

PSR-S950

PSR-S750


Digital Workstation

Referenzhandbuch

Dieses Referenzhandbuch erläutert erweiterte Funktionen des PSR-S950/S750, auf die in der Bedienungsanleitung nicht näher eingegangen wird. Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung, bevor Sie dieses Referenzhandbuch lesen.

Inhalt

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

Liste der Bedienfeldtasten	3	7 Registration Memory	76
1 Voices	5	Bearbeiten der Registrierungsspeicher-Bank	76
Voice-Typen (Eigenschaften).....	5	Aufruf bestimmter Einstellungen deaktivieren (Freeze-Funktion)	77
Auswählen von GM&XG- oder anderen Voices.....	7	Registrierung abrufen Speichernummern der Reihe nach (Registration Sequence)	78
Effekteinstellungen.....	8	8 Mikrofon	81
Tonhöhereinstellungen.....	11	Vocal Harmony und Talk-Einstellung.....	81
Bearbeiten von Voices (Voice Set)	13	Mikrofon-Einstellungen (Gesang/Sprache)	82
Bearbeiten von Organ-Flutes-Voices.....	18	Einstellen der Vocal-Harmony-Steuerparameter	85
2 Styles	20	Bearbeiten der Vocal-Harmony-Typen	87
Auswählen der Akkordgrifftechnik – Chord Fingering.....	21	9 Mischpult (Mixing Console)	92
Einstellungen für die Style-Wiedergabe.....	23	Bearbeiten der VOL/VOICE-Parameter	92
Split-Punkt-Einstellungen.....	25	Bearbeiten der FILTER-Parameter	93
Speichern eigener Einstellungen als One-Touch-Einstellung	26	Bearbeiten der TUNE-Parameter.....	94
Erstellen/Bearbeiten von Styles (Style Creator).....	27	Bearbeiten der EFFECT-Parametern	95
3 Songs	43	Bearbeiten der EQ-Parameter	99
Bearbeiten der Notenschrifteinstellungen	44	10 Anschlüsse	101
Bearbeiten der Einstellungen für die Liedtext-/Textanzeige.....	46	Einstellungen für Fußschalter/Fußregler.....	101
Verwenden der Begleitautomatikfunktionen bei der Song-Wiedergabe.....	47	MIDI-Einstellungen.....	104
Parameter für die Song-Wiedergabe (Wiederholungseinstellungen, Kanaleinstellungen, Guide-Funktion)	48	11 Utility	110
Erstellen/Bearbeiten von Songs (Song Creator).....	52	CONFIG 1	110
4 USB Audio	68	CONFIG 2	112
5 Multi-Pads	68	SCREEN OUT 	112
Erstellen von Multi-Pads (Multi Pad Creator).....	68	MEDIA.....	113
Bearbeiten von Multi-Pads.....	70	OWNER	114
6 Music Finder	72	SYSTEM RESET	115
Erstellen eines Satzes bevorzugter Einträge (Favoriten) ...	72	Index	117
Bearbeiten von Datensätzen.....	73		
Speichern von Datensätzen in einer einzigen Datei	74		

Verwenden des PDF-Handbuchs

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

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

- Die Abbildungen und Display-Darstellungen in diesem Handbuch dienen nur zur Veranschaulichung und können von der Darstellung an Ihrem Instrument abweichen.
- Die Displays stammen vom PSR-S950 und sind in Englisch.
- Die in diesem Handbuch erwähnten Firmen- und Produktnamen sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen der betreffenden Firmen.

Liste der Bedienfeldtasten

- Nr.**Gibt die entsprechenden Nummern im Abschnitt „Bedienelemente und Anschlüsse“ der Bedienungsanleitung an.
- Taste/Bedienelement**Zeigt die Taste bzw. das Bedienelement an, welche(s) Sie zuerst betätigen müssen, um die zugehörige Funktion zu verwenden oder aufzurufen.
- Display**Zeigt den Titel des Displays (und der Registerkarte) an, das mit der Taste bzw. dem Bedienelement aufgerufen wird.
- Seite**.....Gibt die zugehörige Seitennummer für die entsprechenden Informationen im Referenzhandbuch an.
- Bedienungsanleitung**.....Gibt die zugehörige Kapitelnummer für die entsprechenden Informationen in der Bedienungsanleitung an.

Nr.	Taste/Bedienelement	Display	Seite	Bedienungsanleitung		
1	[⏻] (Standby/On)-Schalter	Start-Display	—	Inbetriebnahme		
2	MASTER-VOLUME-Regler	—	—			
3	[DEMO]	Demo-Display	—			
4	[MIC SETTING/VOCAL HARMONY] (PSR-S950)	MIC SETTING/VOCAL HARMONY-Display	81	8		
5	SONG-	[SELECT]	Anzeige zur Song-Auswahl	—	3	
		[SCORE]	SCORE-Display	44		
		[LYRICS/TEXT]	LYRICS- oder TEXT-Display	46		
		[GUIDE]	—	50		
		[REPEAT]	—	—		
		[EXTRA TR], [TR 2], [TR 1]	—	—		
		[REC]	CHANNEL ON/OFF-(SONG-)Display	—		
		[■] (STOP)	—	—		
		[▶/] (PLAY/PAUSE)	—	—		
[◀◀] (REW) / [▶▶] (FF)	SONG POSITION (Einblendung)	—	—			
6	STYLE	[POP & ROCK] – [WORLD]	Style-Auswahldisplay (PRESET)	—	2	
		[EXPANSION/USER]	Style-Auswahldisplay (USER)	—		
7	(TEMPO)	[TAP TEMPO]	—	—	2	
		TEMPO [-]/[+]	TEMPO (Einblendung)	—		
8		TRANSPOSE [-]/[+]	TRANSPOSE (Einblendung)	—	1	
9		[METRONOME]	—	—	—	
10		[FADE IN/OUT]	—	—	2	
11	STYLE CONTROL	[ACMP]	—	—	2	
		[OTS LINK]	—	—		
		[AUTO FILL IN]	—	—		
		INTRO [I] – [III]	—	—		
		MAIN VARIATION [A] – [D]	—	—		
		[BREAK]	—	—		
		ENDING/rit. [I] – [III]	—	—		
		[SYNC STOP]	—	—		
		[SYNC START]	—	—		
[START/STOP]	—	—				
12		PITCH BEND-Rad	—	—	1	
13		MODULATION-Rad	—	—	1	
14		PHONES- Buchse	—	—	Bedienelemente und Anschlüsse	
15		[LCD CONTRAST]-Regler (PSR-S750)	—	—	Inbetriebnahme	
16	(LCD-relevante Elemente)	TAB [◀][▶]	—	—	Grundlegende Bedienungsschritte	
		[A] – [J]	—	—		
		[DIRECT ACCESS]	(Meldung)	—		
		[EXIT]	—	—		
		Tasten [1 ▲▼] – [8 ▲▼]	—	—		
		DATA-ENTRY-Rad	—	—		
[ENTER]	—	—				
17		[BALANCE]	Display BALANCE	—	2	
18		[MIXING CONSOLE]	MIXING-CONSOLE-Display	VOL/VOICE	92	9
				FILTER	93	
				TUNE	94	
				EFFECT	95	
				EQ	99	

Nr.	Taste/Bedienelement	Display		Seite	Bedienungsanleitung	
19	[CHANNEL ON/OFF]	Display CHANNEL ON/OFF	SONG	—	2	
			STYLE 1/2 oder 2/2 (PSR-S950)	—	3	
			STYLE (PSR-S750)	—	3	
20	[FUNCTION]	MASTER TUNE/SCALE TUNE	MASTER TUNE	11	—	
			SCALE TUNE	11		
		SONG SETTING		48		
		STYLE SETTING /SPLIT POINT/ CHORD FINGERING	STYLE SETTING	23		
			SPLIT POINT	25		
			CHORD FINGERING	21		
		CONTROLLER	FOOT PEDAL	101		
			KEYBOARD/PANEL	8		
		REGIST SEQUENCE/FREEZE/ VOICE SET	REGISTRATION SEQUENCE	78		
			FREEZE	77		
			VOICE SET	13		
		DIGITAL REC MENU	SONG CREATOR	52		
			STYLE CREATOR	27		
			MULTI PAD CREATOR	68		
		HARMONY/ECHO		9		
		MIDI	MIDI-Setups-Auswahldisplay	104		
UTILITY	CONFIG 1	110				
	CONFIG 2	112				
	SCREEN OUT (PSR-S950)	—				
	MEDIA	113				
	OWNER	114				
	SYSTEM RESET	115				
EXPANSION PACK INSTALLATION	Auswahldisplay für Expansion-Packs	—				
21	VOICE	[PIANO] – [PERC. & DRUM KIT]	Voice-Auswahldisplay (PRESET)	—	1	
			[ORGAN FLUTES]	Organ-Flutes-VOICE-SET-Display		FOOTAGE
						VOLUME/ATTACK
				EFFECT/EQ		19
	EXPANSION/USER	Voice-Auswahldisplay (USER)	—			
22	[USB AUDIO PLAYER]	USB/AUDIO-PLAYER-Display	—	4		
23	[USB]	SONG, AUDIO, STYLE, VOICE, MULTI PAD, REGIST	Auswahldisplay (USB)	—	Grundlegende Bedienungsschritte	
24	VOICE CONTROL	[HARMONY/ECHO]	—	—	1	
		[TOUCH]	—	—		
		[SUSTAIN]	—	—		
		[MONO]	—	—		
		[DSP]	—	—		
		[VARI.]	—	—		
25	[MUSIC FINDER]	MUSIC-FINDER-Display	ALL	—	6	
			FAVORITE	72	—	
			SEARCH 1	—	6	
			SEARCH 2	—	6	
26	PART SELECT	[LEFT] – [RIGHT 2]	—	—	1	
27	PART ON/OFF	[LEFT HOLD]	—	—	1	
		[LEFT] – [RIGHT 2]	—	—		
28	REGISTRATION MEMORY	REGIST BANK [-]/[+]	REGISTRATION BANK	—	7	
		[FREEZE]	—	77	—	
		[MEMORY]	REGISTRATION-MEMORY-CONTENTS-Display	—	7	
		[1] – [8]	—	—	—	
29	MULTI PAD CONTROL	[SELECT]	Multi-Pad-Auswahldisplay	—	5	
		[1] – [4]	—	—		
		[STOP]	—	—		
30	ONE-TOUCH-EINSTELLUNG	[1] – [4]	—	—	2	
31		UPPER OCTAVE [-]/[+]	UPPER OCTAVE (Einblendung)	—	1	

Inhalt

Voice-Typen (Eigenschaften)	5
Auswählen von GM&XG- oder anderen Voices	7
Effekteinstellungen	8
• Einstellen der Anschlagempfindlichkeit der Tastatur	8
• Auswählen des Harmony-/Echo-Typs.....	9
Tonhöhereinstellungen	11
• Feineinstellung der Tonhöhe des gesamten Instruments	11
• Scale Tuning (Tonleiter-Stimmung).....	11
• Ändern der Part-Zuweisung der TRANSPOSE-Tasten	12
Bearbeiten von Voices (Voice Set)	13
• Bearbeitbare Parameter in den VOICE-SET-Displays	14
• Deaktivieren der automatischen Auswahl von Voice-Sets (Effekte usw.)	17
Bearbeiten von Organ-Flutes-Voices	18

Voice-Typen (Eigenschaften)

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



S.Art! (Super Articulation)	<p>Diese Voices zeichnen sich durch viele Vorteile mit leichter Spielbarkeit und einer Ausdruckskontrolle in Echtzeit aus.</p> <p>Wenn Sie beispielsweise mit der Voice „Saxophone“ ein C und ein D sehr legato spielen, hören Sie einen nahtlosen Notenübergang, so als würde ein Saxofonist sie in einem Atemzug spielen.</p> <p>Auf ähnliche Weise würde bei starkem Anschlag der Note D mit der Voice „Concert Guitar“ als Aufschlagbindung ohne erneutes Zupfgeräusch erklingen. Je nach Ihrer Spielweise werden weitere Effekte wie Shake-Effekte oder Atemgeräusche (bei der Voice „Trumpet“) oder Fingergeräusche (bei der Voice „Guitar“) erzeugt.</p> <p>Näheres dazu, wie Sie die einzelnen Super-Articulation-Voices am besten spielen, erhalten Sie, indem Sie das Informationsfenster aufrufen (durch Drücken der Taste [7 ▲] (INFO.) im Auswahl-Display für Voices).</p>
Live!	Diese Klänge akustischer Instrumente wurden in Stereo gesampelt, um einen wirklich authentischen, vollen Sound zu erzeugen, der viel Atmosphäre und Raumklang besitzt.
Cool!	Diese Voices reproduzieren – dank hoher Speichermenge und ausgefeilter Programmierung – die dynamischen Texturen und feinen Nuancen elektronischer Instrumente.
Sweet!	Diese Klänge akustischer Instrumente profitieren ebenfalls von der ständig weiterentwickelten Technologie von Yamaha – und besitzen einen sehr detailreichen und natürlichen Klang.

Drums	Hier sind verschiedene Schlagzeug- und Percussion-Instrumente einzelnen Tasten zugeordnet, so dass Sie die Sounds auf der Klaviatur spielen können.
SFX	Hier sind einzelnen Tasten verschiedene Effekt- und Percussion-Sounds zugeordnet, so dass Sie diese auf der Tastatur spielen können.
Organ Flutes!	Bei dieser authentischen Orgel-Voice können Sie mit Hilfe des Voice-Set-Features die verschiedenen Fußmaße (Footages, Pfeifenlängen) festlegen und auf diese Weise eigene Orgelklänge erzeugen. Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 18 .
MegaVoice	<p>Diese Voices machen besonderen Gebrauch von der Velocity-Umschaltung. Jeder Velocity-Bereich (das Maß Ihrer Anschlagstärke) erzeugt einen völlig eigenen Klang.</p> <p>Eine Gitarren-MegaVoice enthält zum Beispiel die Klänge verschiedener Spieltechniken. Bei herkömmlichen MIDI-Instrumenten müssten verschiedene Voices mit diesen verschiedenen Sounds über MIDI aufgerufen und kombiniert gespielt werden, um den gewünschten Effekt zu erzielen. Mit den MegaVoices kann hingegen eine überzeugende Gitarrenspur mit nur einer einzigen Voice realisiert werden, indem bestimmte Velocity-Werte für den Abruf der verschiedenen Sounds genutzt werden. Aufgrund der komplexen Natur dieser Voices und den erforderlichen genauen Velocity-Werten zum Spielen der Sounds sind sie nicht dazu gedacht, per Tastatur gespielt zu werden. Sie sind jedoch äußerst praktisch und sinnvoll bei der Aufnahme von MIDI-Spuren – besonders dann, wenn Sie mehrere unterschiedliche Voices für ein einzelnes Instrument benötigen.</p> <p>Die MegaVoices befinden sich im Ordner „StyleVoices“ im Display für die Voice-Auswahl. Informationen zur Auswahl von MegaVoices finden Sie unter „Auswählen von GM&XG- oder anderen Voices“ auf Seite 7.</p>

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

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

Eine vollständige Liste der verfügbaren Preset-Voices dieses Instruments finden Sie in der Voice-Liste in der Daten-Liste. Die Daten-Liste ist online in der Yamaha Library verfügbar.

Verwenden von MEGAEnhancer

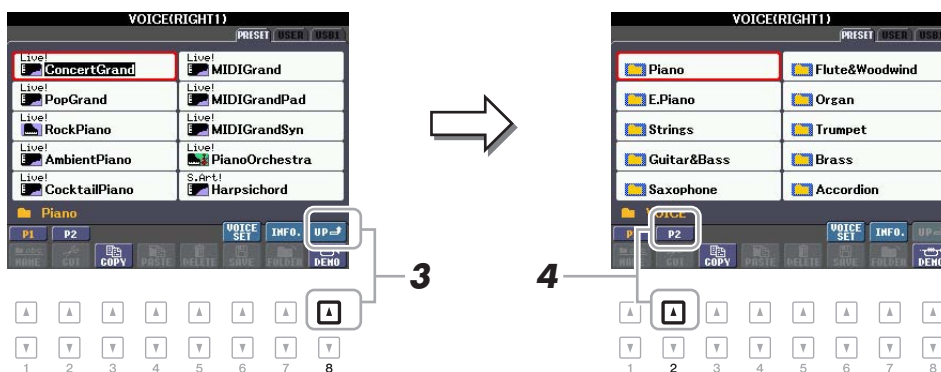
Bei MEGAEnhancer handelt es sich um eine Softwareanwendung, die XG/GM-Song-Daten (Standard MIDI File) in speziell erweiterte Song-Daten konvertiert, die über ein Instrument oder einen Klangerzeuger mit MegaVoices abgespielt werden können. Mit den technisch hoch entwickelten MegaVoices sorgt MEGAEnhancer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

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

Auswählen von GM&XG- oder anderen Voices

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

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



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

HINWEIS In diesem Display finden Sie den Ordner „Legacy“. Dieser Ordner enthält die Voices früherer Yamaha-Keyboards (wie PSR-S910, PSR-S710 usw.) für Datenkompatibilität mit anderen Modellen.

HINWEIS Der Ordner „StyleVoices“ enthält die MegaVoices (Seite 6).

- 6 Wählen Sie die gewünschte Voice aus.

Effekteinstellungen

Einstellen der Anschlagempfindlichkeit der Tastatur

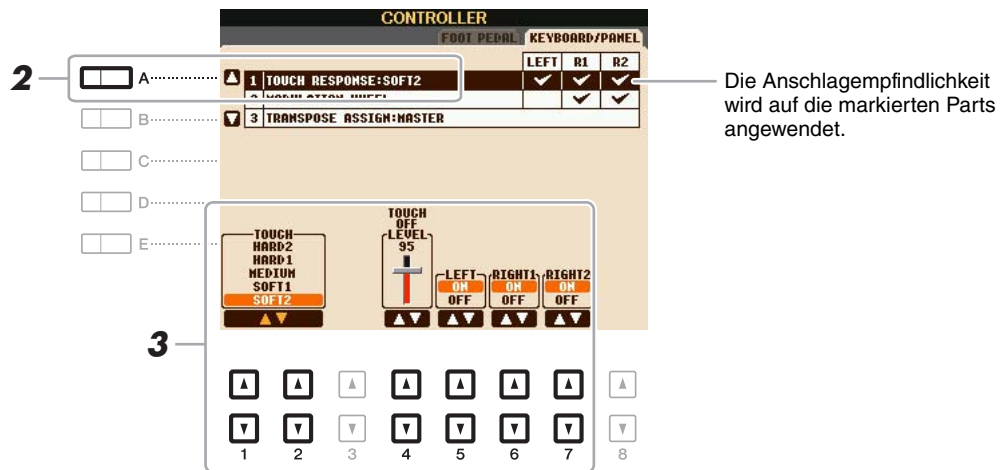
Die Anschlagempfindlichkeit bestimmt, wie sehr sich die Lautstärke mit Ihrer Anschlagstärke ändert. Dieser eingestellte Typ der Anschlagempfindlichkeit gilt dann für alle Voices.

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

1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

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

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



3 Verwenden Sie die Tasten [1 ▲▼] – [7 ▲▼], um die Anschlagdynamik festzulegen.

1 TOUCH RESPONSE

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

1

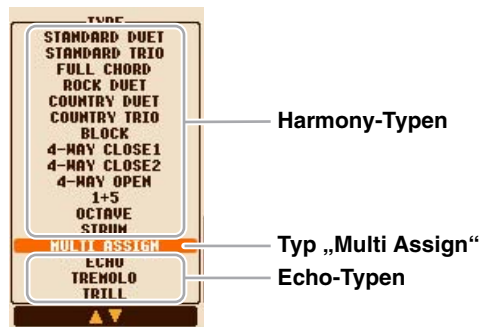
Voices

Auswählen des Harmony-/Echo-Typs

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

HINWEIS Wenn die Taste [MONO] eingeschaltet ist, oder wenn Sie die Super-Articulation-Voices verwenden, arbeitet der Harmony/Echo-Effekt eventuell nicht richtig.

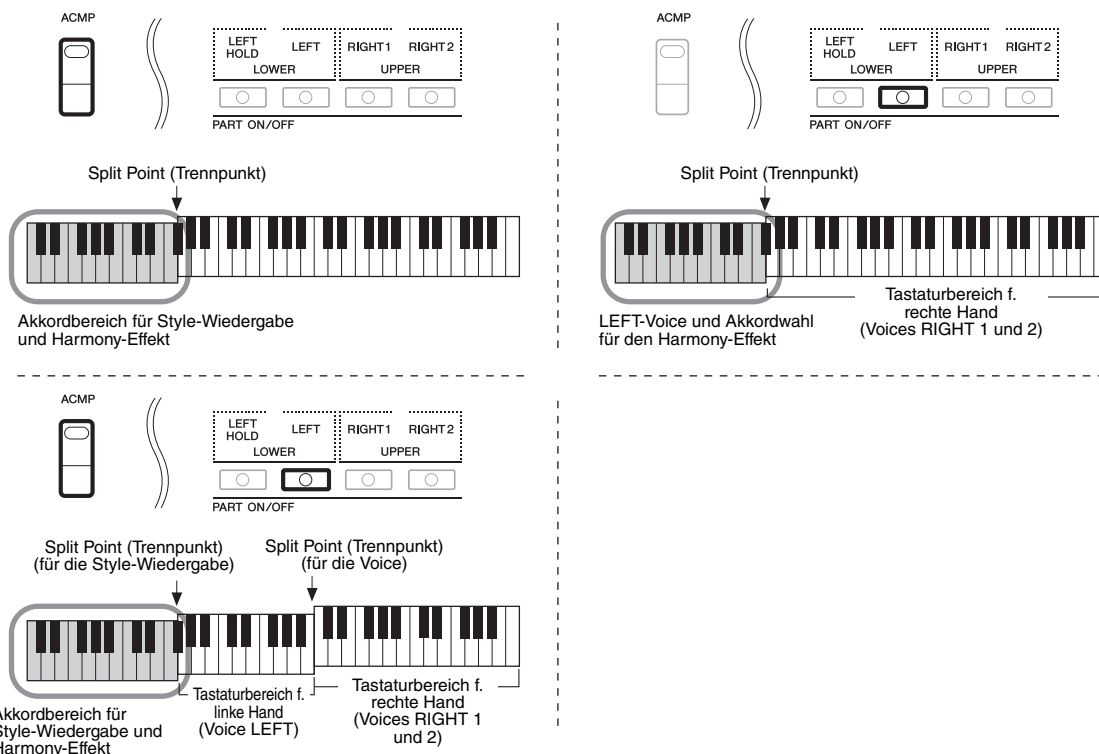
- 1** Schalten Sie die [HARMONY/ECHO]-Taste ein.
- 2** Rufen Sie das Funktions-Display auf.
[FUNCTION] → [G] HARMONY/ECHO
- 3** Benutzen Sie die Tasten [1 ▲▼] – [3 ▲▼], um den Harmony-/Echo-Typ auszuwählen.
Die Harmony/Echo-Typen lassen sich je nach angewendetem Effekt in die folgenden Gruppen einteilen.



■ Harmony-Typen

Der Harmony-Effekt wird auf die Noten angewendet, die im Tastaturbereich für die rechte Hand gespielt wird, und zwar je nach dem Akkord, der im unten gezeigten Tastaturbereich für die Akkorde bzw. für die linke Hand gegriffen wird.

HINWEIS Die Einstellungen „1+5“ und „Octave“ werden nicht vom Akkord beeinflusst.
HINWEIS Näheres zu den Sections finden Sie auf Seite 25.



■ Typ „Multi Assign“

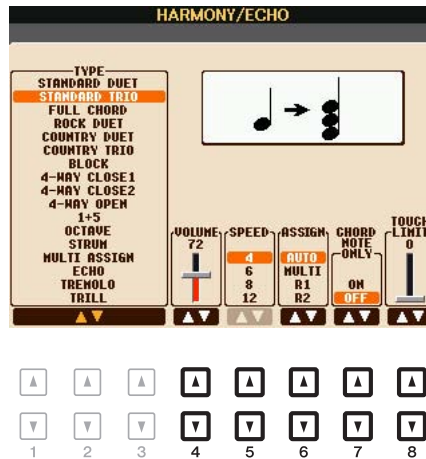
Der Multi-Assign-Effekt weist gleichzeitig im Tastaturbereich der rechten Hand gespielte Noten automatisch verschiedenen Parts (Voices) zu. Beide Tastatur-Parts – [RIGHT 1] und [RIGHT 2] – sollten eingeschaltet sein, wenn Sie den Multi-Assign-Effekt verwenden. Die Voices von Right 1 und 2 werden abwechselnd in der von Ihnen gespielten Reihenfolge den Noten zugewiesen.

■ Echo-Typen

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

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

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



[4 ▲▼]	VOLUME	Dieser Parameter ist für alle Typen mit Ausnahme von „Multi Assign“ verfügbar. Er legt den Lautstärkepegel der vom Harmony-/Echo-Effekt erzeugten Harmony-/Echo-Noten fest.
[5 ▲▼]	SPEED	Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn der Typ Echo, Tremolo oder Trill ausgewählt ist. Er bestimmt die Geschwindigkeit der Effekte Echo, Tremolo und Trill.
[6 ▲▼]	ASSIGN	Hier wird der Tastatur-Part ausgewählt, dem der Effekt zugewiesen werden soll. AUTO: Wendet den Effekt auf den Part an, bei dem PART ON/OFF eingeschaltet ist. Sind beide Parts eingeschaltet, erhält der Part RIGHT 1 Vorrang vor dem Part RIGHT 2. MULTI: Sind beide Parts eingeschaltet, wird die auf der Tastatur gespielte Note durch Part RIGHT 1 wiedergegeben, und die Harmonien (Effekt) werden auf die Parts RIGHT 1 und RIGHT 2 verteilt. Ist nur ein Part eingeschaltet, werden die auf der Tastatur gespielte Note und der Effekt von diesem Part wiedergegeben. R1, R2: Der Effekt wird auf den ausgewählten Part angewendet (RIGHT 1 oder RIGHT 2). HINWEIS Dieser Parameter ist für den Multi-Assign-Typ nicht verfügbar.
[7 ▲▼]	CHORD NOTE ONLY (Nur Akkordnoten)	Dieser Parameter ist verfügbar, wenn einer der Harmony-Typen ausgewählt ist. Bei Aktivierung (ON) wird der Harmony-Effekt nur auf die (im Tastaturbereich für die rechte Hand gespielte) Noten angewendet, die zu einem im Tastaturbereich für die Begleitung gespielten Akkord gehören.
[8 ▲▼]	TOUCH LIMIT	Dieser Parameter ist für alle Typen mit Ausnahme von „Multi Assign“ verfügbar. Er legt den niedrigsten Velocity-Wert fest, für den die Harmony-Note wiedergegeben werden soll. Mit dieser Option können Sie den Harmony-Effekt selektiv durch Ihre Spielstärke anwenden, wodurch Sie Harmonieakzente in der Melodie erzeugen können. Der Harmony-Effekt wird dann angewendet, wenn Sie die Taste stark genug anschlagen (stärker als der eingestellte Wert).

Tonhöhereinstellungen

Feineinstellung der Tonhöhe des gesamten Instruments

Sie können die Tonhöhe des gesamten Instruments, d. h. für Tastatur-, Style- und Song-Parts (mit Ausnahme des Tastatur-Parts, der von den Drum-Kit- oder den SFX-Kit-Voices gespielt wird sowie der Audiowiedergabe) – eine nützliche Funktion, wenn Sie den PSR-S950/S750 zusammen mit anderen Instrumenten oder zu Musik von CD spielen möchten.

1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

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

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

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

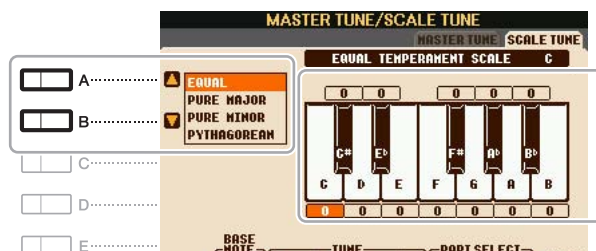
Scale Tuning (Tonleiter-Stimmung)

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

1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

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

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



Die Stimmung jeder Note der momentan ausgewählten Skala wird angezeigt.

■ Voreingestellte Skalentypen

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

3 Nehmen Sie nach Bedarf die folgenden Einstellungen vor.



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

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

Ändern der Part-Zuweisung der TRANSPOSE-Tasten

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

- 1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.**
[FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [◀][▶] KEYBOARD/PANEL
- 2 Benutzen Sie die Taste [B], um „3 TRANSPOSE ASSIGN“ auszuwählen.**
- 3 Drücken Sie die Tasten [4 ▲▼]/[5 ▲▼], um die gewünschte Part-Zuweisung zu wählen.**

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

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



Bearbeiten von Voices (Voice Set)

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

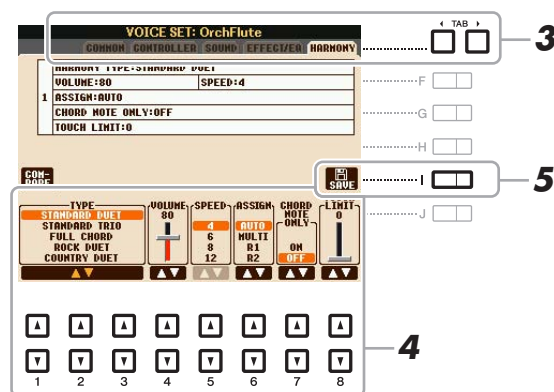
1 Wählen Sie die gewünschte Voice aus (außer Organ-Flutes-Voices).

Organ-Flutes-Voices werden anders bearbeitet als hier beschrieben. Anweisungen zur Bearbeitung der Organ-Flutes-Voices finden Sie auf [Seite 18](#).

2 Drücken Sie die Taste [6 ▲] (VOICE SET), um das Display „VOICE SET“ aufzurufen.

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

Informationen über die verfügbaren Parameter auf jeder Seite finden Sie unter „Bearbeitbare Parameter in den VOICE-SET-Displays“ auf [Seite 14](#).



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

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

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

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

ACHTUNG

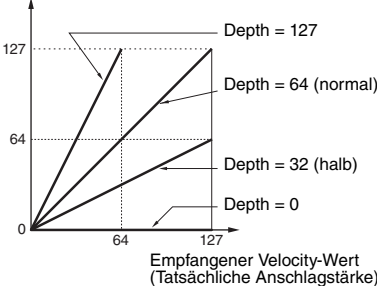
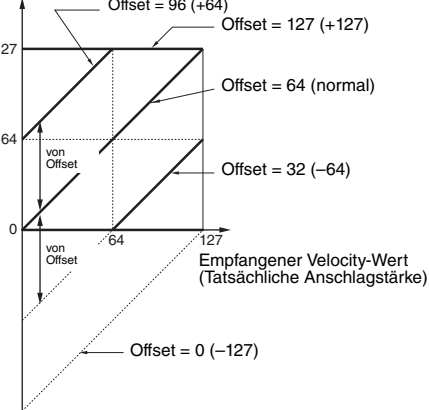
Die Einstellungen gehen verloren, wenn Sie eine andere Voice auswählen oder das Instrument ausschalten, ohne den Speichervorgang auszuführen.

Bearbeitbare Parameter in den VOICE-SET-Displays

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

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

■ COMMON-Seite

[1 ▲▼]	VOLUME	Stellt die Lautstärke der momentan bearbeiteten Voice ein.
[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	TOUCH SENSE	<p>Bestimmt die Anschlagempfindlichkeit bzw. wie sehr sich die Lautstärke mit Ihrer Anschlagstärke ändert.</p> <p>TOUCH SENSE DEPTH Ändert die Anschlagstärkekurve entsprechend VelDepth (wobei der Offset auf 64 eingestellt wurde) Tatsächlicher Anschlagswert für Klangerzeuger</p>  <p>TOUCH SENSE OFFSET Ändert die Anschlagstärkekurve entsprechend VelOffset (wobei Depth auf 64 eingestellt wurde) Tatsächlicher Anschlagswert für Klangerzeuger</p>  <p>DEPTH Bestimmt die Anschlagempfindlichkeit (englisch: Velocity Sensitivity), oder wie stark sich die Lautstärke der Voice im Verhältnis zur Stärke Ihres Tastenanschlags (Velocity) ändert.</p> <p>OFFSET Bestimmt den Umfang, in dem die empfangenen Velocity-Werte für den tatsächlich angewendeten Velocity-Effekt angepasst werden.</p>
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	PART OCTAVE	Verschiebt die Oktavlage der bearbeiteten Voice um jeweils eine Oktave nach oben oder nach unten. Wenn die bearbeitete Voice für einen der Parts RIGHT1-2 benutzt wird, ist der Parameter R1/R2 verfügbar; wenn die bearbeitete Voice für den Part LEFT benutzt wird, ist der Parameter LEFT verfügbar.
[6 ▲▼]	MONO/POLY	Bestimmt, ob die bearbeitete Voice monophon (einstimmig) oder polyphon (mehrstimmig) gespielt wird. Diese Einstellung können Sie auch mit der VOICE-CONTROL-Taste [MONO] am Bedienfeld vornehmen.
[7 ▲▼]	PORTAMENTO TIME	<p>Stellt die Dauer des Tonhöhenübergangs ein, wenn die bearbeitete Voice auf MONO gestellt wird (siehe oben).</p> <p>HINWEIS Die Portamento-Funktion erzeugt einen gleitenden Tonhöhenübergang zwischen zwei auf der Tastatur gespielten Noten.</p>

■ CONTROLLER-Seite

MODULATION

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

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

■ SOUND-Seite

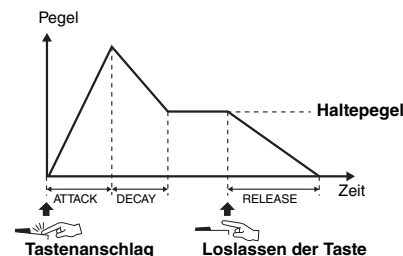
FILTER

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

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

EG

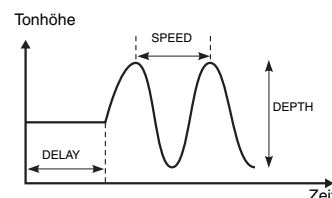
Die Parameter des EG (Envelope Generator, Hüllkurvengenerator) bestimmen die Änderung des Klangpegels über die Zeit. Damit lassen sich die natürlichen Klangmerkmale akustischer Instrumente nachahmen, beispielsweise das schnelle Einschwingen und Abklingen von Schlaginstrumenten oder das langsame Ausklingen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



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

VIBRATO

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



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

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

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	REVERB DEPTH	Stellt die Intensität des Reverb-Effekts ein.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	CHORUS DEPTH	Stellt die Intensität des Chorus-Effekts ein.
[5 ▲▼]	DSP ON/OFF	Legt fest, ob der DSP-Effekt ein- oder ausgeschaltet ist. Diese Einstellung können Sie auch mit der VOICE-CONTROL-Taste [DSP] am Bedienfeld vornehmen.
[6 ▲▼]	DSP DEPTH	Stellt die Intensität des DSP-Effekts ein. Wenn Sie einen anderen DSP-Typ auswählen möchten, können Sie das in dem auf Seite 17 beschriebenen Menü „2 DSP“ tun.
[7 ▲▼]	PANEL SUSTAIN	Legt den Haltepegel fest, der auf die bearbeitete Voice angewendet wird, wenn die VOICE-CONTROL-Taste [SUSTAIN] am Bedienfeld eingeschaltet ist.

2 DSP

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

3 EQ

Legt die Frequenz und die Lautstärke der niedrigen und hohen EQ-Bänder fest. Näheres über den EQ erfahren Sie auf [Seite 99](#).

■ HARMONY-Seite

Entspricht dem Display [FUNCTION] → [G] HARMONY/ECHO. Siehe „Auswählen des Harmony-/Echo-Typs“ auf [Seite 9](#).

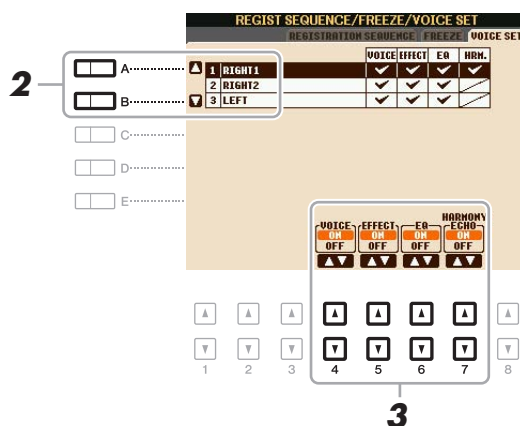
Deaktivieren der automatischen Auswahl von Voice-Sets (Effekte usw.)

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

1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

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

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



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

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

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

Bearbeiten von Organ-Flutes-Voices

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

1 Wählen Sie die gewünschte Organ-Flutes-Voice.

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

2 Drücken Sie die Taste [6 ▲] (FOOTAGE), um das Display „VOICE SET“ aufzurufen.

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

Informationen über die verfügbaren Parameter auf jeder Seite finden Sie auf den [Seiten 18 – 19](#).

4 Speichern Sie die bearbeitete Voice.

ACHTUNG

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

- 4-1 Drücken Sie die Taste [I] (PRESET).
- 4-2 Wählen Sie mit den TAB-Tasten [◀][▶] die entsprechende Registerkarte (USER oder USB) aus, je nachdem, wo Sie die Daten speichern möchten.
- 4-3 Drücken Sie die Taste [6 ▼] (SAVE).

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

■ FOOTAGE-Seite

Lesen Sie hierzu Kapitel 1 der Bedienungsanleitung.

■ Seite VOLUME/ATTACK



Entspricht der FOOTAGE-Seite

[1 ▲▼]	VOL (Volume)	Stellt die Grundlautstärke der Orgelpfeifen ein. Je länger der angezeigte Balken, desto größer die Lautstärke.
[2 ▲▼]	RESP (Response)	Mit der bei Response eingestellten Zeit kann die Dauer des Ein- und Ausschwingens des Orgeltons (Seite 16) relativ zum Fußmaß eingestellt werden. Je höher der Wert, desto langsamer das Einschwingen und Ausklingen.
[3 ▲▼]	VIB. SPEED (Vibrato Speed)	Bestimmt die Geschwindigkeit des Vibrato-Effekts, der über „Vibrato On/Off“ (Tasten [F]/[G]) und „Vibrato Depth“ (Taste [H]) gesteuert wird.
[4 ▲▼]	MODE	Der MODE-Parameter wählt aus zwei Modi aus: FIRST (Erste Note) und EACH (Jede Note). Im FIRST-Modus wird der Attack-Effekt (ein perkussiver Klang) nur auf die zuerst gespielten Noten angewendet und gehalten; während die ersten Noten gehalten werden, wird Attack auf die nachfolgenden Noten nicht angewendet. Im Modus EACH wird der Attack-Effekt auf alle Noten gleichermaßen angewendet.
[5 ▲▼]– [7 ▲▼]	4', 2 2/3', 2'	Diese bestimmen die Lautstärke des Attack-Sounds der Organ-Flutes-Voice. Die Elemente 4', 2 2/3' und 2' erhöhen oder vermindern die Lautstärke des Einschwingklangs für die zugehörigen Fußmaße. Je länger der angezeigte Balken, desto größer die Attack-Lautstärke.
[8 ▲▼]	LENG (Length)	Wirkt sich auf den Einschwinganteil des Klangs aus und erzeugt ein längeres oder kürzeres Abklingen (Decay) unmittelbar nach dem Einschwingen (Attack). Je länger der angezeigte Balken, desto länger dauert der Abklingvorgang.

■ EFFECT/EQ-Seite

Dieselben Parameter wie auf der VOICE-SET-Seite „EFFECT/EQ“, die auf Seite 16 erklärt werden.

Inhalt

Auswählen der Akkordgrifftechnik – Chord Fingering	21
Einstellungen für die Style-Wiedergabe	23
Split-Punkt-Einstellungen	25
Speichern eigener Einstellungen als One-Touch-Einstellung	26
Erstellen/Bearbeiten von Styles (Style Creator)	27
• Realtime Recording (Echtzeitaufnahme)	29
• Einzelschrittaufnahme	33
• Style-Arrangement	33
• Bearbeiten des Rhythmusgefühls (GROOVE)	35
• Bearbeiten von Daten für die einzelnen Kanäle (CHANNEL)	37
• Einstellungen für das „Style File Format“ vornehmen (PARAMETER)	38

Style-Typen (Eigenschaften)

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



Pro: Diese Styles bieten professionelle und spannende Arrangements in Kombination mit sehr guter Spielbarkeit. Die hiermit erzeugte Begleitung folgt genau den Akkorden des Spielers. Daher werden Akkordwechsel und farbenreiche Harmonien unmittelbar in eine lebensechte musikalische Begleitung umgeformt.

Session: Diese Styles bieten eine noch realistischere, authentische Begleitung, indem sie die Main-Bereiche mit eigenen Akkorden und Akkordwechseln sowie mit speziellen Riffs mit Akkordwechseln mischen. Diese wurden programmiert, um dem Spiel bestimmter Songs und bestimmter Genres etwas mehr Pfiff und Professionalität zu verleihen. Beachten Sie jedoch, dass diese Styles nicht unbedingt für alle Songs und für jedes Akkordspiel passend oder gar harmonisch korrekt sein müssen. Beispielsweise kann es in einigen Fällen geschehen, dass ein einfacher Dur-Dreiklang für einen Country Song zu einem „jazzigen“ Sept-Akkord wird oder durch das Spielen eines On-Bass-Akkords eine ungeeignete oder unerwartete Begleitung erzeugt wird.

+Audio (PSR-S950): Zeigt einen Audio-Style an. Näheres zu Audio-Styles finden Sie in der Bedienungsanleitung.

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

Style-Dateikompatibilität

Dieses Instrument verwendet das Dateiformat SFF GE. Das Instrument kann vorhandene SFF-Dateien wiedergeben. Diese werden jedoch im SFF-GE-Format gespeichert, wenn die Datei auf diesem Instrument gespeichert (oder eingefügt) wird. Bitte bedenken Sie, dass die gespeicherte Datei nur auf Instrumenten abgespielt werden kann, die mit dem Style-Dateiformat SFF GE kompatibel sind. Näheres über SFF GE erfahren Sie in der Bedienungsanleitung.

Auswählen der Akkordgrifftechnik – Chord Fingering

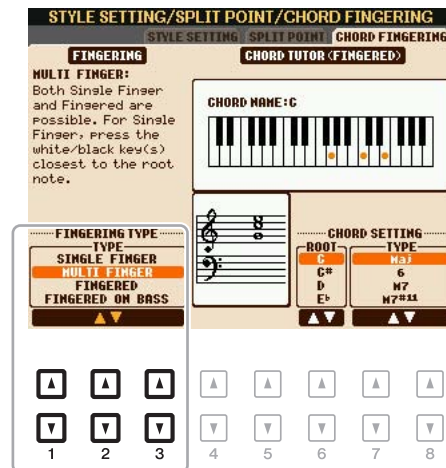
Der Chord-Fingering-Typ legt fest, wie Akkorde für die Style-Wiedergabe angegeben werden können. Sie können einen beliebigen der sieben Typen auswählen.

1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

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

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

Informationen über die einzelnen Grifftechniken finden Sie unter [Seite 22](#).







Akkordlehrer-Funktion – Chord Tutor

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

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

HINWEIS Je nach Akkord können einige Noten ausgelassen werden.

Chord-Fingering-Typen

<p>SINGLE FINGER</p>	<p>Mit der Einfinger-Begleitung kann auf einfache Weise eine orchestrierte Begleitung mit Dur-, Sept-, Moll- und Moll-Sept-Akkorden erzeugt werden. Dazu müssen nur entweder eine, zwei oder drei Tasten im Akkordbereich der Tastatur gedrückt werden.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>C</p>  <p>Für einen Dur-Akkord schlagen Sie nur den Grundton an.</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>C7</p>  <p>Für einen Septim-Akkord werden die Taste für den Grundton sowie eine weiße Taste links davon gespielt.</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;"> <p>Cm</p>  <p>Für einen Moll-Akkord werden gleichzeitig die Taste für den Grundton sowie eine schwarze Taste links davon angeschlagen.</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Cm7</p>  <p>Für ein Moll-Septimakkord werden gleichzeitig die Taste für den Grundton und sowohl eine weiße als auch eine schwarze Taste links davon angeschlagen.</p> </div> </div>
<p>MULTI FINGER</p>	<p>Erkennt automatisch die Fingersätze Single Finger oder Fingered, so dass Sie beide Techniken verwenden können, ohne die Erkennungsmethode explizit umschalten zu müssen.</p>
<p>FINGERED</p>	<p>Hiermit geben Sie den Akkord an, indem Sie die Noten, aus denen der Akkord besteht, im Tastaturbereich für die linke Hand spielen, wenn ACMP oder der Left-Part eingeschaltet ist. Informationen darüber, welche Noten für die einzelnen Akkorde gespielt werden müssen, erhalten Sie in der Daten-Liste (Im Fingered-Modus erkannte Akkordarten), die Sie aus der Yamaha Manual Library herunterladen können, oder Sie verwenden die Chord-Tutor-Funktion in der rechten Display-Hälfte.</p>
<p>FINGERED ON BASS</p>	<p>Es werden die gleichen Fingersätze wie im Fingered-Modus erkannt, allerdings wird die tiefste im Akkordbereich gespielte Note als Bassnote verwendet. Auf diese Weise können Sie die Bassnote des Akkords selbst bestimmen und so genannte „On-Bass“-Akkorde spielen. (Beim Fingered-Typ entspricht die Bassnote stets dem Grundton des Akkords.)</p>
<p>FULL KEYBOARD</p>	<p>Erkennt Akkorde im gesamten Tastenbereich. Akkorde werden ähnlich wie bei FINGERED erkannt, auch dann, wenn Sie die Noten zwischen linker und rechter Hand aufteilen – beispielsweise wenn Sie eine Bassnote mit der linken Hand und einen Akkord mit der rechten Hand spielen, oder indem Sie einen Akkord mit der linken Hand spielen und eine Melodienote in der rechten.</p>
<p>AI FINGERED</p>	<p>Im Grunde mit Fingered identisch, nur dass auch weniger als drei Noten gespielt werden können, um Akkorde zu erzeugen (basierend auf dem zuvor gespielten Akkord usw.).</p>
<p>AI FULL KEYBOARD</p>	<p>Dieser Typ ist ähnlich wie FULL KEYBOARD, nur dass Akkorde auch bestimmt werden können, wenn weniger als drei Noten gespielt werden (basierend auf dem vorangegangenen Akkord usw.). Es können keine Akkorde mit None, Undezime oder Tredezime gespielt werden.</p>

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

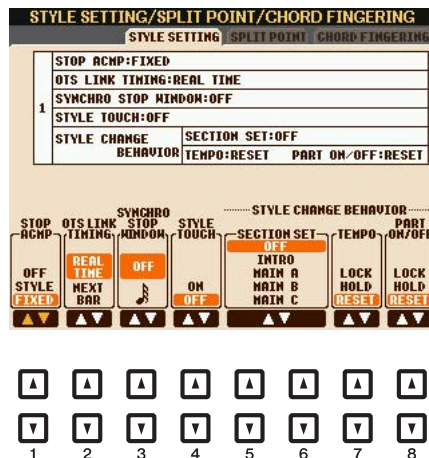
Einstellungen für die Style-Wiedergabe

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

1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

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

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



[1 ▲▼]

STOP ACMP

Wenn die Begleitautomatik [ACMP] aktiviert und die Synchronstart-Funktion [SYNC START] deaktiviert ist, können Sie selbst dann im Akkordbereich der Tastatur Akkorde spielen und auch hören, wenn die Style-Wiedergabe angehalten ist. In diesem Zustand – genannt „Stop Accompaniment“ – werden alle gültigen Akkordfingersätze erkannt, und Akkordgrundton und -typ werden im Display angezeigt. Hier können Sie festlegen, ob der im Akkordbereich gespielte Akkord im Stop-Accompaniment-Modus erklingen soll oder nicht.

OFF

Der im Akkordbereich gespielte Akkord erklingt nicht.

STYLE

Der im Akkordbereich gespielte Akkord wird mit den Voices für den Pad-Part und Basskanal des gewählten Styles wiedergegeben.

FIXED

Der im Akkordbereich gespielte Akkord erklingt über die festgelegte Voice, unabhängig vom ausgewählten Style.

HINWEIS Wenn der ausgewählte Style MegaVoices enthält, können sich unerwartete Klänge ergeben, wenn hier „STYLE“ eingestellt ist.

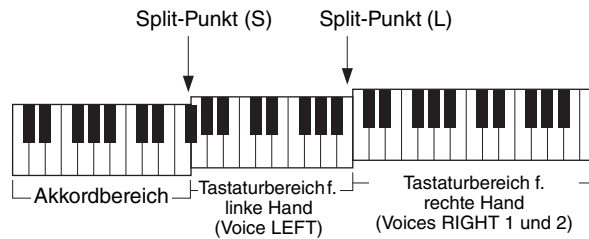
HINWEIS Bei der Song-Aufnahme kann ein Akkord, der bei gestoppter Begleitung erkannt wird, unabhängig von dieser Einstellung aufgenommen werden. Beachten Sie bitte, dass sowohl die erklingende Voice als auch die Akkorde aufgezeichnet werden, wenn der Parameter auf STYLE eingestellt ist, und dass nur die Akkorddaten aufgezeichnet werden, wenn der Parameter auf OFF oder FIXED eingestellt ist.

➤ NÄCHSTE SEITE

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

Split-Punkt-Einstellungen

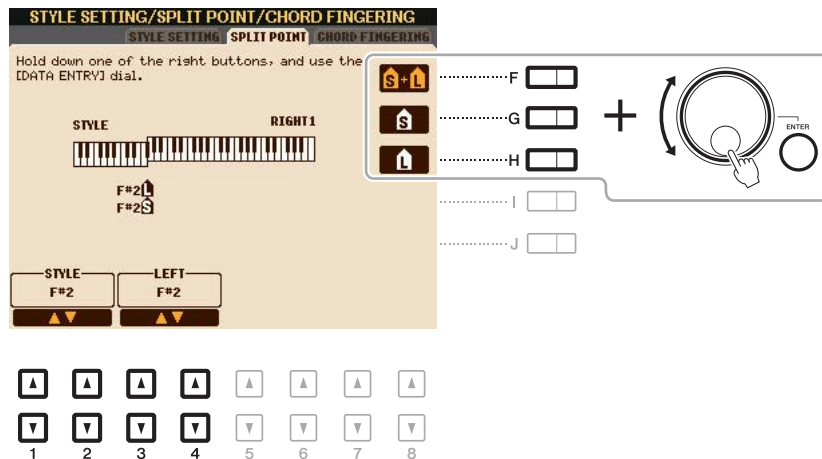
Die Taste, welche die Tastatur in zwei oder drei Abschnitte unterteilt, wird als „Split-Punkt“ bezeichnet. Es gibt zwei Arten von Split-Punkten: „Split Point (L)“ (L = Left) und „Split Point (S)“ (S = Style). Der „Split Point (L)“ unterteilt die Tastatur in Abschnitte für die linke und die rechte Hand, während der „Split Point (S)“ die Tastatur in zwei Abschnitte für Akkorde und Melodie unterteilt.



1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

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

2 Stellen Sie den Split-Punkt ein.



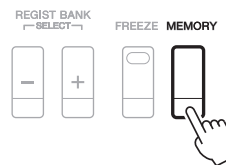
[F]	Split-Punkt (S+L)	Stellt den Split-Punkt (S) und den Split-Punkt (L) auf dieselbe Note ein. Drücken Sie die Taste [F], und drehen Sie am [DATA ENTRY]-Rad. Sie können den gewünschten Split-Punkt eingeben, indem Sie die Note direkt auf der Tastatur anschlagen, während Sie die Taste [F] gedrückt halten.
[G]	Split-Punkt (S)	Stellt beide Split-Punkte ein. Drücken Sie eine der gewünschten Tasten, und drehen Sie am [DATA ENTRY]-Rad. Sie können den gewünschten Split-Punkt eingeben, indem Sie die Note direkt auf der Tastatur anschlagen, während Sie die Taste [G] oder [H] gedrückt halten. HINWEIS Splitpunkt (L) kann nicht tiefer als Splitpunkt (S) eingestellt werden.
[H]	Split-Punkt (L)	
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	STYLE	Sie können jeden Split-Punkt durch Angabe des Notennamens festlegen. „STYLE“ zeigt Split-Punkt (S) an, „LEFT“ zeigt Split-Punkt (L) an.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	LEFT	

Speichern eigener Einstellungen als One-Touch-Einstellung

Sie können die Originaleinstellungen Ihres Bedienfeldes in den One-Touch-Einstellungen ablegen. Die neu angelegte One Touch-Einstellung wird auf dem User-Laufwerk als Style gespeichert, und Sie können die One-Touch-Einstellung als Teil der Style-Datei abrufen.

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

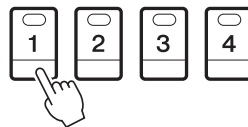
Es erscheint das Display REGISTRATION MEMORY CONTENTS. Sie müssen die Einträge jedoch nicht festlegen, da die On/Off-Einstellungen in diesem Display die One-Touch-Einstellung nicht betreffen.



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

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

ONE TOUCH SETTING



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

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

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

ACHTUNG

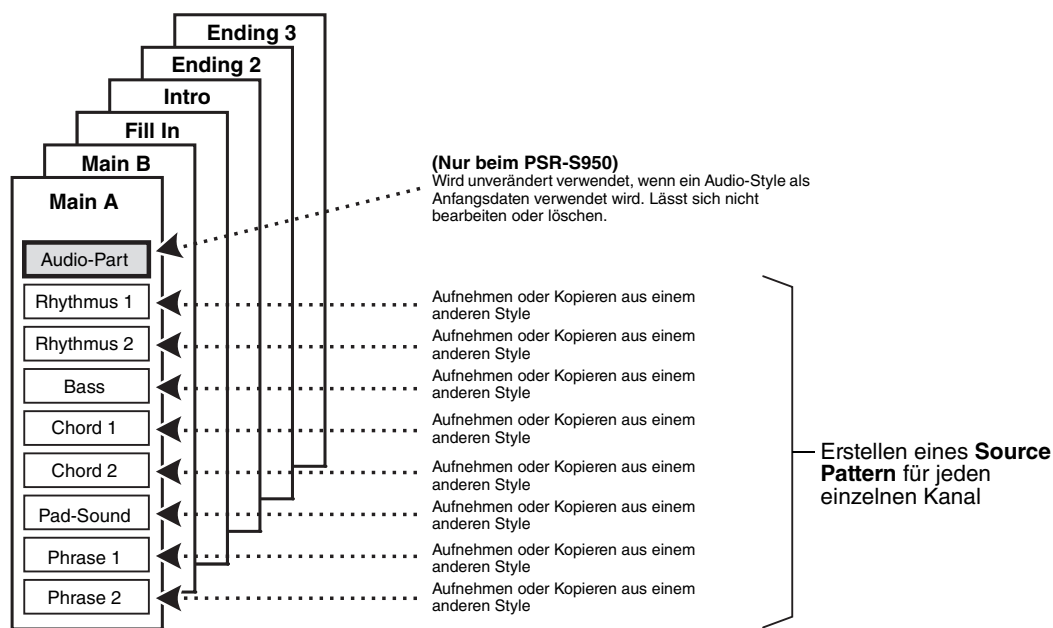
Die gespeicherte One-Touch-Einstellung geht verloren, wenn Sie den Style umschalten oder das Gerät ausschalten, ohne zu speichern.

Erstellen/Bearbeiten von Styles (Style Creator)

Mit der Style-Creator-Funktion können Sie Ihren eigenen Style erstellen, indem Sie ein Rhythmus-Pattern durch Ihr Spiel auf der Tastatur aufzeichnen und ggf. vorhandene Style-Daten nutzen. Grundsätzlich wählen Sie einen Style aus, der dem zu erzeugenden Style nahekommt, und nehmen Sie dann für jeden Kanal in jeder Section das Rhythmus-Pattern, die Basslinie, die Akkordbegleitung oder Phrasen auf (in Style Creator als „Source Pattern“ bezeichnet).

■ Die Style-Datenstruktur – eine Zusammenstellung von Source Patterns

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

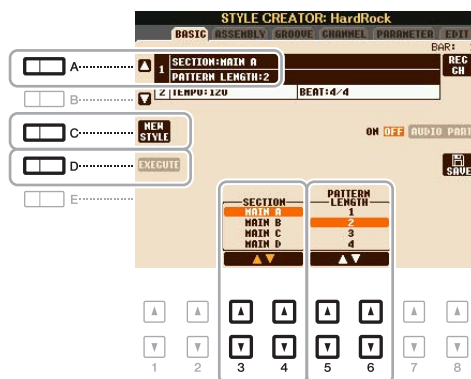


(PSR950) Funktionseinschränkungen für den Audio-Part:

- Wenn Sie einen Preset-Audio-Style als Anfangsdaten verwenden, wird der Audio-Part unverändert verwendet. Der Audio-Part lässt sich nicht löschen, bearbeiten oder neu erzeugen.
- Der erzeugte Style, der den Audio-Part enthält, kann nur über ein Instrument abgespielt werden, das Audio-Styles sowie das Dateiformat SFF GE verwendet.
- Der Audio-Part lässt sich nicht auf der ASSEMBLE-Seite aus einem anderen Style oder einer Section kopieren. Wenn Sie einen bestimmten Audio-Part verwenden möchten, denken Sie daran, den gewünschten Audio-Style auszuwählen, bevor Sie das Style-Creator-Display aufrufen.

■ Allgemeine Vorgehensweise beim Erstellen eines Styles

- 1** Wählen Sie den als Anfangsdatei gewünschten Style aus.
- 2** Drücken Sie die Tasten [FUNCTION], [F] (DIGITAL REC MENU), und daraufhin die Taste [B] (STYLE CREATOR), um das Style-Creator-Display aufzurufen.
- 3** Wählen Sie auf der BASIC-Seite eine Section aus, und nehmen Sie dann beliebige weitere Einstellungen vor.
 - Wählen Sie die aufzunehmende oder zu bearbeitende Section aus. Wenn die Anzeige REC CHANNEL unten links im Display erscheint, drücken Sie die Taste [EXIT], drücken Sie Taste [A], um „1 SECTION“ zu wählen, und verwenden Sie die Tasten [3 ▲▼] – [4 ▲▼] für die Auswahl einer Section.
 - Wenn Sie einen völlig neuen Style erstellen möchten, drücken Sie die Taste [C] (NEW STYLE), um einen leeren neuen Style aufzurufen.
 - Wählen Sie die Pattern-Länge der aktuellen Section mithilfe der Tasten [5 ▲▼] – [6 ▲▼]. Drücken Sie nach der Auswahl die Taste [D] (EXECUTE), um die angegebene Länge tatsächlich einzugeben. Beachten Sie, dass bei Auswahl eines Audio-Styles als Anfangsdaten das Ändern der Pattern-Länge zum Löschen des Audio-Parts führt.
 - Stellen Sie in dem Display, das Sie mit der Taste [B] aufgerufen haben, für den gesamten aktuellen Style das Tempo und das Taktmaß (Time Signature) ein.



- 4** Erstellen Sie ein Source Pattern für jeden einzelnen Kanal.
 - **Echtzeitaufnahme auf der BASIC-Seite (Seite 29)**
Hiermit können Sie einen Style aufzeichnen, indem Sie einfach auf der Tastatur spielen.
 - **Einzelschrittaufzeichnung auf der EDIT-Seite (Seite 33)**
Hiermit können Sie jede Note einzeln eingeben.
 - **Style-Montage auf der ASSEMBLY-Seite (Seite 33)**
Hiermit können Sie verschiedene Patterns aus anderen Preset-Styles oder selbst erstellten Styles kopieren.
- 5** Bearbeiten Sie die bereits aufgenommenen Daten des Kanals.
 - **Bearbeiten der Daten des Kanals auf den Seiten GROOVE (Seite 35), CHANNEL (Seite 37) und EDIT (Seite 33)**
Hiermit können Sie das Rhythmus-Feeling, die Quantisierung, die Velocity usw. ändern.
 - **Bearbeiten der SFF-Parameter auf der PARAMETER-Seite (Seite 38)**
Hiermit können Sie verschiedene Patterns aus anderen Preset-Styles oder selbst erstellten Styles kopieren.
- 6** Wiederholen Sie gegebenenfalls die Schritte 3 – 5.
- 7** Drücken Sie die Taste [J] (SAVE), um den erzeugten Style zu speichern.
Näheres finden Sie im Kapitel „Grundlegende Bedienungsschritte“ in der Bedienungsanleitung.

Realtime Recording (Echtzeitaufnahme)

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

Eigenschaften der Echtzeitaufnahme im Style Creator

- **Schleifenaufnahme (Loop Recording)**

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

- **Overdub-Aufnahme**

Bei dieser Methode wird auf einer Spur, auf der bereits Daten aufgezeichnet sind, neues Material aufgenommen, ohne die vorhandenen Daten zu löschen. Bei der Style-Aufnahme werden aufgezeichnete Daten nicht gelöscht, es sei denn, Sie verwenden Funktionen wie „Rhythm Clear“ (Seite 30) und „Delete“ (Seite 31). Wenn Sie beispielsweise die Aufnahme einer zwei Takte langen MAIN-Section starten, werden diese zwei Takte ständig wiederholt. Aufgezeichnete Noten werden von der nächsten Wiederholung an wiedergegeben, so dass Sie gleichzeitig der Schleife neues Material hinzufügen und das zuvor aufgezeichnete Material anhören können. Wenn Sie einen Style auf der Basis eines bestehenden, internen Styles erstellen, dann wird die Overdub-Aufnahme nur auf die Rhythmus-Kanäle angewendet. Bei allen anderen Kanälen (außer Rhythmus) müssen die ursprünglichen Daten vor der Aufzeichnung gelöscht werden.

2

Styles

■ Aufnahmen der Rhythmuskanäle 1 – 2

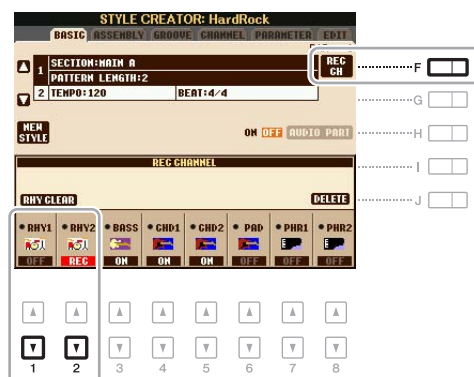
Der nachstehende Vorgang bezieht sich auf Schritt 4 der allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 28.

- **Wenn Sie einen Audio-Style als Anfangsdaten auswählen:**

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

7 Halten Sie auf der BASIC-Seite die Taste [F] (REC CH) gedrückt und drücken Sie eine der Tasten [1 ▼] oder [2 ▼], um den gewünschten Kanal für das Aufnahmeziel zu wählen.

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



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

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

- **Für die Aufnahme verfügbare Voices**

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

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

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

Verwenden Sie, während die bereits aufgenommenen Daten abgespielt werden, die Tasten [1 ▼] – [8 ▼], um die einzelnen Kanäle wie gewünscht ein- und auszuschalten. Wenn Sie einen Audio-Style als Anfangsdaten gewählt hatten, schalten Sie den Audio-Part mit der Taste [H] ein oder aus.

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

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

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

- Loop erster Durchgang:** Nur die Bass Drum ist aktiv. Die Notation zeigt ein 4/4-Takt-Muster mit Bassdrum-Schlägen auf den 1., 2., 3. und 4. Takt.
- Loop zweiter Durchgang:** Snare Drum und Bass Drum sind aktiv. Die Snare Drum-Schläge treten auf den 2. und 4. Takt hinzu.
- Loop dritter Durchgang:** Hi-Hat, Snare Drum und Bass Drum sind aktiv. Die Hi-Hat-Schläge treten auf den 2. und 4. Takt hinzu.

Die Notation ist auf drei Stämmen dargestellt, die von unten nach oben Bass Drum, Snare Drum und Hi-Hat repräsentieren. Die Bass Drum-Schläge sind durch rote Punkte auf der untersten Linie markiert, während Snare und Hi-Hat-Schläge durch rote Punkte auf höheren Linien markiert sind. Die Snare- und Hi-Hat-Schläge sind jeweils als Paare auf den 2. und 4. Takt angeordnet.

Falls Sie einen Fehler machen oder falsche Noten spielen sollten:

Sie können die Noten eines einzelnen Schlaginstruments löschen. Halten Sie die Taste [E] (RHY CLEAR) gedrückt, und drücken Sie die dem Instrument entsprechende Taste auf der Tastatur.

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

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

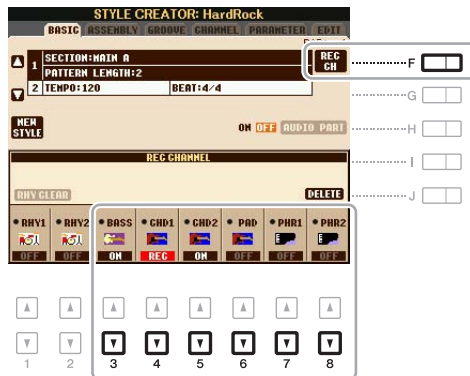
6 Drücken Sie eine der Tasten [1 ▼] oder [2 ▼], um den Record-Modus auszuschalten.

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

Der nachstehende Vorgang bezieht sich auf Schritt 4 der allgemeinen Vorgehensweise auf [Seite 28](#).

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

Es erscheint eine Rückfrage, ob Sie die bereits aufgezeichneten Daten des gewählten Kanals löschen möchten oder nicht. Drücken Sie die Taste [G] (YES), um die Daten zu löschen; der gewählte Kanal wird als Aufnahmeziel gewählt. Beachten Sie, dass die Daten auf Kanälen von Preset-Styles nicht per Overdub-Verfahren ergänzt werden können.



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

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

• Für die Aufnahme verfügbare Voices

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

• Nehmen Sie eine Phrase in C Maj7 auf, wodurch gewährleistet ist, dass beim Akkordwechsel während des Spiels die richtigen Noten gespielt werden

Regeln beim Aufnehmen der Sections Main oder Fill

In der vorgegebenen Anfangseinstellung ist der Grundton und Akkord (Root/Chord) des Source Pattern auf CMaj7 eingestellt. Das bedeutet, dass Sie ein Source Pattern in einer CMaj7-Skala aufnehmen sollten, damit die Akkorde beim normalen Spiel in die jeweils richtigen Tonarten wechseln. Nehmen Sie einen Basslauf, eine Phrase oder eine Akkordbegleitung so auf, wie Sie sie hören möchten, wenn CMaj7 als Akkord angegeben wird. Siehe unten für Einzelheiten.

- Verwenden Sie zum Aufzeichnen der Kanäle für BASS und PHRASE nur die Töne der CMaj7-Tonleiter (d.h. C, D, E, G, A und H).
- Verwenden Sie zum Aufzeichnen der Spuren für CHORD und PAD nur Akkordtöne (d. h. C, E, G und H).



C = Akkordnote
C, R = Empfohlene Note

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

Regeln beim Aufnehmen der Sections Intro oder Ending

Diese Sections sind unter der Annahme angelegt, dass der Akkord während der Wiedergabe nicht wechselt. Daher müssen Sie hierbei die oben beschriebene Regel für die Sections Main und Fill-In nicht einhalten, und Sie können spezielle Akkordprogressionen bei der Aufnahme einspielen. Befolgen Sie jedoch die unten stehenden Regeln, da der Grundton und Akkord (Root/Chord) des Source Patterns auf CMaj7 eingestellt ist.

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

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

Obwohl der Parameter Source Root/Chord wie oben beschrieben auf CMaj7 eingestellt ist, können Sie dies auf jeden beliebigen Grundton/Akkord ändern. Verwenden Sie die TAB-Tasten [◀][▶] zum Aufrufen der PARAMETER-Seite, und stellen Sie SOURCE ROOT und CHORD auf den gewünschten Grundton/Akkord ein. Bedenken Sie jedoch, dass sich auch die Akkordnoten und empfohlenen Noten ändern, wenn Sie einen anderen Akkord als den Standard CMaj7 verwenden. Genauere Informationen finden Sie auf [Seite 39](#).

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

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

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

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

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

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

- 1) Wählen Sie mit den TAB-Tasten [◀][▶] die PARAMETER-Seite aus.
- 2) Halten Sie die [F]-Taste (REC CH) gedrückt und drücken Sie gleichzeitig die Tasten [1 ▼] oder [2 ▼], um einen Rhythmus-Kanal auf REC einzustellen.
- 3) Drücken Sie die STYLE-CONTROL-Taste [START/STOP], um die Wiedergabe zu starten.
- 4) Stellen Sie auf der PARAMETER-Seite PLAY ROOT und CHORD auf den gewünschten Grundton/Akkord ein.

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

6 Drücken Sie eine der Tasten [1 ▼] oder [2 ▼], um den Record-Modus auszuschalten.

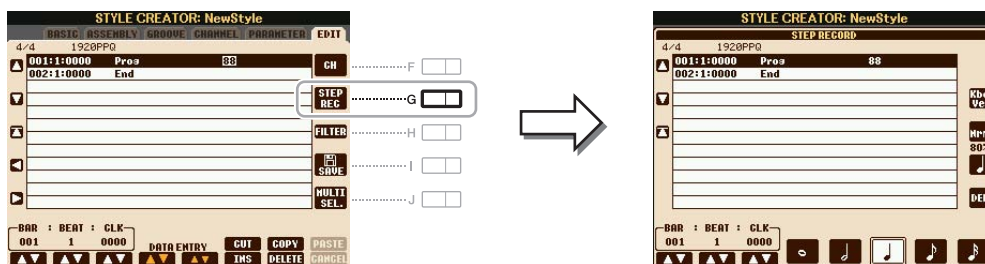
Einzelschrittaufnahme

Dieser Abschnitt bezieht sich auf Schritt 4 der allgemeinen Vorgehensweise auf [Seite 28](#). Rufen Sie nach Auswahl einer Section und Vornehmen anderer Einstellungen auf der Seite BASIC mit den folgenden Schritten das STEP-RECORD-Display auf, und führen Sie dann die schrittweise Aufnahme durch.

- 1) Halten Sie auf der BASIC-Seite die Taste [F] (REC CH) gedrückt und drücken Sie eine der Tasten [1 ▼] – [8 ▼], um den gewünschten Kanal als Aufnahmeziel zu wählen.
- 2) Verwenden Sie die TAB-Tasten [▶] zum Aufrufen der EDIT-Seite.
- 3) Wenn „SYS/EX.“ an der Position der Taste [F] angezeigt wird, können Sie [F] drücken, um das Display für die Kanalbearbeitung aufzurufen.
- 4) Drücken Sie die Taste [G] (STEP REC), um das STEP-RECORD-Display aufzurufen.

Das Verfahren der Einzelschrittaufnahme im Style Creator ist im Wesentlichen mit der Aufnahme im Song Creator identisch ([Seite 52](#)), mit Ausnahme der folgende Punkte:

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



Spezielle Anweisungen zur Einzelschrittaufnahme finden Sie auf [Seiten 52 – 55](#). Information zur EDIT-Seite (in Song Creator aufgerufen als Event-List-Display) finden Sie auf [Seite 65](#).

Style-Arrangement

Auf diese Weise können Sie die Daten als Source Pattern von einem anderen Preset-Style auf den momentan erzeugten Style kopieren. Verwenden Sie diese Funktion, wenn Sie gerne ein Rhythmus-Pattern, eine Basslinie, eine Akkordbegleitung oder eine Phrase von einem anderen Style verwenden möchten. Die nachstehenden Anweisungen beziehen sich auf Schritt 4 der allgemeinen Vorgehensweise auf [Seite 28](#). Führen Sie nach Auswahl einer Section und Vornehmen anderer Einstellungen auf der Seite BASIC die folgenden Anweisungen aus.

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

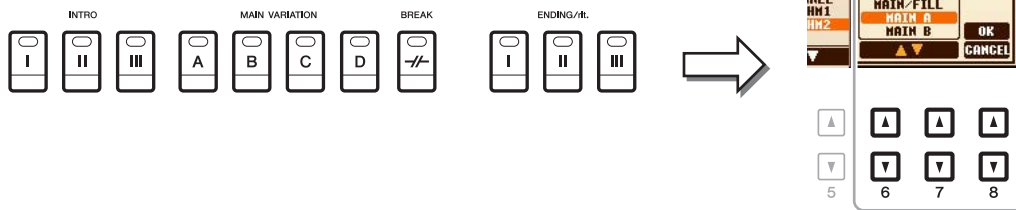
HINWEIS Wenn Sie einen Audio-Style als Anfangsdaten verwenden, kann der Audio-Part nicht durch andere Daten ersetzt werden.

1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [B] STYLE CREATOR → TAB [◀][▶] ASSEMBLY

2 Wählen Sie falls nötig die zu bearbeitende Section aus.

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

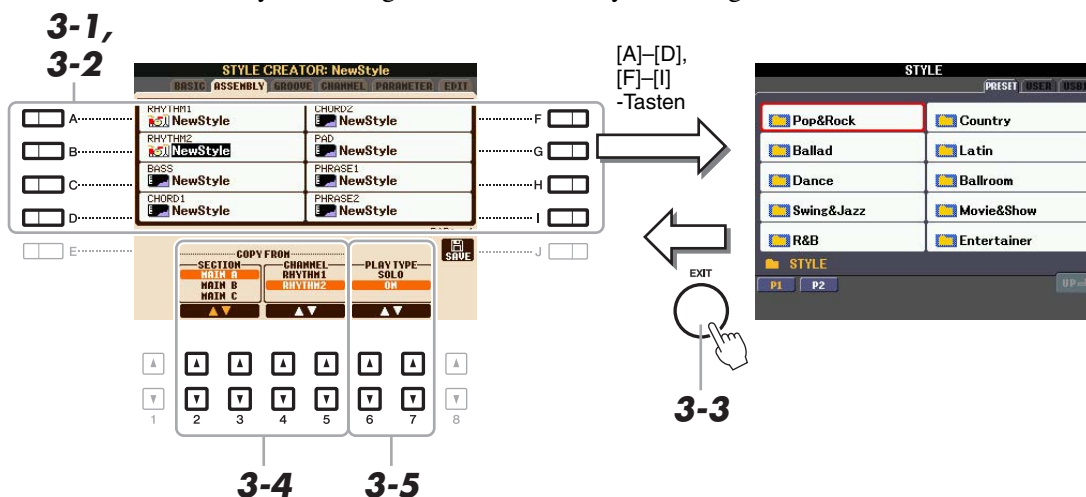


HINWEIS Intro 4 und Ending 4 können auf dem Display ausgewählt und als eigener Style verwendet werden, obwohl sie nicht auf dem Bedienfeld abrufbar sind.

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

- 3-1** Wählen Sie mit den Tasten [A] – [D] und [F] – [I] den zu ersetzenden Kanal aus.
- 3-2** Drücken Sie dieselbe Taste des ausgewählten Kanals erneut, um das Display zur Style-Auswahl aufzurufen.
- 3-3** Wählen Sie den gewünschten Style, und drücken Sie dann die [EXIT]-Taste, um zum vorherigen Display zurückzukehren.
- 3-4** Wählen Sie die Section und den Kanal des gewählten Styles mit den Tasten [2 ▲▼] – [5 ▲▼].
- 3-5** Überprüfen Sie den Klang mit dem neu zugewiesenen Source Pattern mit den Tasten [6 ▲▼] – [7 ▲▼].

Näheres siehe „Style-Wiedergabe während der Style-Montage“ weiter unten.



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

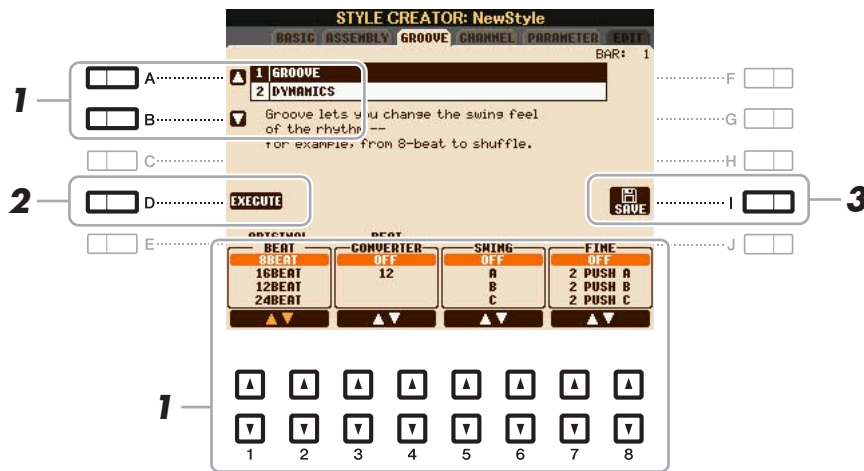
Style-Wiedergabe während der Style-Montage

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

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

Bearbeiten des Rhythmusgefühls (GROOVE)

Durch Änderung des Timings und der Anschlagstärken aller Noten können Sie das rhythmische Empfinden (Feeling) jedes Kanals der aktuellen Section, die auf der Seite BASIC oder mit der Bedienfeldtaste ausgewählt wurde, verändern. Die nachstehenden Anweisungen beziehen sich auf Schritt 5 der allgemeinen Vorgehensweise auf [Seite 28](#).



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

1 GROOVE

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

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

2 DYNAMICS

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

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

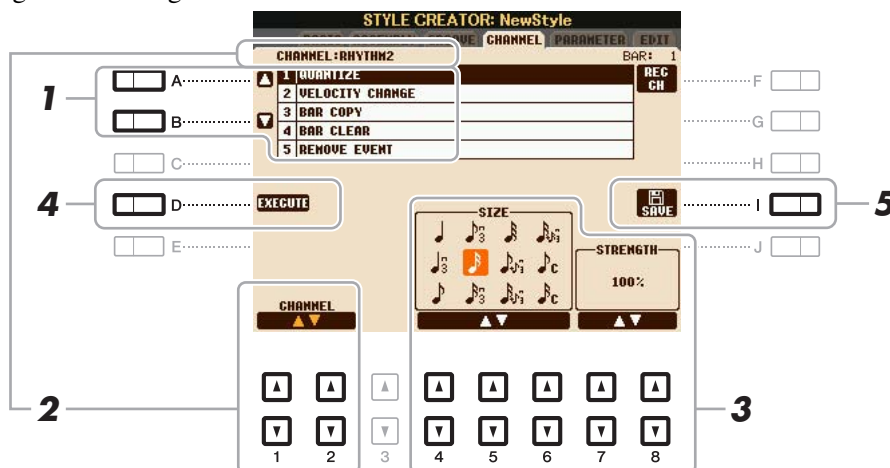
2 Drücken Sie für jedes Display die Taste [D] (EXECUTE), um die Änderungen tatsächlich auszuführen.

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

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

Bearbeiten von Daten für die einzelnen Kanäle (CHANNEL)

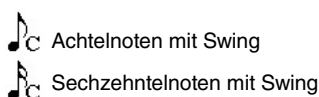
Sie können die aufgenommenen Daten jedes Kanals der aktuellen Section, die auf der Seite BASIC oder mit den Bedientastenausgewählt wurde, verändern. Die nachstehenden Anweisungen beziehen sich auf Schritt 5 der allgemeinen Vorgehensweise auf [Seite 28](#).



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

1 QUANTIZE

Identisch mit Song Creator ([Seite 62](#)), mit Ausnahme der beiden nachstehenden zusätzlichen Parameter.



2 VELOCITY CHANGE

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

3 BAR COPY

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

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

4 BAR CLEAR

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

5 REMOVE EVENT

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

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

Der ausgewählte Kanal wird oben links im Display angezeigt.

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

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

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

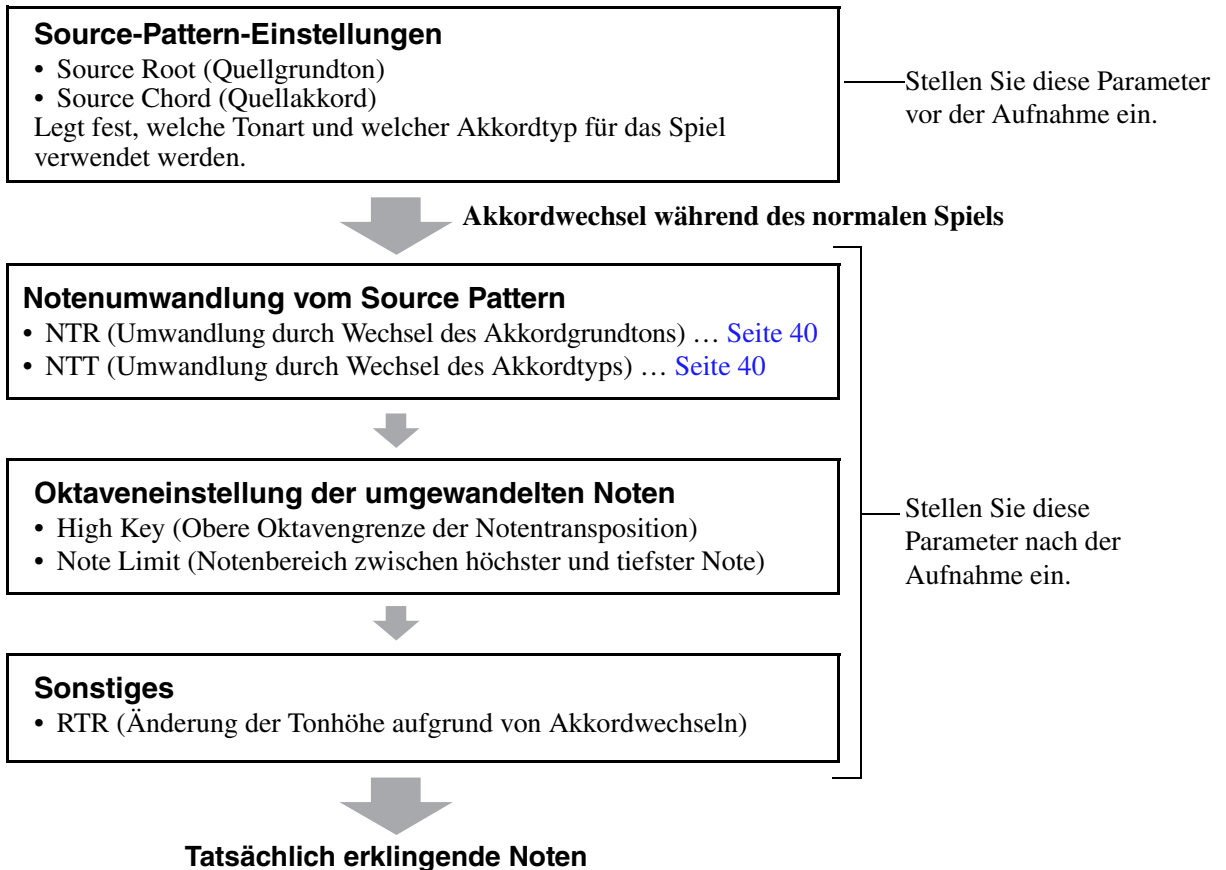
5 Drücken Sie die [I]-Taste (SAVE), um den Speichervorgang auszuführen.

ACHTUNG

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

Einstellungen für das „Style File Format“ vornehmen (PARAMETER)

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

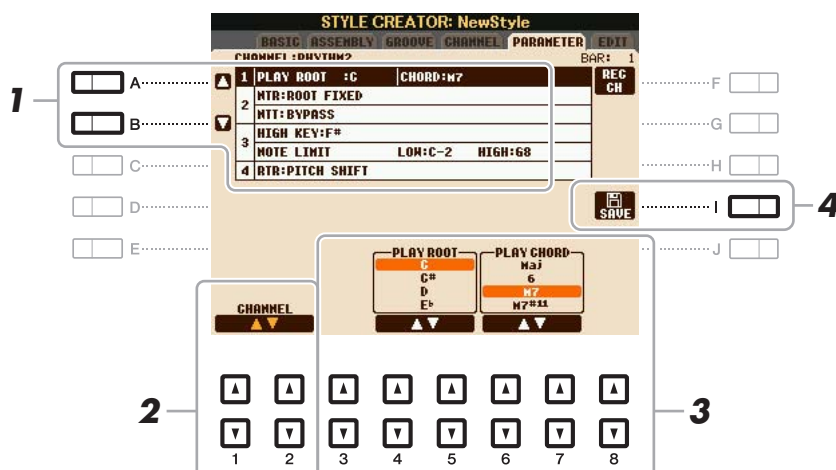


Die nachstehenden Anweisungen beziehen sich auf Schritt 5 der allgemeinen Vorgehensweise auf [Seite 28](#).

HINWEIS Die hier einstellbaren Parameter sind kompatibel mit dem Format SFF GE ([Seite 20](#)). Deshalb können die Style-Dateien, die auf diesem Instrument erstellt wurden, nur auf Instrumenten abgespielt werden, die mit SFF GE kompatibel sind.

1 Wählen Sie auf der Seite PARAMETER mit den Tasten [A]/[B] das Edit-Menü aus.

Näheres zum Edit-Menü finden Sie unter [Seite 39](#).



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

Der ausgewählte Kanal wird oben links im Display angezeigt.

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

Näheres zu den Parametern, die bearbeitet werden können, finden Sie unter [Seiten 39–42](#).

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

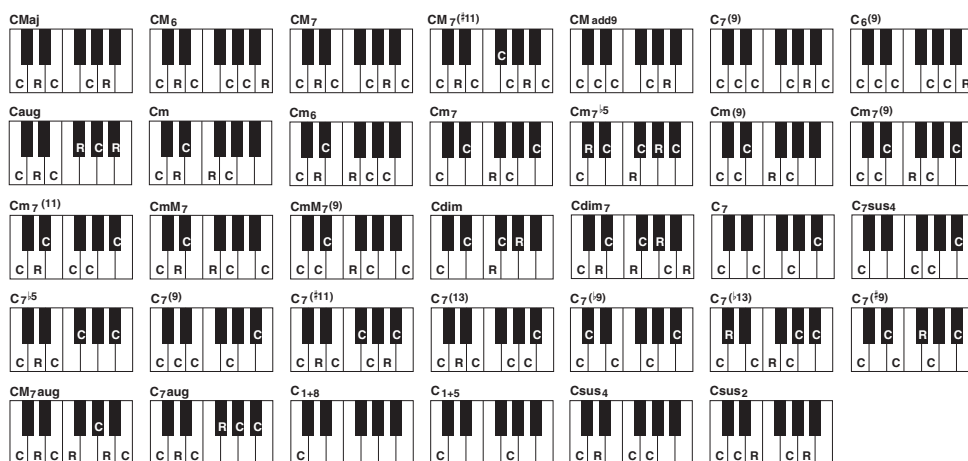
ACHTUNG

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

1 SOURCE (PLAY) ROOT/CHORD

Vor der Aufnahme sollten Sie diese Parameter einstellen, die festlegen, welche Tonart beim Spielen verwendet wird, wenn Sie das Source Pattern auf einem der Kanäle Bass, Chord, Pad oder Phrase aufzeichnen. Wenn Sie hier „Fm7“ einstellen, wird Ihre aufgezeichnete Phrase (Source Pattern) beim gewöhnlichen Spiel durch Angabe von Fm7 unverändert abgespielt. Als Anfangseinstellung ist CMaj7 (Source Chord Root = C und Source Chord Type = Maj7) vorgegeben. Je nach den hier vorgenommenen Einstellungen unterscheiden sich die spielbaren Noten (Akkordnoten und empfohlene Skalennoten) voneinander. Weitere Informationen hierzu finden Sie weiter unten.

Wenn Source Root auf C eingestellt ist:



C = Akkordnoten
C, R = Empfohlene Noten

WICHTIG

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

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



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

2 NTR/NTT

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

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

NTR (Notentranspositionsregel)

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

NTT (Notentransponierungstabelle)

Wenn NTR auf ROOT TRANS oder ROOT FIXED eingestellt ist

BYPASS	Wenn NTR auf den Wert ROOT FIXED gesetzt wird, bewirkt die verwendete Transpositionstabelle überhaupt keine Notenumwandlung. Wenn NTR auf ROOT TRANS gesetzt ist, wandelt die verwendete Tabelle die Noten derart um, dass das Tonhöhenverhältnis zwischen ihnen gleich bleibt.
MELODY	Geeignet für die Transponierung von Melodielinien. Verwenden Sie diese Option für Melodiekanäle wie Phrase 1 und Phrase 2.
CHORD	Geeignet für die Transponierung von Akkord-Parts. Verwenden Sie diese Option für die Kanäle Chord 1 und Chord 2, besonders wenn diese Klavier-Parts und gitarrenähnliche Akkord-Parts enthalten.
MELODIC MINOR (Melodisch Moll)	Wenn der gespielte Akkord von einem Dur-Akkord zu einem Moll-Akkord wechselt, können Sie mit Hilfe dieser Tabelle das dritte Intervall der Tonleiter um einen Halbton vermindern. Wenn der Akkord von einem Moll-Akkord zu einem Dur-Akkord wechselt, wird die Terz des Moll-Akkords um einen Halbton vergrößert. Alle anderen Noten bleiben unverändert. Verwenden Sie diese Option für Melodiekanäle von Sections, die nur auf Dur-/Moll-Akkorde reagieren, wie Intros und Endings.
MELODIC MINOR 5th (Melodisch Moll, Quintenvariante)	Zusätzlich zur Melodic-Minor-Transponierung (s. o.) wirken sich übermäßige und verminderte Akkorde auf die Quinte des Quell-Patterns aus.
HARMONIC MINOR (Harmonisch Moll)	Wenn der gespielte Akkord von einem Dur-Akkord in einen Moll-Akkord wechselt, können Sie mit Hilfe dieser Tabelle das dritte und das sechste Intervall der Tonleiter um einen Halbton vermindern. Wenn der Akkord von einem Moll-Akkord zu einem Dur-Akkord wechselt, werden die verminderte Terz und die verminderte Sexte um einen Halbton vergrößert. Alle anderen Noten bleiben unverändert. Verwenden Sie diese Option für Akkordkanäle von Sections, die nur auf Dur-/Moll-Akkorde reagieren, wie Intros und Endings.

HARMONIC MINOR 5th (Harmonisch Moll, Quintenvariante)	Zusätzlich zur Harmonic-Minor-Transponierung (s.o.) wirken sich übermäßige und verminderte Akkorde auf die Quinte des Quell-Patterns aus.
NATURAL MINOR (Natürlich Moll)	Wenn der gespielte Akkord von einem Dur-Akkord zu einem Moll-Akkord wechselt, verkleinert diese Tabelle die Terz, Sexte und Septime der Tonleiter um einen Halbton. Wenn der Akkord von einem Moll-Akkord zu einem Dur-Akkord wechselt, werden die verminderte Terz, Sexte und Septime um einen Halbton vergrößert. Alle anderen Noten bleiben unverändert. Verwenden Sie diese Option für Akkordkanäle von Sections, die nur auf Dur-/Moll-Akkorde reagieren, wie bei Intros und Endings.
NATURAL MINOR 5th (Natürlich Moll, Quintenvariante)	Zusätzlich zur „Natural Minor“-Transponierung (s. o.) wirken sich übermäßige und verminderte Akkorde auf die Quinte des Quell-Patterns aus.
DORIAN (Dorisch)	Wenn der gespielte Akkord von einem Dur-Akkord zu einem Moll-Akkord wechselt, verkleinert diese Tabelle die Terz und Septime der Tonleiter um einen Halbton. Wenn der Akkord von einem Moll-Akkord zu einem Dur-Akkord wechselt, werden die verminderte Terz und die verminderte Septime um einen Halbton vergrößert. Alle anderen Noten bleiben unverändert. Verwenden Sie diese Option für Akkordkanäle von Sections, die nur auf Dur-/Moll-Akkorde reagieren, wie bei Intros und Endings.
DORIAN 5th	Zusätzlich zur dorischen Transponierung (s. o.) wirken sich übermäßige und verminderte Akkorde auf die Quinte des Quell-Patterns aus.

Wenn NTR auf GUITAR gestellt ist

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

3 HIGH KEY/NOTE LIMIT

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

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	HIGH KEY	<p>Hier wird die höchste Note (Grenze der oberen Oktave) der Notentransponierung für den Wechsel des Akkord-Grundtons festgelegt. Alle Noten, für die eine höhere Tonlage als die höchste Note errechnet wird, werden um eine Oktave nach unten transponiert. Diese Einstellung ist nur wirksam, wenn der Parameter NTR (Seite 40) auf „Root Trans“ gestellt ist.</p> <p>Beispiel: Wenn die höchste Note F ist.</p> <p>Grundtonänderung → CM C#M . . . FM F#M . . .</p> <p>Wiedergegebene Noten → C3-E3-G3 C#3-E#3-G#3 F3-A3-C4 F#2-A#2-C#3</p>
[6 ▲▼]	NOTE LIMIT LOW	<p>Diese legen den Notenbereich (tiefste und höchste Note) für Voices fest, die auf den Style-Kanälen aufgenommen wurden. Durch eine geeignete Einstellung dieses Bereichs können Sie sicherstellen, dass die Voices so realistisch wie möglich klingen – anders gesagt, dass keine Noten außerhalb des natürlichen Tonumfangs erklingen (z. B. zu hohe Basstöne oder zu tiefe Töne einer Piccoloflöte).</p> <p>Beispiel: Die tiefste Note ist C3 und die höchste Note D4.</p> <p>Grundtonänderung → CM C#M . . . FM . . .</p> <p>Wiedergegebene Noten → E3-G3-C4 E#3-G#3-C#4 F3-A3-C4</p>
[7 ▲▼]	NOTE LIMIT HIGH	

4 RTR (Retrigger Rule; Neuauslösungsregel)

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

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

Inhalt

Bearbeiten der Notenschrifteinstellungen	44
Bearbeiten der Einstellungen für die Liedtext-/Textanzeige	46
Verwenden der Begleitautomatikfunktionen bei der Song-Wiedergabe	47
Parameter für die Song-Wiedergabe (Wiederholungseinstellungen, Kanaleinstellungen, Guide-Funktion)	48
• Spiel- und Gesangsübungen mit Hilfe der Guide-Funktion	49
• Wiedergabe von Begleitparts mit dem Spielassistenten	51
Erstellen/Bearbeiten von Songs (Song Creator)	52
• Aufnehmen von Melodien (Step Recording):	52
• Aufzeichnen von Akkorden (Step Recording)	56
• Neuaufzeichnung eines bestimmten Abschnitts – Punch In/Out	59
• Bearbeiten von Kanal-Events bestehender Song-Daten	61
• Bearbeiten von Akkord-Events, Noten, systemexklusiven Events und Liedtext	65

Einschränkungen für geschützte Songs

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

Prot.1: Zeigt an, dass der Preset-Song auf dem User-Laufwerk gespeichert ist. Diese Song-Typen können nicht auf externe Geräte wie USB-Speichergeräte oder Computer kopiert, verschoben oder übertragen werden.

Prot.2 Orig: Kennzeichnet Songs im Yamaha-Schutzformat (im Handel erhältliche Songs). Diese Song-Typen (nicht kopierbar) können nur auf das User-Laufwerk oder ein USB-Speichergerät mit ID verschoben und gespeichert werden.

Prot.2 Edit: Kennzeichnet bearbeitete Songs des Typs „Prot.2“. Diese Song-Typen (nicht kopierbar) können nur auf das User-Laufwerk oder ein USB-Speichergerät mit ID verschoben und gespeichert werden.

WICHTIG

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

WICHTIG

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

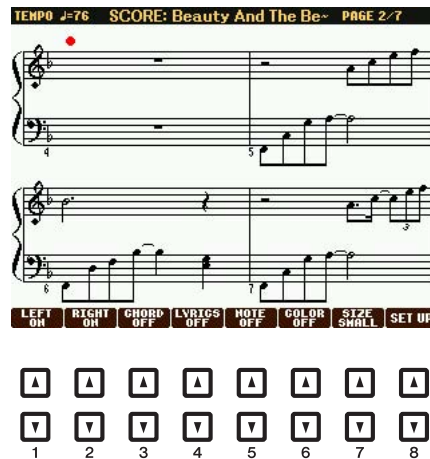
Bearbeiten der Notenschrifteinstellungen

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

HINWEIS Sie können die hier vorgenommenen Einstellungen als Teil des Songs speichern mit [FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [A] SONG CREATOR → TAB [◀][▶] CHANNEL → [A]/[B] SETUP. Siehe [Seite 64](#).

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

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



[1 ▲▼]	LEFT ON/ OFF	Schaltet die Anzeige der Notation für die linke Hand ein und aus. In Abhängigkeit von anderen Einstellungen steht dieser Parameter ggf. nicht zur Verfügung und wird abgeblendet. In diesem Fall rufen Sie das Display für die Detailsinstellungen auf (Seite 45) und stellen Sie den Parameter LEFT CH auf einen beliebigen Kanal außer „AUTO“ ein. Oder wechseln Sie in das Display [FUNCTION] → [B] SONG SETTING, und stellen Sie den Parameter TRACK 2 auf einen beliebigen Kanal außer „OFF“ (Seite 48). RIGHT (nächster Parameter) und LEFT können nicht gleichzeitig ausgeschaltet werden.
[2 ▲▼]	RIGHT ON/ OFF	Schaltet die Anzeige der Notation für die rechte Hand ein und aus. RIGHT und LEFT (voriger Parameter) können nicht gleichzeitig ausgeschaltet werden.
[3 ▲▼]	CHORD ON/ OFF	Schaltet die Anzeige von Akkorden ein und aus. Wenn der ausgewählte Song keine Akkorddaten enthält, werden keine Akkorde angezeigt.
[4 ▲▼]	LYRICS ON/ OFF	Schaltet die Anzeige von Song-Texten ein und aus. Wenn der ausgewählte Song keine Textdaten enthält, wird kein Text angezeigt. Wenn der Song Pedal-Events enthält, können Sie durch Drücken dieser Tasten anstelle der Lyrics-Darstellung die Pedal-Events anzeigen lassen.
[5 ▲▼]	NOTE ON/ OFF	Schaltet die Anzeige von Notennamen (Tonhöhen) ein und aus. Der Notename wird links neben der Note angezeigt. Wenn der Leerraum zwischen den Noten zu klein ist, wird diese Anzeige gegebenenfalls nach links oberhalb der Note verschoben. Wenn der Song Fingering-Events enthält, können Sie durch Drücken dieser Tasten anstelle der Darstellung der Notennamen die Fingering-Events anzeigen.
[6 ▲▼]	COLOR ON/ OFF (PSR-S950)	Wenn diese Funktion aktiviert ist (ON), werden die Noten im Display farbig angezeigt (C: Rot, D: Gelb, E: Grün, F: Orange, G : Blau, A: Violett, und B: Grau).
[7 ▲▼]	SIZE	Bestimmt die Vergrößerungsstufe der Notendarstellung.
[8 ▲▼]	SET UP	Ruft das Display für die Detailsinstellungen auf. Siehe Seite 45 .

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



[1 ▲▼]	LEFT CH	Legt fest, welcher MIDI-Kanal in den Song-Daten für den linken und den rechten Part benutzt wird. Diese Einstellung schaltet zurück auf AUTO, wenn ein anderer Song ausgewählt wird. AUTO Die MIDI-Kanäle in den Song-Daten für den rechten und den linken Part werden automatisch zugeordnet, indem die Parts auf die in [FUNCTION] → [B] SONG SETTING angegebenen Kanäle eingestellt werden (Seite 48). 1 – 16 Weist den angegebenen MIDI-Kanal (1 – 16) den Parts für die linke und für die rechte Hand zu. OFF (Einstellung nur für LEFT CH verfügbar) Weist dem Part für die linke Hand keinen Kanal zu. Deaktiviert die Darstellung des Tastenbereichs für die linke Hand.
[2 ▲▼]	RIGHT CH	
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	KEY SIGNATURE	Hiermit können Sie an der Position, an der der Song gestoppt wurde, einen Taktwechsel eingeben. Dieses Menü ist hilfreich, wenn der ausgewählte Song keine Tonarteinstellungen für die Notendarstellung enthält.
[5 ▲▼]	QUANTIZE	Mit dieser nützlichen Funktion können Sie die Notenauflösung in der Partitur steuern. So können Sie die Zeitwerte aller angezeigten Noten ändern oder korrigieren, so dass sie nach einem bestimmten Notenwert angeordnet werden. Achten Sie darauf, dass Sie den kleinsten Notenwert eingeben, der im Song vorkommt.
[6 ▲▼]	NOTE NAME	Wählt aus den folgenden drei Arten die Art des Notennamens, der links von den Noten angegeben wird. Die Einstellungen hier sind verfügbar, wenn der Parameter NOTE ON/OFF weiter oben auf ON gestellt wurde. A, B, C Die Notennamen werden als Buchstaben angegeben (C, D, E, F, G, A, B) (Anm. d. Üb.: „B“ ist im Deutschen die Note „H“). Fixed DO Die Noten werden als Solmisationssilben angezeigt, wobei die Note C auf DO fixiert ist. Die Noten „C, D, E, F, G, A, H“ werden immer als „Do, Re, Mi, Fa, So, La, Ti“ angezeigt, wenn als Sprache Englisch eingestellt ist. Beachten Sie, dass der Notename je nach der gewählten Sprache (Seite 49) verschieden ist. Movable DO Die Notennamen werden entsprechend der Tonart des aktuellen Songs als Solmisationssilben angezeigt. Wenn z. B. ein Song in der Tonart D-Dur gewählt ist, werden die Noten „D, E, F#, G, A, H, C#“ als „Do, Re, Mi, Fa, So, La, Ti“ angezeigt, wenn als Sprache Englisch eingestellt ist. Beachten Sie, dass der Notename je nach der gewählten Sprache (Seite 49) verschieden ist.

Bearbeiten der Einstellungen für die Liedtext-/Textanzeige

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

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

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

Liedtextdarstellung

Es werden die Liedtexte aus den Song-Daten angezeigt.

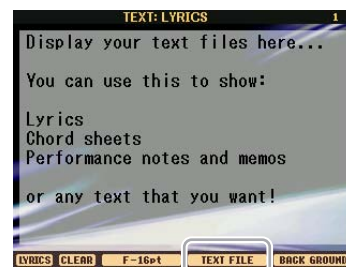


Drücken Sie die Tasten [1 ▲▼].



Textanzeige

Es werden die auf einem Computer erstellten Texte angezeigt.



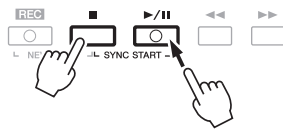
Drücken Sie die Tasten [5 ▲▼]/[6 ▲▼], um die Textdatei aufzurufen.

[1 ▲▼]	TEXT/LYRICS	Schaltet um zwischen Liedtext-Darstellung (die Liedtexte des Songs werden angezeigt) und Text-Darstellung (eine mit den Tasten [5 ▲▼]/[6 ▲▼] ausgewählte Textdatei).
[2 ▲▼]	CLEAR (nur Textdarstellung)	Löscht den Text vom Display. Dieser Vorgang löscht nicht die Textdatei selbst, sondern bewirkt nur, dass keine Textdatei ausgewählt ist. Wenn Sie die Textanzeige wiederherstellen möchten, wählen Sie die Textdatei erneut mit den Tasten [5 ▲▼]/[6 ▲▼] aus.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	F-11pt–P-16pt (nur Textdarstellung)	Bestimmt den Texttyp (nicht proportional oder proportional) und die Schriftgröße. Nicht proportionale Schriftarten sind geeignet für die Anzeige von Song-Texten mit Akkordnamen, da die Positionen der Akkordnamen im Verhältnis zum entsprechenden Song-Text „fixiert“ sind. Die proportionale Anzeige eignet sich für die Anzeige von Song-Texten ohne Akkordnamen oder beschreibende Hinweise. Die Zahlen von 9–20 geben die Schriftgröße an. Dieses Menü erscheint nur, wenn eine Textdatei ausgewählt ist.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	TEXT FILE	Öffnet das Display für die Textauswahl. Drücken Sie nach der Auswahl die [EXIT]-Taste, um zum Liedtext-/Text-Display zurückzukehren.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	BACK GROUND	(PSR-S950) Ermöglicht das Umschalten des Hintergrundbildes für die Liedtext-/Textdarstellung. Drücken Sie nach der Auswahl die [EXIT]-Taste, um zum Liedtext-/Text-Display zurückzukehren. HINWEIS Wenn das Hintergrundbild in den Song-Daten festgelegt ist, kann die Einstellung BACKGROUND nicht geändert werden. HINWEIS Informationen zu verwendbaren Bilddateien erhalten Sie im Parameter MAIN PICTURE auf Seite 114.

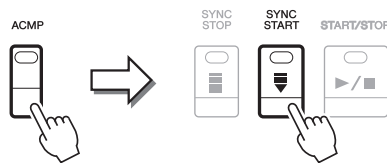
Verwenden der Begleitautomatikfunktionen bei der Song-Wiedergabe

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

- 1 Wählen Sie einen Song aus.
- 2 Wählen Sie einen Style aus.
- 3 Um die Synchronstartfunktion für den Song zu aktivieren, halten Sie die Taste SONG [■] (STOP) gedrückt und drücken gleichzeitig die Taste [▶/■] (PLAY/PAUSE).



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



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

Song und Style werden wiedergegeben. Wenn Sie Akkorde spielen, können Sie die [SCORE]-Taste drücken und CHORD aktivieren (Seite 44), um Akkordinformationen anzuzeigen.

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

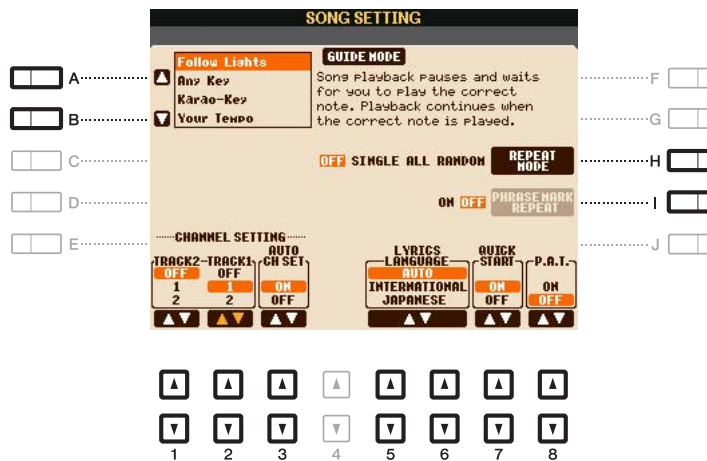
Wenn die Song-Wiedergabe beendet wird, wird gleichzeitig auch die Style-Wiedergabe beendet.

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

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

Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → [B] SONG SETTING



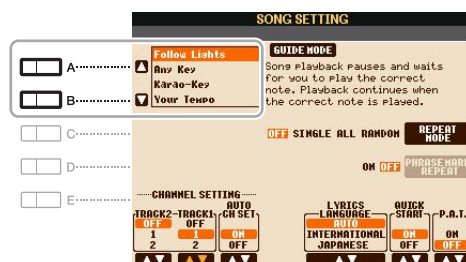
[A]/[B]	GUIDE MODE	Siehe Seite 49 .
[H]	REPEAT MODE	Bestimmt die Methode der wiederholten Wiedergabe. OFF Spielt den ausgewählten Song und hält dann an. SINGLE Spielt den ausgewählten Song mehrmals. ALL Alle Songs im angegebenen Ordner werden wiederholt abgespielt. RANDOM Alle Songs im angegebenen Ordner werden in zufälliger Reihenfolge wiederholt abgespielt.
[I]	PHRASE MARK REPEAT	Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn der aktuelle Song Phrasenmarkierungen enthält, die bestimmte Stellen (mit jeweils mehreren Takten) im Song bezeichnen. Wenn eingeschaltet (ON), wird der der angegebenen Phrasenmarkierung entsprechende Abschnitt (angegeben mit den SONG-Tasten [◀◀] (REW) und [▶▶] (FF)) wiederholt. Beachten Sie, dass dieser Parameter nur dann eingestellt werden kann, wenn die Song-Wiedergabe gestoppt ist.
[1 ▲▼]	TRACK 2	Diese Parameter bestimmen, welcher MIDI-Kanal in den Song-Daten für die Guide-Funktion und die Notenschrift dem Part für die linke oder rechte Hand zugeordnet ist. Außerdem bestimmt die hier vorgenommene Einstellung, welche Kanäle den Tasten [TR1] und [TR2] zugewiesen sind.
[2 ▲▼]	TRACK 1	
[3 ▲▼]	AUTO CH SET	Wenn dieser Parameter eingeschaltet ist, werden die MIDI-Kanäle für die Parts der rechten und linken Hand automatisch entsprechend der Vorprogrammierung in den kommerziell erhältlichen Song-Daten festgelegt. Normalerweise sollte diese Option aktiviert sein (ON).

[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	LYRICS LANGUAGE	Bestimmt die Sprache der angezeigten Liedtexte. AUTO Wenn die Sprache in den Song-Daten angegeben ist, werden die Song- Texte entsprechend dargestellt. Falls die Song-Daten keine Sprache enthalten, verhält sich dieser Parameter wie bei der Einstellung INTERNATIONAL (siehe unten). INTERNATIONAL Behandelt die angezeigten Song-Texte als westliche Sprache. JAPANESE Behandelt die angezeigten Song-Texte entsprechend der japanischen Sprache.
[7 ▲▼]	QUICK START	Bei einigen im Handel erhältlichen Song-Daten wurden bestimmte, den Song betreffende Einstellungen (z. B. Voice-Auswahl, Lautstärke usw.) im ersten Takt, aber vor den eigentlichen Notendaten aufgenommen. Wenn die Schnellstart-Funktion (QUICK START) aktiviert ist (ON), werden vom Instrument alle Anfangsdaten, die keine Noten sind, mit der höchstmöglichen Geschwindigkeit gelesen. Anschließend erfolgt die Rückkehr auf das korrekte Tempo für die erste Note im Song. Dies ermöglicht den schnellstmöglichen Start der Wiedergabe mit einer minimalen Pause zum Lesen der Daten.
[8 ▲▼]	P.A.T. (Performance Assistant Technology)	Siehe Seite 51 .

Spiel- und Gesangsübungen mit Hilfe der Guide-Funktion

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

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



Guide-Menü zum Üben auf der Tastatur

• Follow Lights (den Lichtern folgen)

Wenn diese Funktion ausgewählt wird, schaltet die Song-Wiedergabe auf Pause, und wartet darauf, dass Sie die Noten richtig spielen. Werden die richtigen Noten gespielt, wird die Song-Wiedergabe fortgesetzt. Follow Lights wurde für die Clavinova-Serie von Yamaha entwickelt. Diese Funktion wird zu Übungszwecken verwendet; dabei zeigen in die Tastatur integrierte Lämpchen an, welche Noten gespielt werden müssen. Der PSR-S950/S750 ist zwar nicht mit diesen Anzeigen ausgestattet, aber Sie können dieselbe Funktion verwenden, wenn Sie den Anzeigen in der abgebildeten Notation mit der Song-Score-Funktion folgen.

• Any Key

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

• Your Tempo

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

Guide-Menü für Gesangsübungen

• Karao Key („Karaoke-Taste“)

Mit dieser Funktion („Karaoke-Taste“) können Sie das Timing der Song-Wiedergabe mit nur einem Finger steuern, während Sie dazu singen. Das ist praktisch, wenn Sie zu Ihrem eigenen Spiel singen. Die Song-Wiedergabe hält an und wartet darauf, dass Sie singen. Spielen Sie einfach irgendeine Taste auf der Tastatur (es wird dabei kein Klang erzeugt), und die Song-Wiedergabe wird fortgesetzt.

4 Drücken Sie die [GUIDE]-Taste.



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

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

Üben Sie Ihr Tastaturspiel oder Ihren Gesang, je nach dem in Schritt 3 ausgewählten Guide-Typ.

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

HINWEIS Sie können die Guide-Einstellungen als Teil der Song-Daten speichern (Seite 64). Bei Songs, in denen die Guide-Einstellungen gespeichert wurden, wird bei Auswahl des Songs die Guide-Funktion automatisch eingeschaltet und die entsprechenden Einstellungen werden aufgerufen.

Wiedergabe von Begleitparts mit dem Spielfassistenten

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

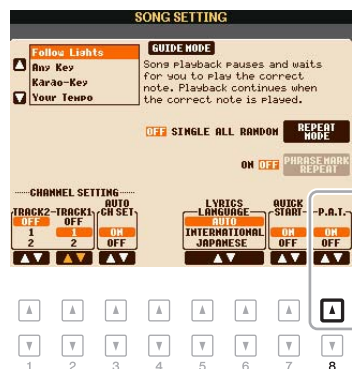
1 Wählen Sie einen Song aus, der Akkorddaten enthält.

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

2 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → [B] SONG SETTING

3 Drücken Sie die Taste [8 ▲], um den Spielfassistenten (P.A.T.) einzuschalten.



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

5 Spielen Sie auf der Tastatur.

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



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

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

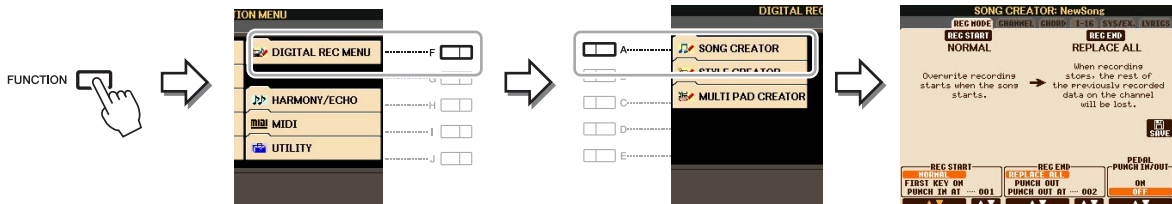
HINWEIS Durch Auswählen eines anderen Songs kann es sein, dass P.A.T. zurückgesetzt (ausgeschaltet) wird.

Erstellen/Bearbeiten von Songs (Song Creator)

Um einen Song zu komponieren, können Sie Ihre Komposition durch Eingabe aufeinander folgender Events erstellen (genannt „Step Recording“), oder Ihr Spiel in Echtzeit aufnehmen (wie in der Bedienungsanleitung beschrieben). Dieser Abschnitt beschreibt die schrittweise Aufnahme und die Neuaufnahme (Punch-In/Out) oder Bearbeitung vorhandener Song-Daten.

Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [A] SONG CREATOR



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

- **REC MODE** Der Song wird erneut aufgenommen. Siehe [Seite 59](#).
- **CHANNEL** Bearbeitet Kanal-Events. Siehe [Seite 61](#).
- **CHORD** Nimmt Akkorde und Sections im genauen Timing auf ([Seite 56](#)) oder bearbeitet sie ([Seite 65](#)).
- **1-16** Nimmt Melodien auf (Step Recording; siehe unten), oder bearbeitet aufgenommene Melodien ([Seite 65](#)).
- **SYS/EX.** Bearbeitet systemexklusive Events (Tempo, Taktmaß usw.). Siehe [Seite 65](#).
- **LYRICS** Eingabe/Bearbeitung von Song-Namen und Liedtexten. Siehe [Seite 65](#).

Aufnehmen von Melodien (Step Recording):

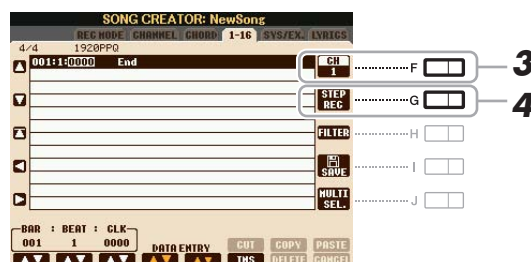
1 Drücken Sie gleichzeitig die SONG-Tasten [REC] und [■] (STOP).

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



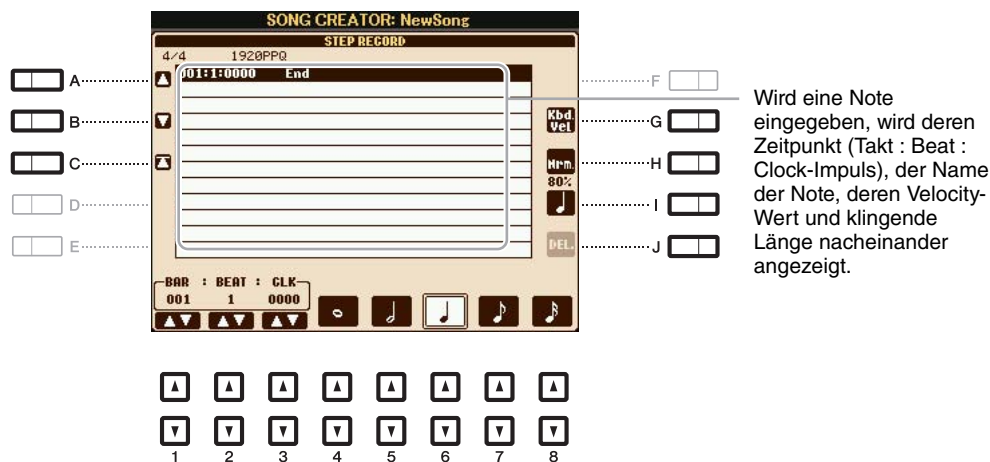
2 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [A] SONG CREATOR → TAB [◀][▶] 1-16



NÄCHSTE SEITE

- 3** Drücken Sie die Taste [F], um den Kanal für die Aufnahme auszuwählen.
- 4** Drücken Sie die Taste [G] (STEP REC), um das STEP-RECORD-Display aufzurufen.
- 5** Starten Sie die schrittweise Aufnahme mit den Tasten [A] – [J] und [1 ▲▼] – [8 ▲▼].
Beachten Sie für genaue Anweisungen das Beispiel auf [Seite 54](#).



[A]/[B]/ [C]		Verschiebt die Cursor-Position in der Liste.
[G]		Bestimmt den Velocity-Wert (die Lautstärke) der einzugebenden Note. Die Werte für die Anschlagsstärke können im Bereich von 1 bis 127 liegen. Je höher der Wert ist, desto lauter wird der Klang. KBD.VEL: Tatsächliche Velocity fff: 127 ff: 111 f: 95 mf: 79 mp: 63 p: 47 pp: 31 ppp: 15
[H]		Legt die Gate Time (klingende Länge) der einzugebenden Note fest. Normal: 80%
		Tenuto: 99%
		Staccato: 40%
		Staccatissimo: 20%
		Manual: Die Gate Time („Torzeit“; klingende Notenlänge) kann mit Hilfe des Datenrads [DATA ENTRY] auf einen beliebigen Prozentwert eingestellt werden.
[I]		Legt den einzugebenden Event-Typ fest: normal, punktiert oder triolisch.
[J]	DELETE	Löscht die Daten der aktuellen Zeile.
[1 ▲▼]	BAR	Stellt die Position der einzugebenden Note ein. Beachten Sie, dass eine Viertelnote eine Auflösung von 1 920 Clock-Impulsen besitzt.
[2 ▲▼]	BEAT	
[3 ▲▼]	CLOCK	
[4 ▲▼]– [8 ▲▼]		Legt die musikalische Länge (den Notenwert) der einzugebenden Note fest: Ganze, Halbe, Viertel, Achtel oder Sechzehntel.

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



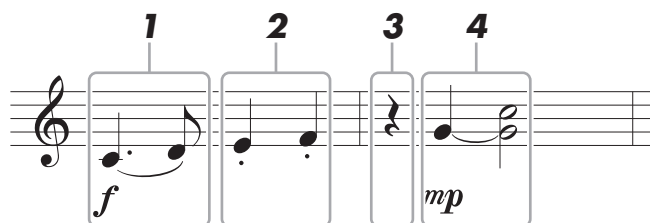
- 7** Drücken Sie die Taste [EXIT], um das Step-Recording-Display zu verlassen.

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

ACHTUNG

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

Beispiel für die schrittweise Aufnahme – Melodien (detaillierte Anweisungen für Schritt 5 auf Seite 53)



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

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

Wählen Sie vor dem Ausführen der nachstehenden Anweisungen im STEP-RECORD-Display die gewünschte Voice aus. Beachten Sie, dass während der schrittweisen Aufnahme nur Voice-Auswahl und Noteneingabe möglich sind.

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

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

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

Die erste Note wird eingegeben.

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

Die zweite Note wird eingegeben.



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

2-1 Drücken Sie die Taste [H], um „Staccato“ auszuwählen.

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

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

Der erste Takt ist nun vollständig eingegeben.

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

Um die Pause einzugeben, benutzen Sie die Tasten [4 ▲▼] – [8 ▲▼]. (Drücken Sie die Taste einmal, um den Pausenwert auszuwählen, und dann noch einmal, um die Pause tatsächlich einzugeben.)

In der Anzeige BAR:BEAT:CLOCK (Takt/Schlag/Clock-Impuls) können Sie ablesen, dass eine Pause mit der angegebenen Notenlänge eingegeben wurde.

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

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

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

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

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

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

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



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

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

Die Noten G3 und C4 wurden so eingegeben, wie es in der Notendarstellung oben abgebildet ist.

Aufzeichnen von Akkorden (Step Recording)

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

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

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

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

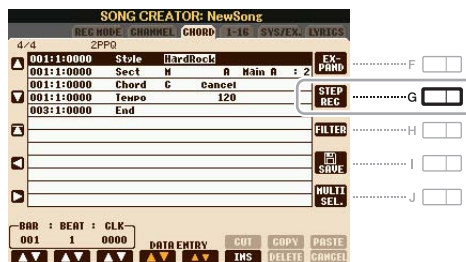


2 Wählen Sie den Style aus, den Sie im Song verwenden möchten.

3 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

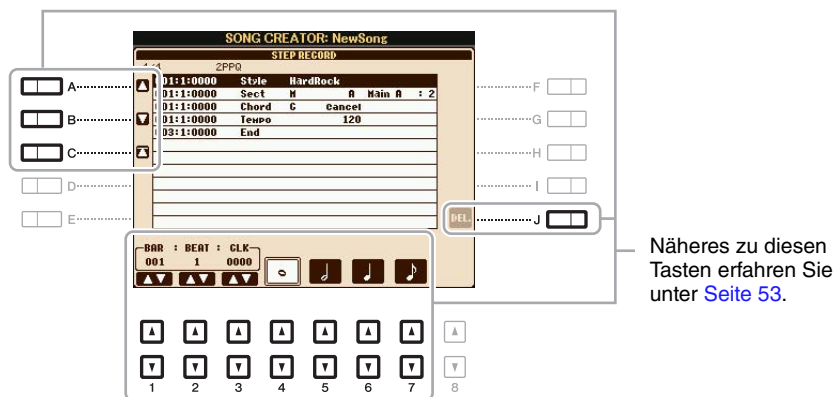
[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [A] SONG CREATOR → TAB [◀][▶] CHORD

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



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

Beachten Sie für genaue Anweisungen das Beispiel auf Seite 57.



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



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

ACHTUNG

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

Beispiel für die schrittweise Aufnahme – Akkorde (detaillierte Anweisungen für Schritt 5 auf Seite 56)

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

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

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

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

- 1-1 Drücken Sie die STYLE-CONTROL-Taste [MAIN A].
- 1-2 Drücken Sie die Taste [5 ▲▼], um als Notenlänge die halbe Note auszuwählen.
- 1-3 Spielen Sie im Tastaturbereich für die Begleitung die Akkorde C, F und G.

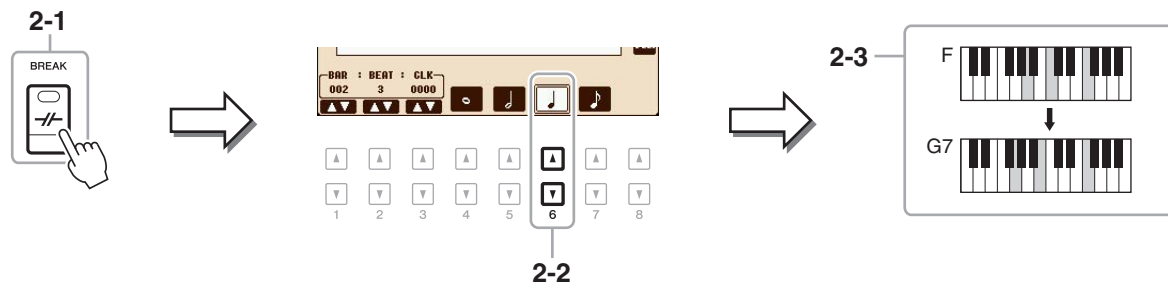
NÄCHSTE SEITE

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

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

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

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



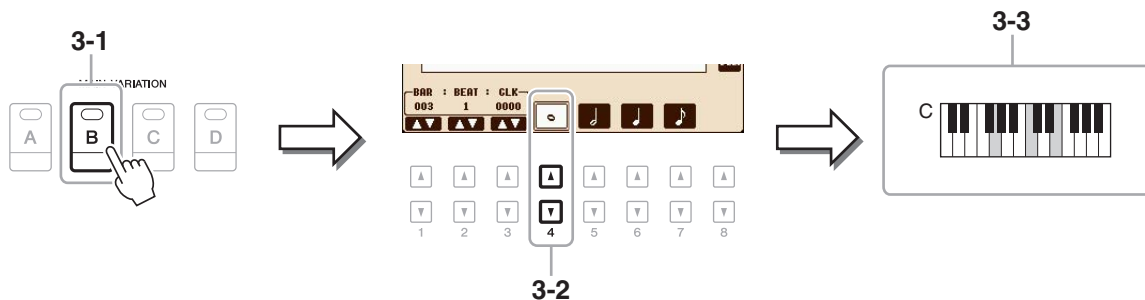
HINWEIS Wenn Sie eine Fill-In-Section aufnehmen möchten, schalten Sie die Taste [AUTO FILL IN] ein, und drücken Sie dann eine der MAIN-VARIATION-Tasten [A] – [D].

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

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

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

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



Neuaufzeichnung eines bestimmten Abschnitts – Punch In/Out

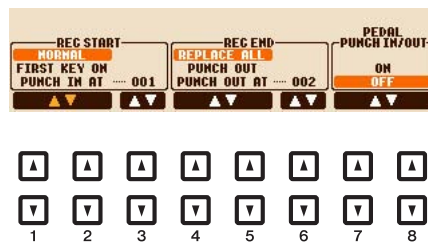
Um eine bestimmte Section eines bereits aufgezeichneten Songs neu aufzunehmen, verwenden Sie die Funktion Punch-IN/OUT. Mit dieser Methode werden nur die Daten zwischen dem Punch-In-Punkt und dem Punch-Out-Punkt durch die neu aufgenommenen Daten überschrieben. Bedenken Sie, dass die Noten vor und nach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

1 Wählen Sie den gewünschten Song für die Neuaufnahme aus.

2 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [A] SONG CREATOR → TAB [◀][▶] REC MODE

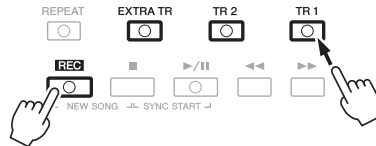
3 Legen Sie die gewünschten Einstellungen für die Aufnahme fest.



<p>[1 ▲▼]– [3 ▲▼]</p>	<p>REC START (Punch In)</p>	<p>Legt den Punch-In-Zeitpunkt fest.</p> <p>NORMAL Die Aufnahme beginnt mit dem Überschreiben, wenn die Song-Wiedergabe mit der SONG-Taste [▶/■] (PLAY/PAUSE) gestartet wird, oder wenn Sie im Bereitschaftsmodus des Synchronstarts auf der Tastatur spielen.</p> <p>FIRST KEY ON Der Song wird normal abgespielt, und die überschreibende Aufnahme beginnt, sobald Sie auf der Tastatur spielen.</p> <p>PUNCH IN AT Der Song wird normal abgespielt bis zum Beginn des angegebenen Punch-In-Taktes, wo dann das Überschreiben beginnt. Sie können den Punch-In-Takt durch Drücken der Taste [3 ▲▼] festlegen.</p>
<p>[4 ▲▼]– [6 ▲▼]</p>	<p>REC END (Punch Out)</p>	<p>Legt den Punch-Out-Zeitpunkt fest.</p> <p>REPLACE ALL Löscht alle Daten nach dem Punkt, an dem die Aufnahme beendet wird.</p> <p>PUNCH OUT Die Song-Position, an der die Aufnahme gestoppt wird, wird als Punch-Out-Punkt definiert. Durch diese Festlegung bleiben alle Daten nach dem Punkt, an dem die Aufnahme beendet wurde, erhalten.</p> <p>PUNCH OUT AT Die überschreibende Aufnahme läuft bis zum Beginn des Punch-Out-Taktes (der mit der entsprechenden Display-Taste festgelegt wurde), wo dann die Aufzeichnung beendet und die normale Wiedergabe fortgesetzt wird. Durch diese Festlegung bleiben alle Daten nach dem Punkt, an dem die Aufnahme beendet wurde, erhalten. Sie können den Punch-Out-Takt durch Drücken der Taste [6 ▲▼] festlegen.</p>

[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	PEDAL PUNCH IN/OUT	<p>Wenn hier ON eingestellt ist, können Sie die Punch-In- und Punch-Out-Punkte mit Fußpedal 2 bestimmen. Während der Wiedergabe eines Songs können Sie durch Drücken (und Halten) von Fußpedal 2 die Punch-In-Aufnahme starten und sie durch Loslassen des Pedals beenden (Punch Out). Sie können den Fußschalter 2 beliebig oft drücken und loslassen, um die Punch-In/Out-Vorgänge der Aufnahme zu steuern. Beachten Sie, dass die aktuelle Funktionszuweisung für Fußpedal 2 aufgehoben wird, wenn die Funktion „Pedal Punch In/Out“ eingeschaltet wird (ON).</p> <p>HINWEIS Die Pedalfunktion Punch In/Out kann je nach dem an das Instrument angeschlossenen Pedal verschiedene Ergebnisse liefern. Falls erforderlich, können Sie die Polarität des Pedals umkehren (Seite 102).</p>
-------------------	-----------------------	---

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



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

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

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

ACHTUNG

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

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

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

REC START-Einstellung REC END-Einstellung	Ausgangsdaten	
NORMAL REPLACE ALL	1 2 3 4 5 6 7 8	Überschreibvorgang starten *1 Aufnahme stoppen *2 Gelöscht
NORMAL PUNCH OUT	1 2 3 4 5 6 7 8	Überschreibvorgang starten *1 Aufnahme stoppen *2
NORMAL PUNCH OUT AT=006	1 2 3 4 5 6 7 8	Überschreibvorgang starten *1 Überschreibende Aufnahme stoppen/ Originaldaten abspielen
FIRST KEY ON REPLACE ALL	1 2 3 4 5 6 7 8	Ausgangsdaten abspielen Spielen Sie auf der Tastatur, um den Überschreibvorgang zu beginnen. Aufnahme stoppen *2 Gelöscht
FIRST KEY ON PUNCH OUT	1 2 3 4 5 6 7 8	Ausgangsdaten abspielen Spielen Sie auf der Tastatur, um den Überschreibvorgang zu beginnen. Aufnahme stoppen *2
FIRST KEY ON PUNCH OUT AT=006	1 2 3 4 5 6 7 8	Ausgangsdaten abspielen Spielen Sie auf der Tastatur, um den Überschreibvorgang zu beginnen. Überschreibende Aufnahme stoppen/ Originaldaten abspielen
PUNCH IN AT=003 REPLACE ALL	1 2 3 4 5 6 7 8	Ausgangsdaten abspielen Überschreibvorgang starten Aufnahme stoppen *2 Gelöscht
PUNCH IN AT=003 PUNCH OUT	1 2 3 4 5 6 7 8	Ausgangsdaten abspielen Überschreibvorgang starten Aufnahme stoppen *2
PUNCH IN AT=003 PUNCH OUT AT=006	1 2 3 4 5 6 7 8	Ausgangsdaten abspielen Überschreibvorgang starten Überschreibende Aufnahme stoppen/ Originaldaten abspielen

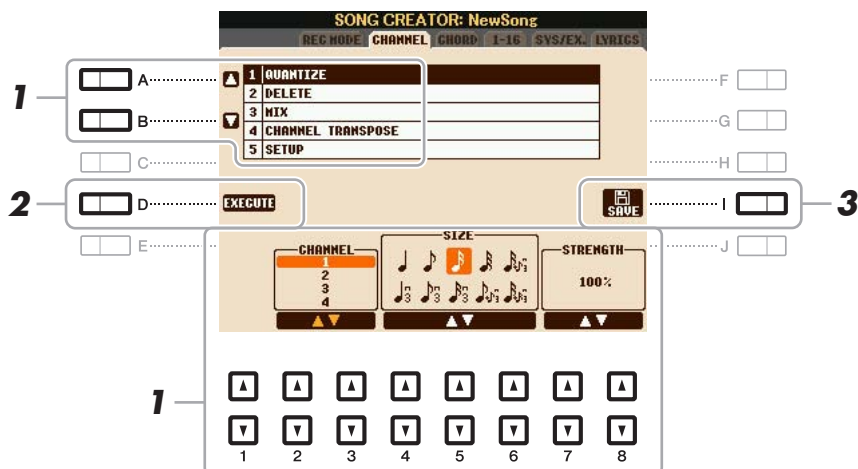
*1 Wenn Sie mit dieser Einstellung vom 3. Takt an erneut aufnehmen möchten, bewegen Sie die Song-Position auf den 3. Takt und beginnen Sie mit der Aufnahme, um das Überschreiben von Takt 1 – 2 zu vermeiden.

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

Vorher aufgezeichnete Daten
 Neu aufgezeichnete Daten
 Gelöschte Daten

Bearbeiten von Kanal-Events bestehender Song-Daten

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



1 Wählen Sie den zu bearbeitenden Song aus.

2 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [A] SONG CREATOR → TAB [◀][▶] CHANNEL

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

Näheres zum Edit-Menü und den möglichen Einstellungen finden Sie unter [Seite 62](#).

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

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

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


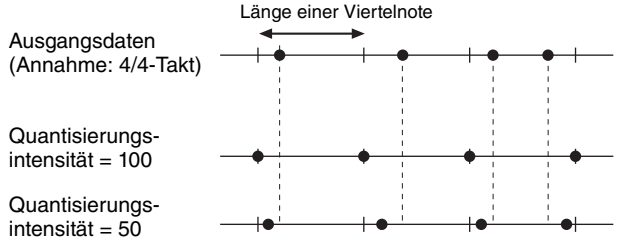
ACHTUNG

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

1 QUANTIZE

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



[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	CHANNEL	Bestimmt, welcher MIDI-Kanal der Song-Daten quantisiert werden soll.
[4 ▲▼]- [6 ▲▼]	SIZE	<p>Dient der Auswahl des Quantisierungswerts (Auflösung). Um optimale Resultate zu erhalten, sollten Sie den Quantisierungswert auf den kleinsten Notenwert des Kanals setzen. Wenn zum Beispiel Achtelnoten des Kanals die kürzesten sind, sollten Sie als Quantisierungswert die Achtelnote wählen.</p>  <p>Einstellungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li style="margin-right: 10px;"> Viertelnote <li style="margin-right: 10px;"> Achtelnote <li style="margin-right: 10px;"> Sechzehnte Note <li style="margin-right: 10px;"> Zweiunddreißigstelnote <li style="margin-right: 10px;"> Sechzehntelnoten + Achteltriolen* <li style="margin-right: 10px;"> Viertelnote triolen <li style="margin-right: 10px;"> Achtelnote triolen <li style="margin-right: 10px;"> Sechzehntelnote triolen <li style="margin-right: 10px;"> Achtelnoten + Achteltriolen* <li style="margin-right: 10px;"> Sechzehntelnoten + 1/16-Triolen* <p>Die drei mit Sternchen (*) markierten Quantize-Einstellungen sind besonders praktisch, da hierdurch zwei verschiedene Notenwerte gleichzeitig quantisiert werden können. Wenn zum Beispiel im selben Kanal Achtelnoten und Achteltriolen vorkommen, werden bei Quantisierung nur der Achtelnoten alle Noten im Kanal gleichmäßig zu Achtelnoten quantisiert, wodurch der Trioleneffekt völlig eliminiert würde. Wenn Sie jedoch den Quantisierungswert Achtelnote + Achteltriolen verwenden, werden beide Notenwerte korrekt quantisiert.</p>
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	STRENGTH	<p>Legt den prozentualen Grad der Quantisierung fest. Eine Einstellung von 100% bewirkt ein exaktes Timing. Ist der ausgewählte Wert kleiner als 100%, werden die Noten nur um den angegebenen Prozentsatz auf die entsprechenden Taktschläge zu bewegt. Durch die Auswahl eines Quantize-Werts von weniger als 100% fühlt die Aufnahme sich gewissermaßen „menschlich“ an.</p> 

2 DELETE

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

3 MIX

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

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

4 CHANNEL TRANSPOSE (Kanaltransposition)

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

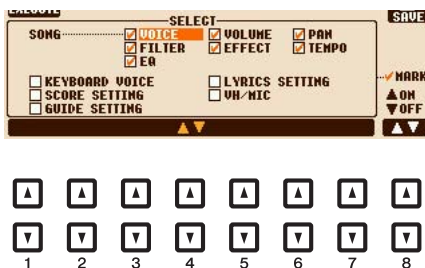
HINWEIS Achten Sie darauf, nicht die Kanäle 9 und 10 zu transponieren. Im Allgemeinen sind diesen Kanälen Schlagzeug-Sets zugeordnet. Wenn Sie die Kanäle von Schlagzeug-Sets transponieren, ändern sich die gespielten Instrumente, die jeder Taste zugewiesen sind.

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

5 SETUP

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

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

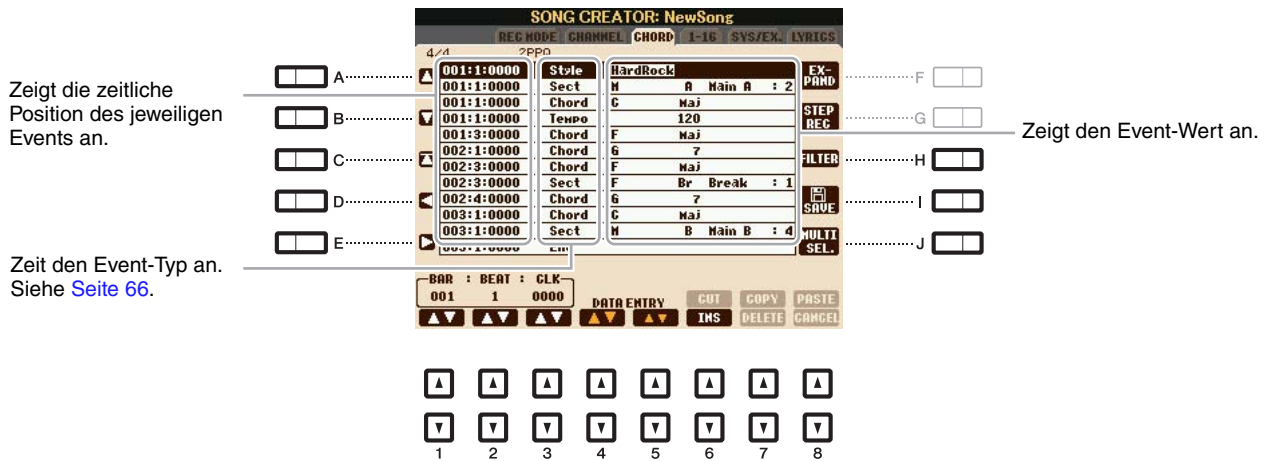


[1 ▲▼]- [7 ▲▼]	SELECT	<p>Legt fest, welche Wiedergabemerkmale und -funktionen mit dem ausgewählten Song automatisch aufgerufen werden. Die hier ausgewählten Einträge lassen sich nur am Song-Anfang aufnehmen, außer der KEYBOARD VOICE.</p> <p>SONG Speichert die Tempoeinstellung und alle im Mischpult vorgenommenen Einstellungen.</p> <p>KEYBOARD VOICE Zeichnet die aktuellen Bedienfeldeinstellungen auf, einschließlich der Voice-Auswahl für die Tastatur-Parts (RIGHT 1, 2 und LEFT) und deren Ein-/Ausschaltzustand. Die hier aufgezeichneten Bedienfeldeinstellungen sind identisch mit den durch die „One Touch Setting“ gespeicherten Einstellungen. Dies kann an jeder Stelle des Songs aufgenommen werden.</p> <p>SCORE SETTING Speichert die Einstellungen für die Notendarstellung.</p> <p>GUIDE SETTING Zeichnet die Einstellungen der Guide-Funktionen einschließlich der Einstellung Guide ON/OFF auf.</p> <p>LYRICS SETTING Speichert die Einstellungen für die Anzeige von Song-Texten im Lyrics-Display.</p> <p>VH/MIC (PSR-S950) Nimmt das Signal vom Mikrofon sowie Vocal-Harmony-Einstellungen auf. Weitere Informationen über die Parameter finden Sie in der Parametertabelle in der Daten-Liste.</p>
[8 ▲]	MARK ON	Markiert das zugehörige Kästchen mit einem Kreuz oder entfernt dieses. Markierte Elemente werden im Song aufgenommen.
[8 ▼]	MARK OFF	

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

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

Event-List-Display



[A]/[B]		Bewegt den Cursor nach oben und unten und markiert das gewünschte Event.
[C]		Bewegt den Cursor an den Anfang des Songs.
[D]/[E]		Bewegt den Cursor nach links/rechts und wählt den gewünschten Parameter für das markierte Event aus.
[H]	FILTER	Ruft das Filter-Display auf (Seite 67), in dem Sie die Events auswählen können, die in der Event-Liste angezeigt werden sollen.
[I]	SAVE	Drücken Sie hier, um die bearbeiteten Daten zu speichern.
[J]	MULTI SELECT	Indem Sie diese Taste gedrückt halten, während Sie die Tasten [A]/[B] verwenden, können Sie mehrere Events gleichzeitig auswählen.
[1 ▲▼]	BAR	Bestimmt die Position (Takt/Schlag/Clock-Impuls) der Daten. Ein Clock-Impuls entspricht 1/1920stel einer Viertelnote.
[2 ▲▼]	BEAT	
[3 ▲▼]	CLOCK	
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	DATA ENTRY	Stellt den Event-Wert ein. Für die Grobeinstellung verwenden Sie die Tasten [4 ▲▼]. Für die Feineinstellung verwenden Sie die Tasten [5 ▲▼] oder das [DATA ENTRY]-Rad.
[6 ▲]	CUT	Führt den Vorgang Ausschneiden/Kopieren/Einfügen bzw. Löschen aus.
[7 ▲]	COPY	
[7 ▼]	DELETE	
[8 ▲]	PASTE	
[6 ▼]	INS (INSERT)	Fügt ein neues Event ein.
[8 ▼]	CANCEL	Bricht die Bearbeitung ab und stellt den ursprünglichen Wert wieder her.

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

■ Chord Events (CHORD-Seite)

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

■ Note Events (Seiten 1 – 16)

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

■ System Exclusive Events (SYS/EX.- Seite)

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

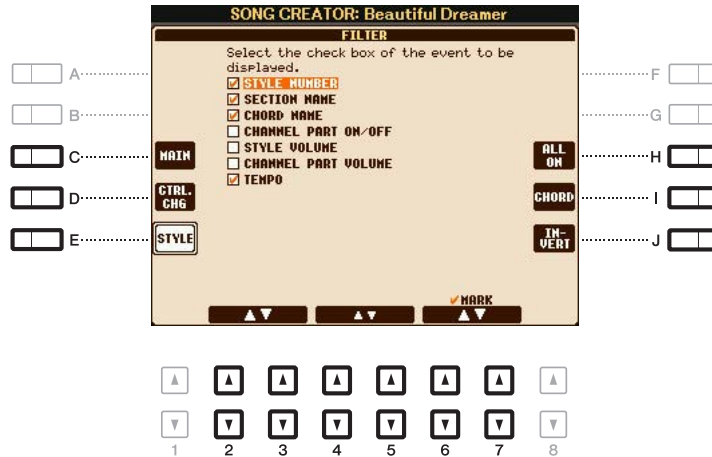
■ Lyrics Events (LYRICS-Seite)

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

Anzeigen bestimmter Event-Typen

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

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



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

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

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

Multi-Pads

Inhalt

Erstellen von Multi-Pads (Multi Pad Creator)	68
• Multi-Pad-Echtzeitaufnahme über MIDI.....	68
• Multi-Pad-Einzelschrittaufnahme über MIDI.....	70
Bearbeiten von Multi-Pads	70

Erstellen von Multi-Pads (Multi Pad Creator)

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

Multi-Pad-Echtzeitaufnahme über MIDI

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

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

1 Wenn Sie innerhalb der bestehenden Bank ein neues Multi-Pad erstellen möchten, wählen Sie die gewünschte Multi-Pad-Bank aus.

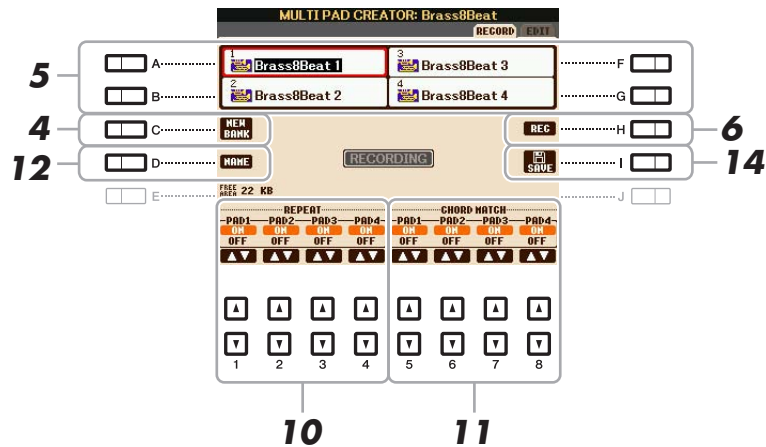
Wenn Sie das neue Multi-Pad in einer leeren Bank erstellen möchten, ist dieser Schritt nicht erforderlich.



NÄCHSTE SEITE

2 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [C] MULTI PAD CREATOR



3 Falls notwendig, wählen Sie die gewünschte Voice mit den VOICE-Kategoriewahltasten aus.

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

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

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

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

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

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

Empfohlene Noten für die Chord-Match-Phrase

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



C = Akkordnote
C, R = Empfohlene Note

8 Beenden Sie die Aufnahme.

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

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

10 Schalten Sie die Repeat-Funktion der entsprechenden Pads ein (ON) oder aus (OFF), indem Sie die Tasten [1 ▲▼] – [4 ▲▼] drücken.

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

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

11 Schalten Sie die Chord-Match-Funktion der entsprechenden Pads ein (ON) oder aus (OFF), indem Sie die Tasten [5 ▲▼] – [8 ▲▼] drücken.

Wenn der Parameter „Chord Match“ für das ausgewählte Pad aktiviert ist, wird das entsprechende Pad mit dem Akkord wiedergegeben, der im Akkordbereich der Tastatur (bei eingeschaltetem [ACMP]).

HINWEIS Mit dem folgenden Symbol (Hand auf Griffbrett) gekennzeichnete Multi-Pads wurden mit der Guitar NTT (Seite 40) erzeugt, um den natürlichen Akkordaufbau auf den Saiten der Gitarre nachzubilden. Bedenken Sie, dass diese Multi-Pads, wenn die Einstellung „Chord Match“ deaktiviert ist, nicht richtig klingen.



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

13 Wenn Sie weitere Multi-Pads aufnehmen möchten, wiederholen Sie Schritt 5 – 12.

14 Drücken Sie die Taste [I] (SAVE), um das Multi-Pad zu speichern, und speichern Sie dann die Multi-Pad-Daten als eine Bank, die aus jeweils vier Pads besteht.

Multi-Pad-Einzelschrittaufnahme über MIDI

Die Einzelschrittaufnahme kann auf der Seite EDIT ausgeführt werden. Nachdem Sie in Schritt 5 unter Seite 69 ein Multi-Pad ausgewählt haben, drücken Sie die TAB-Taste [▶], um die Seite EDIT auszuwählen. Die EDIT-Seite enthält die Event-Liste, mit deren Hilfe Sie Noten mit absolut präzisiertem Timing aufzeichnen können. Dieses Verfahren der Einzelschrittaufnahme (Step Recording) ist im Wesentlichen mit dem der Song-Aufnahme identisch (Seiten 52–55), mit Ausnahme der folgenden Punkte:

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

Bearbeiten von Multi-Pads

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

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

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

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

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

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



NÄCHSTE SEITE

4 Bearbeiten Sie das ausgewählte Pad.



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

Kopieren eines Multi-Pads

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

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

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

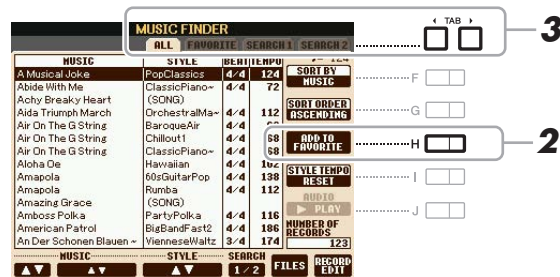
Inhalt

Erstellen eines Satzes bevorzugter Einträge (Favoriten)	72
Bearbeiten von Datensätzen	73
• Löschen des Eintrags	74
Speichern von Datensätzen in einer einzigen Datei	74
• Auswählen eines Music-Finder-Eintrags und Aufrufen der Einträge	75

Erstellen eines Satzes bevorzugter Einträge (Favoriten)

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

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



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

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

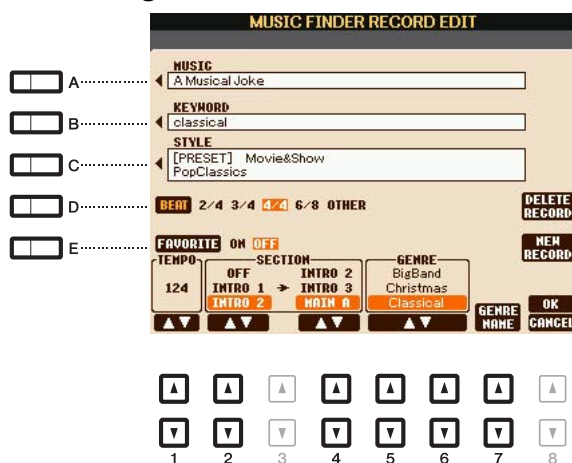
Löschen von Einträgen auf der FAVORITE-Seite

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

Bearbeiten von Datensätzen

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

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



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

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

4 Speichern Sie den bearbeiteten Eintrag.

Beim Erstellen eines neuen Eintrags

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

Beim Überschreiben eines bestehenden Eintrags

Drücken Sie die Taste [8 ▲] (OK).

Löschen des Eintrags

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

- 1 Markieren Sie den zu löschenden Eintrag im MUSIC-FINDER-Display.**
- 2 Drücken Sie die Taste [8 ▲▼] (RECORD EDIT), um das EDIT-Display aufzurufen.**
- 3 Drücken Sie die Taste [I] (DELETE RECORD).**
- 4 Drücken Sie die Taste [F] (YES), um den aktuellen Eintrag zu löschen.**
Der Eintrag wird von allen Seiten gelöscht.

6

Speichern von Datensätzen in einer einzigen Datei

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

- 1 Drücken Sie im MUSIC-FINDER-Display die Taste [7 ▲▼], um das Display für die Dateiauswahl aufzurufen.**
- 2 Drücken Sie die TAB-Tasten [◀][▶], um den Speicherplatz (USER/USB) auszuwählen.**
- 3 Drücken Sie die Taste [6 ▼] (SAVE), um die Datei zu speichern.**
Alle Einträge werden zusammen in einer einzigen Datei gespeichert.

Auswählen eines Music-Finder-Eintrags und Aufrufen der Einträge

Durch Auswählen einer Music-Finder-Datei können Sie die im User- oder USB-Laufwerk gespeicherten Einträge als Datei abrufen.

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

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

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

Inhalt

Bearbeiten der Registrierungsspeicher-Bank.....	76
Aufruf bestimmter Einstellungen deaktivieren (Freeze-Funktion).....	77
Registrierung abrufen Speichernummern der Reihe nach (Registration Sequence)	78
• Einsatz der Registration Sequence	80

Bearbeiten der Registrierungsspeicher-Bank

Sie können jede Registration-Memory-Einstellungen einer Bank bearbeiten (umbenennen oder löschen).

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

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

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

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

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

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



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

Drücken Sie die Taste [8 ▲] zum Aufrufen des Auswahlfensters für Registration Memories, und drücken Sie dann die Taste [6 ▼] (SAVE), um den Speichervorgang auszuführen.

Aufruf bestimmter Einstellungen deaktivieren (Freeze-Funktion)

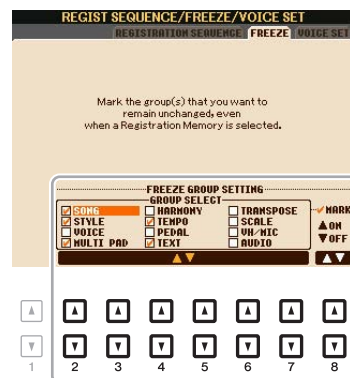
Das Registration Memory erlaubt den Aufruf sämtlicher Bedienfeldeinstellungen über einen einfachen Tastendruck. Es kann jedoch Augenblicke geben, in denen Sie bestimmte Einstellungen beibehalten möchten, selbst wenn Sie zu den im Registration Memory gespeicherten Einstellungen wechseln. Wenn Sie beispielsweise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

1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

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

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

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



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

ACHTUNG

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

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

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

Registrierung abrufen Speichernummern der Reihe nach (Registration Sequence)

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

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

Anweisungen hierfür finden Sie in Kapitel 10 der Bedienungsanleitung.

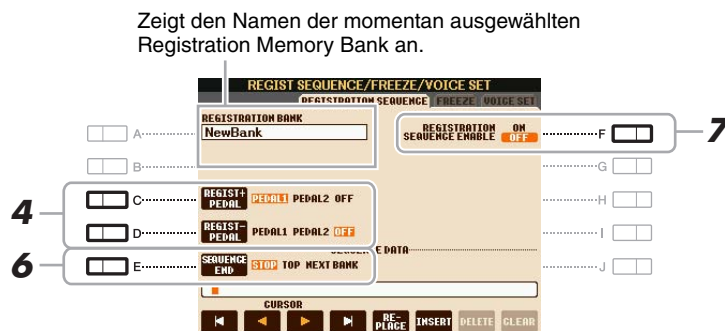
- 2 Wählen Sie die gewünschte Bank im REGISTRATION-BANK-Display die gewünschte Bank, die Sie programmieren möchten.**

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

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

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

Mit Taste [C] oder [D] legen Sie fest, ob Sie mit dem Pedal vorwärts oder rückwärts durch die Registration-Sequenz schalten möchten. Wenn z. B. zwei Pedale angeschlossen sind, wird Pedal 1 zum Weiterschalten und Pedal 2 zum Zurückschalten verwendet. Beachten Sie, dass die hier vorgenommenen Pedaleinstellungen (mit Ausnahme von OFF) Vorrang vor den Einstellungen im FOOT-PEDAL-Display haben (Seite 101). Wenn Sie das Pedal auch für andere Funktionen verwenden möchten, sollten Sie hier die Einstellung OFF wählen.



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

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



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

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

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

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

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

8 Drücken Sie die Taste [EXIT], um das Funktionsdisplay zu verlassen.

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

9 Drücken Sie gleichzeitig die REGIST-BANK-Tasten [+] und [-], um das REGISTRATION-BANK-Display aufzurufen, und drücken Sie die Taste [6 ▼] (Save), um die aktuelle Registration Bank zu speichern.

Dieser Vorgang ist notwendig, weil die Registration Sequence auf einer Registration Bank gespeichert werden kann.

ACHTUNG

Für zukünftigen Abruf führen Sie daher unbedingt den Save-Vorgang aus. Anderenfalls geht die Registrierungssequenz verloren.

Einsatz der Registration Sequence

- 1** Wählen Sie die gewünschte Registration Bank.
- 2** Lesen/Bestätigen Sie die Registration-Sequence-Einstellung oben rechts im Main-Display.



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

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

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

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

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

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

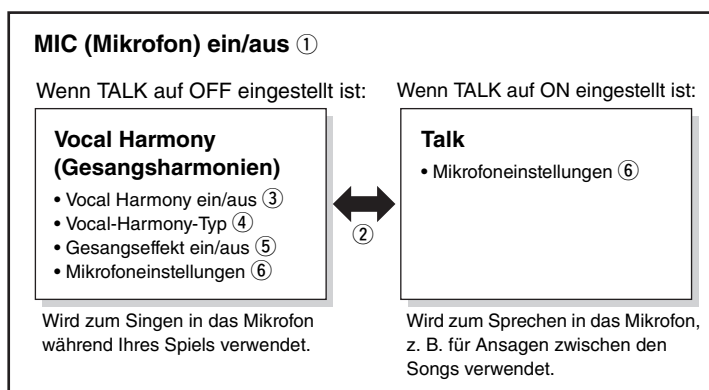
Inhalt

Vocal Harmony und Talk-Einstellung	81
Mikrofon-Einstellungen (Gesang/Sprache)	82
• Speichern der Mikrofoneinstellungen	82
• VOCAL-Seite	83
• TALK-Seite	84
Einstellen der Vocal-Harmony-Steuerparameter	85
Bearbeiten der Vocal-Harmony-Typen	87
• Bearbeiten der Parameter der Overview-Registerkarte	88
• Bearbeiten der Parameter der Registerkarte Part	90
• Bearbeiten von Parametern der Registerkarte Detail	91

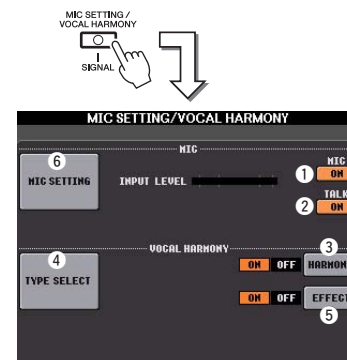
Vocal Harmony und Talk-Einstellung

Der Vocal-Harmony-Effekt hat verschiedene verfügbare Parameter, wie unten gezeigt. Die Tabelle links zeigt die Beziehungen zwischen den verschiedenen Vocal-Harmony-Parametern, die Zahl rechts gibt das entsprechende Display an, das mit der Taste [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] aufgerufen werden kann. Jede Zahl in der Tabelle entspricht jeweils dem Display mit derselben Nummer.

Beziehungen der Vocal-Harmony-Parameter



Entsprechendes Display

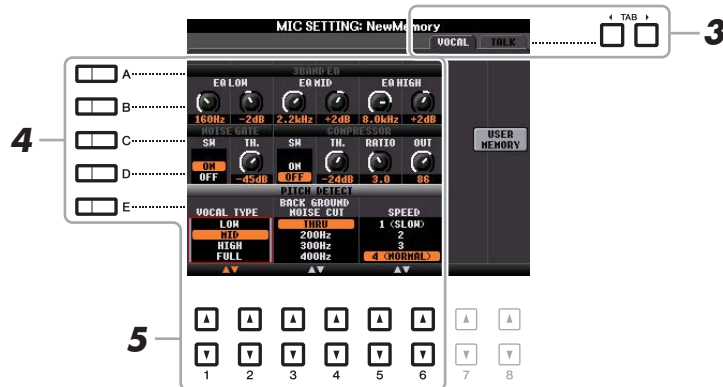


- ① Mikrofon ein/aus (MIC ON/OFF)**
Wenn Sie das Mikrofon verwenden möchten, achten Sie darauf, diesen Parameter auf „ON“ einzustellen.
- ② Talk ein/aus (TALK ON/OFF)**
Dieser Parameter schaltet die Mikrofoneinstellung zwischen Vocal-Harmony-Einstellung (verwendet während des Singens in das Mikrofon) und Talk-Einstellung (verwendet zum Sprechen bei Ansagen zwischen den Songs). In der Einstellung ON sind nur die Talk-Einstellungen aktiv. In der Einstellung OFF sind nur die Vocal-Harmony-Einstellungen aktiv.
- ③ Vocal Harmony ein/aus (HARMONY ON/OFF)**
Hiermit schalten Sie Vocal Harmony ein oder aus.
- ④ Vocal-Harmony-Typ (TYPE SELECT)**
Hiermit können Sie aus einer großen Auswahl den gewünschten Vocal-Harmony-Typ auswählen.
- ⑤ Vocal Effect ein/aus (EFFECT ON/OFF)**
Schaltet den Vocal-Harmony-Effekt ein oder aus, der in dem Display eingestellt wird, das mit [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] → [D]/[E] (TYPE SELECT) → [8 ▼] (EDIT) aufgerufen wird. Genauere Informationen finden Sie auf [Seite 87](#).
- ⑥ Mikrofoneinstellungen (MIC SETTING)**
Hiermit können Sie getrennt für Vocal Harmony und Talk verschiedene Parameter einstellen, die den Mikrofonklang betreffen.

Mikrofon-Einstellungen (Gesang/Sprache)

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

- 1** Schließen Sie das Mikrofon an, rufen Sie mit der Taste [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] die Anzeige für die Bedienung auf, und drücken Sie dann die Taste then [F], um MIC auf ON zu schalten.
Sie können nun in das Mikrofon sprechen und die Veränderungen hören, die sich durch Einstellung der Parameter ergeben.
- 2** Benutzen Sie die Tasten [A]/[B], um das MIC-SETTING-Display aufzurufen.
- 3** Wählen Sie die gewünschte Seite, VOCAL oder TALK, mit den TAB-Tasten [◀][▶].



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

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

Informationen zu den einzelnen Parametern erhalten Sie auf [Seiten 83–84](#).

ACHTUNG

Schalten Sie nach der Bearbeitung mit der [H]-Taste (USER MEMORY) zurück in das Mic-Setting-Display und speichern Sie die Einstellungen (siehe [Seite 83](#)). Die Einstellungen gehen verloren, wenn Sie das Display verlassen oder das Instrument ausschalten, ohne den Speichervorgang auszuführen.

Speichern der Mikrofoneinstellungen

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

- 1** Drücken Sie im MIC-SETTING-Display (in Schritt 3 weiter oben) die Taste [H] (USER MEMORY).
- 2** Drücken Sie die Taste [6 ▼] (SAVE), um die Datei unter USER zu speichern.
Näheres zur Bedienung der Namensgebung und zum Löschen finden Sie im Kapitel „Grundlegende Bedienungsschritte“ in der Bedienungsanleitung.

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

Abrufen der unter USER gespeicherten Mikrofoneinstellungen

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

■ 3BAND EQ (ausgewählt durch Taste [A] oder [B])

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

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

■ NOISE GATE (ausgewählt durch Taste [C] oder [D])

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

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

■ COMPRESSOR (ausgewählt durch Taste [C] oder [D])

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

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

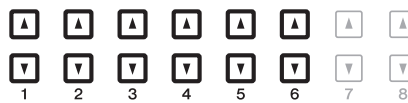
■ PITCH DETECT (ausgewählt durch Taste [E])

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

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	VOCAL TYPE	(Stimmbereich) Stellen Sie diesen Parameter ein, um für Ihre Stimme die natürlichste Vokalharmonie zu erhalten. LOW: Einstellung für tiefere Stimmen. Diese Einstellung ist auch für Passagen mit röhrender oder schreiender Stimme geeignet. MID: Einstellung für Stimmen im mittleren Bereich. HIGH: Einstellung für höhere Stimmen. Diese Einstellung ist auch für das Singen nah am Mikrofon geeignet. FULL: Einstellung für Sänger, die einen großen Stimmumfang haben, von tief bis hoch.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	BACKGROUND NOISE CUT	THRU, 200 Hz, 300 Hz, 400 Hz, 500 Hz Hiermit können Sie tieffrequente Störgeräusche ausfiltern, die den Vocal-Harmony-Effekt stören könnten. In der Einstellung „THRU“ ist das Filter ausgeschaltet.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	SPEED	1 (LANGSAM) – 4 (NORMAL) – 15 (SCHNELL) Stellt das Ansprechverhalten des Vocal-Harmony-Effekts ein, bzw. wie schnell Harmonien aus Ihrer Stimme erzeugt werden. HINWEIS Wenn die Geschwindigkeit der Tonhöhenenerkennung der Vocal-Harmony-Funktion eines oder zweier Parts für Lead und Harm. auf „as Mic Setting“ (wie Mikrofoneinstellung) auf der Registerkarte Detail (Seite 91) eingestellt ist, ist dieser Parameter wirkungslos. Bei anderen Einstellungen ist die Vocal-Harmony-Einstellung „Pitch Detect Speed“ wirksam.

TALK-Seite

Die Einstellungen hier gelten für Sprache oder Ansagen (NICHT Ihren Gesang), und sind aktiv wenn TALK (Seite 81) eingeschaltet ist (ON). Alle Anzeigen und Parameter (mit Ausnahme von TALK MIXING, s. u.) entsprechen denen auf der Seite VOCAL. Die Einstellungen sind jedoch unabhängig von denen auf der Seite VOCAL.



■ TALK MIXING (ausgewählt mit Taste [E])

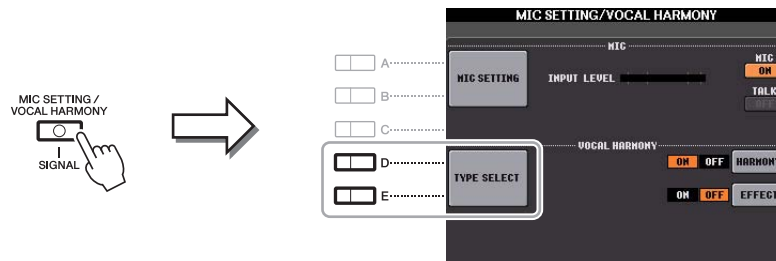
[1 ▲▼]	VOLUME	Stellt die Ausgangslautstärke des Mikrofonklangs ein.
[2 ▲▼]	PAN	Bestimmt die Stereo-Panoramaposition des Mikrofonklangs.
[3 ▲▼]	REVERB DEPTH	Legt die Intensität der auf den Mikrofonklang angewendeten Reverb-Effekte fest.
[4 ▲▼]	CHORUS DEPTH	Legt die Intensität der auf den Mikrofonklang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

Einstellen der Vocal-Harmony-Steuerparameter

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

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

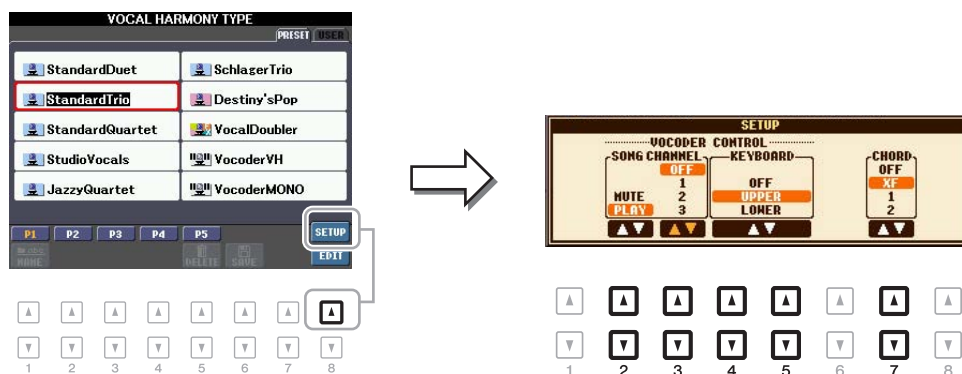
[MIC SETTING/VOCAL HARMONY] → [D]/[E] TYPE SELECT



HINWEIS Prüfen Sie, ob das Mikrofon richtig angeschlossen ist (Bedienungsanleitung, Kapitel 8) und die Einstellungen (Referenzhandbuch, Seite 82) richtig sind, bevor Sie die Vocal-Harmony-Control-Parameter hier einstellen.

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

Informationen zu den einzelnen Parametern erhalten Sie auf Seite 86.



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

NÄCHSTE SEITE

■ Setup-Parameter

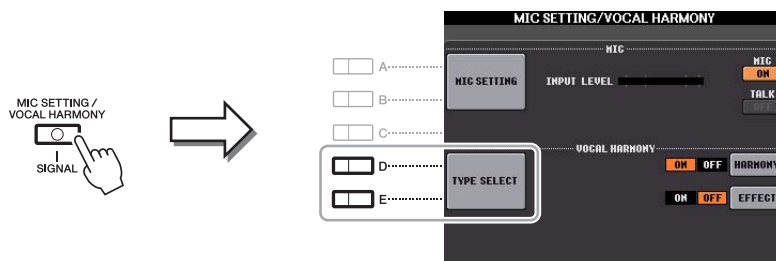
[2 ▲▼]– [5 ▲▼]	VOCODER CONTROL	Der Vocal-Harmony-Effekt in den Modi Vocoder und Vocoder-Mono wird durch Noten gesteuert, die Sie auf der Tastatur spielen oder die aus den Song-Daten stammen.
[2 ▲▼]	SONG CHANNEL MUTE/PLAY	Ist hier „MUTE“ eingestellt, wird der unten ausgewählte Kanal (der die Harmonien steuert) bei der Song-Wiedergabe stummgeschaltet (ausgeschaltet). Dadurch können Sie auch ohne Begleitung mit Harmonien zu einem Song singen.
[3 ▲▼]	SONG SELECTED OFF/1 – 16	In der Einstellung OFF wirkt sich die Song-Wiedergabe nicht auf Vocal Harmony aus. Wenn einer der Werte 1 – 16 eingestellt ist, werden die Notendaten (die aus einem Song dieses Instruments oder von einem externen MIDI-Sequenzer stammen) auf dem entsprechenden Kanal zur Steuerung der Harmonie verwendet.
[4 ▲▼] /[5 ▲▼]	KEYBOARD	<p>OFF: Das Spiel auf der Tastatur wirkt sich nicht auf Vocal Harmony aus.</p> <p>UPPER: Noten, die rechts vom Split-Punkt gespielt werden, steuern die Harmonien.</p> <p>LOWER: Noten, die links vom Split-Punkt gespielt werden, steuern die Harmonien.</p> <p>HINWEIS Der Teilungspunkt der Tastatureinstellungen (OFF/UPPER/LOWER) ist der Split Point (L). Näheres zu den Split-Punkt-Einstellungen finden Sie auf Seite 25.</p> <p>HINWEIS Wenn die Einstellungen von Tastaturspiel und Song-Daten angewendet werden, werden sie zusammengeführt, um die Harmonieeffekte zu steuern.</p>
[7 ▲▼]	CHORD	<p>Im Chordal-Modus legen die folgenden Parameter fest, welche Daten in einem Song zur Akkorderkennung verwendet werden.</p> <p>OFF: (Aus) In den Songdaten werden keine Akkorde identifiziert.</p> <p>XF: Für die Vocal Harmony werden Akkorde im XF-Format verwendet.</p> <p>1 – 16: Akkorde werden aus den Notendaten des angegebenen Song-Kanals erkannt.</p> <p>HINWEIS Unabhängig von der hier gewählten Einstellung arbeitet je nach den Song-Daten die Vocal-Harmony-Funktion nicht immer perfekt. Dies liegt daran, dass der ausgewählte Song keine Akkorddaten oder nicht ausreichende Notendaten für die Akkorderkennung enthält.</p>

Bearbeiten der Vocal-Harmony-Typen

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

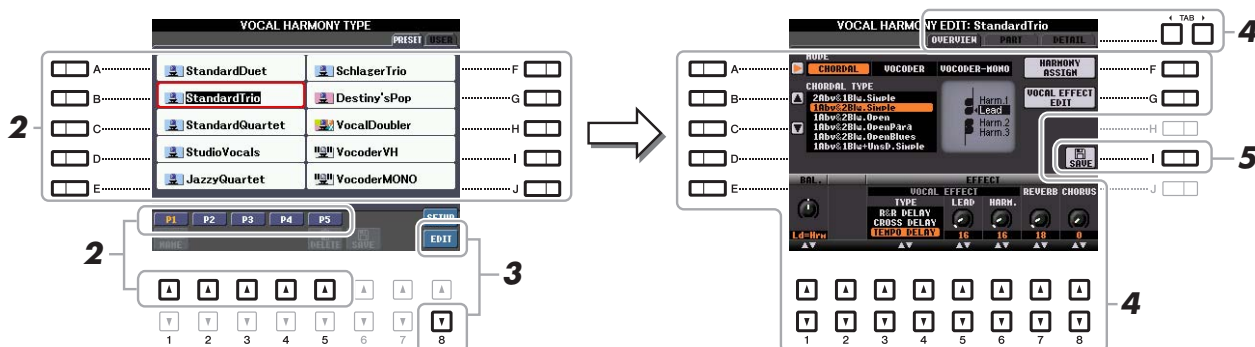
1 Rufen Sie das Display zur Auswahl des Vocal-Harmony-Typs auf.

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



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

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



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

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

Es gibt drei Registerkarten im Vocal-Harmony-Edit-Display; beachten Sie die [Seiten 88 – 91](#) zur Bearbeitung jeder Registerkarte.

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

ACHTUNG

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

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

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

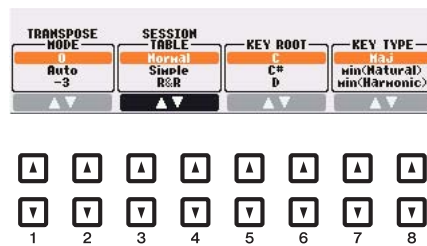
HINWEIS Der bearbeitete Vocal-Harmony-Typ kann nur im internen USER-Laufwerk gespeichert werden. Wenn Sie dies im USB-Flash-Speicher speichern möchten, speichern Sie die User-Effect-Datei in dem Display, das Sie über [FUNCTION] → [I] (UTILITY) → SYSTEM RESET → [H] (USER EFFECT) aufrufen können.

Bearbeiten der Parameter der Overview-Registerkarte



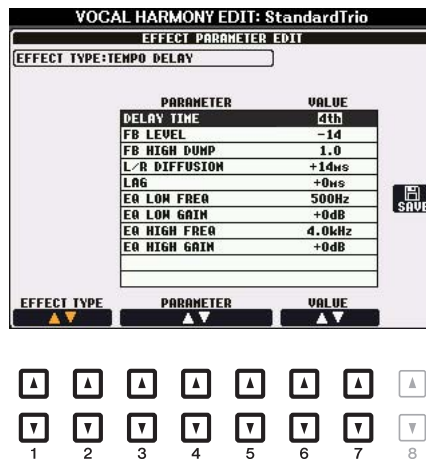
1 Stellen Sie den Wert mit den Tasten [A] – [C], [1 ▲▼] und [3 ▲▼] – [8 ▲▼] ein. Informationen zu den einzelnen Parametern erhalten Sie auf [Seite 89](#).

2 Drücken Sie die Taste [F] (HARMONY ASSIGN), um einzustellen, wie Vocal Harmony auf Ihre Gesangsstimme angewendet wird. Informationen zu den einzelnen Parametern erhalten Sie auf [Seite 89](#).



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

Verwenden Sie in dem Display, das mit diesen Bedienschritten aufgerufen wird, die Tasten [3 ▲▼] – [5 ▲▼] zum Auswählen des Parameters, und verwenden Sie dann die Tasten [6 ▲▼] – [7 ▲▼] zum Einstellen des Werts. Falls erforderlich können Sie den in Schritt 1 gewählten Effektyp mit den Tasten [1 ▲▼]/[2 ▲▼] auch in diesem Display ändern. Informationen zu den einzelnen Parametern entnehmen Sie der Datenliste (Liste der Vokalharmonie-Parameter (PSR-S950)) auf der Website.



■ Parameter auf der Registerkarte „Overview“

[A]	MODE	Legt den Modus des Vocal-Harmony-Effekts fest: Chordal, Vocoder oder Vocoder-Mono. Chordal ist für konventionelle Vokalharmonien geeignet, während Vocoder und Vocoder-Mono für Vocoder-Effekte vorgesehen sind. (Vocoder-Mono eignet sich für einstimmige Melodien.) Wenn Vocoder oder Vocoder-Mono ausgewählt wird, ist der unten beschriebene Parameter Chordal Type nicht verfügbar.
[B]/[C]	CHORDAL TYPE	Bestimmt die einzelnen Noten und die Stimmführung für die Erzeugung der Vokalharmonien. Die Akkord- und Melodienoten werden ebenfalls als Notenschrift im Display angezeigt. Informationen zu den Chordal-Typen entnehmen Sie der Datenliste (Liste der Vokalharmonie-Parameter (PSR-S950)) auf der Website.
[1 ▲▼]	BALANCE	Hiermit können Sie die Balance zwischen Hauptgesangsstimme (Ihrer Stimme) und Vocal Harmony einstellen. Wenn Sie diesen Wert erhöhen, wird die Vocal Harmony angehoben und die Hauptstimme abgesenkt. Wenn diese Funktion auf L<H63 (L: Lead Vocal, H: Vocal Harmony) eingestellt ist, wird nur die Vocal Harmony als Ausgangssignal ausgegeben; wenn der Wert auf L63>H eingestellt ist, wird nur die Hauptstimme als Ausgangssignal ausgegeben.
[3 ▲▼]– [6 ▲▼]	VOCAL EFFECT	Legt den Typ und Anteil des Gesangseffekts fest, der auf den Klang der Hauptstimme und der Vokalharmonien angewendet wird.
[3 ▲▼]– [4 ▲▼]	TYPE	Legt den genauen Gesangseffekt fest, der auf den Klang der Hauptstimme und der Vokalharmonien angewendet wird. Es ist eine große Auswahl an Reverb-, Delay, Modulations-, Verzerrungs- und anderer, spezieller Effekte verfügbar. Informationen zu den Effekttypen entnehmen Sie der Datenliste (Liste der Vokalharmonie-Parameter (PSR-S950)) auf der Website.
[5 ▲▼]	LEAD	Bestimmt den Anteil des Gesangseffekts, der auf den Klang der Hauptstimme angewendet wird.
[6 ▲▼]	HARM. (Harmony)	Bestimmt den Anteil des Gesangseffekts, der auf den Klang der Harmoniestimmen angewendet wird.
[7 ▲▼]	REVERB	Bestimmt den Anteil des Reverb-Effekts, der auf den Vokalklang (sowohl Haupt- als auch Harmoniestimmen) angewendet wird.
[8 ▲▼]	CHORUS	Bestimmt den Anteil des Chorus-Effekts, der auf den Vokalklang (sowohl Haupt- als auch Harmoniestimmen) angewendet wird.

■ HARMONY ASSIGN

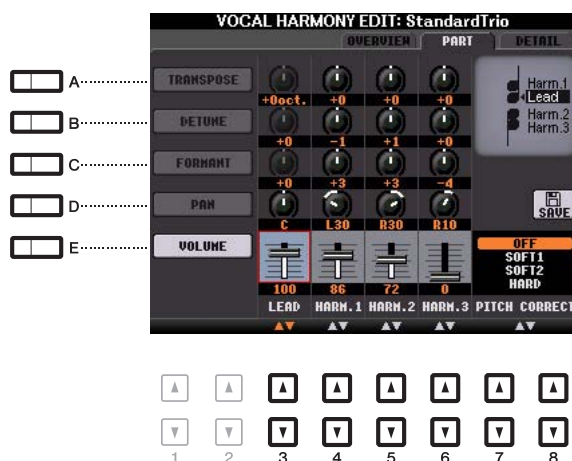
Nähere Informationen zu den einzelnen Parametern entnehmen Sie der Datenliste (Liste der Vokalharmonie-Parameter (PSR-S950)) auf der Website.

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	TRANS. (TRANSCOPE) MODE	Bestimmt den Betrag, mit dem die Harmoniestimmen transponiert werden. In der Einstellung „0“ erfolgt keine Transposition, während in der Einstellung „Auto“ eine automatische Transposition erfolgt. Wenn der Modus auf Vocoder oder Vocoder-Mono eingestellt ist, ist dieser Parameter verfügbar. Einstellungen: 0, Auto, -3 – +3
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	SESSION TABLE	Legt je nach den verschiedenen Musikgenres fest, wie die Harmonien gesetzt werden, bzw. welche Akkordarten beim Erzeugen der Harmonien verwendet werden. Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn der Modus auf Chordal und der Typ auf einer anderen Einstellung als ScaleDiatonic oder Parallel steht. Einstellungen: Normal, Simple, R&R, UrbanA, UrbanB, Blues7, UrbanC
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	KEY ROOT	Bestimmt den Grundton für die Transposition. Verwenden Sie dies in Kombination mit dem Parameter Key Type weiter unten, um Transpositionen in modalen Skalen zu aktivieren. Dieser Parameter ist verfügbar, wenn der Parameter Chordal Type auf ScaleDiatonic gesetzt ist. Einstellungen: C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B

[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	KEY TYPE	Bestimmt den Skalentyp für die Transposition. Verwenden Sie dies in Kombination mit dem Parameter Key Root weiter oben, um Transpositionen in modalen Skalen zu aktivieren. Dieser Parameter ist verfügbar, wenn der Parameter Chordal Type auf ScaleDiatonic gesetzt ist. Einstellungen: Maj, Min (Natural), Min (Harmonic)
-------------------	----------	--

Bearbeiten der Parameter der Registerkarte Part

Die Parameter sind in Form einer Matrix angeordnet.



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

Informationen zu den einzelnen Parametern erhalten Sie weiter unten.

■ TRANSPOSE (ausgewählt durch Taste [A])

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

TRANSPOSE-Einstellungen

Hauptstimme: –3 Oktaven bis +3 Oktaven

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

DEGREE-Einstellungen

Hauptstimme: –3 Oktaven bis +3 Oktaven

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

■ DETUNE (ausgewählt durch Taste [B])

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

Einstellungen: –50 Cents bis +50 Cents

■ FORMANT (ausgewählt durch Taste [C])

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

Einstellungen: –62 – +62

■ PAN (ausgewählt durch Taste [D])

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

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

■ VOLUME (ausgewählt durch Taste [E])

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

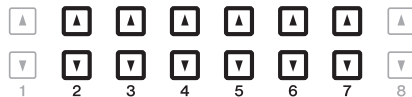
Einstellungen: 0–127

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

Bestimmt, wie Pitch Correct Ihre Stimme beeinflusst. Informationen zu den einzelnen Parametern entnehmen Sie der Datenliste (Liste der Vokalharmonie-Parameter (PSR-S950)) auf der Website.

Einstellungen: OFF, SOFT1, SOFT2, HARD

Bearbeiten von Parametern der Registerkarte Detail



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

Informationen zu den einzelnen Parametern entnehmen Sie der Datenliste (Liste der Vokalharmonie-Parameter (PSR-S950)) auf der Website.

Mischpult (Mixing Console)

Inhalt

Bearbeiten der VOL/VOICE-Parameter	92
Bearbeiten der FILTER-Parameter	93
Bearbeiten der TUNE-Parameter	94
Bearbeiten der EFFECT-Parametern	95
• Einstellen des Effektanteils für jeden Part	95
• Auswählen eines Effektyps für jeden Block	95
• Bearbeiten und Speichern eigener Effektypen	97
Bearbeiten der EQ-Parameter	99
• Bearbeiten und Speichern eines eigenen Master-EQ-Typs	100

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

Bearbeiten der VOL/VOICE-Parameter



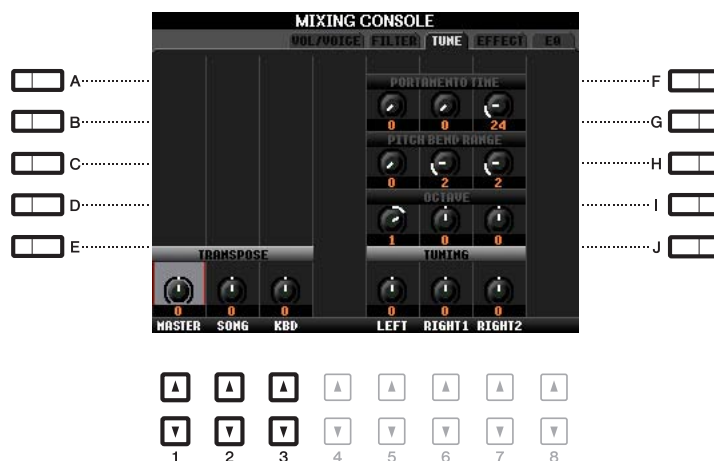
[C]/[H]	VOICE	<p>Hier können Sie für die einzelnen Parts andere Voices auswählen.</p> <p>HINWEIS Beachten Sie bitte die folgenden Einschränkungen bei der Bedienung.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Für jeden Style-Kanal können Sie nur die Voices für die Aufnahme auswählen auf den Seiten 30 und 31. • Für die Style- oder Song-Kanäle können Sie keine Voices auf dem User-Laufwerk auswählen. • Für die Multi-Pads können Sie nicht die Voice ändern. • Wenn ein GM-Song gewählt ist, lässt sich für Kanal 10 nur eine Drum-Kit-Voice auswählen (auf der Seite SONG CH9–16). <p>HINWEIS Bei einem Style- oder Song-Kanal werden die Kanaleinstellungen durch Aufrufen einer Rhythmus-/Percussion-Voice (Drum Kit usw.) durch die Einstellungen der neuen Voice ersetzt. In solchen Fällen können u. U. die ursprünglichen Einstellungen auch nicht dadurch wiederhergestellt werden, dass Sie die vorherige Voice erneut auswählen. Um den ursprünglichen Klang wiederherzustellen, wählen Sie denselben Style oder Song nochmals aus, ohne vorher zu speichern.</p>
[D]/[I]	PANPOT	Legt die Stereoposition des ausgewählten Parts (Kanals) fest.
[E]/[J]	VOLUME	Legt die Lautstärke jedes Parts oder Kanals fest, wodurch Sie die Möglichkeit zur Feineinstellung der Balance aller Parts haben.

Bearbeiten der FILTER-Parameter



[D]/[I]	HARMONIC CONTENT	Ermöglicht die Einstellung des Resonanzeffekts (Seite 15) für jeden Part.
[E]/[J]	BRIGHTNESS	Legt für jeden Part die Helligkeit des Klangs durch die Einstellung der Cutoff-Frequenz (Grenzfrequenz) fest (Seite 15).

Bearbeiten der TUNE-Parameter



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

Bearbeiten der EFFECT-Parametern

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

■ Reverb, Chorus:

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

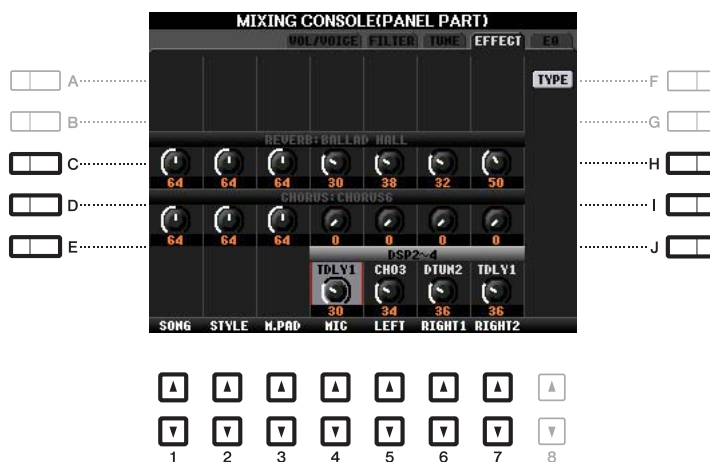
■ DSP1:

Wenn der Parameter „Connection“ im EFFECT-PARAMETER-EDIT-Display (Seite 97) auf „System“ eingestellt wird, werden die Effekte dieses Blocks auf die Klänge des Styles und des Songs angewendet. In diesem Status können Sie nur einen Effekttyp zur Zeit auswählen und den Send Level (Auspielpegel) für jeden Part sowie den Return Level (Effektrückwegpegel) aller Parts einstellen. Wenn der Parameter „Connection“ im EFFECT-PARAMETER-EDIT-Display auf „Insertion“ eingestellt wird, wird der Effekt dieses Blocks auf das Signal eines bestimmten Kanals des Styles und Songs angewendet.

■ DSP2-4:

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

Einstellen des Effektanteils für jeden Part



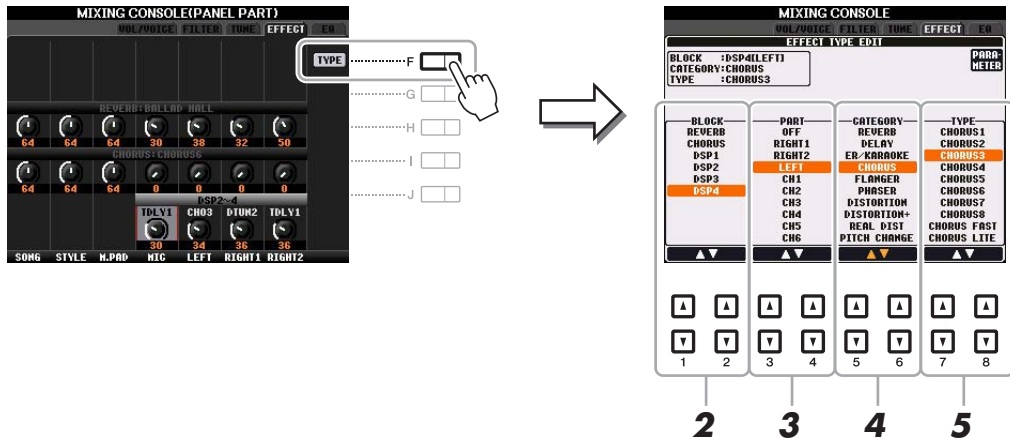
Verwenden Sie die Tasten [C] – [E] oder [H] – [J], um den gewünschten Effektblock auszuwählen, und verwenden Sie dann die Tasten [1 ▲▼] – [7 ▲▼] zum Einstellen des Effektanteils für jeden Part.

Auswählen eines Effekttyps für jeden Block

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

- 1** Rufen Sie mit der Taste [MIXING CONSOLE] die gewünschte Seite PANEL, SONG oder STYLE auf.

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



- 3** Verwenden Sie die Tasten [1 ▲▼]/[2 ▲▼], um den Effektblock auszuwählen.

Effektblock	Parts, auf die Effekte angewendet werden können	Effekteigenschaften
REVERB	Alle Parts	Reproduziert die warme Atmosphäre beim Spiel in einem Konzertsaal oder in einem Jazzclub.
CHORUS	Alle Parts	Erzeugt einen reich strukturierten Klang, so als ob mehrere Parts mit dem gleichen Sound gleichzeitig gespielt würden. Zusätzlich können Effekte anderen Typs (z. B. Reverb, Delay, usw.) in diesem Effektblock ausgewählt werden.
DSP1	STYLE PART, SONG CHANNEL 1–16	Neben Reverb und Chorus ist eine große Auswahl von Effekttypen wie Distortion und Wah vorhanden. Wenn der Parameter „Connection“ im EFFECT-PARAMETER-EDIT-Display (Seite 97) auf „System“ eingestellt wird, wird der Effekt DSP1 auf den Gesamtklang des Styles und des Songs angewendet. Wenn der Parameter „Connection“ auf „Insertion“ eingestellt wird, wird der Effekt DSP1 auf einen bestimmten Kanal des Styles und Songs angewendet.
DSP2, DSP3, DSP4	RIGHT 1, RIGHT 2, LEFT, SONG CHANNEL 1 – 16, Mikrofonsignal* (PSR-S950)	Neben Reverb und Chorus ist eine große Auswahl von Effekttypen wie Distortion und Wah vorhanden. Für jeden der Effekte DSP2 – 4 können Sie einen der links aufgeführten Parts oder Kanäle auswählen. Wenn Sie z. B. bei DSP2 „RIGHT2“ auswählen, wird der Effekt DSP2 nur auf den Part Right2 angewendet. Beachten Sie, dass bei Auswahl eines Songs oder Styles, der die Blöcke DSP2 – 4 verwendet, die Part-Zuweisung dieser drei Blöcke je nach den Daten automatisch wechselt (mit Vorrang für die zuletzt getroffene Wahl). * Nur unterstützt über DSP4. Wenn Sie einen bestimmten Effekt nur auf das Mikrofonsignal anwenden möchten, wählen Sie bei DSP4 „MIC“.

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

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

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

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

Wenn Sie einzelne Effektparameter des gewählten Effekttyps bearbeiten möchten, drücken Sie die Taste [F] (PARAMETER). Einzelheiten hierzu finden Sie im nächsten Abschnitt.

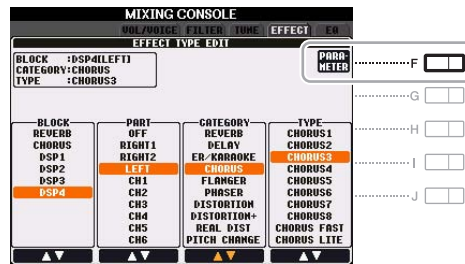
- 6** Speichern Sie die Effekteinstellungen in einem Registration Memory, in einem Song oder einem Style.

Anweisungen hierzu finden Sie in der Bedienungsanleitung.

Bearbeiten und Speichern eigener Effekttypen

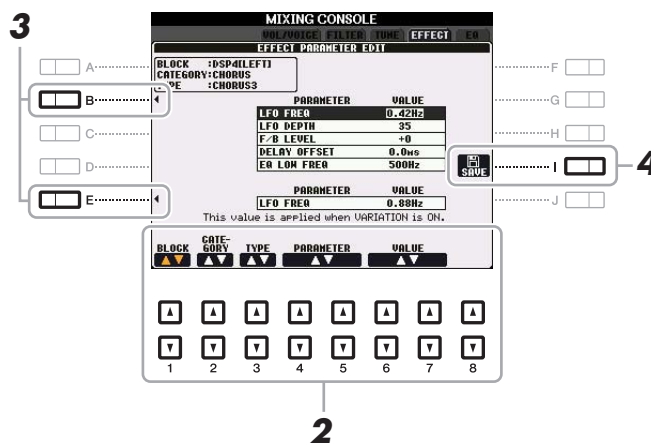
Sie können die Parameter des gewählten Effekttyps einzeln bearbeiten. Die Parametereinstellungen können sowohl als eigener Effekttyp als auch in einem Registration Memory, Style oder Song gespeichert werden, wie im vorigen Abschnitt beschrieben. Dieser Abschnitt beschreibt, wie die Einstellungen als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

- 1 Nachdem Sie einen Effektblock und Effekttyp ausgewählt haben, drücken Sie die Taste [F] (PARAMETER), um das Display für die Bearbeitung der Effektparameter aufzurufen.



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

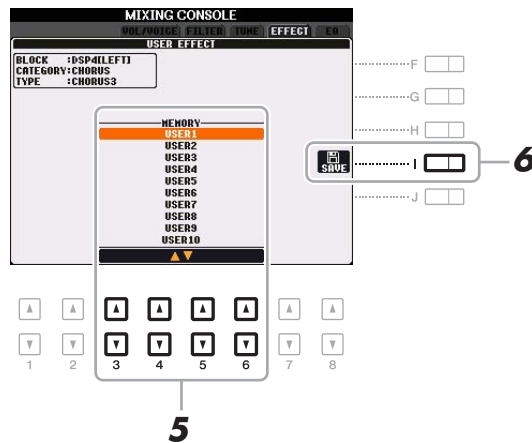
Wenn Reverb, Chorus oder DSP1 als Effektblock ausgewählt ist, können Sie den Effektrückwegpegel mit der Taste [8 ▲▼] einstellen. Wenn Sie Effektblock und -typ ändern möchten, verwenden Sie die Tasten [1 ▲▼] – [3 ▲▼].



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

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

4 Drücken Sie die Taste [I] (SAVE), um das User-Effect-Display aufzurufen.



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

Welche bzw. wie viele User-Effekttypen zur Auswahl stehen, ist je nach gewähltem Effektblock verschieden.

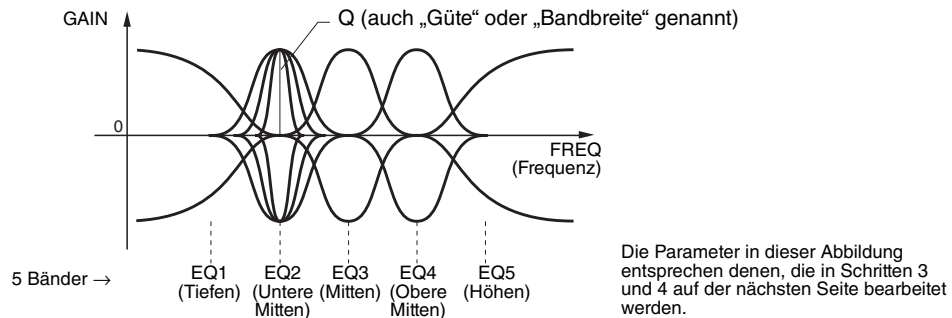
6 Drücken Sie die [I]-Taste (SAVE) erneut, um den Speichervorgang auszuführen.

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

Bearbeiten der EQ-Parameter

Ein Equalizer (auch „EQ“ genannt) ist ein Signalprozessor, der das Frequenzspektrum in mehrere Frequenzbänder unterteilt, die verstärkt oder abgeschwächt werden können, um die Gesamtklangwirkung Ihren Wünschen entsprechend zu gestalten. In der Regel wird ein Equalizer verwendet, um den von Lautsprechern ausgehenden Klang an die speziellen Eigenschaften des Raums anzupassen. Sie können beispielsweise bestimmte Bassfrequenzen dämpfen, wenn Sie in größeren Hallen spielen, die zum Dröhnen neigen, oder Sie können die hohen Frequenzen verstärken, wenn Sie in kleinen Räumen spielen, in denen der Klang relativ dumpf und trocken ist und es keinen Nachhall gibt.

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



MASTER EQ

[B]/[C]	TYPE	Wählt den gewünschten Master-EQ-Typ aus. Diese Einstellung beeinflusst den Gesamtklang des Instruments. SOFT: Eher sanft klingende EQ-Einstellungen, bei der die Mitten- und Höhen-Frequenzbänder leicht abgesenkt wurden. HOME: Standard-EQ-Einstellungen für optimalen Klang zuhause. POWERFUL: Eher kräftige, druckvolle EQ-Einstellungen, bei denen tieffrequente Klänge wie Bass, Drums und Schlaginstrumente betont werden. LINEOUT PA: Optimale EQ-Einstellungen, um den Klang des Instruments über die OUTPUT-Buchsen [L/L+R]/[R] an externe Audiogeräte zu senden. FLAT: Neutrale EQ-Einstellungen. Anhebung/Absenkung (Gain) aller Frequenzbänder ist auf 0 dB eingestellt. USER1/2: Ihre eigenen EQ-Einstellungen. Anweisungen zur Erstellung eigener EQ-Einstellungen finden Sie unter „Bearbeiten und Speichern des gewählten Master-EQ“ auf Seite 100 .
[F]	EDIT	Zur Einstellung des Master EQ. Siehe Seite 100 .

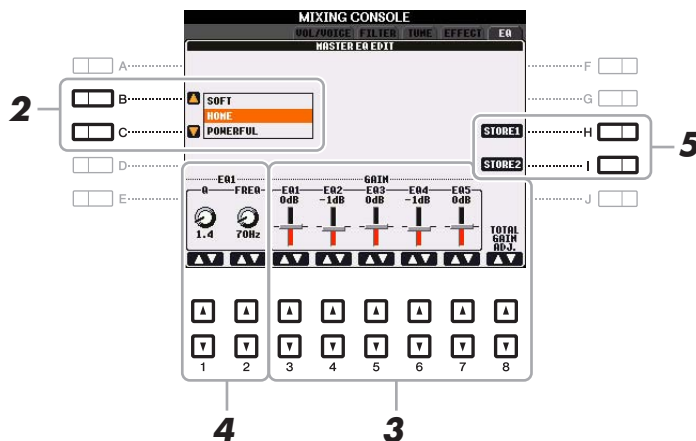
PART EQ

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

Bearbeiten und Speichern eines eigenen Master-EQ-Typs

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

Es erscheint das MASTER-EQ-EDIT-Display.



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

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

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

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

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

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

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

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

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

Inhalt

Einstellungen für Fußschalter/Fußregler	101
• Zuweisen einer bestimmten Funktion für jedes Pedal	101
MIDI-Einstellungen	104
• MIDI-Systemeinstellungen	106
• Einstellungen für das Senden von MIDI-Daten	107
• Einstellungen für den Empfang von MIDI-Daten	108
• Einstellung der Bassnote für die Style-Wiedergabe per MIDI-Empfang	109
• Akkordtyp-Einstellungen für die Style-Wiedergabe per MIDI-Empfang	109

Einstellungen für Fußschalter/Fußregler

Zuweisen einer bestimmten Funktion für jedes Pedal

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

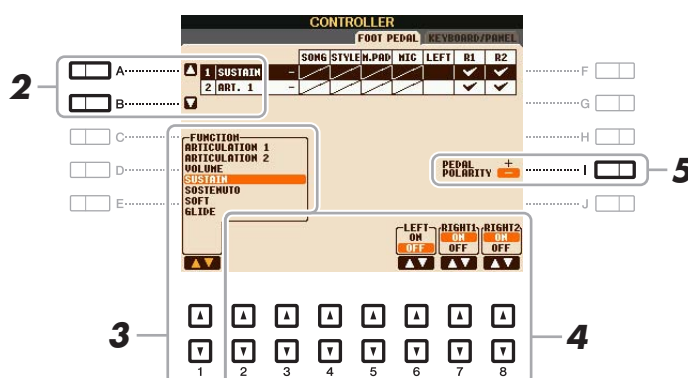
HINWEIS Informationen über das Anschließen eines Fußpedals und darüber, welche Pedaltypen angeschlossen werden können, erhalten Sie in Kapitel 10 der Bedienungsanleitung.

1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

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

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

Im Display entspricht die Nummer 1 der Buchse FOOT PEDAL 1, Nummer 2 entspricht der Buchse FOOT PEDAL 2.



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

Informationen über die möglichen Funktionen finden Sie auf [Seiten 102–103](#).

HINWEIS Sie können den Pedalen auch andere Funktionen zuweisen – Punch In/Out bei der Song-Aufnahme ([Seite 59](#)) und Registrierungssequenz ([Seite 78](#)). Wenn Sie dem Pedal mehrere Funktionen zuweisen, ist die Priorität die folgende: Punch In/Out bei der Song-Aufnahme → Programmabfolge (Registration Sequence) → hier zugewiesene Funktionen

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

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

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

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

■ Zuweisbare Pedalfunktionen

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

ARTICULATION 1/2 (PSR-S950)	Wenn Sie eine Super-Articulation-Voice mit einem dem Pedal/Fußschalter zugewiesenen Effekt verwenden, können Sie den Effekt durch Betätigen des Pedals/Fußschalters aktivieren.
VOLUME* (Lautstärke)	Ermöglicht die Verwendung eines Fußreglers zur Lautstärkeregelung.
SUSTAIN	Ermöglicht die Verwendung eines Pedals zur Sustain-Steuerung (Haltepedal-Funktion). Wenn Sie das Pedal betätigen und gedrückt halten, werden alle auf der Tastatur gespielten Noten länger gehalten. Durch Loslassen des Pedals werden die gehaltenen Noten sofort unterbrochen (gedämpft).
SOSTENUTO	Ermöglicht die Verwendung eines Pedals zur Steuerung des Sostenuto-Effekts. Wenn Sie eine Note oder einen Akkord auf dem Instrument spielen, und Sie drücken das Sostenuto-Pedal, während die Note noch gespielt wird, dann wird die Note so lange ausgehalten, wie das Pedal gedrückt wird. Alle nachfolgenden Noten werden hingegen nicht ausgehalten. Auf diese Weise können Sie beispielsweise einen Akkord halten und gleichzeitig andere Noten staccato spielen. HINWEIS Diese Funktion betrifft keine der Organ-Flutes-Voices und nur einige der Super-Articulation-Voices, auch wenn sie den Pedalen zugewiesen wurde.
SOFT (Leise)	Ermöglicht die Verwendung eines Pedals zur Steuerung des Leisepedal-Effekts. Durch Drücken dieses Pedals wird die Lautstärke der von Ihnen gespielten Noten verringert, und der Klang wird weicher. Diese Funktion beeinflusst nur bestimmte, dafür geeignete Voices.
GLIDE (Gleiten)	Wenn das Pedal gedrückt wird, ändert sich die Tonhöhe. Sobald das Pedal losgelassen wird, kehrt die Wiedergabe zur normalen Tonhöhe zurück. UP/DOWN Legt fest, ob die Tonhöhe nach oben (UP) oder unten (DOWN) verschoben wird. RANGE Bestimmt den Bereich der Tonhöhenänderung in Halbtonschritten. ON SPEED Legt die Geschwindigkeit der Tonhöhenänderung nach Betätigung des Pedals fest. OFF SPEED Legt die Geschwindigkeit der Tonhöhenänderung nach Loslassen des Pedals fest.
PORTAMENTO	Bei Betätigung des Pedals kann der Portamento-Effekt (ein gleitender Übergang zwischen Noten) erzeugt werden. Der Portamento-Effekt wird erzeugt, wenn die Noten legato gespielt werden (d.h. wenn eine Note gespielt wird, während die vorhergehende Note noch eben gehalten wird). Die Portamento-Zeit kann auch vom Mixing-Console-Display aus (Seite 94) eingestellt werden. HINWEIS Diese Funktion betrifft keine der Organ-Flutes-Voices und nur einige der Super-Articulation-Voices, auch wenn sie den Pedalen zugewiesen wurde.
PITCH BEND* (Tonhöhenbeugung)	Ermöglicht Ihnen, mit Hilfe des Pedals die Tonhöhe der Noten nach oben oder unten zu verschieben. UP/DOWN Legt fest, ob die Tonhöhe nach oben (UP) oder unten (DOWN) verschoben wird. RANGE Bestimmt den Bereich der Tonhöhenänderung in Halbtonschritten.
MODULATION*	Wendet auf die auf der Tastatur gespielten Noten einen Vibrato-Effekt an.

MODULATION (ALT) (PSR-S950)	Als Variation von MODULATION können die Effekte (Waveform) mit dem Pedal/ Fußschalter ein- und ausgeschaltet werden. Mit jeder Betätigung des Pedals/ Fußschalters werden die Effekte (Waveform) abwechselnd ein- und ausgeschaltet.
DSP VARIATION	Identisch mit der [DSP VARI.]-Taste auf dem Bedienfeld.
HARMONY/ECHO	Identisch mit der Taste [HARMONY/ECHO].
VOCAL HARMONY (PSR-S950)	Entspricht der Taste [I] (VOCAL HARMONY) im Display MIC SETTING/ VOCAL HARMONY.
VOCAL EFFECT	Entspricht der Taste [J] (EFFECT) im Display MIC SETTING/VOCAL HARMONY.
TALK (PSR-S950)	Entspricht der Taste [TALK] im Display MIC SETTING/VOCAL HARMONY.
SCORE PAGE +/-	Wenn der Song angehalten wurde, können Sie zur nächsten/vorherigen Seite der Notendarstellung wechseln (jeweils eine Seite zur Zeit).
LYRICS PAGE +/-	Wenn der Song angehalten wurde, können Sie hiermit zur jeweils nächsten oder vorherigen Seite der Liedtextdarstellung wechseln.
TEXT PAGE +/-	Hiermit können Sie zur jeweils nächsten/vorherigen Textseite wechseln.
SONG PLAY/ PAUSE	Entspricht der SONG-Taste [▶/■] (PLAY/PAUSE).
STYLE START/ STOP	Identisch mit der STYLE-CONTROL-Taste [START/STOP].
TAP TEMPO	Identisch mit der Taste [TAP TEMPO].
SYNCHRO START	Identisch mit der Taste [SYNC. START].
SYNCHRO STOP	Identisch mit der Taste [SYNC STOP].
INTRO 1–3	Identisch mit den Tasten INTRO [I]–[III].
MAIN A–D	Identisch mit den MAIN-VARIATION-Tasten [A] – [D].
FILL DOWN	Ein Fill-In (Füllmuster) wird gespielt, auf das automatisch die Main-Section der Taste unmittelbar links davon folgt.
FILL SELF	Es wird ein Fill-In gespielt.
FILL BREAK	Es wird ein „Break“ gespielt.
FILL UP	Ein Fill-In wird gespielt, auf das automatisch die Main-Section der Taste unmittelbar rechts davon folgt.
ENDING1–3	Entspricht den Tasten ENDING/rit. [I]–[III].
FADE IN/OUT (Ein-/Ausblenden)	Identisch mit der Taste [FADE IN/OUT].
FINGERD/FING ON BASS	Das Pedal wechselt zwischen den Modi FINGERED und FINGERED ON BASS (Seite 22).
BASS HOLD (Bass halten)	Solange das Pedal gedrückt wird, wird die Bassnote des Begleit-Styles gehalten, auch wenn während der Style-Wiedergabe der Akkord gewechselt wird. Wenn die Erkennungsmethode auf AI FULL KEYBOARD eingestellt ist, hat diese Funktion keine Auswirkung.
PERCUSSION	Das Pedal spielt ein Percussion-Instrument, das mit den Tasten [4 ▲▼] – [8 ▲▼] ausgewählt wurde. Sie können das gewünschte Percussion-Instrument mit der Tastatur auswählen. HINWEIS Wenn Sie das Percussion-Instrument mit einer Klaviertaste auswählen, bestimmt die dabei angewendete Velocity, den Velocity-Wert für das Percussion-Instrument.
RIGHT 1 ON/OFF	Identisch mit der Taste PART ON/OFF [RIGHT 1].
RIGHT 2 ON/OFF	Identisch mit der Taste PART ON/OFF [RIGHT 2].
LEFT ON/OFF	Identisch mit der Taste PART ON/OFF [LEFT].
OTS +/-	Ruft die nächste/vorherige One-Touch-Einstellung auf.

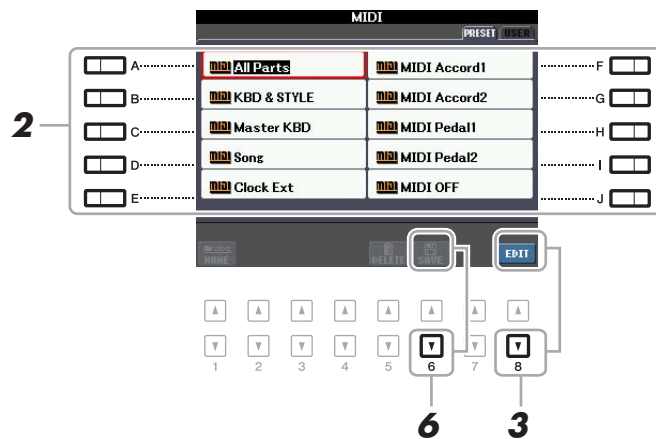
MIDI-Einstellungen

In diesem Abschnitt können Sie die auf MIDI bezogenen Einstellungen für das Instrument vornehmen. Das PSR-S950/S750 stellt zehn vorprogrammierte Vorlagen bereit, mit deren Hilfe Sie das Instrument sofort und leicht an eine bestimmte MIDI-Anwendung oder ein bestimmtes externes Gerät anpassen können. Außerdem können Sie die vorprogrammierten Vorlagen bearbeiten und im USER-Speicher bis zu zehn eigene Vorlagen speichern.

HINWEIS Sie können all Ihre eigenen Vorlagen als einzelne Datei im internen Speicher (User-Laufwerk) oder auf einem USB-Speichergerät ablegen: [FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀][▶] SYSTEM RESET → [G] MIDI SETUP FILES. Siehe [Seite 116](#).

1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → [H] MIDI



2 Wählen Sie eine vorprogrammierte Vorlage (Template) von der Preset-Seite aus ([Seite 105](#)).

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

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

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

- **SYSTEM** MIDI-Systemeinstellungen ([Seite 106](#))
- **TRANSMIT** Einstellungen für das Senden von MIDI-Daten ([Seite 107](#))
- **RECEIVE** Einstellungen für den Empfang von MIDI-Daten ([Seite 108](#))
- **BASS** Einstellung der Bassnote für die Style-Wiedergabe per MIDI-Empfang ([Seite 109](#))
- **CHORD DETECT** Akkordtyp-Einstellungen für die Style-Wiedergabe per MIDI-Empfang ([Seite 109](#))

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

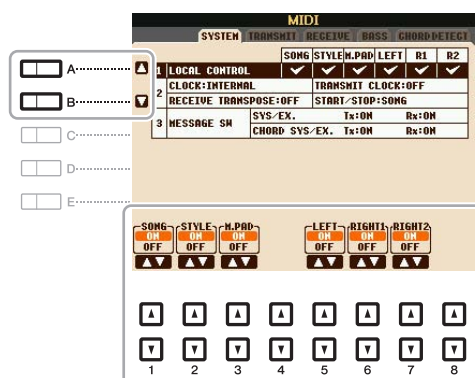
6 Wählen Sie die User-Seite mit den TAB-Tasten [◀][▶], und drücken Sie dann die Taste [6 ▼] (SAVE), um die bearbeitete Vorlage zu speichern.

■ Vorprogrammierte MIDI-Vorlagen

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

MIDI-Systemeinstellungen

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 auf der Seite SYSTEM auf Seite 104. Verwenden Sie die Tasten [A]/[B], um den zu bearbeitenden Parameter auszuwählen (siehe unten), und stellen Sie dann den Ein-/Aus-Zustand mit den Tasten [1 ▲▼] – [8 ▲▼] ein.



1 Local Control

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

2 Clock-Einstellung usw.

■ CLOCK

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

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

■ TRANSMIT CLOCK

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

■ RECEIVE TRANPOSE

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

■ START/STOP

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

3 MESSAGE SW (Message Switch)

■ SYS/EX.

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

■ CHORD SYS/EX.

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

Einstellungen für das Senden von MIDI-Daten

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 auf der Seite TRANSMIT auf [Seite 104](#). Hier wird festgelegt, welche Parts MIDI-Daten senden und über welchen MIDI-Kanal die Daten gesendet werden.



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

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

UPPER

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

LOWER

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

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

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

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

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

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

NOTE (MIDI-Noten).....[Seite 66](#)

CC (Control Change).....[Seite 66](#)

PC (Program Change)[Seite 66](#)

PB (Pitch Bend)[Seite 66](#)

AT (Aftertouch)[Seite 66](#)

Einstellungen für den Empfang von MIDI-Daten

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 auf der Seite RECEIVE auf [Seite 104](#). Hier wird festgelegt, welche Parts MIDI-Daten empfangen und über welchen MIDI-Kanal die Daten empfangen werden.



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

Das PSR-S950/S750 kann über die USB-Verbindung MIDI-Meldungen auf 32 Kanälen empfangen (16 Kanäle x 2 Ports).

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

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

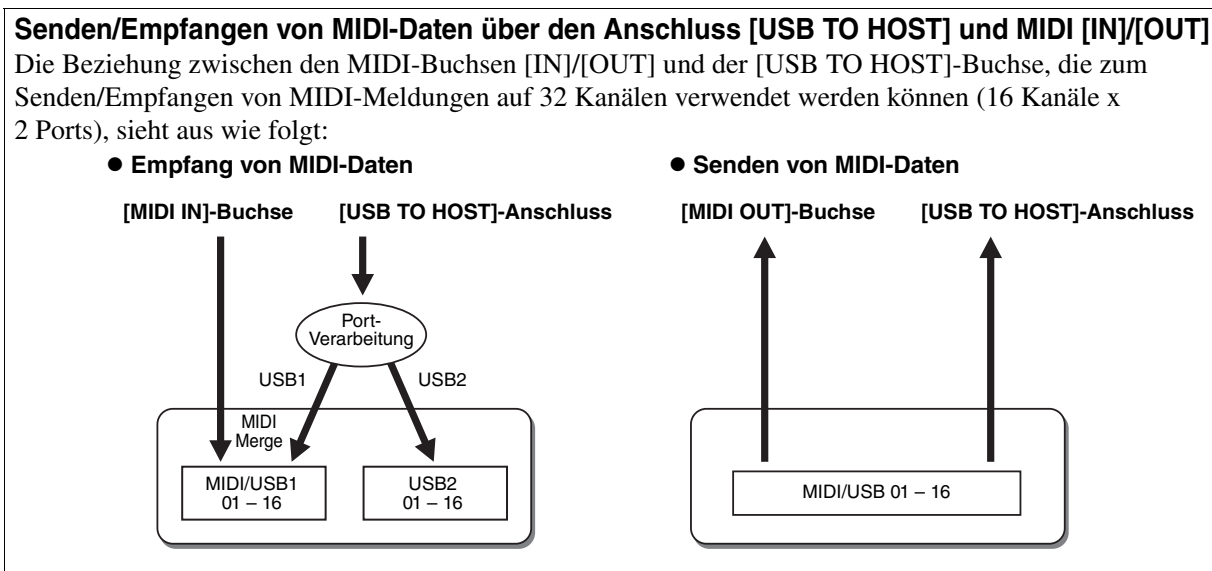
KEYBOARD

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

EXTRA PART 1–5

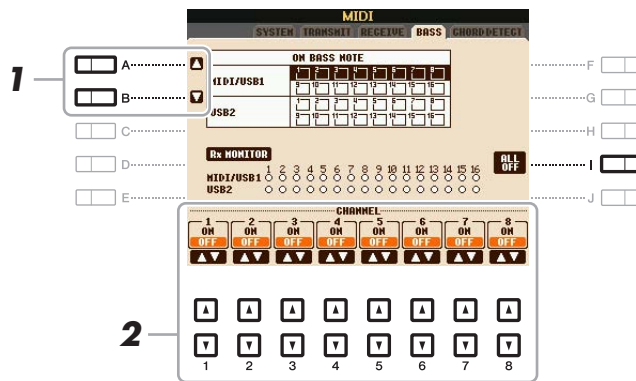
Für den Empfang und die Wiedergabe von MIDI-Daten sind fünf Parts speziell reserviert. Normalerweise werden diese Parts vom Instrument selbst nicht verwendet. Mit diesen fünf Parts, die zusätzlich zu den allgemeinen Parts (mit Ausnahme des Mikrofonklangs) verwendet werden können, kann das PSR-S950/S750 als multitimbraler Klangerzeuger mit 32 Kanälen eingesetzt werden.

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



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

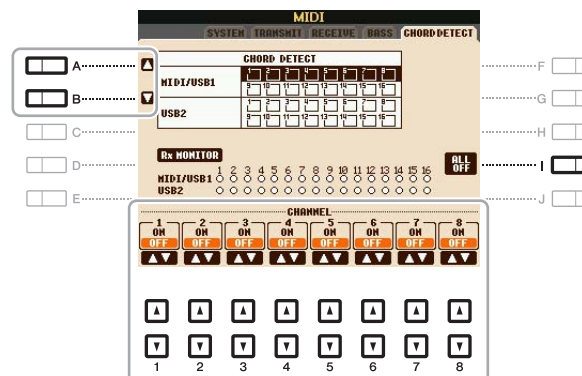
Die hier gegebenen Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 auf der Seite BASS auf [Seite 104](#). Mit diesen Einstellungen können Sie auf der Grundlage der über MIDI empfangenen Noten-Events den Grundton des Akkords für die Style-Wiedergabe festlegen. Die Note-On/Off-Meldungen, die auf aktivierten Kanälen (ON) empfangen werden, werden als Grundtöne des Akkords der Style-Wiedergabe interpretiert. Die Bassnote wird unabhängig von den Einstellungen für [ACMP] und Split-Punkt erkannt. Sind mehrere Kanäle gleichzeitig aktiviert (ON), wird der Grundton aus den aus mehreren Kanälen zusammengestellten empfangenen MIDI-Daten erkannt.



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

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

Die hier gegebenen Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 auf der Seite CHORD DETECT auf [Seite 104](#). Auf dieser Seite wählen Sie die vom externen Gerät empfangenen MIDI-Kanäle aus, deren MIDI-Daten bei der Style-Wiedergabe für die Erkennung des Akkordtyps herangezogen werden. Die Note On/Off-Meldungen, die auf den eingeschalteten Kanälen (ON) empfangen werden, werden als Noten zur Erkennung von Akkorden bei der Style-Wiedergabe interpretiert. Die zu erkennenden Akkorde sind von der Fingersatzmethode (dem Fingering-Typ) abhängig. Die Akkordtypen werden unabhängig von den Einstellungen für [ACMP] und Split-Punkt erkannt. Sind mehrere Kanäle gleichzeitig aktiviert (ON), wird der Akkordtyp aus den auf all diesen Kanälen empfangenen MIDI-Daten erkannt.

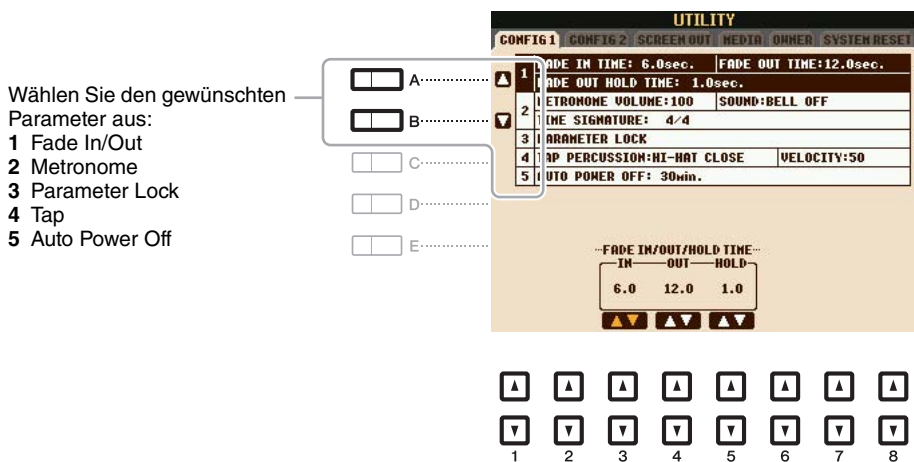


Die Bedienung ist grundsätzlich mit der des Displays BASS identisch (s. o.).

Inhalt

CONFIG 1	110
CONFIG 2	112
SCREEN OUT	112
MEDIA	113
OWNER	114
SYSTEM RESET	115
• Factory Reset – Wiederherstellen der werksseitig vorprogrammierten Einstellungen.....	115
• Custom Reset – Speichern und Abrufen Ihrer eigenen Einstellungen als eine Datei	116

CONFIG 1



1 Fade In/Out

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

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

2 Metronome (Metronom)

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

3 Parameter Lock

Hiermit können Sie die Einstellungen bestimmter Parameter sperren bzw. schützen (z. B. Effekt und Split-Punkt), falls durch Registration Memory, One Touch Setting usw. die Bedienfeldeinstellungen geändert werden. Verwenden Sie bei Einstellen der Funktion die Tasten [1 ▲▼] – [7 ▲▼] (SELECT), um den gewünschten Parameter zu wählen, und verwenden Sie die Tasten [8 ▲]/[8 ▼] (MARK ON/OFF), um die Markierungen zu setzen oder zu entfernen. Wiederholen Sie gegebenenfalls diesen Schritt. Markierte Elemente werden gesperrt.

4 Tap

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

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

5 Auto Power Off

Dies stellt die Zeit ein, die bis zum automatischen Ausschalten vergehen soll. Drücken Sie die Tasten [4 ▲▼]/[5 ▲▼] (AUTO POWER OFF), um die Zeit einzustellen.

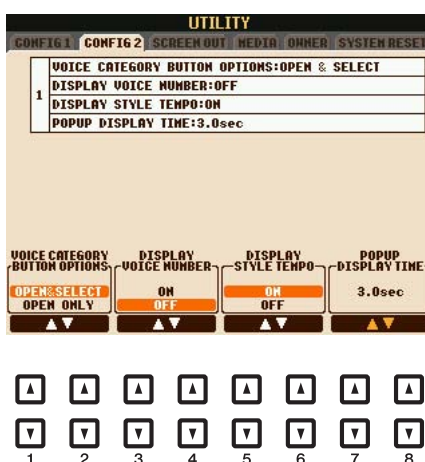
ACHTUNG

Je nach Status des Instruments kann es sein, dass es sich auch nach Verstreichen der festgelegten Dauer nicht automatisch ausschaltet. Schalten Sie das Instrument immer von Hand aus, wenn Sie es nicht benutzen.

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 sich das Instrument ausschaltet.

CONFIG 2



<p>[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]</p>	<p>VOICE CATEGORY BUTTON OPTIONS</p>	<p>Legt fest, welche Voice ausgewählt wird, wenn Sie eine der VOICE-Tasten drücken.</p> <p>OPEN & SELECT Wenn Sie eine der VOICE-Tasten drücken, öffnet sich das Display für die Voice-Auswahl, und es wird automatisch die beim letzten Aufruf des Displays gewählte Voice ausgewählt.</p> <p>OPEN ONLY Durch Drücken einer der VOICE-Tasten öffnet sich das Display für die Voice-Auswahl mit der momentan ausgewählten Voice.</p>
<p>[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]</p>	<p>DISPLAY VOICE NUMBER</p>	<p>Hier wird festgelegt, ob im Voice-Auswahl-Display die Voice-Bank und die Voice-Nummer angezeigt werden. Deren Anzeige ist hilfreich, wenn Sie überprüfen möchten, welche Werte Sie für Bank-Select-MSB/LSB und die Programmwechselnummer benötigen, wenn die Voice von einem externen MIDI-Gerät ausgewählt wird.</p> <p>HINWEIS Die hier angezeigten Nummern beginnen bei „1“. Die tatsächlichen MIDI-Programmwechselnummern sind dementsprechend eine Ganzzahl niedriger, da dieses Nummernsystem mit „0“ anfängt.</p> <p>HINWEIS Für GS-Voices stehen die Programmwechselnummern nicht zur Verfügung, wenn dieser Parameter eingeschaltet ist (ON).</p>
<p>[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]</p>	<p>DISPLAY STYLE TEMPO</p>	<p>Legt fest, ob im Display für die Style-Auswahl das voreingestellte Tempo jedes Styles über dem Style-Namen angezeigt wird oder nicht.</p>
<p>[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]</p>	<p>POPUP DISPLAY TIME</p>	<p>Legt fest, in welcher Zeit sich Einblendfenster schließen. (Einblendfenster werden angezeigt, wenn Sie Tasten wie z.B. TEMPO, TRANSPOSE oder UPPER OCTAVE usw. drücken.)</p>

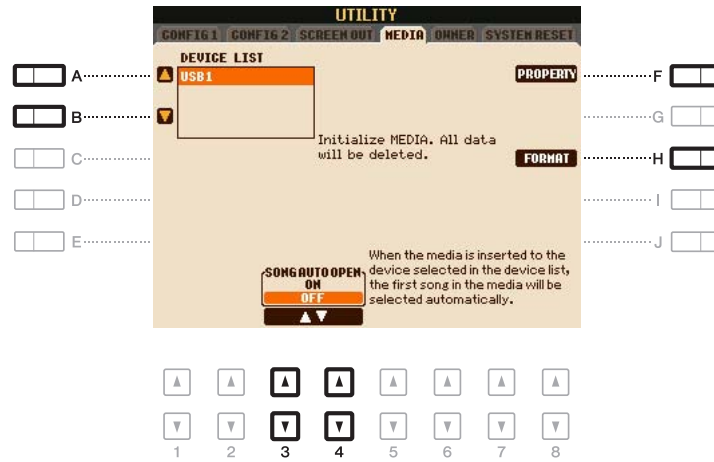
SCREEN OUT



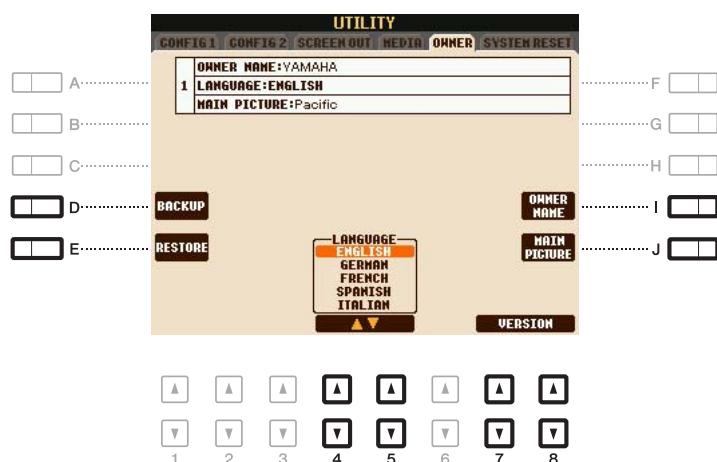
Lesen Sie hierzu Kapitel 10 in der Bedienungsanleitung.

MEDIA

Sie können wichtige Funktionen für Medien für das Instrument einstellen oder ausführen. Der Begriff „Medium“ bezieht sich auf das angeschlossene USB-Flash-Speichergerät. Lesen Sie vor Verwendung eines USB-Flash-Speichers unbedingt den Abschnitt „Anschließen eines USB-Flash-Speichergeräts“ in der Bedienungsanleitung.



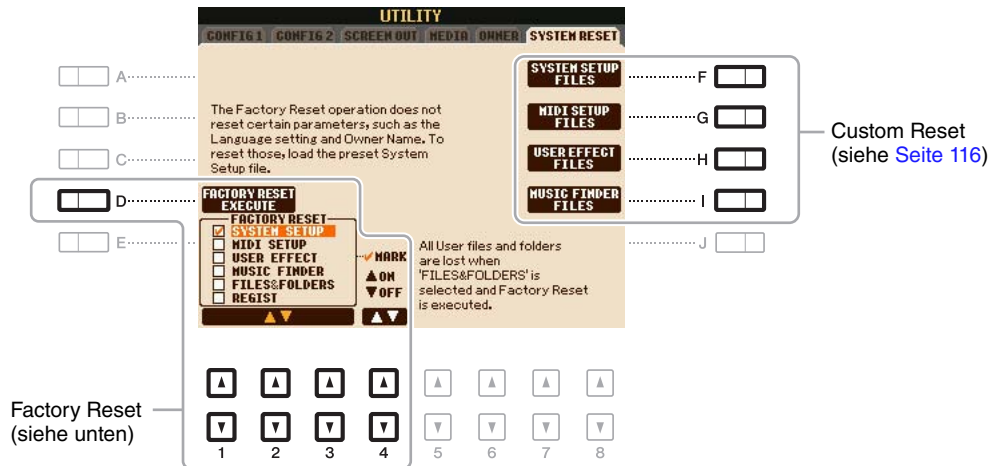
[A]/[B]	DEVICE LIST	Wählt das Gerät aus, das formatiert bzw. dessen verbleibender Speicherplatz geprüft werden soll.
[F]	PROPERTY	Öffnet das Property-Display des Geräts, das mit den Tasten [A]/[B] ausgewählt wurde. Sie können prüfen, wie viel Speicherplatz noch auf dem Gerät vorhanden ist. HINWEIS Der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



[D]	BACKUP	Mit diesem Vorgang können Sie alle Daten des Instruments auf einem USB-Flash-Speichergerät sichern. Anweisungen finden Sie im Kapitel „Grundlegende Bedienungsschritte“ in der Bedienungsanleitung.
[E]	RESTORE	Lädt eine Sicherungsdatei (Backup) vom USB-Flash-Speichergerät. Anweisungen finden Sie im Kapitel „Grundlegende Bedienungsschritte“ in der Bedienungsanleitung.
[I]	OWNER NAME	Hier können Sie Ihren Namen als Besitzernamen eingeben. Der Name des Besitzers wird im Anfangs-Display nach dem Einschalten angezeigt. Anweisungen finden Sie im Kapitel „Grundlegende Bedienungsschritte“ in der Bedienungsanleitung.
[J]	MAIN PICTURE (PSR-S950)	Hiermit können Sie ein Hintergrundbild für das MAIN-Display auswählen. Sie können eines der Bilder auswählen, die auf der Preset-Seite zur Auswahl bereitstehen. Drücken Sie nach der Auswahl die Taste [EXIT], um das Auswahl-Display zu schließen. Wenn Sie ein eigenes Bild verwenden möchten, bereiten Sie die gewünschte Datei (eine Bitmap-Datei „BMP“ kleiner als 320 x 240 Pixel) auf dem USB-Flash-Speichergerät vor, kopieren Sie sie vom USB-Flash-Speichergerät auf die USER-Seite, und wählen Sie es dann auf der USER-Seite aus. Aufgrund von Beschränkungen der Zugriffszeit wird nicht empfohlen, die gewünschte Datei direkt auf dem USB-Flash-Speichergerät auszuwählen. HINWEIS Die obigen Erklärungen zur Kompatibilität von Bildern beziehen sich auf den Hintergrund des Displays „Song Lyric“ (Seite 46).
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	LANGUAGE	Bestimmt die Sprache für die Meldungen der Displays. Wenn Sie diese Einstellung ändern, werden alle Meldungen in der ausgewählten Sprache angezeigt.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	VERSION	Zeigt die Versionsnummer dieses Instruments an.

SYSTEM RESET

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



Factory Reset – Wiederherstellen der werksseitig vorprogrammierten Einstellungen

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

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

Wenn ein Eintrag markiert ist, werden die Parameter wie folgt zurückgesetzt.

SYSTEM SETUP	Setzt die „System Setup“-Parameter auf die ursprünglichen Werkseinstellungen zurück. Welche Parameter zu den System-Setup-Parametern gehören, können Sie der Daten-Liste (Parametertabelle) entnehmen.
MIDI SETUP	Setzt die MIDI-Einstellungen einschließlich der MIDI-Setups auf der Registerkarte USER zurück in den Auslieferungszustand.
USER EFFECT	Setzt die aktuellen Effekteinstellungen sowie die folgenden Daten zurück: <ul style="list-style-type: none"> • User-Effekttypen Seite 97 • User-Master-EQ-Typen Seite 100 • User-Vocal-Harmony-Typen (nur PSR-S950)..... Seite 87 • User-Mikrofoneinstellungsspeicher (nur PSR-S950)..... Seite 82
MUSIC FINDER	Setzt die Music-Finder-Daten (alle Einträge) zurück in den Auslieferungszustand.
FILES & FOLDERS	Löscht alle Dateien und Ordner einschließlich der Erweiterungsordner in der USER-Registerkarte.
REGIST	Schaltet alle Registration-Memory-LEDs [1] – [8] aus, wodurch angezeigt wird, dass keine Registration-Memory-Bank ausgewählt ist, wobei jedoch alle Registration-Memory-Bank-Dateien erhalten bleiben. In diesem Status können Sie aus den aktuellen Bedienelementeneinstellungen neue Registration-Memory-Setups erstellen. <p>HINWEIS Das Gleiche können Sie durch Einschalten des Instruments bei gehaltener Taste H5 (das am weitesten rechts liegende H auf der Tastatur) erreichen. In diesem Fall können Sie aus den vorgegebenen Bedienelementeneinstellungen neue Registration-Memory-Setups erstellen.</p>

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

Custom Reset – Speichern und Abrufen Ihrer eigenen Einstellungen als eine Datei

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

- 1 Nehmen Sie alle zu speichernden Einstellungen am Instrument vor.**
- 2 Rufen Sie das Funktions-Display auf.**
[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀][▶] SYSTEM RESET
- 3 Drücken Sie eine der Tasten [F]–[I], um das entsprechende Display zur Speicherung der Daten auszuwählen.**

[F]	SYSTEM SETUP FILES	Die Parameter, die in verschiedenen Displays wie [FUNCTION] → [I] UTILITY und der Anzeige für Mikrofoneinstellungen (PSR-S950) festgelegt werden, werden als eine einzelne System-Setup-Datei verarbeitet. Welche Parameter zu den System-Setup-Parametern gehören, können Sie der Daten-Liste (Parametertabelle) entnehmen.
[G]	MIDI SETUP FILES	Die MIDI-Einstellungen, die die MIDI-Setups auf der Registerkarte USER umfassen, werden als eine einzelne Datei verarbeitet.
[H]	USER EFFECT FILES	Die folgenden Daten können als einzelne Datei verwaltet werden. <ul style="list-style-type: none"> • User-Effekttypen Seite 97 • User-Master-EQ-Typen Seite 100 • User-Vocal-Harmony-Typen (nur PSR-S950)..... Seite 87 • User-Mikrofoneinstellungsspeicher (nur PSR-S950)..... Seite 82
[I]	MUSIC FINDER FILES	Alle voreingestellten und vom Benutzer erstellten Einträge des Music Finders werden als eine einzelne Datei verwaltet.

- 4 Wählen Sie mit den TAB-Tasten [◀][▶] die Registerkarte (USER oder USB) aus, unter der Ihre Einstellungen gespeichert werden sollen.**
- 5 Drücken Sie die Taste [6 ▼] (SAVE), um Ihre Datei zu speichern.**
- 6 Um Ihre Datei abzurufen, drücken Sie die gewünschten Tasten [F] – [I] im SYSTEM-RESET-Display, und wählen Sie dann die gewünschte Datei aus.**

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

Index

Symbole

+Audio (Style-Typen) 20

Zahlen

1-16 (Song Creator) 52, 66

3BAND EQ (Mic Setting) 83

A

Any Key (Song) 50

ARABIC1/2 (SCALE TUNE) 11

ASSEMBLY (Style Creator) 33

Audio-Part (Style Creator) 27

Auto Power Off
(Automatische Abschaltung) 111

B

BAR CLEAR (Style Creator) 37

BAR COPY (Style Creator) 37

BASIC (Style Creator) 29

BASS (MIDI) 109

C

CHANNEL

Song Creator 61

Style Creator 37

CHANNEL TRANSPOSE

(Song Creator) 63

CHORD

Song Creator 56, 66

Style Creator 39

CHORD DETECT (MIDI) 109

Chord Tutor 21

Chord-Fingering-Typ 21

CHORUS DEPTH (Voice Set) 16

CLOCK (MIDI) 106

COMMON (Voice Set) 14

COMPRESSOR (Mic Setting) 83

CONFIG 1 110

CONFIG 2 112

CONTROLLER (Voice Set) 15

Cool!- (Voice) 5

Custom Reset 116

D

DELETE (Song Creator) 63

DELETE RECORD (Music Finder) ... 74

Detail (Vocal Harmony)91

DETUNE (Vocal Harmony)90

DIGITAL REC MENU28, 52, 69

Drums (Voice)6

DSP (Voice Set)17

DSP DEPTH (Voice Set)16

DYNAMICS (Style Creator)36

E

Echo-Typen (Harmony/Echo)10

EDIT

Mixing Console100

Multi-Pad70

Music Finder73

Style Creator33

EFFECT

Mixing Console95

Vocal Harmony
(Gesangsharmonie)81

EFFECT/EQ

Organ-Flutes-Voice19

Voice-Set16

EG (Voice Set)16

EQ

Mixing Console99

Voice-Set17

EQUAL (SCALE TUNE)11

F

Fade In/Out

(Ein- und Ausblenden)110

FAVORITE (Music Finder)72

Feineinstellung11

FILTER

Mixing Console93

Song Creator67

Voice-Set15

Fixed DO (Score)45

Follow Lights (Song)50

Foot Controller (Fußregler)101

FOOT PEDAL101

FOOTAGE (Organ-Flutes-Voice)18

Footswitch (Fußschalter)101

FORMANT (Vocal Harmony)90

Freeze (Registration Memory)77

G

Geschützte Songs 43

GM&XG 7

GROOVE (Style Creator) 35

Guide (Song) 49

H

Harmonic Content 15

HARMONY

Vocal Harmony
(Gesangsharmonie) 81

Voice-Set 17

HARMONY ASSIGN

(Vocal Harmony) 88, 89

Harmony/Echo 9

Harmony-Typen (Harmony/Echo) 9

Helligkeit 15

HIGH KEY / NOTE LIMIT

(Style Creator) 41

Hüllkurvengenerator 16

K

Karao Key („Karaoke-Taste“) 50

KIRNBERGER 11

L

Legacy (Voice) 7

Liedtextanzeige 46

Live!- (Voice) 5

Local Control 106

Loop Recording (Style Creator) 29

LYRICS (Song Creator) 66

M

MASTER EQ 99

MASTER TUNE 11

MEAN-TONE (Mitteltönig) 11

MEDIA (Utility) 113

MEGAEnhancer 6

MegaVoice (Voice) 6

MESSAGE (MIDI) 106

Metronom (Utility) 111

MIC (Mikrofoneinstellung) 81

MIC SETTING 81

MIDI-Einstellungen 104

Mikrofoneinstellungen 82

MIX (Song Creator)	63
MODULATION (Voice Set)	15
Movable DO (Score)	45
Multi Assign Type (Harmony/Echo)	9
Multi Pad Creator	68
MULTI PAD EDIT	70

N

NEW BANK (Multi Pad)	69
NEW STYLE (Style Creator)	28
NOISE GATE (Mic Setting)	83
Notation	44
NTR (Style Creator)	40
NTT (Style Creator)	40

O

One Touch-Einstellung	26
Organ Flutes! (Voice)	6
Organ-Flutes-Voices	18
OTS LINK TIMING (STYLE SETTING)	24
Overdub-Aufnahme (Style Creator) ..	29
Overview (Vocal Harmony)	88
OWNER (Utility)	114

P

P.A.T.)	51
PAN (Vocal Harmony)	91
PANEL SUSTAIN (Voice Set)	16
PARAMETER (Style Creator)	38
Parameter Lock (Utility)	111
Part (Vocal Harmony)	90
PART EQ	99
PITCH CORRECT MODE (Vocal Harmony)	91
PITCH DETECT (Mic Setting)	83
PORTAMENTO TIME (Voice Set)	14
Pro (Style-Typen)	20
Prot.1 (Song)	43
Prot.2 Edit (Song)	43
Prot.2 Orig (Song)	43
Punch In/Out (Song Creator)	59
PURE/PURE MINOR	11
PYTHAGOREAN	11

Q

QUANTIZE	
Notendarstellung	45
Song Creator	62
Style Creator	37

R

Realtime Recording (Echtzeitaufnahme)	
Multi Pad Creator	68
Style Creator	29
REC CHANNEL (Style Creator)	28
REC MODE (Song Creator)	59
RECEIVE (MIDI)	108
RECEIVE TRANSPOSE (MIDI)	106
REGISTRATION EDIT	76
Registration Sequence	78
Registrierungsspeicher	76
REMOVE EVENT (Style Creator)	37
REPEAT MODE (Song)	48
REVERB DEPTH (Voice Set)	16
RTR (Style Creator)	42

S

S.Art! (Voice)	5
SCALE TUNE	11
Session (Style-Typen)	20
SET UP (Score)	45
SETUP	
Song Creator	64
Vocal Harmony (Gesangsharmonien)	86
SFF-GE-Dateiformat	20
SFX (Voice)	6
Skalentypen	11
Song Creator	52
SONG SETTING	48
SOUND (Voice Set)	15
Source Pattern	27, 28, 38
SOURCE ROOT	39
Spielassistent (Performance Assistant Technology)	51
Split Point (Trennpunkt)	25
START/STOP (MIDI)	106
Step Recording (schrittweise Aufnahme)	
Multi Pad Creator	70
Song Creator	52, 56
Style Creator	33
Style Creator	27
STYLE SETTING	23
Style-Dateikompatibilität	20
Style-File-Format	38
Style-Montage	33
Style-Typen	20
StyleVoices	7
Sweet!- (Voice)	5
SYS/EX. (Song Creator)	66

SYSTEM (MIDI)	106
SYSTEM RESET (Utility)	115

T

TALK (Mikrofoneinstellung)	81, 84
TALK MIXING (Mic Setting)	84
Tap (Utility)	111
Textanzeige	46
TOUCH RESPONSE	8
TOUCH SENSE (Voice Set)	14
Touch Sensitivity (Anschlagempfindlichkeit)	8
TRANSMIT (MIDI)	107
TRANSMIT CLOCK (MIDI)	106
TRANSPOSE (Vocal Harmony)	90
TRANSPOSE ASSIGN	12
TUNE (Mixing Console)	94
TYPE SELECT (Vocal Harmony)	81, 85, 87

U

USER MEMORY (Mic Setting)	82
---------------------------------	----

V

VELOCITY CHANGE (Style Creator)	37
VIBRATO (Voice Set)	16
VOCAL (Mic Setting)	83
VOCAL EFFECT EDIT (Vocal Harmony)	88
Voice-Set	13
Voice-Typen	5
VOL/VOICE (Mixing Console)	92
VOLUME (Vocal Harmony)	91
VOLUME/ATTACK (Organ-Flutes-Voice)	19

W

WERCKMEISTER	11
Werkseinstellungen wiederherstellen	115

Y

Your Tempo (Song)	50
-------------------------	----