Worldwide by Reservoir Media Management, Inc.
All Rights Reserved Used by Permission

Into The Unknown

from FROZEN 2
Music and Lyrics by Kristen Anderson-Lopez and Robert Lopez
© 2019 Wonderland Music Company, Inc.
All Rights Reserved. Used by Permission.

It Must Have Been Love

Words and Music by Per Gessle
Copyright © 1990 JIMMY FUN MUSIC
All Rights Administered in the United States and Canada by UNIVERSAL - SONGS OF POLYGRAM INTERNATIONAL, INC.
All Rights Reserved Used by Permission

Just The Way You Are

Words and Music by Billy Joel
Copyright © 1977 IMPULSIVE MUSIC
Copyright Renewed
All Rights Administered by ALMO MUSIC CORP.
All Rights Reserved Used by Permission

La Bamba

By Richard Valenzuela
Copyright © 1959 EMI Longitude Music and Valens Heirs Designee
Copyright Renewed
All Rights Administered by Sony Music Publishing (US) LLC, 424 Church Street, Suite 1200, Nashville, TN 37219

International Copyright Secured All Rights Reserved

Let It Be

Words and Music by John Lennon and Paul McCartney
Copyright © 1970 Sony Music Publishing (US) LLC
Copyright Renewed
All Rights Administered by Sony Music Publishing (US) LLC, 424 Church Street, Suite 1200, Nashville, TN 37219
International Copyright Secured All Rights Reserved

Let It Go

from FROZEN
Music and Lyrics by Kristen Anderson-Lopez and Robert Lopez
© 2013 Wonderland Music Company, Inc.
All Rights Reserved. Used by Permission.

Let There Be Love

Lyric by Ian Grant
Music by Lionel Rand
Copyright © 1940 Shapiro, Bernstein & Co., Inc., New York
Copyright Renewed
All Rights Administered Worldwide by Reservoir Media Management, Inc.
All Rights Reserved Used by Permission

Lover

Words and Music by Taylor Swift
Copyright © 2019 Sony Music Publishing (US) LLC and Taylor Swift Music
All Rights Administered by Sony Music Publishing (US) LLC, 424 Church Street, Suite 1200, Nashville, TN 37219
International Copyright Secured All Rights Reserved

Mas Que Nada

Words and Music by Jorge Ben
Copyright © 1963 by Peermusic do Brasil Edições Musicais Ltda.
Copyright Renewed
All Rights Administered by Peer International Corporation
International Copyright Secured All Rights Reserved

Moon River

from the Paramount Picture BREAKFAST AT TIFFANY'S
Words by Johnny Mercer
Music by Henry Mancini
Copyright © 1961 Sony Music Publishing (US) LLC
Copyright Renewed
All Rights Administered by Sony Music Publishing (US) LLC, 424 Church Street, Suite 1200, Nashville, TN 37219
International Copyright Secured All Rights Reserved

Moves Like Jagger

Words and Music by Adam Levine, Benjamin Levin, Ammar Malik and Shellback
Copyright © 2010, 2011 by Universal Music - Careers, Sudgee Music, Matza Ball Music, Where Da Kasz At, Maru Cha Cha and MXM
All Rights for Sudgee Music Administered by Universal Music - Careers
All Rights for Matza Ball Music Administered by Concord Avenue c/o Concord Music Publishing
All Rights for Where Da Kasz At and Maru Cha Cha Administered Worldwide by Songs Of Kobalt Music Publishing
All Rights for MXM Administered Worldwide by Kobalt Songs Music Publishing
International Copyright Secured All Rights Reserved

My Heart Will Go On (Love Theme From 'Titanic')

from the Paramount and Twentieth Century Fox Motion Picture TITANIC
Music by James Horner
Lyric by Will Jennings
Copyright © 1997 Sony Harmony, Sony Melody, T C F Music Publishing, Inc., Fox Film Music Corporation and Blue Sky Rider Songs
All Rights on behalf of Sony Harmony and Sony Melody Administered by Sony Music Publishing (US) LLC, 424 Church Street, Suite 1200, Nashville, TN 37219
All Rights on behalf of Blue Sky Rider Songs Administered by Irving Music, Inc.
International Copyright Secured All Rights Reserved

My Life

Words and Music by Billy Joel
Copyright © 1978 IMPULSIVE MUSIC
All Rights Administered by ALMO MUSIC CORP.
All Rights Reserved Used by Permission

Perfect

Words and Music by Ed Sheeran
Copyright © 2017 Sony Music Publishing (UK) Limited
All Rights Administered by Sony Music Publishing (US) LLC, 424 Church Street, Suite 1200, Nashville, TN 37219
International Copyright Secured All Rights Reserved

Poker Face

Words and Music by Stefani Germanotta and RedOne
Copyright © 2008 Sony Music Publishing (US) LLC, House Of Gaga Publishing Inc. and RedOne Productions, LLC
All Rights Administered by Sony Music Publishing (US) LLC, 424 Church Street, Suite 1200, Nashville, TN 37219
International Copyright Secured All Rights Reserved

Pride And Joy

Written by Stevie Ray Vaughan
Copyright © 1985 Ray Vaughan Music (ASCAP)
All Rights Administered by Wixen Music Publishing, Inc.
All Rights Reserved Used by Permission

Route 66

By Bobby Troup
Copyright © 1946, Renewed 1973, Assigned 1974 to Londontown Music
All Rights outside the U.S.A. controlled by Edwin H. Morris & Company, A Division of MPL Music Publishing, Inc.
International Copyright Secured All Rights Reserved

Señorita

Words and Music by Camila Cabello, Charlotte Aitchison, Jack Patterson, Shawn Mendes, Magnus Hoiberg, Benjamin Levin, Ali Tamposi and Andrew Wotman
Copyright © 2019 Maidmetal Limited, Milamoon Songs, Stellar Songs Ltd., EMI Music Publishing Ltd., Songs Of Universal, Inc., Mendes Music, Infinite Stripes, Back Hair Music Publishing, Universal Music Works, Please Don't Forget To Pay Me Music, Reservoir 416 and Andrew Watt Music
All Rights on behalf of Maidmetal Limited, Milamoon Songs, Stellar Songs Ltd. and EMI Music Publishing Ltd. Administered by Sony Music Publishing (US) LLC, 424 Church Street, Suite 1200, Nashville, TN 37219
All Rights on behalf of Mendes Music, Infinite Stripes and Back Hair Music Publishing Administered by Songs Of Universal, Inc.

All Rights on behalf of Please Don't Forget To Pay Me Music Administered by Universal Music Works
All Rights on behalf of Reservoir 416 Administered Worldwide by Reservoir Media Management, Inc.
All Rights on behalf of Andrew Watt Music Administered Worldwide by Songs Of Kobalt Music Publishing
International Copyright Secured All Rights Reserved

Shallow

from A STAR IS BORN
Words and Music by Stefani Germanotta, Mark Ronson, Andrew Wyatt and Anthony Rossomando
Copyright © 2018 Sony Music Publishing (US) LLC, SG Songs Worldwide, Concord Copyrights, Songs Of Zelig, Concord Road, White Bull Music Group, Concord Boulevard, Stephaniesays Music, Warner-Barham Music, LLC and Warner-Olive Music, LLC
All Rights on behalf of Sony Music Publishing (US) LLC and SG Songs Worldwide Administered by Sony Music Publishing (US) LLC, 424 Church Street, Suite 1200, Nashville, TN 37219
All Rights on behalf of Songs Of Zelig Administered by Concord Copyrights c/o Concord Music Publishing
All Rights on behalf of White Bull Music Group Administered by Concord Road c/o Concord Music Publishing
All Rights on behalf of Stephaniesays Music Administered by Concord Boulevard c/o Concord Music Publishing
All Rights (Excluding Print) on behalf of Warner-Barham Music, LLC Administered by Songs Of Universal, Inc.
All Rights (Excluding Print) on behalf of Warner-Olive Music, LLC Administered by Universal Music Corp.
Exclusive Worldwide Print Rights on behalf of Warner-Barham Music, LLC and Warner-Olive Music, LLC Administered by Alfred Music International Copyright Secured All Rights Reserved

Someone Like You

Words and Music by Adele Adkins and Dan Wilson
Copyright © 2011 MELTED STONE PUBLISHING LTD., BMG MONARCH and SUGAR LAKE MUSIC
All Rights for MELTED STONE PUBLISHING LTD. in the U.S. and Canada Administered by UNIVERSAL - POLYGRAM INTERNATIONAL TUNES, INC.
All Rights for BMG MONARCH and SUGAR LAKE MUSIC Administered by BMG RIGHTS MANAGEMENT (US) LLC
All Rights Reserved Used by Permission

Someone You Loved

Words and Music by Lewis Capaldi, Benjamin Kohn, Peter Kelleher, Thomas Barnes and Samuel Roman
Copyright © 2018 BMG Gold Songs, BMG Rights Management (UK) Ltd., Sony Music Publishing (UK) Limited and EMI Music Publishing Ltd.
All Rights for BMG Gold Songs and BMG Rights Management (UK) Ltd. Administered by BMG Rights Management (US) LLC
All Rights for Sony Music Publishing (UK) Limited and EMI Music Publishing Ltd. Administered by Sony Music Publishing (US) LLC, 424 Church Street, Suite 1200, Nashville, TN 37219
All Rights Reserved Used by Permission

Spanish Eyes

Words by Charles Singleton and Eddie Snyder
Music by Bert Kaempfert
Copyright © 1965 Bert Kaempfert Music
Copyright Renewed
All Rights Administered by Sony Music Publishing (US) LLC, 424 Church Street, Suite 1200, Nashville, TN 37219
International Copyright Secured All Rights Reserved

10,000 Hours

Words and Music by Dan Smyers, Jordan Reynolds, Shay Mooney, Justin Bieber, Jason Boyd and Jessie Jo Dillon
© 2019 WC MUSIC CORP., BEATS AND BANJOS, BUCKEYE26, JREYNMUSIC, WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP., SHAY MOONEY MUSIC, UNIVERSAL MUSIC CORP., BIEBER TIME PUBLISHING, BMG GOLD SONGS, POO BZ PUBLISHING INC., BIG MUSIC MACHINE and BIG ASS PILE OF DIMES MUSIC
All Rights for BEATS AND BANJOS, BUCKEYE26 and JREYNMUSIC Administered by WC MUSIC CORP.
All Rights for SHAY MOONEY MUSIC Administered by WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP.
All Rights for BIEBER TIME PUBLISHING Administered by UNIVERSAL MUSIC CORP.
All Rights for BMG GOLD SONGS and POO BZ PUBLISHING INC. Administered by BMG RIGHTS MANAGEMENT (US) LLC
All Rights Reserved Used by Permission

Unchained Melody

Lyric by Hy Zaret
Music by Alex North
© 1955 (Renewed) North Melody Publishing (SESAC) and HZUM Publishing (SESAC) c/o Unchained Melody Publishing, LLC
All Rights Reserved Used by Permission

Up Where We Belong

from the Paramount Picture AN OFFICER AND A GENTLEMAN
Words by Will Jennings
Music by Buffy Sainte-Marie and Jack Nitzsche
Copyright © 1982 Sony Music Publishing (US) LLC
All Rights Administered by Sony Music Publishing (US) LLC, 424 Church Street, Suite 1200, Nashville, TN 37219
International Copyright Secured All Rights Reserved

What A Wonderful World

Words and Music by George David Weiss and Bob Thiele
Copyright © 1967 by Range Road Music Inc., Quartet Music and Abilene Music
Copyright Renewed
All Rights for Range Road Music Inc. Administered by Round Hill Carlin, LLC
All Rights for Quartet Music Administered by BMG Rights Management (US) LLC
All Rights for Abilene Music Administered by Concord Sounds c/o Concord Music Publishing International Copyright Secured All Rights Reserved
Used by Permission

White Christmas

from the Motion Picture Irving Berlin's HOLIDAY INN
Words and Music by Irving Berlin
© Copyright 1940, 1942 by Irving Berlin
Copyright Renewed
International Copyright Secured All Rights Reserved

Wonderful Tonight

Words and Music by Eric Clapton
Copyright © 1977 by Eric Patrick Clapton
Copyright Renewed
International Copyright Secured All Rights Reserved

Wonderwall

Words and Music by Noel Gallagher
Copyright © 1995 SM Music Publishing UK Limited and Oasis Music
All Rights Administered by Sony Music Publishing (US) LLC, 424 Church Street, Suite 1200, Nashville, TN 37219
International Copyright Secured All Rights Reserved

You've Lost That Lovin' Feelin'

Words and Music by Barry Mann, Cynthia Weil and Phil Spector
Copyright © 1964, 1965 Screen Gems-EMI Music Inc., Dyad Music Ltd. and Mother Bertha Music
Copyright Renewed
All Rights on behalf of Screen Gems-EMI Music Inc. Administered by Sony Music Publishing (US) LLC, 424 Church Street, Suite 1200, Nashville, TN 37219
International Copyright Secured All Rights Reserved

Your Song

Words and Music by Elton John and Bernie Taupin
Copyright © 1969 UNIVERSAL/DICK JAMES MUSIC LTD.
Copyright Renewed
All Rights in the United States and Canada Controlled and Administered by UNIVERSAL - SONGS OF POLYGRAM INTERNATIONAL, INC.
All Rights Reserved Used by Permission

For European Union and United Kingdom

EN	SIMPLIFIED EU DECLARATION OF CONFORMITY / SIMPLIFIED UK DECLARATION OF CONFORMITY
<p>Hereby, Yamaha Music Europe GmbH declares that the radio equipment type [CVP-909GP, CVP-909, CVP-905] is in compliance with Directive 2014/53/EU and the radio equipment regulations of UK. The full texts of the EU declaration of conformity and the UK declaration of conformity are available at the following internet address: https://europe.yamaha.com/en/support/compliance/doc.html</p>	
FR	DECLARATION UE DE CONFORMITE SIMPLIFIEE
<p>Le soussigné, Yamaha Music Europe GmbH, déclare que l'équipement radioélectrique du type [CVP-909GP, CVP-909, CVP-905] est conforme à la directive 2014/53/UE. Le texte complet de la déclaration UE de conformité est disponible à l'adresse internet suivante : https://europe.yamaha.com/en/support/compliance/doc.html</p>	
DE	VEREINFACHTE EU-KONFORMITÄTSEKTLÄRUNG
<p>Hiermit erklärt Yamaha Music Europe GmbH, dass der Funkanlagentyp [CVP-909GP, CVP-909, CVP-905] der Richtlinie 2014/53/EU entspricht. Der vollständige Text der EU-Konformitätserklärung ist unter der folgenden Internetadresse verfügbar: https://europe.yamaha.com/en/support/compliance/doc.html</p>	
SV	FÖRENKLAD EU-FÖRSÄKRAN OM ÖVERENSSTÄMMELSE
<p>Härmed försäkrar Yamaha Music Europe GmbH att denna typ av radioutrustning [CVP-909GP, CVP-909, CVP-905] överensstämmer med direktiv 2014/53/EU. Den fullständiga texten till EU-försäkran om överensstämmelse finns på följande webbadress: https://europe.yamaha.com/en/support/compliance/doc.html</p>	
IT	DICHIARAZIONE DI CONFORMITÀ UE SEMPLIFICATA
<p>Il fabbricante, Yamaha Music Europe GmbH, dichiara che il tipo di apparecchiatura radio [CVP-909GP, CVP-909, CVP-905] è conforme alla direttiva 2014/53/UE. Il testo completo della dichiarazione di conformità UE è disponibile al seguente indirizzo Internet: https://europe.yamaha.com/en/support/compliance/doc.html</p>	
ES	DECLARACIÓN UE DE CONFORMIDAD SIMPLIFICADA
<p>Por la presente, Yamaha Music Europe GmbH declara que el tipo de equipo radioeléctrico [CVP-909GP, CVP-909, CVP-905] es conforme con la Directiva 2014/53/UE. El texto completo de la declaración UE de conformidad está disponible en la dirección Internet siguiente: https://europe.yamaha.com/en/support/compliance/doc.html</p>	
PT	DECLARAÇÃO UE DE CONFORMIDADE SIMPLIFICADA
<p>O(a) abaixo assinado(a) Yamaha Music Europe GmbH declara que o presente tipo de equipamento de rádio [CVP-909GP, CVP-909, CVP-905] está em conformidade com a Diretiva 2014/53/UE. O texto integral da declaração de conformidade está disponível no seguinte endereço de Internet: https://europe.yamaha.com/en/support/compliance/doc.html</p>	
NL	VEREENVOUDIGDE EU-CONFORMITEITSVERKLARING
<p>Hierbij verklaar ik, Yamaha Music Europe GmbH, dat het type radioapparatuur [CVP-909GP, CVP-909, CVP-905] conform is met Richtlijn 2014/53/EU. De volledige tekst van de EU-conformiteitsverklaring kan worden geraadpleegd op het volgende internetadres: https://europe.yamaha.com/en/support/compliance/doc.html</p>	
BG	ОПРОСТЕНА ЕС ДЕКЛАРАЦИЯ ЗА СЪОТВЕТСТВИЕ
<p>С настоящото Yamaha Music Europe GmbH декларира, че този тип радиосъоръжение [CVP-909GP, CVP-909, CVP-905] е в съответствие с Директива 2014/53/ЕС. Цялостният текст на ЕС декларацията за съответствие може да се намери на следния интернет адрес: https://europe.yamaha.com/en/support/compliance/doc.html</p>	
CS	ZJEDNODUŠENÉ EU PROHLÁŠENÍ O SHODĚ
<p>Timto Yamaha Music Europe GmbH prohlašuje, že typ rádiového zařízení [CVP-909GP, CVP-909, CVP-905] je v souladu se směrnicí 2014/53/EU. Úplné znění EU prohlášení o shodě je k dispozici na této internetové adrese: https://europe.yamaha.com/en/support/compliance/doc.html</p>	
DA	FORENKLET EU-OVERENSSTEMMELSESEKTLÆRING
<p>Herved erklærer Yamaha Music Europe GmbH, at radioudstyrstypen [CVP-909GP, CVP-909, CVP-905] er i overensstemmelse med direktiv 2014/53/EU. EU-overensstemmelseserklæringens fulde tekst kan findes på følgende internetadresse: https://europe.yamaha.com/en/support/compliance/doc.html</p>	
ET	LIHTSUSTATUD ELI VASTAVUSDEKLARATSIOON
<p>Käesolevaga deklareerib Yamaha Music Europe GmbH, et käesolev raadioseadme tüüp [CVP-909GP, CVP-909, CVP-905] vastab direktiivi 2014/53/EL nõuetele. ELi vastavusdeklaratsiooni täielik tekst on kättesaadav järgmisel internetiaadressil: https://europe.yamaha.com/en/support/compliance/doc.html</p>	
EL	ΑΠΛΟΥΣΤΕΥΜΕΝΗ ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΜΜΟΡΦΩΣΗΣ ΕΕ
<p>Με την παρούσα ο/η Yamaha Music Europe GmbH, δηλώνει ότι ο ραδιοεξοπλισμός [CVP-909GP, CVP-909, CVP-905] πληροί την οδηγία 2014/53/ΕΕ. Το πλήρες κείμενο της δήλωσης συμμόρφωσης ΕΕ διατίθεται στην ακόλουθη ιστοσελίδα στο διαδίκτυο: https://europe.yamaha.com/en/support/compliance/doc.html</p>	
HR	POJEDNOSTAVLJENA EU IZJAVA O SUKLADNOSTI
<p>Yamaha Music Europe GmbH ovime izjavljuje da je radijska oprema tipa [CVP-909GP, CVP-909, CVP-905] u skladu s Direktivom 2014/53/EU. Cjeloviti tekst EU izjave o sukladnosti dostupan je na sljedećoj internetskoj adresi: https://europe.yamaha.com/en/support/compliance/doc.html</p>	
LV	VIENKĀRŠOTA ES ATBILSTĪBAS DEKLARĀCIJA
<p>Ar šo Yamaha Music Europe GmbH deklarē, ka radioiekārta [CVP-909GP, CVP-909, CVP-905] atbilst Direktīvai 2014/53/ES. Pilns ES atbilstības deklarācijas teksts ir pieejams šādā interneta vietnē: https://europe.yamaha.com/en/support/compliance/doc.html</p>	
LT	SUPAPRASTINTA ES ATITIKTIES DEKLARACIJA
<p>Aš, Yamaha Music Europe GmbH, patvirtinu, kad radijo įrenginių tipas [CVP-909GP, CVP-909, CVP-905] atitinka Direktivą 2014/53/ES. Visas ES atitikties deklaracijos tekstas prieinamas šiuo interneto adresu: https://europe.yamaha.com/en/support/compliance/doc.html</p>	
HU	EGYSZERŰSÍTETT EU-MEGFELELŐSÉGI NYILATKOZAT
<p>Yamaha Music Europe GmbH igazolja, hogy a [CVP-909GP, CVP-909, CVP-905] típusú rádióberendezés megfelel a 2014/53/EU irányelvnek. Az EU-megfelelőségi nyilatkozat teljes szövege elérhető a következő internetes címen: https://europe.yamaha.com/en/support/compliance/doc.html</p>	
PL	UPROSZCZONA DEKLARACJA ZGODNOŚCI UE
<p>Yamaha Music Europe GmbH niniejszym oświadcza, że typ urządzenia radiowego [CVP-909GP, CVP-909, CVP-905] jest zgodny z dyrektywą 2014/53/UE. Pełny tekst deklaracji zgodności UE jest dostępny pod następującym adresem internetowym: https://europe.yamaha.com/en/support/compliance/doc.html</p>	
RO	DECLARAȚIA UE DE CONFORMITATE SIMPLIFICATĂ
<p>Prin prezenta, Yamaha Music Europe GmbH declară că tipul de echipamente radio [CVP-909GP, CVP-909, CVP-905] este în conformitate cu Directiva 2014/53/UE. Textul integral al declarației UE de conformitate este disponibil la următoarea adresă internet: https://europe.yamaha.com/en/support/compliance/doc.html</p>	
SK	ZJEDNODUŠENÉ EU VYHLÁSENIE O ZHODE
<p>Yamaha Music Europe GmbH týmto vyhlasuje, že rádiové zariadenie typu [CVP-909GP, CVP-909, CVP-905] je v súlade so smernicou 2014/53/EÚ. Úplné EÚ vyhlásenie o zhode je k dispozícii na tejto internetovej adrese: https://europe.yamaha.com/en/support/compliance/doc.html</p>	
SL	POENOSTAVLJENA IZJAVA EU O SKLADNOSTI
<p>Yamaha Music Europe GmbH potrjuje, da je tip radijske opreme [CVP-909GP, CVP-909, CVP-905] skladen z Direktivo 2014/53/EU. Celotno besedilo izjave EU o skladnosti je na voljo na naslednjem spletnem naslovu: https://europe.yamaha.com/en/support/compliance/doc.html</p>	
FI	YKSINKERTAISTETTU EU-VAATIMUSTENMUKAISUUSVAKUUTUS
<p>Yamaha Music Europe GmbH vakuuttaa, että radiolaitetyyppi [CVP-909GP, CVP-909, CVP-905] on direktiivin 2014/53/EU mukainen. EU-vaatimustenmukaisuusvakuutuksen täysimittainen teksti on saatavilla seuraavassa internetosoitteessa: https://europe.yamaha.com/en/support/compliance/doc.html</p>	
TR	BASİTLEŞTİRİLMİŞ AVRUPA BİRLİĞİ UYGUNLUK BİLDİRİMİ
<p>İşbu belge ile, Yamaha Music Europe GmbH, radyo cihaz tipinin [CVP-909GP, CVP-909, CVP-905], Direktif 2014/53/AB'ye uygunluğunu beyan eder. AB uyumu beyanının tam metni aşağıdaki internet adresinden edinilebilir: https://europe.yamaha.com/en/support/compliance/doc.html</p>	

(559-M01 RED DoC URL 02)

Important Notice: Power management information for customers in European Economic Area (EEA), Switzerland and Turkey

Remarque importante : Informations sur la gestion de l'alimentation pour les clients de l'Espace économique européen (EEE), de Suisse et de Turquie

Yamaha products are equipped with a power management function. Some products allow you to disable that function, or to extend the amount of time that elapses before the power is turned off or set to standby. In these cases, energy consumption will increase.	English
Yamaha-Produkte sind mit einer Power-Management-Funktion ausgestattet. Bei einigen Produkten können Sie diese Funktion ausschalten oder die Zeitdauer, die verstreicht, bis das Instrument ausgeschaltet oder in Bereitschaft versetzt wird, verlängern. In diesen Fällen erhöht sich der Energieverbrauch.	Deutsch
Les produits Yamaha sont équipés d'une fonction de gestion de l'alimentation. Certains produits vous permettent de désactiver cette fonction ou d'allonger le délai avant la mise hors tension ou la mise en veille. Dans ces cas, la consommation d'énergie augmente.	Français
Yamaha-producten zijn uitgerust met een energiebeheerfunctie. Bij sommige producten kunt u die functie uitschakelen of de tijd verlengen die verstrijkt voordat de stroom wordt uitgeschakeld of in stand-by wordt gezet. In deze gevallen zal het energieverbruik toenemen.	Nederlands
Los productos Yamaha están equipados con una función de administración de energía. Algunos productos permiten desactivar esa función o ampliar el tiempo que transcurre antes de apagar la alimentación o poner el producto en modo de espera. En estos casos, el consumo de energía aumentará.	Español
I prodotti Yamaha sono dotati di una funzione di gestione dell'alimentazione. Alcuni prodotti consentono di disattivare tale funzione o di estendere il periodo di tempo che trascorre prima che l'alimentazione venga spenta o impostata in standby. In questi casi, il consumo energetico aumenterà.	Italiano
Os produtos Yamaha são equipados com uma função de gerenciamento de energia. Alguns produtos permitem desativar essa função ou estender o tempo decorrido antes de se desligar ou entrar em standby. Nesses casos, o consumo de energia aumentará.	Português
Τα προϊόντα της Yamaha είναι εξοπλισμένα με μια λειτουργία διαχείρισης ισχύος. Ορισμένα προϊόντα σας δίνουν τη δυνατότητα να απενεργοποιείτε αυτή τη λειτουργία ή να επεκτείνετε το χρονικό διάστημα μέχρι την απενεργοποίηση ή τη θέση σε κατάσταση αναμονής. Σε αυτές τις περιπτώσεις, η κατανάλωση ενέργειας θα αυξηθεί.	Ελληνικά
Yamaha-produkterna är utrustade med en energihanteringsfunktion. För vissa produkter kan du inaktivera den funktionen eller för att förlänga tiden som förlutit innan strömmen stängs av eller ställs i vänteläge. I dessa fall ökar energiförbrukningen.	Svenska
Yamahas produkter har en strømstyringsfunktion. På nogle produkter er det muligt at deaktivere denne funktion eller at forlænge den tid, der går, før der slukkes for strømmen, eller sættes på standby. I disse tilfælde vil strømforbruget stige.	Dansk
Yamaha-tuotteet on varustettu virranhallintatoiminnolla. Joissakin tuotteissa voit poistaa toiminnon käytöstä tai pidentää aikaa, joka kuluu ennen virran katkaisemista tai valmiustilaan asettamista. Näissä tapauksissa energiankulutus kasvaa.	Suomi
Produkty Yamaha są wyposażone w funkcję zarządzania energią. Niektóre produkty umożliwiają wyłączenie tej funkcji lub wydłużenie czasu, jaki upływa do wyłączenia zasilania lub przejścia w tryb gotowości. W takich przypadkach zużycie energii wzrośnie.	Polski
Produkty Yamaha jsou vybaveny funkcí správy napájení. Některé produkty umožňují tuto funkci zakázat nebo prodloužit dobu, která má uběhnout před vypnutím napájení nebo pohotovostním režimem. V těchto případech se zvýší spotřeba elektřiny.	Čeština
A Yamaha termékék energiamedzszent funkcióval vannak ellátva. Egyes termékék lehetővé teszik, hogy letiltás ezt a funkciót, vagy meghosszabbítsa a kikapcsolás vagy készenléti állapotba helyezés előtt eltelt időt. Ezekben az esetekben az energiafogyasztás növekedni fog.	Magyar
Yamaha tooted on varustatud toitehalduse funktsiooniga. Mõned tooted võimaldavad teil selle funktsiooni keelata või pikendada aega, mis möödub enne toite väljalülitamist või ooterežimi seadmist. Sellistel juhtudel suureneb energiatarbimine.	Eesti
Yamaha izstrādājumi ir aprīkoti ar barošanas pārvaldības funkciju. Dažiem izstrādājumiem šo funkciju var atspējot vai pildzināt laiku, kam jāpaiet pirms barošanas atslēgšanas vai pāriešanas gaidstāves režīmā. Šādā gadījumā palielināsies enerģijas patēriņš.	Latviešu
„Yamaha” gaminiuose yra energijos sąnaudų valdymo funkcija. Kai kurie gaminiai leidžia išjungti šią funkciją arba pratęsti laiką, praėjusį prieš išjungiant maitinimą arba jungiant budėjimo režimą. Tokiais atvejais energijos suvartojimas padidės.	Lietuvių
Produkty spoločnosti Yamaha sú vybavené funkciou správy napájania. Niektoré produkty vám umožňujú túto funkciu vypnúť alebo predĺžiť čas, po uplynutí ktorých sa napájanie vypne alebo nastavi do pohotovostného režimu. V takýchto prípadoch sa zvýši spotreba energie.	Slovenčina
Yamahini izdelki imajo funkcijo upravljanja z napajanjem. Nekateri izdelki vam omogočajo, da onemogočite to funkcijo ali podaljšate čas, ki mora preteči, preden se napajanje izklopi ali nastavi v stanje pripravljenosti. V teh primerih se bo poraba energije povečala.	Slovenščina
Продуктите на Yamaha са снабдени с функция за управление на захранването. Някои продукти ви позволяват да забраните тази функция или да удължите времето, което ще изтече, преди захранването да се изключи или да се настрои в режим на готовност. В тези случаи консумацията на енергия ще се увеличи.	Български
Produsele Yamaha sunt echipate cu o funcție de gestionare a energiei. Unele produse vă permit să dezactivați această funcție sau să prelungiți perioada de timp care trece înainte ca alimentarea să fie oprită sau setată în standby. În aceste cazuri, consumul de energie va crește.	Română
Yamaha proizvodi opremljeni su funkcijom upravljanja potrošnjom energije. Neki vam proizvodi omogućuju onemogućavanje te funkcije ili produženje vremena koje protekne prije isključivanja napajanja ili postavljanja u stanje pripravnosti. U tim će se slučajevima povećati potrošnja energije.	Hrvatski
Yamaha ürünlerinde güç yönetimi işlevi vardır. Bazı ürünler, bu işlevi devre dışı bırakmanıza veya güç kapatılmadan ya da bekleme moduna alınmadan önce geçen süreyi uzatmanıza olanak tanır. Bu gibi durumlarda, enerji tüketimi artacaktır.	Türkçe

(574-M06 EU erp 01)

Important Notice: Guarantee Information for customers in European Economic Area (EEA) and Switzerland

<p>Important Notice: Guarantee Information for customers in EEA* and Switzerland</p> <p>For detailed guarantee information about this Yamaha product, and Pan-EEA* and Switzerland warranty service, please either visit the website address below (Printable file is available at our website) or contact the Yamaha representative office for your country. * EEA: European Economic Area</p>	English
<p>Wichtiger Hinweis: Garantie-Information für Kunden in der EWR* und der Schweiz</p> <p>Für nähere Garantie-Information über dieses Produkt von Yamaha, sowie über den Pan-EWR*- und Schweizer Garantieservice, besuchen Sie bitte entweder die folgend angegebene Internetadresse (eine druckfähige Version befindet sich auch auf unserer Webseite), oder wenden Sie sich an den für Ihr Land zuständigen Yamaha-Vertrieb. *EWR: Europäischer Wirtschaftsraum</p>	Deutsch
<p>Remarque importante: informations de garantie pour les clients de l'EEE et la Suisse</p> <p>Pour des informations plus détaillées sur la garantie de ce produit Yamaha et sur le service de garantie applicable dans l'ensemble de l'EEE ainsi qu'en Suisse, consultez notre site Web à l'adresse ci-dessous (le fichier imprimable est disponible sur notre site Web) ou contactez directement Yamaha dans votre pays de résidence. * EEE : Espace Economique Européen</p>	Français
<p>Belangrijke mededeling: Garantie-informatie voor klanten in de EER* en Zwitserland</p> <p>Voor gedetailleerde garantie-informatie over dit Yamaha-product en de garantieservice in heel de EER* en Zwitserland, gaat u naar de onderstaande website (u vindt een afdrukbaar bestand op onze website) of neemt u contact op met de vertegenwoordiging van Yamaha in uw land. * EER: Europese Economische Ruimte</p>	Nederlands
<p>Aviso importante: información sobre la garantía para los clientes del EEE* y Suiza</p> <p>Para una información detallada sobre este producto Yamaha y sobre el soporte de garantía en la zona EEE* y Suiza, visite la dirección web que se incluye más abajo (la versión del archivo para imprimir esta disponible en nuestro sitio web) o póngase en contacto con el representante de Yamaha en su país. * EEE: Espacio Económico Europeo</p>	Español
<p>Avviso importante: informazioni sulla garanzia per i clienti residenti nell'EEA* e in Svizzera</p> <p>Per informazioni dettagliate sulla garanzia relativa a questo prodotto Yamaha e l'assistenza in garanzia nei paesi EEA* e in Svizzera, potete consultare il sito Web all'indirizzo riportato di seguito (è disponibile il file in formato stampabile) oppure contattare l'ufficio di rappresentanza locale della Yamaha. * EEA: Area Economica Europea</p>	Italiano
<p>Aviso importante: informações sobre as garantias para clientes da AEE* e da Suíça</p> <p>Para obter uma informação pormenorizada sobre este produto da Yamaha e o serviço de garantia na AEE* e na Suíça, visite o site a seguir (o arquivo para impressão está disponível no nosso site) ou entre em contato com o escritório de representação da Yamaha no seu país. * AEE: Área Económica Européia</p>	Português
<p>Σημαντική σημείωση: Πληροφορίες εγγύησης για τους πελάτες στον ΕΟΧ* και Ελλάδα</p> <p>Για λεπτομερείς πληροφορίες εγγύησης σχετικά με το παρόν προϊόν της Yamaha και την κάλυψη εγγύησης σε όλες τις χώρες του ΕΟΧ και την Ελλάδα, επισκεφτείτε την παρακάτω ιστοσελίδα (Εκτυπώσιμη μορφή είναι διαθέσιμη στην ιστοσελίδα μας) ή απευθυνθείτε στην αντιπροσωπεία της Yamaha στη χώρα σας. * ΕΟΧ: Ευρωπαϊκός Οικονομικός Χώρος</p>	Ελληνικά
<p>Viktigt: Garantinformation för kunder i EES-området* och Schweiz</p> <p>För detaljerad information om denna Yamahaprodukt samt garantiservice i hela EES-området* och Schweiz kan du antingen besöka nedanstående webbadress (en utskriftsvänlig fil finns på webbplatsen) eller kontakta Yamahas officiella representant i ditt land. * EES: Europeiska Ekonomiska Samarbetsområdet</p>	Svenska
<p>Viktig merknad: Garantinformasjon for kunder i EØS* og Sveits</p> <p>Detaljert garantinformasjon om dette Yamaha-produktet og garantiservice for hele EØS-området* og Sveits kan fås enten ved å besøke nettstedene nedenfor (utskriftsversjon finnes på våre nettsider) eller kontakte Yamahas kontorene i landet der du bor. *EØS: Det europeiske økonomiske samarbeidsområdet</p>	Norsk
<p>Vigtig oplysning: Garantiplysninger til kunder i EØO* og Schweiz</p> <p>De kan finde detaljerede garantiplysninger om dette Yamaha-produkt og den fælles garantiserviceordning for EØO* (og Schweiz) ved at besøge det websted, der er angivet nedenfor (der findes en fil, som kan udskrives, på vores websted), eller ved at kontakte Yamahas nationale repræsentationskontor i det land, hvor De bor. * EØO: Det Europæiske Økonomiske Område</p>	Dansk
<p>Tärkeä ilmoitus: Takuutiedot Euroopan talousalueen (ETA) ja Sveitsin asiakkaille</p> <p>Tämän Yamaha-tuotteen sekä ETA-alueen ja Sveitsin takuuta koskevat yksityiskohtaiset tiedot saatte alla olevasta nettiosoitteesta. (Tulostettava tiedosto saatavissa sivustollamme.) Voitte myös ottaa yhteyttä paikalliseen Yamaha-edustajaan. *ETA: Euroopan talousalue</p>	Suomi
<p>Ważne: Warunki gwarancyjne obowiązujące w EOG* i Szwajcarii</p> <p>Aby dowiedzieć się więcej na temat warunków gwarancyjnych tego produktu firmy Yamaha i serwisu gwarancyjnego w całym EOG* i Szwajcarii, należy odwiedzić wskazaną poniżej stronę internetową (plik gotowy do wydruku znajduje się na naszej stronie internetowej) lub skontaktować się z przedstawicielstwem firmy Yamaha w swoim kraju. * EOG — Europejski Obszar Gospodarczy</p>	Polski
<p>Důležité oznámení: Záruční informace pro zákazníky v EHS* a ve Švýcarsku</p> <p>Podrobné záruční informace o tomto produktu Yamaha a záručním servisu v celém EHS* a ve Švýcarsku naleznete na níže uvedené webové adrese (soubor k tisku je dostupný na našich webových stránkách) nebo se můžete obrátit na zastoupení firmy Yamaha ve své zemi. * EHS: Evropský hospodářský prostor</p>	Česky
<p>Fontos figyelmeztetés: Garancia-információk az EGT* területén és Svájcban élő vásárlók számára</p> <p>A jelen Yamaha termékre vonatkozó részletes garancia-információk, valamint az EGT*-re és Svájcra kiterjedő garanciális szolgáltatás tekintetében keresse fel webhelyünket az alábbi címen (a webhelyen nyomattható fájl is talál), vagy pedig lépjen kapcsolatba az országában működő Yamaha képviselői irodával. * EGT: Európai Gazdasági Térség</p>	Magyar
<p>Oluline märkus: Garantiteave Euroopa Majanduspiirkonna (EMP)* ja Šveitsi klientidele</p> <p>Täpsema teabe saamiseks selle Yamaha toote garantii ning kogu Euroopa Majanduspiirkonna ja Šveitsi garantiiteeninduse kohta, külastage palun veebisaiti alljärgneval aadressil (meie saidil on saadaval printitav fail) või pöörduge Teie regiooni Yamaha esinduse poole. * EMP: Euroopa Majanduspiirkond</p>	Eesti keel
<p>Svarīgs paziņojums: garantijas informācija klientiem EEZ* un Šveicē</p> <p>Lai saņemtu detalizētu garantijas informāciju par šo Yamaha produktu, kā arī garantijas apkalpošanu EEZ* un Šveicē, lūdzam apmeklējiet zemāk norādīto tīmekļa vietnes adresi (tīmekļa vietnē ir pieejams drukājams fails) vai zvanieties ar jūsu valsti apkalpojošo Yamaha pārstāvniecību. * EEZ: Eiropas Ekonomikas zona</p>	Latviešu
<p>Démesio: informacija dėl garantijos pirkėjams EEE* ir Šveicarijoje</p> <p>Jei reikia išsamios informacijos apie šį „Yamaha“ produktą ir jo techninę priežiūrą visoje EEE* ir Šveicarijoje, apsilankykite mūsų svetainėje toliau nurodytu adresu (svetainėje yra spausdintinas failas) arba kreipkitės į „Yamaha“ atstovybę savo šaliai. *EEE – Europos ekonominė erdvė</p>	Lietuvių kalba
<p>Dôležité upozornenie: Informácie o záruke pre zákazníkov v EHP* a Švajčiarsku</p> <p>Podrobné informácie o záruke týkajúce sa tohto produktu od spoločnosti Yamaha a garančnom servise v EHP* a Švajčiarsku nájdete na webovej stránke uvedenej nižšie (na našej webovej stránke je k dispozícii súbor na tlač) alebo sa obráťte na zástupcu spoločnosti Yamaha vo svojej krajine. * EHP: Európsky hospodársky priestor</p>	Slovenčina
<p>Pomembno obvestilo: Informacije o garanciji za kupce v EGP* in Švici</p> <p>Za podrobnejše informacije o tem Yamahinem izdelku ter garancijskem servisu v celotnem EGP in Švici, obiščite spletno mesto, ki je navedeno spodaj (natisljiva datoteka je na voljo na našem spletnem mestu), ali se obrnite na Yamahinega predstavnika v svoji državi. * EGP: Evropski gospodarski prostor</p>	Slovenščina
<p>Важно съобщение: Информация за гаранцията за клиенти в ЕИП* и Швейцария</p> <p>За подробна информация за гаранцията за този продукт на Yamaha и гаранционното обслужване в паневропейската зона на ЕИП* и Швейцария или посетете посочения по-долу уеб сайт (на нашия уеб сайт има файл за печат), или се свържете с представителния офис на Yamaha във вашата страна. * ЕИП: Европейско икономическо пространство</p>	Български език
<p>Notificare importantă: Informații despre garanție pentru clienții din SEE* și Elveția</p> <p>Pentru informații detaliate privind acest produs Yamaha și serviciul de garanție Pan-SEE* și Elveția, vizitați site-ul la adresa de mai jos (fișierul imprimabil este disponibil pe site-ul nostru) sau contactați biroul reprezentanței Yamaha din țara dumneavoastră. * SEE: Spațiul Economic European</p>	Limba română
<p>Važna obavijest: Informacije o jamstvu za države EGP-a i Švicarske</p> <p>Za detaljne informacije o jamstvu za ovaj Yamahin proizvod te jamstvenom servisu za cijeli EGP i Švicarsku, molimo Vas da posjetite web-stranicu navedenu u nastavku ili kontaktirate ovlaštenog Yamahinog dobavljača u svojoj zemlji. * EGP: Evropski gospodarski prostor</p>	Hrvatski

<https://europe.yamaha.com/warranty/>

Yamaha Worldwide Representative Offices

English

For details on the product(s), contact your nearest Yamaha representative or the authorized distributor, found by accessing the 2D barcode below.

Deutsch

Wenden Sie sich für nähere Informationen zu Produkten an eine Yamaha-Vertretung oder einen autorisierten Händler in Ihrer Nähe. Diese finden Sie mithilfe des unten abgebildeten 2D-Strichcodes.

Français

Pour obtenir des informations sur le ou les produits, contactez votre représentant ou revendeur agréé Yamaha le plus proche. Vous le trouverez à l'aide du code-barres 2D ci-dessous.

Español

Para ver información detallada sobre el producto, contacte con su representante o distribuidor autorizado Yamaha más cercano. Lo encontrará escaneando el siguiente código de barras 2D.

Português

Para mais informações sobre o(s) produto(s), fale com seu representante da Yamaha mais próximo ou com o distribuidor autorizado acessando o código de barras 2D abaixo.

Italiano

Per dettagli sui prodotti, contattare il rappresentante Yamaha o il distributore autorizzato più vicino, che è possibile trovare tramite il codice a barre 2D in basso.

Nederlands

Neem voor meer informatie over de producten contact op met uw dichtstbijzijnde Yamaha-vertegenwoordiger of de geautoriseerde distributeur, te vinden via de onderstaande 2D-barcode.

Polski

Aby uzyskać szczegółowe informacje na temat produktów, skontaktuj się z najbliższym przedstawicielem firmy Yamaha lub autoryzowanym dystrybutorem, którego znajdziesz za pośrednictwem poniższego kodu kreskowego 2D.

Русский

Чтобы узнать подробнее о продукте (продуктах), свяжитесь с ближайшим представителем или авторизованным дистрибьютором Yamaha, воспользовавшись двухмерным штрихкодом ниже.

Dansk

Hvis du vil have detaljer om produktet/produkterne, kan du kontakte den nærmeste Yamaha-repræsentant eller autoriserede Yamaha-distributør, som du finder ved at scanne 2D-stregkode nedenfor.

Svenska

Om du vill ha mer information om produkterna kan du kontakta närmaste Yamaha-representant eller auktoriserade distributör med hjälp av 2D-streckkoden nedan.

Čeština

Podrobnosti o produktu(ech) získáte od nejbližšího zástupce společnosti Yamaha nebo autorizovaného distributora, který byl nalezen při použití 2D čárového kódu níže.

Slovenčina

Podrobné informácie o produkte(-och) vám poskytne najbližší zástupca spoločnosti Yamaha alebo autorizovaný distribútor, ktorého nájdete pomocou nižšie uvedeného 2D čiarového kódu.

Magyar

A termék(ek)re vonatkozó részletekért forduljon a legközelebbi Yamaha képviselőhöz vagy a hivatalos forgalmazóhoz, amelyet az alábbi 2D vonalkód segítségével találhat meg.

Slovenščina

Če želite podrobnejše informacije o izdelkih, se obrnite na najbližjega Yamahinega predstavnika ali pooblaščenega distributerja, ki ga najdete prek 2D-kode v nadaljevanju.

Български

За подробности относно продукта/ите се свържете с най-близкия представител на Yamaha или оторизиран дистрибутор, който можете да откриете, като използвате 2D баркода по-долу.

Română

Pentru detalii privind produsele, contactați cel mai apropiat reprezentant Yamaha sau distribuitorul autorizat, pe care îl puteți găsi accesând codul de bare 2D de mai jos.

Latviešu

Lai iegūtu plašāku informāciju par izstrādājumiem, sazinieties ar tuvāko Yamaha pārstāvi vai pilnvaroto izplatītāju, kuru atradīsiet, izmantojot tālāk pieejamo 2D svītrkodu.

Lietuvių

Norėdami gauti daugiau informacijos apie gaminį (-ius), kreipkitės į artimiausią „Yamaha“ atstovą arba įgaliotąjį platintoją, kurį rasite nuskaityę toliau pateiktą 2D brūkšninį kodą.

Eesti

Toodete kohta täpsema teabe saamiseks võtke ühendust lähima Yamaha esindaja või autoriseeritud levitajaga, kelle leiате allpool asuva 2D-võõtkoodi kaudu.

Hrvatski

Za detalje o proizvodima obratite se lokalnom predstavku ili ovlaštenom distributeru tvrtke Yamaha, kojeg možete pronaći skeniranjem 2D crtičnog koda u nastavku.

Türkçe

Ürünler hakkında ayrıntılar için, aşağıdaki 2D kodlu motora erişerek bulunan size en yakın Yamaha temsilcisine veya yetkili bayiye başvurun.



https://manual.yamaha.com/dmi/address_list/

Head Office/Manufacturer: Yamaha Corporation 10-1, Nakazawa-cho, Chuo-ku, Hamamatsu, 430-8650, Japan

DMI36_22m

Importer (European Union): Yamaha Music Europe GmbH Siemensstrasse 22-34, 25462 Rellingen, Germany

Importer (United Kingdom): Yamaha Music Europe GmbH (UK) Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes, MK7 8BL, United Kingdom

Yamaha Global Site
<https://www.yamaha.com/>
Yamaha Downloads
<https://download.yamaha.com/>

© 2023 Yamaha Corporation

Published 11/2024 LBMA-B0



VHV0410