



YAMAHA



TENORI-ON

BEDIENUNGSANLEITUNG

TNR-W/TNR-O

designed by Toshio Iwai & Yamaha

TENORI-ON BEDIENUNGSANLEITUNG

Über die Bedienungsanleitungen

Das TENORI-ON wird mit den vier folgend aufgelisteten Anleitungen geliefert.

Quick Guide

Der Quick Guide (eine Kurzanleitung) enthält Anweisungen zur Einrichtung und zur Bedienung der wichtigsten Funktionen, wodurch Sie so schnell wie möglich mit dem Spielen beginnen können.

TENORI-ON-Bedienungsanleitung (diese Anleitung; PDF-Format)

Die Bedienungsanleitung wird als elektronisches Dokument auf der beiliegenden CD-ROM geliefert und enthält genaue Beschreibungen und Bedienungsvorgänge, mit denen Sie alle fortschrittlichen Funktionen des TENORI-ON bedienen können. Im Quick Guide finden Sie grundlegende Informationen wie Einschalten des Geräts, die Funktionen der Bedienelemente und Anderes.

Vorsichtsmaßnahmen

Dieses Dokument listet ein Anzahl von Punkten auf, die Sie beachten sollten, um das TENORI-ON richtig und sicher bedienen zu können. Bitte lesen Sie sie sorgfältig. Hier finden Sie auch Informationen zu Garantieleistungen sowie Kontaktdaten für Anfragen nach dem Kauf.

Installationshandbuch

Beschreibt die Vorgehensweise zur Installation der Software „TENORI-ON User Voice Manager“, die sich auf der CD-ROM für Ihren Computer befindet.

So arbeiten Sie mit der PDF-Anleitung

- Klicken Sie in der „Lesezeichen“-Liste links vom Hauptfenster auf den gewünschten Eintrag, um die entsprechende Seite zu erreichen. Klicken Sie auf den Reiter „Lesezeichen“, um die Lesezeichen einzublenden, falls sie nicht angezeigt werden.
- Klicken Sie auf die Seitennummern im Inhaltsverzeichnis, um direkt zur entsprechenden Seite zu springen.
- Wählen Sie „Finden“ oder „Suchen“ im Bearbeiten-Menü von Adobe Reader, und geben Sie einen Schlüsselbegriff ein, um nach Informationen zu suchen, die sich an unbekanntenen Orten im Dokument befinden. Klicken Sie auf einen Eintrag in der Liste, die nach erfolgter Suche erscheint, um direkt zur entsprechenden Seite zu gelangen.

HINWEIS Die Namen und Positionen von Menüeinträgen können je nach der verwendeten Version von Adobe Reader variieren.

Die Abbildungen und Display-Darstellungen in dieser Bedienungsanleitung dienen nur zur Veranschaulichung und können von der Darstellung an Ihrem Instrument abweichen. In dieser Anleitung werden für Anweisungs- und Beschreibungszwecke die Abbildungen und LCD-Anzeigen des TNR-W verwendet.

Das Kopieren von kommerziell erhältlichen Musikdaten (einschließlich, jedoch ohne darauf beschränkt zu sein, MIDI- und/oder Audio-Daten) ist mit Ausnahme für den privaten Gebrauch strengstens untersagt.

Bei Verwendung eines Netzadapters wird das Instrument auch in der „STANDBY“-Stellung des Schalters minimal mit Strom versorgt. Falls Sie das Instrument für längere Zeit nicht nutzen möchten, sollten Sie unbedingt den Netzadapter aus der Steckdose ziehen.

Bitte bedenken Sie, dass es hinsichtlich der Farbe der LED-Tasten leichte Abweichungen geben kann.

Inhalt

Das TENORI-ON ist...	4	Edit Menu	54
Ebenen und Spielmodi	4	1. Copy this Block	55
Ebenen und Blöcke	5	2. Clear this Block	55
Voices	6	3. Copy this Layer	56
Anschließen an ein zweites TENORI-ON oder einen Computer	7	4. Clear this Layer	57
Aufnahme und Wiedergabe von Songs	9	5. Clear All Blocks	57
Dateitypen und Bedienvorgänge mit SD-Speicherkarten	9	6. Reset All Blocks	58
Nicht spielbezogene Funktionen (Interior- und Power-Save-Modus)	10	Preference Menu	59
Spielmodi	12	1. Quantize	60
Allgemeine Bedienung	12	2. Push Sensitivity	60
Score-Modus	15	3. Master Tuning	60
Random-Modus	17	4. Local Control	61
Draw-Modus	18	5. Synchronize	61
Bounce-Modus	19	6. Loop Indicator	61
Push-Modus	20	File Menu	62
Solo-Modus	21	1. Song	64
Parametereinstellungen	22	2. All Blocks	68
Einstellen von Parametern mit den Funktionstasten ...	23	3. Current Block	73
[L1] Instrument	24	4. Current Layer	78
[L2] Sound Length	25	5. All Settings	83
[L3] Octave	26	6. Samplings	88
[L4] Loop Point im Score-Modus	27	Effect Menu	99
[L4] Rotation im Random-Modus	28	1. Reverb Type	99
[L5] Loop Speed	29	2. Reverb Param	100
[R1] Layer No.	30	3. Chorus Type	100
[R2] Master Tempo	31	4. Chorus Param	100
[R3] Master Transpose	32	Interior Menu	101
[R4] Volume	33	1. Interior Start	101
[R5] Block No.	34	2. Interior Type	102
Einstellen von Parametern mit dem Jog-Rad	36	3. Saver Type	102
Daten-Speicherung und Initialisierung	39	4. Saver Time	103
Play Menu	42	5. Time Signal ON/OFF	103
1. Hardware Volume	43	6. Alarm ON/OFF	103
2. Master Tempo	43	7. Set Alarm	104
3. Master Scale	44	8. Save As Time Signal	104
4. Master Transpose	45	9. Save As Alarm	105
5. Master Loop Speed	45	10. Clock Adjust	105
6. Master Loop Point	46	System Menu	106
7. Reset Loop Timing	46	1. Save As Default	106
8. Mute	47	2. SD Format	107
Layer Menu	48	3. Owner Name	107
1. Instrument	49	4. Version Check	108
2. Volume	50	5. Factory Reset	108
3. Loop Speed	51	Recording Menu	109
4. Sound Length	52	Anhang	111
5. Panpot	53	Liste der Display-Meldungen	111
6. Animation	53	Fehlerbehebung	113
		MIDI-Datenformat	115
		Technische Daten des TENORI-ON für das Senden/ Empfangen von MIDI-Events	115
		MIDI-Implementations-tabelle	118
		Liste der Voices	119
		Index	122

Das TENORI-ON ist...

Das TENORI-ON ist ein Musikinstrument mit einer neuartigen Bedienoberfläche, die Steuer- und Anzeigefunktionen in einer aus 256 LED-Tasten bestehenden Matrix kombiniert. Die 16x16-Matrix des TENORI-ON ist einfach und intuitiv zu bedienen, so dass jedeR gleich mit dem Spielen des Instruments beginnen kann. Synchron zu Spiel und Klang werden Lichtanimationen erzeugt.

Ebenen und Spielmodi

Das TENORI-ON hat 16 in verschiedene „Modi“ (Betriebsarten) unterteilte Ebenen (englisch: „Layers“) mit unterschiedlichen Eingabemethoden und Arten der Klang-/Lichtreaktion. Jede einzelne Ebene speichert Spielzeitpunkt der Noten (Timing), Voice, Tonhöhe, Loop-Position und weitere Parameter. Die Spielmodi und die mit ihnen verbundenen Ebenen sind in der nachstehenden Tabelle aufgeführt. Bis zu 16 Ebenen können gleichzeitig gespielt werden, so dass eine riesige Bandbreite von Möglichkeiten für vielfältige, komplexe musikalische Ausdrucks- und Spielformen entsteht.

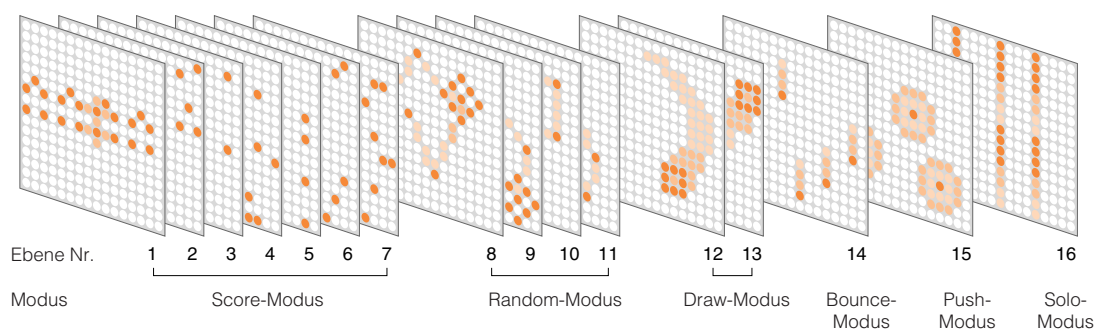
[Referenz]

* Ebene wechseln Layer No. → [Seite 30](#)

Ebene Nr.	Modus	Wirkungsweise	Seite
1—7	Score (Notenschrift)	Die vertikale Achse steht für die Tonhöhe, die horizontale Achse für die Loop-Dauer.	15
8—11	Random (Zufall)	Noten bilden Loops (Schleifen) und blinken in der Reihenfolge, in der sie eingegeben wurden.	17
12—13	Draw (Zeichnen)	Die Bedienung der LED-Tasten in einem bestimmten Zeitrahmen wird gespeichert und wiederholt.	18
14	Bounce (Hüpfen)	Ein visueller „Hüpfender-Ball-Effekt“ mit wiederholten Noten.	19
15	Push (Drücken)	Halten Sie die LED-Tasten eine festgelegte Zeit lang gedrückt, um ausgehaltene Noten zu erzeugen.	20
16	Solo	Noten werden wiederholt, während die LED-Tasten gedrückt gehalten werden.	21

Das Konzept der 16 Ebenen

Auf der LED-Tasten-Matrix eingegebene Spieldaten.

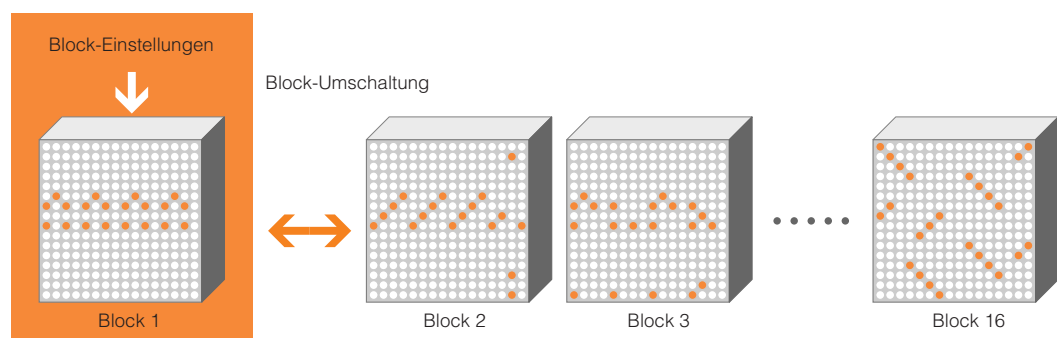


Ebenen und Blöcke

Das TENORI-ON behandelt einen vollständigen Satz von 16 Ebenen wie einen „Block“. Sie können bis zu 16 Blöcke verwenden, jeden davon mit bis zu 16 Ebenen. Sie können sofort zwischen den Blöcken wechseln, um Ihr Spiel abwechslungsreich und musikalisch interessant zu gestalten.

Parameter, die für einzelne Ebenen gelten (Voice, Tonhöhe, Noteneingabeposition usw.) werden im Instrument getrennt von den Parametern verwaltet, die für einzelne Blöcke gelten (Master-Tempo, Master-Transposition, Master-Skala usw.). Dies ermöglicht beispielsweise die Erzeugung von Variationen innerhalb eines Songs, indem nur das Noten-Timing geändert und sofort zwischen den Variationen umgeschaltet wird. Die einzige Ausnahme besteht darin, dass eine Ebene in sämtlichen Blöcken immer die gleiche Voices hat (z. B. verwendet Layer 3 in Block 1 die gleiche Voice wie Layer 3 in Block 10), so dass sich durch den Wechsel des Blocks die Voice für die betreffende Ebene nicht ändert.

Das Verhältnis von Ebenen und Blöcken



Da die Blöcke normalerweise ähnliche Spieldaten enthalten werden, stehen praktische Funktionen zum Kopieren von Blöcken zur Verfügung.

[Referenz]

- * Block → Block kopieren Block Number → Seite 34
Copy this Block → Seite 55
- * Ebene → Ebene kopieren Block Number → Seite 34
Copy this Layer → Seite 56
- * Block-Umschaltung Block Number → Seite 34

Voices

Die verschiedenen Klänge, die vom TENORI-ON gespielt werden können, werden „Voices“ (Stimmen bzw. Instrumentenklänge) genannt. Das TENORI-ON kann bis zu 256 Voices verwenden, von denen 253 in das Instrument integriert sind, und sie über den internen MIDI-Klangerzeuger spielen. Ein breites Spektrum von Voices, darunter Klavier, Streicher, Schlagzeug, Percussion, Klangeffekte, sowie speziell für die Verwendung mit dem TENORI-ON entwickelte Voices stehen zur Verfügung.

Die verbleibenden drei Voices sind für Voice-Samples reserviert, die der Anwender einbringen kann. Samples, die Sie mit Hilfe Ihres Computers erstellt oder heruntergeladen haben, können mit der im Lieferumfang enthaltenen Software „TENORI-ON User Voice Manager“ konvertiert und zur Verwendung mit dem TENORI-ON zugewiesen, auf einer SD-Speicherkarte gespeichert und dann in das TENORI-ON geladen werden. User-Voices (Anwender-Voices) können auf die gleiche Weise gespielt werden wie die Voices der internen MIDI-Klangerzeugung.

Jeder Ebene kann eine unterschiedliche Voice zugewiesen werden, und alle in der betreffenden Ebene gespielten Noten werden mit der gleichen Voice gespielt. Es können mehrere Ebenen, denen jeweils unterschiedliche Voices zugeordnet sind, gleichzeitig gespielt werden. Aber Sie könnten natürlich auch mehreren Ebenen die gleiche Voice zuordnen. Die größtmögliche Polyphonie (die Höchstzahl von Noten, die gleichzeitig gespielt werden können) beträgt 32. Wenn mehr als 32 Noten gleichzeitig gespielt werden, werden nur die letzten (neuesten) 32 Noten berücksichtigt.

Die Voices können durch Ändern der klingenden Notenlänge (der Klangdauer des Sounds), durch Transposition, Oktavenverschiebung und weitere Parameter variiert werden. Außerdem gibt es den Parameter „Master Tuning“, mit dem die Voices des MIDI-Klangerzeugers gestimmt werden können.

Standardmäßig ist den Tonhöhen der Ebenen die jonische C-Dur-Tonleiter zugeordnet (d. h. die LED-Tasten erzeugen Tonhöhen, die den weißen Tasten eines Klaviers entsprechen). Die Standardskala kann über das Menü geändert werden.

MIDI-Schlagzeug-Voices variieren nicht in der Tonhöhe. Jede LED-Taste erzeugt den Klang eines anderen Schlagzeug- oder Percussion-Instruments. Aus diesem Grund haben Skalen-, Oktavwechsel- und Transpositionseinstellungen auf Schlagzeug-Voices keine Wirkung.

Auf die Voices können auch Reverb- (Hall-) und Chorus- (Chor-) Effekte angewendet werden. Art und Intensität des Effekts können wunschgemäß eingestellt werden.

Auf die Voices kann auch eine Reihe weiterer Variationen angewendet werden. Weitere Informationen finden Sie unter den nachstehend aufgelisteten Themen.

[Referenz]

- * Voice wechseln Instrument → [Seite 24, 49](#)
- * Lautstärke einstellen Hardware Volume → [Seite 43](#)
Volume → [Seite 33, 50](#)
- * Klingende Notenlänge (Klangdauer des Sounds) ändern Sound Length → [Seite 25, 52](#)
- * Oktavverschiebung Octave → [Seite 26](#)
- * Transposition Master Transpose → [Seite 32, 45](#)
- * Stimmen Master Tuning → [Seite 60](#)

Anschließen an ein zweites TENORI-ON oder einen Computer

- * Tonleiter wechseln Master Scale → Seite 44
- * Position im Stereo-Panorama ändern Panpot → Seite 53
- * Effekte (Reverb und Chorus) Effect-Menü → Seite 99
- * Samples laden Samplings → Seite 88
Das mitgelieferte Installationshandbuch für die Software
„TENORI-ON User Voice Manager“.

Anschließen an ein zweites TENORI-ON oder einen Computer

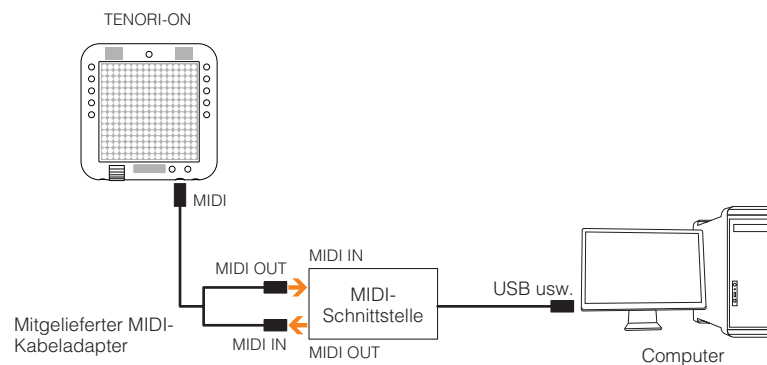
Das TENORI-ON hat einen MIDI-Anschluss vom Typ Mini-DIN, der über den mitgelieferten MIDI-Kabeladapter an ein zweites TENORI-ON angeschlossen werden kann, um ein synchronisiertes Spiel zu ermöglichen. Er kann auch mit einem Computer verbunden werden, um die Aufnahme der MIDI-Ausgabe des Instruments zu ermöglichen.

[Referenz]

- * MIDI-Spezifikationen MIDI-Datenformat → Seite 115
MIDI-Implementationstabelle → Seite 118

Übertragen der MIDI-Ausgabe des TENORI-ON an einen Computer

Die Spieldaten (MIDI-Daten) des TENORI-ON können an einen Computer übertragen und dort aufgezeichnet und verarbeitet werden.

● Anschließen an einen Computer**● Synchronisiertes Spiel mit anderen TENORI-ON-Instrumenten**

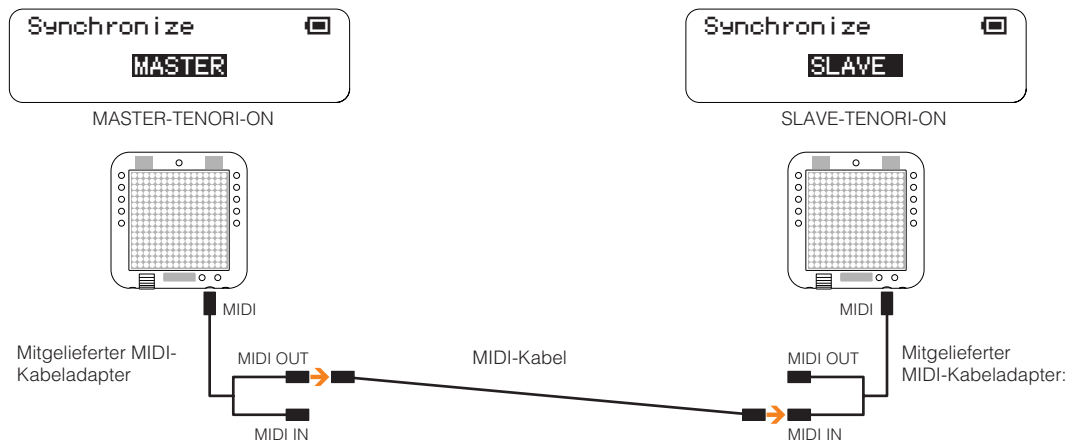
Zwei TENORI-ON-Instrumente können über MIDI verbunden werden, so dass beim Starten oder Pausieren der Wiedergabe am „Master-TENORI-ON“ das „Slave-TENORI-ON“ folgt. Damit diese Fähigkeit genutzt werden kann, muss eines der verbundenen TENORI-ON-Instrumente als Master (englisch für „Herr“) und das andere als Slave (englisch für „Sklave“) eingestellt sein. Es ist auch möglich, mehr als zwei TENORI-ON-Instrumente auf diese Weise zu synchronisieren. In solchen Fällen kann nur ein TENORI-ON als Master fungieren; alle anderen sind Slaves.

[Referenz]

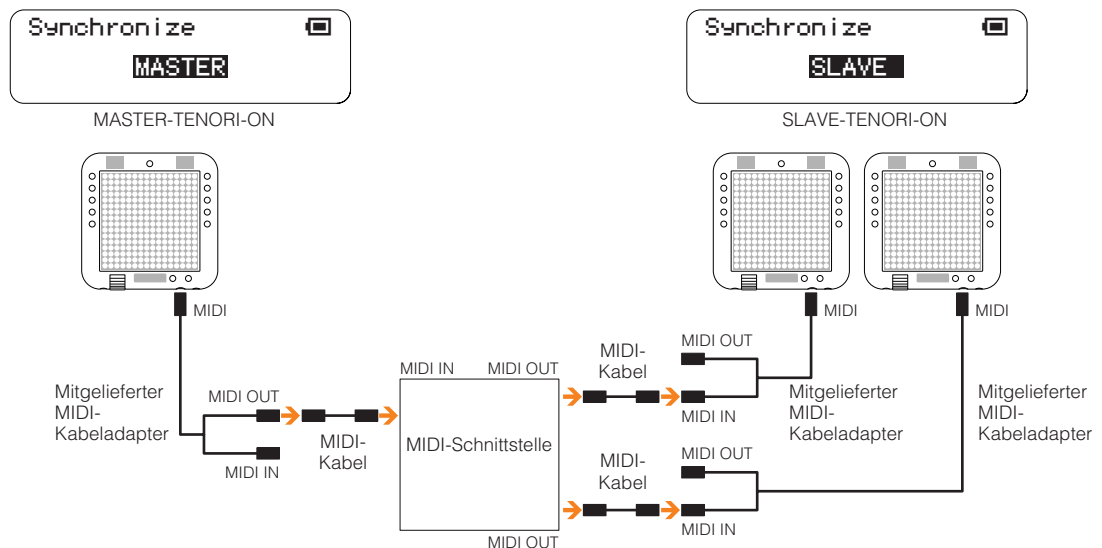
- * Master/Slave-Einstellungen für synchronisiertes Spiel – Synchronize → Seite 61

Anschließen an ein zweites TENORI-ON oder einen Computer

Verbinden zweier TENORI-ON-Instrumente



Verbinden von mehr als zwei TENORI-ON-Instrumenten



Vorgehensweise beim Einschalten

Wenn Ihr TENORI-ON an ein externes Klangsystem angeschlossen ist, ist es wichtig, die Geräte in Ihrer Audiokette in der richtigen Reihenfolge einzuschalten, um unerwünschte Geräusche sowie eine mögliche Beschädigung Ihrer Geräte zu verhindern.

Vergewissern Sie sich vor dem Einschalten, dass alle Lautstärkereglер ganz heruntergedreht sind.

Beim Einschalten sollten Sie normalerweise mit der Klangquelle beginnen und mit Aktivverstärkern oder Aktivlautsprechern enden. Ein Beispiel:

1. TENORI-ON → 2. Mischpult → 3. Aktivlautsprecher

Das Gegenteil gilt beim Ausschalten:

1. Aktivlautsprecher → 2. Mischpult → 3. TENORI-ON

Aufnahme und Wiedergabe von Songs

Am TENORI-ON ausgeführte Spielvorgänge können in Echtzeit aufgezeichnet und als Song-Datei auf einer SD-Speicherkarte gespeichert werden.

Song-Dateien enthalten in Echtzeit sämtliche Spielvorgänge (Noteneingabe usw.), Einstellungen (Voice-Auswahl, Tempo usw.) und sonstigen Bedienvorgänge, die der Anwender in allen Ebenen und Blöcken ausführt. Eine aufgenommene Song-Datei kann dann in das TENORI-ON geladen und wiedergegeben werden, wobei die Bedienung der LED-Tasten und Funktionstasten genauso reproduziert wird, wie sie bei der Aufnahme vorgenommen wurde.

Song-Dateien können an einen Computer übertragen und im Internet zur Verfügung gestellt oder an E-Mail-Nachrichten an andere TENORI-ON-Anwender angehängt werden.

[Referenz]

- * TENORI-ON-Spiel aufnehmen Recording-Menü → [Seite 109](#)
- * Song-Dateifunktionen File-Menü/Song → [Seite 64](#)
- * Verwendung der mitgelieferten Software Das mitgelieferte Installationshandbuch für die Software „TENORI-ON User Voice Manager“.

Dateitypen und Bedienvorgänge mit SD-Speicherkarten

Zusätzlich zu den Song-Dateien können die folgenden Dateitypen auf SD-Speicherkarten gespeichert und von diesen geladen sowie nach Bedarf umbenannt oder gelöscht werden.

Dateityp	Inhalt
All Blocks (All-Blocks-Dateien)	Spieldaten und Einstellungen für alle Ebenen und Blöcke.
Current Block (Current-Block-Dateien)	Spieldaten und Einstellungen für alle Ebenen im aktuellen Block.
Current Layer (Current-Layer-Dateien)	Spieldaten und Einstellungen für die aktuelle Ebene im aktuellen Block.
All Settings (All-Settings-Dateien)	Alle Daten außer den Noteneingabepunkten für alle Ebenen und Blöcke.
Samplings (Samplings-Dateien)	Samples, die Sie an einem Computer erzeugt oder aus dem Internet heruntergeladen haben, können mit der mitgelieferten Software „TENORI-ON User Voice Manager“ in das TENORI-ON-Dateiformat konvertiert und zur Wiedergabe in die Speicherbereiche für User-Voices (Anwender-Voices) geladen werden (Voice-Nummern <01/16,> <02/16,> und <03/16>). User-Voices können auf SD-Speicherkarten gespeichert und von dort geladen werden.

[Referenz]

- * Dateifunktionen File-Menü → [Seite 62](#)
- * Samples speichern/laden Samplings → [Seite 88](#)
Das mitgelieferte Installationshandbuch für die Software „TENORI-ON User Voice Manager“.

Nicht spielbezogene Funktionen (Interior- und Power-Save-Modus)

Wenn das TENORI-ON auf den internen „Interior-Modus“ eingestellt ist, fungiert es als Uhr und/oder gibt Songs automatisch wieder. Außerdem gibt es den Stromsparmodus („Power-Save-Modus“), der das TENORI-ON automatisch in einen „Schlafzustand“ versetzt, wenn es eine festgelegte Zeit lang nicht bedient wird.

Interior-Modus

Sie können das TENORI-ON so einrichten, dass es als Uhr fungiert und automatisch Songs wiedergibt.

Es kann eine Ihrer eigenen Kompositionen als Wecksignal spielen oder Stundenschläge auslösen. Alternativ kann es so eingestellt werden, dass es, während die Uhrzeit angezeigt wird, einen von Ihnen erstellten Song oder den Demo-Song spielt.

Power-Save-Modus

Diese energiesparende Funktion hält den Sequenzer an und schaltet alle LED-Tasten aus.

● Bedienvorgänge im Interior-Modus (Interior-Typen)

Song (DEMO)	Spielt den vorprogrammierten Demo-Song des TENORI-ON.
SONG (SD)	Spielt in zufälliger Reihenfolge Song-Dateien von einer SD-Speicherkarte.
Clock	Zeigt auf der TENORI-ON-Matrix die Uhrzeit an.
Clock + Song (DEMO)	Zeigt auf der TENORI-ON-Matrix die Uhrzeit an, während der vorprogrammierte TENORI-ON-Demo-Song gespielt wird. Zusätzlich zur Uhrzeit erscheint auf der Matrix die Lichtanimation des Demo-Songs.
Clock + Song (SD)	Zeigt auf der TENORI-ON-Matrix die Uhrzeit an, während in zufälliger Reihe Song-Dateien von einer SD-Speicherkarte gespielt werden. Zusätzlich zur Uhrzeit erscheint auf der Matrix die Lichtanimation des Songs.

● Uhrfunktionen

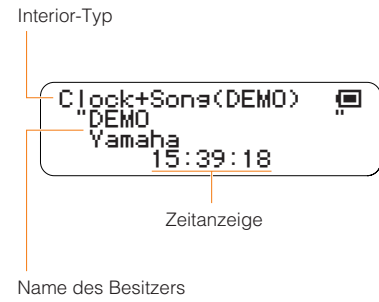
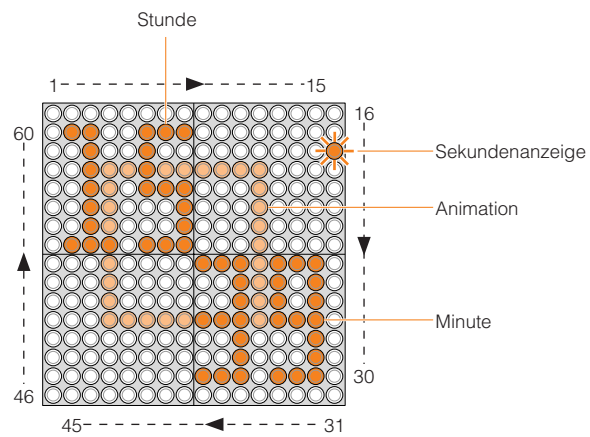
- Auf der LED-Tasten-Matrix werden die Stunden und Minuten im 24-Stunden-Format angezeigt. Sekunden werden durch einen Punkt dargestellt, der sich um die äußersten 60 LED-Tasten herum bewegt, sowie durch eine Lichtanimation in Form eines „sich ausdehnenden Quadrats“, die einmal pro Sekunde erscheint.
- Der zur vollen Stunde gespielte Klang kann ein- (ON) oder ausgeschaltet (OFF) werden.
- Die Weckfunktion kann ein- (ON) oder ausgeschaltet (OFF) werden.
- Die Weckzeit kann wunschgemäß eingestellt werden.
- Es können eigene Klänge für Stundenschlag und Wecksignal erstellt werden.

[Referenz]

* Einstellungen des Interior-Modus Interior-Menü → Seite 101

Nicht spielbezogene Funktionen (Interior- und Power-Save-Modus)

Beispiel: 15:39:18 (15 Uhr 39 und 18 Sekunden)



Spielmodi

Dieser Abschnitt beschreibt die 6 Spielmodi des TENORI-ON, die den 16 Ebenen zugeordnet sind. Ein gründliches Verständnis der Modi wird Ihnen helfen, Ihr Spiel interessanter und individueller zu gestalten.

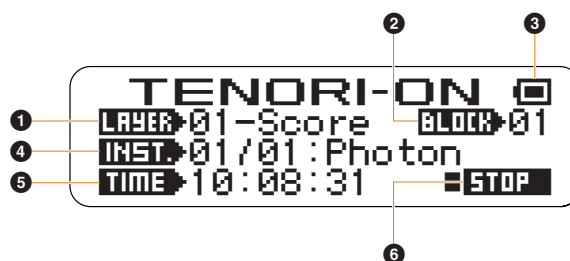
Allgemeine Bedienung

Die für das TENORI-ON verwendeten grundlegenden Einstellungen und Bedienvorgänge werden nachstehend beschrieben.

● Das Display

Wenn das TENORI-ON eingeschaltet wird, werden Ebene 1 (Layer 1) und der Score-Modus ausgewählt. Sie können sofort mit dem Erstellen von Kompositionen beginnen, indem Sie einfach über die LED-Tasten Noten eingeben. Nach dem Einschalten erscheint zunächst ein paar Sekunden lang der Startbildschirm und dann das Status-Display. Während des Spielens auf dem TENORI-ON wird das Status-Display angezeigt. Um wieder zum Status-Display zurückzukehren, drücken Sie so oft wie nötig die Taste [CANCEL].

Status-Display



- 1 LAYER [LAYER] Nummer und Modus der aktuellen Ebene.
- 2 BLOCK [BLOCK] Die Nummer des aktuellen Blocks.
- 3 POWER [☐] Aktueller Stromversorgungszustand.
 [☑] Der Netzadapter wird verwendet.
 [☐] Die Batterie ist voll (Batteriebetrieb).
 [☐] Die Batterie ist halbvoll (Batteriebetrieb).
 [☐] Die Batterie ist fast leer (Batteriebetrieb).
 [☒] Die Batterie ist leer (Batteriebetrieb).
- * Das Modell TNR-O hat keine Anzeige für die verbleibende Batterieleistung, sondern lediglich ein Netzadapter-Display.
- 4 INST [INST] Nummer und Name der aktuellen Voice.
- 5 TIME [TIME] / REC [REC] / PLAY [PLAY] Zeigt die Uhrzeit während des normalen Spiels an: [TIME] SS:MM:SS].
 Zeigt die verstrichene Aufnahmezeit an: [REC] SS:MM:SS].
 Zeigt die verstrichene Wiedergabezeit an: [PLAY] SS:MM:SS].
- 6 STOP [■STOP] / START [▶START] [■STOP] während des normalen Spiels und der Aufnahme.
 [▶START] wenn die Wiedergabe gestoppt wurde.



Wenn die Stromversorgungs-Zustandsanzeige anzeigt, dass die Batterien fast leer sind ([☐]), ersetzen Sie bitte alle sechs Batterien so schnell wie möglich durch neue.
Wenn die Batterien noch schwächer werden, wird [☒] angezeigt, und es ist kein Zugriff auf SD-Speicherkarten möglich. Ersetzen Sie bitte sofort die Batterien. (nur TNR-W)

Grundlegende Einstellungen und Bearbeitungsvorgänge während des Spiels

● [CLEAR]-Taste

Drücken Sie die Taste [CLEAR] (Löschen), um alle aktiven Noten aus der Ebene zu entfernen.

Alle aktiven Noten aus der Ebene entfernen	Drücken Sie kurz die [CLEAR]-Taste.
Alle aktiven Noten aus sämtlichen Ebenen und Blöcken entfernen	Drücken und halten Sie die [CLEAR]-Taste.

● Einstellungen/Bearbeitungsvorgänge mit den Funktionstasten

Grundlegende Einstellungen und Bearbeitungsvorgänge während des Spiels werden mit den Funktionstasten [L1] – [L5], den Funktionstasten [R1] – [R5] und den LED-Tasten vorgenommen.

[Referenz]

* Verwendung der Funktionstasten TENORI-ON Quick Guide,
Einstellen von Parametern mit den Funktionstasten → [Seite 23](#)

Voice wechseln	Halten Sie die Taste [L1] gedrückt und verwenden Sie die LED-Tasten (→ Seite 24).
Klingende Notenlänge ändern	Halten Sie die Taste [L2] gedrückt und verwenden Sie die LED-Tasten (→ Seite 25).
Oktavlage ändern	Halten Sie die Taste [L3] gedrückt und verwenden Sie die LED-Tasten (→ Seite 26).
Loop-Bereich des Score-Modus ändern	Halten Sie die Taste [L4] gedrückt und verwenden Sie die LED-Tasten (→ Seite 27).
Form im Random-Modus rotieren	Halten Sie die Taste [L4] gedrückt und verwenden Sie die LED-Tasten (→ Seite 28).
Loop-Geschwindigkeit einstellen	Halten Sie die Taste [L5] gedrückt und verwenden Sie die LED-Tasten (→ Seite 29).
Ebene wechseln	Halten Sie die Taste [R1] gedrückt und verwenden Sie die LED-Tasten (→ Seite 30).
Tempo ändern	Halten Sie die Taste [R2] gedrückt und verwenden Sie die LED-Tasten (→ Seite 31).
Transposition	Halten Sie die Taste [R3] gedrückt und verwenden Sie die LED-Tasten (→ Seite 32).
Lautstärke der Ebene einstellen	Halten Sie die Taste [R4] gedrückt und verwenden Sie die LED-Tasten (→ Seite 33).
Block wechseln, Ebene kopieren, Block kopieren	Halten Sie die Taste [R5] gedrückt und verwenden Sie die LED-Tasten (→ Seite 34).

• Einstellungen/Bearbeitungsvorgänge mit dem Menü

Detaileinstellungen für das TENORI-ON können mit dem Jog-Rad aufgerufen und bearbeitet werden, das zum Auswählen von Menüpunkten im LC-Display verwendet wird. Auch Speicher- und Ladebefehle für Dateien können auf diese Weise aufgerufen werden.

[Referenz]

* Verwendung der Menüs Einstellen von Parametern mit dem Jog-Rad → [Seite 36](#)

Wiedergabe stoppen	Drücken Sie, während das Status-Display angezeigt wird, an der Stelle, an der Sie die Wiedergabe stoppen möchten, die [OK]-Taste. Drücken Sie die [OK]-Taste ein zweites Mal, und die Wiedergabe wird ab dieser Stelle fortgesetzt.
Gesamtlautstärke einstellen	Rufen Sie mit dem Jog-Rad und der [OK]-Taste das Display „Hardware Volume“ auf (→ Seite 43).
Ausgabe stummschalten	Rufen Sie mit dem Jog-Rad und der [OK]-Taste das Display „Mute“ auf (→ Seite 47).
Layer-Panorama einstellen	Rufen Sie mit dem Jog-Rad und der [OK]-Taste das Display „Panpot“ auf (→ Seite 53).
Reverb- oder Chorus-Effekt anwenden	Rufen Sie mit dem Jog-Rad und der [OK]-Taste das Display „Effect menu“ auf (→ Seite 99).
Lichtanimation ändern	Rufen Sie mit dem Jog-Rad und der [OK]-Taste das Display „Animation“ auf (→ Seite 53).
Alle aktiven Noten aus der Ebene entfernen	Drücken Sie kurz die [CLEAR]-Taste. Alternativ können Sie mit dem Jog-Rad und der [OK]-Taste das Display „Clear this Layer“ aufrufen (→ Seite 57).
Alle aktiven Noten aus sämtlichen Ebenen und Blöcken entfernen	Drücken und halten Sie die [CLEAR]-Taste. Alternativ können Sie mit dem Jog-Rad und der [OK]-Taste das Display „Clear All Blocks“ aufrufen (→ Seite 57).
Alle Ebenen und Blöcke zurücksetzen	Rufen Sie mit dem Jog-Rad und der [OK]-Taste das Display „Reset All Blocks“ auf (→ Seite 58).
Aktive Noten kopieren	Rufen Sie mit dem Jog-Rad und der [OK]-Taste das Display „Copy this Block“ (→ Seite 55) bzw. das Display „Copy this Layer“ auf (→ Seite 56).
Tonskala ändern	Rufen Sie mit dem Jog-Rad und der [OK]-Taste das Display „Master Scale“ auf (→ Seite 44).
MIDI-Klangerzeuger stimmen	Rufen Sie mit dem Jog-Rad und der [OK]-Taste das Display „Master Tuning“ auf (→ Seite 60).
Wiedergabe-Loop (Schleife) zurücksetzen	Rufen Sie mit dem Jog-Rad und der [OK]-Taste das Display „Reset Loop Timing“ auf (→ Seite 46).
Festlegen, ob am TENORI-ON gespielte Noten vom internen Klangerzeuger erklingen sollen oder nicht.	Rufen Sie mit dem Jog-Rad und der [OK]-Taste das Display „Local Control“ auf (→ Seite 61).
Dauer für einen langen Druck auf eine LED-Taste einstellen	Rufen Sie mit dem Jog-Rad und der [OK]-Taste das Display „Push Sensitivity“ auf (→ Seite 60).
Dateifunktionen	Rufen Sie mit dem Jog-Rad und der [OK]-Taste das Display „File menu“ auf (→ Seite 62).
SD-Speicherkarte formatieren	Rufen Sie mit dem Jog-Rad und der [OK]-Taste das Display „SD Format“ auf (→ Seite 107).
Werkseinstellungen wiederherstellen	Rufen Sie mit dem Jog-Rad und der [OK]-Taste das Display „Factory Reset“ auf (→ Seite 108).
Spiel aufnehmen	Rufen Sie mit dem Jog-Rad und der [OK]-Taste das Display „Recording menu“ auf (→ Seite 109).

Detailliertere Menüeinstellungen als in der vorstehenden Tabelle werden auf den folgenden Seiten beschrieben. Das Verständnis sämtlicher Möglichkeiten, die das TENORI-ON bietet, kann Ihnen helfen, das TENORI-ON optimal zu nutzen.

Score-Modus

Der Score-Modus ist den TENORI-ON-Ebenen 1–7 zugeordnet.
Beim Einschalten wird standardmäßig der Score-Modus ausgewählt.

Bedienvorgänge im Score-Modus

In diesem Modus fungiert die Oberfläche des TENORI-ON als Musikpartitur (englisch: Score), auf der Sie die zu spielenden Noten über die 16x16-LED-Tasten-Matrix in einen Musiktakt schreiben können.

Die „Loop-Anzeige“ (vier beleuchtete LED-Tasten in einer senkrechten Reihe) verläuft von links nach rechts, und die aktiven Noten werden gespielt, wenn sie von der Loop-Anzeige passiert werden. Für jede gespielte Note erfolgt auch eine Lichtanimation. Die Loop-Anzeige springt zurück zum Anfang, sobald der rechte Rand der Matrix erreicht ist.

Drücken Sie, während in der unteren rechten Ecke des LC-Displays die hervorgehobene „STOP“-Anzeige zu sehen ist, die [OK]-Taste, um die Loop-Wiedergabe (Schleifenwiedergabe) vorübergehend anzuhalten. Die Loop-Anzeige hält an der Stelle an, bei der die [OK]-gedrückt wird. Drücken Sie die [OK]-Taste ein zweites Mal, und die Loop-Wiedergabe wird ab der Stelle fortgesetzt, an der sie angehalten wurde. Sie können die Stelle, ab der die Wiedergabe fortgesetzt werden soll, ändern, indem Sie die angehaltene Loop-Anzeige an die gewünschte Position verschieben (drücken Sie an der gewünschte Startposition eine LED-Taste).

[Referenz]

- * Anfangs- und Endpunkt der Schleife einstellen. (Master Loop Point → [Seite 46](#), Loop Point → [Seite 27](#))
- * Geschwindigkeit der Loop-Anzeige (Schlaggeschwindigkeit) ändern. (Loop Speed → [Seite 29, 51](#))
- * Loop-Anzeige ausschalten. (Loop Indicator → [Seite 61](#))
- * Lichtanimation ändern. (Animation → [Seite 53](#))

Die horizontale Achse steht für die Zeit, die vertikale Achse für die Tonhöhe der gespielten Noten. Die werksseitig für die vertikale Achse eingestellte Standardskala ist eine jonische Tonleiter, was den weißen Tasten eines Klaviers mit dem Grundton C entspricht.

[Referenz]

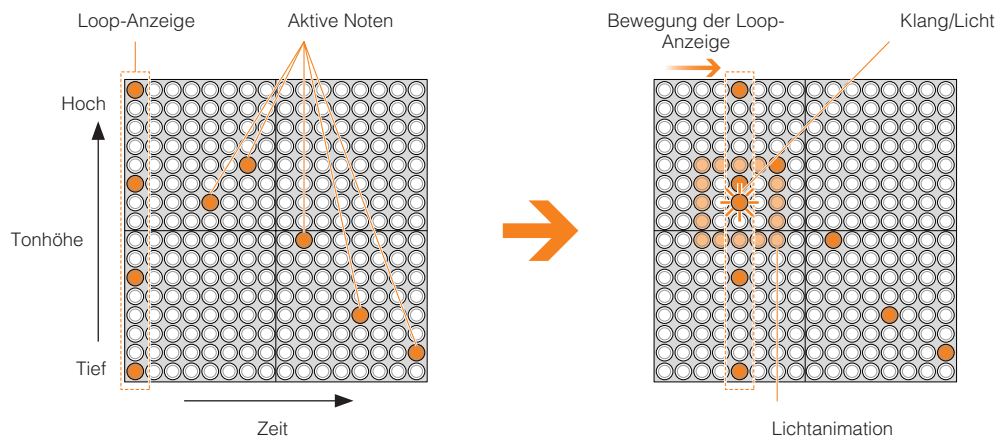
- * Eine andere Tonleiter als die jonische Skala auswählen. (Master Scale → [Seite 44](#))
- * Oktavlage ändern. (Octave → [Seite 26](#))

Wenn eine Schlagzeug-Voice ausgewählt ist, entsprechen die einzelnen Noten auf der vertikalen Achse nicht einer anderen Tonhöhe in der Skala, sondern einem anderen Instrument im „Schlagzeug-Set“. Siehe „Voices“ auf [Seite 6](#).

Drücken Sie kurz eine LED-Taste, um den ihr zugeordneten Klang zu spielen. Wenn Sie die LED-Taste etwas länger gedrückt halten, bleibt sie beleuchtet und wird zu einer aktiven Note. Drücken und halten Sie eine aktive Note, um sie zu deaktivieren (die LED-Taste erlischt).

[Referenz]

- * Wie lange eine Taste zur Noteneingabe gedrückt gehalten werden muss, kann nach Bedarf geändert werden. (Push Sensitivity → [Seite 60](#))
- * Die klingende Notenlänge (Klangdauer des Sounds) kann nach Bedarf geändert werden. (Sound Length → [Seite 25, 52](#))



Random-Modus

Der Random-Modus ist den Ebenen 8–11 zugeordnet.

Bedienvorgänge im Random-Modus

Wenn Sie im Random-Modus eine LED-Taste lange genug drücken, um eine aktive Note einzugeben, wird die aktive Note wiederholt wiedergegeben. Wenn Sie dann ein paar weitere aktive Noten eingeben, „wandern“ die Lichter in der eingegebenen Reihenfolge von Note zu Note, und die aktiven Noten erklingen, wenn das wandernde Licht sie passiert. Somit erzeugt der Random-Modus eine vollkommen andere Schleifenart als der Score-Modus.

[Referenz]

- * Die nächste aktive Note wird im angegebenen 1-Schlag-Timing gespielt. Die Länge jedes Schlags kann über den Parameter „Loop Speed“ eingestellt werden (Loop Speed → Seite 29, 51. Master Loop Speed → Seite 45).

Sie können selbst erstellte Schleifenformen im Random-Modus sogar drehen, indem Sie die [L4]-Taste gedrückt halten und in der Richtung und Geschwindigkeit der gewünschten Drehung mit einem Finger in der Matrix umherfahren. Die Notenhöhen ändern sich dann entsprechend der gedrehten Form und erzeugen Loop-Sound-Effekte.

[Referenz]

- * Rotation → Seite 28

Drücken Sie kurz eine LED-Taste, um den ihr zugeordneten Klang zu spielen. Wenn Sie die LED-Taste etwas länger gedrückt halten, leuchtet sie weiter und wird zu einer aktiven Note. Drücken und halten Sie eine aktive Note, um sie zu deaktivieren (die LED-Taste erlischt).

[Referenz]

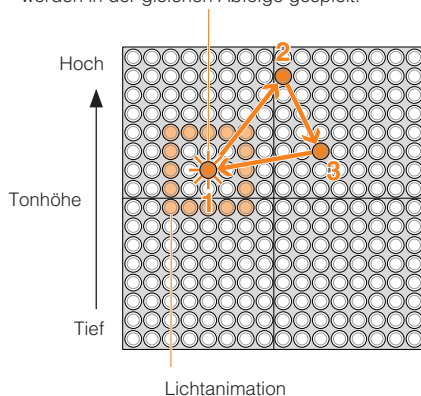
- * Wie lange eine Taste zur Noteneingabe gedrückt gehalten werden muss, kann nach Bedarf geändert werden. (Push Sensitivity → Seite 60)
- * Die klingende Notenlänge (Klangdauer des Sounds) kann nach Bedarf geändert werden. (Sound Length → Seite 25, 52)

Wie im Score-Modus ist die werksseitig für die vertikale Achse eingestellte Standardskala eine jonische Tonleiter, was den weißen Tasten eines Klaviers mit Grundton C entspricht. Der horizontalen Achse ist nicht zugeordnet, aber das Timing der Noten hängt vom Abstand zwischen den Noten auf der Matrix ab.

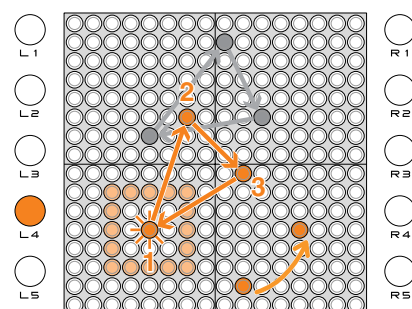
[Referenz]

- * Eine andere Tonleiter als die jonische Skala auswählen. (Master Scale → Seite 44)
- * Oktavlage ändern. (Octave → Seite 26)
- * Lichtanimation ändern. (Animation → Seite 53)

Die in der Reihenfolge 1–3 eingegebenen Noten werden in der gleichen Abfolge gespielt.



Wenn man eine Form rotieren lässt, werden die Noten während der Rotation gespielt und leuchten auf.



Draw-Modus

Der Draw-Modus ist den Ebenen 12–13 zugeordnet.

Bedienvorgänge im Draw-Modus

In diesem Modus können Sie einzelne LED-Tasten drücken oder Linien oder Kurven auf der Matrix zeichnen, und diese Vorgänge werden wiedergegeben und wiederholt. Sie können Ihrer „Komposition“ während der Wiedergabe weitere Elemente hinzufügen, um dichte Klangstrukturen aufzubauen.

[Referenz]

- * Aufnahme und Wiedergabe von durch LED-Tasteneingaben erzeugten Schleifen (Loops) in 16tel-Schritten im Score-Modus. Die LED-Tasteneingaben werden in der nächsten Schleife wiedergegeben. Die Schleifenlänge (der Zyklus) kann über den Parameter „Loop Speed“ eingestellt werden (Loop Speed → Seite 29, 51. Master Loop Speed → Seite 45).
- * Im Draw-Modus ist es nicht möglich, lediglich einen Teil des aufgezeichneten Spiels zu löschen. Die gesamte Ebene kann durch Drücken der [CLEAR]-Taste gelöscht werden.

Wenn eine Taste gedrückt wird, erklingt sie und ist sofort aktiviert. Im Draw-Modus braucht eine Taste nicht gedrückt gehalten zu werden, um eine Note einzugeben. Daher ist es im Draw-Modus möglich, „Klänge zu zeichnen“, indem Sie mit einem oder mehreren Fingern auf unterschiedliche Weise über die LED-Tasten-Matrix fahren.

[Referenz]

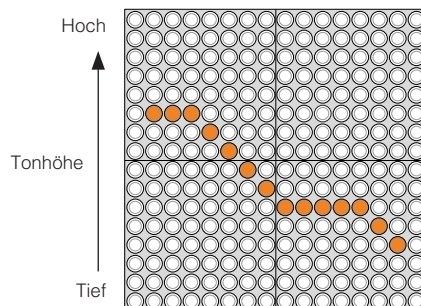
- * Die klingende Notenlänge (Klangdauer des Sounds) kann nach Bedarf geändert werden. (Sound Length → Seite 25, 52)

Wie im Score-Modus ist die werksseitig für die vertikale Achse eingestellte Standardskala eine jonische Tonleiter, was den weißen Tasten eines Klaviers entspricht. Der horizontalen Achse ist nichts zugeordnet, aber Sie können mit dem Finger horizontal über die Achse fahren, um in schneller Abfolge Noten zu erzeugen.

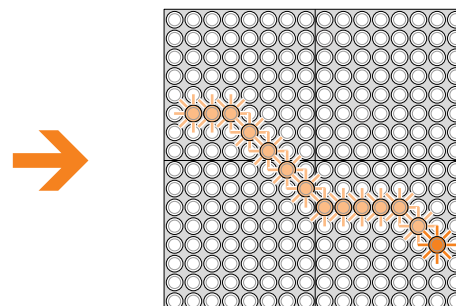
[Referenz]

- * Eine andere Tonleiter als die jonische Skala auswählen. (Master Scale → Seite 44)
- * Oktavlage ändern. (Octave → Seite 26)
- * Lichtanimation ändern. (Animation → Seite 53)

Zeichnen Sie Kurven oder Formen auf den LED-Tasten.



Die Klänge/Lichter der gezeichneten Kurve werden in einem vorher festgelegten Abstand wiederholt.



Bounce-Modus

Der Bounce-Modus ist der Ebene 14 zugeordnet.

Bedienvorgänge im Bounce-Modus

Drücken Sie eine LED-Taste, und das Licht „fällt“ von der betreffenden Taste, prallt vom Boden der Matrix zurück und wird wiederholt. Die entsprechende Note erklingt, wenn das Licht an der untersten Reihe abprallt.

Je höher der Eingabepunkt, desto länger der Abstand zwischen den Klängen. Durch Auswählen geeigneter Eingabepunkte können Sie das Wiederholungsintervall wunschgemäß einstellen.

[Referenz]

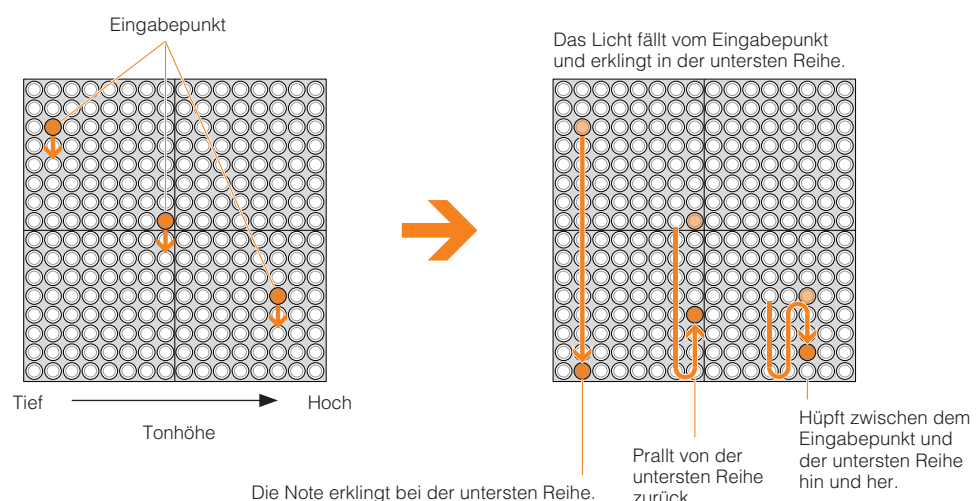
- * Die beleuchteten Punkte bewegen sich mit einer Geschwindigkeit, die dem Timing der LED-Tasten entspricht: d. h. 1 Schlag pro Punkt. (Loop Speed → Seite 29, 51. Master Loop Speed → Seite 45).

Im Bounce-Modus sind die Tonhöhen horizontal angeordnet. Wie im Score-Modus ist die werksseitig für die vertikale Achse eingestellte Standardskala eine jonische Tonleiter, was den weißen Tasten eines Klaviers entspricht, wobei die tiefste Tonhöhe links und die höchste rechts ist.

Drücken Sie die unterste LED-Taste, um die Aktivität in der betreffenden Spalte zu beenden.

[Referenz]

- * Eine andere Tonleiter als die jonische Skala auswählen. (Master Scale → Seite 44)
- * Oktavlage ändern. (Octave → Seite 26)
- * Die klingende Notenlänge (Klangdauer des Sounds) kann nach Bedarf geändert werden. (Sound Length → Seite 25, 52)



Push-Modus

Der Push-Modus ist der Ebene 15 zugeordnet.

Bedienvorgänge im Push-Modus

In diesem Modus wird, wenn Sie eine LED-Taste gedrückt halten, der Klang der entsprechenden Note allmählich verändert. Wie sich die Note ändert, hängt von der verwendeten Voice ab (diese Funktion wirkt nur auf Voices mit Haltephase, deren Klang sich im ausgehaltenen Teil der Voice-Hüllkurve zeitabhängig ändert). Die Voices 15/01 bis 15/16 wurden speziell zur Verwendung im Push-Modus erstellt und werden hierfür empfohlen.

Das Blinken um die gedrückte Taste herum wird allmählich heller und breiter.

Wenn die Taste kurz gedrückt gehalten wird, hören Note und Blinken beim Loslassen auf, aber wenn Sie die Taste länger gedrückt halten, werden Note und Blinken auch nach dem Loslassen der Taste fortgesetzt.

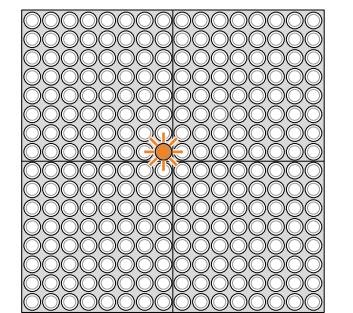
Um eine erklingende Note zu stoppen, drücken Sie die entsprechende LED-Taste (in der Mitte der blinkenden LED-Tasten).

Die werksseitig für die horizontale Achse eingestellte Standardskala ist eine jonische Tonleiter, was den weißen Tasten eines Klaviers entspricht. Der vertikalen Achse ist nichts zugeordnet.

[Referenz]

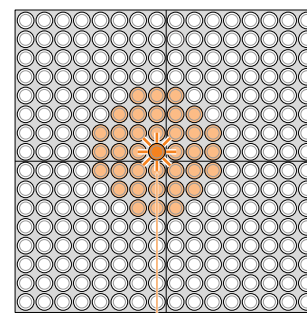
- * Eine andere Tonleiter als die jonische Skala auswählen. (Master Scale → [Seite 44](#))
- * Oktavlage ändern. (Octave → [Seite 26](#))

Halten Sie eine LED-Taste gedrückt, und...



Tief → Hoch
Tonhöhe

der blinkende Bereich wird größer.



Klang/Licht (ändern sich).

Solo-Modus

Der Solo-Modus ist der Ebene 16 zugeordnet.

Bedienvorgänge im Solo-Modus

Drücken Sie eine LED-Taste, und die zugehörige Note wird wiederholt, bis die Taste losgelassen wird. Die LEDs der Spalte, in der eine LED-Taste gedrückt wird, blinken von unten nach oben.

Im Solo-Modus sind die Tonhöhen horizontal angeordnet, wie bei einem Klavier. Die vertikale Achse stellt den Abstand zwischen den Wiederholungen ein: Sie können das Intervall zwischen den Wiederholungen ganz einfach ändern, indem Sie mit dem Finger eine tiefere (längere) oder höhere (kürzere) LED in der Spalte drücken oder dorthin gleiten.

Bei Verwendung einer Voice mit Haltephase erklingt die Note so lange, wie die Taste gedrückt gehalten wird.

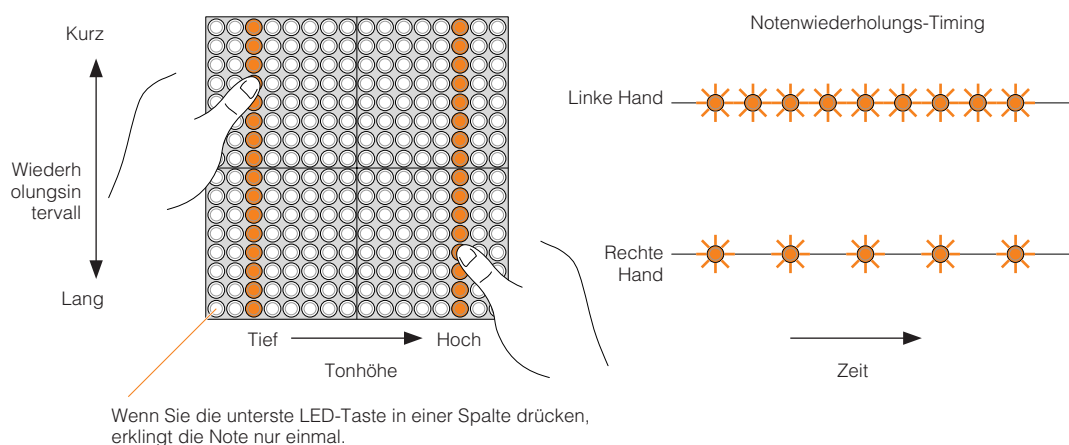
[Referenz]

- * Die klingende Notenlänge (Klangdauer des Sounds) kann nach Bedarf geändert werden. (Sound Length → Seite 25, 52)
- * Der Abstand zwischen den Wiederholungen kann durch Ändern der Loop-Geschwindigkeit eingestellt werden. Das Wiederholungsintervall der oberen LED-Tastenreihe beträgt 1/2 der Loop-Geschwindigkeit, und das Intervall verdoppelt sich für jede Reihe weiter unten in der Matrix. (Loop Speed → Seite 29, 51. Master Loop Speed → Seite 45).

Die werksseitig für die vertikale Achse eingestellte Standardskala ist eine jonische Tonleiter, was den weißen Tasten eines Klaviers entspricht, wobei die tiefste Tonhöhe links und die höchste rechts ist.

[Referenz]

- * Eine andere Tonleiter als die jonische Skala auswählen. (Master Scale → Seite 44)
- * Oktavlage ändern. (Octave → Seite 26)
- * Das Noten-Timing im Solo-Modus ist mit dem Score-Modus synchronisiert. (Quantize → Seite 60)



Parametereinstellungen

Das TENORI-ON bietet die folgenden zwei Methoden zum Einstellen von Parametern wie Voice und Tempo.

■ Die Funktionstasten (→ Seite 23)

Die Funktionstasten werden in Verbindung mit den LED-Tasten verwendet, um einen schnellen, einfachen Zugriff auf Funktionen wie Voice-, Layer-, Block-Wechsel und so weiter zu geben. Die visuellen Rückmeldungen der LED-Tasten-Matrix machen Einstellungen intuitiv und einfach.

■ Das Jog-Rad und das Menü (→ Seite 36)

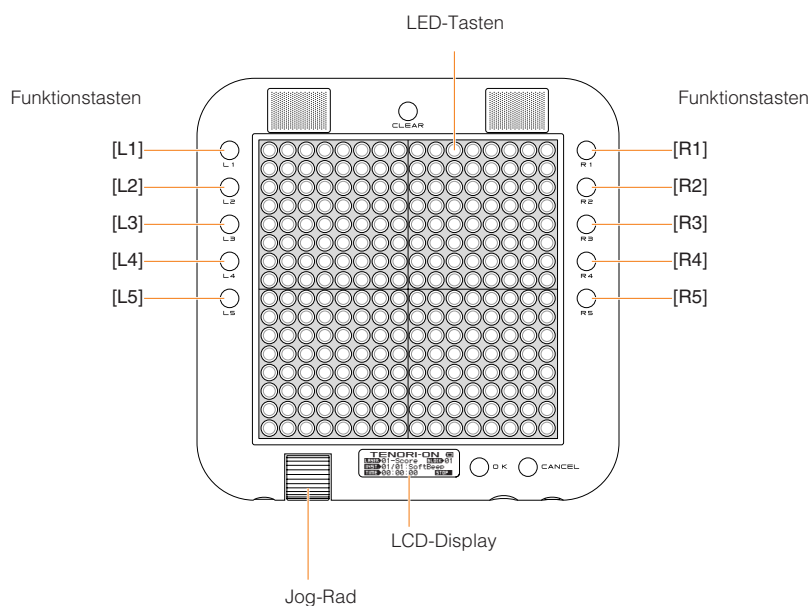
Detaillierte Parameter, Funktionen zum Speichern und Laden von Dateien, Song-Aufnahme und weitere „fortgeschrittene“ Funktionen können über das Jog-Rad und das Menü aufgerufen werden. „Anwenderspezifische“ Funktionen wie die Dauer des langen Drucks auf die LED-Tasten können ebenfalls auf diese Weise aufgerufen und eingestellt werden.

- Die über die Funktionstasten ([L1] – [L5], [R1] – [R5]) erreichbaren Einstellungen erscheinen während des Einstellvorgangs auch auf dem LC-Display. Zu diesem Zeitpunkt können Sie auch das Jog-Rad zur feineren Einstellung verwenden.

Einstellen von Parametern mit den Funktionstasten

Einstellungen können vorgenommen werden, indem man eine der zehn Funktionstasten an beiden Seiten des TENORI-ON ([L1] – [L5], [R1] – [R5]) gedrückt hält und die LED-Tasten betätigt.

Wenn eine Funktionstaste gedrückt wird, erscheint die aktuelle Einstellung für die betreffende Taste auf der LED-Tasten-Matrix, und die Einstellung kann durch Drücken der entsprechenden LED-Taste(n) geändert werden. Die über die Funktionstasten erreichbaren Einstellungen erscheinen während des Einstellvorgangs auch auf dem LC-Display. Zu diesem Zeitpunkt können Sie auch das Jog-Rad zur feineren Einstellung verwenden.



Folgende Einstellungen können über die Funktionstasten aufgerufen werden:

Taste	Funktion	Beschreibung	Seite
[L1]	Instrument	Wählt die Voice für die aktuelle Ebene aus.	24
[L2]	Sound Length	Stellt die klingende Notenlänge (Klangdauer des Sounds) für alle aktiven Noten in der aktuellen Ebene ein.	25
[L3]	Octave	Stellt die Oktavlage für alle aktiven Noten in der aktuellen Ebene ein.	26
[L4]	Loop Point (Score-Modus)	Stellt den Loop-Bereich ein, wenn eine Ebene des Score-Modus ausgewählt ist.	27
	Rotation (Random-Modus)	Stellt im Random-Modus die Richtung und Geschwindigkeit der Rotation für aktive Notenformen ein.	28
[L5]	Loop Speed	Stellt die Schlaglänge (die Geschwindigkeit der Loop-Anzeige) ausschließlich für Ebenen des Score-Modus ein.	29
[R1]	Layer No.	Wechselt die Ebene.	30
[R2]	Master Tempo	Stellt das Tempo für alle Ebenen und Blöcke ein.	31
[R3]	Master Transpose	Stellt die Transposition für alle Ebenen und Blöcke ein.	32
[R4]	Volume	Stellt die Lautstärke für jede Ebene ein (für alle Blöcke gemeinsam).	33
[R5]	Block No.	Wechselt den Block. Wird auch zum Kopieren von Ebenen und Blöcken verwendet.	34

[L1] Instrument

Wählt die Voice für die aktuelle Ebene aus.

Wenn Sie die [L1]-Taste drücken, leuchten vertikale und horizontale Linien auf der Matrix auf, und die Taste, an der sie sich schneiden, entspricht der momentan ausgewählten Voice.

Wenn Sie eine andere LED-Taste drücken, während diese gekreuzten Linien angezeigt werden, wird der Schnittpunkt auf die betreffende Taste verschoben und die entsprechende Voice ausgewählt.

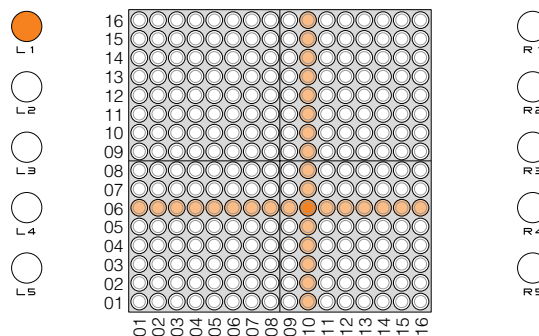
Eine vollständige Aufstellung der Voice-Nummern und -Namen finden Sie in der Voice-Liste auf [Seite 119](#).

Die Voices Nummer <01/16>, <02/16> und <03/16> sind User-Voices (Anwender-Voices).

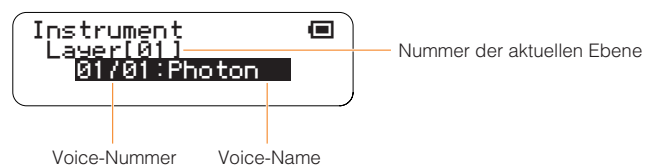
- Wenn nach einer voreingestellten Preset-Voice eine User-Voice ausgewählt wird, ändert sich der Parameter „Sound Length“ (→ [Seite 52](#)) auf 1000 (ms). Umgekehrt ändert sich, wenn nach einer Preset-Voice eine User-Voice ausgewählt wird, die Klanglänge für alle anderen Voices auf 100 (ms).
- Die Änderungen werden nicht auf Noten angewendet, die bereits im Push- oder Solo-Modus wiedergegeben werden, und auch nicht auf die momentan gespielte Noten, wenn eine große Klanglänge festgelegt wurde.

■ Einstellbereich Vertikale Achse: 01–16. Horizontale Achse: 01–16

■ Standardeinstellung Für jede Ebene verschieden



Der Schnittpunkt der gekreuzten Linien ist die Nummer der aktuellen Voice (in diesem Beispiel): <06/10>.



[Referenz]

* Layer-Menü/Instrument (→ [Seite 49](#)), Voice-Liste (→ [Seite 119](#))

[L2] Sound Length

Stellt die klingende Notenlänge (Klangdauer des Sounds) für alle aktiven Noten in der aktuellen Ebene ein.

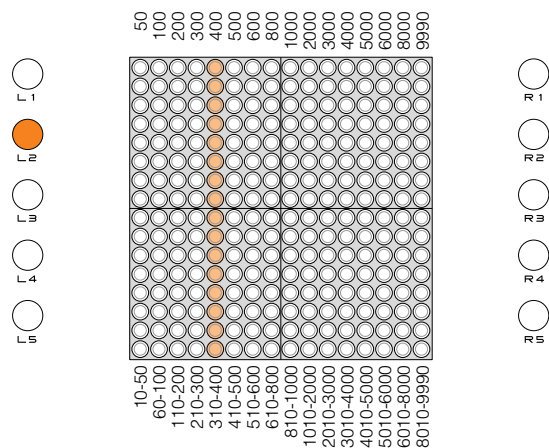
Gleiten Sie, während Sie die [L2]-Taste gedrückt halten, mit dem Finger horizontal über die Matrix, um die beleuchtete vertikale Linie auf die gewünschte Einstellung zu verschieben, oder drücken Sie einfach eine LED-Taste in der entsprechenden Spalte. Durch Verschieben der Linie nach rechts wird die Notenlänge vergrößert.

Die LED-Tasten stellen die Klanglänge in den nachstehend aufgelisteten Schrittgrößen ein. Sie können auch das Jog-Rad verwenden, um feinere Einstellungen in Schritten von +/-10 Millisekunden vorzunehmen.

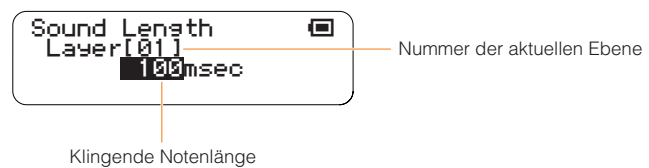
- Je nach der verwendeten Voice hat das Einstellen einer kürzeren Klanglänge möglicherweise keine Wirkung, oder das Ändern der Klanglänge kann zu einem ungleichmäßigen Klang führen. Außerdem beträgt die Höchstlänge von User-Voices 0,97 Sekunden, und die Einstellung einer größeren Klanglänge hat keine Wirkung.

- Einstellbereich 10 ms – 9990 ms
- Standardeinstellung 100 ms (alle Ebenen)

Über die LED-Tasten ausgewählte Werte.



Matrix-Anzeige für mit dem Jog-Rad vorgenommene Einstellungen.



[Referenz]

* Layer-Menü / Sound Length (→ Seite 52)

[L3] Octave

Stellt die Oktavlage für alle aktiven Noten in der aktuellen Ebene ein.

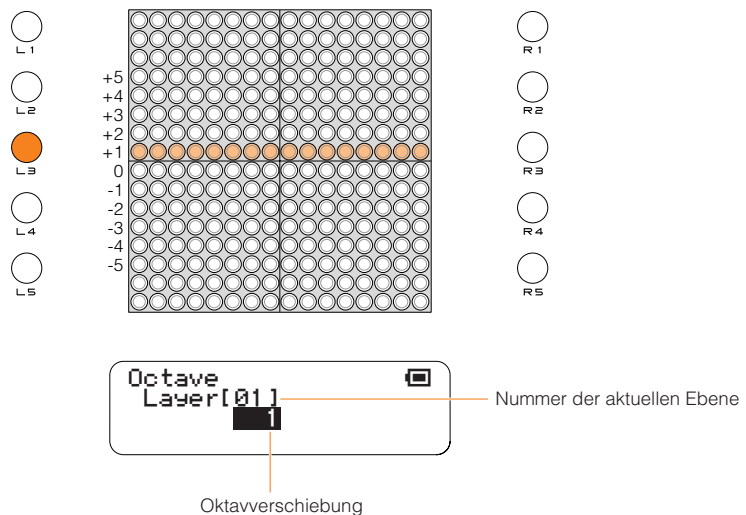
Gleiten Sie, während Sie die [L3]-Taste gedrückt halten, mit dem Finger vertikal über die Matrix, um die beleuchtete horizontale Linie auf die gewünschte Oktave zu verschieben, oder drücken Sie einfach eine LED-Taste in der entsprechenden Reihe.

Die achte Reihe von unten erzeugt keinen Wechsel der Oktavlage (eine „0-Einstellung“).

Jede Reihe darüber verschiebt die Tonhöhe um die entsprechende Oktavenzahl bis zu „+5“ nach oben, während jede Reihe darunter die Tonhöhe um die entsprechende Oktavenzahl bis zu „-5“ nach unten verlagert. Drücken einer LED-Taste außerhalb des Maximalbereichs zur Oktavlagenverschiebung von -5 bis +5 hat keine Wirkung.

- Die Änderungen werden nicht auf Noten angewendet, die bereits im Push- oder Solo-Modus wiedergegeben werden, und auch nicht auf die momentan gespielten Noten, wenn eine große Klanglänge festgelegt wurde.

- Einstellbereich -5 bis +5 Oktaven
- Standardeinstellung 0 (alle Ebenen)



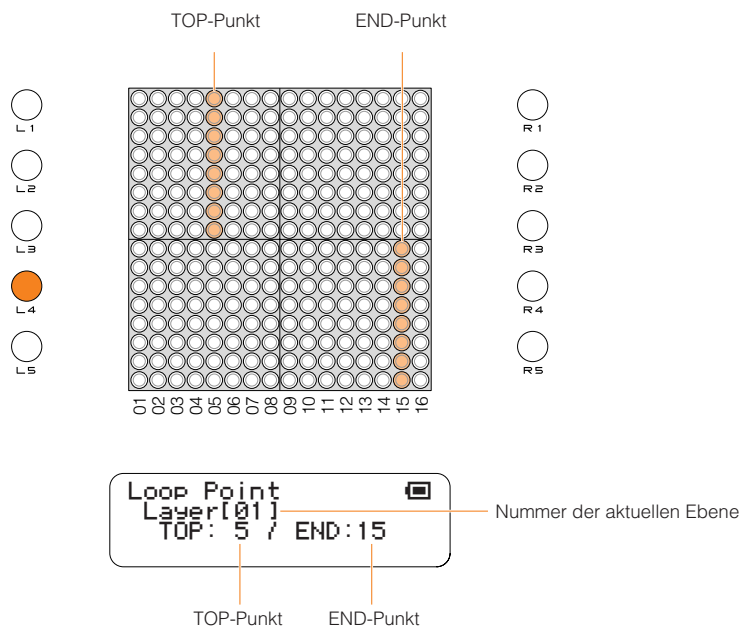
[L4] Loop Point im Score-Modus

Stellt den Bereich der Loop-Wiedergabe für die aktuelle Ebene des Score-Modus ein. Gleiten Sie, während Sie die [L4]-Taste gedrückt halten, mit dem Finger horizontal über die obere Hälfte der Matrix, um die Anzeige für den Loop-Anfang (TOP Point) an den gewünschten Punkt zu verschieben, und gleiten Sie mit dem Finger horizontal über die untere Hälfte der Matrix, um die Anzeige für das Loop-Ende (END Point) an den gewünschten Punkt zu verschieben. Sobald Start- und Endpunkt eingestellt sind, können Sie mit dem Jog-Rad den gesamten Bereich nach links oder rechts verschieben, wobei der eingestellte Abstand zwischen Start- und Endpunkt beibehalten bleibt.

- Der END-Punkt kann nicht an eine Position vor dem TOP-Punkt (links vom TOP-Punkt) verschoben werden. Der END-Punkt kann an die gleiche Stelle wie der TOP-Punkt verschoben werden, was eine 1-Schlag-Schleife erzeugt.
- Die Loop-Punkte für alle Ebenen des Score-Modus können über die Einstellung „Master Loop Point“ (alle Ebenen) im Play-Menü gleichzeitig auf die gleichen Punkte eingestellt werden.

■ Einstellbereich TOP = 1–16, END = 1–16

■ Standardeinstellung TOP = 1, END = 16



[Referenz]

* Play-Menü / Master Loop Point (→ Seite 46)

[L4] Rotation im Random-Modus

Wenn eine Ebene des Random-Modus ausgewählt ist, können Sie Schleifenformen drehen, indem Sie die [L4]-Taste gedrückt halten und in der Richtung und Geschwindigkeit der gewünschten Drehung mit einem Finger in der Matrix umherfahren.

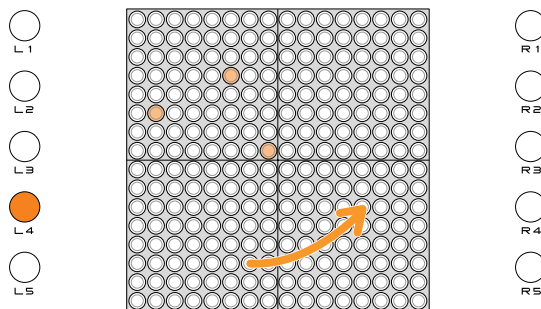
- Rotationsrichtung und Geschwindigkeitseinstellungen gelten für die gleiche Ebene in allen Blöcken.
 - Um die Rotation anzuhalten, halten Sie die LED-Taste gedrückt, oder drücken Sie bei gehaltener [L4]-Taste zweimal dieselbe LED-Taste. Durch Drücken der [CLEAR]-Taste werden nur die aktiven Noten gelöscht; die Rotationsdaten bleiben aktiv, sofern nicht die Rotation angehalten wurde.
 - Einzelne Noten können durch Drücken ihrer LED-Tasten während der Rotation nicht eingegeben oder gelöscht werden.
- Einstellbereich Die Geschwindigkeit, mit der die LED-Tasten gedrückt werden, wird erkannt, und es wird automatisch aus den acht nachstehend aufgelisteten Rotationsgeschwindigkeiten* die nächstgelegene ausgewählt.
- 4 Schläge (384 Clock-Impulse),
 - 3 Schläge (288 Clock-Impulse),
 - 2 Schläge (192 Clock-Impulse),
 - 1 Schlag (96 Clock-Impulse),
 - 3/4 Schlag (72 Clock-Impulse),
 - 1/2 Schlag (48 Clock-Impulse),
 - 1/4 Schlag (24 Clock-Impulse),
 - 1/8 Schlag (12 Clock-Impulse),

* Rotationsgeschwindigkeit: Jede vollständige Rotation besteht aus 32 Schritten, und somit wird in jedem Schritt ein Winkel von 11,25 ° zurückgelegt. Die Rotationsgeschwindigkeit ist als die Anzahl der Schläge zwischen den Schritten festgelegt.

[Referenz]

* Die Länge jedes Schlags kann über den Parameter „Loop Speed“ eingestellt werden (Loop Speed → Seite 29, 51. Master Loop Speed → Seite 45).

■ Standardeinstellung keine



Rotation
Layer[08] [Random]

Nummer der aktuellen Ebene

[Referenz]

* Random-Modus (→ Seite 17)

[L5] Loop Speed

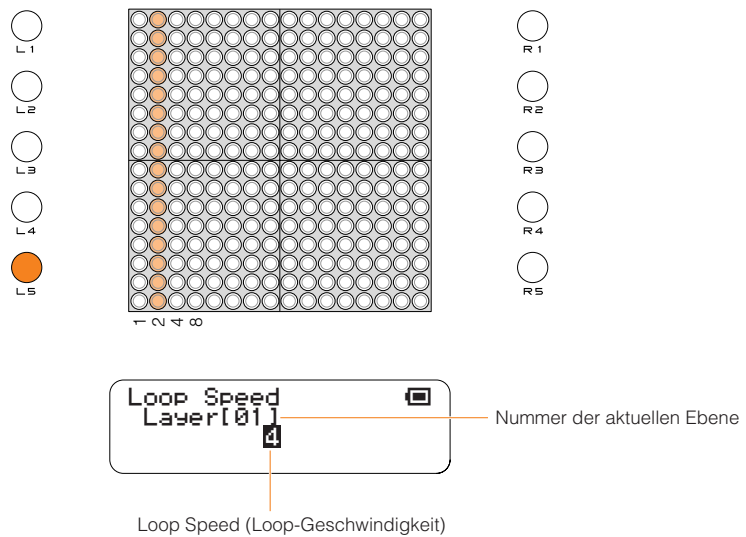
Stellt die Geschwindigkeit der Loop-Wiedergabe ein (die Dauer der Schläge).

Wenn die [L5]-Taste gedrückt wird, leuchtet die LED-Tasten-Spalte auf, die der aktuellen Einstellung entspricht. Es stehen vier Einstellungen zur Verfügung, die über die vier Spalten ganz links auf der Matrix vorgenommen werden: Viertelnoten, Achtelnoten, 16tel-Noten und 32tel-Noten.

Halten Sie die [L5]-Taste gedrückt, und drücken Sie eine Taste in der entsprechenden Spalte. LED-Tasten in anderen Spalten haben keine Wirkung.

- Im Push-Modus nicht verfügbar.
- Diese Einstellung wird geändert, wenn der Parameter „Master Loop Speed“ (alle Ebenen) im Play-Menü geändert wird.

- Einstellbereich 1 (Viertelnote), 2 (Achtelnote), 4 (16tel-Note), 8 (32tel-Note)
- Standardeinstellung 4 (Die Standardeinstellung von Layer 14 ist 8)



[Referenz]

- * Play-Menü / Master Loop Speed (→ Seite 45), Layer-Menü / Loop Speed (→ Seite 51)

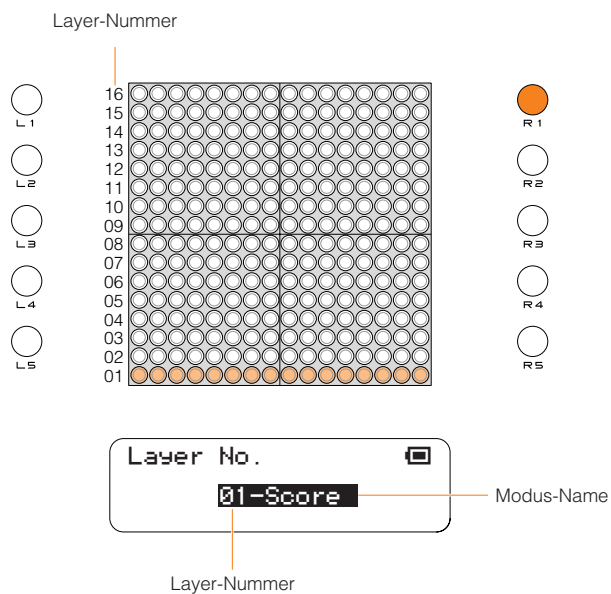
[R1] Layer No.

Wechselt zu einer anderen Ebene.

Wenn die [R1]-Taste gedrückt wird, leuchtet die LED-Tastenreihe auf, die der momentan ausgewählten Ebene entspricht. Die unterste Reihe entspricht Layer 1, die oberste Layer 16. Gleiten Sie, während Sie die [R1]-Taste gedrückt halten, mit dem Finger vertikal über die Matrix oder drücken Sie einfach eine LED-Taste in der entsprechenden Reihe, um die gewünschte Ebene auszuwählen.

Die Nummer der ausgewählten Ebene erscheint außerdem zusammen mit dem Layer-Modus im LC-Display.

- Einstellbereich 1–16
- Standardeinstellung 1



[R2] Master Tempo

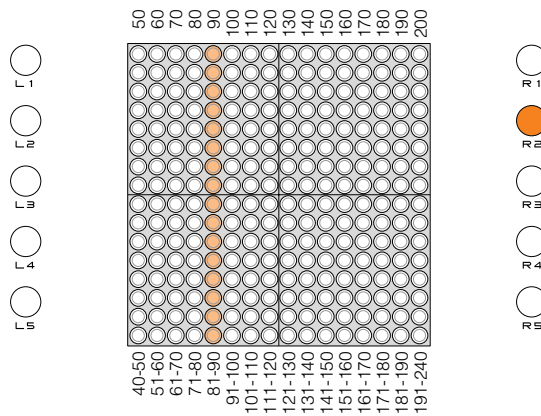
Stellt das Wiedergabetempo für alle Ebenen und alle Blöcke ein.

Wenn die [R2]-Taste gedrückt wird, leuchtet die LED-Tasten-Spalte auf, die der aktuellen Tempoeinstellung entspricht. Gleiten Sie, während Sie die [R2]-Taste gedrückt halten, mit dem Finger horizontal über die Matrix oder drücken Sie einfach eine LED-Taste in der entsprechenden Spalte, um die gewünschte Tempoeinstellung auszuwählen. Durch Verschieben der Linie nach rechts werden schnellere Tempi erzeugt.

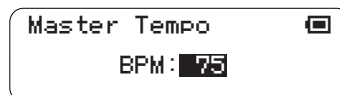
Die LED-Tasten stellen das Tempo in den nachstehend aufgelisteten Schrittgrößen ein. Sie können auch das Jog-Rad zur feineren Einstellung verwenden.

- Einstellbereich 40–240 (50–200 über die LED-Tasten)
- Standardeinstellung 75

Über die LED-Tasten ausgewählte Werte.



Matrix-Anzeige für mit dem Jog-Rad vorgenommene Einstellungen.



[Referenz]

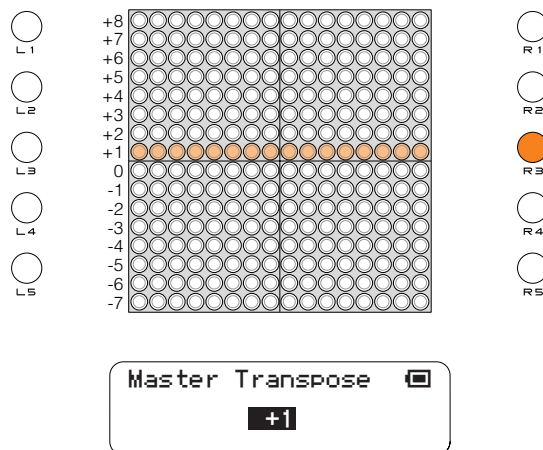
* Play-Menü / Master Tempo (→ Seite 43)

[R3] Master Transpose

Stellt die Tonhöhe der Wiedergabe für alle Ebenen und alle Blöcke in Halbtonschritten ein. Wenn die [R3]-Taste gedrückt wird, leuchtet die LED-Tastenreihe auf, die dem momentan ausgewählten Transpositionswert entspricht. Gleiten Sie, während Sie die [R3]-Taste gedrückt halten, mit dem Finger vertikal über die Matrix oder drücken Sie einfach eine LED-Taste in der entsprechenden Reihe, um den gewünschten Transpositionsgrad auszuwählen. Die achte Reihe von unten erzeugt keine Transposition (eine „0-Einstellung“). Jede Reihe darüber verschiebt die Tonhöhe um die entsprechende Halbtonzahl bis zu „+8“ nach oben, während jede Reihe darunter die Tonhöhe um die entsprechende Halbtonzahl bis zu „-7“ nach unten verlagert.

- Die Änderungen werden nicht auf Noten angewendet, die bereits im Push- oder Solo-Modus wiedergegeben werden, und auch nicht auf die momentan gespielte Noten, wenn eine große Klanglänge festgelegt wurde.

- Einstellbereich -7 – +8 (Halbtonschritte)
- Standardeinstellung 0



[Referenz]

- * Play-Menü / Master Transpose (→ Seite 45)

[R4] Volume

Layer Volume

Ermöglicht die wunschgemäÙe Einstellung jeder Ebene (die Layer-Lautstärke gilt für alle Blöcke gemeinsam).

Wenn die [R4]-Taste gedrückt wird, werden auf der LED-Tasten-Matrix die aktuellen Lautstärkeeinstellungen für alle 16 Ebenen angezeigt. Jede Reihe von LED-Tasten entspricht einer Ebene, beginnend mit Layer 01 in der untersten Reihe.

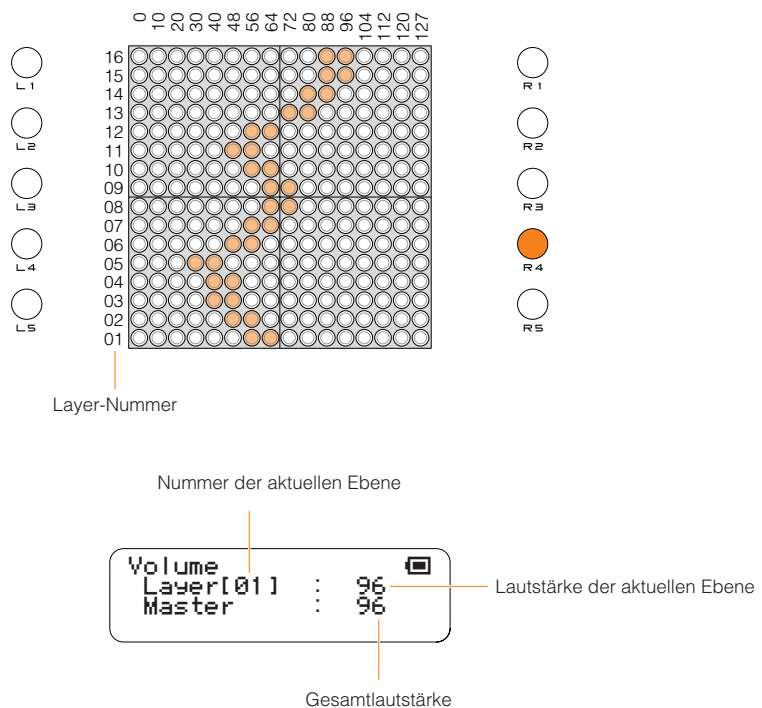
Gleiten Sie, während Sie die [R4]-Taste gedrückt halten, mit dem Finger horizontal über die Reihe, die der einzustellenden Ebene entspricht, um die Lautstärke wunschgemäß einzustellen. Durch Verschieben einer Einstellung nach rechts wird die Lautstärke der entsprechenden Ebene erhöht.

Master Volume

Sie können den Gesamtlautstärkepegel (alle Ebenen) auch bei gedrückt gehaltener [R4]-Taste mit dem Jog-Rad einstellen. Der Gesamtlautstärkewert erscheint nur auf dem LC-Display.

- Einstellbereich Layer-Lautstärke: 0–127
Master-Lautstärke: 0–127
- Standardeinstellung Layer-Lautstärke: 96 (alle Ebenen)
Master-Lautstärke: 96

Der Lautstärkewert wird mit den LED-Tasten eingestellt.



- Informationen zur Einstellung des Grundlautstärkepegels des Instruments finden Sie unter „Hardware Volume“ (→ Seite 43).

[Referenz]

- * Layer-Menü / Volume (→ Seite 50)

[R5] Block No.

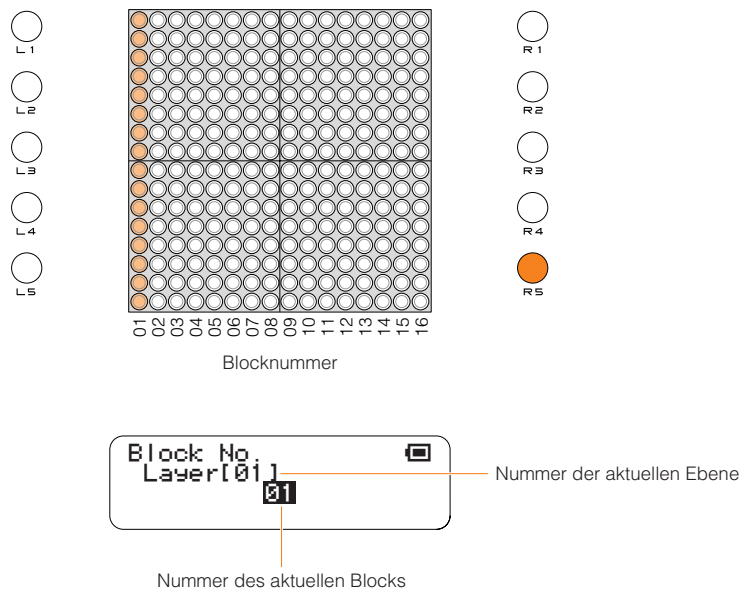
Wechselt zu einem anderen Block.

Wenn die [R5]-Taste gedrückt wird, leuchtet die LED-Tasten-Spalte auf, die dem momentan ausgewählten Block entspricht. Die äußerste linke Spalte entspricht Block 1, die äußerste rechte Spalte Block 16.

Gleiten Sie, während Sie die [R5]-Taste gedrückt halten, mit dem Finger horizontal über die Matrix oder drücken Sie einfach eine LED-Taste in der entsprechenden Spalte, um den gewünschten Block auszuwählen.

- Beim Wechseln von Blöcken im Push-Modus werden die aktiven Noten erneut ausgelöst (d. h. werden erneut von Anfang an gespielt).
- Beim Wechseln von Blöcken im Random-Modus oder Bounce-Modus kehrt der Loop-Punkt in den beiden nachstehend aufgeführten Fällen zum Schleifenanfang zurück:
 - Der eingewechselte Block ist in keinem der drei vorstehend aufgelisteten Modi aktiv.
 - Der eingewechselte Block enthält eine oder mehrere Noten in anderen Positionen als beim aktuellen Block.

- Einstellbereich 1 – 16
- Standardeinstellung 1



Kopieren von Ebenen mit der [R5]-Taste

Durch Gedrückthalten der [R5]-Taste und Ausführen der nachstehend beschriebenen Bedienvorgänge können Sie entweder eine einzelne Ebene oder alle Ebenen vom aktuellen Block in einen anderen Block kopieren.

1. Wenn der aktuelle Block nicht derjenige mit den zu kopierenden Ebenen ist, halten Sie die [R5]-Taste gedrückt und drücken Sie die LED-Taste, die dem gewünschten „Quellblock“ entspricht (die LEDs in der betreffenden Spalte leuchten schwach).
2. Wenn Sie bei gedrückt gehaltener [R5]-Taste mehrmals die unterste LED-Taste in der beleuchteten Spalte drücken, wechseln die LED-Tasten in der beleuchteten Spalte in folgender Reihenfolge zwischen drei Helligkeitsstufen: schwach → mittel → hoch → schwach. Die den jeweiligen Helligkeitsstufen entsprechenden Funktionen sind folgende: schwach = Blockverschiebung, mittel = 1 Ebene kopieren, hoch = alle Ebenen kopieren. Die Vorgehensweisen zum Kopieren von einem oder allen Ebenen sind nachstehend beschrieben.

Um eine einzelne Ebene zu kopieren

Halten Sie bei schwach leuchtenden LED-Tasten die [R5]-Taste gedrückt und drücken Sie einmal die unterste LED-Taste in der beleuchteten Spalte, so dass die LED-Tasten mit mittlerer Helligkeit leuchten, und drücken Sie dann eine LED-Taste in der Spalte, die dem Block entspricht, in den Sie kopieren möchten. Die aktuelle Ebene des Quellblocks wird in die gleiche Ebene des Zielblocks kopiert. Lassen Sie die [R5]-Taste los.

Um alle Ebenen zu kopieren

Halten Sie bei schwach leuchtenden LED-Tasten die [R5]-Taste gedrückt und drücken Sie zweimal die unterste LED-Taste in der beleuchteten Spalte, so dass die LED-Tasten mit hoher Helligkeit leuchten, und drücken Sie dann eine LED-Taste in der Spalte, die dem Block entspricht, in den Sie kopieren möchten. Alle Ebenen des Quellblocks werden in den Zielblock kopiert. Lassen Sie die [R5]-Taste los.

Wenn der Kopiervorgang abgeschlossen ist, wird der Zielblock ausgewählt und die LED-Tasten kehren automatisch auf ihre schwächste Helligkeitsstufe zurück.

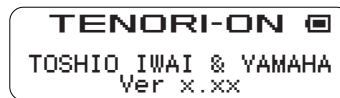
Einstellen von Parametern mit dem Jog-Rad

Zusätzlich zur Verwendung der im vorigen Abschnitt beschriebenen Funktionstasten können Parameter auch über das Jog-Rad und die im LC-Display gezeigten Menüs aufgerufen und mit dem Jog-Rad oder den LED-Tasten bearbeitet werden.

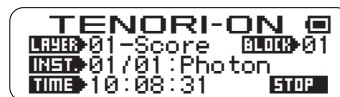
Allgemeine Bedienung

- 1 Nach dem Einschalten erscheint im LCD nach dem anfänglichen Start-Display das Status-Display.

Start-Display

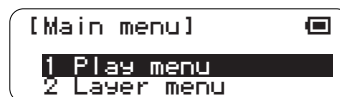
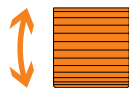


Status-Display



- 2 Wenn Sie das Jog-Rad drehen, während die Statusinformationen angezeigt werden, erscheint das Main-Menü („Main menu“, Hauptmenü).

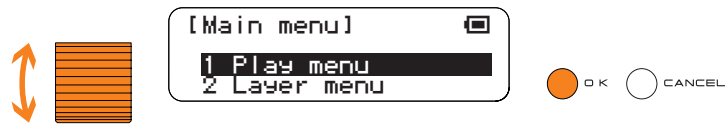
Main-Menü



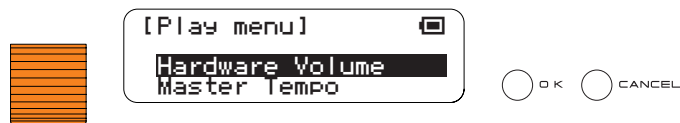
Der momentan ausgewählte Eintrag ist im Display hervorgehoben.
Das Main-Menü enthält die folgenden neun Einträge.

Nr.	Menü	Beschreibung	Seite
1	Play menu	Parameter, die für alle Ebenen und Blöcke gemeinsam gelten.	42
2	Layer menu	Parameter, die für jede Ebene einzeln eingestellt werden können.	48
3	Edit menu	Kopieren, Löschen, Zurücksetzen und weitere Bearbeitungsbefehle.	54
4	Preference menu	Grundeinstellungen für das gesamte Instrument.	59
5	File menu	Speichern und Laden von Datendateien.	62
6	Effect menu	Einstellungen des Reverb- und Chorus-Effekts.	99
7	Interior menu	Nicht spielbezogene Funktionen (Uhr, Song-Wiedergabe).	101
8	System menu	Rücksetzen auf Werkseinstellungen, Formatieren von SD-Speicherkarten und Weiteres.	106
9	Recording menu	Aufnehmen und Speichern von Songs.	109

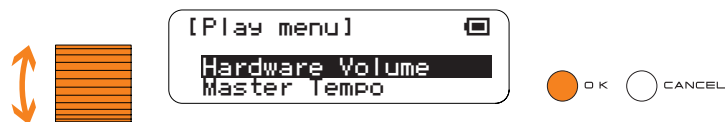
- 3 Drehen Sie das Jog-Rad, um den gewünschten Menüpunkt auszuwählen, und drücken Sie dann die [OK]-Taste, um zum betreffenden Submenü zu gehen.



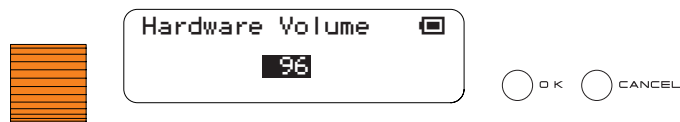
Das Submenü des Play-Menüs



- 4 Wählen Sie einen Parameter aus dem Submenü aus und drücken Sie die [OK]-Taste, um zum Bearbeitungs-Display des betreffenden Parameters zu gehen.



Parameter-Display „Hardware Volume“



- Das Submenü des File-Menüs enthält eine weitere Ebene von Bedienvorgängen, aus denen der gewünschte Vorgang ausgewählt werden muss. Einzelheiten hierzu finden Sie unter „File-Menü“ auf Seite 62.

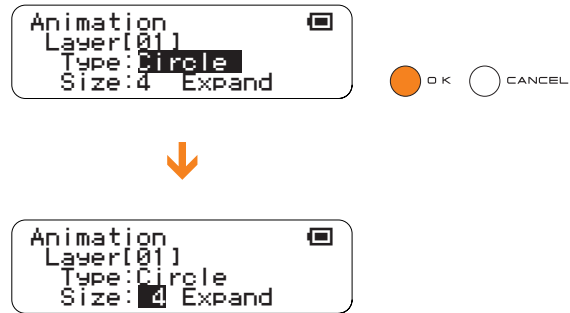
- 5 Im Parameterbearbeitungs-Display ist der aktuelle Parameterwert hervorgehoben und bearbeitungsbereit. Stellen Sie den Parameter mit dem Jog-Rad wunschgemäß ein. Einige Parameter können über die LED-Tasten eingestellt werden.



6 Drücken Sie die [OK]-Taste, um die Bearbeitung zu übernehmen und zur vorigen Menüebene zurückzukehren.

Drücken Sie die [CANCEL]-Taste (Abbrechen), um zur vorigen Menüebene zurückzukehren, ohne Änderungen vorzunehmen.

- Wenn ein Parameterbearbeitungs-Display mehrere Parameter enthält, wird durch Drücken der [OK]-Taste nach der Bearbeitung eines Parameters diese Bearbeitung übernommen und der nächste Parameter im Display hervorgehoben.



7 Navigieren Sie mit der [CANCEL]-Taste aufwärts durch die Menüebenen.

Daten-Speicherung und Initialisierung

Daten, die beim Ausschalten gelöscht werden

■ Spieldaten aller Ebenen und Blöcke

Die aktiven Noten und Einstellungen der Ebenen und Blöcke bleiben beim Ausschalten nicht im Speicher erhalten. Daher müssen Sie, wenn Sie selbst erstellte aktive Notendaten behalten möchten, die auf Seite 69 beschriebene Funktion „Save All Blocks“ verwenden, um sie auf einer SD-Speicherkarte zu speichern.

■ Daten, die in der Spalte „Backup“ der nachstehenden Tabelle als „Save As Default“ (Als Standard speichern) aufgeführt sind


Diese Daten bleiben beim Ausschalten nicht im Speicher erhalten, können aber mit Hilfe der auf Seite 106 beschriebenen Funktion „Save As Default“ als Standardeinstellungen im internen Flash-ROM gespeichert werden. Auf diese Weise gespeicherte Einstellungen werden zu beim Einschalten aufgerufenen Standardeinstellungen.

Als „Automatic Backup“ (Automatische Sicherung) in der Tabellenspalte „Sicherung (Backup)“ aufgeführte Daten werden immer automatisch als beim Einschalten aufzurufende Standardeinstellungen gespeichert, wenn eine Änderung vorgenommen wird.

Initialisierung

Das gesamte System kann mit der auf Seite 108 beschriebenen Funktion „Factory Reset“ auf die werksseitigen Standardeinstellungen zurückgesetzt werden. Zum Zurücksetzen aller aktiven Noten und Einstellungen für alle Ebenen und Blöcke verwenden Sie die auf Seite 58 beschriebene Funktion „Reset All Blocks“ (Alle Blöcke zurücksetzen).

 **Bei Ausführung der Factory-Reset-Funktion werden alle Daten gelöscht. Achten Sie darauf, Daten, die Sie behalten möchten, vorher auf einer SD-Speicherkarte zu speichern.**

 **Alle Ebenen- und Block-Daten werden gelöscht, wenn die Reset-All-Blocks-Funktion ausgeführt wird. Achten Sie darauf, Daten, die Sie behalten möchten, vorher auf einer SD-Speicherkarte zu speichern.**

MenüEinstellungen

Parameter		Sicherung (Backup)	Werksvorgabe	
Play Menu	Hardware Volume	Automatische Sicherung	96	
	Master Tempo	Save As Default	75	
	Master Scale		Ionian	
	Master Transpose		0	
	Master Loop Speed		Kann nicht gesichert werden. Aber da diese Einstellung mit dem Parameter „Loop Speed“ des Layer-Menüs verbunden ist, kann sie mit der Funktion „Save As Default“ als Standard-Layer-Einstellung gespeichert werden.	4
	Master Loop Point	TOP	Kann nicht gesichert werden.	1
		END	Aber da diese Einstellung mit den über die Funktionstasten erreichbaren Loop-Point-Einstellungen verbunden ist, kann sie mit der Funktion „Save As Default“ als Standard-Layer-Einstellung gespeichert werden.	16
	Reset Loop Timing	Kann nicht gesichert werden.	OK	
	Mute	Save As Default	OFF	

Einstellen von Parametern mit dem Jog-Rad Daten-Speicherung und Initialisierung

Parameter			Sicherung (Backup)	Werksvorgabe	
Layer Menu	Instrument	Layer 1	Save As Default	01/01	
		Layer 2		02/15	
		Layer 3		03/01	
		Layer 4		04/08	
		Layer 5		05/03	
		Layer 6		06/10	
		Layer 7		07/10	
		Layer 8		08/05	
		Layer 9		09/01	
		Layer 10		10/13	
		Layer 11		11/12	
		Layer 12		12/01	
		Layer 13		13/01	
		Layer 14		14/04	
		Layer 15		15/02	
		Layer 16		16/02	
	Volume	Layer 1 — 16		96	
	Loop Speed	Layer 1 — 16		4 (The layer 14 default is 8)	
	Sound Length	Layer 1 — 16		100	
	Panpot	Layer 1 — 16		CENTER	
	Animation			Type Layer 1	Circle
				Size Layer 1	3
				Expand/Shrink Layer 1	Expand
				Type Layer 2	Square
				Size Layer 2	3
				Expand/Shrink Layer 2	Expand
				Type Layer 3	Diamond
				Size Layer 3	4
				Expand/Shrink Layer 3	Shrink
				Type Layer 4	Cross
				Size Layer 4	3
				Expand/Shrink Layer 4	Expand
				Type Layer 5	Plus
				Size Layer 5	3
				Expand/Shrink Layer 5	Expand
				Type Layer 6	Circle
				Size Layer 6	4
				Expand/Shrink Layer 6	Shrink
				Type Layer 7	Diamond
				Size Layer 7	5
				Expand/Shrink Layer 7	Expand
				Type Layer 8	Circle
				Size Layer 8	4
				Expand/Shrink Layer 8	Expand
				Type Layer 9	Square
				Size Layer 9	3
				Expand/Shrink Layer 9	Shrink
Type Layer 10			Diamond		
Size Layer 10			4		
Expand/Shrink Layer 10			Expand		
Type Layer 11			Plus		
Size Layer 11			6		
Expand/Shrink Layer 11			Shrink		
Type Layer 12			Circle		
Size Layer 12	5				
Expand/Shrink Layer 12	Expand				
Type Layer 13	Square				
Size Layer 13	4				
Expand/Shrink Layer 13	Expand				

Einstellen von Parametern mit dem Jog-Rad Einstellungen der Funktionstasten

Parameter			Sicherung (Backup)	Werksvorgabe		
Layer Menu	Animation	Expand/Shrink Layer 14	Save As Default	None		
		Type Layer 15		Circle		
		Size Layer 15		3→4→5		
		Expand/Shrink Layer 15		Expand/Shrink		
		Type Layer 16		Vertical Line		
		Size Layer 16		1		
		Expand/Shrink Layer 16		None		
Edit Menu	-		-	-		
Preference Menu	Quantize	-	Automatische Sicherung	ON		
	Push Sensitivity			120		
	Master Tuning			0		
	Local Control			ON		
	Synchronize			MASTER		
	Loop Indicator			ON		
File Menu	-		-	-		
Effect Menu	Reverb Type	-	Automatische Sicherung	HALL1		
	Reverb Param			40		
	Chorus Type			NO EFFECT		
	Chorus Param			0		
Interior Menu	Interior START	-	Automatische Sicherung	-		
	Interior Type			Song (DEMO)		
	Saver Type			Interior		
	Saver Time			10		
	Time Signal On/Off			OFF		
	Alarm On/Off			0		
	Set Alarm				Hour	
				Minute		
	Save As Time Signal			Keine	-	
	Save As Alarm				07	
	Clock Adjust			Year	Automatische Sicherung (Wenn die Uhrbatterie leer ist, wird die Uhr auf „07/01/01 00:00:00“ zurückgesetzt.)	01
				Month		0
				Day		
Hour						
Minute						
Second						
System Menu	Save As Default	-	-	-		
	SD Format					
	Owner Name			Automatische Sicherung	"No Name"	
	Version Check			-	-	
	Factory Reset					
Recording Menu	-		-	-		

Einstellungen der Funktionstasten

Parameter			Sicherung (Backup)	Werksvorgabe
Common	Layer No		Save As Default	1
	Block No			1
	Master Volume			96
Layer	Octave	Layer 1 — 16	-	0
	Loop Point	TOP Layer 1 — 16		1
		END Layer 1 — 16		16

■ Play Menu

Das Play-Menü („Play menu“, Spielmenü) gibt Zugriff auf Spielparameter, die für alle Ebenen und alle Blöcke gelten.

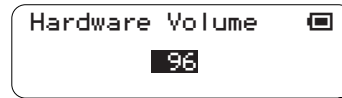
Das Submenü des Play-Menüs enthält die folgenden 8 Elemente.

1.	Hardware Volume (Hardware-Lautstärke)	Seite 43
2.	Master Tempo (Gesamt-Tempo)	Seite 43
3.	Master Scale (Gesamt-Tonleiter)	Seite 44
4.	Master Transpose (Gesamt-Transponierung)	Seite 45
5.	Master Loop Speed (Loop-Geschwindigkeit für alle Ebenen und Blöcke)	Seite 45
6.	Master Loop Point (Loop-Punkte für alle Ebenen und Blöcke)	Seite 46
7.	Reset Loop Timing (Loop-Timing zurücksetzen)	Seite 46
8.	Mute (Stummschaltung)	Seite 47

Verwenden Sie das Jog-Rad, um einen Menüpunkt des Submenüs zu markieren, und drücken Sie dann die [OK]-Taste, um das entsprechende Parameterbearbeitungs-Display aufzurufen.



1. Hardware Volume



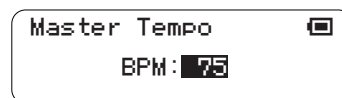
Stellt die Hardware-Lautstärke ein.

- Einstellbereich 0 – 127
- Standardeinstellung 96
- LED-Tasten Keine Anzeige

[Referenz]

* Layer-Menü / Volume (→ Seite 50)

2. Master Tempo



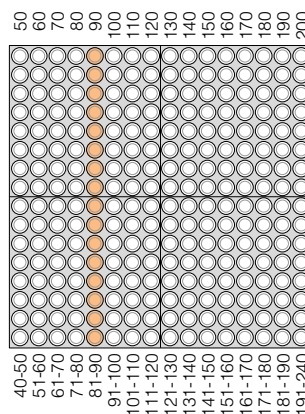
Stellt das Gesamt-Tempo für alle Ebenen und Blöcke ein.

Dieses Display erscheint auch, wenn die [R2]-Taste gedrückt wird.

Die LED-Tasten können verwendet werden, um Einstellungen in den nachstehend gezeigten Schrittgrößen vorzunehmen, während das Jog-Rad zur Feineinstellung verwendet wird.

- Einstellbereich 40 – 240
- Standardeinstellung 75
- LED-Tasten Die Werte werden auf der LED-Tasten-Matrix wie nachstehend abgebildet angezeigt. Einstellungen können in Zehnerschritten von 50 bis 200 über die LED-Tasten vorgenommen werden.

Über die LED-Tasten verfügbare Tempoeinstellungen

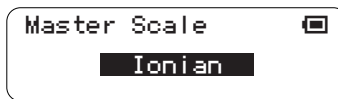


Anzeige der LED-Tasten-Matrix für die mit dem Jog-Rad vorgenommenen Tempoeinstellungen

[Referenz]

* Funktionstaste [R2] (→ Seite 31)

3. Master Scale



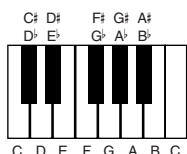
Stellt die Master-Tonleiter für alle Ebenen und Blöcke ein.

- Die Änderungen werden nicht auf Noten angewendet, die bereits im Push- oder Solo-Modus wiedergegeben werden, und auch nicht auf die momentan gespielte Noten, wenn eine große Klanglänge festgelegt wurde.
- Einstellbereich Ionian (Jonisch), Dorian (Dorisch), Phrygian (Phrygisch), Lydian (Lydisch), Mixolydian (Mixolydisch), Aeolian (Äolisch), Locrian (Lokrisch), Chromatic (Chromatisch), OKINAWA
- Standardeinstellung Ionian (Jonisch)
- LED-Tasten Keine Anzeige

Notenzuordnungen für die einzelnen Tonleitern

Octave = 0, Transpose = 0, Center Note = C3

Ionian	Dorian	Phrygian	Lydian	Mixolydian	Aeolian	Locrian	Chromatic	OKINAWA
D5 (86)	D5 (86)	D \flat 5 (85)	D5 (86)	D5 (86)	D5 (86)	D \flat 5 (85)	D \sharp 4/E \flat 4 (75)	C6 (96)
C5 (84)	C5 (84)	C5 (84)	C5 (84)	C5 (84)	C5 (84)	C5 (84)	D4 (74)	B5 (95)
B4 (83)	B \flat 4 (82)	B \flat 4 (83)	B4 (83)	B \flat 4 (82)	B \flat 4 (82)	B \flat 4 (82)	C \sharp 4/D \flat 4 (73)	G5 (91)
A4 (81)	A4 (81)	A \flat 4 (80)	A4 (81)	A4 (81)	A \flat 4 (80)	A \flat 4 (80)	C4 (72)	F5 (89)
G4 (79)	G4 (79)	G4 (79)	G4 (79)	G4 (79)	G4 (79)	G \sharp 4 (78)	B3 (71)	E5 (88)
F4 (77)	F4 (77)	F4 (77)	F \sharp 4 (78)	F4 (77)	F4 (77)	F4 (77)	A \sharp 3/B \flat 3 (70)	C5 (84)
E4 (76)	E \flat 4 (75)	E \flat 4 (75)	E4 (76)	E4 (76)	E \flat 4 (75)	E \flat 4 (75)	A3 (69)	B4 (83)
D4 (74)	D4 (74)	D \flat 4 (73)	D4 (74)	D4 (74)	D4 (74)	D \flat 4 (73)	G \sharp 3/A \flat 3 (68)	G4 (79)
C4 (72)	C4 (72)	C4 (72)	C4 (72)	C4 (72)	C4 (72)	C4 (72)	G3 (67)	F4 (77)
B3 (71)	B \flat 3 (70)	B \flat 3 (70)	B3 (71)	B \flat 3 (70)	B \flat 3 (70)	B \flat 3 (70)	F \sharp 3/G \flat 3 (66)	E4 (76)
A3 (69)	A3 (69)	A \flat 3 (68)	A3 (69)	A3 (69)	A \flat 3 (68)	A \flat 3 (68)	F3 (65)	C4 (72)
G3 (67)	G3 (67)	G3 (67)	G3 (67)	G3 (67)	G3 (67)	G \flat 3 (66)	E3 (64)	B3 (71)
F3 (65)	F3 (65)	F3 (65)	F \sharp 3 (66)	F3 (65)	F3 (65)	F3 (65)	D \sharp 3/E \flat 3	G3 (67)
E3 (64)	E \flat 3 (63)	E \flat 3 (63)	E3 (64)	E3 (64)	E \flat 3 (63)	E \flat 3 (63)	D3 (62)	F3 (65)
D3 (62)	D3 (62)	D \flat 3 (61)	D3 (62)	D3 (62)	D3 (62)	D \flat 3 (61)	C \sharp 3/D \flat 3 (61)	E3 (64)
C3 (60)	C3 (60)	C3 (60)	C3 (60)	C3 (60)	C3 (60)	C3 (60)	C3 (60)	C3 (60)



4. Master Transpose

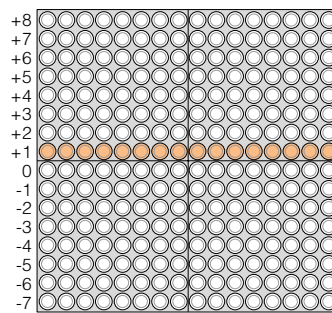


Stellt die Transposition für alle Ebenen und Blöcke ein.

Dieses Display erscheint auch, wenn die [R3]-Taste gedrückt wird.

- Die Änderungen werden nicht auf Noten angewendet, die bereits im Push- oder Solo-Modus wiedergegeben werden, und auch nicht auf die momentan gespielte Noten, wenn eine große Klanglänge festgelegt wurde.

- Einstellbereich -7 – +8 (Halbtonschritte)
- Standardeinstellung 0
- LED-Tasten Die Werte werden auf der LED-Tasten-Matrix wie nachstehend abgebildet angezeigt. Einstellungen können über die LED-Tasten vorgenommen werden.

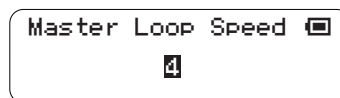


Die achte Reihe von unten erzeugt keine Transposition (eine „0-Einstellung“). Jede Reihe darüber verschiebt die Tonhöhe um die entsprechende Halbtonzahl bis zu „+8“ nach oben, während jede Reihe darunter die Tonhöhe um die entsprechende Halbtonzahl bis zu „-7“ nach

[Referenz]

- * Funktionstaste [R3] (→ Seite 32)

5. Master Loop Speed



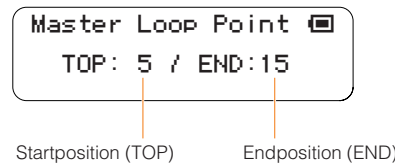
Stellt die Loop-Geschwindigkeit (die Dauer eines einzelnen Schlags) für alle Ebenen und Blöcke ein.

- Einstellbereich 1 (Viertelnote), 2 (Achtelnote), 4 (16tel-Note), 8 (32tel-Note)
- Standardeinstellung 4
- LED-Tasten Keine Anzeige

[Referenz]

- * Layer-Menü / Loop Speed (→ Seite 51)

6. Master Loop Point



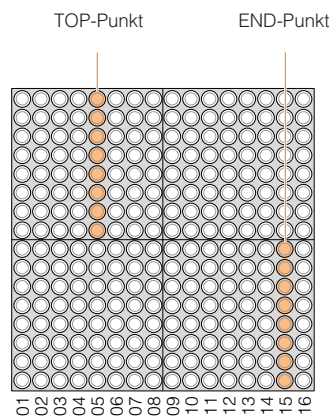
Stellt den Start- (TOP) und den Endpunkt (END) für alle Ebenen und Blöcke ein.

Die Punkte TOP und END gehören mit zur Schleife.

Die Punkte TOP und END werden über die LED-Tasten eingestellt, und das Jog-Rad verschiebt den gesamten Loop-Bereich nach vorn oder nach hinten.

- Der END-Punkt kann nicht an eine Position vor dem TOP-Punkt (links vom TOP-Punkt) verschoben werden. Der END-Punkt kann an die gleiche Stelle wie der TOP-Punkt verschoben werden, was eine 1-Schlag-Schleife erzeugt.

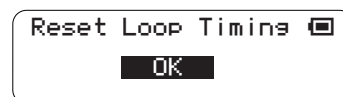
- Einstellbereich TOP = 1 – 16, END = 1 – 16
- Standardeinstellung TOP = 1, END = 16
- LED-Tasten Der TOP-Punkt wird durch eine beleuchtete Halbspalte in der oberen Matrixhälfte angezeigt, der END-Punkt durch eine beleuchtete Halbspalte in der unteren Matrixhälfte (siehe unten). TOP- und END-Punkt werden über die LED-Tasten eingestellt.



[Referenz]

* Funktionstaste [L4] (→ Seite 27)

7. Reset Loop Timing



Setzt die aktuelle Wiedergabeposition für alle Ebenen und Blöcke auf den Startpunkt TOP der Schleife zurück.

- Einstellbereich OK, CANCEL (Abbrechen)
- Standardeinstellung OK
- LED-Tasten Keine Anzeige

8. Mute



Wenn diese Funktion eingeschaltet ist (ON), ist die gesamte Klanguausgabe stummgeschaltet.

- Einstellbereich ON (Ein), OFF (Aus)
- Standardeinstellung OFF
- LED-Tasten Keine Anzeige

■ Layer Menu

Das Layer-Menü („Layer menu“, Ebenen-Menü) gibt Zugriff auf Parameter, die für einzelne Ebenen (englisch: „Layers“) gelten.

Die Parameter des Layer-Menüs beeinflussen die momentan ausgewählte Ebene.

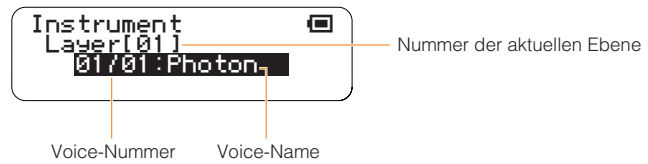
Das Submenü des Layer-Menüs enthält die folgenden 6 Elemente.

1. Instrument	Seite 49
2. Volume (Lautstärke)	Seite 50
3. Loop Speed (Loop-Geschwindigkeit)	Seite 51
4. Sound Length (Klanglänge)	Seite 52
5. Panpot (Position im Stereoklangbild)	Seite 53
6. Animation	Seite 53

Verwenden Sie das Jog-Rad, um einen Menüpunkt des Submenüs zu markieren, und drücken Sie dann die [OK]-Taste, um das entsprechende Parameterbearbeitungs-Display aufzurufen.



1. Instrument



Wählt die Voice aus, die in der aktuellen Ebene gespielt werden soll.

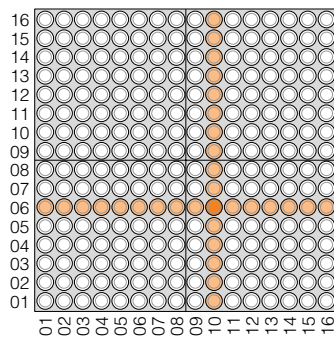
Dieses Display erscheint auch, wenn die [R1]-Taste gedrückt wird.

Eine vollständige Aufstellung der Voice-Nummern und -Namen finden Sie in der Voice-Liste auf [Seite 119](#).

Die Voices Nummer <01/16>, <02/16> und <03/16> sind User-Voices (Anwender-Voices).

- Wenn nach einer voreingestellten Preset-Voice eine User-Voice ausgewählt wird, ändert sich der Parameter „Sound Length“ (→ [Seite 52](#)) auf 1000 (ms). Umgekehrt ändert sich, wenn nach einer Preset-Voice eine User-Voice ausgewählt wird, die Klanglänge für alle anderen Voices auf 100 (ms).
- Die Änderungen werden nicht auf Noten angewendet, die bereits im Push- oder Solo-Modus wiedergegeben werden, und auch nicht auf die momentan gespielte Noten, wenn eine große Klanglänge festgelegt wurde.

- Einstellbereich Vertikale Achse: 01 — 16
Horizontale Achse: 01 — 16
- Standardeinstellung Für jede Ebene verschieden
- LED-Tasten Die aktuelle Voice wird durch den Schnittpunkt der beleuchteten Reihe und Spalte angezeigt. Mit den LED-Tasten kann eine andere Voice ausgewählt werden.

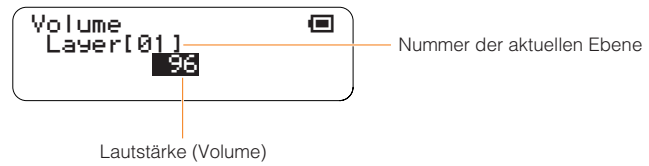


Der Schnittpunkt der gekreuzten Linien ist die Nummer der aktuellen Voice (in diesem Beispiel): „06/10“.

[Referenz]

* Funktionstaste [L1] (→ [Seite 24](#)), Voice-Liste (→ [Seite 119](#))

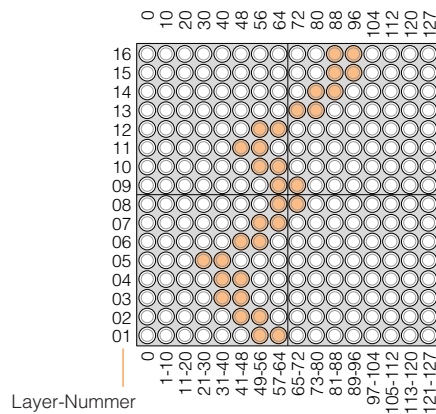
2. Volume



Stellt die Lautstärke einzelner Ebenen ein (die Layer-Lautstärke gilt für alle Blöcke gemeinsam). Anzeige und Bedienung der LED-Tasten-Matrix sind identisch mit denjenigen der [R4]-Taste. Mit den LED-Tasten kann die Lautstärke aller 16 Ebenen eingestellt werden. Die LED-Tasten stellen die Lautstärke in den nachstehend gezeigten Schrittgrößen ein, während das Jog-Rad zur Feineinstellung verwendet werden kann.

- Einstellbereich 0 – 127
- Standardeinstellung 96 (alle Ebenen)
- LED-Tasten Jede Reihe von LED-Tasten entspricht einer Ebene, während die horizontale Achse dem Lautstärkepegel entspricht (siehe nachstehende Abbildung). Mit den LED-Tasten kann die Lautstärke der entsprechenden Ebene eingestellt werden.

Der Lautstärkewert wird mit den LED-Tasten eingestellt.

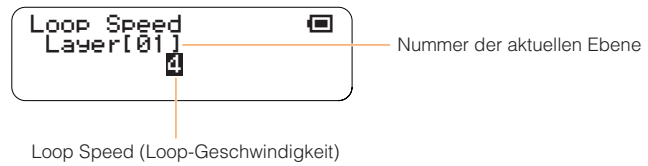


Anzeige der LED-Tasten-Matrix für die mit dem Jog-Rad vorgenommenen Layer-Lautstärkeinstellungen.

[Referenz]

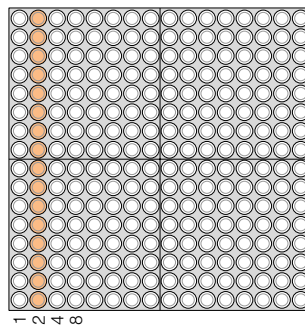
* Funktionstaste [R4] (→ Seite 33)

3. Loop Speed



Stellt die Geschwindigkeit der Loop-Wiedergabe ein (die Dauer der Schläge).
Dieses Display erscheint auch, wenn die [L5]-Taste gedrückt wird.

- Diese Einstellung wird geändert, wenn der Parameter „Master Loop Speed“ (alle Ebenen) im Play-Menü geändert wird.
- Einstellbereich 1 (Viertelnote), 2 (Achtelnote), 4 (16tel-Note), 8 (32tel-Note)
- Standardeinstellung 4 (Die Standardeinstellung von Layer 14 ist 8)
- LED-Tasten Die vier äußersten linken Matrixspalten entsprechen den verfügbaren Einstellungen: Viertelnoten, Achtelnoten, 16tel-Noten und 32tel-Noten. Drücken Sie eine LED-Taste in einer dieser Spalten, um die entsprechende Einstellung vorzunehmen. LED-Tasten in anderen Spalten haben keine Wirkung.

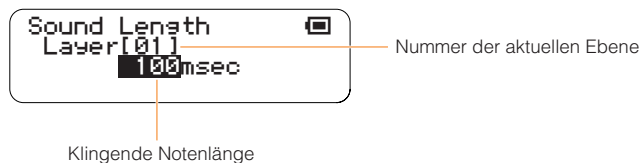


Einstellungen werden durch eine beleuchtete Spalte angezeigt.

[Referenz]

* Play-Menü / Master Loop Speed (→ Seite 45), Funktionstaste [L5] (→ Seite 29)

4. Sound Length



Stellt die klingende Notenlänge (Klangdauer des Sounds) ein.

Diese Einstellung gilt für alle aktiven Noten in der aktiven Ebene.

Die LED-Tasten stellen die Klangdauer in den nachstehend aufgelisteten Schrittgrößen ein.

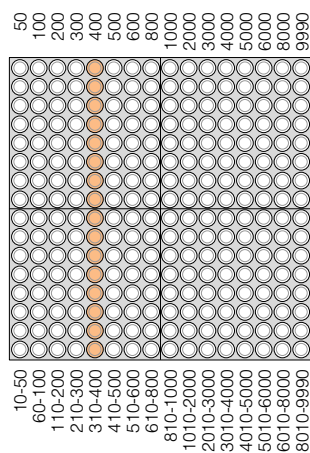
Sie können auch das Jog-Rad verwenden, um feinere Einstellungen in Schritten von +/-10 Millisekunden vorzunehmen.

Dieses Display erscheint auch, wenn die [L2]-Taste gedrückt wird.

- Je nach der verwendeten Voice hat das Einstellen einer kürzeren Klangdauer möglicherweise keine Wirkung, oder das Ändern der Klangdauer kann zu einem ungleichmäßigen Klang führen. Außerdem beträgt die Höchstlänge von User-Voices 0,97 Sekunden, und die Einstellung einer größeren Klangdauer hat keine Wirkung.

- Einstellbereich 10 ms – 9990 ms
- Standardeinstellung 100 ms (alle Ebenen)
- LED-Tasten Die ausgewählten Werte werden wie nachstehend dargestellt angezeigt. Einstellungen auch können über die LED-Tasten vorgenommen werden.

Über die LED-Tasten ausgewählte Werte.

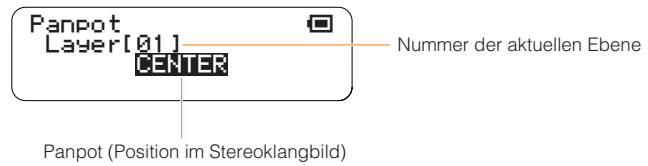


Matrix-Anzeige für mit dem Jog-Rad vorgenommene Einstellungen.

[Referenz]

* Funktionstaste [L2] (→ Seite 25)

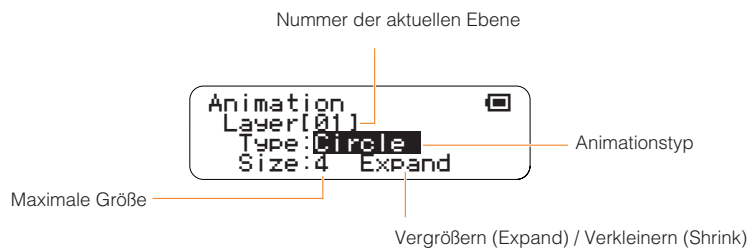
5. Panpot



Stellt die Position im Stereopanorama für die aktuelle Ebene ein.

- Einstellbereich L64 – L01, CENTER, R01 – R63
- Standardeinstellung CENTER (alle Ebenen)
- LED-Tasten Keine Anzeige

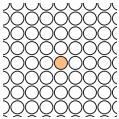
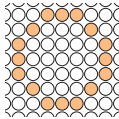
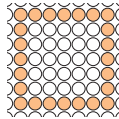
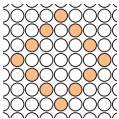
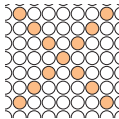
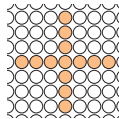
6. Animation



Stellt den Typ der Lichtanimation ein, der aktive Noten begleitet, sowie ob die Animation größer oder kleiner wird und ihre Maximalgröße.

Diese Einstellungen gelten für die aktuelle Ebene.

- Einstellbereich Type:

Simple (Einfach)	Circle (Kreis)	Square (Quadrat)
		
Diamond (Raute)	Cross (Kreuz)	Plus (Plus-Zeichen)
		

Size (Größe): 1–22 (Maximale Vergrößerungs- oder Verkleinerungsgröße), Expand (Vergrößern), Shrink (Verkleinern)

- Standardeinstellung Für jede Ebene verschieden
- LED-Tasten Keine Anzeige

■ Edit Menu

Das Edit-Menü („Edit menu“, Bearbeitungsmenü) gibt Zugriff auf Bearbeitungsfunktionen wie Kopieren, Löschen und Zurücksetzen.

Das Submenü des Edit-Menüs enthält die folgenden 6 Elemente.

1.	Copy this Block (Diesen Block kopieren)	Seite 55
2.	Clear this Block (Diesen Block löschen)	Seite 55
3.	Copy this Layer (Diese Ebene kopieren)	Seite 56
4.	Clear this Layer (Diese Ebene löschen)	Seite 57
5.	Clear All Blocks (Alle Blöcke löschen)	Seite 57
6.	Reset All Blocks (Alle Blöcke zurücksetzen)	Seite 58

Verwenden Sie das Jog-Rad, um einen Menüpunkt des Submenüs zu markieren, und drücken Sie dann die [OK]-Taste, um das entsprechende Parameterbearbeitungs-Display aufzurufen.



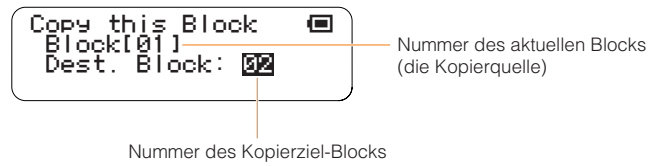
Die Undo-Funktion (Rückgängig machen)

Wenn Sie die [OK]-Taste drücken, um einen Kopier-, Lösch- oder Rücksetzvorgang des Edit-Menüs auszuführen, erscheint nach Beendigung der Kopier-, Lösch- oder Rücksetzfunktion das nachstehend gezeigte „UNDO“-Display. Um die soeben ausgeführte Funktion rückgängig zu machen, drücken Sie die [OK]-Taste; um fortzufahren, ohne die Funktion rückgängig zu machen, drücken Sie eine LED-Taste, die [CANCEL]-Taste (Abbrechen) oder die [CLEAR]-Taste (Löschen).



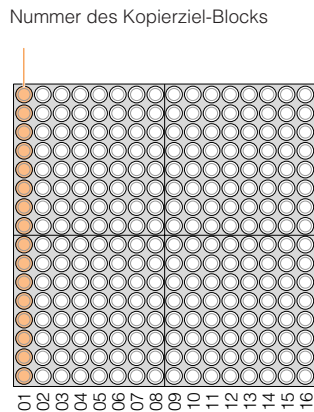
- Das UNDO-Display verschwindet nach 15 Sekunden, wenn in diesem Zeitraum kein Vorgang ausgeführt wird.
- Das Undo-Display erscheint nicht, wenn die [CLEAR]-Taste gedrückt wird (kurz oder lang), um alle aktiven Noten aus der Ebene zu löschen.

1. Copy this Block



Kopiert alle aktiven Noten aller Ebenen des aktuellen Blocks in einen anderen Block. Geben Sie die Nummer des Zielblocks an, und drücken Sie dann die [OK]-Taste. Drücken Sie die [CANCEL]-Taste, um den Kopiervorgang abzubrechen.

- Einstellbereich 1–16
- LED-Tasten Die Nummer des Kopierziel-Blocks wird wie nachstehend dargestellt angezeigt. Die Nummer des Zielblocks kann auch über die LED-Tasten eingestellt werden.



2. Clear this Block



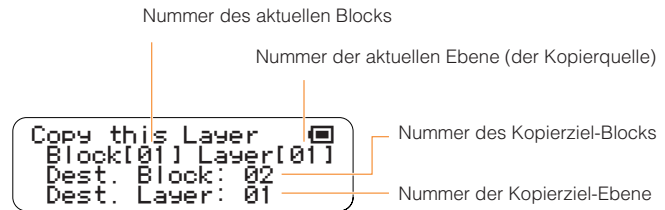
Löscht alle aktiven Noten aller Ebenen des aktuellen Blocks. Drehen Sie das Jog-Rad, damit „OK“ angezeigt wird, falls dies nicht bereits der Fall ist, und drücken Sie dann die [OK]-Taste.

Um den Löschvorgang abzubrechen, drücken Sie entweder die [CANCEL]-Taste oder drehen Sie das Jog-Rad, bis „CANCEL“ angezeigt wird, und drücken Sie die [OK]-Taste.

- Diese Funktion löscht die aktiven Noten, wirkt aber nicht auf die Rotationsdaten des Random-Modus, die aktiv bleiben. Die LED-Tasten können nicht zur Noteneingabe verwendet werden, während die Rotation aktiv ist. Informationen zum Anhalten der Rotation finden Sie im Abschnitt „Rotation“ (→ Seite 28).

- Einstellbereich OK, CANCEL (Abbrechen)
- Standardeinstellung OK
- LED-Tasten Bei Ausführung des Löschvorgangs wird eine Animation angezeigt

3. Copy this Layer



Kopiert alle aktiven Noten der aktuellen Ebene im aktuellen Block in eine Ebene eines anderen Blocks. Diese Funktion funktioniert nur zwischen Ebenen, die den gleichen Spielmodus haben.

Beispiel: Sie können von Layer 1 (Score-Modus) in Layer 7 (Score-Modus) kopieren, nicht aber von Layer 1 (Score-Modus) in Layer 8 (Random-Modus).

Wählen Sie mit den LED-Tasten die Nummer von Kopierziel-Block und -Ebene aus (zum Auswählen des Kopierziel-Blocks können Sie auch das Jog-Rad verwenden).

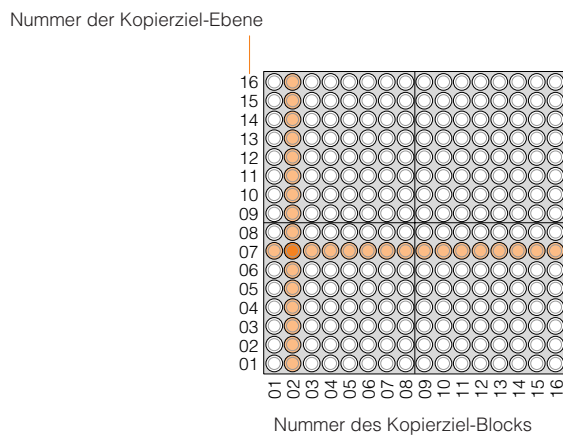
Wenn Zielblock und -Ebene ausgewählt sind, drücken Sie die [OK]-Taste, um den Kopiervorgang auszuführen.

Drücken Sie zum Abbrechen des Vorgangs die [CANCEL]-Taste.

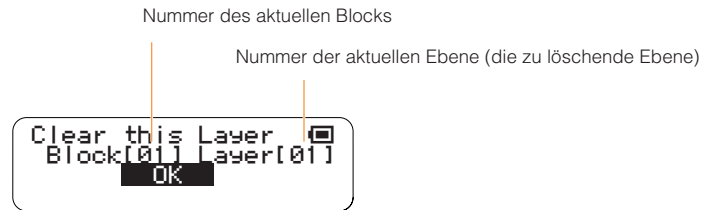
- Wenn die Kopierquell-Ebene einen anderen Spielmodus hat als die Ziel-Ebene, erscheint die Meldung „Mode different. Can't copy!“ (Anderer Modus. Kann nicht kopieren!). Drücken Sie entweder die [CANCEL]- oder die [OK]-Taste, um zum Edit-Menü zurückzukehren.

- Einstellbereich Dest. Block (Zielblock): 1–16,
Dest. Layer (Ziel-Ebene): 1–16
- Standardeinstellung Der momentan ausgewählte Block und Layer
- LED-Tasten Die Spalten entsprechen den Blocknummern und die Reihen den Layer-Nummern wie nachstehend dargestellt. Der Schnittpunkt zwischen den beleuchteten horizontalen und vertikalen Linien zeigt die Nummern von Ziel-Block und -Ebene an.

In diesem Beispiel ist das der ausgewählte Kopierziel-Block 2, Layer 7.



4. Clear this Layer



Löscht alle aktiven Noten des aktuellen Blocks und der aktuellen Ebene. Dieser Vorgang erzeugt das gleiche Ergebnis wie ein kurzes Drücken der [CLEAR]-Taste.

Drehen Sie das Jog-Rad, damit „OK“ angezeigt wird, falls dies nicht bereits der Fall ist, und drücken Sie dann die [OK]-Taste.

Um den Löschvorgang abubrechen, drücken Sie entweder die [CANCEL]-Taste oder drehen Sie das Jog-Rad, bis „CANCEL“ angezeigt wird, und drücken Sie die [OK]-Taste.

- Diese Funktion löscht die aktiven Noten, wirkt aber nicht auf die Rotationsdaten des Random-Modus, die aktiv bleiben. Die LED-Tasten können nicht zur Noteneingabe verwendet werden, während die Rotation aktiv ist. Informationen zum Anhalten der Rotation finden Sie im Abschnitt „Rotation“ (→ Seite 28).

- Einstellbereich OK, CANCEL (Abbrechen)
- Standardeinstellung OK
- LED-Tasten Bei Ausführung des Löschvorgangs wird eine Animation angezeigt

5. Clear All Blocks



Löscht alle aktiven Noten aller Ebenen und Blöcke. Dieser Vorgang erzeugt das gleiche Ergebnis wie ein langes Drücken der [CLEAR]-Taste.

Drehen Sie das Jog-Rad, damit „OK“ angezeigt wird, falls dies nicht bereits der Fall ist, und drücken Sie dann die [OK]-Taste.

Um den Löschvorgang abubrechen, drücken Sie entweder die [CANCEL]-Taste oder drehen Sie das Jog-Rad, bis „CANCEL“ angezeigt wird, und drücken Sie die [OK]-Taste.

- Einstellbereich OK, CANCEL (Abbrechen)
- Standardeinstellung OK
- LED-Tasten Bei Ausführung des Löschvorgangs wird eine Animation angezeigt

6. Reset All Blocks



Löscht für alle Blöcke und Ebenen alle aktiven Noten und initialisiert alle Einstellungen. Drehen Sie das Jog-Rad, damit „OK“ angezeigt wird, falls dies nicht bereits der Fall ist, und drücken Sie dann die [OK]-Taste.

Um den Löschvorgang abubrechen, drücken Sie entweder die [CANCEL]-Taste oder drehen Sie das Jog-Rad, bis „CANCEL“ angezeigt wird, und drücken Sie die [OK]-Taste.

- Einstellbereich OK, CANCEL (Abbrechen)
- Standardeinstellung OK
- LED-Tasten Bei Ausführung des Rücksetzvorgangs wird eine Animation angezeigt

■ Preference Menu

Das Preference-Menü („Preference menu“, Voreinstellungsmenü) gibt Zugriff auf Grundeinstellungen, die für das gesamte Instrument gelten.

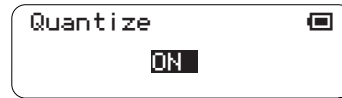
Das Submenü des Preference-Menüs enthält die folgenden 6 Elemente.

1. Quantize (Quantisierung)	Seite 60
2. Push Sensitivity (Druckempfindlichkeit)	Seite 60
3. Master Tuning (Gesamtstimmung)	Seite 60
4. Local Control (Lokalsteuerung)	Seite 61
5. Synchronize (Synchronisieren)	Seite 61
6. Loop Indicator (Loop-Anzeige)	Seite 61

Verwenden Sie das Jog-Rad, um einen Menüpunkt des Submenüs zu markieren, und drücken Sie dann die [OK]-Taste, um das entsprechende Parameterbearbeitungs-Display aufzurufen.



1. Quantize

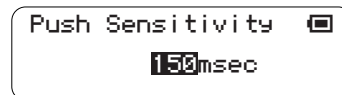


Diese Einstellung gilt für Layer 16 (Solo-Modus).

Wenn sie aktiviert ist (ON), wird das Wiederholungs-Timing der im Solo-Modus gespielten Noten mit dem Wiedergabetiming im Score-Modus (Layer 1–7) synchronisiert.

- Einstellbereich ON (Ein), OFF (Aus)
- Standardeinstellung ON
- LED-Tasten Keine Anzeige

2. Push Sensitivity

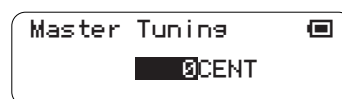


Stellt die Zeit für einen langen Druck auf die LED-Tasten ein.

Das TENORI-ON erkennt einen Tastendruck als „langen Druck“, wenn die Taste länger als die festgelegte Push-Sensitivity-Einstellung gedrückt wird.

- Einstellbereich 50–500 (Millisekunden)
- Standardeinstellung 120 (Millisekunden)
- LED-Tasten Keine Anzeige

3. Master Tuning

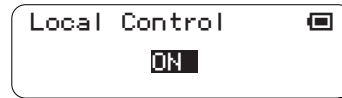


Die Gesamtstimmung für den internen MIDI-Klangerzeuger und die User-Voices (Anwender-Voices).

Dieser Parameter hat keine Wirkung auf die User-Voices (Nummer <01/16,> <02/16,> und <03/16>).

- Einstellbereich –100 bis +100 (Cents)
- Standardeinstellung 0 (Cents)
- LED-Tasten Keine Anzeige

4. Local Control



Bestimmt, ob die die Spieleingaben (Daten) des TENORI-ON den internen MIDI-Klangerzeuger steuern (ON) oder nicht (OFF).

Bei Einstellung „OFF“ (Aus) wird über Lautsprecher und Kopfhörerbuchse des TENORI-ON kein Klang ausgegeben, aber es werden trotzdem Spieldaten über die MIDI-Buchse übertragen. Außerdem erzeugen die LED-Tasten keinen Klang, wenn sie bedient werden, während dieser Parameter auf „OFF“ eingestellt ist.

- Einstellbereich ON, OFF
- Standardeinstellung ON
- LED-Tasten Keine Anzeige

5. Synchronize

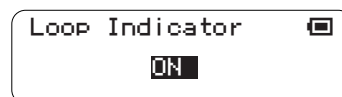


Stellt den Master- oder Slave-Status mehrerer TENORI-ON-Einheiten ein, die über eine MIDI-Verbindung synchronisiert werden sollen. Das „Master-TENORI-ON“ ist der Taktgeber für alle „Slave-TENORI-ON-Einheiten“.

- Ein als Slave eingestelltes TENORI-ON funktioniert nur dann richtig, wenn es ordnungsgemäß an das Master-TENORI-ON angeschlossen ist.
- Stellen Sie für den synchronisierten Betrieb sicher, dass das Wiedergabetempo des Master-TENORI-ON dem Tempo nahe kommt, in dem die Spieldaten für das Slave-TENORI-ON erzeugt wurden. Die Slave-Spieldaten werden möglicherweise nicht richtig reproduziert, wenn sich die Tempi zu stark unterscheiden.

- Einstellbereich MASTER, SLAVE
- Standardeinstellung MASTER
- LED-Tasten Keine Anzeige

6. Loop Indicator



Legt fest, ob die Loop-Anzeige im Score-Modus sichtbar ist (ON) oder nicht (OFF). Diese Einstellung gilt für alle Ebenen des Score-Modus (Layer 1–7).

- Einstellbereich ON (Ein), OFF (Aus)
- Standardeinstellung ON
- LED-Tasten Loop-Anzeige

■ File Menu

Das File-Menü („File menu“, Dateimenü) gibt Zugriff auf Funktionen, mit denen Sie Daten auf einer SD-Speicherkarte speichern, Sample-Dateien laden und verwandte Vorgänge ausführen können.

Das Submenü des File-Menüs enthält die folgenden 6 Elemente.

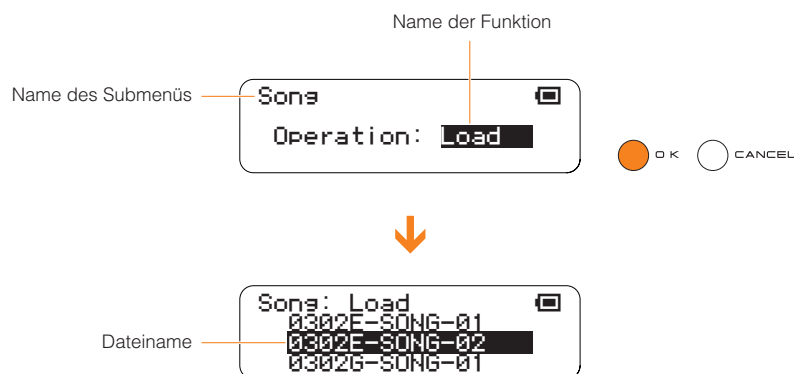
1.	Song (Song-Dateifunktionen)	Seite 64
2.	All Blocks (All-Blocks-Dateifunktionen)	Seite 68
3.	Current Block (Current-Block-Dateifunktionen)	Seite 73
4.	Current Layer (Current-Layer-Dateifunktionen)	Seite 78
5.	All Settings (All-Settings-Dateifunktionen)	Seite 83
6.	Samplings (Samplings-Dateifunktionen)	Seite 88

Verwenden Sie das Jog-Rad, um einen Menüpunkt des Submenüs zu markieren, und drücken Sie dann die [OK]-Taste, um das entsprechende Parameterbearbeitungs-Display aufzurufen.



Jeder Eintrag im Submenü des File-Menüs hat weitere 3 — 5 Funktionen, aus denen Sie wählen müssen.

Markieren Sie nach dem Aufrufen eines Submenüs mit dem Jog-Rad die gewünschte Funktion und drücken Sie dann die [OK]-Taste.



Informationen zu Fehlermeldungen, die bei Zugriffsvorgängen auf SD-Speicherkarten angezeigt werden können, finden Sie in der Liste der Display-Meldungen auf [Seite 111](#).

- Das TENORI-ON kann nur Dateinamen anzeigen, die aus bis zu 16 ASCII-Zeichen plus Dateinamenserweiterung bestehen. 2-Byte-Zeichen können nicht angezeigt werden.

Auf einer SD-Speicherkarte gespeicherte Dateien werden im Ordner „TENORI-ON“ gespeichert, der automatisch auf der Karte angelegt wird. Im TENORI-ON-Ordner können bis zu 1.000 Dateien oder bis zu 256 Dateien von jedem Dateierweiterungstyp gespeichert werden.

⚠ Achten Sie darauf, vor der Verwendung von SD-Speicherkarten mit dem TENORI-ON den Abschnitt „Umgang mit SD™-Speicherkarten“ auf [Seite 63](#) zu lesen.

Umgang mit SD™-Speicherkarten

*SD Memory Card (SD-Speicherkarte) ist ein Warenzeichen der SD Card Association.

Dieses Instrument hat einen eingebauten Steckplatz für SD-Speicherkarten. Dadurch haben Sie die Möglichkeit, eigene Daten, die Sie am Instrument erzeugt haben, auf einer SD-Speicherkarte zu speichern und Daten einer SD-Speicherkarte auf das Instrument zu laden. Behandeln Sie SD-Speicherkarten vorsichtig. Beachten Sie die nachfolgenden wichtigen Vorsichtsmaßnahmen.

Kompatible SD-Speicherkarten-Formate

- SD-Speicherkarten mit einer Kapazität von zwei Gigabyte oder weniger.

HINWEIS:

- Mit diesem Gerät formatierte SD-Speicherkarten können mit anderen Geräten ohne Weiteres verwendbar sein oder nicht.
- Dieses Instrument ist nicht kompatibel mit SDIO- und SDHC-Karten.

Formatieren von SD-Speicherkarten

- Falls Sie feststellen, dass Sie neue, leere SD-Speicherkarten oder Karten, die in anderen Geräten verwendet wurden, nicht verwenden können, müssen Sie sie möglicherweise formatieren. Einzelheiten zum Formatieren von SD-Speicherkarten finden Sie auf Seite 107. Denken Sie daran, dass durch den Formatierungsvorgang alle Daten auf der Karte verlorengehen. Sie sollten vorher überprüfen, ob die Karte wichtige Daten enthält.

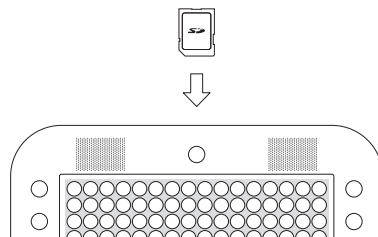
HINWEIS:

- Mit diesem Gerät formatierte SD-Speicherkarten sind für andere Geräte möglicherweise nicht verwendbar.

Einsetzen/Entnehmen von SD-Speicherkarten

So setzen Sie eine SD-Speicherkarte ein

- Schieben Sie die SD-Speicherkarte mit der (vergoldeten) Anschlussseite nach unten in den Kartensteckplatz, bis sie einrastet.



- Setzen Sie die SD-Speicherkarte nicht falsch herum ein.
- Setzen Sie ausschließlich SD-Speicherkarte in den Steckplatz ein.

Entnehmen von SD-Speicherkarten

- Wenn Sie sich davon überzeugt haben, dass das Instrument momentan nicht auf die SD-Speicherkarte zugreift*, setzen Sie die Karte ein, so dass sie einrastet, und lassen Sie sie los. Wenn die SD-Speicherkarte ausgeworfen wird, ziehen Sie sie aus dem Laufwerk. Sollte eine Entnahme der Karte nicht möglich sein, da sie festgeklemmt ist, ziehen Sie nicht mit Gewalt an der Karte. Schieben Sie statt dessen die Karte wieder vollständig in den Steckplatz hinein, und starten Sie einen erneuten Auswurfversuch.

* Beim Zugriff auf die Karte kann es sich um das Speichern, Laden, Formatieren und Löschen handeln. Beachten Sie außerdem, dass das Instrument automatisch auf die SD-Speicherkarte zugreift, um den Medientyp zu überprüfen, wenn diese bei eingeschaltetem Instrument eingesetzt wird.



Entnehmen Sie die SD-Speicherkarte niemals, und schalten Sie das Gerät niemals aus, während ein Zugriff auf die Karte erfolgt. Andernfalls können die Daten auf dem Instrument oder sogar die SD-Speicherkarte selbst beschädigt werden.

Über SD-Speicherkarten

Gehen Sie mit SD-Speicherkarten vorsichtig um, und befolgen Sie diese Vorsichtsmaßnahmen:

- In bestimmten Situationen sind SD-Speicherkarten Gefahren durch elektrostatische Entladung ausgesetzt. Bevor Sie eine SD-Speicherkarte anfassen, sollten Sie einen Gegenstand aus Metall wie z.B. einen Türgriff oder eine Aluminiumjalousie berühren, um die Möglichkeit einer elektrostatischen Aufladung zu verringern.
- Denken Sie daran, die SD-Speicherkarte aus dem Steckplatz zu entnehmen, wenn sie längere Zeit nicht verwendet wird.
- Setzen Sie die SD-Speicherkarte nicht direktem Sonnenlicht, extrem hohen oder niedrigen Temperaturen, hoher Feuchtigkeit, Staub oder Flüssigkeiten aus.
- Legen Sie keine schweren Gegenstände auf die SD-Speicherkarte, verbiegen Sie sie nicht, und üben Sie keinen Druck auf sie aus.
- Berühren Sie nicht die vergoldeten Anschlussstellen der SD-Speicherkarte, und bringen Sie die Anschlussstellen auch nicht in Kontakt mit metallbeschichteten Gegenständen.
- Setzen Sie die SD-Speicherkarte keinen Magnetfeldern aus, wie sie beispielsweise von Fernsehern, Lautsprechern, Motoren usw. erzeugt werden. Magnetfelder können die Daten teilweise oder völlig zerstören und die SD-Speicherkarte unlesbar machen.

So schützen Sie Ihre Daten (Schreibschuttschalter):

- SD-Speicherkarten sind mit einem Schreibschuttschalter ausgestattet. Um das versehentliche Löschen wichtiger Daten auf der SD-Speicherkarte zu vermeiden, schieben Sie den Schreibschuttschalter am Gerät in die Schutzstellung („protect“). Achten Sie beim Speichern von Daten darauf, dass sich der Schreibschuttschalter in der Schreibstellung befindet („Overwrite“).

Datensicherung

- Um eine maximale Datensicherheit zu erreichen, empfiehlt Yamaha, von wichtigen Daten zwei Kopien auf verschiedenen SD-Speicherkarten anzulegen. Auf diese Weise verfügen Sie bei Verlust oder Beschädigung einer Karte über eine Sicherungskopie.

1. Song

Gibt Zugriff auf Vorgänge mit Song-Dateien.

„Song-Dateien“ sind mit der Song-Aufnahmefunktion des TENORI-ON (→ Seite 109) erstellte Dateien. Zusätzlich zu den Spieldaten (aktive Noten und Einstellungen wie Voice, Tempo usw.) für alle Ebenen und Blöcke werden in Echtzeit alle Bedienvorgänge mit den Tasten und dem Jog-Rad aufgezeichnet. Eine aufgenommene Song-Datei kann dann in das TENORI-ON geladen und wiedergegeben werden, wobei das gesamte Spiel genauso reproduziert wird, wie es stattgefunden hat.

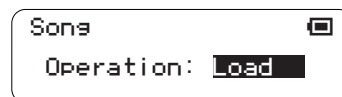
Folgende 3 Funktionen für Song-Dateien stehen zur Verfügung:

Load Song (Song laden)	Seite 64
Rename Song (Song umbenennen)	Seite 65
Delete Song (Song löschen)	Seite 67

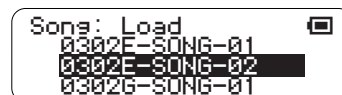
● Load Song (Song laden)

Lädt eine Song-Datei, die auf einer SD-Speicherkarte gespeichert wurde, in das TENORI-ON.

- 1 Stecken Sie die SD-Speicherkarte mit der zu ladenden Datei in den Kartensteckplatz des TENORI-ON.
- 2 Navigieren Sie mit dem Jog-Rad und der [OK]-Taste wie folgt zum Funktionsmenü für Songs: „Main menu“ → „File menu“ → „Song“

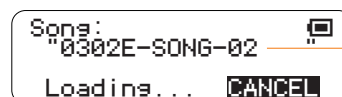


- 3 Markieren Sie mit dem Jog-Rad die Funktion „Load“ und drücken Sie dann die [OK]-Taste.
- 4 Song-Dateien auf der Karte erscheinen als Liste im LC-Display (ohne Dateinamenserweiterung). Wählen Sie mit dem Jog-Rad die zu ladende Datei aus.



- Es werden nur Dateien im Song-Dateiformat angezeigt.

- 5 Drücken Sie die [OK]-Taste, um die ausgewählte Datei zu laden. Während die Datei geladen wird, erscheint das nachstehend gezeigte Display. Drücken Sie zum Abbrechen des Ladevorgangs die [OK]- oder die [CANCEL]-Taste.



Der Name der Song-Datei, die gerade geladen wird.

- 6** Wenn die Song-Datei geladen wurde, erscheint das nachstehend gezeigte Display, und die Wiedergabe startet.

Drücken Sie die [OK]-Taste, wenn Sie die Wiedergabe anhalten möchten.

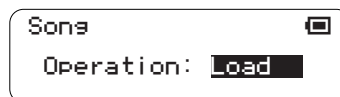


- Der Komponistename, der in der dritten Display-Zeile erscheint, ist der eingetragene „Besitzernamen“ für das TENORI-ON, an dem die Song-Datei aufgezeichnet wurde (→ Seite 107).

● Rename Song (Song umbenennen)

Ermöglicht die Eingabe eines neuen Namens für eine Song-Datei auf einer SD-Speicherkarte.

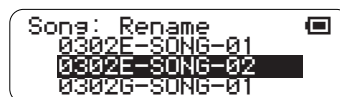
- 1** Stecken Sie die SD-Speicherkarte mit der umzubenennenden Datei in den Kartensteckplatz des TENORI-ON.
- 2** Navigieren Sie mit dem Jog-Rad und der [OK]-Taste wie folgt zum Funktionsmenü für Songs: „Main menu“ → „File menu“ → „Song“



- 3** Markieren Sie mit dem Jog-Rad die Funktion „Rename“ und drücken Sie dann die [OK]-Taste.

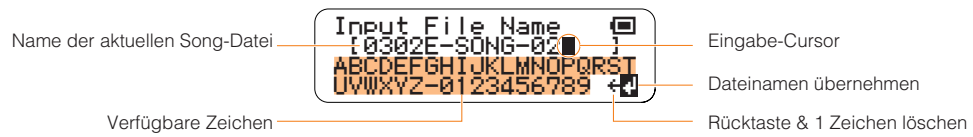


- 4** Song-Dateien auf der Karte erscheinen als Liste im LC-Display (ohne Dateinamenserweiterung). Wählen Sie mit dem Jog-Rad die umzubenennende Datei aus.

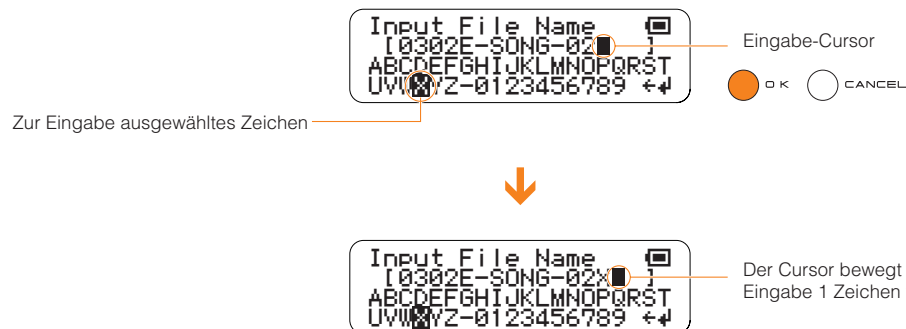


- Es werden nur Dateien im Song-Dateiformat angezeigt.

- 5** Drücken Sie die [OK]-Taste, um das Eingabe-Display für Dateinamen aufzurufen. Der Name der momentan ausgewählten Datei wird angezeigt, und Sie können einen beliebigen neuen Dateinamen eingeben.



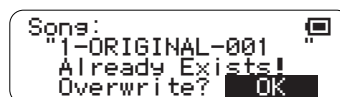
Der Eingabe-Cursor „■“ zeigt die aktuelle Eingabeposition in der Datei an, die in der zweiten LCD-Zeile angezeigt ist. Markieren Sie mit dem Jog-Rad in der Liste in der dritten und vierten LCD-Zeile das einzugebende Zeichen und drücken Sie dann die [OK]-Taste, um dieses Zeichen an der aktuellen Eingabeposition einzugeben. Wenn ein Zeichen eingegeben wird, bewegt sich der Cursor um ein Zeichen nach rechts und ist bereit für das nächste Zeichen. Wenn Sie ein neues Zeichen mitten im Dateinamen eingeben möchten, müssen Sie alle Zeichen bis zu dieser Position löschen und neu eingeben. Markieren Sie zum Löschen von Zeichen mit dem Jog-Rad das „+“-Symbol in der unteren rechten Ecke des Displays, und drücken Sie dann so oft wie nötig die [OK]-Taste. Dateinamen dürfen maximal 16 alphanumerische und Bindestrich-Zeichen (-) plus Dateinamenserweiterung enthalten. Die Dateinamenserweiterung wird automatisch hinzugefügt.



- 6** Markieren Sie, wenn der gewünschte Dateiname eingegeben wurde, mit dem Jog-Rad das „+“-Symbol in der unteren rechten Ecke des Displays und drücken Sie die [OK]-Taste. „Executing...“ (In Ausführung) erscheint im Display, während die Datei umbenannt wird.

⚠ **Dateidaten können irreparabel beschädigt werden, wenn Sie das Instrument ausschalten oder die SD-Speicherkarte entfernen, während die Anzeige „Executing...“ zu sehen ist.**

- Wenn die SD-Speicherkarte eine namensgleiche Datei enthält, erscheint ein Display zur Bestätigung des Overwrite-Vorgangs (Überschreiben) wie nachstehend gezeigt.



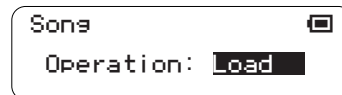
- Drücken Sie die [OK]-Taste, wenn Sie mit dem Überschreiben der Datei einverstanden sind. Um den Vorgang abubrechen und die ursprüngliche Datei unverändert zu behalten, drücken Sie die [CANCEL]-Taste (oder wählen Sie mit dem Jog-Rad den LCD-Eintrag „CANCEL“ aus und drücken Sie dann die [OK]-Taste).

- 7** Nach Abschluss des Vorgangs erscheint wieder das oben in Schritt 3 gezeigte Display.

● Delete Song (Song löschen)

Löscht einen bestimmten Song von einer SD-Speicherkarte.

- 1 Stecken Sie die SD-Speicherkarte mit der zu löschenden Datei in den Kartensteckplatz des TENORI-ON.
- 2 Navigieren Sie mit dem Jog-Rad und der [OK]-Taste wie folgt zum Funktionsmenü für Songs: „Main menu“ → „File menu“ → „Song“



- 3 Markieren Sie mit dem Jog-Rad die Funktion „Delete“ und drücken Sie dann die [OK]-Taste.

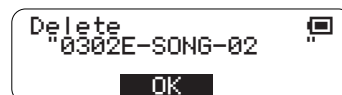


- 4 Song-Dateien auf der Karte erscheinen als Liste im LC-Display (ohne Dateinamenserweiterung). Wählen Sie mit dem Jog-Rad die zu löschende Datei aus.



- Es werden nur Dateien im Song-Dateiformat angezeigt.

- 5 Drücken Sie die [OK]-Taste, um die ausgewählte Datei zu löschen.
Es erscheint eine Bestätigungsaufforderung wie das nachstehend abgebildete Display. Drücken Sie die [OK]-Taste, wenn Sie mit dem Löschen der Datei einverstanden sind. Um den Vorgang abubrechen und die Datei unverändert zu behalten, drücken Sie die [CANCEL]-Taste (oder wählen Sie mit dem Jog-Rad den LCD-Eintrag „CANCEL“ aus und drücken Sie dann die [OK]-Taste).



Wenn Sie die [OK]-Taste drücken, um den Löschvorgang auszuführen, erscheint während des Datei-Löschvorgangs die Meldung „Executing...“ (In Ausführung) im Display.

 **Dateidaten können irreparabel beschädigt werden, wenn Sie das Instrument ausschalten oder die SD-Speicherkarte entfernen, während die Anzeige „Executing...“ zu sehen ist.**

- 6 Nach Abschluss des Vorgangs erscheint wieder das oben in Schritt 3 gezeigte Display.

2. All Blocks

Gibt Zugriff auf Vorgänge mit All-Blocks-Dateien.

„All-Blocks-Dateien“ enthalten aktive Noten und Einstellungen wie Voice, Tempo usw. für alle Ebenen und Blöcke.

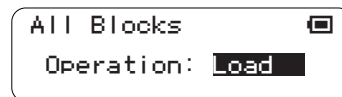
Folgende 4 Funktionen für All-Blocks-Dateien stehen zur Verfügung:

Load All Blocks (All-Blocks-Datei laden)	Seite 68
Save All Blocks (All-Blocks-Datei speichern)	Seite 69
Rename All Blocks (All-Blocks-Datei umbenennen)	Seite 70
Delete All Blocks (All-Blocks-Datei löschen)	Seite 71

● Load All Blocks (All-Blocks-Datei laden)

Lädt eine All-Blocks-Datei, die auf einer SD-Speicherkarte gespeichert wurde, in das TENORI-ON.

- 1 Stecken Sie die SD-Speicherkarte mit der zu ladenden Datei in den Kartensteckplatz des TENORI-ON.
- 2 Navigieren Sie mit dem Jog-Rad und der [OK]-Taste wie folgt zum Funktionsmenü für All-Blocks-Dateien: „Main menu“ → „File menu“ → „All Blocks“

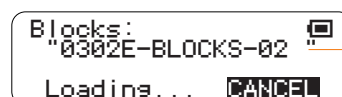


- 3 Markieren Sie mit dem Jog-Rad die Funktion „Load“ und drücken Sie dann die [OK]-Taste.
- 4 All-Blocks-Dateien auf der Karte erscheinen als Liste im LC-Display (ohne Dateinamenserweiterung). Wählen Sie mit dem Jog-Rad die zu ladende Datei aus.



- Es werden nur Dateien im All-Blocks-Dateiformat angezeigt.

- 5 Drücken Sie die [OK]-Taste, um die ausgewählte Datei zu laden. Während die Datei geladen wird, erscheint das nachstehend gezeigte Display. Drücken Sie zum Abbrechen des Ladevorgangs die [OK]- oder die [CANCEL]-Taste.



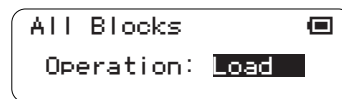
Der Name der All-Blocks-Datei, die gerade geladen wird.

- 6 Wenn die All-Blocks-Datei geladen wurde, erscheint das oben in Schritt 2 gezeigte Display, und die Wiedergabe der All-Blocks-Datei startet.
Drücken Sie die [OK]-Taste des Status-Displays, wenn Sie die Wiedergabe anhalten möchten.

● **Save All Blocks**

Speichert eine All-Blocks-Dateien mit allen aktiven Noten und Einstellungen wie Voice, Tempo usw. für alle Ebenen und Blöcke auf einer SD-Speicherkarte.

- 1 Stecken Sie eine SD-Speicherkarte, die genügend freien Speicherplatz für die zu speichernde Datei hat, in den Kartensteckplatz des TENORI-ON.
- 2 Navigieren Sie mit dem Jog-Rad und der [OK]-Taste wie folgt zum Funktionsmenü für All-Blocks-Dateien: „Main menu“ → „File menu“ → „All Blocks“



- 3 Markieren Sie mit dem Jog-Rad die Funktion „Save“ und drücken Sie dann die [OK]-Taste.



Das Display zur Eingabe eines Dateinamens erscheint. Es wird ein Standard-Dateiname angezeigt, den Sie entweder übernehmen oder durch einen eigenen Namen ersetzen können.

Die Vorgehensweise zum Eingeben von Dateinamen ist im Abschnitt „Rename Song (Song umbenennen)“ auf Seite 65 beschrieben.

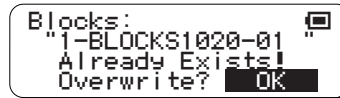


- 4 Markieren Sie, wenn der gewünschte Dateiname eingegeben wurde, mit dem Jog-Rad das „↵“-Symbol in der unteren rechten Ecke des Displays und drücken Sie die [OK]-Taste. Der Dateiname wird nun eingegeben und die Speicherfunktion ausgeführt. Während die All-Blocks-Datei gespeichert wird, erscheint ein Display wie das nachstehend gezeigte.
Sie können den Vorgang durch Drücken der [OK]- oder der [CANCEL]-Taste abbrechen.



⚠ **Dateidaten können irreparabel beschädigt werden, wenn Sie das Instrument ausschalten oder die SD-Speicherkarte entfernen, während die Anzeige „Saving...“ (Speichervorgang läuft) zu sehen ist.**

- Wenn die SD-Speicherkarte eine namensgleiche Datei enthält, erscheint ein Display zur Bestätigung des Overwrite-Vorgangs (Überschreiben) wie nachstehend gezeigt.



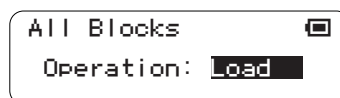
- Drücken Sie die [OK]-Taste, wenn Sie mit dem Überschreiben der Datei einverstanden sind. Um den Vorgang abzubrechen und die ursprüngliche Datei unverändert zu behalten, drücken Sie die [CANCEL]-Taste (oder wählen Sie mit dem Jog-Rad den LCD-Eintrag „CANCEL“ aus und drücken Sie dann die [OK]-Taste).

5 Nach Abschluss des Vorgangs erscheint wieder das oben in Schritt 3 gezeigte Display.

● **Rename All Blocks (All-Blocks-Datei umbenennen)**

Ermöglicht die Eingabe eines neuen Namens für eine All-Blocks-Datei auf einer SD-Speicherkarte.

- 1** Stecken Sie die SD-Speicherkarte mit der umzubenennenden Datei in den Kartensteckplatz des TENORI-ON.
- 2** Navigieren Sie mit dem Jog-Rad und der [OK]-Taste wie folgt zum Funktionsmenü für All-Blocks-Dateien: „Main menu“ → „File menu“ → „All Blocks“



- 3** Markieren Sie mit dem Jog-Rad die Funktion „Rename“ und drücken Sie dann die [OK]-Taste.



- 4** All-Blocks-Dateien auf der Karte erscheinen als Liste im LC-Display (ohne Dateinamenserweiterung). Wählen Sie mit dem Jog-Rad die umzubenennende Datei aus.



- Es werden nur Dateien im All-Blocks-Dateiformat angezeigt.

- Drücken Sie die [OK]-Taste, um das Eingabe-Display für Dateinamen aufzurufen. Der Name der momentan ausgewählten All-Blocks-Datei wird angezeigt, und Sie können einen Ihren Vorstellungen entsprechenden neuen Dateinamen eingeben. Die Vorgehensweise zum Eingeben von Dateinamen ist im Abschnitt „Rename Song (Song umbenennen)“ auf Seite 65 beschrieben.

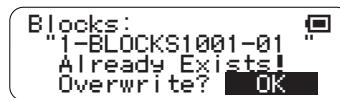
- Dateinamen können bis zu 16 Zeichen lang sein. Die Dateinamenserweiterung wird automatisch hinzugefügt.



- Markieren Sie, wenn der gewünschte Dateiname eingegeben wurde, mit dem Jog-Rad das „↵“-Symbol in der unteren rechten Ecke des Displays und drücken Sie die [OK]-Taste. „Executing...“ (In Ausführung) erscheint im Display, während die Datei umbenannt wird.

⚠ Dateidaten können irreparabel beschädigt werden, wenn Sie das Instrument ausschalten oder die SD-Speicherkarte entfernen, während die Anzeige „Executing...“ zu sehen ist.

- Wenn die SD-Speicherkarte eine namensgleiche Datei enthält, erscheint ein Display zur Bestätigung des Overwrite-Vorgangs (Überschreiben) wie nachstehend gezeigt.



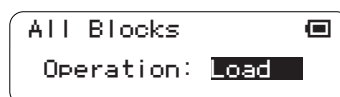
- Drücken Sie die [OK]-Taste, wenn Sie mit dem Überschreiben der Datei einverstanden sind. Um den Vorgang abubrechen und die ursprüngliche Datei unverändert zu behalten, drücken Sie die [CANCEL]-Taste (oder wählen Sie mit dem Jog-Rad den LCD-Eintrag „CANCEL“ aus und drücken Sie dann die [OK]-Taste).

- Nach Abschluss des Vorgangs erscheint wieder das oben in Schritt 3 gezeigte Display.

● Delete All Blocks (All-Blocks-Datei löschen)

Löscht eine bestimmte All-Blocks-Datei von einer SD-Speicherkarte.

- Stecken Sie die SD-Speicherkarte mit der zu löschenden Datei in den Kartensteckplatz des TENORI-ON.
- Navigieren Sie mit dem Jog-Rad und der [OK]-Taste wie folgt zum Funktionsmenü für All-Blocks-Dateien: „Main menu“ → „File menu“ → „All Blocks“



- Markieren Sie mit dem Jog-Rad die Funktion „Delete“ und drücken Sie dann die [OK]-Taste.



- 4 All-Blocks-Dateien auf der Karte erscheinen als Liste im LC-Display (ohne Dateinamenserweiterung). Wählen Sie mit dem Jog-Rad die zu löschende Datei aus.



- Es werden nur Dateien im All-Blocks-Dateiformat angezeigt.

- 5 Drücken Sie die [OK]-Taste, um die ausgewählte Datei zu löschen. Es erscheint eine Bestätigungsaufforderung wie das nachstehend abgebildete Display. Drücken Sie die [OK]-Taste, wenn Sie mit dem Löschen der Datei einverstanden sind. Um den Vorgang abubrechen und die Datei unverändert zu behalten, drücken Sie die [CANCEL]-Taste (oder wählen Sie mit dem Jog-Rad den LCD-Eintrag „CANCEL“ aus und drücken Sie dann die [OK]-Taste).



Wenn Sie die [OK]-Taste drücken, um den Löschvorgang auszuführen, erscheint während des Datei-Löschvorgangs die Meldung „Executing...“ (In Ausführung) im Display.

 **Dateidaten können irreparabel beschädigt werden, wenn Sie das Instrument ausschalten oder die SD-Speicherkarte entfernen, während die Anzeige „Executing...“ zu sehen ist.**

- 6 Nach Abschluss des Vorgangs erscheint wieder das oben in Schritt 3 gezeigte Display.

3. Current Block

Gibt Zugriff auf Vorgänge mit Current-Block-Dateien.

„Current-Block-Dateien“ enthalten aktive Noten und Einstellungen wie Voice, Tempo usw. für alle Ebenen des aktuellen Blocks.

Folgende 4 Funktionen für Current-Block-Dateien stehen zur Verfügung:

Load Current Block (Current-Block-Datei laden)	Seite 73
Save Current Block (Current-Block-Datei speichern)	Seite 74
Rename Current Block (Current-Block-Datei umbenennen)	Seite 75
Delete Current Block (Current-Block-Datei löschen)	Seite 77

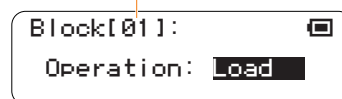
● Load Current Block (Current-Block-Datei laden)

Lädt eine Current-Block-Datei, die auf einer SD-Speicherkarte gespeichert wurde, in das TENORI-ON.

⚠ Wenn ein Block geladen wird, werden auch die Layer-Einstellungen für alle anderen Blöcke mit den geladenen Daten überschrieben.

- 1 Vergewissern Sie sich, dass der Block, in den Sie die Daten laden möchten, am TENORI-ON ausgewählt ist (Funktionstaste [R5]: Seite 34).
- 2 Stecken Sie die SD-Speicherkarte mit der zu ladenden Datei in den Kartensteckplatz des TENORI-ON.
- 3 Navigieren Sie mit dem Jog-Rad und der [OK]-Taste wie folgt zum Funktionsmenü für Current-Block-Dateien: „Main menu“ → „File menu“ → „Current Block“

Nummer des aktuellen Blocks

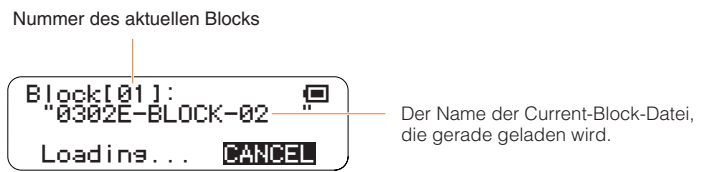


- 4 Markieren Sie mit dem Jog-Rad die Funktion „Load“ und drücken Sie dann die [OK]-Taste.
- 5 Current-Block-Dateien auf der Karte erscheinen als Liste im LC-Display (ohne Dateinamenserweiterung). Wählen Sie mit dem Jog-Rad die zu ladende Datei aus.



- Es werden nur Dateien im Current-Block-Dateiformat angezeigt.

- 6 Drücken Sie die [OK]-Taste, um die ausgewählte Datei zu laden. Während die Datei geladen wird, erscheint das nachstehend gezeigte Display. Drücken Sie zum Abbrechen des Ladevorgangs die [OK]- oder die [CANCEL]-Taste.

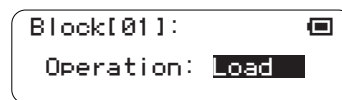


- 7 Wenn die Current-Block-Datei geladen wurde, erscheint das oben in Schritt 3 gezeigte Display, und die Wiedergabe der Current-Block-Datei startet. Drücken Sie die [OK]-Taste des Status-Displays, wenn Sie die Wiedergabe anhalten möchten.

● Save Current Block (Current-Block-Datei speichern)

Speichert eine Current-Block-Dateien mit allen aktiven Noten und Einstellungen wie Voice, Tempo usw. für alle Ebenen des aktuellen Blocks auf einer SD-Speicherkarte.

- 1 Stecken Sie eine SD-Speicherkarte, die genügend freien Speicherplatz für die zu speichernde Datei hat, in den Kartensteckplatz des TENORI-ON.
- 2 Navigieren Sie mit dem Jog-Rad und der [OK]-Taste wie folgt zum Funktionsmenü für Current-Block-Dateien: „Main menu“ → „File menu“ → „Current Block“



- 3 Markieren Sie mit dem Jog-Rad die Funktion „Save“ und drücken Sie dann die [OK]-Taste.




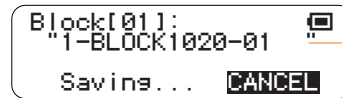
- 4 Das Display zur Eingabe eines Dateinamens erscheint. Es wird ein Standard-Dateiname angezeigt, den Sie entweder übernehmen oder durch einen eigenen Namen ersetzen können.

Die Vorgehensweise zum Eingeben von Dateinamen ist im Abschnitt „Rename Song (Song umbenennen)“ auf Seite 65 beschrieben.

- Dateinamen können bis zu 16 Zeichen lang sein. Die Dateinamenserweiterung wird automatisch hinzugefügt.



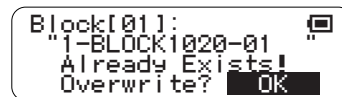
- 5 Markieren Sie, wenn der gewünschte Dateiname eingegeben wurde, mit dem Jog-Rad das „“-Symbol in der unteren rechten Ecke des Displays und drücken Sie die [OK]-Taste. Der Dateiname wird nun eingegeben und die Speicherfunktion ausgeführt. Während die Current-Block-Datei gespeichert wird, erscheint ein Display wie das nachstehend gezeigte. Sie können den Vorgang durch Drücken der [OK]- oder der [CANCEL]-Taste abbrechen.



Die Current-Block-Datei, die gerade gespeichert wird.

 **Dateidaten können irreparabel beschädigt werden, wenn Sie das Instrument ausschalten oder die SD-Speicherkarte entfernen, während die Anzeige „Saving...“ zu sehen ist.**

- Wenn die SD-Speicherkarte eine namensgleiche Datei enthält, erscheint ein Display zur Bestätigung des Overwrite-Vorgangs (Überschreiben) wie nachstehend gezeigt.



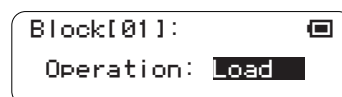
- Drücken Sie die [OK]-Taste, wenn Sie mit dem Überschreiben der Datei einverstanden sind. Um den Vorgang abzubrechen und die ursprüngliche Datei unverändert zu behalten, drücken Sie die [CANCEL]-Taste (oder wählen Sie mit dem Jog-Rad den LCD-Eintrag „CANCEL“ aus und drücken Sie dann die [OK]-Taste).

- 6 Nach Abschluss des Vorgangs erscheint wieder das oben in Schritt 3 gezeigte Display.

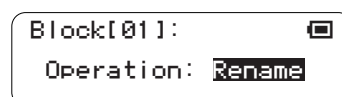
● Rename Current Block (Current-Block-Datei umbenennen)

Ermöglicht die Eingabe eines neuen Namens für eine Current-Block-Datei auf einer SD-Speicherkarte.

- 1 Stecken Sie die SD-Speicherkarte mit der umzubenennenden Datei in den Kartensteckplatz des TENORI-ON.
- 2 Navigieren Sie mit dem Jog-Rad und der [OK]-Taste wie folgt zum Funktionsmenü für Current-Block-Dateien: „Main menu“ → „File menu“ → „Current Block“



- 3 Markieren Sie mit dem Jog-Rad die Funktion „Rename“ und drücken Sie dann die [OK]-Taste.



- 4 Current-Block-Dateien auf der Karte erscheinen als Liste im LC-Display (ohne Dateinamenserweiterung). Wählen Sie mit dem Jog-Rad die umzubennende Datei aus.



- Es werden nur Dateien im Current-Block-Dateiformat angezeigt.

Drücken Sie die [OK]-Taste, um das Eingabe-Display für Dateinamen aufzurufen. Der Name der momentan ausgewählten Current-Block-Datei wird angezeigt, und Sie können einen Ihren Vorstellungen entsprechenden neuen Dateinamen eingeben. Die Vorgehensweise zum Eingeben von Dateinamen ist im Abschnitt „Rename Song (Song umbenennen)“ auf Seite 65 beschrieben.

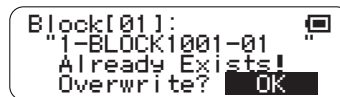
- Dateinamen können bis zu 16 Zeichen lang sein. Die Dateinamenserweiterung wird automatisch hinzugefügt.



- 5 Markieren Sie, wenn der gewünschte Dateiname eingegeben wurde, mit dem Jog-Rad das „+“-Symbol in der unteren rechten Ecke des Displays und drücken Sie die [OK]-Taste. „Executing...“ (In Ausführung) erscheint im Display, während die Datei umbenannt wird.

⚠ Dateidaten können irreparabel beschädigt werden, wenn Sie das Instrument ausschalten oder die SD-Speicherkarte entfernen, während die Anzeige „Executing...“ zu sehen ist.

- Wenn die SD-Speicherkarte eine namensgleiche Datei enthält, erscheint ein Display zur Bestätigung des Overwrite-Vorgangs (Überschreiben) wie nachstehend gezeigt.



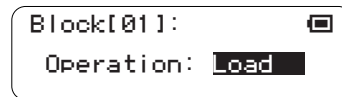
- Drücken Sie die [OK]-Taste, wenn Sie mit dem Überschreiben der Datei einverstanden sind. Um den Vorgang abubrechen und die ursprüngliche Datei unverändert zu behalten, drücken Sie die [CANCEL]-Taste (oder wählen Sie mit dem Jog-Rad den LCD-Eintrag „CANCEL“ aus und drücken Sie dann die [OK]-Taste).

- 6 Nach Abschluss des Vorgangs erscheint wieder das oben in Schritt 3 gezeigte Display.

● **Delete Current Block (Current-Block-Datei löschen)**

Löscht eine bestimmte Current-Block-Datei von einer SD-Speicherkarte.

- 1 Stecken Sie die SD-Speicherkarte mit der zu löschenden Datei in den Kartensteckplatz des TENORI-ON.
- 2 Navigieren Sie mit dem Jog-Rad und der [OK]-Taste wie folgt zum Funktionsmenü für Current-Block-Dateien: „Main menu“ → „File menu“ → „Current Block“



- 3 Markieren Sie mit dem Jog-Rad die Funktion „Delete“ und drücken Sie dann die [OK]-Taste.



- 4 Current-Block-Dateien auf der Karte erscheinen als Liste im LC-Display (ohne Dateinamenserweiterung). Wählen Sie mit dem Jog-Rad die zu löschende Datei aus.



- Es werden nur Dateien im Current-Block-Dateiformat angezeigt.

- 5 Drücken Sie die [OK]-Taste, um die ausgewählte Datei zu löschen. Es erscheint eine Bestätigungsaufforderung wie das nachstehend abgebildete Display. Drücken Sie die [OK]-Taste, wenn Sie mit dem Löschen der Datei einverstanden sind. Um den Vorgang abubrechen und die Datei unverändert zu behalten, drücken Sie die [CANCEL]-Taste (oder wählen Sie mit dem Jog-Rad den LCD-Eintrag „CANCEL“ aus und drücken Sie dann die [OK]-Taste).



Wenn Sie die [OK]-Taste drücken, um den Löschvorgang auszuführen, erscheint während des Datei-Löschvorgangs die Meldung „Executing...“ (In Ausführung) im Display.

⚠ **Dateidaten können irreparabel beschädigt werden, wenn Sie das Instrument ausschalten oder die SD-Speicherkarte entfernen, während die Anzeige „Executing...“ zu sehen ist.**

- 6 Nach Abschluss des Vorgangs erscheint wieder das oben in Schritt 3 gezeigte Display.

4. Current Layer

Gibt Zugriff auf Vorgänge mit Current-Layer-Dateien.

„Current-Layer-Dateien“ enthalten aktive Noten und Einstellungen wie Voice, Tempo usw. für die aktuelle Ebene des aktuellen Blocks.

Folgende 4 Funktionen für Current-Layer-Dateien stehen zur Verfügung:

Load Current Layer (Current-Layer-Datei laden)	Seite 78
Save Current Layer (Current-Layer-Datei speichern)	Seite 79
Rename Current Layer (Current-Layer-Datei umbenennen)	Seite 80
Delete Current Layer (Current-Layer-Datei löschen)	Seite 82

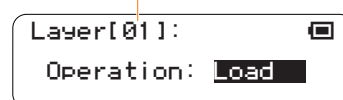
● Load Current Layer

Lädt eine Current-Layer-Datei, die auf einer SD-Speicherkarte gespeichert wurde, in das TENORI-ON.

⚠ Wenn eine Ebene geladen wird, werden auch die Layer-Einstellungen für alle anderen Blöcke mit den geladenen Daten überschrieben.

- 1 Vergewissern Sie sich, dass die Ebene, in die Sie die Daten laden möchten, am TENORI-ON ausgewählt ist (Funktionstaste [R1] „Layer No.“: [Seite 30](#)).
- 2 Stecken Sie die SD-Speicherkarte mit der zu ladenden Datei in den Kartensteckplatz des TENORI-ON.
- 3 Navigieren Sie mit dem Jog-Rad und der [OK]-Taste wie folgt zum Funktionsmenü für Current-Layer-Dateien: „Main menu“ → „File menu“ → „Current Layer“

Nummer der aktuellen Ebene

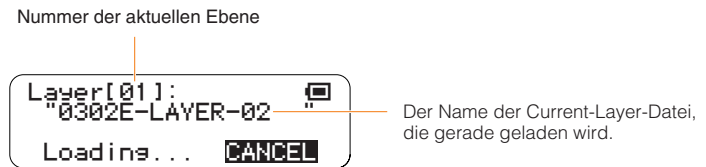


- 4 Markieren Sie mit dem Jog-Rad die Funktion „Load“ und drücken Sie dann die [OK]-Taste.
- 5 Current-Layer-Dateien auf der Karte erscheinen als Liste im LC-Display (ohne Dateinamenserweiterung). Wählen Sie mit dem Jog-Rad die zu ladende Datei aus.



- Es werden nur Dateien im Current-Layer-Dateiformat angezeigt.

- Drücken Sie die [OK]-Taste, um die ausgewählte Datei zu laden.
Während die Datei geladen wird, erscheint das nachstehend gezeigte Display.
Drücken Sie zum Abbrechen des Ladevorgangs die [OK]- oder die [CANCEL]-Taste.

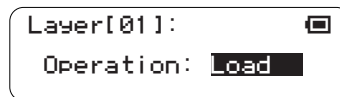


- Wenn die Current-Layer-Datei geladen wurde, erscheint das oben in Schritt 3 gezeigte Display, und die Wiedergabe der Current-Layer-Datei startet.
Drücken Sie die [OK]-Taste des Status-Displays, wenn Sie die Wiedergabe anhalten möchten.

● Save Current Layer (Current-Layer-Datei speichern)

Speichert eine Current-Layer-Dateien mit allen aktiven Noten und Einstellungen wie Voice, Tempo usw. für die aktuelle Ebene des aktuellen Blocks auf einer SD-Speicherkarte.

- Stecken Sie eine SD-Speicherkarte, die genügend freien Speicherplatz für die zu speichernde Datei hat, in den Kartensteckplatz des TENORI-ON.
- Navigieren Sie mit dem Jog-Rad und der [OK]-Taste wie folgt zum Funktionsmenü für Current-Layer-Dateien: „Main menu“ → „File menu“ → „Current Layer“



- Markieren Sie mit dem Jog-Rad die Funktion „Save“ und drücken Sie dann die [OK]-Taste.

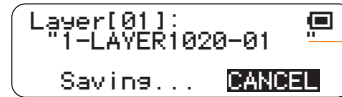


- Das Display zur Eingabe eines Dateinamens erscheint. Es wird ein Standard-Dateiname angezeigt, den Sie entweder übernehmen oder durch einen eigenen Namen ersetzen können.
Die Vorgehensweise zum Eingeben von Dateinamen ist im Abschnitt „Rename Song (Song umbenennen)“ auf Seite 65 beschrieben.

- Dateinamen können bis zu 16 Zeichen lang sein. Die Dateinamenserweiterung wird automatisch hinzugefügt.



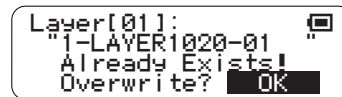
- 5 Markieren Sie, wenn der gewünschte Dateiname eingegeben wurde, mit dem Jog-Rad das „+“-Symbol in der unteren rechten Ecke des Displays und drücken Sie die [OK]-Taste. Der Dateiname wird nun eingegeben und die Speicherfunktion ausgeführt. Während die Current-Layer-Datei gespeichert wird, erscheint ein Display wie das nachstehend gezeigte. Sie können den Vorgang durch Drücken der [OK]- oder der [CANCEL]-Taste abbrechen.



Die Current-Layer-Datei, die gerade gespeichert wird.

⚠ Dateidaten können irreparabel beschädigt werden, wenn Sie das Instrument ausschalten oder die SD-Speicherkarte entfernen, während die Anzeige „Saving...“ (Speichervorgang läuft) zu sehen ist.

- Wenn die SD-Speicherkarte eine namensgleiche Datei enthält, erscheint ein Display zur Bestätigung des Overwrite-Vorgangs (Überschreiben) wie nachstehend gezeigt.



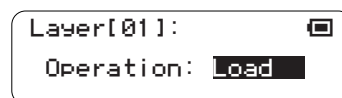
- Drücken Sie die [OK]-Taste, wenn Sie mit dem Überschreiben der Datei einverstanden sind. Um den Vorgang abzubrechen und die ursprüngliche Datei unverändert zu behalten, drücken Sie die [CANCEL]-Taste (oder wählen Sie mit dem Jog-Rad den LCD-Eintrag „CANCEL“ aus und drücken Sie dann die [OK]-Taste).

- 6 Nach Abschluss des Vorgangs erscheint wieder das oben in Schritt 3 gezeigte Display.

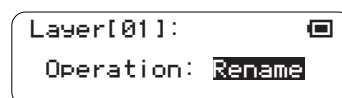
● Rename Current Layer (Current-Layer-Datei umbenennen)

Ermöglicht die Eingabe eines neuen Namens für eine Current-Layer-Datei auf einer SD-Speicherkarte.

- 1 Stecken Sie die SD-Speicherkarte mit der umzubenennenden Datei in den Kartensteckplatz des TENORI-ON.
- 2 Navigieren Sie mit dem Jog-Rad und der [OK]-Taste wie folgt zum Funktionsmenü für Current-Layer-Dateien: „Main menu“ → „File menu“ → „Current Layer“



- 3 Markieren Sie mit dem Jog-Rad die Funktion „Rename“ und drücken Sie dann die [OK]-Taste.



- 4 Current-Layer-Dateien auf der Karte erscheinen als Liste im LC-Display (ohne Dateinamenserweiterung). Wählen Sie mit dem Jog-Rad die umzubenennende Datei aus.



- Es werden nur Dateien im Current-Layer-Dateiformat angezeigt.

Drücken Sie die [OK]-Taste, um das Eingabe-Display für Dateinamen aufzurufen. Der Name der momentan ausgewählten Current-Layer-Datei wird angezeigt, und Sie können einen Ihren Vorstellungen entsprechenden neuen Dateinamen eingeben. Die Vorgehensweise zum Eingeben von Dateinamen ist im Abschnitt „Rename Song (Song umbenennen)“ auf Seite 65 beschrieben.

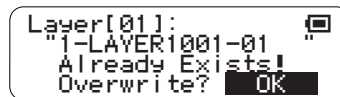
- Dateinamen können bis zu 16 Zeichen lang sein. Die Dateinamenserweiterung wird automatisch hinzugefügt.



- 5 Markieren Sie, wenn der gewünschte Dateiname eingegeben wurde, mit dem Jog-Rad das „+“-Symbol in der unteren rechten Ecke des Displays und drücken Sie die [OK]-Taste. „Executing...“ (In Ausführung) erscheint im Display, während die Datei umbenannt wird.

⚠ Dateidaten können irreparabel beschädigt werden, wenn Sie das Instrument ausschalten oder die SD-Speicherkarte entfernen, während die Anzeige „Executing...“ zu sehen ist.

- Wenn die SD-Speicherkarte eine namensgleiche Datei enthält, erscheint ein Display zur Bestätigung des Overwrite-Vorgangs (Überschreiben) wie nachstehend gezeigt.



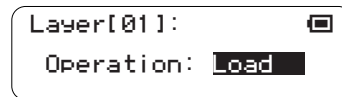
- Drücken Sie die [OK]-Taste, wenn Sie mit dem Überschreiben der Datei einverstanden sind. Um den Vorgang abubrechen und die ursprüngliche Datei unverändert zu behalten, drücken Sie die [CANCEL]-Taste (oder wählen Sie mit dem Jog-Rad den LCD-Eintrag „CANCEL“ aus und drücken Sie dann die [OK]-Taste).

- 6 Nach Abschluss des Vorgangs erscheint wieder das oben in Schritt 3 gezeigte Display.

● **Delete Current Layer**

Löscht eine bestimmte Current-Layer-Datei von einer SD-Speicherkarte.

- 1 Stecken Sie die SD-Speicherkarte mit der zu löschenden Datei in den Kartensteckplatz des TENORI-ON.
- 2 Navigieren Sie mit dem Jog-Rad und der [OK]-Taste wie folgt zum Funktionsmenü für Current-Layer-Dateien: „Main menu“ → „File menu“ → „Current Layer“



- 3 Markieren Sie mit dem Jog-Rad die Funktion „Delete“ und drücken Sie dann die [OK]-Taste.



- 4 Current-Layer-Dateien auf der Karte erscheinen als Liste im LC-Display (ohne Dateinamenserweiterung). Wählen Sie mit dem Jog-Rad die zu löschende Datei aus.



● Es werden nur Dateien im Current-Layer-Dateiformat angezeigt.

- 5 Drücken Sie die [OK]-Taste, um die ausgewählte Datei zu löschen. Es erscheint eine Bestätigungsaufforderung wie das nachstehend abgebildete Display. Drücken Sie die [OK]-Taste, wenn Sie mit dem Löschen der Datei einverstanden sind. Um den Vorgang abubrechen und die Datei unverändert zu behalten, drücken Sie die [CANCEL]-Taste (oder wählen Sie mit dem Jog-Rad den LCD-Eintrag „CANCEL“ aus und drücken Sie dann die [OK]-Taste).



Wenn Sie die [OK]-Taste drücken, um den Löschvorgang auszuführen, erscheint während des Datei-Löschvorgangs die Meldung „Executing...“ (In Ausführung) im Display.

⚠ **Dateidaten können irreparabel beschädigt werden, wenn Sie das Instrument ausschalten oder die SD-Speicherkarte entfernen, während die Anzeige „Executing...“ zu sehen ist.**

- 6 Nach Abschluss des Vorgangs erscheint wieder das oben in Schritt 3 gezeigte Display.

5. All Settings

Gibt Zugriff auf Vorgänge mit All-Settings-Dateien.

„All-Settings-Dateien“ enthalten alle Einstellungen wie Voice, Tempo usw. für alle Ebenen und Blöcke. Aktive Noten sind nicht enthalten.

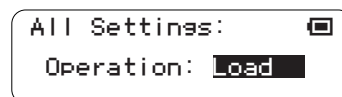
Folgende 4 Funktionen für All-Settings-Dateien stehen zur Verfügung:

Load All Settings (All-Settings-Datei laden)	Seite 83
Save All Settings (All-Settings-Datei speichern)	Seite 84
Rename All Settings (All-Settings-Datei umbenennen)	Seite 85
Delete All Settings (All-Settings-Datei löschen)	Seite 86

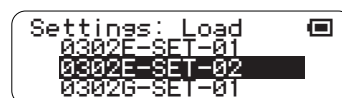
● Load All Settings

Lädt eine All-Settings-Datei, die auf einer SD-Speicherkarte gespeichert wurde, in das TENORI-ON.

- 1 Stecken Sie die SD-Speicherkarte mit der zu ladenden Datei in den Kartensteckplatz des TENORI-ON.
- 2 Navigieren Sie mit dem Jog-Rad und der [OK]-Taste wie folgt zum Funktionsmenü für All-Settings-Dateien: „Main menu“ → „File menu“ → „All Settings“

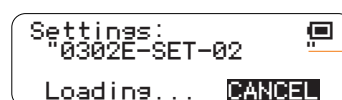


- 3 Markieren Sie mit dem Jog-Rad die Funktion „Load“ und drücken Sie dann die [OK]-Taste.
- 4 All-Settings-Dateien auf der Karte erscheinen als Liste im LC-Display (ohne Dateinamenserweiterung). Wählen Sie mit dem Jog-Rad die zu ladende Datei aus.



- Es werden nur Dateien im All-Settings-Dateiformat angezeigt.

- 5 Drücken Sie die [OK]-Taste, um die ausgewählte Datei zu laden. Während die Datei geladen wird, erscheint das nachstehend gezeigte Display. Drücken Sie zum Abbrechen des Ladevorgangs die [OK]- oder die [CANCEL]-Taste.



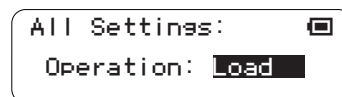
Der Name der All-Settings-Datei, die gerade geladen wird.

- 6 Wenn die All-Settings-Datei geladen wurde, erscheint das oben in Schritt 2 gezeigte Display, und die Wiedergabe der vorhandenen aktiven Noten unter Verwendung der soeben geladenen All-Settings-Daten startet.
Drücken Sie die [OK]-Taste des Status-Displays, wenn Sie die Wiedergabe anhalten möchten.

● Save All Settings

Speichert eine All-Settings-Dateien mit allen Einstellungen wie Voice, Tempo usw. für alle Ebenen und Blöcke auf einer SD-Speicherkarte. Aktive Noten sind nicht enthalten.

- 1 Stecken Sie eine SD-Speicherkarte, die genügend freien Speicherplatz für die zu speichernde Datei hat, in den Kartensteckplatz des TENORI-ON.
- 2 Navigieren Sie mit dem Jog-Rad und der [OK]-Taste wie folgt zum Funktionsmenü für All-Settings-Dateien: „Main menu“ → „File menu“ → „All Settings“



- 3 Markieren Sie mit dem Jog-Rad die Funktion „Save“ und drücken Sie dann die [OK]-Taste.



- 4 Das Display zur Eingabe eines Dateinamens erscheint. Es wird ein Standard-Dateiname angezeigt, den Sie entweder übernehmen oder durch einen eigenen Namen ersetzen können.
Die Vorgehensweise zum Eingeben von Dateinamen ist im Abschnitt „Rename Song (Song umbenennen)“ auf Seite 65 beschrieben.

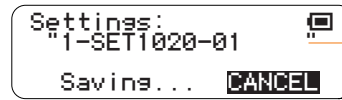
- Dateinamen können bis zu 16 Zeichen lang sein. Die Dateinamenserweiterung wird automatisch hinzugefügt.



- 5 Markieren Sie, wenn der gewünschte Dateiname eingegeben wurde, mit dem Jog-Rad das „↵“-Symbol in der unteren rechten Ecke des Displays und drücken Sie die [OK]-Taste. Der Dateiname wird nun eingegeben und die Speicherfunktion ausgeführt.

Während die All-Settings-Datei gespeichert wird, erscheint ein Display wie das nachstehend gezeigte.

Sie können den Vorgang durch Drücken der [OK]- oder der [CANCEL]-Taste abbrechen.

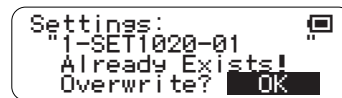


Die All-Settings-Datei, die gerade gespeichert wird.



Dateidaten können irreparabel beschädigt werden, wenn Sie das Instrument ausschalten oder die SD-Speicherkarte entfernen, während die Anzeige „Saving...“ (Speichervorgang läuft) zu sehen ist.

- Wenn die SD-Speicherkarte eine namensgleiche Datei enthält, erscheint ein Display zur Bestätigung des Overwrite-Vorgangs (Überschreiben) wie nachstehend gezeigt.



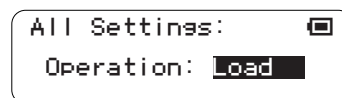
- Drücken Sie die [OK]-Taste, wenn Sie mit dem Überschreiben der Datei einverstanden sind. Um den Vorgang abzubrechen und die ursprüngliche Datei unverändert zu behalten, drücken Sie die [CANCEL]-Taste (oder wählen Sie mit dem Jog-Rad den LCD-Eintrag „CANCEL“ aus und drücken Sie dann die [OK]-Taste).

6 Nach Abschluss des Vorgangs erscheint wieder das oben in Schritt 3 gezeigte Display.

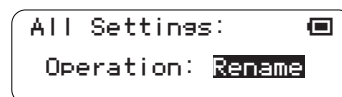
● Rename All Settings

Ermöglicht die Eingabe eines neuen Namens für eine All-Settings-Datei auf einer SD-Speicherkarte.

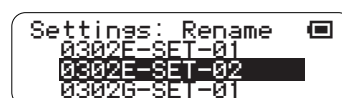
- 1 Stecken Sie die SD-Speicherkarte mit der umzubenennenden Datei in den Kartensteckplatz des TENORI-ON.
- 2 Navigieren Sie mit dem Jog-Rad und der [OK]-Taste wie folgt zum Funktionsmenü für All-Settings-Dateien: „Main menu“ → „File menu“ → „All Settings“



- 3 Markieren Sie mit dem Jog-Rad die Funktion „Rename“ und drücken Sie dann die [OK]-Taste.



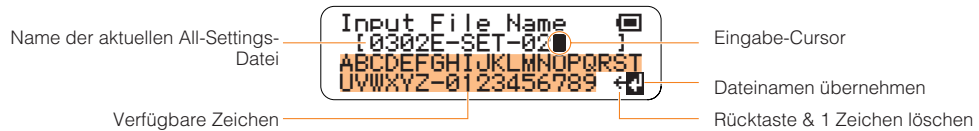
- 4 All-Settings-Dateien auf der Karte erscheinen als Liste im LC-Display (ohne Dateinamenserweiterung). Wählen Sie mit dem Jog-Rad die umzubenennende Datei aus.



- Es werden nur Dateien im All-Settings-Dateiformat angezeigt.

5 Drücken Sie die [OK]-Taste, um das Eingabe-Display für Dateinamen aufzurufen. Der Name der momentan ausgewählten All-Settings-Datei wird angezeigt, und Sie können einen Ihren Vorstellungen entsprechenden neuen Dateinamen eingeben. Die Vorgehensweise zum Eingeben von Dateinamen ist im Abschnitt „Rename Song (Song umbenennen)“ auf Seite 65 beschrieben.

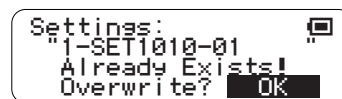
- Dateinamen können bis zu 16 Zeichen lang sein. Die Dateinamenserweiterung wird automatisch hinzugefügt.



6 Markieren Sie, wenn der gewünschte Dateiname eingegeben wurde, mit dem Jog-Rad das „+“-Symbol in der unteren rechten Ecke des Displays und drücken Sie die [OK]-Taste. „Executing...“ (In Ausführung) erscheint im Display, während die Datei umbenannt wird.

⚠ **Dateidaten können irreparabel beschädigt werden, wenn Sie das Instrument ausschalten oder die SD-Speicherkarte entfernen, während die Anzeige „Executing...“ zu sehen ist.**

- Wenn die SD-Speicherkarte eine namensgleiche Datei enthält, erscheint ein Display zur Bestätigung des Overwrite-Vorgangs (Überschreiben) wie nachstehend gezeigt.



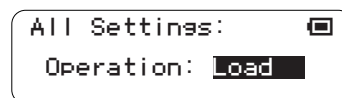
- Drücken Sie die [OK]-Taste, wenn Sie mit dem Überschreiben der Datei einverstanden sind. Um den Vorgang abubrechen und die ursprüngliche Datei unverändert zu behalten, drücken Sie die [CANCEL]-Taste (oder wählen Sie mit dem Jog-Rad den LCD-Eintrag „CANCEL“ aus und drücken Sie dann die [OK]-Taste).

7 Nach Abschluss des Vorgangs erscheint wieder das oben in Schritt 3 gezeigte Display.

● Delete All Settings

Löscht eine bestimmte All-Settings-Datei von einer SD-Speicherkarte.

- 1** Stecken Sie die SD-Speicherkarte mit der zu löschenden Datei in den Kartensteckplatz des TENORI-ON.
- 2** Navigieren Sie mit dem Jog-Rad und der [OK]-Taste wie folgt zum Funktionsmenü für All-Settings-Dateien: „Main menu“ → „File menu“ → „All Settings“



3 Markieren Sie mit dem Jog-Rad die Funktion „Delete“ und drücken Sie dann die [OK]-Taste.



- 4 All-Settings-Dateien auf der Karte erscheinen als Liste im LC-Display (ohne Dateinamenserweiterung). Wählen Sie mit dem Jog-Rad die zu löschende Datei aus.



- Es werden nur Dateien im All-Settings-Dateiformat angezeigt.

- 5 Drücken Sie die [OK]-Taste, um die ausgewählte Datei zu löschen. Es erscheint eine Bestätigungsaufforderung wie das nachstehend abgebildete Display. Drücken Sie die [OK]-Taste, wenn Sie mit dem Löschen der Datei einverstanden sind. Um den Vorgang abubrechen und die Datei unverändert zu behalten, drücken Sie die [CANCEL]-Taste (oder wählen Sie mit dem Jog-Rad den LCD-Eintrag „CANCEL“ aus und drücken Sie dann die [OK]-Taste).



Wenn Sie die [OK]-Taste drücken, um den Löschvorgang auszuführen, erscheint während des Datei-Löschvorgangs die Meldung „Executing...“ (In Ausführung) im Display.

⚠ Dateidaten können irreparabel beschädigt werden, wenn Sie das Instrument ausschalten oder die SD-Speicherkarte entfernen, während die Anzeige „Executing...“ zu sehen ist.

- 6 Nach Abschluss des Vorgangs erscheint wieder das oben in Schritt 3 gezeigte Display.

6. Samplings

Gibt Zugriff auf Vorgänge mit Samplings-Dateien.

Das TENORI-ON bietet Platz für drei User-Voices (Anwender-Voices): <01/16,> <02/16,> und <03/16.> In das TENORI-ON können Audio-Samples geladen und über diese Voices gespielt werden.

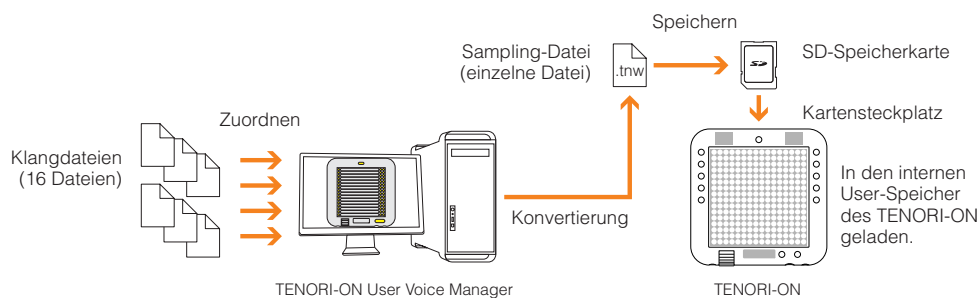
Audio-Samples können mit der auf der mitgelieferten CD-ROM enthaltenen Software „TENORI-ON User Voice Manager“ in das vom TENORI-ON verwendete Sample-Format (Dateinamenserweiterung .tnw) konvertiert werden. Dieses Menü gibt Zugriff auf eine Reihe von Funktionen, die zur Verwaltung von „.tnw“-Dateien verwendet werden können.

Folgende 5 Funktionen für Samplings-Dateien stehen zur Verfügung:

Load Samplings (Samplings-Datei laden)	Seite 93
Save Samplings (Samplings-Datei speichern)	Seite 94
Rename Samplings (Samplings-Datei umbenennen)	Seite 95
Delete Samplings (Samplings-Datei löschen)	Seite 97
Samplings Info (Informationen über die Samplings-Dateien)	Seite 98

■ Anlegen von User-Voices (Sampling-Dateien)

Audiodateien, die mit einem Computer aufgezeichnet oder aus dem Internet heruntergeladen wurden, müssen in das TENORI-ON-Format für User-Voice-Dateien („Sampling“-Dateiformat mit der Dateinamenserweiterung „.tnw“) konvertiert werden, bevor sie in die User-Voice-Nummern des TENORI-ON geladen und gespielt werden können. Die auf der mitgelieferten CD-ROM enthaltene Software „TENORI-ON User Voice Manager“ kann verwendet werden, um Audiodateien in das geeignete Format zu konvertieren und den LED-Tasten des TENORI-ON zuzuordnen. Auf diese Weise angelegte Sampling-Dateien können dann mit Hilfe einer SD-Speicherkarte an das TENORI-ON übertragen werden.



1 Bereiten Sie die Audiodateien vor.

Samples können im Handel erhältlichen Sample-CDs entnommen, aus dem Internet heruntergeladen oder mit eigenen Geräten oder einem Computer aufgezeichnet werden. Die Sample-Dateien müssen entweder im WAV-Format oder im AIFF-Format sein. Folgende Dateiformate werden unterstützt:
 Sampling-Rate von 22,05 kHz, 24 kHz, 44,1 kHz oder 48 kHz; 8 oder 16 Bit; Stereo oder Mono.

- Mono-Dateien werden in Stereo-Dateien konvertiert, die auf dem linken und dem rechten Kanal die gleichen Daten enthalten.

Bis zu 16 Samples können jeder User-Voice zugeordnet werden (einer der jeweils 16 LED-Tasten). Für die Voice eines Einzelinstruments können diese Samples beispielsweise in 16 verschiedenen Tonhöhen vorliegen. Die einer User-Voice des TENORI-ON zugeordneten Audiodateien können auf zwei verschiedene Arten verwendet werden:

- Soundeffekte, Schlagzeug- oder Percussion-Klänge oder andere Arten von One-Shot-Samples (nicht in Loops wiedergegebene Samples) können mit den LED-Tasten, denen sie zugeordnet sind, einzeln gespielt werden.
- Audiodateien desselben Instruments mit verschiedenen Tonhöhen können den LED-Tasten in einer Tonleiterabfolge zugeordnet werden, so dass sie auf die gleiche Weise gespielt werden können wie die Voices des internen MIDI-Klangerzeugers.

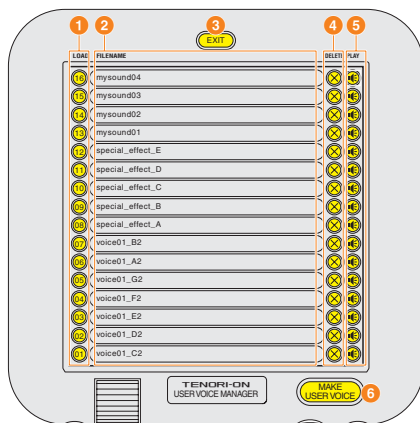
Je nach gewünschter Verwendungsart muss der geeignete Audiodatei-Typ vorbereitet werden.

2 Starten Sie die Software „TENORI-ON User Voice Manager“.

Verwenden Sie die auf der mitgelieferten CD-ROM enthaltene Software „TENORI-ON User Voice Manager“, um Ihre Dateien in das TENORI-ON-Format zu konvertieren und den entsprechenden LED-Tasten zuzuordnen.

2-1 Installieren Sie TENORI-ON User Voice Manager auf Ihrem Computer. Folgen Sie dabei der in dem separaten Installationshandbuch für TENORI-ON User Voice Manager beschriebenen Vorgehensweise.

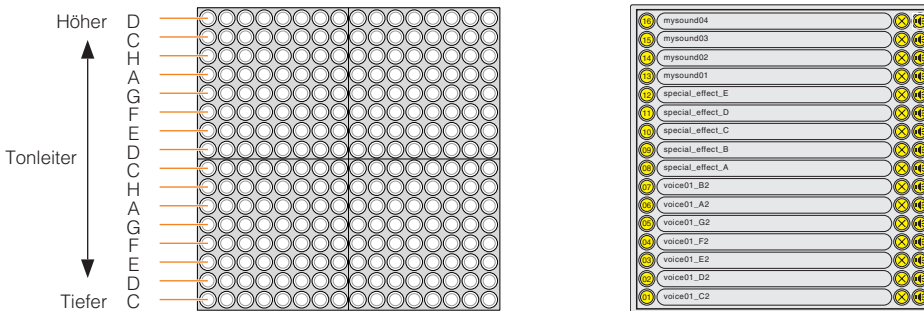
2-2 Doppelklicken Sie auf die Datei „TNR_UserVoiceMgr.exe“ oder die Datei „TNR_UserVoiceMgr.app“ auf Ihrem Computer, um die Software zu starten.



- 1 Schaltfläche [LOAD] (Laden)
- 2 „File Name“ (Dateiname)
- 3 Schaltfläche [EXIT] (Beenden)
- 4 Schaltfläche [DELETE] (Löschen)
- 5 Schaltfläche [PLAY] (Wiedergabe)
- 6 Schaltfläche [MAKE USER VOICE] (User-Voice erstellen)

Im Display erscheint eine grafische Darstellung der TENORI-ON- und LED-Tasten-Anordnung im Score-Modus. Die [LOAD]-Tasten 1 bis 16 im Display entsprechen den jeweiligen Positionen der LED-Tasten des TENORI-ON.

- Bei der Auslieferung ab Werk ist die vertikale Achse der LED-Tasten-Matrix einer Tonleiter zugeordnet, die den weißen Tasten eines Klaviers entspricht, wie in der nachstehenden Abbildung gezeigt. Wenn Sie Audiodateien zuordnen, deren Tonhöhen den Standardtonhöhen der Tasten entsprechen, kann Ihre User-Voice auf die gleiche Weise gespielt werden wie die internen Voices.



3 Laden Sie die Audiodateien.

Wenn Sie auf eine der [LOAD]-Schaltflächen klicken, erscheint ein Dialogfenster, in dem Sie eine Audiodatei auswählen und in TENORI-ON User Voice Manager laden können. Wählen Sie die Audiodatei aus, die Sie laden und der entsprechenden Taste zuordnen möchten. Es werden die ersten 0,97 Sekunden der ausgewählten WAVE- oder AIFF-Datei verwendet. Die Namen der zugeordneten Audiodateien erscheinen rechts neben den entsprechenden [LOAD]-Schaltflächen (ohne Dateinamenserweiterung).



Klicken Sie auf eine [PLAY]-Schaltfläche, um die entsprechende Audiodatei abzuspielen. Klicken Sie auf eine [DELETE]-Schaltfläche, um die entsprechende Audiodatei zu löschen (ihre Zuordnung aufzuheben).

- Audiodatei-Symbole können auch auf die gewünschte [LOAD]-Schaltfläche gezogen und dort losgelassen werden, um sie ihr zuzuordnen.
- Die [LOAD]-Tasten 01–16 entsprechen den MIDI-Notennummern 60–75. Für Notennummern außerhalb dieses Bereichs werden die Zuordnungen in Gruppen von 16 Noten wiederholt.
- LED-Tasten, denen keine Audiodatei zugeordnet ist, erzeugen keinen Klang, wenn sie gedrückt werden.

4 Speichern Sie die Audiodateien im „Sampling“-Format des TENORI-ON.

Wenn die Audiodateien wunschgemäß zugeordnet wurden, konvertieren Sie den gesamten Satz (alle 16 Dateien) in eine einzige User-Voice-Datei des TENORI-ON-Formats und speichern Sie die User-Voice-Datei auf einer SD-Speicherkarte.

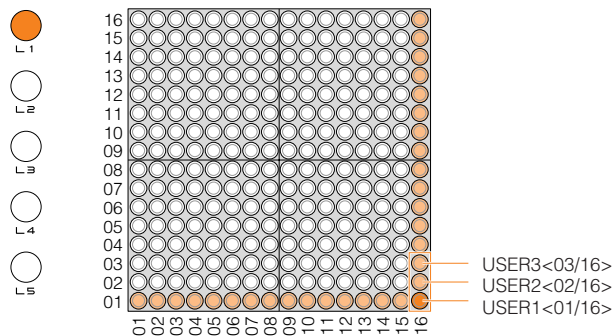
- Verwenden Sie eine SD-Speicherkarte mit einer Kapazität von bis zu 2 Gigabyte, die mit Hilfe der Formatierungsfunktion des TENORI-ON ordnungsgemäß formatiert wurde (→ Seite 106: [System menu] → [SD Format]).

Klicken Sie auf die Schaltfläche [MAKE USER VOICE].

Das Dialogfenster zum Speichern von Dateien wird geöffnet. Geben Sie den gewünschten Speicherort für die Datei (die SD-Speicherkarte) sowie ggf. den Dateinamen an. Es wird automatisch ein Standard-Dateiname erzeugt, der aus Monat und Tag (z. B. „0901“) plus einem Einzelzeichen für die Stunde (0...9, A...N) plus vier Ziffern für Minute und Sekunde (z. B. „3620“) plus „-Voice“ plus Dateinamenserweiterung (.tnw) besteht. Sie können den Standard-Dateinamen wunschgemäß bearbeiten und dabei maximal 16 Zeichen verwenden. In Dateinamen dürfen nur die Großbuchstaben des Alphabets und der Bindestrich („-“) verwendet werden.



- 5 Klicken Sie auf die [EXIT]-Schaltfläche, um die Software zu schließen.
- 6 Stecken Sie die SD-Speicherkarte, auf der die Datei oben in Schritt 4 gespeichert wurde, in den Kartensteckplatz des TENORI-ON.
- 7 Laden Sie die Datei von der SD-Speicherkarte in einen User-Speicherplatz. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Load Samplings (Samplings-Datei laden)“ auf Seite 93.
Die Einrichtung der User-Voice ist jetzt abgeschlossen.
- 8 Spielen Sie die User-Voice.
Sie können die User-Voice jetzt auswählen, indem Sie bei gedrückt gehaltener [L1]-Taste die entsprechende LED-Taste drücken, auf die gleiche Weise, in der Sie die internen Voices auswählen.

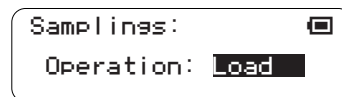


- Oktavlagen-, Transpositions- und Skaleneinstellungen haben keine Wirkung auf die User-Voices.
- User-Voices bleiben auch beim Ausschalten des TENORI-ON im Speicher erhalten
- Um einen Song, der eine User-Voice enthält, auf einem anderen TENORI-ON zu spielen, muss die Voice-Datei zuvor in das TENORI-ON geladen werden, auf dem der Song gespielt werden soll (→ „Save Samplings (Samplings-Datei speichern)“ auf Seite 94 und „Load Samplings (Samplings-Datei laden)“ auf Seite 93).

● Load Samplings (Samplings-Datei laden)

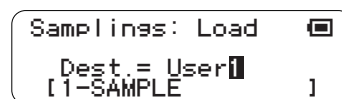
Lädt eine Samplings-Datei, die auf einer SD-Speicherkarte gespeichert wurde, in das TENORI-ON.

- 1 Stecken Sie die SD-Speicherkarte mit der zu ladenden Datei in den Kartensteckplatz des TENORI-ON.
- 2 Navigieren Sie mit dem Jog-Rad und der [OK]-Taste wie folgt zum Funktionsmenü für Samplings-Dateien: „Main menu“ → „File menu“ → „Samplings“

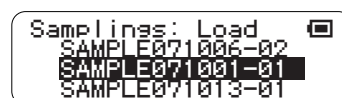


- 3 Markieren Sie mit dem Jog-Rad die Funktion „Load“ und drücken Sie dann die [OK]-Taste. Es erscheint ein Display, indem Sie den User-Speicherplatz angeben können, an dem die geladene Sample-Datei gespeichert werden soll. Wählen Sie mit dem Jog-Rad den gewünschten User-Speicherplatz aus und drücken Sie dann die [OK]-Taste.

- In diesem Display entsprechen „User1“, „User2“ und „User3“ den User-Speicher-Nummern <01/16,> <02/16> und <03/16.> In der untersten LCD-Zeile wird der Name der Sample-Datei angezeigt, die momentan in diesem User-Speicherplatz geladen ist. Wenn der User-Speicherplatz leer ist, wird „-----“ angezeigt.

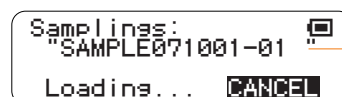


- 4 Samplings-Dateien auf der Karte erscheinen als Liste im LC-Display (ohne Dateinamenserweiterung). Wählen Sie mit dem Jog-Rad die zu ladende Datei aus.



- Es werden nur Dateien im „tnw“-Format angezeigt.

- 5 Drücken Sie die [OK]-Taste, um die ausgewählte Datei zu laden. Während die Datei geladen wird, erscheint das nachstehend gezeigte Display. Drücken Sie zum Abbrechen des Ladevorgangs die [OK]- oder die [CANCEL]-Taste.



Der Name der Samplings-Datei, die gerade geladen wird.

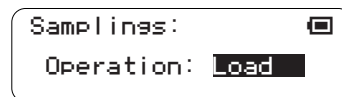
- Es kann ein paar Minuten dauern, bis ein Ladevorgang für Sampling-Dateien abgeschlossen ist.

- 6 Wenn die Samplings-Datei geladen wurde, erscheint das oben in Schritt 2 gezeigte Display.

● **Save Samplings (Samplings-Datei speichern)**

Speichert eine Samplings-Datei, die momentan in einen User-Speicherplatz geladen ist, im „.tnw“-Format auf einer SD-Speicherkarte.

- 1 Stecken Sie eine SD-Speicherkarte, die genügend freien Speicherplatz für die zu speichernde Datei hat, in den Kartensteckplatz des TENORI-ON.
- 2 Navigieren Sie mit dem Jog-Rad und der [OK]-Taste wie folgt zum Funktionsmenü für Samplings-Dateien: „Main menu“ → „File menu“ → „Samplings“

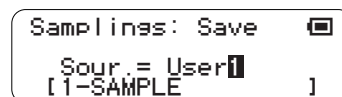


- 3 Markieren Sie mit dem Jog-Rad die Funktion „Save“ und drücken Sie dann die [OK]-Taste.



- 4 Es erscheint ein Display, indem Sie den User-Speicherplatz angeben können, der das zu speichernde Sample enthält. Wählen Sie mit dem Jog-Rad den gewünschten User-Speicherplatz aus (1–3) und drücken Sie dann die [OK]-Taste.

- In diesem Display entsprechen „User1“, „User2“ und „User3“ den User-Speicher-Nummern <01/16,> <02/16> und <03/16.> In der untersten LCD-Zeile wird der Name der Sample-Datei angezeigt, die momentan in diesem User-Speicherplatz geladen ist. Wenn der User-Speicherplatz leer ist, wird „-----“ angezeigt.



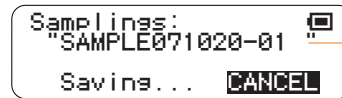
- 5 Das Display zur Eingabe eines Dateinamens erscheint. Es wird ein aktueller Dateiname angezeigt, den Sie entweder übernehmen oder durch einen anderen Namen ersetzen können.

Die Vorgehensweise zum Eingeben von Dateinamen ist im Abschnitt „Rename Song (Song umbenennen)“ auf Seite 65 beschrieben.

- Dateinamen können bis zu 16 Zeichen lang sein. Die Dateinamenserweiterung wird automatisch hinzugefügt.



- 6 Markieren Sie, wenn der gewünschte Dateiname eingegeben wurde, mit dem Jog-Rad das „+“-Symbol in der unteren rechten Ecke des Displays und drücken Sie die [OK]-Taste. Der Dateiname wird nun eingegeben und die Speicherfunktion ausgeführt. Während die Samplings-Datei gespeichert wird, erscheint ein Display wie das nachstehend gezeigte. Sie können den Vorgang durch Drücken der [OK]- oder der [CANCEL]-Taste abbrechen.

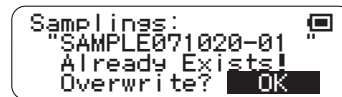


Die Samplings-Datei, die gerade gespeichert wird.



Dateidaten können irreparabel beschädigt werden, wenn Sie das Instrument ausschalten oder die SD-Speicherkarte entfernen, während die Anzeige „Saving...“ (Speichervorgang läuft) zu sehen ist.

- Es kann ein paar Minuten dauern, bis ein Speichervorgang für Sampling-Dateien abgeschlossen ist.
- Wenn die SD-Speicherkarte eine namensgleiche Datei enthält, erscheint ein Display zur Bestätigung des Overwrite-Vorgangs (Überschreiben) wie nachstehend gezeigt.



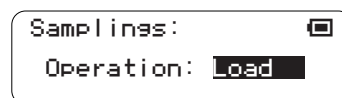
- Drücken Sie die [OK]-Taste, wenn Sie mit dem Überschreiben der Datei einverstanden sind. Um den Vorgang abzubrechen und die ursprüngliche Datei unverändert zu behalten, drücken Sie die [CANCEL]-Taste (oder wählen Sie mit dem Jog-Rad den LCD-Eintrag „CANCEL“ aus und drücken Sie dann die [OK]-Taste).

- 7 Nach Abschluss des Vorgangs erscheint wieder das oben in Schritt 3 gezeigte Display.

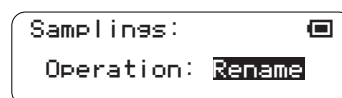
● Rename Samplings (Sampling-Datei umbenennen)

Ermöglicht die Eingabe eines neuen Namens für eine Sampling-Datei auf einer SD-Speicherkarte.

- 1 Stecken Sie die SD-Speicherkarte mit der umzubenennenden Datei in den Kartensteckplatz des TENORI-ON.
- 2 Navigieren Sie mit dem Jog-Rad und der [OK]-Taste wie folgt zum Funktionsmenü für Samplings-Dateien: „Main menu“ → „File menu“ → „Samplings“



- 3 Markieren Sie mit dem Jog-Rad die Funktion „Rename“ und drücken Sie dann die [OK]-Taste.



- 4 Samplings-Dateien auf der Karte erscheinen als Liste im LC-Display (ohne Dateinamenserweiterung). Wählen Sie mit dem Jog-Rad die umzubennende Datei aus.



- Es werden nur Dateien im „.trw“-Format angezeigt.

Drücken Sie die [OK]-Taste, um das Eingabe-Display für Dateinamen aufzurufen. Der Name der momentan ausgewählten Samplings-Datei wird angezeigt, und Sie können einen Ihren Vorstellungen entsprechenden neuen Dateinamen eingeben. Die Vorgehensweise zum Eingeben von Dateinamen ist im Abschnitt „Rename Song (Song umbenennen)“ auf Seite 65 beschrieben.

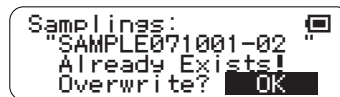
- Dateinamen können bis zu 16 Zeichen lang sein. Die Dateinamenserweiterung wird automatisch hinzugefügt.



- 5 Markieren Sie, wenn der gewünschte Dateiname eingegeben wurde, mit dem Jog-Rad das „+“-Symbol in der unteren rechten Ecke des Displays und drücken Sie die [OK]-Taste. „Executing...“ (In Ausführung) erscheint im Display, während die Datei umbenannt wird.

⚠ Dateidaten können irreparabel beschädigt werden, wenn Sie das Instrument ausschalten oder die SD-Speicherkarte entfernen, während die Anzeige „Executing...“ zu sehen ist.

- Wenn die SD-Speicherkarte eine namensgleiche Datei enthält, erscheint ein Display zur Bestätigung des Overwrite-Vorgangs (Überschreiben) wie nachstehend gezeigt.



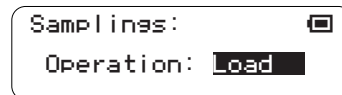
- Drücken Sie die [OK]-Taste, wenn Sie mit dem Überschreiben der Datei einverstanden sind. Um den Vorgang abubrechen und die ursprüngliche Datei unverändert zu behalten, drücken Sie die [CANCEL]-Taste (oder wählen Sie mit dem Jog-Rad den LCD-Eintrag „CANCEL“ aus und drücken Sie dann die [OK]-Taste).

- 6 Nach Abschluss des Vorgangs erscheint wieder das oben in Schritt 3 gezeigte Display.

● Delete Samplings (Sampling-Datei löschen)

Löscht eine bestimmte Samplings-Datei von einer SD-Speicherkarte.

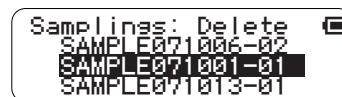
- 1 Stecken Sie die SD-Speicherkarte mit der zu löschenden Datei in den Kartensteckplatz des TENORI-ON.
- 2 Navigieren Sie mit dem Jog-Rad und der [OK]-Taste wie folgt zum Funktionsmenü für Samplings-Dateien: „Main menu“ → „File menu“ → „Samplings“



- 3 Markieren Sie mit dem Jog-Rad die Funktion „Delete“ und drücken Sie dann die [OK]-Taste.

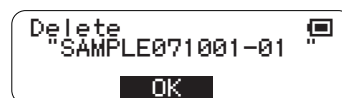


- 4 Samplings-Dateien auf der Karte erscheinen als Liste im LC-Display (ohne Dateinamenserweiterung). Wählen Sie mit dem Jog-Rad die zu löschende Datei aus.



● Es werden nur Dateien im „.tnw“-Format angezeigt.

- 5 Drücken Sie die [OK]-Taste, um die ausgewählte Datei zu löschen.
Es erscheint eine Bestätigungsaufforderung wie das nachstehend abgebildete Display. Drücken Sie die [OK]-Taste, wenn Sie mit dem Löschen der Datei einverstanden sind. Um den Vorgang abubrechen und die Datei unverändert zu behalten, drücken Sie die [CANCEL]-Taste (oder wählen Sie mit dem Jog-Rad den LCD-Eintrag „CANCEL“ aus und drücken Sie dann die [OK]-Taste).



Wenn Sie die [OK]-Taste drücken, um den Löschvorgang auszuführen, erscheint während des Datei-Löschvorgangs die Meldung „Executing...“ (In Ausführung) im Display.

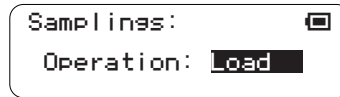
 **Dateidaten können irreparabel beschädigt werden, wenn Sie das Instrument ausschalten oder die SD-Speicherkarte entfernen, während die Anzeige „Executing...“ zu sehen ist.**

- 6 Nach Abschluss des Vorgangs erscheint wieder das oben in Schritt 3 gezeigte Display.

● **Samplings Info (Informationen über die Samplings-Dateien)**

Zeigt den Namen der Sample-Dateien, die momentan in die User-Speicherplätze des TENORI-ON geladen sind.

- 1 Navigieren Sie mit dem Jog-Rad und der [OK]-Taste wie folgt zum Funktionsmenü für Samplings-Dateien: „Main menu“ → „File menu“ → „Samplings“

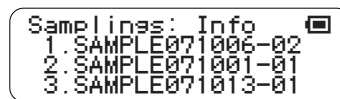


- 2 Markieren Sie mit dem Jog-Rad die Funktion „Info“ und drücken Sie dann die [OK]-Taste.



- 3 Es wird eine Liste der momentan in die User-Speicherplätze 1–3 des TENORI-ON geladenen Sample-Dateien angezeigt.

- In diesem Display entsprechen „1“, „2“ und „3“ den User-Speicher-Nummern <01/16,> <02/16> und <03/16.> Wenn ein User-Speicherplatz leer ist, wird „-----“ angezeigt.



- 4 Drücken Sie die [OK]- oder die [CANCEL]-Taste, um zu dem oben in Schritt 2 gezeigten Display zurückzukehren.

■ Effect Menu

Das Effect-Menü („Effect menu“, Effekt-Menü) gibt Zugriff auf Funktionen, die Ihnen die Anwendung von Hall- und Choreffekten auf die Voices des TENORI-ON ermöglichen. Das Submenü des Effect-Menüs enthält die folgenden 4 Elemente.

1. Reverb Type (Hall-Effektyp)	Seite 99
2. Reverb Param (Halleffekt-Parameter)	Seite 100
3. Chorus Type (Chorus-Effektyp)	Seite 100
4. Chorus Param (Choruseffekt-Parameter)	Seite 100

Verwenden Sie das Jog-Rad, um einen Menüpunkt des Submenüs zu markieren, und drücken Sie dann die [OK]-Taste, um das entsprechende Parameterbearbeitungs-Display aufzurufen.



1. Reverb Type



Wählt den Typ des Halleffekts aus.

- NO EFFECT Kein Halleffekt.
- HALL1, HALL2 Simulation des Nachhalls in einem Konzertsaal.
- ROOM1, ROOM2, ROOM3 . . Die Art Hall, die man in einem Zimmer hören würde.
- STAGE1, STAGE2 Simulationen von Bühnenhall.
- PLATE1, PLATE2 Simulationen von Plattenhall-Studiogeräten.

- Einstellbereich NO EFFECT, HALL1, HALL2, ROOM1, ROOM2, ROOM3, STAGE1, STAGE2, PLATE1, PLATE2
- Standardeinstellung HALL1
- LED-Tasten Keine Anzeige

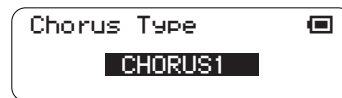
2. Reverb Param



Stellt die Intensität des Reverb-Effekts ein. Größere Werte erzeugen eine größere Halleffekt-Intensität.

- Einstellbereich 0 – 127
- Standardeinstellung 40
- LED-Tasten Keine Anzeige

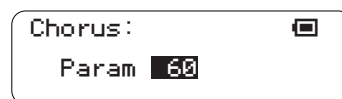
3. Chorus Type



Wählt den Typ des Choruseffekts aus.

- NO EFFECTKein Choruseffekt.
 - STAGE1, STAGE2Choruseffekte.
 - FLANGR1, FLANGR2Flanger-Effekte.
- Einstellbereich NO EFFECT, CHORUS1, CHORUS2, FLANGR1, FLANGR2
 - Standardeinstellung NO EFFECT
 - LED-Tasten Keine Anzeige

4. Chorus Param



Stellt die Intensität des Chorus-Effekts ein. Größere Werte erzeugen eine größere Choruseffekt-Intensität.

- Einstellbereich 0 – 127
- Standardeinstellung 0
- LED-Tasten Keine Anzeige

■ Interior Menu

Das Interior-Menü („Interior menu“, internes Menü) gibt Zugriff auf Funktionen, mit denen Sie das TENORI-ON so einrichten können, dass es als Uhr fungiert oder automatisch Songs wiedergibt (Interior-Modus) oder in den „Schlafzustand“ wechselt, wenn es eine bestimmte Zeit lang nicht bedient wird (Power-Save-Modus: Stromsparmodus).

Das Submenü des Interior-Menüs enthält die folgenden 10 Elemente.

1. Interior START (Interne Funktionsart starten)	Seite 101
2. Interior Type (Interne Funktionsart)	Seite 102
3. Saver Type (Sparbetriebsart)	Seite 102
4. Saver Time (Zeit bis zum Sparbetrieb)	Seite 103
5. Time Signal ON/OFF (Zeitsignal ein/aus)	Seite 103
6. Alarm ON/OFF (Wecksignal ein/aus)	Seite 103
7. Set Alarm (Wecker stellen)	Seite 104
8. Save As Time Signal (Als Zeitsignal speichern)	Seite 104
9. Save As Alarm (Als Wecksignal speichern)	Seite 105
10. Clock Adjust (Uhr stellen)	Seite 105

Verwenden Sie das Jog-Rad, um einen Menüpunkt des Submenüs zu markieren, und drücken Sie dann die [OK]-Taste, um das entsprechende Parameterbearbeitungs-Display aufzurufen.



1. Interior Start



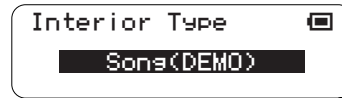
Drücken Sie, während dieses Display angezeigt wird, die [OK]-Taste, um die im folgenden Menüpunkt festgelegte interne Funktionsart sofort zu starten.

- Wenn Sie die [OK]-Taste drücken, um den Interior-Modus zu starten, wird der Saver Type (die Sparbetriebsart) automatisch auf „Interior“ eingestellt.

■ Einstellbereich Keiner

■ LED-Tasten Keine Anzeige

2. Interior Type

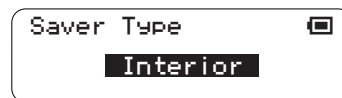


Legt fest, mit welcher internen Funktionsart beim Starten des Interior-Modus begonnen werden soll.

- Song (DEMO) Spielt den vorprogrammierten Demo-Song des TENORI-ON.
- SONG (SD) Spielt in zufälliger Reihenfolge Song-Dateien von einer SD-Speicherkarte.
- Clock Zeigt auf der TENORI-ON-Matrix die Uhrzeit an.
- Clock + Song (DEMO) Zeigt auf der TENORI-ON-Matrix die Uhrzeit an, während der vorprogrammierte TENORI-ON-Demo-Song gespielt wird.
- Clock + Song (SD) Zeigt auf der TENORI-ON-Matrix die Uhrzeit an, während in zufälliger Reihe Song-Dateien von einer SD-Speicherkarte gespielt werden.

- Einstellbereich Song (DEMO), Song (SD), Clock, Clock+Song (DEMO), Clock+Song (SD)
- Standardeinstellung Song (DEMO)
- LED-Tasten Keine Anzeige

3. Saver Type

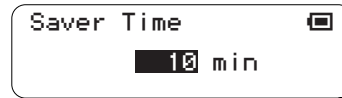


Wählt aus, in welchen Modus das TENORI-ON wechseln soll, wenn es eine bestimmte Zeit lang nicht bedient wird.

- Interior Mode Uhr oder Song-Wiedergabe wie oben im Menüpunkt „Interior Type“ festgelegt.
- Power Save Mode Stromsparbetrieb (Abfolgen werden angehalten und LED-Tasten erlöschen).

- Einstellbereich Interior, Power Save
- Standardeinstellung Interior
- LED-Tasten Keine Anzeige

4. Saver Time

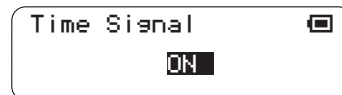


Stellt ein, wie viel Zeit vergehen soll, bevor der Sparbetrieb beginnt.

Wenn das TENORI-ON nicht in der hier angegebenen Zeit bedient wird, beginnt die vom Menüpunkt „Saver Type“ festgelegte Betriebsart.

- Einstellbereich OFF (Aus), 1–1440 (Minuten)
- Standardeinstellung 10 (Minuten)
- LED-Tasten Keine Anzeige

5. Time Signal ON/OFF



Legt fest, ob während des Betriebs im Interior-Modus ein stündlicher Glockenton gespielt wird. Bei Einstellung ON (Ein) ertönt der Glockenton genau zur vollen Stunde (00 Minuten und 00 Sekunden). Die Wiedergabedauer des Glockentons beträgt insgesamt 8 Sekunden. Anstelle des stündlichen Glockentons können am TENORI-ON erzeugte Spieldaten verwendet werden (→ [Seite 104](#): Save As Time Signal (Als Zeitsignal speichern))

- Einstellbereich ON (Ein), OFF (Aus)
- Standardeinstellung OFF
- LED-Tasten Keine Anzeige

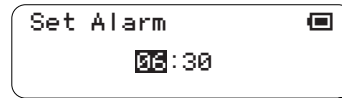
6. Alarm ON/OFF



Legt fest, ob während des Betriebs im Interior-Modus das Wecksignal ertönt. Die Wiedergabedauer des Wecksignals beträgt insgesamt 48 Sekunden. Anstelle des Standard-Wecksignals können am TENORI-ON erzeugte Spieldaten verwendet werden (→ [Seite 105](#): Save As Alarm (Als Wecksignal speichern))

- Einstellbereich ON (Ein), OFF (Aus)
- Standardeinstellung OFF
- LED-Tasten Keine Anzeige

7. Set Alarm

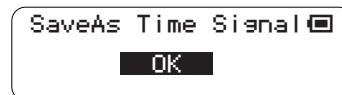


Stellt die Uhrzeit ein, zu der während des Betriebs im Interior-Modus das Wecksignal ertönt.

- Wenn Stundenschlag und Wecksignal auf die gleiche Uhrzeit eingestellt sind (die Minuten des Wecksignals sind auf „00“ eingestellt), ertönt nur das Wecksignal.

- Einstellbereich 00:00–23:59
- Standardeinstellung 00:00
- LED-Tasten Keine Anzeige

8. Save As Time Signal



Speichert die Spieldaten (aktive Noten und Einstellungen) des aktuellen Blocks zur Verwendung als das Zeitsignal, das während des Betriebs im Interior-Modus als Stundenschlag gespielt wird.

- Wenn Sie diese Funktion verwenden, um das Zeitsignal (Stundenschlag) zu ändern, wird das ursprüngliche Standard-Zeitsignal gelöscht. Um das ursprüngliche Zeitsignal wiederherzustellen, verwenden Sie die Funktion „Factory Reset“ (Werkseinstellungen wiederherstellen).

Drücken Sie nach der Auswahl des Blocks mit den als Zeitsignal zu speichernden Daten, während dieses Display angezeigt wird, die [OK]-Taste, um die Daten als Zeitsignal zu speichern.

- Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, drücken Sie die [CANCEL]-Taste (oder wählen Sie mit dem Jog-Rad den LCD-Eintrag „CANCEL“ aus und drücken Sie dann die [OK]-Taste).

Wenn Sie die [OK]-Taste drücken, um den Vorgang auszuführen, erscheint während des Daten-Speichervorgangs die Meldung „Saving ...“ (Speichervorgang läuft) im Display.

⚠ Dateidaten können irreparabel beschädigt werden, wenn Sie das Instrument ausschalten oder die SD-Speicherkarte entfernen, während die Anzeige „Saving...“ (Speichervorgang läuft) zu sehen ist.

- Einstellbereich OK, CANCEL (Abbrechen)
- Standardeinstellung OK
- LED-Tasten Keine Anzeige

9. Save As Alarm



Speichert die Spieldaten (aktive Noten und Einstellungen) des aktuellen Blocks zur Verwendung als das Wecksignal, das während des Betriebs im Interior-Modus gespielt wird.

- Wenn Sie diese Funktion verwenden, um das Wecksignal zu ändern, wird das ursprüngliche Standard-Wecksignal gelöscht. Um das ursprüngliche Wecksignal wiederherzustellen, verwenden Sie die Funktion „Factory Reset“ (Werkseinstellungen wiederherstellen).

Drücken Sie nach der Auswahl des Blocks mit den als Wecksignal zu speichernden Daten, während dieses Display angezeigt wird, die [OK]-Taste, um die Daten als Wecksignal zu speichern.

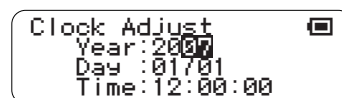
- Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, drücken Sie die [CANCEL]-Taste (oder wählen Sie mit dem Jog-Rad den LCD-Eintrag „CANCEL“ aus und drücken Sie dann die [OK]-Taste).

Wenn Sie die [OK]-Taste drücken, um den Vorgang auszuführen, erscheint während des Daten-Speichervorgangs die Meldung „Saving ...“ (Speichervorgang läuft) im Display.

⚠ Dateidaten können irreparabel beschädigt werden, wenn Sie das Instrument ausschalten oder die SD-Speicherkarte entfernen, während die Anzeige „Saving...“ (Speichervorgang läuft) zu sehen ist.

- Einstellbereich OK, CANCEL (Abbrechen)
- Standardeinstellung OK
- LED-Tasten Keine Anzeige

10. Clock Adjust



Stellt Jahr, Monat, Tag und Uhrzeit der Uhr ein.

Drücken Sie nach dem Einstellen der einzelnen Parameter die [OK]-Taste, um den nächsten Parameter zu markieren.

Durch Drücken der [OK]-Taste nach dem Einstellen des letzten Parameters werden die neuen Uhreinstellungen übernommen.

- Einstellbereich Year (Jahr): 2000–2099
Month & Day (Monat & Tag): 01–12/01–31
Time (Uhrzeit): 00–23/00–59
*Sekunden können nicht eingestellt werden.
- Standardeinstellung OK
- LED-Tasten Keine Anzeige

■ System Menu

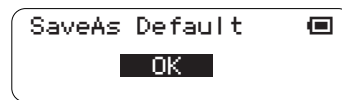
Das System-Menü („System menu“) gibt Zugriff auf Funktionen für den grundlegenden Systembetrieb wie Factory Reset, Formatierung von SD-Speicherkarten und weitere Funktionen. Das Submenü des System-Menüs enthält die folgenden 5 Elemente.

1. Save As Default (Als Standard speichern)	Seite 106
2. SD-Format (SD-Speicherkarte formatieren)	Seite 107
3. Owner Name (Besitzername)	Seite 107
4. Version Check (Versionsüberprüfung)	Seite 108
5. Factory Reset (Werkseinstellungen wiederherstellen)	Seite 108

Verwenden Sie das Jog-Rad, um einen Menüpunkt des Submenüs zu markieren, und drücken Sie dann die [OK]-Taste, um das entsprechende Parameterbearbeitungs-Display aufzurufen.



1. Save As Default



Speichert die aktuellen Einstellungen für alle Blöcke und Ebenen als Standardeinstellungen, die beim Einschalten des TENORI-ON automatisch geladen werden. Wenn diese Funktion nicht verwendet wird, um Anwendereinstellungen als Standardeinstellungen festzulegen, werden die ursprünglichen Werkseinstellungen verwendet.

Drücken Sie, während dieses Display angezeigt wird, die [OK]-Taste, um die aktuellen Einstellungen als Standardeinstellungen zu speichern, die beim Einschalten geladen werden sollen.

Wenn Sie die [OK]-Taste drücken, erscheint während des Daten-Speichervorgangs die Meldung „Saving ...“ (Speichervorgang läuft) im Display.

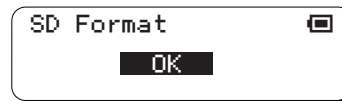
⚠ Dateidaten können irreparabel beschädigt werden, wenn Sie das Instrument ausschalten oder die SD-Speicherkarte entfernen, während die Anzeige „Saving...“ (Speichervorgang läuft) zu sehen ist.

- Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, drücken Sie die [CANCEL]-Taste (oder wählen Sie mit dem Jog-Rad den LCD-Eintrag „CANCEL“ aus und drücken Sie dann die [OK]-Taste).

- Einstellbereich OK, CANCEL (Abbrechen)
- Standardeinstellung OK
- LED-Tasten Keine Anzeige

2. SD Format

- ⚠ **Achten Sie darauf, vor der Verwendung von SD-Speicherkarten mit dem TENORI-ON den Abschnitt „Umgang mit SD™-Speicherkarten“ auf Seite 63 zu lesen.**



Formatiert eine SD-Speicherkarte zur Verwendung mit dem TENORI-ON.

- SD-Karten mit einer Kapazität von über 32 MB werden mit Hilfe des FAT32-Formats formatiert, SD-Karten mit einer Kapazität von 32 oder weniger MB mit dem FAT16-Format.

Drücken Sie, nachdem Sie eine SD-Speicherkarte in den Kartensteckplatz eingesteckt haben, während dieses Display angezeigt wird, die [OK]-Taste, um den Formatierungsvorgang zu starten.

Wenn Sie die [OK]-Taste drücken, erscheint während des Karten-Formatierungsvorgangs die Meldung „Formatting ...“ (Formatierungsvorgang läuft) im Display.

- ⚠ **Durch den Formatierungsvorgang werden alle Daten auf der SD-Speicherkarte gelöscht. Vergewissern Sie sich vor dem Formatieren einer Karte, dass sie keine wichtigen Daten enthält, die Sie behalten möchten.**

- ⚠ **Schalten Sie das Instrument nicht aus und entnehmen Sie nicht die SD-Speicherkarte, während das Display „Formatting ...“ (Formatierungsvorgang läuft) angezeigt wird.**

- Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, drücken Sie die [CANCEL]-Taste (oder wählen Sie mit dem Jog-Rad den LCD-Eintrag „CANCEL“ aus und drücken Sie dann die [OK]-Taste).

- Einstellbereich OK, CANCEL (Abbrechen)
- Standardeinstellung OK
- LED-Tasten Keine Anzeige

3. Owner Name



Mit dieser Funktion können Sie einen Besitzernamen im Arbeitsspeicher des TENORI-ON speichern.

Der hier eingetragene Besitzernamen wird mit Song-Dateien als „Komponistennamen“ gespeichert und im LCD zusammen mit dem Song-Namen angezeigt, wenn die Datei wiedergegeben wird.

- 1 Im Display erscheint der werksseitige Standard-Besitzernamen – „NO NAME“ (Kein Name). Sie können einen neuen Besitzernamen Ihrer Wahl eingeben.

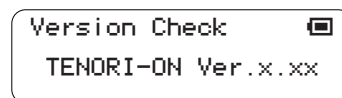
Die Vorgehensweise zum Eingeben von Namen ist im Abschnitt „Rename Song (Song umbenennen)“ auf Seite 65 beschrieben.

- Besitzernamen können bis zu 16 Zeichen lang sein.



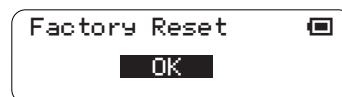
- 2 Markieren Sie, wenn der gewünschte Besitzername eingegeben wurde, mit dem Jog-Rad das „+“-Symbol in der unteren rechten Ecke des Displays und drücken Sie die [OK]-Taste.
- 3 Wenn der Name eingegeben wurde, erscheint wieder das Submenü-Display.

4. Version Check



Zeigt die Versionsnummer des System-ROM des TENORI-ON an.

5. Factory Reset



Setzt alle TENORI-ON-Parameter auf die ursprünglichen Werkseinstellungen zurück. Alle Blöcke und alle Ebenen werden auf die werksseitigen Standardeinstellungen zurückgesetzt und alle aktiven Noten gelöscht. Außerdem werden alle gespeicherten Daten – Wecksignal, Zeitsignal, Besitzername usw. – gelöscht, ebenso die Einstellungen der Funktion „Save As Default“ (→ Seite 106). Geladene Sampling-Dateien werden nicht initialisiert. Drücken Sie, während dieses Display angezeigt wird, die [OK]-Taste, um die Werkseinstellungen wiederherzustellen.

- Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, drücken Sie die [CANCEL]-Taste (oder wählen Sie mit dem Jog-Rad den LCD-Eintrag „CANCEL“ aus und drücken Sie dann die [OK]-Taste).

- Einstellbereich OK, CANCEL (Abbrechen)
- Standardeinstellung OK
- LED-Tasten Keine Anzeige

■ Recording Menu

Das Recording-Menü („Recording menu“, Aufnahmemenü) gibt Zugriff auf die Echtzeit-Aufnahmefunktion des TENORI-ON.

⚠ Achten Sie darauf, vor der Verwendung von SD-Speicherkarten mit dem TENORI-ON den Abschnitt „Umgang mit SD™-Speicherkarten“ auf Seite 63 zu lesen.

- 1 Stecken Sie eine ordnungsgemäß vom TENORI-ON formatierte SD-Speicherkarte in den Kartensteckplatz.
- 2 Wählen Sie mit dem Jog-Rad die Menüpunkte „Main menu“ → „Recording menu“, und drücken Sie dann die [OK]-Taste, um das START-Display des Recording-Menüs aufzurufen.



- 3 Drücken Sie, während das vorstehende Display angezeigt wird, die [OK]-Taste, um die Aufnahme zu starten.

- Änderungen der Gesamtlautstärke (Master Volume, → Seite 33) werden während der Song-Aufnahme aufgezeichnet, die Hardware-Lautstärke (Hardware Volume, → Seite 43) dagegen nicht.
- Drücken Sie die [CANCEL]-Taste, wenn Sie die Aufnahme abbrechen möchten.

Die Aufnahme beginnt in dem Moment, in dem Sie die [OK]-Taste drücken, und alle Spieldaten für alle Ebenen und Blöcke (Notenpositionsdaten), LED-Tasten-Vorgänge, Funktionstasten-Vorgänge (Voice, Tempoeinstellungen usw.) und [CLEAR]-Tasten-Vorgänge werden in Echtzeit aufgezeichnet. Die maximale Datenmenge, die aufgenommen werden kann, beträgt 39 Kilobyte. Dies entspricht in etwa 1.000 Bedienungsvorgängen mit Tasten und Jog-Rad.

Während der Aufnahme erscheint das folgende Display, in dem der aktuelle Layer-Status und die verstrichene Aufnahmezeit angezeigt werden.

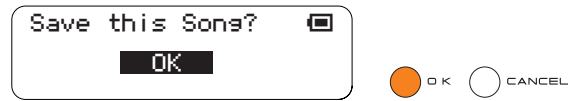


- Wenn Sie den Punkt erreichen, an dem 1.000 Bedienfeld-Steuerungsereignisse (Bedienungsvorgänge mit den Tasten oder dem Jog-Rad) eingegeben wurden, hält die Aufnahme automatisch an, und es können keine weiteren Ereignisse eingegeben werden. Es erscheint ein Display, in dem Sie aufgefordert werden, das aufgezeichnete Spiel (mit den letzten 1.000 Ereignissen) als Song-Datei auf einer SD-Speicherkarte zu speichern. Drücken Sie die [OK]-Taste, um den Song-Datei-Speichervorgang zu starten.

- 4 Drücken Sie die [OK]-Taste, um die Aufnahme zu stoppen.

Es erscheint ein Display, in dem das aufgezeichnete Spiel als Song-Datei auf der SD-Speicherkarte gespeichert werden kann. Drücken Sie die [OK]-Taste, um den Song-Datei-Speichervorgang zu starten.

- Wenn Sie die Aufnahme abbrechen möchten, drücken Sie die [CANCEL]-Taste (oder wählen Sie mit dem Jog-Rad den LCD-Eintrag „CANCEL“ aus und drücken Sie dann die [OK]-Taste).



5 Das Display zur Eingabe eines Song-Datei-Namens erscheint. Es wird ein Standard-Dateiname angezeigt, den Sie entweder übernehmen oder durch einen anderen Namen ersetzen können.

Die Vorgehensweise zum Eingeben von Dateinamen ist im Abschnitt „Rename Song (Song umbenennen)“ auf Seite 65 beschrieben.

- Dateinamen können bis zu 16 Zeichen lang sein. Die Dateinamenserweiterung wird automatisch hinzugefügt.



6 Markieren Sie, wenn der gewünschte Dateiname eingegeben wurde, mit dem Jog-Rad das „↵“-Symbol in der unteren rechten Ecke des Displays und drücken Sie die [OK]-Taste. Der Dateiname wird nun eingegeben und die Speicherfunktion ausgeführt.

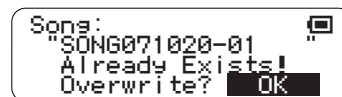
Während die Song-Datei gespeichert wird, erscheint ein Display wie das nachstehend gezeigte.

Sie können den Vorgang durch Drücken der [OK]- oder der [CANCEL]-Taste abbrechen.



! **Dateidaten können irreparabel beschädigt werden, wenn Sie das Instrument ausschalten oder die SD-Speicherkarte entfernen, während die Anzeige „Saving...“ (Speichervorgang läuft) zu sehen ist.**

- Wenn die SD-Speicherkarte eine namensgleiche Datei enthält, erscheint ein Display zur Bestätigung des Overwrite-Vorgangs (Überschreiben) wie nachstehend gezeigt.



- Drücken Sie die [OK]-Taste, wenn Sie mit dem Überschreiben der Datei einverstanden sind. Um den Vorgang abzubrechen und die ursprüngliche Datei unverändert zu behalten, drücken Sie die [CANCEL]-Taste (oder wählen Sie mit dem Jog-Rad den LCD-Eintrag „CANCEL“ aus und drücken Sie dann die [OK]-Taste).

7 Nach Abschluss des Vorgangs erscheint wieder das oben in Schritt 2 gezeigte Display.

- Songs können nach der Aufnahme nicht bearbeitet werden. Sie können jedoch die aktuelle Ebene, den aktuellen Block oder alle aktuellen Blöcke speichern, indem Sie sie über einen der Menü-Punkte „All Blocks“, „Current Block“ und „Current Layer“ des File-Menüs auswählen und speichern und dann die Daten erneut laden und Ihren Vorstellungen entsprechend bearbeiten.

Anhang

Liste der Display-Meldungen

Power Save...	Der Stromsparmodus ist in Betrieb.
Mode different. Can't Copy!	Diese Meldung erscheint, wenn Sie versuchen, die Funktion CopythisLayer (→ Seite 56) auszuführen, um zwischen Ebenen zu kopieren, die verschiedene Spielmodi besitzen. Es können keine Daten zwischen Ebenen mit verschiedenen Spielmodi kopiert werden.
UNDO?	Diese Meldung erscheint, nachdem Sie einen Kopier-, Lösch- oder Reset-Befehl aus dem Edit-Menü gewählt haben. Drücken Sie die Taste [OK], um den soeben ausgeführten Kopier-, Lösch- oder Reset-Befehl rückgängig zu machen. Drücken Sie die Taste [CANCEL] oder eine andere Taste als [OK], oder warten Sie 15 Sekunden, so dass bzw. bis das Gerät zum Menü zurückkehrt.
Loading...	Es wird gerade eine Datei geladen. Schalten Sie das Gerät nicht aus oder nehmen die SD-Speicherkarte heraus, während dieses Display angezeigt wird.
Saving...	Es wird gerade eine Datei auf SD-Speicherkarte oder in den internen Flash-Speicher geschrieben. Schalten Sie das Gerät nicht aus oder nehmen die SD-Speicherkarte heraus, während dieses Display angezeigt wird.
Executing...	Es wird gerade eine Umbenennung oder ein Löschvorgang ausgeführt. Schalten Sie das Gerät nicht aus oder nehmen die SD-Speicherkarte heraus, während dieses Display angezeigt wird.
Formatting...	Eine SD-Speicherkarte wird gerade formatiert.
SD Card Error! No SD Card.	Es ist keine SD-Speicherkarte im Kartensteckplatz eingesetzt.
Unformatted!	Die SD-Speicherkarte im Kartensteckplatz wurde nicht formatiert.
SD Card Error! Card is Locked.	Der Schreibschutzschieber der SD-Speicherkarte steht auf „ON“ (schreibgeschützt).
SD Card Error! Access Timeout.	Bei einem Speicher- oder Ladevorgang mit der SD-Speicherkarte ist eine Zeitüberschreitung aufgetreten.
SD Card Error! Illegal Media.	Das Medium im Kartensteckplatz wird nicht unterstützt.
SD Card Error! Card is Full.	Die SD-Speicherkarte ist voll und es können keine weiteren Daten darauf gespeichert werden.
SD Card Error! Card is Not Ready.	Die SD-Speicherkarte ist nicht bereit für einen Lese- oder Schreibzugriff.
SD Card Error! Illegal File Name.	Der bei einem Dateiladevorgang angegebene Name ist nicht zulässig.
SD Card Error! Illegal Format.	Das Format der Karte im Steckplatz wird nicht unterstützt.
SD Card Error! Not Supported File.	Das Dateiformat wird nicht unterstützt.
SD Card Error! The File is Broken.	Die Datei ist beschädigt.
SD Card Error! Can not Open File.	Die Datei lässt sich nicht öffnen.
SD Card Error! Can not Write File.	Die Datei lässt sich nicht schreiben.
SD Card Error! Can not Read File.	Die Datei lässt sich nicht lesen.
SD Card Error! Unexpected Error.	Es ist ein unerwarteter Fehler aufgetreten.

Liste der Display-Meldungen

SD Card Error! Mode is Different.	Der Spielmodus und der TENORI-ON-Modus sind verschieden.
Alarm Playins...	Der Alarm erklingt momentan im Interior-Modus.
Time Signal...	Das Zeitsignal erklingt momentan im Interior-Modus.
Clear Layer Block[**] Layer[**]	Alle aktiven Noten wurden aus der aktuellen Ebene bzw. dem Block gelöscht.
Clear All	Alle aktiven Noten wurden aus allen Ebenen und Blöcken gelöscht.
Songs Already Exists! Overwrite?	Dieses Display erscheint, wenn bereits eine Song-Datei mit demselben Namen existiert. Drücken Sie die Taste [OK], wenn Sie die Datei überschreiben möchten. Zum Abbrechen des Überschreibvorgangs drücken Sie die Taste [CANCEL].
Blocks Already Exists! Overwrite?	Dieses Display erscheint, wenn bereits eine All-Block-Datei mit demselben Namen existiert. Drücken Sie die Taste [OK], wenn Sie die Datei überschreiben möchten. Zum Abbrechen des Überschreibvorgangs drücken Sie die Taste [CANCEL].
Block[**] Already Exists! Overwrite?	Dieses Display erscheint, wenn bereits eine Block-Datei mit demselben Namen existiert. Drücken Sie die Taste [OK], wenn Sie die Datei überschreiben möchten. Zum Abbrechen des Überschreibvorgangs drücken Sie die Taste [CANCEL].
Layer[**] Already Exists! Overwrite?	Dieses Display erscheint, wenn bereits eine Ebenen-Datei mit demselben Namen existiert. Drücken Sie die Taste [OK], wenn Sie die Datei überschreiben möchten. Zum Abbrechen des Überschreibvorgangs drücken Sie die Taste [CANCEL].
Settings Already Exists! Overwrite?	Dieses Display erscheint, wenn bereits eine Einstellungen-Datei mit demselben Namen existiert. Drücken Sie die Taste [OK], wenn Sie die Datei überschreiben möchten. Zum Abbrechen des Überschreibvorgangs drücken Sie die Taste [CANCEL].
Samplings Already Exists! Overwrite?	Dieses Display erscheint, wenn bereits eine Sampling-Datei mit demselben Namen existiert. Drücken Sie die Taste [OK], wenn Sie die Datei überschreiben möchten. Zum Abbrechen des Überschreibvorgangs drücken Sie die Taste [CANCEL].

Fehlerbehebung

Symptom	Mögliche Ursache und Lösung	Seite
Allgemein		
Es treten gelegentlich Klick- und Popp-Geräusche auf.	Geräusche und Rauschen können durch Ein-/Ausschalten elektronischer Geräte, Elektromotoren oder ähnliche Störquellen induziert werden. Verwenden Sie eine Steckdose, die so weit wie möglich von der fraglichen Störquelle entfernt ist. Wenn keine Ursache zu finden ist, wenden Sie sich an Ihre zuständige Yamaha-Vertretung.	-
Es entstehen Störungen durch Mobiltelefone, Radios, Fernseher und ähnliche Geräte.	Durch Mobiltelefone, Radiosender/-empfänger oder ähnliche Geräte, die in der Nähe des Instruments betrieben werden, können Störungen entstehen. Wenn diese Störungen zu stark sind, wenden Sie sich an Ihre zuständige Yamaha-Vertretung.	-
Das Instrument erzeugt Störungen in Radio- oder Fernsehgeräten.	Dieses Instrument kann Störungen erzeugen, wenn es in zu großer Nähe zu Radio- oder Fernsehempfängern verwendet wird. Bewegen Sie das Instrument weiter von den empfangenden Geräten weg, falls Störungen auftreten.	-
Es erfolgt keine Reaktion auf lange Tastendrücke.	Die Parameter für die Empfindlichkeit (Sensitivity) für langen Tastendruck könnten auf eine zu lange Zeit eingestellt sein. Verringern Sie die Einstellung dieser Zeit.	Seite 60
Kein Ton		
Kein Ton	Die lokale-Steuerung (Local Control) könnte ausgeschaltet sein. Wenn ja, sollte dieser Parameter eingeschaltet werden.	Seite 61
	Die Lautstärke könnte ganz heruntergedreht worden sein. Stellen Sie sie auf einen geeigneten Pegel ein.	Seite 33, 43
	Es könnten Kopfhörer oder externe Lautsprecher angeschlossen sein.	-
	Es kann sein, dass die Stummschaltung eingeschaltet ist. Schalten Sie sie aus.	Seite 47
	Es wird keine MIDI-Verbindung mit dem Master-TENORI-ON aufgebaut, oder sie funktioniert nicht richtig, obwohl im „Preference“-Menü der „Slave“-Modus ausgewählt wurde.	-
Einige Noten werden abgeschnitten.	Die maximale Polyphonie des Instruments von 32 Noten wurde überschritten (es werden mehr als 32 Noten gleichzeitig gespielt).	-
	In allen Modi ausgenommen Push kann nur eine Note einer bestimmten Tonhöhe pro Ebene gespielt werden. Wenn in der gleichen Ebene eine weitere Note der gleichen Tonhöhe gespielt wird, werden Noten gleicher Tonhöhe abgeschaltet, bevor die neue Note wiedergegeben wird.	-
	Die Notenlänge (Sound Length) ist zu lang eingestellt. Das TENORI-ON verwendet einen Stereo-Klangerzeuger (jede Note verwendet zwei Noten der Polyphonie des Instruments), wenn also ein hoher Wert bei Sound Length angegeben ist, kann die maximale Polyphonie (Anzahl gleichzeitig erklingender Noten) schnell überschritten werden, so dass die Noten nicht wie erwartet erklingen.	-
Tonhöhe und Voices		
Die der vertikalen/horizontalen Achse zugewiesene Skala klingt nicht richtig.	Es wurde eine andere als die voreingestellte jonische Skala ausgewählt. Wählen Sie die jonische Skala aus („Ionian“).	Seite 44
Wenn ein neuer Block ausgewählt und die Voice umgeschaltet wird, ändert sich auch die Voice, die in der ersten Ebene verwendet wird.	Es wird in allen Blöcken jeweils für gleich nummerierte Ebenen immer dieselbe Voice verwendet.	Seite 6

Symptom	Mögliche Ursache und Lösung	Seite
Datensicherung und Initialisierung		
Die Einstellungen bleiben nicht bis zum nächsten Einschalten erhalten.	Speichern Sie Einstellungen, die Sie behalten möchten, mit der Funktion Save As Default (Als Grundeinstellung speichern).	Seite 106
Einige Parameter werden nicht initialisiert, wenn die Funktion Reset All Blocks ausgeführt wird.	Einige Parameter, die mit der Funktion Save As Default gespeichert wurden, werden nicht initialisiert.	Seite 39
SD-Speicherkarte		
Weder Aufnahme noch Wiedergabe sind möglich.	Die SD-Speicherkarte ist schreibgeschützt. Stellen Sie den Schreibschutzschieber in die Stellung OFF (Schreibschutz aus).	Seite 63
	Es wurden zu viele Spieldaten erzeugt. Spieldaten, die 39 KB überschreiten (etwa 1000 Vorgänge) lassen sich nicht aufzeichnen.	–
	Der verbleibende Speicherplatz auf der SD-Speicherkarte reicht nicht mehr aus. Verwenden Sie eine andere SD-Speicherkarte.	–
Es sind keine Dateifunktionen möglich.	Speicher- und Umbenennungsvorgänge können nur bei bis zu 100 Dateien ausgeführt werden, deren Dateinamen in den ersten fünf Zeichen gleich sind.	–
	Die SD-Speicherkarte ist schreibgeschützt. Stellen Sie den Schreibschutzschieber in die Stellung OFF (Schreibschutz aus).	Seite 63
	Der verbleibende Speicherplatz auf der SD-Speicherkarte reicht nicht mehr aus. Verwenden Sie eine andere SD-Speicherkarte.	–
	Die maximale Dateianzahl wurde überschritten. Bis zu 1.000 Dateien können im TENORI-ON-Ordner gespeichert werden, oder bis zu 256 Dateien jedes Dateityps (gleiche Erweiterung).	Seite 62
Eine geladene All-Blocks-, Current-Block- oder Current-Layer-Datei wird nicht automatisch abgespielt.	Wenn die Wiedergabe auf Pause geschaltet wird, wenn eine Datei geladen wird, wird die geladene Datei nicht automatisch gestartet. Kehren Sie zum Status-Display zurück und drücken Sie die Taste [OK], um die Wiedergabe zu starten.	–
Sonstiges		
Die Loop-Anzeige bewegt sich nicht.	Es kann sein, dass der Pausenmodus eingeschaltet wurde, indem die Taste [OK] gedrückt wurde. Drücken Sie die Taste [OK] nochmals.	–
Der Loop-Punkt und/oder die Einstellungen der Loop-Geschwindigkeit haben sich geändert.	Diese Einstellungen ändern sich, wenn die Einstellungen bei Master Loop Point und Master Loop Speed im Play-Menü geändert werden.	–

MIDI-Datenformat

Technische Daten des TENORI-ON für das Senden/Empfangen von MIDI-Events

1. Gesendete/Empfangene Systemmeldungen

Das TENORI-ON sendet MIDI-Meldungen entsprechend den auf ihm ausgeführten Bedienunsvorgängen, und empfangene MIDI-Meldungen können verwendet werden, um die Klangerzeugung des TENORI-ON anzusteuern. Die Systemmeldungen, die vom TENORI-ON gesendet und empfangen werden können, sind unten aufgeführt. Schlagen Sie bezüglich der anderen Arten von MIDI-Meldungen in der MIDI-Implementationstabelle nach.

Systemmeldungen, die vom TENORI-ON gesendet und empfangen werden können

Art	Einzelheiten	Senden	Empfangen
System-Realtime-Meldungen	Timing Clock (F8)	○*1	○*2
	Start (FA)	○*1	○*2
	Continue (FB)	×	○*2
	Stop (FC)	○*1	○*2
	Active Sensing (FE)	○*1	○*3
Systemexklusive Meldungen	Master Volume (F0 7F 7F 04 01 00 dd F7)	○	○*3
	Master Volume (F0 43 10 4C 00 00 04 dd F7)	×	○*3
	Master Tune (F0 43 10 27 30 00 00 dd dd 00 F7)	○	○*3
	Master Tune (F0 43 10 4C 00 00 00 dd dd dd dd F7)	×	○*3
	Reverb Type (F0 43 10 4C 02 01 00 dd dd F7)	○	○*3
	Chorus Type (F0 43 10 4C 02 01 20 dd dd F7)	○	○*3
	TENORI-ON Exclusive (F0 43 73 01 33 00 dd dd dd F7)	○	×

*1 Nur im Master-Modus gesendet. *2 Nur im Slave-Modus gesendet. *3 Nur im Master-Modus empfangen.

Die System-Realtime-Meldungen FE und F8 werden nach dem Starten unabhängig von Start-/Stoppvorgängen des Sequenzers dauerhaft gesendet (im Master-Modus).

2. Spezifische Systemexklusive Meldungen des TENORI-ON

MIDI-Meldungen, die Tastendrücken oder Jog-Rad-Bewegungen am TENORI-ON entsprechen, werden als Systemexklusive Meldungen ausgegeben. Das für diese Meldungen verwendete Format ist folgend angegeben.

11110000	F0	Exclusive-Status
01000011	43	YAMAHA ID
01110011	73	Geräte-ID
00000001	01	Modell-ID
00110011	33	Sub-ID 1
00000000	00	Sub-ID 2
0ddddd	dd	Data1
0ddddd	dd	Data2
0ddddd	dd	Data3
11110111	F7	End of Exclusive

Data1

B7	B6	B5	B4	B3	B2	B1	B0
0	0	0	TYPE1	TYPE0	0	STAT1	STAT0

TYPE [1:0]

Controller-Arten

TYPE1	TYPE0	Controller
0	0	Rahmentaste
0	1	Bedienfeldtaste
1	0	Jog-Rad

STAT [1:0]

Controller-Status

STAT1	STAT0	Status
0	0	Taste AUS oder Radbewegung nach unten
0	1	Taste EIN oder Radbewegung nach oben
1	1	Radbewegung stopp

Data2

B7	B6	B5	B4	B3	B2	B1	B0
0	0	0	X4	X3	X2	X1	X0

X [4:0]

Wenn TYPE [1:0] auf 00 gestellt ist (Rahmentaste):**Arten von Rahmentasten**

X4	X3	X2	X1	X0	Taste
0	0	0	0	0	Abbruch
0	0	0	0	1	OK
0	0	0	1	0	Löschen
0	1	0	0	0	R1
0	1	0	0	1	R2
0	1	0	1	0	R3
0	1	0	1	1	R4
0	1	1	0	0	R5
1	0	0	0	0	L1
1	0	0	0	1	L2
1	0	0	1	0	L3
1	0	0	1	1	L4
1	0	1	0	0	L5

Wenn TYPE [1:0] auf 01 gestellt ist (Bedienfeldtaste):**Horizontale Achse der Bedienfeldtasten (0, 1, 2, ... 15, von links nach rechts).**

X4	X3	X2	X1	X0
0	Horizontale Achse der Bedienfeldtasten (0–15)			

Wenn TYPE [1:0] auf 10 gestellt ist (Jog-Rad):**Regelbereich des Rades (0–15).**

X4	X3	X2	X1	X0
0	Regelbereich des Rades (0–15)			

MIDI-Datenformat Technische Daten des TENORI-ON für das Senden/Empfangen von MIDI-Events

Data3

B7	B6	B5	B4	B3	B2	B1	B0
0	0	0	0	Y3	Y2	Y1	Y0

Y [3:0]

Wenn TYPE [1:0] auf 01 gestellt ist (Bedienfeldtaste):**Vertikale Achse der Bedienfeldtasten (0, 1, 2, ... 15, von oben nach unten).**

Y3	Y2	Y1	Y0
Vertikale Achse der Bedienfeldtasten (0-15)			

Wenn TYPE [1:0] auf 00 (Rahmentaste) oder 10 (Rad) gestellt ist:**Alle 0.**

Y3	Y2	Y1	Y0
0	0	0	0

Function...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel Default Changed	1 - 16 X	1 - 16 X	
Mode Default Messages Altered	3 X *****	3 X X	
Note Number : True voice	0 - 127 *****	0 - 127 0 - 127	
Velocity Note ON Note OFF	O 9nH, v=100 X	O 9nH, v=1-127 X	
After Touch Key's Ch's	X X	X X	
Pitch Bend	X	X	
Control Change 0,32 7 10 11 91,93	O O O O O	O O O O O	Bank Select Main Volume Panpot Expression Effect Depth
Prog Change : True #	O 0 - 127 *****	O 0 - 127	
System Exclusive	O	O	
Common : Song Pos. : Song Sel. : Tune	X X X	X X X	
System : Clock Real Time : Commands	O O	O*1 O*1	
Aux : All Sound Off : Reset All Cntrls : Local ON/OFF Mes- : All Notes OFF sages: Active Sense : Reset	X X X X O X	X (120,126,127) X (121) X X (123-125) O X	
Note : *1 Only effective in Slave Mode.			

Liste der Voices

Wenn Sie einen Programmwechsel als Nummer des Wertebereichs von 0–127 angeben möchten, geben Sie eine um 1 niedrigere Zahl als die unten aufgeführte Programmnummer ein.

Kategorie	Voice Nr.			Angezeigte Voice- Nummer (Vertikal/ Horizontal)	Voice- Name
	MSB #	LSB #	Prog. -Nr.		
Ebene 1	63	1	1	01/01	Photon
	63	1	2	01/02	Photopia
	63	1	3	01/03	Pearl
	63	1	4	01/04	Pulse
	63	1	5	01/05	Cell
	63	1	6	01/06	Pixel
	63	1	7	01/07	Serene
	63	1	8	01/08	Electron
	63	1	9	01/09	Winter
	63	1	10	01/10	SoftMmb
	63	1	11	01/11	SoftAcco
	63	1	12	01/12	SoftHarm
	63	1	13	01/13	GrandPno
	63	1	14	01/14	QuietPno
	63	1	15	01/15	OldPiano
	Ebene 2	63	0	1	01/16
63		1	16	02/01	eKalimba
63		1	17	02/02	LiteOrg
63		1	18	02/03	GlassTap
63		1	19	02/04	Drop
63		1	20	02/05	Shimmery
63		1	21	02/06	Mist
63		1	22	02/07	Acorn
63		1	23	02/08	Chime
63		1	24	02/09	ThumbPno
63		1	25	02/10	ToyTrain
63		1	26	02/11	ToyBanjo
63		1	27	02/12	LazyBass
63		1	28	02/13	Crocus
63		1	29	02/14	CandyCan
63		1	30	02/15	Peaceful
63	0	2	02/16	User2	
Ebene 3	63	1	31	03/01	OrgFlute
	63	1	32	03/02	GtrHarmo
	63	1	33	03/03	GreenFlt
	63	1	34	03/04	Lonely
	63	1	35	03/05	Murmur
	63	1	36	03/06	OrganLT
	63	1	37	03/07	TinyWind
	63	1	38	03/08	Bassoon
	63	1	39	03/09	Hopper
	63	1	40	03/10	PopEcho
	63	1	41	03/11	PopStr
	63	1	42	03/12	Maple
	63	1	43	03/13	ToyRobot
	63	1	44	03/14	Tropical
	63	1	45	03/15	Floating
	63	0	3	03/16	User3

Category	Voice Nr.			Angezeigte Voice- Nummer (Vertikal/ Horizontal)	Voice- Name
	MSB #	LSB #	Prog #		
Ebene 4	63	1	46	04/01	NMCanon
	63	1	47	04/02	LeedPlus
	63	1	48	04/03	DotGame
	63	1	49	04/04	HardBeep
	63	1	50	04/05	PopFlang
	63	1	51	04/06	PeekTone
	63	1	52	04/07	RetroPop
	63	1	53	04/08	SonarPad
	63	1	54	04/09	CaveDrop
	63	1	55	04/10	DullBeep
	63	1	56	04/11	SnapStr
	63	1	57	04/12	MellowB
	63	1	58	04/13	BasicB
	63	1	59	04/14	PowerB
	63	1	60	04/15	MetalB
	Ebene 5	63	1	61	04/16
63		1	62	05/01	EchoBass
63		1	63	05/02	PizzStr
63		1	64	05/03	SinePop
63		1	65	05/04	PowerPop
63		1	66	05/05	Blip
63		1	67	05/06	WindPass
63		1	68	05/07	DonPiyo
63		1	69	05/08	MetalHit
63		1	70	05/09	BuzzPop
63		1	71	05/10	FlowOut
63		1	72	05/11	Spring
63		1	73	05/12	BublEcho
63		1	74	05/13	Pico
63		1	75	05/14	LightPop
63		1	76	05/15	RainDrop
63	1	77	05/16	Creak	
Ebene 6	63	1	78	06/01	TreeFrog
	63	1	79	06/02	Squeeze
	63	1	80	06/03	FootStep
	63	1	81	06/04	Carib
	63	1	82	06/05	Point
	63	1	83	06/06	EchoTom
	63	1	84	06/07	PureTom
	63	1	85	06/08	TinBox
	63	1	86	06/09	Boom
	63	1	87	06/10	LowBoom
	63	1	88	06/11	EchoBoom
	63	1	89	06/12	SoftBoom
	63	1	90	06/13	LargeBox
	63	1	91	06/14	Barrel
	63	1	92	06/15	AirSynth
	63	1	93	06/16	SteelDrum

Liste der Voices

Kategorie	Voice Nr.			Angezeigte Voice- Nummer (Vertikal/ Horizontal)	Voice- Name
	MSB #	LSB #	Prog. -Nr.		
Ebene 7	63	1	94	07/01	HighKit
	63	1	95	07/02	BumpKit
	63	1	96	07/03	StompKit
	63	1	97	07/04	BangKit
	63	1	98	07/05	ScrubKit
	63	1	99	07/06	HandKit
	63	1	100	07/07	MouthKit
	63	1	101	07/08	EastKit
	63	1	102	07/09	EastKit2
	63	1	103	07/10	EchoKit
	63	1	104	07/11	PowerKit
	63	1	105	07/12	SnapKit
	63	1	106	07/13	LowKit
	63	1	107	07/14	MidKit
	63	1	108	07/15	Knocks
	63	1	109	07/16	Stomp
Ebene 8	63	1	110	08/01	Square
	63	1	111	08/02	Aroma
	63	1	112	08/03	Sprout
	63	1	113	08/04	Spot
	63	1	114	08/05	Quasar
	63	1	115	08/06	BeanBag
	63	1	116	08/07	TipToe
	63	1	117	08/08	Gemini
	63	1	118	08/09	Apollo
	63	1	119	08/10	Hexagon
	63	1	120	08/11	Green
	63	1	121	08/12	DoLoop
	63	1	122	08/13	Milli
	63	1	123	08/14	Centi
Ebene 9	63	2	1	09/01	Peanuts
	63	2	2	09/02	Walnut
	63	2	3	09/03	Ping
	63	2	4	09/04	Pong
	63	2	5	09/05	Mallet
	63	2	6	09/06	HumOrgan
	63	2	7	09/07	BuzOrgan
	63	2	8	09/08	PopOrgan
	63	2	9	09/09	JazOrgan
	63	2	10	09/10	ResOrgan
	63	2	11	09/11	FuzOrgan
	63	2	12	09/12	PufOrgan
	63	2	13	09/13	PicOrgan
	63	2	14	09/14	DropEcho
63	2	15	09/15	Sesame	
63	2	16	09/16	Delta	

Category	Voice Nr.			Angezeigte Voice- Nummer (Vertikal/ Horizontal)	Voice- Name
	MSB #	LSB #	Prog. -Nr.		
Ebene 10	63	2	17	10/01	Marble
	63	2	18	10/02	PinBall
	63	2	19	10/03	TinToy
	63	2	20	10/04	Chick
	63	2	21	10/05	Vibes
	63	2	22	10/06	SineMmb
	63	2	23	10/07	Harp
	63	2	24	10/08	Opinion
	63	2	25	10/09	Stuffy
	63	2	26	10/10	Sulky
	63	2	27	10/11	Log
	63	2	28	10/12	Oscillat
	63	2	29	10/13	Grief
	63	2	30	10/14	Bubble
	63	2	31	10/15	Plankton
	63	2	32	10/16	Popcorn
Ebene 11	63	2	33	11/01	Acordion
	63	2	34	11/02	Viola
	63	2	35	11/03	Cello
	63	2	36	11/04	Violin
	63	2	37	11/05	Contrabs
	63	2	38	11/06	StotStr
	63	2	39	11/07	Strings
	63	2	40	11/08	Piccolo
	63	2	41	11/09	Flute
	63	2	42	11/10	Recorder
	63	2	43	11/11	PanFlute
	63	2	44	11/12	Bagpipe
	63	2	45	11/13	Clarinet
	63	2	46	11/14	Oboe
Ebene 12	63	2	47	11/15	Harmnica
	63	2	48	11/16	El.Grand
	63	2	49	12/01	LadyBird
	63	2	50	12/02	Tsugumi
	63	2	51	12/03	WhiteEye
	63	2	52	12/04	NewHope
	63	2	53	12/05	Trickle
	63	2	54	12/06	MayFly
	63	2	55	12/07	Moth
	63	2	56	12/08	GlasPerc
	63	2	57	12/09	SineLead
	63	2	58	12/10	Flick
	63	2	59	12/11	Doze
	63	2	60	12/12	Sleep
	63	2	61	12/13	ElecToy
	63	2	62	12/14	Frog
63	2	63	12/15	RadioPno	
63	2	64	12/16	Droid	

Liste der Voices

Category	Voice Nr.			Angezeigte Voice- Nummer (Vertikal/ Horizontal)	Voice- Name
	MSB #	LSB #	Prog. -Nr.		
Ebene 13	63	2	65	13/01	Children
	63	2	66	13/02	Aqua
	63	2	67	13/03	Pierrot
	63	2	68	13/04	Musicbox
	63	2	69	13/05	Fairy
	63	2	70	13/06	Ukulet
	63	2	71	13/07	Molecule
	63	2	72	13/08	Sparkler
	63	2	73	13/09	AirTweet
	63	2	74	13/10	Neutrino
	63	2	75	13/11	CosmoRay
	63	2	76	13/12	Elf
	63	2	77	13/13	Elfin
	63	2	78	13/14	ChitChat
	63	2	79	13/15	RayDrop
	63	2	80	13/16	Ozone
Ebene 14	63	2	81	14/01	Chrome
	63	2	82	14/02	Oak
	63	2	83	14/03	Awake
	63	2	84	14/04	Ebony
	63	2	85	14/05	Epoxy
	63	2	86	14/06	Pendulum
	63	2	87	14/07	Xylophon
	63	2	88	14/08	Marimba
	63	2	89	14/09	MetalXY
	63	2	90	14/10	SoftFoot
	63	2	91	14/11	PopUP
	63	2	92	14/12	Helium
	63	2	93	14/13	Locust
	63	2	94	14/14	TinyBell
63	2	95	14/15	PopVibes	
63	2	96	14/16	Balimba	
Ebene 15	63	2	97	15/01	Candera
	63	2	98	15/02	Orbit
	63	2	99	15/03	Helix
	63	2	100	15/04	Fade
	63	2	101	15/05	Appear
	63	2	102	15/06	SlowRay
	63	2	103	15/07	PhaseOrg
	63	2	104	15/08	Sunspot
	63	2	105	15/09	Whistle
	63	2	106	15/10	Corona
	63	2	107	15/11	Diode
	63	2	108	15/12	Zone
63	2	109	15/13	Venus	
63	2	110	15/14	Mercury	
63	2	111	15/15	Polar	
63	2	112	15/16	Pai	

Category	Voice Nr.			Angezeigte Voice- Nummer (Vertikal/ Horizontal)	Voice- Name
	MSB #	LSB #	Prog. -Nr.		
Ebene 16	63	2	113	16/01	SlowFlux
	63	2	114	16/02	AirFlow
	63	2	115	16/03	Dynamo
	63	2	116	16/04	Field
	63	2	117	16/05	Closed
	63	2	118	16/06	Parallel
	63	2	119	16/07	Proton
	63	2	120	16/08	Radiator
	63	2	121	16/09	Neutron
	63	2	122	16/10	Particle
	63	2	123	16/11	Aerial
	63	2	124	16/12	Ion
	63	2	125	16/13	Glow
	63	2	126	16/14	Spiral
	63	2	127	16/15	Oxygen
	63	2	128	16/16	Velocity

Index

A

Aktive Noten 16
 Alarm ON/OFF
 (Wecksignal ein/aus) 103
 All Blocks
 (All-Blocks-Dateifunktionen) 68
 All Settings
 (All-Settings-Dateifunktionen) 83
 Animation 53
 Anschließen 7

B

Block 5, 34
 Bounce-Modus 19

C

CANCEL (Abbrechen) 38, 54
 Chorus Param
 (Choruseffekt-Parameter) 100
 Chorus Type (Chorus-Effekttyp) . 100
 CLEAR (Löschen) 13
 Clear All Blocks
 (Alle Blöcke löschen) 57
 Clear this Block
 (Diesen Block löschen) 55
 Clear this Layer
 (Diese Ebene löschen) 57
 Clock Adjust (Uhr stellen) 105
 Copy this Block
 (Diesen Block kopieren) 55
 Copy this Layer
 (Diese Ebene kopieren) 56
 Current Block
 (Current-Block-Dateifunktionen) . 73
 Current Layer
 (Current-Layer-Dateifunktionen) . 78

D

Demo-Song 102
 Display 12
 Draw-Modus 18

E

Edit Menu 54
 Effect Menu 99

F

Factory Reset (Werkseinstellungen
 wiederherstellen) 108
 File Menu 62
 Format
 (SD-Speicherkarte formatieren) . 107
 Funktionstasten 23

H

Hardware Volume (Hardware-
 Lautstärke) 43

I

Initialisierung 39
 Instrument 24, 49
 Interior START
 (Interne Funktionsart starten) . 101
 Interior Type
 (Interne Funktionsart) 102

Interior Menu 101

J

Jog-Rad 36

L

[L1] 24
 [L2] 25
 [L3] 26
 [L4] 27, 28
 [L5] 29
 Lautstärke (Hardware) 43
 Lautstärke (Layer) 50
 Lautstärke (Layer/Master) 33
 Layer (Ebene) 4, 5, 30
 Layer Volume (Ebenenlautstärke) . 33
 Layer Menu 48
 Local Control (Lokalsteuerung) . 61
 Loop Indicator (Loop-Anzeige) . 61
 Loop Point 46
 Loop Point (Loop-Punkt) 27
 Loop-Anzeige 15
 Loop-Geschwindigkeit (Layer) . 29, 51
 Loop-Geschwindigkeit (Master) . 45

M

Master Loop Point (Loop-Punkte
 für alle Ebenen und Blöcke) 46
 Master Loop Speed (Loop-Geschwin-
 digkeit für alle Ebenen und Blöcke) . 45
 Master Scale
 (Gesamt-Tonleiter) 44
 Master Tempo
 (Gesamt-Tempo) 31, 43
 Master Transpose
 (Gesamt-Transponierung) . 32, 45
 Master Tuning (Gesamtstimmung) . 60
 Master Volume (Gesamtlautstärke) . 33
 MIDI 7, 115, 118
 Mute (Stummschaltung) 47

O

Octave (Oktavlage) 26
 OK 37
 Owner Name (Besitzername) . 107

P

Panpot
 (Position im Stereoklangbild) 53
 Parameter 22, 39, 40, 41
 Play Menu 42
 Power Save
 (Stromsparmmodus) 10, 102
 Preference Menu 59
 Push Sensitivity
 (Druckempfindlichkeit) 60
 Push-Modus 20

Q

Quantize (Quantisierung) 60

R

[R1] 30
 [R2] 31
 [R3] 32

[R4] 33
 [R5] 34
 Random-Modus 17, 28
 Recording Menu 109
 Reset All Blocks
 (Alle Blöcke zurücksetzen) 58
 Reset Loop Timing
 (Loop-Timing zurücksetzen) 46
 Reverb Param
 (Halleffekt-Parameter) 100
 Reverb Type (Hall-Effekttyp) . 99
 Rotation 28

S

Samplings
 (Sampling-Dateifunktionen) 88
 Save (Speichern) 39
 Save All Blocks
 (All-Blocks-Datei speichern) 69
 Save As Alarm
 (Als Wecksignal speichern) 105
 Save As Default
 (Als Standard speichern) 106
 Save As Time Signal
 (Als Zeitsignal speichern) 104
 Saver Time
 (Zeit bis zum Sparbetrieb) 103
 Saver Type (Sparbetriebsart) 102
 Score-Modus 15, 27
 SD-Speicherkarte 9, 63
 Set Alarm (Wecker stellen) 104
 Sicherung (Backup) 39
 Solo-Modus 21
 Song (Recording-Menü) 109
 Song (Song-Dateifunktionen) . 64
 Song (Wiedergabe) 65
 Sound Length (Klanglänge) 25
 Sound Length
 (klingende Notenlänge) 52
 Speicherung 39
 Spieldaten aller Ebenen
 und Blöcke 39
 Spielmodus 4, 12
 Status-Display 12
 Stoppen der Wiedergabe 14
 Synchronize (Synchronisieren) . 61
 System Menu 106

T

Time Signal ON/OFF
 (Zeitsignal ein/aus) 103

U

Undo (Rückgängig machen) 54
 User-Voice 24, 89

V

Version Check
 (Versionsüberprüfung) 108
 Voice 6, 119



<http://www.global.yamaha.com/tenori-on/>
Yamaha Home Keyboards Home Page
<http://music.yamaha.com/homekeyboard/>
Yamaha Manual Library
<http://www.yamaha.co.jp/manual/>