

Inhaltsverzeichnis

Die Autoren	1
Vorwort	3
1. Bevor es losgeht	5
1.1 Die Bezeichnungen der Schalter	5
1.2 Name eingeben	6
1.3 Sprache einstellen	9
1.4 Direct Access	9
1.5 Der „EXIT“-Schalter	11
1.6 Das Hauptdisplay („MAIN“)	12
1.7 INITIAL TOUCH (Anschlagdynamik)	14
1.8 Parameter Lock	17
2. Spielen mit Styles	20
2.1 STYLES auswählen: Schnell, bequem, direkt!	20
2.2 BALANCE: Die Lautstärken	26
2.3 SPLIT: Die Tastatur aufteilen	27
2.4 CHORD FINGERING: Akkorde begreifen	29
2.5 AI FINGERED: Bessere Bässe	30
2.6 FINGERED: Melodien mit links	34
2.7 SYNC: Synchron starten und stoppen	34
2.8 STYLE SETTING: Weitere Freiheiten	35
2.9 OTS: Immer auf der sicheren Seite!	38
2.10 OTS LINK: A1 – B2 – C3 – D4	44
2.11 TEMPO: Schläge pro Minute!	45
2.12 Pro – Session: Styles von farbig bis bunt!	48
2.13 Noch mehr Style-Tipps	49
3. Voices	50
3.1 Voices und Parts	50
3.2 Voices auswählen	52
3.3 Sweet ! – Cool ! – Live ! – Super Articulation ! – Mega Voice !	54
3.4 VOICE SET	56
3.5 POLY - MONO und Portamento	59
3.6 Harmony/Echo	60
3.7 Die digitalen Signalprozessoren (DSP)	68
3.8 USER Voices	70
4. Die Organ Flutes: Zugriegel	77
4.1 Auswählen der Zugriegel-Organ	77

Inhaltsverzeichnis

4.2	Bearbeiten der Zugriegel-Orgel	78
4.3	Abspeichern der „eigenen“ Zugriegel-Orgel	80
4.4	Effekte und Fuß-Schalter einsetzen	82
5.	Der Music Finder	85
5.1	Grundlagen und Sortierkriterien	85
5.2	Auswählen eines Music Finder-Eintrags	87
5.3	Die Favoriten-Liste	89
5.4	Die Suchfunktion	90
5.5	Music Finder-Einträge bearbeiten	94
5.6	Einen neuen Eintrag erzeugen	96
5.7	Music Finder-Einträge löschen	97
5.8	Datenverwaltung	97
5.9	Music Finder Plus	100
5.10	Liste der KEYWORDS	106
6.	Registrierungen (Registration Memory)	107
6.1	Eine Registrierung erzeugen	107
6.2	Registrierungen benennen	111
6.3	Registrierungen auf einem der Laufwerke abspeichern	114
6.4	Registrierungen wieder aufrufen	115
6.5	Die FREEZE-Funktion	118
6.6	Registrierungen mit dem Fuß umschalten	120
7.	Spielen mit MIDI-Files (Songs)	124
7.1	Einen Song auswählen	124
7.2	SONG CONTROL – Kontrolle über das MIDI-File	126
7.3	Text im Display – Beim Singen nie wieder auf der Leitung stehen	127
7.4	Score – Noten plus Dirigent	131
7.5	Songspuren ein- und ausschalten	132
7.6	Die richtige Ordnung – Überblick behalten	133
7.7	REPEAT und GUIDE – Übung macht den Meister	134
7.8	SONG SETTING	135
7.9	SONG AUTO REVOICE	137
7.10	Song und Style gleichzeitig spielen	138
7.12	Einen Song aufnehmen	138
8.	Multi Pad: Drück mich!	139
8.1	REPEAT und CHORD MATCH	139
8.2	Der MULTI PAD CREATOR – eigene Pads!	140
8.3	Neue MULTI PAD Bänke zusammenstellen	142
9.	MIXING CONSOLE: Das Mischpult	143
9.1	Allgemeine Bedienung	143
9.2	VOLUME: Lautstärken der Parts einstellen	146

9.3	PANPOT: Von links bis rechts	147
9.4	VOICE: Neue Sounds zuordnen	147
9.5	FILTER: hell - dunkel	148
9.6	TRANSPOSE: Transponieren	149
9.7	PORTAMENTO: Gleitende Tonhöhen	152
9.8	PITCH BEND RANGE: Tonhöhen verbiegen	153
9.9	OCTAVE: Von Bass bis Piccolo	153
9.10	TUNING: Die Feinstimmung	153
9.11	EFFECT: Digitale Signal-Prozessoren	154
9.12	EQ: Die digitalen Equalizer	161
10.	Das Mikrophon (nur PSR-S900)	165
10.1	Welches ist das richtige Mikrophon?	165
10.2	Das Mikrophon richtig aussteuern	166
10.3	Effekte einsetzen	167
10.4	VOCAL HARMONY	168
10.5	Das MICROPHONE SETTING	171
10.6	Das TALK SETTING	176
10.7	Mikrophon-Einstellungen abspeichern	177
11.	Digital Recording	179
11.1	Songs re-voicen, neu abmischen	183
11.2	MIC SETTING im Song speichern	183
11.3	CHORD und CHORD STEP REC	184
11.4	„1-16“ = die MIDI-Events der 16 Spuren	185
11.5	STEP REC von MIDI-Events	186
11.6	SYS/EX. SystemExclusive MIDI-Events	186
11.7	LYRICS bearbeiten	187
11.8	Neue Songs aufnehmen	188
11.9	Einzelne Spuren neu aufnehmen	188
11.10	Styles bearbeiten	190
11.11	Re-Mix: Einen Style neu abmischen	190
11.12	Einzelne Parts des Styles löschen	192
11.13	Neue Styles: Parameter	192
11.14	GROOVE: Den Rhythmus verändern	194
12.	MIDI	196
12.1	MIDI-Templates auswählen	196
12.2	MIDI-Templates editieren	197
13.	USB: MIDI, Daten, Audio-Recorder	201
13.1	USB-TO-HOST: Der Computer steuert das PSR	201
13.2	USB-TO-DEVICE: Das PSR steuert ein Device	202
13.3	Der USB Audio Recorder im PSR-S900	205

Inhaltsverzeichnis

14.	Data Management: Files & Folders	209
14.1	Wichtige Begriffe	209
14.2	Cut / Copy – Paste: Mit Files umgehen	212
14.3	Ordner	214
14.4	Die (roten) Funktionen im Überblick	215
14.5	Media: Property und Format	216
14.6	SYSTEM RESET: Alles „wie neu“	217
14.7	Backup und Restore	218
14.8	Der „USB“-Schalter	218
15.	IDC: Internet Direct Connection	219
16.	DMN: Digital Music Notebook	223
17.	Glossar	226

Die Autoren



Reinhold Pöhl, geb. 1959 in Schwandorf i. Bay.,

ist schon seit Jahren als Experte auf dem Gebiet digitaler Tasteninstrumente bekannt. Seit den Anfängen der Yamaha-Keyboards ist der Musiker in den Entwicklungsprozess der neuen Modelle involviert. Sein technisches Verständnis der Begleitautomatik und seine musikalische Kreativität im Bereich der Style- und MIDI-File-Programmierung haben maßgeblich zum Erfolg vieler Instrumente beigetragen.

Reinhold Pöhl ist Mitautor vieler Praxisbücher, u.a. für die Instrumente PSR-8000, -9000, -3000, TYROS, Tyros2 und Clavinova. Er hat viele Artikel und Beiträge zum Thema elektronische Musikinstrumente veröffentlicht. Sein jüngstes Buch „Styles & Patterns“, zu dem es jetzt auch eine DVD gibt, gilt bereits als Standardwerk zum Thema Begleitautomatik. Weitere Aktivitäten des Künstlers umfassen Komposition und Musikproduktion für Werbung und Film.



Joachim Wolf, geb. 1970 in Freiburg i. Breisgau,

ist mehrfacher Preisträger internationaler Musikwettbewerbe. Seine Schwerpunkte sind die Bühnenpräsentation, die Leitung von Workshops und Seminaren für digitale Tasteninstrumente sowie die musikalische Gestaltung von Styles, MIDI-Files und Registrierungen. Die kompetente Arbeit des Künstlers ist in vielen Keyboard- und Clavinova-Modellen zu erkennen. Als professioneller Musiker ist Joachim Wolf bei etwa 200 Live-Auftritten pro Jahr im In- und

Ausland sehr erfolgreich. Sein Talent öffnete ihm dabei schon manche Tür zu Fernseh- und Rundfunkproduktionen. Joachim Wolf ist Mitautor der Praxisbücher für die Instrumente PSR-8000, -3000, TYROS, Tyros2 und Clavinova. Besuchen Sie Joachim Wolf auf seiner Homepage:

<http://www.joachim-wolf.com>

Das Team

Die beiden Autoren arbeiten seit vielen Jahren erfolgreich zusammen. Ihre Projekte und Auftritte führen sie immer wieder in alle Welt: Nach Japan, in die USA, nach Mexiko, die Vereinigten Arabischen Emirate und natürlich in viele europäische Länder, von Ungarn bis Portugal. Das Leistungsspektrum der beiden Ausnahmemusiker ergänzt sich blendend und deckt die ganze Bandbreite der keyboardorientierten Musikszene ab. Beide haben bei der Entwicklung vieler Instrumente der vergangenen Jahre mitgewirkt. Wir sind deshalb sehr glücklich, dass wir mit Reinhold Pöhl und Joachim Wolf zwei absolute Spezialisten als Autoren für dieses Buch gewinnen konnten.

Vorwort

Liebe Keyboardspieler und Musikliebhaber (die Damen und die Herren!),
verehrte Leserinnen und Leser,

herzlichen Dank, dass Sie sich für dieses Praxisbuch entschieden haben.

Mit vielen Beispielen, Tipps und Hinweisen aus der Praxis werden Sie Ihr PSR-S900
oder PSR-S700 besser kennen lernen – und noch mehr Spaß und Freude haben!

Kein Kriminalroman

Dieses Praxisbuch ist kein lineares Buch. Das bedeutet: Sie müssen die Kapitel nicht
streng der Reihe nach durcharbeiten. Jedes Kapitel kann auch als eigenständige
Lektion gelesen und verstanden werden. Sie verderben sich nicht den Spaß - im
Gegensatz zu einem Krimi - wenn Sie das letzte Kapitel als erstes anschauen.

Dennoch legen wir Ihnen zur Einführung die Kapitel „1. Bevor es losgeht“, sowie „14.
„Data Management“ ans Herz. Die Bedienung der verschiedenen Funktionen ist stets
ähnlich aufgebaut, das Display spielt eine zentrale Rolle. Ein MIDI-File zu kopieren
geht genau so vor sich, wie das Kopieren eines Styles. Die Benennung eines neuen
MultiPads erfolgt mit den gleichen Schritten wie die Eingabe eines neuen Namens für
eine Registrierung. Sie werden dieses durchgängige Konzept schnell schätzen und
lieben lernen. Im Kapitel 14 finden Sie viele dieser grundlegenden Bedienschritte.

Fremdwörter und Daten-Liste

Fremdwörter sind bei einem modernen Keyboard unumgänglich.

Die klassische Musik spricht italienisch – in der Pop-Musik haben sich vor allem
englische Ausdrücke durchgesetzt.

Wir haben dem vielfachen Wunsch nach einer Liste der Fremdwörter und
Fachbegriffe entsprochen. Sie finden dieses Glossar am Ende des Buchs. Wichtige
Begriffe werden schon innerhalb der einzelnen Kapitel jeweils im Zusammenhang
erklärt.

Wir verweisen gelegentlich auf die „PSR-S900/S700 DATA LIST“. Diese überaus
nützliche Liste gibt es im Internet unter <http://www.yamaha.co.jp/manual/> zum
kostenlosen Download. Geben Sie einfach den Modell-Namen PSR-S900 in die
Suchmaske ein. Bitte laden Sie sich die DATA LIST herunter! Trockene
Bedienungsanleitungen erfreuen sich keiner großen Beliebtheit, das ist klar. Im Falle
der „DATA LIST“ raten wir jedoch mit einem Augenzwinkern: „Keine Angst vorm
reinschauen!“, Denn es lohnt sich! Allein die Liste der „DIRECT ACCESS“-
Kombinationen macht die Bedienung des Instruments viel schneller und bequemer!
Ein Textmarker leistet gute Dienste, um oft benötigte Informationen schnell
aufzufinden.

Ein Buch für zwei Instrumente

PSR-S900 und PSR-S700 sind zwei verschiedene Instrumente, und sie unterscheiden sich folglich sowohl im Klang als auch in der technischen Ausstattung. Das PSR-S900 etwa bietet einen USB-Audio-Recorder - das kleinere PSR-S700 aber nicht! Der USER-Speicher des PSR-S900 ist mehr als doppelt so groß wie beim PSR-S700. (Eine Übersicht der Unterschiede und Gemeinsamkeiten der beiden Instrumente finden Sie auf den Seiten 215 und 216 der Bedienungsanleitung.)

Für den Einsatz und das Verständnis der musikalischen Möglichkeiten sind diese Unterschiede aber nicht von Bedeutung. Zur Auswahl eines Styles am PSR-S900 sind die gleichen Knöpfe zu drücken wie am PSR-S700 – auch wenn die Anzahl der Styles beim PSR-S900 deutlich größer ist. Die Bedienung der Funktionen, die beiden Instrumenten gemeinsam ist, erfolgt auf beiden Instrumenten auch auf die gleiche Art und Weise.

Dieses Buch ist eine überarbeitete Ausgabe des Praxisbuchs für die beiden „Vorgänger“-Modelle PSR-3000/1500. Der Umstand, dass so etwas überhaupt möglich ist, zeigt erneut, dass die Bedienung der Instrumente ausgereift ist. Bei den „Standard“-Funktionen, wie etwa bei der Auswahl eines Styles oder der Verwendung von OTS gleichen sich viele Yamaha-Instrumente weitgehend. Und das ist sehr gut so! Denn warum sollte beim Tyros2 die Auswahl eines Songs ganz anders vor sich gehen als bei einem CVP-405 oder einem PSR-S700? Das Konzept hat sich vieltausendfach bewährt. Das PSR-S900/700-Praxisbuch geht natürlich ganz besonders auf die neuen Funktionen ein, wie etwa den USB-Audio-Recorder oder die Super-Articulation-Voices.

Wir wünschen Ihnen beim Lesen dieses Buchs viel Spaß, viel Erfolg und viele „Ah – so einfach ist das!“ - Erlebnisse!

Mit musikalischen Grüßen,

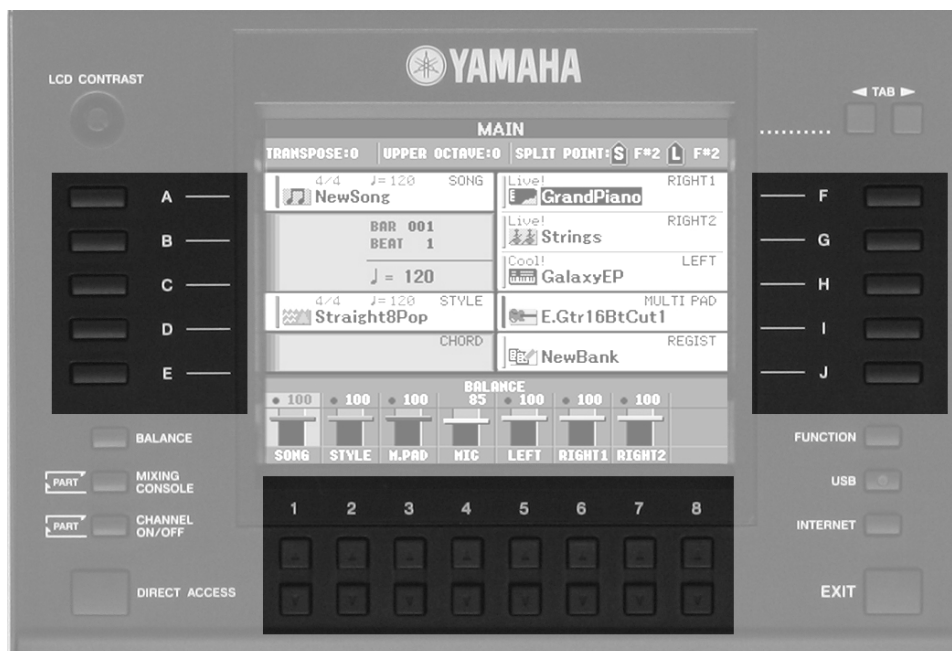
Reinhold Pöhl und Joachim Wolf

1. Bevor es losgeht

Bevor Sie mit dem Durcharbeiten der verschiedenen Kapitel beginnen, sollten Sie sich mit einigen wichtigen Schaltern und deren Bezeichnungen vertraut machen. Die Kenntnis der Schalter ist eine der wichtigsten Grundlagen für einen sicheren Umgang mit Ihrem PSR-S700 bzw. PSR-S900.

1.1 Die Bezeichnungen der Schalter

Zu beiden Seiten des Displays befinden sich die Schalter „A“ bis „J“:



Die Schalterpaare unterhalb des Displays bezeichnen wir mit „1 oben bzw. unten“, „2 oben, bzw. unten“ usw.

Die Funktionen der Schalter hängen von der aktuellen Anzeige im Display ab. Die Bedeutung dieser Schalter ist also nicht starr festgelegt, sondern wird durch die Software des Keyboards gesteuert und im Display dargestellt.

RESET

Bei den meisten Funktionen und Parametern, die über die Schalterpaare „1 bis 8“ bearbeitet werden, führt das gleichzeitige Drücken eines Schalterpaares zu einem „RESET“. D.h., der ursprüngliche Wert eines Parameters wird wieder aufgerufen. Dies kann entweder die Werkseinstellung sein oder der Wert einer zuvor abgespeicherten eigenen Einstellung

1. Bevor es losgeht

Beispiel: Verringern Sie die Lautstärke eines Styles (Ausgangswert 100), indem Sie den Schalter „2 unten“ drücken. Beobachten Sie, wie sich der Wert im Display verändert. Drücken Sie „2 oben“ und „2 unten“ gleichzeitig: Der Presetwert (100) wird wieder hergestellt.



Mit den Schaltern „TAB“ (rechts oben, neben dem Display) werden verschiedene Seiten innerhalb des Displays „aufgeschlagen“. Die Pfeile der beiden Schalter zeigen die Richtung an, in die Sie durch das Display „blättern“.



Das Datenrad bildet zusammen mit „ENTER“ ein sehr hilfreiches Duo. Mit dem Datenrad werden beispielsweise Styles, Songs (MIDI-Files), Klangfarben (Voices) oder Music Finder-Einträge vorgewählt. Diese werden erst dann tatsächlich aufgerufen, wenn mit „ENTER“ bestätigt wird. In der Praxis ist dies sehr vorteilhaft, um beispielsweise, während eines laufenden

Songs, bereits ein wenig im Repertoire zu „blättern“.

Auch bei der Werteänderung verschiedenster Parameter ist das Datenrad eine gute und schnelle Hilfe.

1.2 Name eingeben

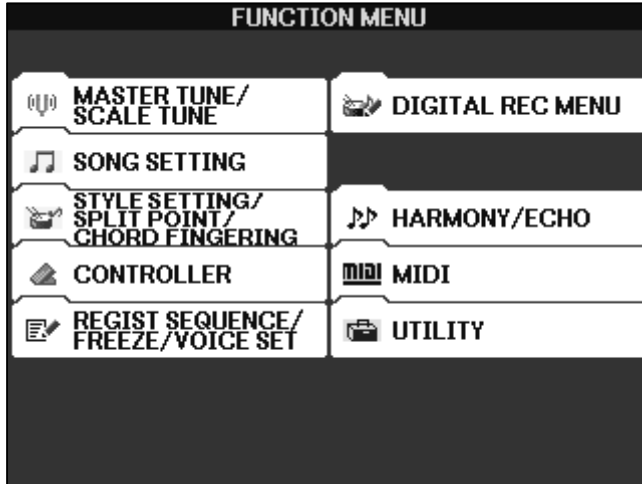
Sie können Ihren Namen im Keyboard eingeben. Dieser wird im „System SetUp“ gespeichert und jeweils beim Einschalten des Instruments angezeigt.

Gehen Sie zum Eingeben Ihres Namens wie folgt vor:

Drücken Sie den Schalter „FUNCTION“. Dieser befindet sich rechts vom Display:

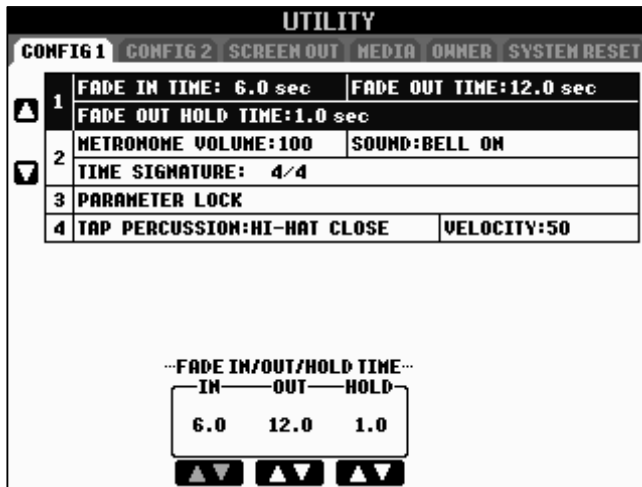
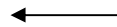


Es erscheint folgendes Display:



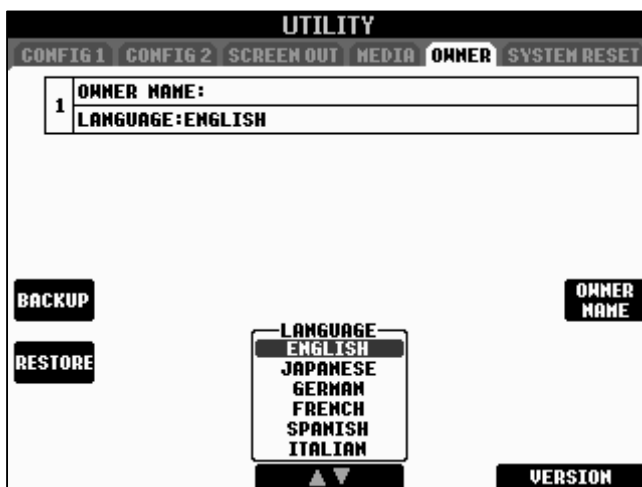
Dies ist die oberste Ebene des „FUNCTION MENUS“

Drücken Sie den Schalter „J“, „UTILITY“ rechts neben dem Display:



Dies ist die zweite Ebene des „FUNCTION MENUS“. Sie trägt die Überschrift „UTILITY“. Hier werden „nützliche“ („utility“) Einstellungen vorgenommen und Funktionen ausgeführt.

Drücken Sie die Schalter „TAB“, rechts oben neben dem Display, um auf die Menü-Seite „OWNER“ zu gelangen. Diese sieht wie folgt aus:

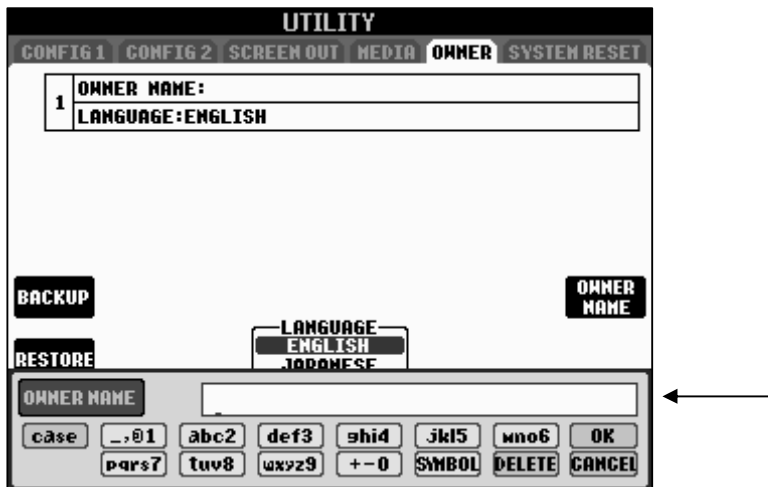


Drücken Sie den Schalter „I“, „OWNER NAME“, um Ihren Namen einzugeben. („OWNER NAME“ heisst auf Deutsch „Name des Besitzers“.)



Es erscheint folgende Display-Seite:

1. Bevor es losgeht



Der sogenannte „Cursor“ (kleiner waagrechter Strich) zeigt die Position, an der ein Buchstabe oder Zeichen eingegeben werden kann.

Mit den Schaltern 1 bis 8, unterhalb des Displays, können Sie Buchstaben und Zeichen zur Namenseingabe auswählen und setzen. Einem Handy gleich, ruft ein Schalter mehrere Buchstaben bzw. Zeichen auf. Beim erstmaligen Drücken des Schalters „3 oben“ setzen Sie ein „A“. Drücken Sie ein weiteres Mal, setzen Sie ein „B“ usw. Beim vierten Drücken wiederholt sich die Reihe der Buchstaben. Sobald Sie den Schalter einer anderen Buchstabengruppe drücken, wird ein weiterer Buchstabe neben den ersten gesetzt.

Benötigen Sie zwei Buchstaben einer Gruppe nebeneinander (z.B. BA...), so setzen Sie zunächst den Buchstaben „B“. Anschliessend bewegen Sie den Cursor, durch Drehen des Datenrads im Uhrzeigersinn, an die nächste (noch freie) Position. Geben Sie nun den Buchstaben „A“ ein.

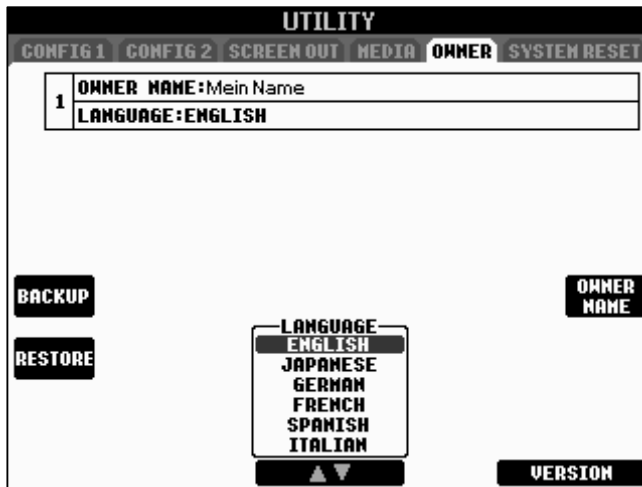
Mit dem Schalter „1 oben“ („CASE“) schalten Sie zwischen Groß- und Kleinschreibweise um.

Sonderzeichen: Drücken Sie den Schalter „6 unten“. Wählen Sie mit dem Datenrad das gewünschte Zeichen. Bestätigen Sie mit „ENTER“.

Leerzeichen: Drücken Sie den Schalter „5 unten“ einmal, um ein Leerzeichen einzufügen.

Durch Drehen am Datenrad werden die einzelnen Positionen bereits geschriebener Buchstaben oder Zeichen mit dem Cursor „angefahren“. Auf diese Weise lassen sich nachträglich Buchstaben oder Zeichen zwischendrin einfügen. Durch Drücken des Schalters „7 unten“ werden Buchstaben und Zeichen wieder gelöscht. Halten Sie den Schalter „7 unten“ eine Weile gedrückt, um alle Buchstaben und Zeichen auf einmal zu löschen.

Wenn alle Buchstaben und Zeichen richtig eingegeben sind, drücken Sie den Schalter „8 oben“ („OK“). Der Name wird nun gespeichert.



„Mein Name“ wird nun in der oberen Zeile des Displays angezeigt.

1.3 Sprache einstellen

Nun zur Spracheinstellung: Drücken Sie innerhalb des oben gezeigten Displays den Schalter „4 oder 5 oben bzw. unten“. In unserem Fall ist die gewünschte Sprache „GERMAN“, also „DEUTSCH“.

Viele Informationen und Anweisungen im Display, sowie „Hilfe-Texte“ erscheinen nun auf Deutsch.

1.4 DIRECT ACCESS

Die Eingabe des Namens hat gezeigt, dass einige Handgriffe nötig sind, um eine gewünschte Einstellung vorzunehmen. Der Weg zur Menü-Seite „OWNER“ war recht aufwendig. Eine zeitsparende Abkürzung wäre in diesem Fall recht hilfreich.

Direkter Zugriff spart Zeit

Diesen Wunsch erfüllt uns das PSR-S700 bzw. PSR-S900 prompt:

Links unterhalb des Displays, befindet sich der Schalter „DIRECT ACCESS“. Ins Deutsche übersetzt bedeutet „DIRECT ACCESS“ direkter Zugriff. Der Name ist Programm: „DIRECT ACCESS“ bringt Sie „direkt“ zur gewünschten Display-Seite. Der (Um)Weg über viele Menü-Seiten entfällt.

Dies geschieht stets nach folgendem Prinzip:

1. Bevor es losgeht

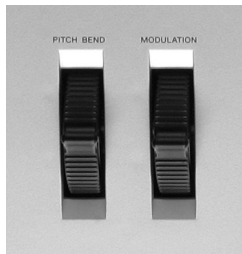


„DIRECT ACCESS“ drücken.

Es erscheint folgende Information:



Entsprechenden zweiten Schalter auf dem Bedienfeld oder Fuß-Schalter drücken.



(Auch das Bewegen eines der beiden Räder links neben der Tastatur ist möglich)

Wann immer möglich werden wir innerhalb der einzelnen Kapitel auf „DIRECT ACCESS“ zurückgreifen.

Lassen Sie uns zur Übung noch einmal auf die Seite „OWNER“ springen:

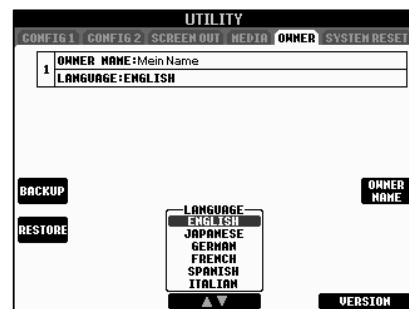
- 1.) „DIRECT ACCESS“ drücken.
 - 2.) Den Schalter „DEMO“, ganz links auf dem Bedienfeld drücken.
- Voilà!



+



=



Tip: Ein nützliches Werkzeug beim Umgang mit Ihrem Keyboard ist die Datentabelle (engl. „Data List“). Dort finden Sie auf den Seiten 27 und 28 unter anderem die Liste aller DIRECT ACCESS-Abkürzungen.

Laden Sie sich die Datenliste von der Internet-Seite:

<http://www.yamaha.co.jp/manual/>

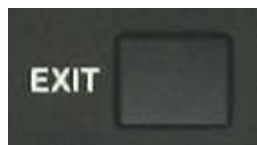


Geben Sie den gewünschten Modell-Namen ein und klicken Sie auf „Search“.



Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Data List-File und verwenden Sie „Ziel speichern“, um die PDF-Datei herunterzuladen.

1.5 Der „EXIT“-Schalter

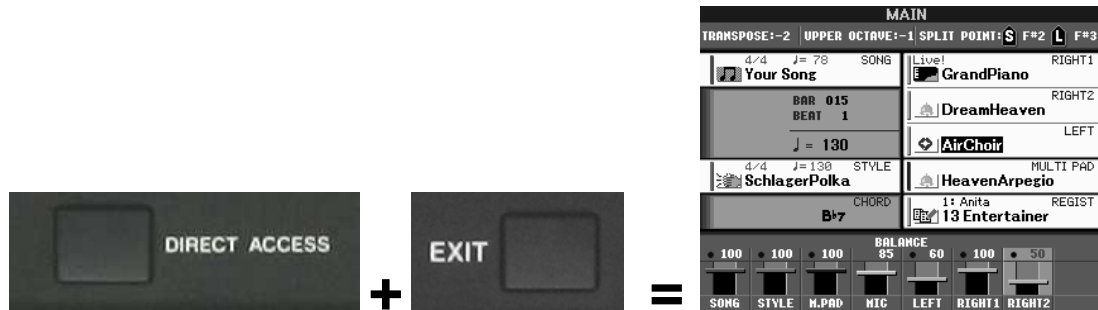


Beim Pfad zur Display-Seite „OWNER“ sind wir bei jedem Bedienschnitt eine Ebene tiefer ins Menü vorgedrungen. Mit „EXIT“ (rechts unterhalb des Displays) gehen Sie die einzelnen Schritte wieder zurück.

Unabhängig davon, welche Ebene im Display gerade dargestellt wird, gelangen Sie mit „EXIT“ nämlich immer in die nächst höhere Ebene, bzw. das vorangegangene Display. Probieren Sie es bitte aus!

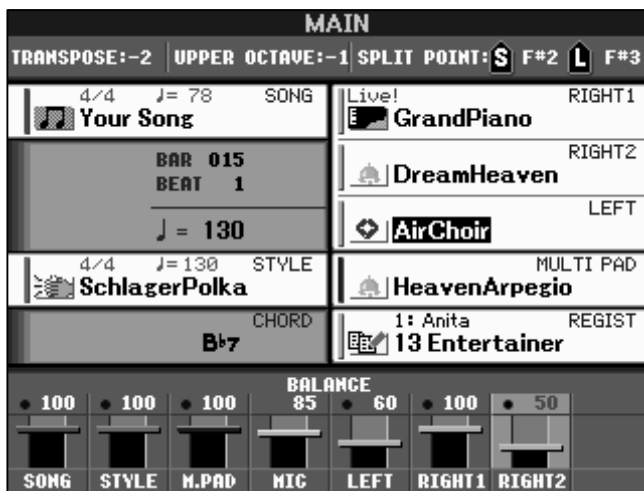
1. Bevor es losgeht

Tip: Drücken Sie „DIRECT ACCESS“ und „EXIT“, so gelangen Sie von jeder Ebene der Untermenüs sofort zum Haupt-Display („MAIN“) zurück.



1.6 Das Hauptdisplay („MAIN“)

In unserem Beispiel zeigt das MAIN-Display folgende Informationen:



Obere Zeile:

TRANPOSE:-2 Der Wert „-2“ bedeutet: Jede gespielte Note erklingt, transponiert um zwei Halbtöne, tiefer. (Spiele D, höre C.)

UPPER OCTAVE:-1 Der Wert „-1“ bedeutet: Die gesamte Tastatur erklingt eine Oktave tiefer. (Spiele C3, höre C2.) Bei eingeschalteter Begleitautomatik und/oder „LEFT VOICE“ betrifft dies nur den oberen Tastaturbereich.



An dieser Stelle werden die derzeitigen Splitpunkte (Teilungspunkte) der Tastatur angezeigt.

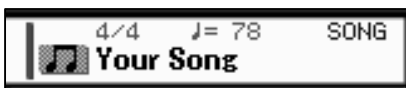


bedeutet: Der Bereich der Begleitautomatik befindet sich einschließlich der Taste F#2 abwärts.

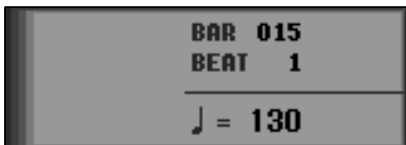


bedeutet: Der Bereich der „LEFT VOICE“ befindet sich einschließlich der Taste F#3 abwärts. Falls die Begleitautomatik an ist, so reicht der Bereich in diesem Beispiel bis einschließlich G2.

Linke Hälfte:

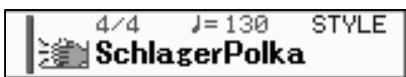


Neben dem Schalter „A“ sehen Sie den aktuellen Songnamen: „Your Song“, die Taktart (4/4) und das Tempo des Songs (78 Viertelschläge pro Minute).



„BAR“ zeigt jeweils die zeitliche Position des Styles bzw. Songs. In unserem Fall ist dies: Takt („BAR“) 15, Zählzeit („BEAT“) 1.

Tempo zeigt bei laufendem Song (MIDI-File) dessen Tempo und andernfalls (wie in unserem Beispiel) das Tempo des aktuell gewählten Styles. (130 Viertelschläge pro Minute)



Der derzeit gewählte Style ist „Schlager Polka“. Die Taktart ist 4/4, das Tempo 130 (Viertelschläge pro Minute).



Neben dem Schalter „C“ werden, beim Spielen mit einem Style, die gegriffenen Akkorde angezeigt. Bei laufendem Song (MIDI-File) werden die Akkorde des MIDI-Files angezeigt. Beim MIDI-File gilt dies jedoch nur für den Fall, dass die Akkord-Information in Form von so genannten XF-Daten auf dem MIDI-File vorhanden ist!

Rechte Hälfte:



Neben den Schaltern „F“ und „G“ sehen Sie die Klangfarben der Parts „RIGHT1“ und „RIGHT2“.

Diese sind in unserem Beispiel „Grand Piano“ und „Dream Heaven“.

Neben dem Schalter „H“ sehen Sie die Klangfarbe des Parts „LEFT“: „Air Choir“.

1. Bevor es losgeht



Neben dem Schalter „I“ sehen Sie das derzeit gewählte Multi PAD: „HeavenArpeggio“.



Neben dem Schalter „J“ sehen Sie den Namen der aktuellen Registrierungsbank „13 Entertainer“, darüber die Nummer und den Namen des derzeit gewählten Speicherplatzes „1: Anita“.

Untere Zeile:



Mit diesem kleinen Mischpult können Sie die Lautstärkepegel der einzelnen Parts unabhängig voneinander einstellen. Benutzen Sie hierzu die Schalter 1 bis 7. Gleichzeitiges Drücken eines Schalterpaares stellt den Wert zurück auf die Werkseinstellung. (RESET)

Wichtig: Die Schalter neben SONG (A), STYLE (D), RIGHT1 (F), RIGHT2 (G), LEFT (H), MULTI PAD (I), und REGIST (J) arbeiten alle nach dem gleichen Muster:
Sie öffnen (im „MAIN“-Display) die Seite des jeweiligen Daten-Typs. Das Display zeigt dann die Liste der Daten und die Laufwerke (Speicher).

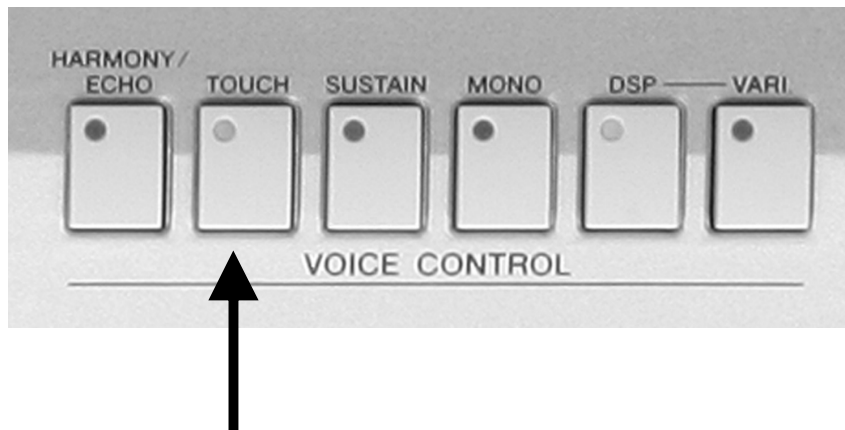
Die einzelnen Seiten, Datentypen und Laufwerke werden wir in den jeweiligen Kapiteln noch genauer unter die Lupe nehmen.

Tip: Machen Sie sich nach diesem Kapitel bitte mit Kapitel „2.1 Styles auswählen“ vertraut, um das Konzept der stets gleichen Bedienung zu erlernen.

1.7 INITIAL TOUCH (Anschlagdynamik)

Als Keyboardspieler möchte man auf die Anschlagdynamik einen mehr oder weniger grossen Einfluss nehmen. Drücken Sie den Schalter „VOICE EFFECT im Bereich „Voice“.

Nach dem Einschalten Ihres Keyboards ist die Anschlagdynamik immer an, d.h.: „INITIAL TOUCH“ steht auf „ON“. Drücken Sie den Schalter „TOUCH“ im Bedienfeld „VOICE CONTROL“, um die Funktion ein- bzw. auszuschalten.



Die Lautstärke der gespielten Töne ist bei ausgeschalteter Anschlagdynamik, unabhängig von Ihrem Anschlag, immer gleich laut.

Abräumer oder Softy?

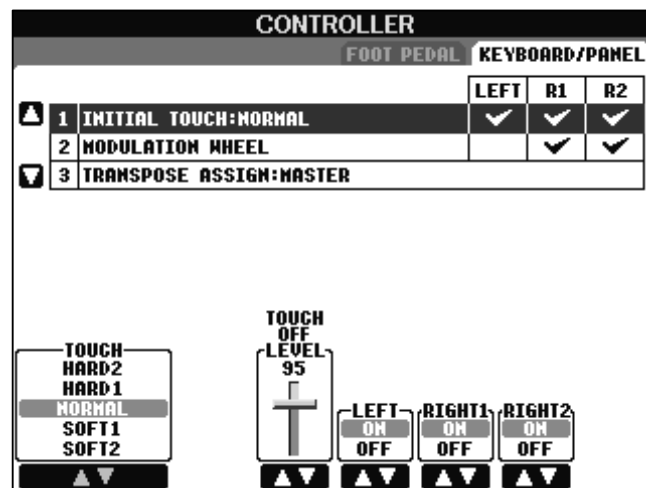
Bei eingeschalteter Anschlagdynamik stehen 5 Dynamikbereiche zur Wahl. Schauen wir uns die entsprechende Menü-Seite einmal genauer an:

Drücken Sie den Schalter „DIRECT ACCESS“ und anschließend den Schalter „TOUCH“. Sie sehen folgendes Display:

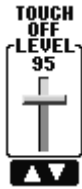
Wählen Sie mit den Schaltern „1 und 2 oben bzw. unten“ zwischen den Dynamikeinstellungen „HARD1“, „HARD2“, „NORMAL“, „SOFT1“ und „SOFT2“.

Wenn Sie einen eher harten Anschlag haben, so möchten Sie den dynamischen Umfang einer Klangfarbe sehr weit nutzen. Bei einer ganz dezent angeschlagenen Taste ist nun tatsächlich beinahe nichts zu hören, während es nur dann richtig laut wird, wenn Sie kräftig in die Tasten greifen. Wählen Sie für diesen Fall: „HARD2“.

Wenn Sie einen eher weichen („soften“) Anschlag haben, so bedeutet dies, dass Sie bereits bei dezenter Spielweise einen deutlich hörbaren Ton erzeugen möchten. Der Dynamikbereich ist natürlich wesentlich enger aber dennoch vorhanden.



1. Bevor es losgeht



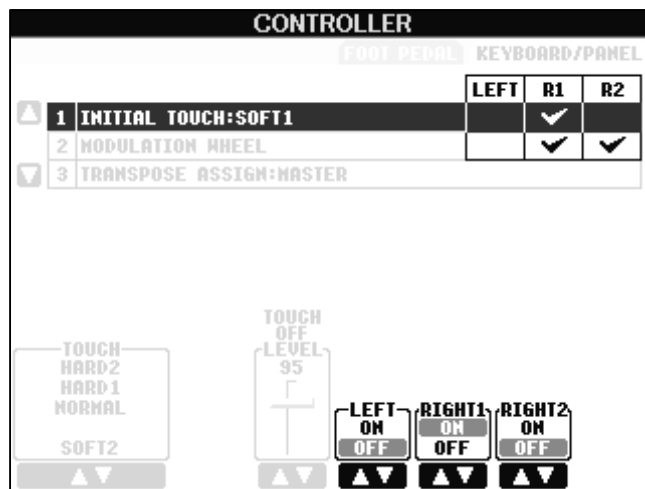
Bei ausgeschalteter Anschlagdynamik regelt „TOUCH OFF LEVEL“ die (fixe) Lautstärke einer Klangfarbe

Achtung: Gerade bei den aufwendigen Panel-Voices ist es sehr unvorteilhaft die Anschlagdynamik einfach auszuschalten. Diese Voices haben nämlich einen sogenannten „Velocity Switch“, das heisst, bei unterschiedlichem Anschlag werden bei diesen Klangfarben verschiedene Samples benutzt. Bei der „Sweet Flute“ etwa wird ab der Velocity von 99 aufwärts der Überblas-Effekt der Flöte hörbar. Stellt man nun die Anschlagdynamik aus und hat beim TOUCH OFF LEVEL einen Wert von höher als 98, so ist die Flöte kein Ohrenschmaus mehr!

Tip: Wenn Sie bisher die Anschlagdynamik Ihres Keyboards eher ausgeschaltet haben, so versuchen Sie es doch einmal mit „**SOFT2**“ oder „**SOFT1**“. Sie brauchen mit dieser Einstellung nicht auf Anschlagdynamik zu verzichten und haben trotzdem auch bei softer Spielweise einen deutlich hörbaren Klang.

Anschlagdynamik für einzelne Parts regeln

Der Schalter „TOUCH“ schaltet immer alle 3 Parts gleichzeitig aus bzw. an.



Auf der Seite „CONTROLLER“ wählen Sie über die Schalter „5 bis 7 oben bzw. unten“, auf welchen Part der Schalter Einfluss hat. Ein eingeschalteter Part steht auf „ON“ (an) und erhält in der oberen Zeile des Displays ein Häkchen. Ein ausgeschalteter Part steht auf „OFF“ (aus) und erhält in der oberen Zeile kein Häkchen.

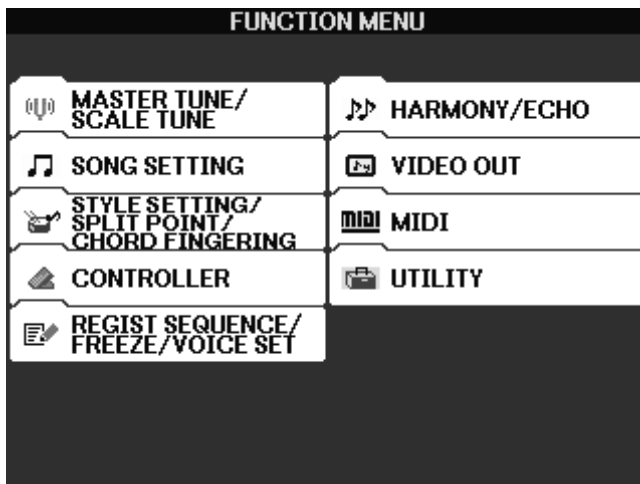
1.8 Parameter Lock

„Parameter Lock“ heisst auf Deutsch „Parameter abschliessen“. Parameter die Sie mit dieser Funktion „sperren“, können durch

- Registration Memory
- die One Touch Settings (OTS)
- den Music Finder
- Song-Daten (MIDI-Files)

nicht mehr verändert werden.

Drücken Sie den Schalter „FUNCTION“ rechts neben dem Display.



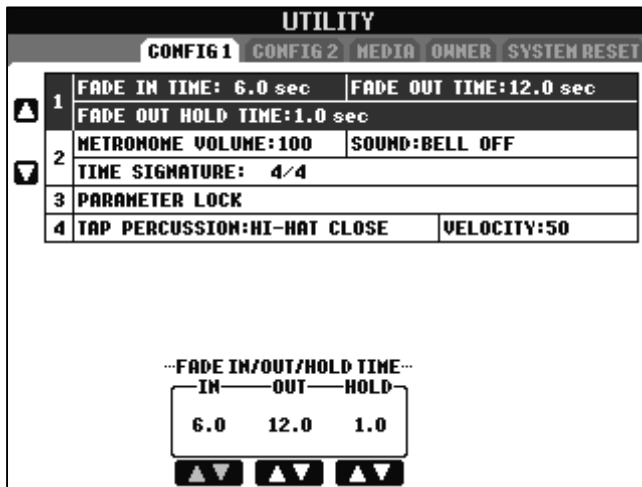
Drücken Sie den Schalter „J“, „UTILITY“ rechts neben dem Display:

Achtung: Wenn Sie nicht sofort das unten abgebildete Display sehen, so drücken Sie die Schalter „TAB“ so oft, bis die Seite „CONFIG1“ erscheint.

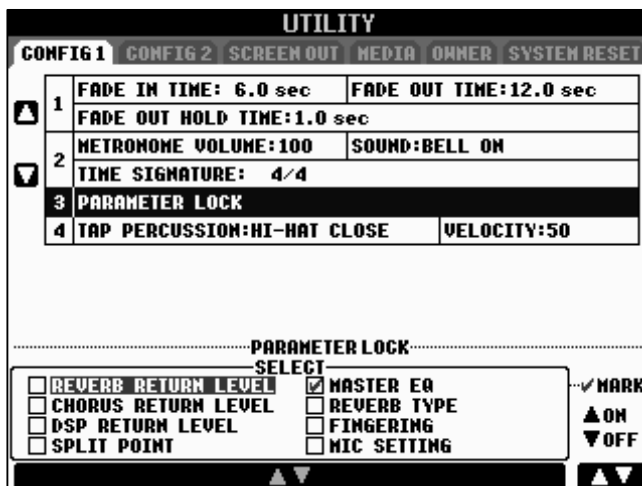
1. Bevor es losgeht

Die Seite („Karteikarte“) „CONFIG1“ hat weitere 4 Bereiche.

„PARAMETER LOCK“ befindet sich im Bereich „3“.



Drücken Sie die Schalter „A“ bzw. „B“ bis Sie folgendes Display sehen:



Verwenden Sie die Schalter „1 bis 7“, um einen Parameter zu selektieren.

Sperren Sie den Parameter, indem Sie, durch Drücken des Schalters „8 oben“, ein Häkchen setzen.

Geben Sie den Parameter wieder frei, indem Sie, durch Drücken des Schalters „8 unten“, das Häkchen wieder entfernen.

Parameter die auf dieser Seite „gelockt“ werden, können nur noch direkt über die Bedienfeldschalter bzw. auf der entsprechenden Display-Seite geändert werden.

Beispiel: Auf sämtlichen Ihrer Registrierungen ist als Splitpunkt F#2 und als Begleitmodus des Styles „SINGLE FINGER“ eingestellt. Sie hätten nun aber gerne den Splitpunkt bei G#2 und ausserdem den Begleitmodus „Al FINGERED“. Ach ja, und ausserdem möchten Sie noch ein anderes Mikrophon-Setting global für alle Registrierungen.

So wird's gemacht:

Sperren Sie die Parameter „SPLIT POINT“, „MIC. SETTING“ und „FINGERING“. Ändern Sie nun alle Parameter in den entsprechenden Bereichen. Sie bleiben nun beim Umschalten der Registrierung unberührt. Und dies, obwohl die Registrierung die „alten“ Parameter (noch) enthält. Diese lassen sich wieder aufrufen, indem Sie PARAMETER LOCK für den entsprechenden Parameter wieder ausschalten.

Tipp: Sie wollen den Wert dauerhaft ändern?

Speichern Sie bei gesperrten Parametern die eben aufgerufene Registrierung auf Ihren alten Platz zurück! Durch „PARAMETER LOCK“ werden die „neuen“ Einstellungen übernommen. D.h. sie ersetzen die „alten“ Parameter und bleiben auch nach dem Ausschalten der PARAMETER LOCK-Funktion abrufbar.

PARAMETER LOCK dient in diesem Fall als Werkzeug, um beim globalen Ändern immer der gleichen Parameter für viele Registrierungen Zeit zu sparen.

Sicherlich werden Sie im Laufe der Zeit noch auf viele weitere Einsatzmöglichkeiten von PARAMETER LOCK kommen. Der Experimentierfreude ist keine Grenze gesetzt.

Sind Sie nun neugierig geworden? Auf Styles und Registrierungen? Auf das Mikrofon-Setting oder den Music Finder? – Na dann, nichts als ans Werk! Die anderen Kapitel warten bereits auf Sie.

2. Spielen mit Styles

Die Begleitautomatik der Instrumente PSR-S900 und PSR-S700 bietet dem Spieler das Vergnügen, mit dem Sound einer ganzen Band zu spielen: Spontan und flexibel!

Musikalische Vielfalt auf hohem Niveau:

Das PSR-S900 ist mit 305 PRESET-Styles bestückt, von A wie „Alp Ballad“ bis Z wie „Zouk“. Zur Gestaltung neuer Styles dient der STYLE CREATOR in FUNCTION, Menu DIGITAL REC MENU. Ein umfangreiches Software-Angebot aus praktisch allen Musikrichtungen erfüllt auch ausgefallene Wünsche. Für viele Titel gibt es spezielle, songbezogene Styles. Werfen Sie einen Blick in den YAMAHA-Software-Katalog! <http://downloadshop.yamaha.de/>

Musikalische Umsetzung: die Yamaha-Begleitautomatik

Beide PSR überzeugen durch die umfangreiche Ausstattung mit Style-Daten und eine ausgezeichnete Begleitautomatik mit hervorragender Akkorderkennung.

2.1 STYLES auswählen: Schnell, bequem, direkt!

Je nach Spielsituation und persönlicher Vorliebe bieten sich verschiedene Möglichkeiten an:

Styles „von Hand“ auswählen:

Der Schalter „D“ der MAIN-Seite öffnet die STYLE-Seite.

Die Schalter SONG („A“), STYLE („D“), RIGHT1 („F“), RIGHT2 („G“), LEFT („H“), MULTI PAD („I“) und REGIST („J“) öffnen jeweils die Liste der entsprechenden Daten-Typen.



Das Feld bei „D“ zeigt außer dem Style-Namen auch dessen Taktart und das eingestellte Tempo der Begleitautomatik.

Drücken Sie auf den Schalter „D“, um die Ansicht der Style-Listen ins Display zu holen!

Die STYLE-Seite: Es sind nur Styles zu sehen!

Drücken Sie auf der MAIN-Seite bitte den Schalter „D“, oder öffnen Sie die Ansicht der Style-Listen mit einem der Style-Kategorie-Schalter, wie etwa „Pop&Rock“ oder „Latin“.



Das Display zeigt die STYLE-Seite, wie am Titel leicht zu erkennen ist.

Rechts oben sind die aktuell vorhandenen Laufwerke aufgeführt: PRESET, USER und in diesem Beispiel auch USB1.

Mit den beiden TAB-Schaltern, rechts oben am Display, wählen Sie das gewünschte Laufwerk.

Die Speicherbereiche des PSR arbeiten wie Laufwerke, auch wenn etwa bei PRESET oder USER keine beweglichen Teile oder gar rotierende Scheiben im Spiel sind. Stellen Sie sich jedes Laufwerk wie einen eigenständigen Speicher vor.

PRESET

Dieser ROM-Speicher enthält die fest eingebauten PRESET-Styles des PSR. Es ist nicht möglich, diese Daten im ROM (Read-only-Memory) zu löschen oder zu ersetzen. Editierte, abgeänderte PRESET-Styles können deshalb nicht im PRESET-Speicher abgelegt werden. Vom PRESET-Laufwerk kann nur gelesen werden.

USER

Das ist der Flash-ROM-Speicher für Styles und andere Daten des Anwenders. Die Styles im USER-Speicher bleiben auch nach dem Ausschalten erhalten. Flash-ROM benötigt keinen Strom, um die einmal gespeicherten Daten zu behalten. Auch wenn der Name Flash-ROM täuschen sollte: hier kann man Daten ablegen, also speichern!

USB1

Dieser Eintrag erscheint nur, wenn an die USB-TO-DEVICE-Schnittstelle ein externes Speichergerät angeschlossen ist, wie etwa ein USB-Floppy-Disk-Laufwerk oder ein USB-Speicher-Stick.

Tipp: Stecken Sie einen USB-Speicher nicht direkt in die USB-TO-DEVICE-Buchse an der Rückseite des Instruments sondern besorgen Sie sich ein USB-Verlängerungskabel: Dann steht der Stick nicht so gefährlich vom Gehäuse ab! Auch die Verwendung eines USB-Floppy-Laufwerks ist mit einem USB-Verlängerungskabel viel bequemer!

2. Spielen mit Styles

Wichtig: Die Anzeige der Dateien ist stets „gefiltert“!

Die STYLE-Seite zeigt nicht zwingend den kompletten Inhalt eines Laufwerks, sondern ausschließlich die Style-Files. Nur die Daten des entsprechenden File-Typs werden aufgelistet.

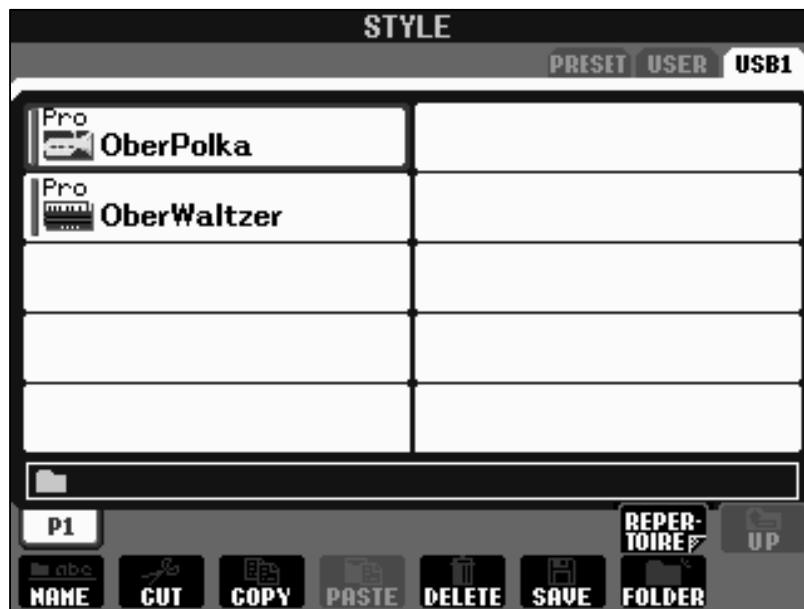
Auf der STYLE-Seite sind keine MIDI-Songs, Registrierungen oder andere File-Typen zu sehen, auch wenn das gewählte Laufwerk diese Daten enthalten sollte.

Der Anzeigefilter bewirkt, dass stets nur die Dateien im Display stehen, die für die aktuelle Funktion in Frage kommen. Das ist bequem und macht die Verwaltung der Files recht übersichtlich.

Ein bestimmter Speicher ist aber nicht unbedingt „leer“, wenn auf der STYLE-Seite keine Datei angezeigt wird. Das bedeutet nur, dass in diesem Speicherbereich kein

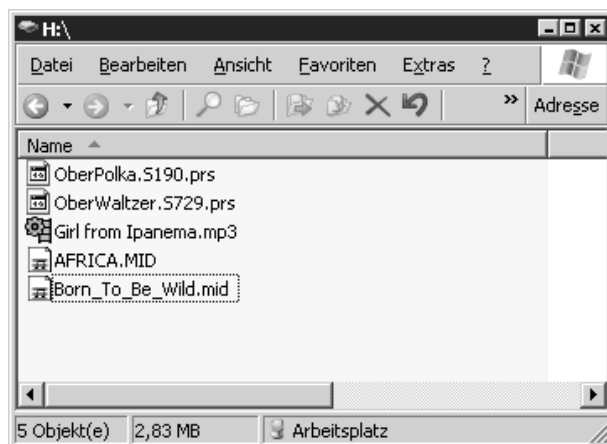
Style-Files vorhanden sind.

Welche Daten befinden sich auf dem USB-Stick?



Im „STYLE“-Fenster des PSR sind nur die beiden Style-Dateien zu sehen.

Der tatsächliche Inhalt des USB-Sticks ist erst am Computer zu sehen:



Außer den beiden Style-Files befinden sich in diesem Beispiel noch zwei MIDI-Files und eine mp3-Datei auf dem USB-Stick – die aber in der „Style“-Liste am Instrument nicht auftauchen..

Sehen Sie sich den Inhalt eines USB-Speichers deshalb vorsichtshalber am Computer an, bevor Sie den Stick neu formatieren.

Tipp: Vorsicht beim Löschen oder Formatieren eines vermeintlich „leeren“ Speichers!

Styles, Ordner, Ebenen

Styles – wie auch andere Dateien - können in Ordnern abgelegt werden. Ein Ordner ist immer am Folder-Icon zu erkennen.

Ordner können wiederum weitere Ordner enthalten. Diese Art der Verwaltung von Daten ist auch in Computern üblich. Der Anwender sortiert seine Dateien, damit er schnell und bequem auf viele Files zugreifen kann, ohne den Überblick zu verlieren.

Wo sind die Ordner?

Betrachten Sie bitte noch einmal die STYLE-Seite auf dem PRESET-Laufwerk: rechts unten beim Schalter „8“ ist ein Bildchen zu sehen, mit „UP“ und einem kleinen roten Ordner mit Pfeil nach oben.

Eine Ebene nach oben gehen: UP

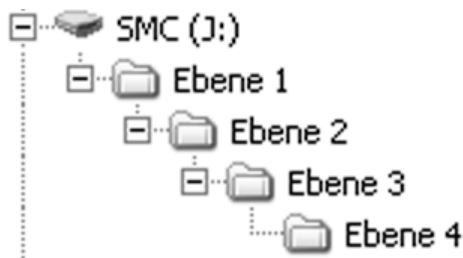
Wenn der Inhalt eines Ordners angezeigt wird, dann ist der Schalter „UP“ (8 oben) aktiviert. Mit dem Schalter „UP“ gelangt man eine Ebene „nach oben“. „UP“ verlässt den aktuellen Ordner und zeigt die darüber liegende Ebene an.

Am Computer (mit WINDOWS) entspricht diesem „UP“-Schalter die Schaltfläche mit dem Ordnersymbol und dem grünen Pfeil.



Die PRESET-Styles befinden sich auch in Ordnern. Jeder Ordner entspricht einer Style-Kategorie.

Wenn die oberste Ebene eines Laufwerks erreicht ist, dann ist der Schalter „UP“ nicht mehr aktiv.



Auf dem USER-Laufwerk können bis zu vier Ebenen (Ordner innerhalb eines Ordners, innerhalb eines Ordners.....) angelegt werden.

So können vier Ebenen von ineinander liegenden Ordnern auf dem Computer aussehen.

Einen (Style)-Ordner öffnen:

Ein Ordner wird einfach dadurch geöffnet, dass man ihn auswählt.

Drücken Sie den entsprechenden Schalter (A bis J). Das Display zeigt dann den Inhalt dieses Ordners an. Sie „gehen“ in den Ordner hinein, gehen eine Ebene „tiefer“. „UP“ ist das Gegenstück zu „Ordner öffnen“.

Der Cursor:

Einer der Einträge ist stets rot eingerahmt.

Diese rote Markierung heißt Cursor. Drehen Sie das DATA ENTRY-Rad, um den Cursor zu bewegen.

Ein Druck auf den ENTER-Schalter vollzieht die Auswahl und öffnet den Ordner.

Einen Style im Display wählen:

Die Style-Seite zeigt die Liste der Styles: P1, P2 und weitere P-Reiter stehen für „Page“, englisch für Seite. Wenn eine Liste mehr als 10 Styles enthält, dann werden die Styles einfach auf mehrere Seiten verteilt.



Die Schalter „A“ bis „J“ wählen einen Style.

Die oberen Schalter von „1“ bis „3“ wechseln zu den Listen auf den Seiten P1, P2 und P3.

Die Anzeige des Style-Tempos wird im FUNCTION MENU unter UTILITY ein- bzw. ausgeschaltet (auf der zweiten Seite, CONFIG2).

Die unteren Schalter „1“ bis „8“ verwalten die Styles:

Benennen (NAME), verschieben (CUT-PASTE), löschen (DELETE), speichern (SAVE), und Ordner anlegen (NEW) sind natürlich auf dem PRESET-Laufwerk nicht möglich!

kopieren (COPY-PASTE): PRESET-Styles kopieren, um sie anschließend mit PASTE in einem beschreibbaren Speicher abzulegen.

DATA ENTRY steuert die Position des roten Cursor-Rahmens, ENTER wählt aus.

Und neu bei diesen Modellen: der REPERTOIRE-Schalter! Erfahren Sie gleich mehr davon auf der nächsten Seite..

Zusammenfassung: Styles „von Hand“ auswählen

1. Die STYLE-Seite zeigt (nur!) die Styles an – keine anderen File-Typen!
2. Drehen am DATA ENTRY Rad bewegt die rote Cursor-Markierung.
3. ENTER wählt die vom Cursor markierte Datei.
4. Die Auswahl eines Styles erfolgt im Display über die Schalter „A“ bis „J“ oder den Cursor (DATA ENTRY und ENTER).
5. Die beiden Schalter TAB (rechts oben am Display) wählen das Laufwerk.

Der gewählte Style kann auch in einer Registrierung gespeichert werden. Die Registrierungen rufen die Styles dann wieder auf. Siehe dazu auch Kapitel 6: Registrierungen.

Der REPERTOIRE-Schalter

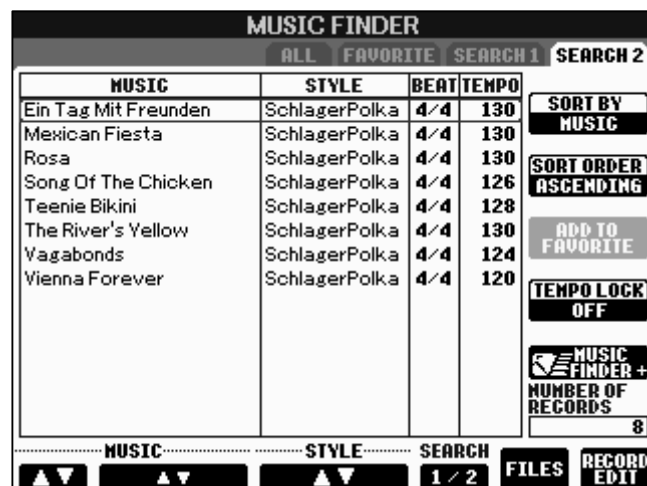
Und welches Lied spielen Sie jetzt, nachdem Sie einen Style ausgewählt haben? Sie sehen in der Style-Liste vielleicht eine ganze Reihe von Einträgen, zu denen Sie noch keinen Bezug haben, zu denen Ihnen spontan kein Titel einfallen würde. Lassen Sie sich vom Instrument helfen! Während der „Music Finder“ eine Liste von Songs enthält und Ihnen dann zu einem bestimmten Titel den passenden Style vorschlägt, funktioniert der REPERTOIRE-Schalter in der umgekehrten Richtung. Sie wählen zuerst einen Style aus, und die REPERTOIRE-Funktion bietet Ihnen dann eine Liste von Songs an, die Sie mit diesem Style spielen könnten.



Wählen Sie – als Beispiel – einmal den Style „SchlagerPolka“ in der Style-Kategorie „Entertainer“. Drücken Sie anschließend auf den Displayschalter „7 oben“, den „roten“ REPERTOIRE-Schalter.

Das Instrument sucht jetzt passende Songs für diesen Style und zeigt Ihnen die gefundenen Einträge als Liste an.

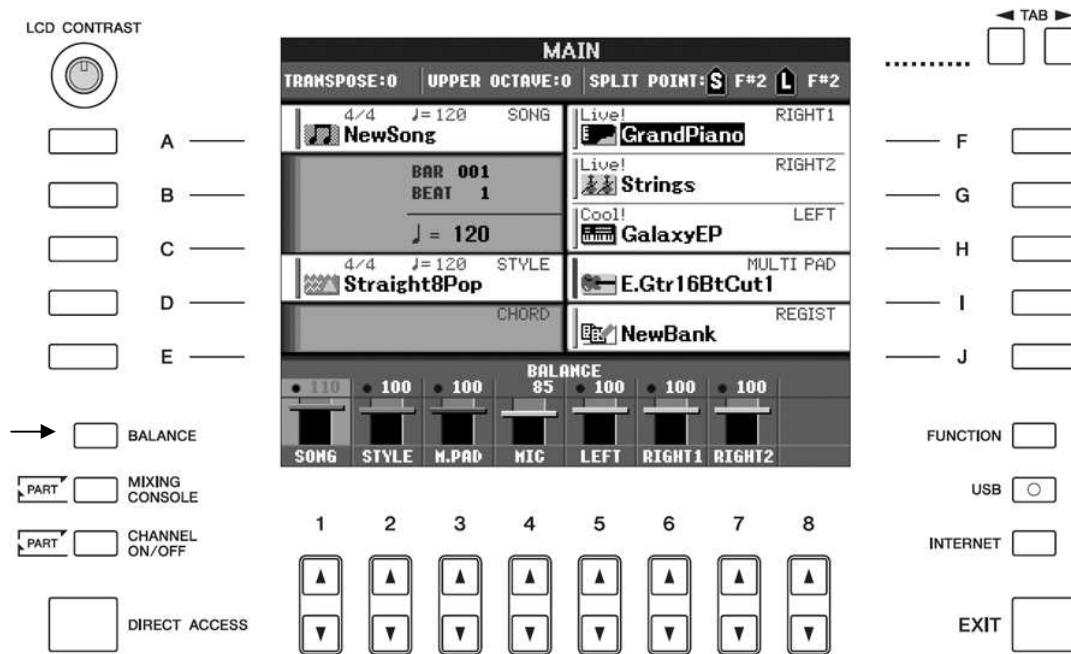
(siehe auch Kapitel 05 Music Finder!)



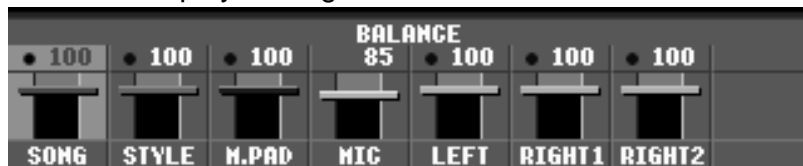
Das Ergebnis der REPERTOIRE-Suche: Wählen Sie einfach den gewünschten Eintrag mit den Schaltern „2 oder 3 oben“ sowie „2 oder 3 unten“ bei „MUSIC“ aus. Die Voices für die Spielparts RIGHT1, RIGHT2 und LEFT werden ebenfalls passend eingestellt. Sogar ein „INTRO“ ist aktiviert, „SYNC START“ ist eingeschaltet und Sie können sofort anfangen, zu spielen.

2.2 BALANCE: Die Lautstärken

Die Gesamtlautstärke der Begleitautomatik wird so eingestellt:



Drücken Sie zuerst den Schalter „BALANCE“ und holen Sie dadurch das kleine BALANCE-Mischpult in das Display. Der obere Teil des Displays ist unwichtig. Das BALANCE-Mischpult kann nahezu immer aufgerufen werden, unabhängig von der aktuellen Display-Anzeige – also auch wenn z.B. die Liste der Styles zu sehen ist.



Stellen Sie dann mit den Schaltern „2 oben“ und „2 unten“ die gewünschte Lautstärke der Begleitautomatik bei „STYLE“ ein. Der Standard-Wert ist „100“. Die Beschriftung des aktuell ausgewählten Fadern (Schiebereglers) ist im Display rot dargestellt.

Tip: Benutzen Sie BALANCE, um die Lautstärke der Begleitautomatik Ihrem persönlichen Stil anzupassen!

Wenn Sie in der rechten Hand mit sehr starkem Anschlag spielen, dann werden Sie die Begleitung vielleicht etwas lauter einstellen, auf 110 oder noch höher. Falls Sie lieber ganz ohne Anschlagdynamik spielen, ist Ihnen wahrscheinlich ein Style-Volumen von 90 (oder noch darunter) angenehmer.

Tip: Benutzen Sie BALANCE nicht dazu, die Lautstärkeunterschiede einzelner Styles auszugleichen!

Die PRESET-Styles sind alle etwa gleich laut. Gut programmierte externe Styles weichen davon auch nicht weit ab. Wenn ein Style dennoch einmal zu laut oder zu leise sein sollte, dann passen Sie den Style besser mit Hilfe des STYLE-CREATORs an. Andernfalls „springt“ die Lautstärke immer, wenn Sie verschieden laute Styles anwählen.

2.3 SPLIT: Die Tastatur aufteilen

Es gibt zwei variable Splitpunkte: „S“ (für STYLE) und „L“ (für LEFT)

Wenn die beiden Splitpunkte auf den gleichen Wert, etwa F#2, eingestellt sind, dann ist die Tastatur in zwei Abschnitte aufgeteilt: „unten“ und „oben“

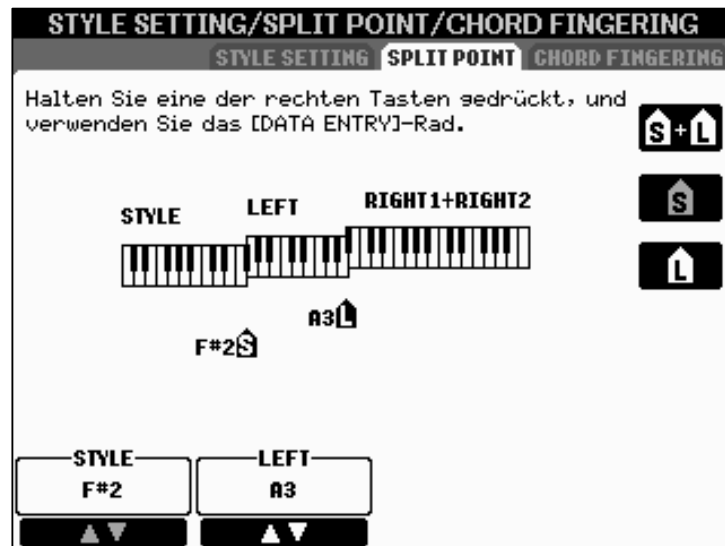
Der untere Abschnitt der Tastatur steuert die Begleitautomatik und spielt, falls eingeschaltet, mit der LEFT-Voice.

Im rechten (oberen) Teil wird die Melodie gespielt, mit einer beliebigen Kombination der Parts RIGHT1 und RIGHT 2.

Der „L“-Split kann nicht tiefer als der „S“-Split eingestellt werden.

Wenn der „L“-Split oberhalb des „S“-Splitpunkts steht, dann entsteht eine Dreiteilung der Tastatur. Diese Dreiteilung funktioniert nur dann, wenn sowohl die Begleitautomatik (ACCMP ON) als auch der LEFT-Part eingeschaltet sind.

Dreiteilung: 2 verschiedene Splitpunkte:



1. Links, von C1 bis F#2: die Begleitautomatik (STYLE)
2. In der Mitte, von G2 bis A3: der LEFT-Part.
3. Rechts, von A#3 bis C6: die Parts RIGHT1 und/oder RIGHT2.

Die Positionen der Split-Punkte sind hier nur beispielhaft gesetzt.

Split-Punkte einstellen:

Der „offizielle Dienstweg“ zur entsprechenden Display-Seite lautet:

FUNCTION und anschließend Schalter „C“

Dann erscheint die Seite „STYLE SETTING / SPLIT POINT / CHORD FINGERING“, mit dem Eintrag „SPLIT POINT“ auf der zweiten Seite.

Zum Einstellen des Splitpunkts gibt es aber auch eine bequeme „Abkürzung“:

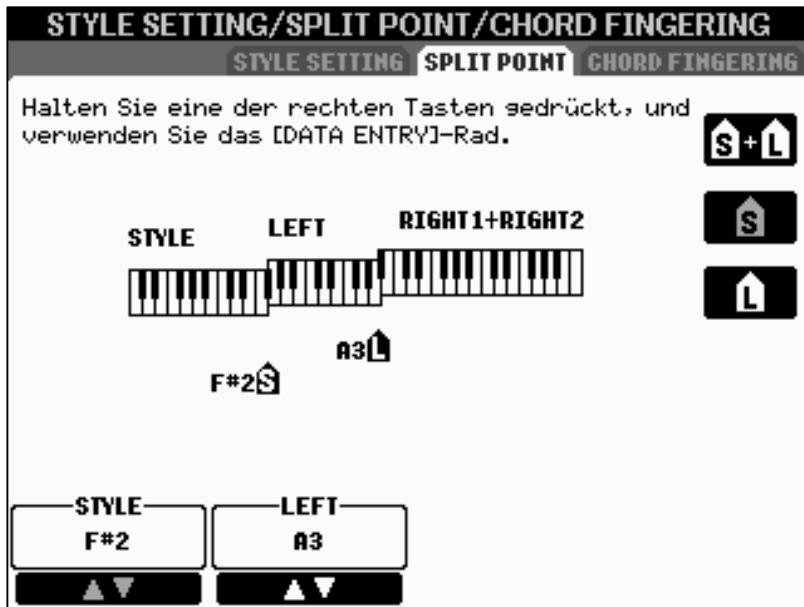
DIRECT ACCESS - SYNC START

Leicht zu merken: S wie Split, S wie Sync Start.

Die vollständige Liste aller DIRECT ACCESS Abkürzungen finden Sie in der PDF-Datei „PSR-S900 PSR-S700 DATA LIST“ auf den Seiten 27 und 28.

Dieser Shortcut holt sofort folgende Anzeige ins Display:

2. Spielen mit Styles



Der eigentliche Vorgang erklärt sich nahezu von selbst:

Halten Sie den Schalter „G“ (bei „S“ für STYLE) gedrückt und schlagen Sie die gewünschte Taste an, um den Split-Punkt für die Begleitautomatik einzustellen.

Halten Sie den Schalter „H“ (bei „L“ für LEFT gedrückt und schlagen Sie die gewünschte Taste an,

um den Split-Punkt für den LEFT-Part einzustellen.

Halten Sie den Schalter „F“ gedrückt und schlagen Sie die gewünschte Taste an, um beide Split-Punkte („S“ und „L“) auf die gleiche Note einzustellen.

Oder wählen Sie mit „F“, „G“ oder „H“ eine der drei Möglichkeiten und bewegen Sie den Splitpunkt mit dem DATA ENTRY Rad. ENTER schließt die Eingabe ab.

Tip: Schalten Sie alle Parts (LEFT, RIGHT1 und RIGHT2) und auch die Begleitautomatik ein! Dann zeigt das Display die Aufteilung der Tastatur.

Der Modus der Begleitautomatik, die Art der Akkorderkennung, wird ebenfalls in dieser Menu-Seite eingestellt. Schalten Sie dazu mit „TAB“ zum dritten Eintrag „CHORD FINGERING“.

Tip: Lassen Sie den S-Splitpunkt auf F#2 stehen – und verschenken Sie nicht unnötig ein paar dieser „schönen“, tiefen Töne im Melodiebereich! Es sei denn, Sie brauchen die Taste G2 in der Begleitautomatik – um etwa G-Dur mit Bass B (also H) zu spielen.

Wir wissen nicht, was Ihnen andere empfehlen,...

aber wir, die Autoren, halten es für sehr sinnvoll, dass Sie sich mit den verschiedenen Möglichkeiten und Eigenheiten der verschiedenen CHORD FINGERING Modi vertraut machen – und anschließend den für Sie am besten geeigneten Modus auswählen! Unser beider absoluter Favorit ist mit weitem Abstand der Modus AI-Fingered. Hier finden Sie praktische Beispiele zu AI-Fingered:

http://www.anahit.de/Tastenwelt/Beispiel_TW_big.mov

http://www.anahit.de/Styles_Patterns_Trailer_E.mpg

Auf den nächsten Seiten ist zu lesen, warum AI-Fingered so „stark“ ist.

2.4 CHORD FINGERING: Akkorde begreifen

„FINGERING“ bedeutet hier „mit den Fingern greifen, spielen“. Wählen Sie auf dieser Seite, wie Sie die Begleitautomatik spielen möchten.

DIRECT ACCESS und ACMP (oder AUTO FILL IN)

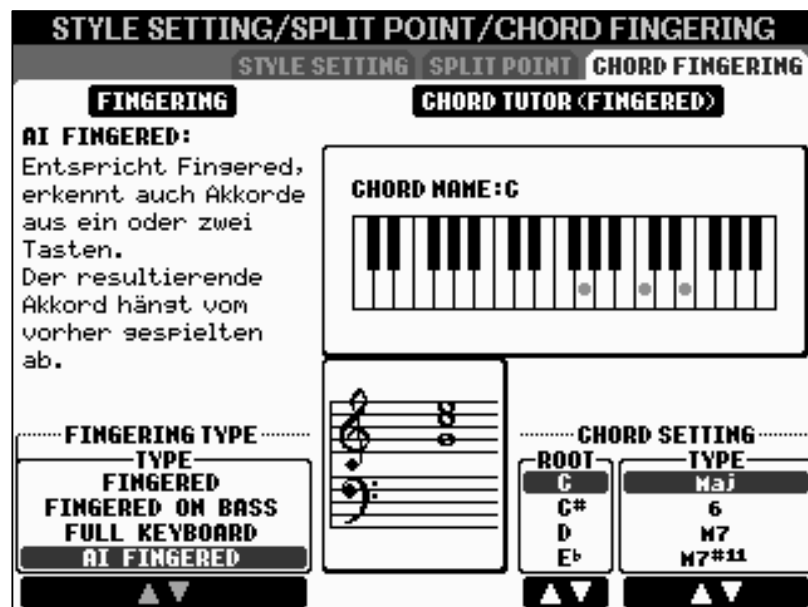
holt ebenfalls diese CHORD FINGERING Seite ins Display.

Zur Auswahl stehen:

1. SINGLE FINGER, die klassische Ein-Finger-Automatik.
2. MULTI FINGER, eine Mischung aus SINGLE und FINGERED.
3. FINGERED, für gegriffene Akkorde mit drei, vier oder fünf Tasten. Bei zwei gespielten Tasten werden nur die Quinte als „1+5“ und die Oktave als „1+8“ als Akkorde erkannt.
4. FINGERED ON BASS, wie FINGERED, aber die tiefste gespielte Taste wird zum Basston des Akkords.
5. FULL KEYBOARD, die Begleitautomatik reagiert auf die gesamte Tastatur.
6. AI FINGERED, wie FINGERED, aber mit erweiterten Möglichkeiten, wie etwa durch zwei-Finger-Akkorde den Bass zu steuern: Dieser Modus ist für uns Autoren das Juwel der Begleitautomatik!
7. AI FULL KEYBOARD, eine Kombination aus FULL KEYBOARD und AI.

Die Auswahl erfolgt im Display mit den Schaltern „1“, „2“ oder „3“, oder mit dem DATA ENTRY Rad, gefolgt von ENTER.

Tip: Der Parameter im Display, der zuletzt „angefasst“ wurde, ist jeweils rot markiert. Das DATA ENTRY Rad kann diesen Wert verändern.



In der rechten Hälfte des Displays zeigt ein „Tutor“, ein Lehrer, alle unterstützten Akkorde.

Wählen Sie Grundton und Akkord-Typ. Im Display erscheinen die Noten und das Griffbild des gesuchten Akkords.

Unter FINGERING ist jeweils noch kurz erklärt, wie die Begleitautomatik die Akkorde erkennt.

2.5 AI FINGERED: Bessere Bässe

Den Modus „AI FINGERED“ gibt es nur bei YAMAHA. Der große Vorteil von „AI FINGERED“ liegt darin, dass der Spieler den Bass der Begleitautomatik steuern kann. Der Bass spielt bei „AI FINGERED“ nicht nur die programmierte Figur, sondern das, was der Spieler will – insbesondere andere Töne als den Grundton des Akkords.

Die Spieltechnik dazu ist ganz einfach!

1. Wenn man bei einem Akkord einen der Töne in der Oktave verdoppelt, dann wird dieser Ton zum Basston des Akkords.
2. Wenn man einen Akkord mit nur zwei Tasten greift, dann wird der untere Ton zum Basston.

Im Gegensatz zu „FINGERED ON BASS“ kann der Spieler alle Akkorde „ganz normal“ greifen, in jeder beliebigen Umkehrung. Nur bei den Stellen der Musik, an denen als Bass nicht der Grundton gewünscht ist, kommt die „AI“-Spieltechnik zum Einsatz.

Beispiele zur AI-FINGERED-Spieltechnik

Noten-Namen: Der Ton „B“ ist das „weiße“ H, „Bb“ steht für das „schwarze“ B“

Oktavierung:

Wählen Sie dazu den Style „PRO ComboBoogie“ der Kategorie R&B mit MAIN C. Spielen Sie dann mit drei Tasten den Akkord D-Dur:

Der Bass und das Linke-Hand-Piano des Styles auf CHD2 spielen jetzt einen Boogie-Basslauf mit den Tönen D – F# - A – B – D – B – A – F#.

Greifen Sie jetzt den D-Dur Akkord mit 4 Tasten, und zwar so: D1, F#1, A1 und D2

Jetzt spielen der Bass und das Piano nur noch den Ton D, aber keinen Basslauf mehr.

Die Oktavierung zwingt alle Bass-Töne auf den gedoppelten Ton D.

Quintbass:

Wählen Sie für dieses Beispiel den Style „Cool8Beat“ aus „POP & ROCK“ mit der Sektion MAIN A.

Viele Musikstücken enthalten die Harmoniefolge F-Dur, C / Bass G, G7, C-Dur.

F-Dur, G7 und C-Dur werden „ganz normal“ mit drei Tasten gegriffen.

Spielen Sie C / Bass G mit den Tasten G1 und C2. Es erklingt der Akkord C-Dur, aber der Bass und alle weiteren Bass-Spuren spielen die Quinte von C, das G.

Die Akkordanzeige schreibt für C / Bass G im Display kurz C/G.

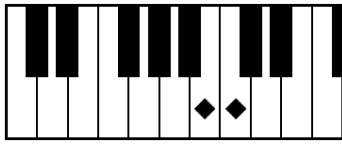
Terzbass: Wir bleiben beim „Cool8Beat“.

Die Terz im Bass wird genau so einfach gespielt wie zuvor die Quinte.

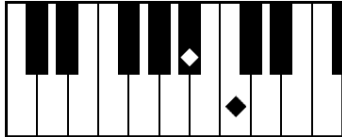
Die Tasten E1 und C2 liefern den Akkord C-Dur mit der Terz E im Bass, kurz C/E.

Spielen Sie einmal ein paar Takte lang C-Dur und wechseln dann direkt zu F-Dur. Spielen Sie dann zum Vergleich die Akkord-Folge C-Dur, C/E, F-Dur. Die Terz im Bass macht den Wechsel zum F-Akkord viel farbiger.

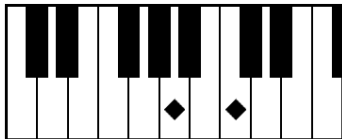
Übersicht der „zwei-Tasten-Akkorde“ für AI-FINGERED am Beispiel C



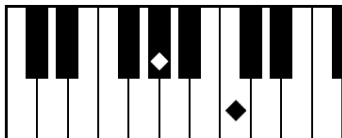
B1 – C2: C mit Bass B, kurz CM7/B oder CmM7/B
C-Dur oder C-moll hängt vom Akkord davor ab!
Dieser Akkord ist wichtig für Bassdurchgänge, wie in der Folge C, CM7/B, Am



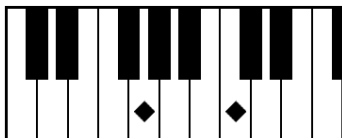
Bb1 – C2: C mit Bass Bb, kurz C/Bb oder Cm7/B
Dur oder moll hängt vom Akkord davor ab!
Anwendungsbeispiel: die Folge C-Dur – F-Dur
gespielt als C – C/Bb – F/A – F



A1 – C2: liefert den A-moll-Akkord, kurz Am
A-moll kann C-Dur mit Bass A ersetzen.



Ab1 – C2: liefert den Ab-Dur Akkord, kurz Ab



G1 – C2: C mit Bass G (Quintbass)
Dur oder moll hängt vom Akkord davor ab!
Clever: Gm gefolgt von „G1 – C2“ ergibt C/G,
aber Cm gefolgt von „G1 – C2“ spielt Cm/G!

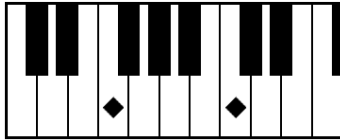


F#1 – C2: F# mit verminderter Quinte, kurz F#b5
Nach F#-moll entsteht mit F#1 – C2 der Akkord F#dim,
F#-vermindert mit der moll-Terz.

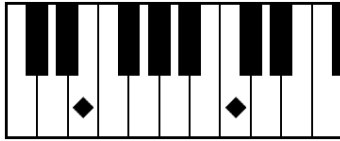
Die wichtigsten Akkorde davon sind:

B1 – C2, Bb1 – C2: Die große bzw. kleine Septime geht in den Bass, und
G1 – C2: die Quinte geht in den Bass.

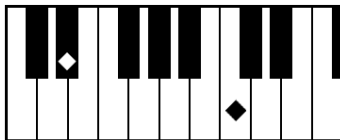
2. Spielen mit Styles



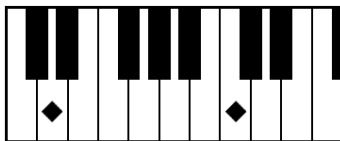
F1 – C2: F-Akkord ohne Terz, kurz F 1+5
F 1+5 spielt die reine Quint, weder Dur noch moll



E1 – C2: C-Dur mit Terzbass, kurz C/E
Anwendungsbeispiel: Wechsel von der ersten zur vierten Stufe, wie in der Akkordfolge C-Dur, F-Dur, gespielt als C-Dur, C/E, F-Dur.



Eb1 – C2: C-moll mit Terzbass, kurz Cm/Eb
Anwendungsbeispiel: Bassdurchgang, wie in der Akkordfolge F-moll, C-moll, D7, G7 gespielt als Fm, Cm/Eb, D7, G7.



D1 – C2: liefert den Akkord D7 bzw. Dm7, je nach Vorgeschichte.



Dd – C2: liefert den Akkord DbM7 oder Dbm7
Db oder C#? Der Name des Akkords richtet sich stets nach der harmonischen „Vergangenheit“, also dem zuvor angeschlagenen Akkord.



C1 – C2: wie einzelne Taste, kurz C 1+8
Das ganze Begleitmuster wird zum Ton C „gefaltet“.

Die wichtigsten Akkorde dieser sechs Griffe sind:

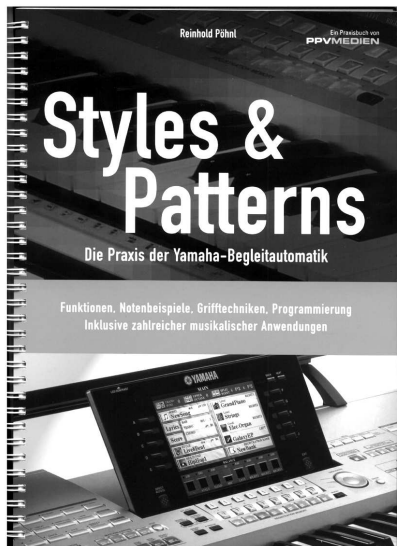
E1 – C2 und Eb1 – C2, also die C-Akkorde mit der Terz im Bass.

Die „AL FINGERED“-Spieltechnik ermöglicht reizvolle Bassdurchgänge und interessante Basslinien. Dieses musikalische Verhalten der Bassstimmen kann prinzipiell nicht automatisch erfolgen, weil es vom jeweiligen Musikstück abhängt. Erst der Spieler bestimmt die Bassbewegungen und Durchgangstöne, je nach Abfolge der Akkorde im Musikstück.

Der CHORD FINGERING Modus AI FINGERED erweitert die musikalischen Möglichkeiten der Begleitautomatik enorm – ohne dass der Spieler dazu seine Spieltechnik grundlegend ändern müsste. Alle „normalen“ Akkorde werden wie gewohnt gegriffen, ein C-Dur-Akkord also je nach Belieben mit C1-E1-G1, oder E1-G1-C2, oder auch G1-C2-E3 – das macht keinen Unterschied. Aber der Yamaha-Modus AI-FINGERED kann mehr: Akkorde mit „fremden“ Bässen sind ganz bequem spielbar! Mit FINGERED ON BASS kann man den Bass zwar auch steuern – aber dann müssen alle „normalen“ Akkorde in der Grundstellung gegriffen werden, was sehr umständlich ist. AI FINGERED liefert diese Akkorde viel bequemer!

Die musikalischen Möglichkeiten der YAMAHA-Begleitautomatik reichen noch weiter: Greifen Sie einmal die Töne Eb1, A1 und D2! Sie werden erstaunt feststellen, dass dieser Akkord als F7-13 erkannt wird...

Und weil wir die YAMAHA-Begleitautomatik und insbesondere den AI-FINGERED-Modus so gut finden, hat einer von uns, Reinhold Pöhl, darüber ein Buch geschrieben und eine DVD dazu produziert.



Das Buch erklärt die Funktionsweise und Spieltechnik der YAMAHA-Begleitautomatik

Wie spiele ich mit Styles? Wie steuere ich den Bass der Begleitautomatik? Wie kann ich Styles selber gestalten?

STYLES & PATTERNS gliedert sich in drei Kapitel:

Wie funktioniert eine Begleitautomatik?

Das zweite Kapitel enthält die Noten von über 20 Titeln: mit Akkordsymbolen, Griffbildern und Erklärungen zu den harmonischen Abläufen. Die besondere Spieltechnik erlaubt es, den Bass der Begleitautomatik nahezu frei zu steuern, ähnlich dem Bass-Pedal-Spiel auf einer Orgel.

Die Musikbeispiele setzen die Theorie in die Praxis um - und machen das Buch damit auch zu einem attraktiven Repertoire-Spielheft.

Im dritten Teil werden die Parameter der programmierbaren Begleitautomatik erklärt. Unverzichtbar, wenn man eigene Styles gestalten möchte.

Das Buch „STYLES & PATTERNS, die Praxis der YAMAHA-Begleitautomatik“, 2. Auflage 2006, ISBN: 978-3-932275-60-9 und die DVD dazu sind u.a. hier erhältlich:

<http://www.music-cosmos.de/>

Styles & Patterns Bundle: Buch und DVD

Auf der DVD sehen Sie die Akkorde, hören die Musik und das klingende Ergebnis. Die Noten und weitere Erklärungen finden Sie im Buch. Dieses Bundle ist perfekt zum Erlernen des Stylespiels.

Video-Beispiele aus der DVD zum Download finden Sie hier:

<http://www.keyboard-seminare.de/>

2. Spielen mit Styles

2.6 FINGERED: Melodien mit links

Im Modus „FINGERED“ reagiert die Begleitautomatik nur auf vollständige Akkorde aus drei oder mehr Tönen. Von dieser Regel ausgenommen sind die beiden 2-Tasten-Akkorde „1+5“ und „1+8“. Wenn also, von Quinte und Oktave abgesehen, nur ein oder zwei Tasten angeschlagen werden, dann ändert sich die Begleitung nicht; der bis dahin erkannte Akkord wird beibehalten.

Und was kann man damit anfangen?

Die linke Hand kann jetzt zwei musikalische Aufgaben bewältigen:

1. Akkorde greifen: zur Steuerung der Begleitautomatik
2. Mit dem LEFT-Part melodische Einwüfe spielen, wie auf einem zweiten Manual.

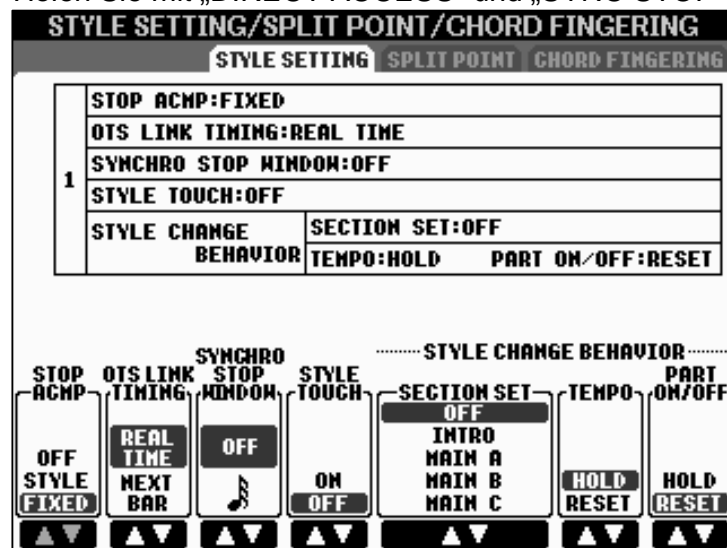
Tip: Wählen Sie für LEFT eine sehr dynamische Klangfarbe, wie etwa „GalaxyEP“. Spielen Sie die Tasten beim Wechsel der Akkorde eher leise. Lassen Sie aber die Einwüfe durch einen stärkeren Anschlag hervortreten.

2.7 SYNC: Synchron starten und stoppen

SYNC-START und SYNC-STOP dienen zum bequemen Starten und Stoppen der Begleitautomatik. Diese Funktionen sind seit Jahren bewährt – und beliebt!

Das frei einstellbare Zeitfenster für **SYNC STOP**:

Holen Sie mit „DIRECT ACCESS“ und „SYNC STOP“ die folgende Seite ins Display:



Stellen Sie den Notenwert bei „SYNCHRO STOP WINDOW“ so ein, wie es Ihrer Spielweise entspricht:

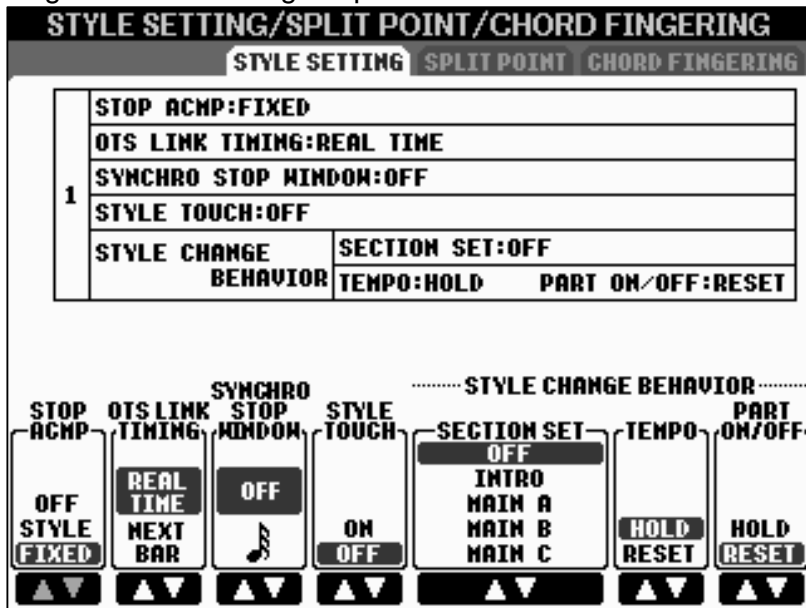
Wenn Sie die Akkorde nur kürzer als den eingestellten Notenwert spielen, dann stoppt die Begleitautomatik.

Wenn Sie aber die Tasten länger aushalten, dann spielt die Begleitautomatik weiter, auch wenn Sie alle Tasten loslassen.

Wenn das „SYNCHRO STOP WINDOW“ auf „OFF“ steht, dann stoppt die Begleitautomatik beim Loslassen der Tasten. Es spielt dann keine Rolle mehr, wie lange die Tasten zuvor ausgehalten wurden.

2.8 STYLE SETTING: Weitere Freiheiten

Die Seite STYLE SETTING enthält noch weitere Einträge zur Anpassung der Begleitautomatik an ganz persönlichen Wünsche und Vorlieben.



DIRECT ACCESS und START/STOP) holen diese STYLE SETTING Seite ins Display.

STOP ACMP

Diese Einstellung legt fest, wie das ACCOMPANIMENT, also die Begleitautomatik, klingt, wenn sie gestoppt ist – und dabei Akkorde angeschlagen werden.

Drei Möglichkeiten stehen zur Auswahl:

1. OFF

Wenn die Begleitautomatik gestoppt ist, dann erzeugen angeschlagene Tasten keinen Ton. (Es geht hier um die Begleitautomatik, nicht um den LEFT-Part!)

Die gespielten Akkorde werden erkannt – aber die Begleitautomatik erzeugt keine Töne. Die MULTI PADS, die Funktionen HARMONY und insbesondere VOCAL HARMONY reagieren aber auf die gegriffenen Akkorde. Man kann also mehrstimmig singen, mit Unterstützung durch VOCAL HARMONY, obwohl die Begleitautomatik noch nicht gestartet wurde.

2. STYLE

Jetzt erklingen angeschlagene Akkorde (bei gestoppter Begleitautomatik) mit der PAD-Voice des aktuellen Styles. Der Basston wird mit der BASS-Voice des Styles wiedergegeben.

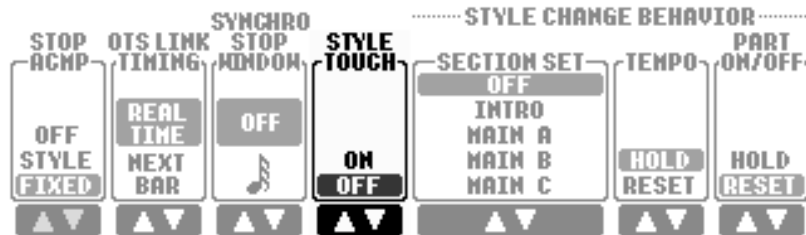
Diese Einstellung ist nur dann sinnvoll, wenn man mit den Voices des jeweiligen Styles spielen möchte. Der Klang des Akkordes und des Basstones hängt von der Anschlagstärke ab. Wenn im Style, was oft der Fall ist, im BASS eine Mega-Voice vorkommt, dann ist es nicht ganz einfach, den Klang und die Lautstärke zu kontrollieren. Die Mega-Voices werden mit steigender Anschlagstärke nicht immer lauter, sondern wechseln auch den Grundklang, wie etwa von offener zu gedämpfter Saite. Für eine einfache Begleitung mit lange ausgehaltenen Akkorden und Basstönen bietet sich deshalb eher die dritte Einstellung an:

3. FIXED

„Fixed“ steht für „fest eingestellt“, „immer gleich“. Bei dieser Einstellung erklingt der Akkord mit einem Streicherklang, der Bass spielt mit einer Bassgitarre. Damit lässt sich auch gut üben – wenn man noch ohne Rhythmusbegleitung spielen möchte.

Ein weiterer Eintrag der STYLE SETTING Seite erlaubt die Auswahl zwischen

STYLE TOUCH ON – OFF

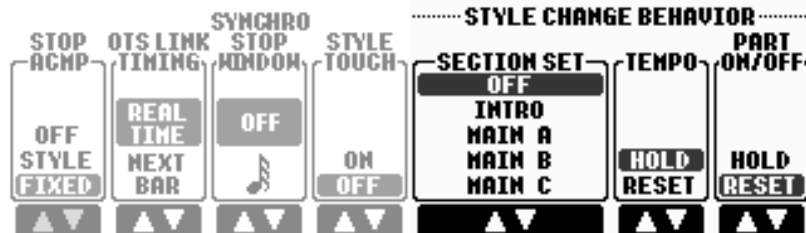


„TOUCH“ steht für Berührung im Sinne von Anschlag, Anschlagstärke. Wenn dieser Wert auf „ON“ steht, dann reagiert die

Begleitautomatik darauf, wie die Akkorde angeschlagen werden. Stark, hart angeschlagene Akkorde erhöhen die Lautstärke der Begleitautomatik. Bei nur sanft oder leicht gespielten Akkorde erklingt auch die Begleitung leise. Diese Einstellung ist – meiner Meinung nach – mit Vorsicht zu verwenden. Üblicherweise kommen in der Begleitung, im Bass, im Schlagzeug, keine großen Schwankungen in der Lautstärke vor. Dynamik und Abwechslung der Begleitautomatik entstehen eher durch verschiedene MAIN-Sektionen und den geschickten Einsatz der FILL-INS. Wenn die Begleitung ständig „pumpt“, die Lautstärke sich bei jedem Akkordwechsel ändert, dann klingt das meist nicht „echt“ oder gar musikalisch, sondern eher nach einem nervösen Fuß auf einem ungeschickt eingestellten Schwellerpedal.

STYLE CHANGE BEHAVIOR

Diese Parameter bestimmen das Verhalten beim Stylewechsel.



Legen Sie mit **SECTION SET** fest, ob ein neu gewählter Style immer eine bestimmten Sektion, wie INTRO, MAIN A,

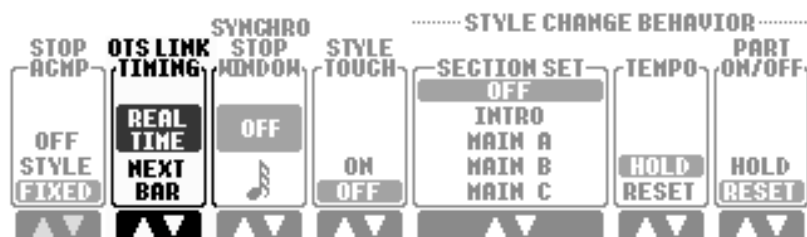
B, C oder D, aufrufen soll. Wenn der Wert bei **SECTION SET** auf OFF steht, dann erfolgt keine automatische Auswahl der Sektion.

Tipp: Das Registration Memory speichert ebenfalls die aktuelle Sektion des Styles, einschließlich INTRO oder FILL IN. Auch der Status von SYNC START und SYNC STOP wird im Registration Memory abgelegt.

Die Einstellung bei **TEMPO** legt fest, ob bei laufender Begleitautomatik das Tempo eines neu angewählten Styles automatisch eingestellt wird (=RESET), oder ob das Tempo unverändert bleiben soll (=HOLD).

PART ON/OFF RESET schaltet alle Style-Parts, wie RHY1, RHY2, BASS usw., automatisch bei jedem manuell neu angewählten Style ein. Mit HOLD werden ausgeschaltete Parts nicht automatisch wieder eingeschaltet.

OTS LINK TIMING



Die OTS-Link-Funktion verknüpft die vier OTS mit den vier MAIN-Sektionen des Styles.

Wenn OTS-Link, rechts oberhalb des ACMP-Schalters, aktiviert ist, dann wird bei einem Wechsel der MAIN-Sektion automatisch auch das entsprechende OTS aufgerufen. Die Einstellung bei OTS-LINK-Timing bestimmt nun, wie dieser OTS-Wechsel ausgeführt wird:

OTS LINK TIMING: REAL TIME

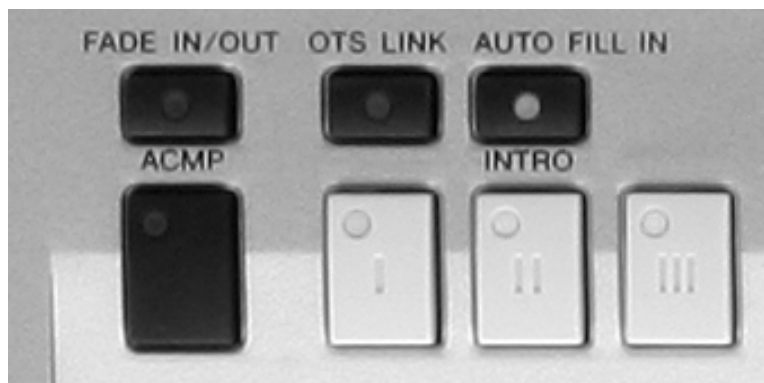
Real Time bedeutet Echtzeit, im Sinne von „sofort“ oder auch „gleichzeitig“. Sobald Sie auf einen der Schalter MAIN A, B, C oder D drücken wird unmittelbar das entsprechende OTS 1, 2, 3 oder 4 ausgewählt. Der Wechsel erfolgt sofort, unabhängig von der Zählzeit des Taktes.

OTS LINK TIMING: NEXT BAR

Next Bar steht für „im nächsten Takt“. Der Wechsel zu einem neuen OTS erfolgt nicht immer sofort, sondern erst zu Beginn des nächsten Taktes.

Tip: Der Wechsel auf ein neues OTS sollte nicht erfolgen, solange noch Töne ausgehalten werden. Das neue OTS kann ja ganz andere Effekte oder Volumeneinstellungen enthalten – und dann entstehen unschöne Übergänge. Der perfekte Wechsel, trotz lang ausgehaltener Noten, gelingt aber immer, wenn Sie zwischen verschiedenen Parts, wie etwa RIGHT1 und RIGHT2, umschalten.

Tip: Achten Sie auf die rote LED im Schalter für die Funktion OTS-LINK! Sobald Sie den MUSIC FINDER benutzen, wird OTS-LINK automatisch eingeschaltet – und bleibt eingeschaltet. Stellen Sie deshalb sicher, dass OTS-LINK nur dann eingeschaltet ist, wenn Sie das auch möchten!



Der Schalter OTS-LINK befindet sich beim PSR-S900 über dem Intro-I-Schalter.

2.9 OTS: Immer auf der sicheren Seite!

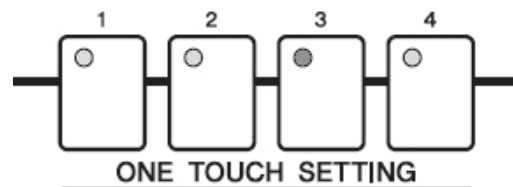
OTS steht für One Touch Setting, also für Einstellungen, für fertige Registrierungen, die mit einem einzigen Schaltvorgang abgerufen werden. Alle Preset-Styles verfügen über vier OTS, d.h. für jeden Style sind bereits vier passende Registrierungen voreingestellt. Ein Team aus erfahrenen Musikern spielte und programmierte viele Wochen lang und erstellte die vielen Registrierungen.

In diesen Einstellungen steckt eine Menge Arbeit – bitte bedienen Sie sich!

OTS aufrufen:

Drücken Sie einfach auf das gewünschte OTS!

Wenn für einen Style OTS-Daten vorhanden sind, dann leuchten die LEDs grün. Alle Preset-Styles sind mit vier OTS ausgestattet.



Der Schalter des aktuell aufgerufenen OTS leuchtet rot. Und falls der Style keine OTS mitbringt oder nicht über alle 4 OTS verfügt, dann sind die „leeren“ Plätze auch nicht beleuchtet.

Nachgeladene, externe Styles (etwa von Diskette) enthalten nicht automatisch OTS.

Wichtig: Was ist wo? Was gehört wozu?

1. Die vier OTS „gehören“ zum jeweiligen Style – nicht zu irgend einem Registration Memory.
2. Die OTS der Styles sind nicht in eigenständigen, separaten Dateien gespeichert. Die OTS-Daten sind im jeweiligen Style enthalten und müssen nicht extra geladen werden.
3. In den OTS sind u.a. die Einstellungen für die Parts (RIGHT1, RIGHT2 und LEFT), sowie die MULTI PAD Bank gespeichert – NICHT aber das TEMPO oder die Lautstärke der Begleitautomatik.
4. TRANSPOSE und CHANNEL ON/OFF sind ebenfalls unabhängig von OTS.
5. FREEZE funktioniert auch mit OTS: Je nach FREEZE-Setting bleiben deshalb die Einstellungen für LEFT und MULTI PAD erhalten, auch wenn ein OTS eines neuen Styles aufgerufen wird.
6. OTS speichert somit weniger Informationen als das Registration Memory – und ist dadurch sehr vielseitig einzusetzen: die individuellen Einstellungen wie SPLIT, TRANSPOSE, die aktuelle Sektion des Styles oder das Tempo werden von OTS nicht verändert.

Tipp: Sehen Sie vorher nach, was Sie erwartet! Verschaffen Sie sich zuerst einen Überblick, welche Voices und Kombinationen die OTS eines Styles jeweils „mitbringen“. Drücken Sie, nach der Wahl des neuen Styles, nacheinander die vier OTS und sehen Sie sich die Registrierungen im Display an. So gewappnet sind Sie vor Überraschungen sicher und können die OTS viel gezielter einsetzen!

2. Spielen mit Styles

Betrachten wir die OTS eines bestimmten Styles etwas genauer: am Beispiel des „Classic8Beat“ in der Kategorie „POP&ROCK“ wird deutlich, was alles in den OTS steckt!

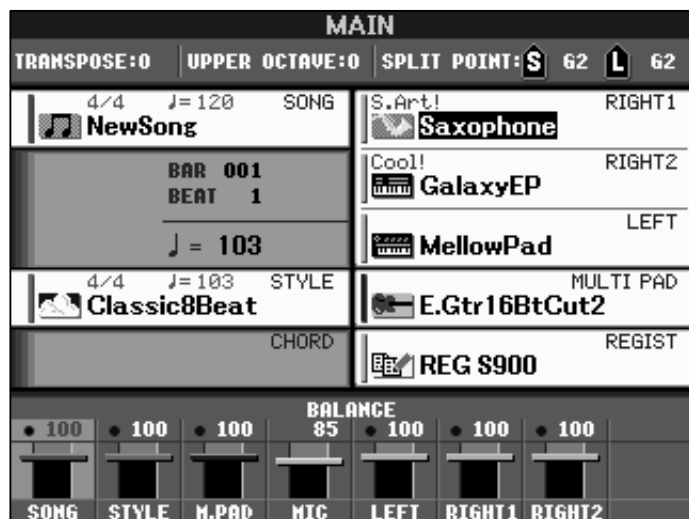
Classic8Beat OTS 1



OTS 1 bietet zwei einzeln zu spielende Voices an: „GrandPiano“ für RIGHT1 und „WarmSolid“ für RIGHT2. Auch der LEFT-Part ist bereits passend mit der Voice „MellowPad“ registriert, aber „aus“.

RIGHT1 ist eingeschaltet, RIGHT2 ist spielfertig eingestellt, aber ausgeschaltet. Hier gilt also: „entweder oder“! RIGHT2 ist nicht als Layer-Voice zusammen mit RIGHT1 vorgesehen.

Classic8Beat OTS 2



OTS 2 liefert ebenfalls zwei einzeln zu spielende Voices, nämlich das S.Articulation „Saxophone“ für RIGHT1 und das „GalaxyEP“ für RIGHT2.

OTS nimmt noch weitere Einstellungen vor, die im Display nicht zu sehen sind. So kann etwa die Auswahl des HARMONY-Typs (Duet, Trio usw.) oder die Oktavlage einer Voice im OTS ganz anders eingestellt sein als im Voice-Set.

Die ersten beiden OTS stellen bereits vier verschiedene Voices zur Verfügung. Außer RIGHT1 ist ja in beiden OTS auch schon RIGHT2 passend registriert.

Tip: Ein Druck auf den Schalter „F“ öffnet die Liste der Voices für RIGHT1 („G“ für RIGHT2). In der Voice Liste gibt es den Schalter „INFO“, der Ihnen zu jeder Voice interessante Hinweise gibt und wertvolle Spieltipps liefert.

Mehr Infos zu den Super Articulation Voices finden Sie im Kapitel „03 Voices“.

Die vier OTS eines Preset-Styles benutzen nahezu immer die selbe Voice für LEFT. Die MULTI PAD Bank wird innerhalb eines Styles ebenfalls meist beibehalten. Das dient nur der Bequemlichkeit und ist keine technische Einschränkung. Sie können Ihre eigenen OTS auch so programmieren, dass jedes einzelne OTS eine andere LEFT-Voice und eine neue MULTI PAD Bank aufruft: Aber dann wird es auch etwas unübersichtlich! Es ist deshalb meistens angenehmer, die Voice des LEFT-Parts den ganzen Style hindurch beizubehalten.

Sehen wir uns OTS 3 und OTS 4 an:

Classic8Beat OTS 3



Das dritte OTS liefert einen Layer, also eine Kombination aus zwei Voices. RIGHT1 und RIGHT2 sind eingeschaltet.

Der LEFT-Part spielt nach wie vor mit „DX Pad“. Auch die MULTI PAD Bank ist so eingestellt wie bei OTS 1 und 2.

Vergleichen Sie doch einmal den Klang von RIGHT1 in diesem OTS mit der Original-Voice „NaturalBrass“. Im OTS ist die Voice eine Oktave tiefer eingestellt, und außerdem ist der Wert für „BRIGHTNESS“

verringert. Die „NaturalBrass“-Voice klingt im OTS viel weicher und dunkler als im „Original“. Die OTS der Preset-Styles bieten Ihnen eine Riesenauswahl an feinen, fertigen Registrierungen. Im PSR-S900 mit 305 Styles stehen Ihnen 1220 (eintausendzweihundertzwanzig!) OTS zur Verfügung.

Classic8Beat OTS 4



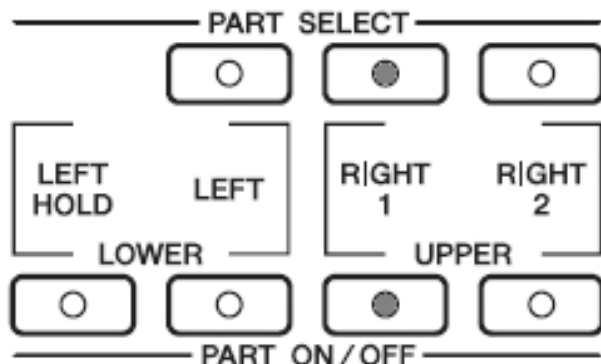
OTS 4 setzt die beiden RIGHT-Parts ebenfalls gleichzeitig ein: zwei String-Voices, – aber RIGHT2 ist um eine Oktave nach unten versetzt!

Beachten Sie, dass in diesem OTS das Volumen von RIGHT2 auf den Wert „70“ verringert ist, was ganz typisch für Layer ist. Bei zwei Einzelvoices stehen die Werte für das Volumen stets auf „100“.

2. Spielen mit Styles

Die Parts RIGHT1 und RIGHT2 kommen in den Preset-OTS so zum Einsatz:

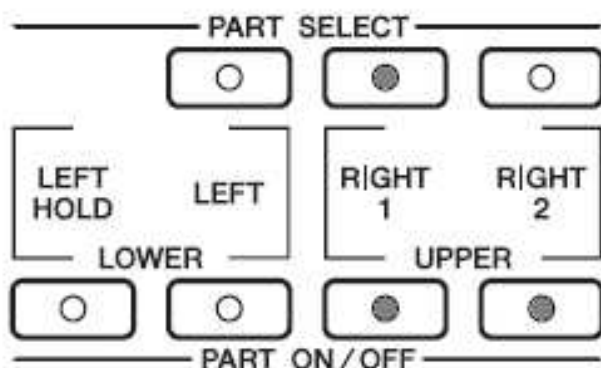
1. Zwei einzelne Voices:



RIGHT1 ist eingeschaltet. RIGHT2 ist ausgeschaltet und bietet eine Alternative an – aber nicht zum „Mischen“ sondern als jeweils eigenständige Stimme.

Tipp: Spielen Sie bei diesem OTS-Typ mit RIGHT1 **oder** mit RIGHT2 – aber nicht mit beiden Parts gleichzeitig!

2. Eine Kombination aus 2 Klangfarben (Layer):



Beide RIGHT-Parts sind eingeschaltet und ergeben zusammen den gewünschten Sound, wie etwa ein Brass-Ensemble (z.B. mit der S.Art.Voice „BigBandTrumpet“ in RIGHT1 und „HyperBrass“ in RIGHT2) oder einen orchestralen Klang aus Streichern und Flöte.

Sie sehen also gleich auf den ersten Blick, wie das OTS aufgebaut ist: zwei einzelne Voices, oder eine Kombination aus zwei Klangfarben.

Tipp: Schenken Sie dem RIGHT2-Part etwas mehr Beachtung! Im RIGHT2 steht immer dann eine weitere spielfertige Voice zur Verfügung, wenn das OTS nur den RIGHT1-Part einschaltet. Wenn Sie während des Spielens gerne zwischen verschiedenen Sounds umschalten, dann bietet sich RIGHT2 an! Sie können dann sogar bei ausgehaltenen Tönen problemlos umschalten. Drücken Sie einfach gleichzeitig auf die beiden PART ON/OFF-Schalter von RIGHT1 und RIGHT2 um zwischen den „aktiven“ Parts zu wechseln.

Lassen Sie sich von den Preset-OTS inspirieren, Ihre eigenen Registrierungen und OTS zu gestalten!

Eigene OTS gestalten und abspeichern:

Die Instrumente der neuen Generation verwalten die OTS nicht als eigenständige Dateien, wie das bei früheren Modellen der Fall war. Die OTS sind ein Teil des jeweiligen Styles. Dadurch wird der Umgang mit OTS einfacher und bequemer: es ist nicht mehr notwendig, die OTS separat abzuspeichern oder zu laden.

OTS steht damit auch bei Styles von Diskette, USER-Laufwerk oder USB-Stick zur Verfügung – wenn die Styles bereits OTS-Daten enthalten.

Wichtig: wo „wohnt“ OTS?

1. Die OTS-Daten sind ein Bestandteil des Styles.

Daraus folgt:

2. Wenn die OTS-Daten verändert werden, dann ist der Style verändert worden.

Um also die neuen OTS dauerhaft zu speichern, muss

3. der (veränderte) Style gespeichert werden!

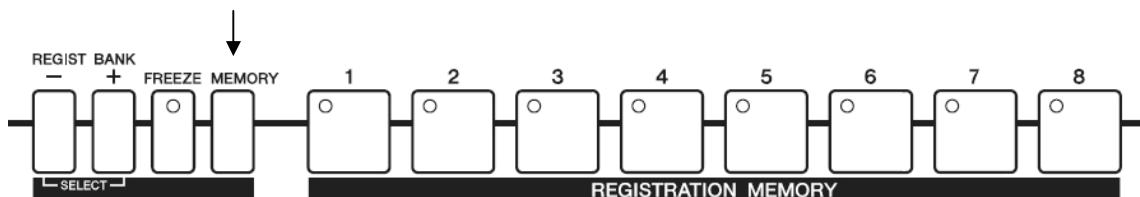
Wenn Sie zwischendurch jetzt einen neuen Style anwählen, dann sind die noch nicht gespeicherten OTS futsch!

So speichern Sie eigene OTS:

Gestalten Sie das neue OTS, stellen Sie die gewünschten Voices und Lautstärken ein, wählen Sie eine passende MULTI PAD Bank. Bedenken Sie dabei, dass die Werte für TRANSPOSE oder UPPER OCTAVE im OTS nicht gespeichert werden. Wenn Sie etwa die Oktav-Lage einer Voice verändern möchten, dann benutzen Sie dazu den Parameter OCTAVE in der MIXING CONSOLE – nicht die UPPER OCTAVE Einstellung! Sie können auch die FILTER-Seite der MIXING CONSOLE aufrufen, um den Klang der einzelnen Voices nach Ihren Wünschen einzustellen.

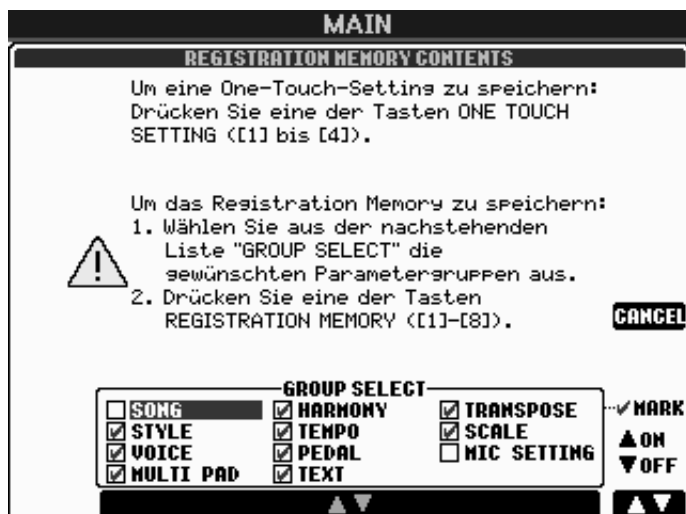
Eine detaillierte Liste aller in OTS gespeicherten Einstellungen finden Sie in der PSR-S900/PSR-S700-DATA LIST auf den Seiten 47 bis 55. Alle Einstellungen die von OTS gespeichert werden, sehen Sie in der Spalte „OTS“ mit einem Kreis markiert. Die Daten, die OTS nicht speichert, sind mit einem X gekennzeichnet.

Wenn Sie schließlich mit den Einstellungen zufrieden sind, dann drücken Sie den Schalter MEMORY, genau so, wie Sie beim Abspeichern eines REGISTRATION MEMORY vorgehen.



Es erscheint folgende Seite im Display:

2. Spielen mit Styles



Die Auswahl der Daten-Typen (GROUP SELECT) betrifft nur REGISTRATION MEMORY – nicht aber OTS!

Die Auswahl der Daten, die im OTS gespeichert werden ist festgelegt und kann nicht verändert werden.

Auf dieser Seite sind deshalb keine weiteren Einstellungen notwendig.

Drücken Sie zum Speichern einfach den gewünschten OTS-Schalter!

Die aktuelle Einstellung ist jetzt im OTS-RAM, einem flüchtigen Speicher, abgelegt. Zur dauerhaften Sicherung muss auch der Style selbst – der ja die neuen OTS enthält – gespeichert werden.

Das Instrument weist Sie auf diesen Umstand sofort hin: im Display erscheint die Abfrage, ob der Style mit dem neuen OTS jetzt gleich gespeichert werden soll. Der „Hintergrund“, die aktuelle Display-Seite, spielt dabei keine Rolle.



Diese Abfrage erscheint unmittelbar nach dem Speichern eines OTS.

Antworten Sie mit „NO“, wenn Sie noch weitere OTS neu gestalten möchten – das spart Zeit! Aber vergessen Sie nicht, den Style letztendlich doch noch abzuspeichern!

Drücken Sie „YES“, um den Style mit den neuen OTS tatsächlich zu speichern.

Legen Sie zuerst den Speicherort fest: auf einem Laufwerk wie USER oder einem externen USB-Gerät – auf PRESET kann nicht gespeichert werden!.

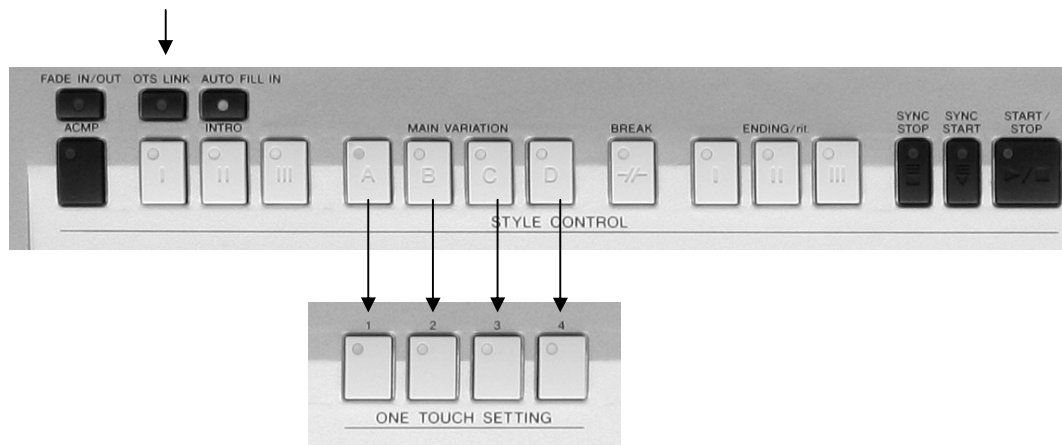
Drücken Sie dann auf den Schalter „6“ SAVE.

Jetzt können Sie dem Style einen neuen Namen geben, oder den aktuellen Namen beibehalten. Drücken Sie zum Speichern „8 oben“ OK – fertig! Der soeben gespeicherte Style enthält die neuen OTS!

2.10 OTS LINK: A1 – B2 – C3 – D4

Die OTS LINK Funktion verknüpft die vier OTS mit den vier MAIN-Sektionen des Styles – siehe auch OTS LINK TIMING im Abschnitt 2.8 STYLE SETTING.

„OTS LINK“ befindet sich gleich neben dem ACMP-ON/OFF Schalter für die Begleitautomatik (ACCOMPANIMENT).



Wenn OTS LINK aktiviert ist, dann „holt“ sich ein **neuer Style** oder eine neue **MAIN-Sektion** automatisch auch das entsprechende OTS.

Die Zuordnung ist denkbar einfach:

MAIN A ruft OTS 1 auf, MAIN B schaltet automatisch zu OTS 2, usw.

Dabei spielt es keine Rolle, ob die neue MAIN-Sektion direkt oder mit Hilfe eines FILL IN ausgewählt oder erreicht wird.

In „umgekehrter Richtung“ gibt es keine automatische Verknüpfung: wenn man ein neues OTS „von Hand“ wählt, dann ändert sich die Style-Sektion nicht.

So reizvoll OTS LINK auch ist, in bestimmten Situationen ist es sicherer, die Funktion OTS LINK auszuschalten! Wenn Sie gerade dabei sind, neue Registrierungen oder OTS zu programmieren, dann sollte OTS LINK deaktiviert sein. Sonst kann es passieren, dass Sie gerade mit der „besten Registrierung der Welt“ spielen und vor lauter Begeisterung auf MAIN D wechseln – und weg ist sie, die beste Registrierung der Welt.

Achten Sie auch darauf, dass OTS LINK sich auch einschaltet, sobald Sie den MUSIC FINDER oder die REPERTOIRE-Funktion benutzen!

2.11 TEMPO: Schläge pro Minute!

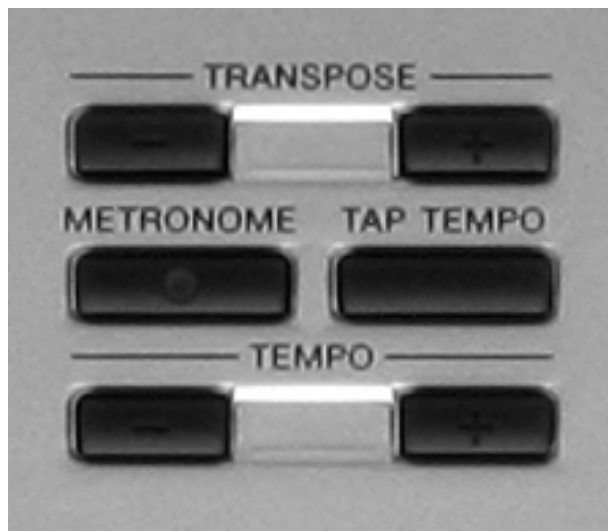
Alle „automatischen Musikbausteine“, wie Styles, Songs oder MULTI PADs, laufen mit dem eingestellten TEMPO ab.

Das TEMPO der Style-Wiedergabe wird auf der MAIN-Seite im Feld neben dem Schalter „C“ in Schlägen pro Minute angezeigt.

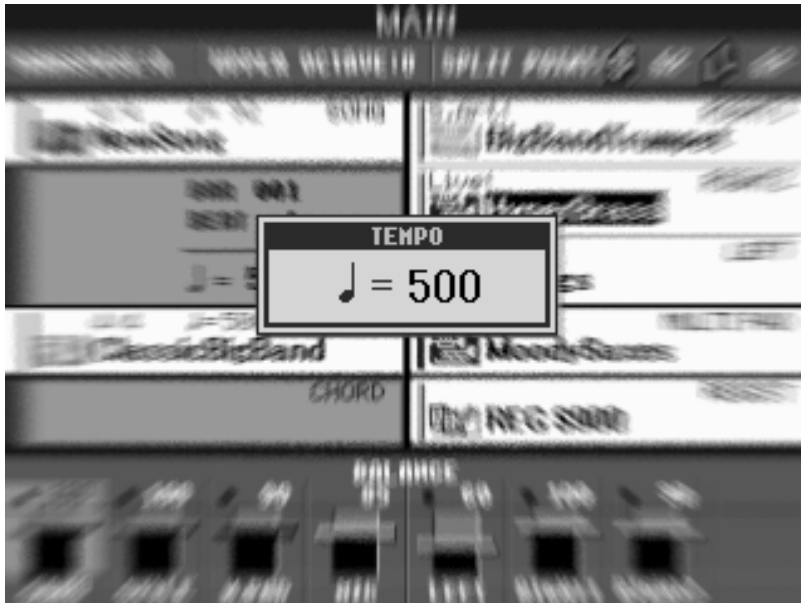
Der einstellbare Bereich beginnt bei unsäglich langsamen 5 Schlägen pro Minute und reicht hoch bis zum absurd schnellen Tempo von 500 bpm! Damit ist wohl alles abgedeckt, was jemals in Frage kommen könnte!

Zur Eingabe oder Festlegung des TEMPO-Wertes gibt es mehrere Möglichkeiten:

1. Jeder Style besitzt ein PRESET-Tempo: ein langsamer Walzer etwa „läuft“ mit 90 bpm, bei einem Quickstep sollte das Tempo aber auf dem Wert 200 stehen. Wenn die Begleitautomatik gestoppt ist, dann ruft jeder neu angewählte Style auch sein PRESET-Tempo auf. Wenn bei laufender Begleitautomatik eine neuer Style angewählt wird, dann kommt es darauf an, wie die Funktion TEMPO bei STYLE BEHAVIOR in der Seite STYLE SETTING eingestellt ist. Mit „HOLD“ bleibt das Tempo unverändert, mit „RESET“ springt das Tempo beim Wechsel eines Styles auf das Preset-Tempo des neu angewählten Styles.
2. Ein MIDI-File, ein Song, enthält ebenfalls eine oder mehrere Tempo-Informationen. Das Tempo wird durch den Song gesteuert und kann sich auch während der Wiedergabe weiter verändern.
3. Die manuelle Eingabe des gewünschten TEMPO-Wertes erfolgt mit den Schaltern „TEMPO -“ und „TEMPO +“, sowie mit dem DATA ENTRY Rad und dem Schalter ENTER:



Sobald Sie einen der TEMPO-Plus-Minus-Schalter betätigen, erscheint folgendes Feld im Display – unabhängig vom aktuellen „Hintergrund“:



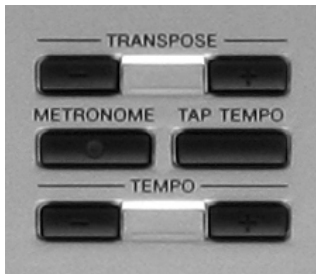
Drücken Sie zur Eingabe des neuen Wertes auf einen der Schalter „TEMPO -“ oder „TEMPO +“.

Drehen Sie das DATA ENTRY Rad bis der gewünschte Wert erreicht ist und schließen Sie die Eingabe mit ENTER ab!

4. Drücken Sie die beiden Schalter „TEMPO -“ und „TEMPO +“ gleichzeitig, um das Tempo auf den aktuellen PRESET-Wert zurückzustellen (RESET).

TAP TEMPO: 1-2-3-4 und los!

Bei einem Walzer sind es natürlich nur 3 Schläge!



5. Stellen Sie das gewünschte TEMPO „nach Gefühl“ ein: geben Sie mit dem Schalter TAP TEMPO das neue Tempo vor! Üblicherweise ertönt dabei ein Hi-Hat - Becken, aber Sie können als TAP TEMPO Klang auch jedes andere Instrument des Schlagzeugs verwenden.

Zum Starten – wenn die Begleitautomatik (oder der Song) noch gestoppt ist:

Tipp: Drücken Sie – im gewünschten Tempo – vier mal den Schalter TAP TEMPO. Nur der dritte und vierte Schlag bestimmen das neue Tempo! Die ersten beiden Schläge sind nur zum „eingrooven“ – damit Schlag 3 und 4 dann möglichst genau erfolgen.

Wenn der Style (oder Song) bereits läuft:

Tipp: Jetzt genügen zur Tempo-Eingabe bereits zwei Schläge!

Und noch ein TEMPO-

Tipp: Wenn Sie ein zweites Mal auf die ENDING-Taste drücken, dann wird das ENDING mit „Ritardando“ abgespielt, wird also langsamer. Allerdings enthalten viele ENDINGS bereits programmierte Tempoänderungen, meist eben ein Ritardando zum Ende hin. Hier ist also etwas Vorsicht geboten, damit nicht ein „doppeltes“ Ritardando das Tempo zu sehr verringert und sich das ENDING „endlos“ in die Länge zieht.

2. Spielen mit Styles

So stellen Sie das TAP TEMPO Instrument ein:

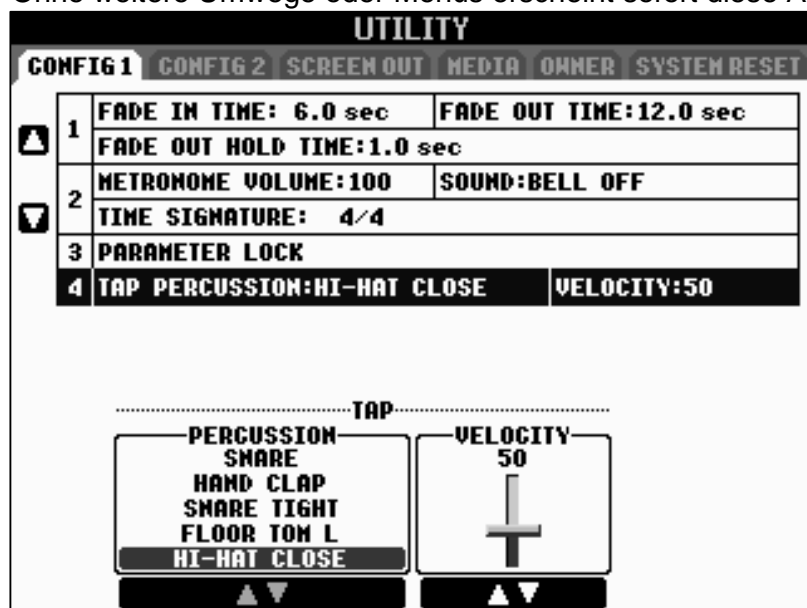
Öffnen Sie mit dem Schalter FUNCTION die Seite FUNCTION MENU. Wählen Sie mit dem Schalter „J“ den Eintrag UTILITY. Der Klang des TAP TEMPO Instruments wird im vierten Eintrag von CONFIG 1 eingestellt, den Sie mit den Schaltern „A“ oder „B“ erreichen.

HALT!

Das geht doch viel bequemer:

Drücken Sie DIRECT ACCESS und dann TAP TEMPO!

Ohne weitere Umwege oder Menus erscheint sofort diese Anzeige im Display:



Die Schalter „2“ bis „4“ bestimmen das Instrument, das bei TAP TEMPO ertönen soll. Oder Sie drehen zur Auswahl einfach das DATA ENTRY Rad, sobald die Pfeile unter der Liste orange-rot markiert sind.

Rechts daneben stellen Sie die Velocity, die Anschlagstärke ein. Der TAP TEMPO Schalter auf dem Bedienfeld ist ja nicht anschlagdynamisch – deshalb geben Sie hier den Wert ein, wie stark der Anschlag erfolgen soll.

TAP TEMPO Instrument RESET:

Falls Sie sich „verirrt“ haben und schnell wieder zur Standardeinstellung zurück wollen, hilft der allgegenwärtige alte Trick:

Zwei Schalter (plus und minus) gleichzeitig drücken!

Mit Schalter „3 oben“ und „3 unten“ gleichzeitig ist wieder das Hi-Hat eingestellt!

Mit „5 oben“ und „5 unten“ springt der Wert sofort wieder auf 50, wie gehabt.

2.12 Pro – Session: Styles von farbig bis bunt!

Werfen Sie bitte einen Blick auf die erste Seite der STYLE-Kategorie „R & B“:



Außer dem Namen trägt jeder Style noch ein weiteres Etikett, ein sogenanntes Label: „Pro“ oder „Session“. („Pro“ steht als Abkürzung für „Professional“)

Was bedeuten „Session“ oder „Pro“?

Das Label „Pro“ oder „Session“ gibt den Style-Typ an! Und die beiden Style-Typen haben folgende Eigenarten oder Eigenschaften:

Pro-Styles

Diese Styles bieten harmonisch sehr gute Spielbarkeit.

Die Akkorderkennung verarbeitet mehr als zwanzig Akkordarten – und diese Akkorde werden von den MAIN- und FILL-Sektionen der Pro-Styles recht präzise in eine rhythmische Begleitung umgesetzt.

Da wird nichts weggelassen und es kommt auch meist nichts hinzu! Wenn Sie „G-7/9“ greifen dann erklingt auch „G-7/9“. Wenn Sie „A-moll“ anschlagen, dann spielt die Begleitautomatik auch genau „A-moll“, und nicht etwa „A-moll7“ oder „A-moll add9“ oder eine andere harmonische Verzierung oder Zugabe. Bei reinem DUR mag schon einmal die Sexte im Bass auftauchen, aber das war es auch schon.

PRO-Styles reproduzieren nur die gewünschte Harmonie.

Bei Pro-Styles werden alle Akkorde genau so abgespielt, wie der Spieler sie greift. Der Spieler selbst hat die Kontrolle über die harmonischen Feinheiten, und im Modus AI FINGERED auch über die Bewegung der Bassspuren. Die Pro-Styles entwickeln kein harmonisches Eigenleben. Sie „gehören“ nur den gegriffenen Akkorden.

Für den Spieler, der weiß was er will, sind Pro-Styles die perfekte Band unter den Fingern seiner linken Hand.

So ist die Theorie. In der Praxis finden Sie im PSR-S900 aber auch Styles, die sich nicht an diese Einordnung halten. Der Style „Skiffle“ in der Kategorie „R&B“ sollte besser das Label „Session“ tragen. Wenn Sie reines „moll“ greifen, fügt der „Skiffle“-Style unaufgefordert die Septime hinzu, und bei einem Septim-Akkord wie etwa C7 erklingt auch die Sexte – was man sich bei manchen Akkordfolgen nicht wünscht.

Session-Styles

Session-Styles sind, harmonisch betrachtet, nicht farbig, sondern bisweilen sogar schreiend bunt.

Die Session-Styles enthalten vielfach fertige harmonische Variationen: das reicht von einzelnen, zusätzlichen Tönen, die im gegriffenen Akkord gar nicht vorkommen, bis hin zu ausgewachsenen Akkordprogressionen, also ganzen Akkordfolgen.

Selbst wenn der Spieler „nur“ einen einfachen Akkord, wie etwa C-DUR, greift, kann das klingende Ergebnis bereits ein harmonisch buntes Allerlei in der näheren Umgebung von C-DUR sein.

Diese Extraportion an harmonischer „Würze“ kann aber auch stören – je nach harmonischem Zusammenhang. Für harmonisch aufwendige Songs mit schnellen Akkordwechseln sind Session-Styles deshalb weniger geeignet – und auch nicht vorgesehen.

Wegen der eingeschränkten Spielbarkeit der Session-Styles ist die Auswahl an Pro-Styles auch viel umfangreicher.

2.13 Noch mehr Style-Tipps

Sortieren Sie Ihre User-Styles (z.B. auf dem USB-Stick) nach musikalischen Kriterien, wie z.B. „Tanzeröffnung“, „Stimmung“, oder „Dinnermusik“ in jeweils eigene Ordner.

Legen Sie sich Registrierungsbanken an mit je 8 verschiedenen Styles und benutzen Sie dann die OTS der Styles zum Aufruf der gewünschten Voices. Zusammen mit der Registrierung stehen Ihnen dann pro Style 5 Einstellungen für die Spielparts RIGHT1, RIGHT2 und LEFT zur Verfügung. Mit „FREEZE“ erweitern Sie die Auswahl der Voice/Style-Kombinationen noch einmal enorm.

Stellen Sie den Style-Namen (bzw. den Ordnern mit Styles) eine laufende Nummer voran, wie etwa „01_ChaCha“. Andernfalls „rutschen“ die Styles in der Anzeige nach hinten, wenn Styles dazukommen, die mit dem Buchstaben „A“ beginnen, wie z.B. „Alpenfox“. Wenn der neue Style aber „02_Alpenfox“ heißt, dann erscheint er in der Sortierung hinter dem „01_ChaCha“.

Probieren Sie auch einmal „INTRO II“ und „ENDING II“. Das zweite Intro führt bei vielen Spielern ein Schattendasein. Das „INTRO I“ liefert stets nur einen Einzähler, das „INTRO III“ klotzt schon mit großem melodischem und harmonischem Aufwand. „INTRO II“ und „ENDING II“ bieten da oft interessante Alternativen.

Ein „FILL IN“ kann auch als Intro dienen. Mit jedem „FILL IN“ können Sie auch ein Intro oder ein Ending abrechnen. Der Schalter „AUTO FILL IN“ bestimmt, ob beim Wechsel der Sektion, also etwa von MAIN A zu MAIN B, ein „FILL IN“ ausgelöst wird. Aber auch wenn „AUTO FILL IN“ ausgeschaltet ist, können Sie das „FILL IN“ der aktuellen MAIN Sektion triggern.

Wenn Sie „FILL IN“ erst auf Schlag drei oder vier drücken, dann spielt nur das Schlagzeug ein „FILL IN“. Die anderen Parts (BASS, CHD1, CHD2 usw.) spielen weiterhin die Begleitung der MAIN-Sektion.

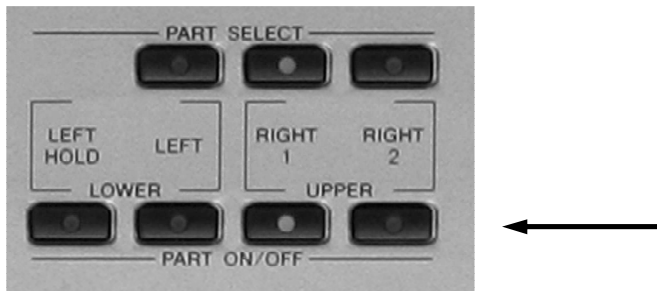
Styles sind auch ein prima Ausgangsmaterial, um eigene MIDI-Files zu produzieren.

3. Voices

Die Klangfarben Ihres Keyboards heißen „VOICES“. „Voice“ bedeutet auf Deutsch „Stimme“, was hier richtiger Weise mit „Spielstimme“ übersetzt werden muss. Diese Spielstimmen sind die Protagonisten dieses Kapitels. Wir werden uns mit Ihren Eigenschaften und den Kombinationsmöglichkeiten ausführlich befassen.

3.1 Voices und Parts

Für das manuelle Spiel stehen Ihnen 3 Parts zur Verfügung:



„RIGHT1“ und „RIGHT2“ sind die Parts für den oberen Tastatur-Bereich („UPPER“). „LEFT“ ist der Part für den unteren Tastatur-Bereich („LOWER“).

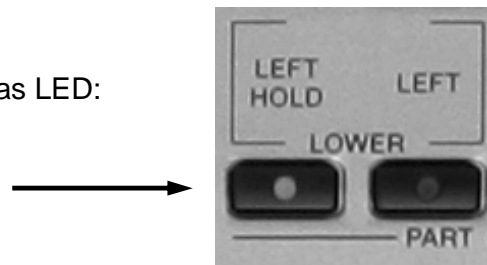
„RIGHT“ bedeutet rechts, „LEFT“ bedeutet links.

Die Parts werden mit den Schaltern in der unteren Reihe ein- und ausgeschaltet („PART ON/OFF“). Der Schalter eines eingeschalteten Parts leuchtet rot. Ein ausgeschalteter Part leuchtet nicht.

LEFT HOLD

Schalten Sie „LEFT HOLD“ („links halten“) ein, um das Erklingen der Klangfarbe des „LEFT“-Parts zu verlängern oder dauerhaft zu halten. Ein Piano etwa klingt nach einiger Zeit aus, während ein Flächensound dauerhaft hörbar bleibt.

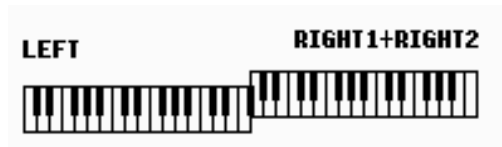
Bei eingeschalteter „LEFT HOLD“-Taste leuchtet das LED:



Die Tastatur-Bereiche der Parts „UPPER“ und „LOWER“ richten sich nach den Split-Punkten der Begleitautomatik und des „LEFT“-Parts.

Folgende Möglichkeiten gibt es:

Die Begleitautomatik und der „LEFT“-Part sind ausgeschaltet. Die „UPPER“-Parts benutzen den gesamten Tastatur-Bereich.



Die Begleitautomatik ist ausgeschaltet. Der „LEFT“-Part ist eingeschaltet und benutzt den Tastatur-Bereich links vom Splitpunkt (F#3). Die „UPPER“-Parts benutzen den Tastatur-Bereich rechts vom Splitpunkt.



Die Begleitautomatik ist eingeschaltet und benutzt den Tastatur-Bereich links vom Splitpunkt (F#2). Der „LEFT“-Part ist ausgeschaltet. Die „UPPER“-Parts benutzen den Tastatur-Bereich rechts vom Splitpunkt.



Die Begleitautomatik ist eingeschaltet und benutzt den Tastatur-Bereich links vom Splitpunkt (F#2). Der „LEFT“-Part ist eingeschaltet und benutzt den Tastatur-Bereich zwischen den Splitpunkten F#2 und F#3. Die „UPPER“-Parts benutzen den Tastatur-Bereich rechts vom Splitpunkt F#3.

Einstellen der Splitpunkte

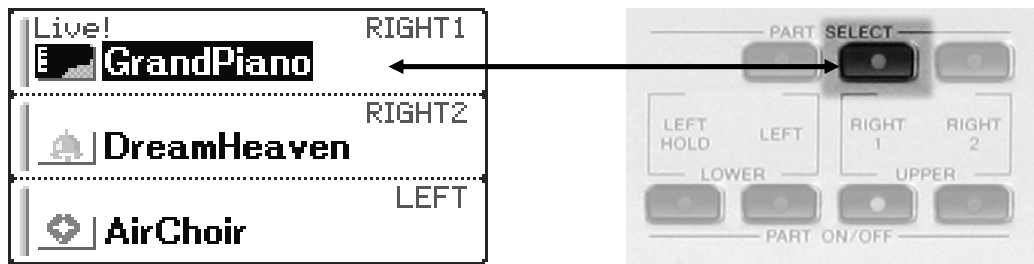
War da nicht diese Geschichte mit der Abkürzung?... Richtig!
DIRECT ACCESS!

The diagram illustrates the 'DIRECT ACCESS' feature. It shows a 'DIRECT ACCESS' button, a 'LEFT HOLD' button, and a screenshot of the 'STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING' menu. The menu shows the 'LEFT' split point set to F#3 and the 'STYLE' split point set to F#2.

Parts selektieren

Um die Voice und weitere Einstellungen eines Parts zu verändern, muss der entsprechende Part selektiert sein. Dies gilt auch dann, wenn man die Einstellungen eines Parts lediglich anzeigen möchte.

Über den „PART ON/OFF“-Schaltern befinden sich die „PART SELECT“-Schalter. Es kann immer nur ein Part selektiert sein. Deshalb leuchtet in der oberen Reihe auch immer nur ein Schalter - nämlich der, des selektierten Parts. Im MAIN-Display wird die Voice des selektierten Parts invertiert angezeigt:



Parts lassen sich innerhalb des „MAIN“-Displays auch durch die für sie relevanten Schalter „F bis H“ selektieren. Dabei „folgt“ der entsprechende „PART SELECT“-Schalter der Auswahl am Display.

Wenn ein Part eingeschaltet wird (untere Reihe, Schalter leuchtet), dann „folgt“ ihm auch der leuchtende Schalter der oberen Reihe („PART SELECT“). Ebenso wird die Voice des zuletzt eingeschalteten Parts im „MAIN-Display invertiert dargestellt.

Beispiel: Drücken Sie nacheinander die Schalter „PART SELECT“ für die verschiedenen Parts oder die Schalter „F bis H“ innerhalb des „MAIN“-Displays. Sie können beobachten, dass je nach selektiertem Part verschiedene LEDs der VOICE-Kategorien aufleuchten. (Dies gilt natürlich nur für den Fall, dass die Parts auch mit Voices unterschiedlicher Kategorien belegt sind.)

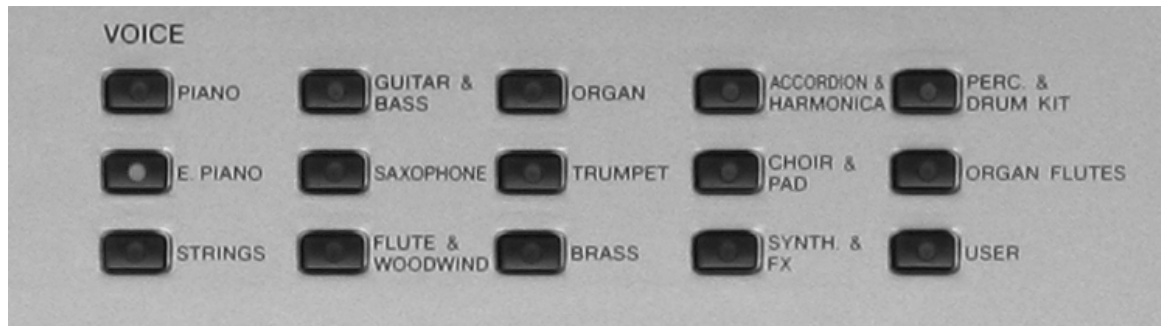
3.2 Voices auswählen

Nachdem Sie sich mit den Parts ein wenig vertraut gemacht haben, wird es nun Zeit diesen Parts auch einmal neue Voices zuzuordnen.

Das Prinzip des Auswählens von Daten haben wir sehr ausführlich in Kapitel „2.1 Styles auswählen“ behandelt. Wir werden in diesem Kapitel, darauf aufbauend, die Besonderheiten bei der Auswahl von Voices erklären.

Alle werden aus einem Topf bedient

„Alle“ sind die 3 Parts („RIGHT1“, „RIGHT2“ und „LEFT“).
 Der „Topf“ ist das Bedienfeld „VOICES“, bzw. der Ordner „VOICE“.
 „PART SELECT“ bestimmt wer gerade „bedient“ wird.



Zum Öffnen einer Voice-Kategorie gibt es zwei Möglichkeiten:

A) Selektieren Sie den Part, dessen Voice-Kategorie Sie öffnen möchten durch Drücken eines der „PART SELECT“-Schalter. Drücken Sie anschliessend einen der Schalter im Bedienfeld „VOICE“. (s. oben)

Achtung: Beim Öffnen einer Voice-Kategorie über den Bedienfeld-Schalter wird automatisch die zuletzt gewählte Voice dieser Kategorie gewählt. Dies ist ein wesentlicher Unterschied zum Konzept der Style-Auswahl!

B) Innerhalb des „MAIN-Displays öffnen die Schalter „F bis H“ die Voice-Kategorie, dies geschieht nach folgendem Prinzip:

Schalter einmal drücken: Der Part wird selektiert (Invertierung der Schrift). Den gleichen Schalter ein zweites Mal drücken: Der Ordner der Voice-Kategorie wird geöffnet. Ist ein Part bereits selektiert genügt ein einmaliges Drücken des Display-Schalters, um den entsprechenden Ordner der Voice-Kategorie zu öffnen.

Ein Beispiel: (Möglichkeit A)

Dem Part „RIGHT1“ soll eine Gitarre zugeordnet werden:

1. Selektieren Sie den Part „RIGHT1“
2. Drücken Sie im Bereich „VOICE“ den Schalter „GUITAR & BASS“.

Es erscheint folgendes Display:

3. Voices

Momentan ist die „ConcertGuitar“ gewählt. Sie wird deshalb invertiert dargestellt (weiße Schrift, schwarzer Hintergrund).



3. Wählen Sie durch Drücken des Schalters „E“ die „PedalSteel“-Gitarre. Nun wird *diese* im Display invertiert dargestellt.

Derzeit werden auf dem Display die ersten 10 Gitarren auf der ersten Seite der Gitarren-Kategorie angezeigt. Drücken Sie den Schalter „2 oben“ um auf Seite 2 zu gelangen. Dort stehen Ihnen weitere 10 Voices zur Auswahl.

Zu Ihrer steten Orientierung sehen Sie unterhalb der Voice-Liste das Ordner-Symbol mit der Bezeichnung „Guitar & Bass“. Dieses zeigt an, dass Sie sich in der Gitarren-Kategorie befinden. Darunter stehen die einzelnen Seiten „P1 bis P4“ zur Auswahl. Durch Drücken des Schalters „NEXT“ („5 oben“) werden die Seiten „P5 bis P7“ sichtbar gemacht. Das Gegenstück zu „NEXT“ ist „PREV“ („1 oben“)

Demo

Drücken Sie den Schalter „8 unten“, um für die gewählte VOICE ein kurzes Hörbeispiel in der jeweils passenden Stilistik zu starten.

4. Mit „EXIT“ gelangen Sie wieder zurück zum MAIN-Display, das nun die gewählte Voice („PedalSteel“) bei „RIGHT1“ anzeigt.

3.3 Sweet! - Cool! - Live! - Super Articulation! - Mega Voice!

Viele der Panel-Voices tragen ein sogenanntes „Label“, das sie besonders auszeichnet oder hervorhebt.

Sweet!-Voices:

Diese Voices bieten aufregend realistische Sounds akustischer Solo-Instrumente, wie etwa Trompete, Posaune, Saxophon, Klarinette, Flöte, Pan-Flöte, Oboe und weitere. Sweet!-Voices bestehen aus extrem langen Samples (digitalisierte Originalaufnahmen). Die Modulation, das Vibrato des Klangs, wird bei den Sweet!-Voices nicht künstlich erzeugt. Beim Spielen von Sweet!-Voices ist die ursprüngliche Tongebung und Ausdrucksform des jeweiligen Originalinstruments zu hören.

Cool!-Voices:

Besonders aufwändige Voices aus dem Bereich der elektrischen oder elektronischen Instrumente, wie etwa E-Pianos, E-Gitarren oder Orgeln, tragen das Prädikat „Cool!“ – oftmals mit mehreren Dynamic-Layers, also verschiedenen Samples, je nach Anschlag.

Live!-Voices:

Die Live!-Voices klingen besonders „lebendig“, weil sie aus großen Stereo-Samples und mehreren Lagen dynamischer Samples zusammengesetzt sind, wie etwa das Live!-GrandPiano.

MEGA-Voices:

Die Gruppe der MEGA-Voices umfasst Voices mit ganz besonderen Eigenschaften. MEGA-Voices sind „vertikal“, also vom Anschlag abhängig, aus einer Vielzahl dynamischer Sample-Layer aufgebaut, welche die verschiedenen Spielweisen eines Instruments wiedergeben. Bei einer MEGA-Voice-Gitarre reicht das von Klängen wie „open-string“ in dynamischen Variationen, „muted“, „dead“ bis zu „hammer-on“ und weiteren Gitarrenspezialitäten.

In „horizontaler“ Richtung schließen MEGA-Voices auch „slide“-Effekte und andere instrumententypische Geräusche ein. Diese Effekt-Sounds finden Sie oberhalb von C6, also einem Bereich des Tonumfangs, der zum „normalen“ Spielen niemals gebraucht wird. MEGA-Voices kommen vorzugsweise nur in Styles oder MIDI-Files – also programmierten Daten - zum Einsatz und sind für das manuelle Spiel auf der Tastatur weder geeignet noch vorgesehen.

Super Articulation Voices (nur PSR-S900)

Spielbare Varianten als Weiterentwicklung der Mega Voice-Technologie finden sich unter dem Label „Super Articulation!“ (z.B. „S.Art! Saxophone“ aus der Kategorie „Saxophone“.) Diese einzigartigen Panel-Voices verhalten sich wie die natürlichen Vorbilder. Der Klang der Instrumente hängt u.a. davon ab, ob Sie „legato“ oder „staccato“ spielen, ob Sie nach einer Phrase absetzen, oder wie groß die gespielten Intervalle sind. Dabei erfordern die Super-Articulation-Voices keine besondere Spieltechnik. Spielen Sie einfach los – und die Technologie im PSR-S900 erledigt die Einzelheiten!

Drums:

Besonders erwähnenswert sind auch die Drum-Kits. Die ungeheure Dynamik dieser Schlagzeuginstrumente wird ebenfalls durch dynamische Sample-Layer erreicht. Je nach Anschlagstärke (Velocity) erklingen verschiedene Samples, wie etwa leicht, mittel oder hart angeschlagene Snare-Drum. Herausragend sind auch die extrem lange und sauber ausklingenden Becken. Insbesondere die Begleitautomatik und die Wiedergabe der Songs (MIDI-Files) profitieren von diesen Drum-Kits.

Information



Die Details zu jeder einzelnen Klangfarbe finden Sie in der „INFORMATION“ zu jeder Voice. Drücken Sie hierfür im VOICE-Display den Schalter „7 oben“.

Mit „OK“ (Schalter „F“) oder „EXIT“ geht's wieder zurück.

Fuß-Pedale – man muss schließlich auch mal Luft holen!



Bei vielen Super Articulation-Voices steuert das Fuß-Pedal weitere Effekte. Die Voice wird noch realistischer! Schließen Sie hierfür die entsprechenden Pedale an der dafür vorgesehen Stelle auf der Rückseite des Keyboards an:



Verwenden Sie die Yamaha-Pedale FC-5 oder FC-4.

Durch Drücken des Fuss-Pedals 2 kann etwa der Saxophonspieler nun endlich auch einmal Luft holen!

3.4 VOICE SET

Ihr PSR-S700 bzw. PSR-S900 verfügt über verschiedene Arten von Voices, die sich unter anderem durch ihren Aufbau und Ihren Zweck unterscheiden. Werfen wir einen Blick auf die oberste Ebene der Voice-Gruppen auf dem Preset-Laufwerk:



Die VOICE-Gruppen des PRESET-Laufwerks

- die Panel Voices: Die ersten 14 Ordner der obersten Ebene des Preset-Laufwerks beinhalten die Panel Voices. Für jeden Ordner gibt es einen entsprechenden Schalter auf dem Bedienfeld „VOICE“.
- die GM&XG- und GM2-Voices: Diese Voice-Gruppen können nur übers MAIN-Display erreicht werden.

Panel Voices

Die Panel Voices sind die wichtigsten und besten Voices des PSR-S700 bzw. PSR-S900. Alle Eigenschaften der Panel Voices sind dafür optimiert, auf der Tastatur dieser beiden Modelle gespielt zu werden. Sämtliche Panel Voices verfügen über ein individuelles „VOICE SET“.

Was bewirkt VOICE SET?

Eine „nackte“ Voice, *ohne* jegliche Effekte, *ohne* die typischen Einstellungen für die Charakteristik des Instruments und ohne Equalizer, ist wie ein Weihnachtsbaum ohne Dekoration.

Die vielen Einstellungen, die Ihr Keyboard für eine Voice zulässt, liessen sich niemals in „Echtzeit“ und schon gar nicht bei einer Darbietung vor Publikum vornehmen. Stellen Sie sich nur einmal folgende Situation vor:

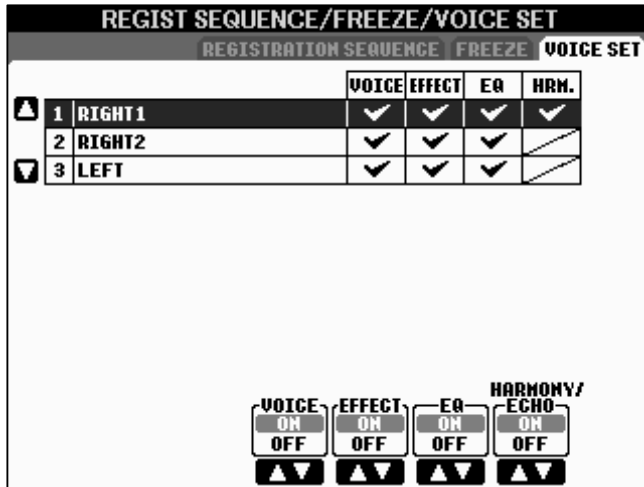
Sie haben gerade einen Wiener Walzer gespielt und möchten nun mal ein bisschen „aufs Gas“ drücken. Ihre Zwischenansage könnte etwa so lauten: „Liebe Zuhörer, ich werde jetzt ein bisschen verzerrte Gitarre spielen, muss aber erst noch den Verzerrer-Effekt einstellen, ach ja und die Oktav-Lage möchte ich auch gleich noch ändern. So...! Nun brauch' ich aber ein wenig mehr Hall! Ach ne, einen ganz anderen Hall-Typen und von dem dann mehr. Warten Sie bitte einen Moment, ich möchte g'rade noch schnell den EQ einstellen. Hm, Chorus wäre eigentlich auch nicht schlecht. Poly oder Mono? So jetzt geht's aber gleich rund hier! Noch ein bisschen HARMONY. Ach ne, aber nicht den Effekt vom Wiener Walzer. „ROCK DUET wäre eigentlich besser“. Oder „1+5“?...

3. Voices

Dieses Szenarium ist natürlich nur ein böser Alptraum aus dem Sie bitte sofort wieder erwachen! Denn VOICE SET übernimmt die ganze Arbeit für Sie.

Drücken Sie bitte „DIRECT ACCESS“ und den Schalter „PART SELECT“ des Parts RIGHT1.

Mit jedem Aufrufen einer Panel-Voice in einem der drei Parts wählt „VOICE SET“ die passenden Einstellungen für:



- die Oktavlage, sowie die Eigenschaft „POLY“ oder „MONO“. („VOICE“).
- den Effekt (DSP) und die dazugehörigen Einstellungen des Parts, sowie die Stärke von Reverb und Chorus. („EFFECT“)
- die Equalizer-Einstellung des Part Eqs. („EQ“)
- den HARMONY-Typ. („HARMONY/ECHO“) Dies gilt nur für den Part „RIGHT1“

Mit den Schaltern „A und B“ können Sie zwischen den Voice Sets der drei Parts wählen. Mit den Schalterpaaren „4 bis 7“ können Sie die einzelnen Komponenten von VOICE SET an- und ausschalten. Ein Häkchen bedeutet dabei „an“. Der An- und Aus-Schalter für „HARMONY/ECHO“ steht Ihnen nur beim Voice Set des Parts „RIGHT1“ zur Verfügung.

Kurz gefasst:

Wenn Sie sich um all die oben erklärten Einstellungen einer VOICE nicht kümmern möchten, so lassen Sie VOICE SET **immer** eingeschaltet!

Wann wird VOICE SET ausgeschaltet?

Schalten Sie die einzelnen Komponenten von VOICE SET aus, wenn Sie verschiedene für einen bestimmten Part ausgewählte Voices mit immer der gleichen Einstellung ausprobieren möchten.

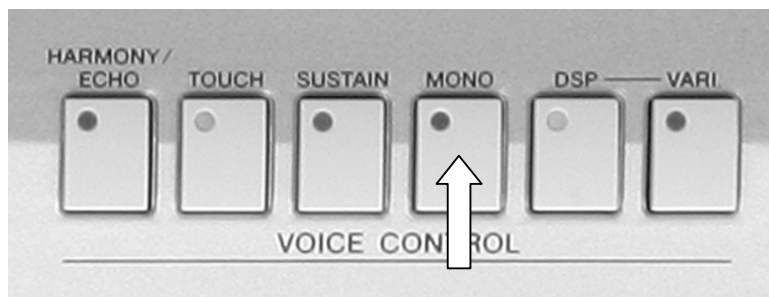
Beispiel: Schalten Sie „EFFECT“ des Parts „RIGHT1“ im Voice Set aus. (Kein Häkchen). Wählen Sie verschiedene andere Voices für diesen Part, die nun immer den Effekt *der* Voice benutzen, die *vor* dem Ausschalten von „EFFECT“ zuletzt gewählt war.

3.5 POLY - MONO und Portamento

Beim Auswählen einer Panel-Voice meldet sich diese, für den entsprechenden Part, automatisch entweder polyphon („POLY“) oder monophon („MONO“) spielbar.

Pianos, Strings oder die Voices der Kategorie „CHOIR & PAD“ sind z.B. allesamt polyphone Voices. Einige Voices der Kategorie „SYNTH & FX“ sind monophon spielbar.

Wer mit welcher Einstellung daherkommt entscheidet (wie wir wissen) „VOICE SET“. Drücken Sie den Schalter „VOICE EFFECT“ im Bedienfeld „VOICE“.



Drücken Sie im Bedienfeld „VOICE CONTROL“ den Schalter „MONO“, um zwischen monophoner und polyphoner Spielweise umzuschalten.

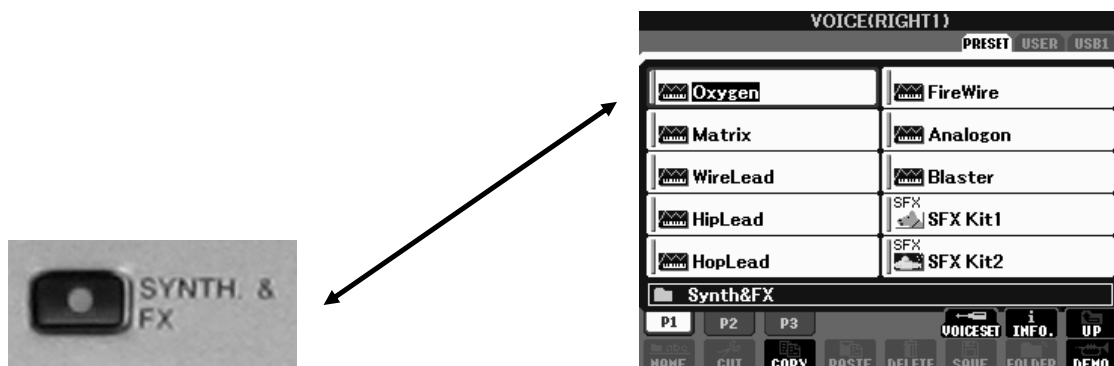
Portamento

Bei gebunden (legato) gespielten Noten wird die Tonhöhe jeder neuen Note „gleitend“ erreicht. Diesen Effekt nennt man „Portamento“. Die Geschwindigkeit dieser stufenlosen Tonhöhenänderung nennt man „Portamento Time“ (Portamento Zeit).

Um den Effekt hören zu können muss die Voice „MONO“ geschaltet sein.

Ein Beispiel

Wählen Sie für den Part „RIGHT1“ die Voice „Oxygen“ der Kategorie „SYNTH & FX“.



3. Voices

Schalten Sie die Begleitautomatik und den LEFT-Part aus. Drücken Sie die tiefste Taste (C1). Halten Sie sie gedrückt und drücken Sie die höchste Taste (C6).

Was Sie nun hören ist „Portamento vom feinsten“!

Tipp: Drücken Sie „DIRECT ACCESS“ und anschliessend den Schalter „MONO“. Sie befinden sich nun auf der Seite „TUNE“ der „MIXING CONSOLE“. Benutzen Sie die Schalter „5 bis 7“ oder das Datenrad, um die „Portamento Time“ pro Part zu ändern.

Tipp: Besonders Synth-Sounds und Blechbläser machen als monophone Voices viel Spaß. Probieren Sie es aus! - Ach, Sie wollen „neue kreative Wege“ geh'n? – Na, mit Piano und Akkordeon geht's natürlich auch...

3.6 Harmony/Echo

Nicht immer ist man in der Lage, mehrstimmige Bläusersätze oder einen in Oktaven gegriffenen Piano- oder Gitarrenpart in „Echtzeit“ zu spielen. Außerdem besteht für das Spielen eines Akkordes in weiter Lage mit einer Hand eine rein technische Grenze. Um dennoch die gesamte harmonische Vielseitigkeit Ihres Keyboards voll auszunutzen, gibt es den Effekt „HARMONY/ECHO“.

Harmony im VOICE SET

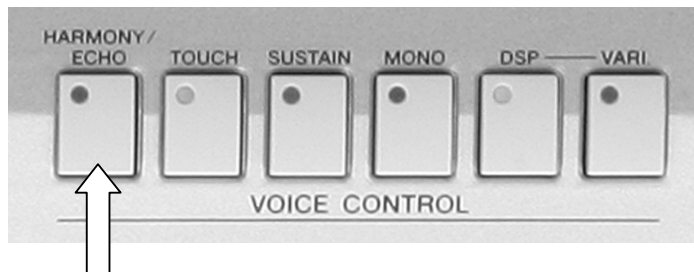
Wie wir im Abschnitt „3.4 VOICE SET“ gesehen haben, ist „HARMONY/ECHO“ Teil des Voice Sets. Allerdings nur für den Part „RIGHT1“. Das macht auch Sinn, denn ausgehend von der HARMONY/ECHO-Einstellung der RIGHT1-Voice, werden die anderen, je nach Einstellung, beeinflusst.

Was bewirkt die Harmony-Funktion?

HARMONY/ECHO bietet prinzipiell zwei verschiedene Effekttypen. Zum einen die, die einer einzelnen Melodiestimme, entsprechend dem manuell oder von einem MIDI-File erzeugten Akkord, harmonische Töne hinzufügen. Wir bezeichnen diese Typen hier als „echte Harmony Effekte“. Vielen Orgelspielern dürfte diese Funktion auch unter dem Begriff M.O.C. (Melody On Chord) noch bekannt sein.

Zum anderen gibt es Effekte, die dem Melodieton verschiedene Echo- Trill- und Tremolo-Effekte hinzufügen.

Drücken Sie den Schalter „HARMONY/ECHO“ im Bedienfeld „VOICE CONTROL“, um den Effekt ein- bzw. auszuschalten.

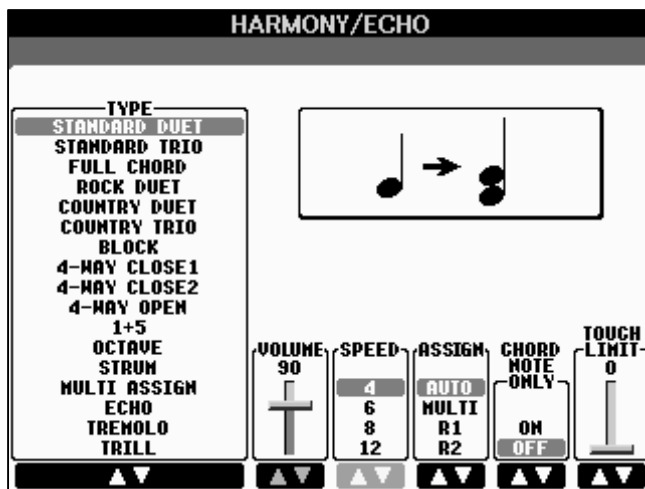


Tip: Sie können „HARMONY/ECHO“ auch bequem per Fuß-Pedal ein- und ausschalten. Drücken Sie „DIRECT ACCESS“ und einen der Fuß-Schalter. Wählen Sie nun unter „FUNCTION“ die Funktion „HARMONY/ECHO“ aus.

Die einzelnen Harmony Typen

Drücken Sie „DIRECT ACCESS“ und den Schalter „HARMONY/ECHO“, um die 17 Effekttypen aufzurufen. Es erscheint folgendes Display:

Benutzen Sie die Schalterpaare „1 bis 3“ um zwischen den einzelnen Effekttypen auszuwählen. Zu jedem gewählten Effekt wird jeweils eine Grafik im Display gezeigt, die bereits vermuten lässt, was der Effekt „kann“.

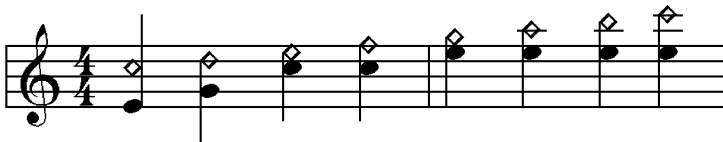


Unterhalb der Grafik stehen Ihnen weitere Funktionen zur Verfügung. Nicht jede Funktion ist für jeden der Effekte relevant. Eine Funktion, die auf den Effekt keinen Einfluss hat wird ausgeblendet und ist demzufolge auch nicht mehr einstellbar. In unserem Beispiel steht die Funktion „SPEED“ nicht zur Verfügung.

Übersicht zunächst über die „echten Effekttypen“:

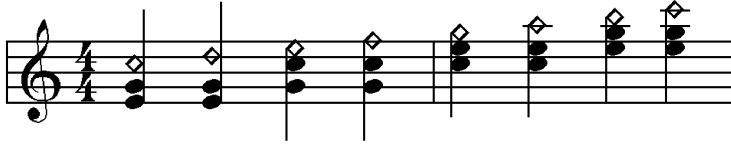
Die weißen Noten stellen die tatsächlich gespielten Tasten dar, die schwarzen Noten zeigen die von HARMONY erzeugten Töne. Alle Beispiele verwenden den C-Dur Akkord.

„**STANDARD DUET**“ erzeugt eine Zweitstimme. Die von Ihnen gespielte Stimme ist die Oberstimme. DUET klingt beinahe mit jeder Voice zufriedenstellend.

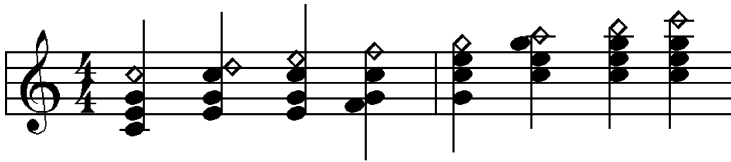


3. Voices

„**STANDARD TRIO**“ liefert zur Melodiestimme die zweite und dritte Stimme. Verwenden Sie diesen Effekt, um aus einer String-Voice ein Streicherensemble zu schaffen.



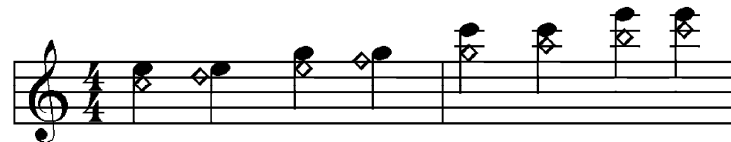
„**FULL CHORD**“: Aus den nunmehr drei Streichern machen Sie vier, indem Sie diesen Effekt wählen.



„**ROCK DUET**“: Zur Harmonisierung werden nur der Grundton C und die Quinte G verwendet. Die zweite Stimme spielt niemals eine Terz oder eine Septime. Dieser Harmony-Typ ist sehr gut geeignet für Gitarren, die als DSP „Distortion“ benutzen („PowerLead“ oder „GuitarHero“) – oder für Hörner die zur Jagd blasen.



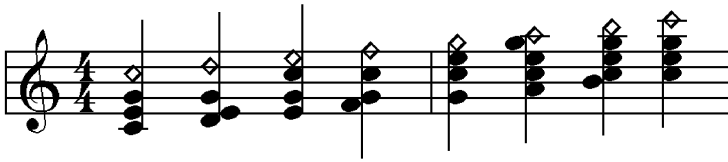
„**COUNTRY DUET**“: eignet sich besonders gut für Country- und Western-Stücke. Ihrer gespielten Note wird bei diesem Effekt eine Zweitstimme beigefügt, welche aber oberhalb der Melodiestimme erklingt. Probieren Sie diesen Effekt mit Gitarrensounds wie etwa „PedalSteel“ aus. Auch Piano-Voices klingen interessant mit diesem Effekt. Bruce Hornsby lässt grüssen!



„**COUNTRY TRIO**“: Die tatsächlich gespielte Note liegt zwischen den beiden durch HARMONY erzeugten Noten.



„**BLOCK**“: Dieser Effekt erzeugt zusätzlich zur gespielten Note bis zu vier weitere Stimmen. Der tiefste Ton ist stets die Sub-Oktave der Melodiestimme. Die Anzahl der zusätzlichen Stimmen (3 oder 4) kann variieren.



„**4-WAY CLOSE1**“: ähnlicher Effekt wie BLOCK, aber stets vierstimmig in der engen Lage.

„**4-WAY CLOSE2**“: ebenfalls vierstimmig in der engen Lage. Der Unterschied zu BLOCK oder 4-WAY CLOSE besteht darin, dass dieser HARMONY-Typ unaufgefordert auch „farbige“ Noten erzeugt. Bei gespieltem C-Dur-Akkord fügt 4-WAY-CLOSE z.B. zu vielen Melodietönen eine Sexte hinzu



„**4-WAY OPEN**“: vierstimmiger Effekt, aber in der weiten Lage. Dieser Effekt eignet sich sehr gut in Verbindung mit Piano und E-Piano-Voices. Probieren Sie auch die „PizzStrings“ mit diesem Effekt aus.

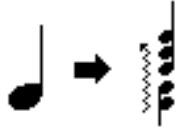
„**1 + 5**“: Dieser Effekt liefert konsequent zu jeder gespielten Note eine reine Quinte. Dieser diatonisch nicht gebundene Effekt eignet sich besonders gut für Synthesizersounds und diese vor allem im Technobereich. Probieren Sie ihn auch in Verbindung mit „Gothic Vox“ aus der Voice-Kategorie „CHOIR & PAD“ aus.

„**OCTAVE**“: Dieser Effekt verdoppelt alle gespielten Töne eine Oktave tiefer. Je nach Stilrichtung werden manche Instrumente in Oktaven gespielt. Wählen Sie diesen Effekt in Verbindung mit der „JazzGuitar“, um den typischen Wes Montgomery-Sound zu erhalten. Für Tango- oder Salsa-Piano leistet die Funktion ebenfalls gute Dienste. Oder wie wäre es mit einer symphonischen Streicherlinie? Achtung: Vermeiden Sie es, *selbst* Oktaven anzuschlagen, da es sonst zu unschönen gedoppelten Noten kommt!

„**1 + 5**“ und „**OCTAVE**“ sind keine „echten“ HARMONY-Effekt, da sie von harmonischen Informationen eines Akkordes nicht angewiesen sind.

3. Voices

„**STRUM**“: Wenn ein Gitarrist einen Akkord anschlägt, so gleitet seine Hand in einem Schwung über die einzelnen Saiten. Dabei werden die einzelnen Töne



des Akkordes, die ja jeweils durch eine andere Saite erzeugt werden, sehr kurz hintereinander gespielt. Dieses Phänomen nennt man „Strumming“. Der STRUM-Effekt ahmt genau dieses Strumming nach. Dies bedeutet jedoch nicht, dass man ihn nur für Gitarren-Voices einsetzen darf. Die erzeugten Töne entsprechen der gleichen Harmonisierung wie bei BLOCK. Der Effekt ist also wieder auf eine Akkordinformation angewiesen. Die Geschwindigkeit der „perlenden“ Akkorde hängt vom aktuellen Tempo ab. Bei langsamen Jazz-Balladen dient STRUM sehr wirkungsvoll als „Bar-Pianist-Simulator“. Probieren Sie auch mal die Harfe („Harp“) mit Tempo 30 aus.

„**MULTI ASSIGN**“: Oder: „Oberstimme Trompete, Unterstimme Klarinette“

Dieser Effekt ist kein HARMONY-Effekt im eigentlichen Sinne und ein ECHO schon gar nicht. Er geniesst vielmehr eine Sonderstellung. Zunächst ein Beispiel:

In einer typischen Oberkrainer-Besetzung spielt die Trompete sehr häufig die Erststimme, die Klarinette die Zweitstimme. Stellt man nun beim Part „RIGHT1“ eine Trompete und bei „RIGHT2“ eine Klarinette ein, so ist dies nur *solange* absolut authentisch, wie man genau *einen* Ton spielt. (Die Soloinstrumentalisten eines Duos spielen jeweils den gleichen Ton.) Spielt man jedoch ein Intervall (z.B. eine Terz, C3 und E3), so ist das Hörergebnis wohl in Ordnung, nicht aber vergleichbar mit einem Trompeten-Klarinetten-Duo. Denn die Keyboard-Trompete spielte nun die Töne C und E, sowie die Keyboard-Klarinette ebenfalls. Trompete wie Klarinette sind von Natur aus aber beide Soloinstrumente, also nur monophon spielbar.

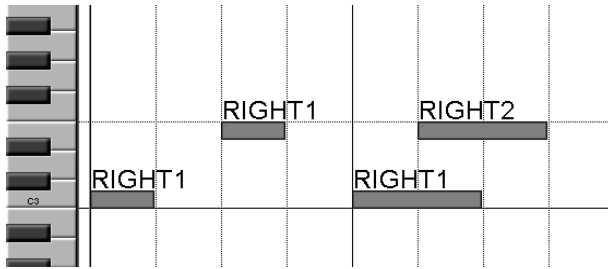
Wählen Sie nun den HARMON/YECHO-Typ „MULTI ASSIGN“: Wenn Sie jetzt wieder auf der Tastatur spielen, so erklingt bei nur *einem* gespielten Ton *nur* die Trompete (und dies obwohl die Klarinette *auch* eingeschaltet ist), bei zweistimmiger Spielweise klingt als zweite Stimme die Klarinette dazu. Beim Terz-Intervall unseres obigen Beispiels wird das E3 nun ausschliesslich von der Trompete, das C3 ausschliesslich von der Klarinette gespielt.

Moment mal?...

Nach welchen Regeln funktioniert das?

MULTI ASSIGN weist den gespielten Tasten gemäss einfacher Regeln verschiedene Parts zu. Die Parts müssen dazu eingeschaltet sein!

Die Zuordnung der Parts erfolgt nach der zeitlichen Reihenfolge und NICHT(!) nach deren Tonhöhe.

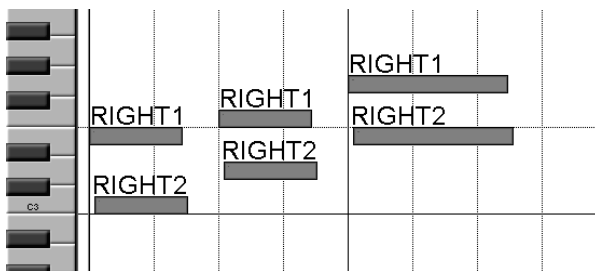


Diese Matrix-Darstellung ist „von links nach rechts“ zu lesen. Die Länge der Balken entspricht der Notenlänge.

Die erste angeschlagene Taste trifft immer den Part mit der kleinsten Nummer (RIGHT1). Immer wenn alle Tasten losgelassen werden, beginnt die Nummerierung von neuem.

Die zweite Taste wird dem zweiten Part (RIGHT2) zugeordnet.

Es können maximal zwei Tasten gespielt werden, nämlich genau eine Taste pro Part. In unserem Beispiel des Trompeten-Klarinetten-Duos muss die Trompete also immer einen kleinen Tick vor der Klarinette angeschlagen werden:



Tip: Bei MULTI ASSIGN stehen die Eingabewerte für VOLUME, SPEED und ASSIGN nicht zur Verfügung. Regeln Sie die Lautstärke der einzelnen Voices über VOLUME des Mischpults im MAIN-Display.

Probieren Sie Ihr „selbst gestricktes“ Trompeten-Klarinetten-Duo am besten mit den Styles „**OberPolka**“ oder „**OberWalzer**“ aus der Style-Kategorie „WORLD“ aus.

MIDI-Effekte

Bei den letzten drei Effekten von HARMONY/ECHO handelt es sich um Effekte, die auf einem „MIDI-Event“ basieren.

3. Voices

„**ECHO**“: Wählen Sie diesen Effekt, um ein Echo der angeschlagenen Note zu erhalten. Setzen Sie ihn z.B. für Piano oder E-Piano ein, um ein „Echo-Piano“ à la Robert Miles zu erhalten. Außerdem passt Echo auch bei fast allen Solo-Synthesizer-Voices. Die Geschwindigkeit des Echoeffekts, bezogen auf das Tempo des aktuell gewählten Styles, stellen Sie mit „**SPEED**“ ein. Der Wert **4** bedeutet, dass die Noten als Viertel-Noten wiederholt werden. **6** entspricht einem Echo in Viertel-Triolen. **8** bzw. **12** repetiert die angeschlagene Note als Achtel bzw. Achtel-Triole. Das Echo wird nach loslassen der gespielten Note leiser.



„**TREMOLO**“: Dieser Effekt repetiert angeschlagene Töne entsprechend der „**SPEED**-Werte“ **8, 12, 16, 32** als Achtel-, Achtel-Triolen, 16-tel- und 32-tel-Noten. Der Hauptunterschied zu ECHO besteht darin, dass Töne nur solange wiederholt werden, wie Sie die Tasten auch gedrückt halten. Außerdem klingt der Wiederholeffekt immer gleich laut. (Bei ECHO nimmt die Lautstärke „nach hinten“ ab.)



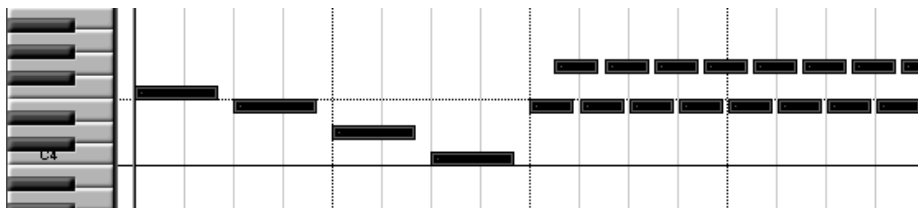
„**TRILL**“: Bei einer gespielten Note ertönt die Voice nur einmal. Sobald Sie mehr als eine Note spielen, setzt der Trill-Effekt ein. Schnelle, bewegte Passagen können einstimmig und damit ohne Effekt gespielt werden. Länger ausgehaltene zweistimmige „Ruhepunkte“ werden mit dem Trill-Effekt verziert. Sehr schön klingt „**TRILL**“ auch mit vielen Perkussivinstrumenten, wie etwa „Marimba“ (siehe Style „Tijuana“ aus der ENTERTAINER-Kategorie, OTS 1). Für die Geschwindigkeit des TRILL-Effekts stehen Ihnen hier die **SPEED**-Werte **12, 16, 24** und **32** zur Verfügung, was Achtel-Triolen, 16-tel, 16-tel-Triolen und 32-tel entspricht.



Wenn beispielsweise folgende Passage gespielt wird,

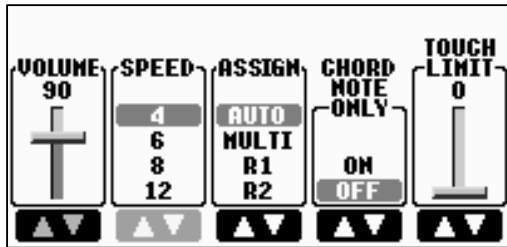


dann ergibt das mit „**TRILL**“ bei „**SPEED 32**“ folgende Töne:



Zwei ausgehaltene Tasten werden durch schnell abwechselnd angeschlagene Töne ersetzt.

Regeln der HARMONY/ECHO-Effekte



„**VOLUME**“ regelt die Lautstärke des HARMONY/ECHO-Effekts. Dies trifft für alle Effekttypen mit Ausnahme von „MULTI ASSIGN“ zu. Der Wert „0“ ist gleichbedeutend mit „kein Effekt“.

„**SPEED**“ regelt die Geschwindigkeit der Effekte „ECHO, TREMOLO und TRILL“. Für alle anderen Effekttypen wird der Regler ausgeblendet.

„**ASSIGN**“ legt fest, ob und wie der HARMONY/ECHO-Effekt auf die jeweils eingeschalteten Parts wirkt.

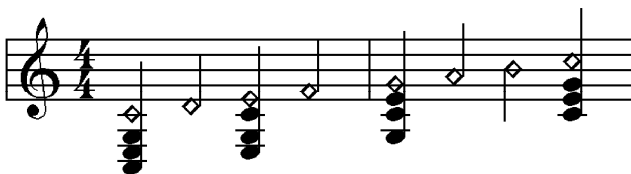
„ASSIGN AUTO“: Der HARMONY-Effekt benutzt jeden, aber jeweils nur einen einzigen der zwei Parts RIGHT1 oder RIGHT2. Falls beide Parts gleichzeitig eingeschaltet sind, gewinnt automatisch immer der mit der kleinsten Nummer. (RIGHT1 vor RIGHT2).

„ASSIGN R1, R2 “: Diese Einstellung ordnet den HARMONY-Effekt einem ganz bestimmten Part zu. Das ist sehr vorteilhaft, um, im Vergleich zu „ASSIGN AUTO“, keine bösen Überraschungen zu erleben. Rufen Sie bitte den Style „Tijuana“ aus der Style-Kategorie „ENTERTAINER“ auf. Wählen Sie OTS 1. Spielen Sie die Marimba in Terzen. Der „TRILL“-Effekt ist dem Part „R1“ zugeordnet. Schalten Sie den Part „R1“ aus und den Part „R2“ an. Spielen Sie nun Terzen mit „Sweet! Flute“. Der Trill-Effekt ist nun nicht mehr zu hören.

„ASSIGN MULTI“: Die vom HARMONY-Effekt erzeugten Töne werden auf die eingeschalteten Parts verteilt. Ein Beispiel: Der Effekt „STANDARD DUET“ erzeugt zur tatsächlich gespielten Taste eine zweite Stimme. Wenn bei ASSIGN der Wert Multi eingestellt ist, dann wird die zweite Stimme zusätzlich auf den Part RIGHT2 umgeleitet. Vorausgesetzt, dass RIGHT2 auch eingeschaltet ist.

Aufgepasst: „**MULTI**“ ist eine Einstellung für „**ASSIGN**“ und kann zusammen mit allen harmonisierenden Effekttypen eingesetzt werden. Im Gegensatz dazu ist der TYPE „**MULTI ASSIGN**“ ein eigenständiger Effekt, der nichts mit DUET oder TRIO zu tun hat.

„**CHORD NOTE ONLY**“: Wenn der Parameter auf „ON“ steht, dann wird nur *den* Melodietönen HARMONY-Effekte beigefügt, die im AKKORD vorkommen:



„**TOUCH LIMIT**“: Der Wert bei TOUCH LIMIT bestimmt die unterste Schwelle der Anschlagstärke für den HARMONY-Effekt. Beim Wert „0“ werden alle gespielten Noten mit HARMONY versehen. Stellen Sie den Wert auf z.B. „60“, so wird der HARMONY-Effekt nur ab einer Anschlagstärke von „60 aufwärts“ hörbar.

Tip: Die „FREEZE“-Funktion von „REGISTRATION MEMORY“ kann die Änderung des Harmony-Effekts einfrieren. („DIRECT ACCESS“ + „FREEZE“, anschliessend Häkchen bei „HARMONY“ setzen!) Bei eingeschalteter FREEZE-Funktion ändert sich der Harmony-Effekt beim Umschalten auf einen anderen Speicherplatz oder OTS nicht mehr.

3.7 Die digitalen Signalprozessoren (DSP)

Bitte keine Angst! Wir werden an dieser Stelle nicht zu technisch werden. Aber soviel ist klar:

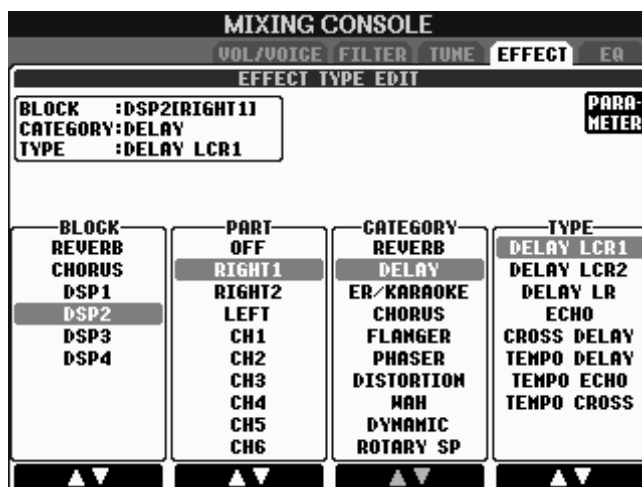
Kein Super Sound ohne Super Effekte!

Die Klangfarben Ihres Keyboards ohne die DSPs wären wie James Bond ohne Q und dessen Trickkiste!

Der vielseitigen DSP-Blocks Ihres Keyboards sorgen dafür, dass für jeden der drei Voice- Parts bis zu 3 Effekte eingesetzt werden können:

Schauen wir uns den Effekblock einmal genau an: Drücken Sie bitte „DIRECT ACCESS“ und den Schalter DSP VARI.“ im Bedienfeld „VOICE CONTROL“.

Sie sehen nun den Bereich der „MIXING CONSOLE“, der die Effekblöcke zeigt:



In der linken unteren Ecke sehen Sie den jeweiligen Effekt-Block. Die beiden oberen Effekte „REVERB“ (Hall) und „CHORUS“ sind sogenannte SYSTEM-Effekte. Sie „bedienen“ jeden Part.

- „DSP1“ bedient den Style oder das MIDI-File. DSP1 kann als SYSTEM-Effekt oder als sogenannter INSERTION-Effekt geschaltet werden. INSERTION-Effekte stehen exklusiv für einen einzigen Part zur Verfügung.

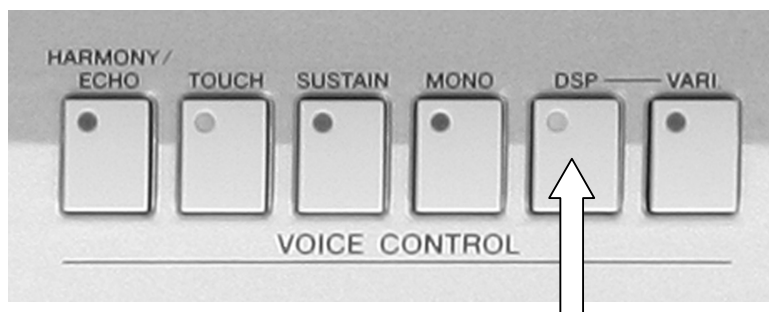
Die restlichen DSPs sind reine „INSERTION“-Effekte:

- „DSP 2“ bis „DSP 4“ können frei einem einzelnen Part zugeordnet werden. (Übrigens auch alle drei einem einzigen Part.)
- „DSP4“ bedient außerdem das Mikrophon.

VOICE SET ruft den passenden Effekt auf

Sollten Sie die obigen Begriffe wie „SYSTEM“-Effekte, „INSERTION“-Effekte, oder „Send Level“ ein wenig abgeschreckt haben, (nach dem Motto: „Ich will ja schliesslich spielen und nicht programmieren!“) so lässt sich zusammenfassend folgendes über die DSPs der Voices sagen:

1. VOICE SET ruft zu jeder Panel Voice die passenden Hall- und Chorus-Einstellungen auf. Ausserdem einen passenden DSP und dessen Einstellungen. Sie brauchen sich also beim Aufrufen einer Panel-Voice um nichts weiter zu kümmern.
2. Der DSP lässt sich über den Schalter „DSP ON/OFF“ im „VOICE EFFECT“-Menu an- und ausschalten. Der Schalter schaltet immer genau den Effekt des Parts aus, der gerade selektiert ist.



3. „DSP VARI.“ bietet zu jedem Effekt eine passende Variation. Dies werden wir im nächsten Kapitel, wenn es um die Zugriegel-Orgel geht, noch genauer sehen.

Neugierig geworden?

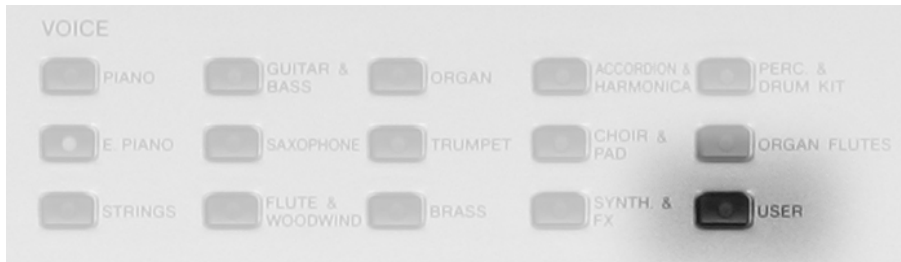
Sollten Sie die obigen Begriffe wie „SYSTEM“-Effekte, „INSERTION“-Effekte, oder „Send Level“ jedoch neugierig gemacht haben, (nach dem Motto: „Das klingt ja spannend! Da würd' ich gerne mehr erfahren!“) so möchten wir Sie gerne zum Kapitel 9, „MIXING CONSOLE - Das Mischpult“ einladen.

3.8 USER Voices

Was sind USER Voices?

USER VOICES sind Voices, deren Voice Set bearbeitet wurde. Sämtliche VOICE SET-Parameter der ursprünglichen Preset-VOICE können geändert werden.

Anschliessend kann die bearbeitete Voice auf einem der beschreibbaren Laufwerke USER oder USB gespeichert werden.



Der Schalter „USER“ rechts unten auf dem Bedienfeld „VOICE“ greift direkt auf das User-Laufwerk und damit auf die dort abgelegten USER-Voices zu. Werksseitig ist der USER-Speicher leer!

Voice Set macht die USER VOICE



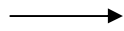
Wählen Sie zunächst eine Voice aus. In unserem Beispiel ist dies „WarmSolid“ aus der Kategorie „Guitar & Bass“. Diese Gitarre meldet sich artig mit sämtlichen Einstellungen des VOICE SET.

Drücken Sie den Schalter „6 oben“, um das Voice Set aufzurufen.

Es erscheint folgendes Display:

Tipp:

Für alle Seiten des VOICE SET gilt: Mit der Funktion „COMPARE“ (Schalter „D“) vergleichen Sie zwischen den ursprünglichen und den veränderten Voice-Parametern.



VOICE SET: WarmSolid

COMMON CONTROLLER SOUND EFFECT/EA HARMONY

1	VOLUME:96	TOUCH SENSE DEPTH:64	OFFSET:64
	PART OCTAVE LEFT:1	RIGHT1/RIGHT2:-1	
	MONO/POLY:POLY	PORTAMENTO TIME:0	

COM-PARE SAVE

VOLUME: 96 TOUCH SENSE DEPTH: 64 TOUCH SENSE OFFSET: 64 PART OCTAVE LEFT: 1 R1/R2: -1 MONO/POLY: POLY PORTAMENTO TIME: 0

Die erste Seite „COMMON“ bietet folgende Parameter an:

„VOLUME“: Stellt die Lautstärke der aktuell bearbeiteten Voice ein.

„TOUCH SENSE DEPTH“: bestimmt das Ausmaß, mit dem die Anschlagsstärke die Voice beeinflusst.

„TOUCH SENSE OFFSET“: bestimmt den Lautstärkebereich, über den die Anschlagsstärke wirksam ist.

„OCTAVE“: Verschiebt die Oktavlage der bearbeiteten Voice. Welcher der beiden Regler aktiv ist hängt davon ab, welchem Part die zu bearbeitende Voice zugeordnet ist. In unserem Beispiel ist dies der Part „R1“. Der Regler „LEFT“ ist demzufolge inaktiv.

„MONO/POLY“: bestimmt, ob die Voice monophon oder polyphon spielbar sein soll.

„PORTAMENTO TIME“: Stellt die Portamento-Zeit ein. (Für den Fall, dass die Voice „MONO“ gespielt wird.)

Schalten Sie mit „TAB“ auf die nächste Seite des VOICE SETS. Sie sehen folgendes Display:

Stellen Sie auf dieser Seite die Intensität ein, mit der das MODULATIONRAD die folgenden Parameter beeinflussen soll:

„FILTER“: Regelt die Intensität der „Cutoff Frequency“ des Filters. Dieser wird auf der nächsten Seite eingestellt.

„AMPLITUDE“: Bestimmt die Lautstärke der MODULATION.

VOICE SET: WarmSolid

COMMON CONTROLLER SOUND EFFECT/EA HARMONY

1	MODULATION	FILTER:64	AMPLITUDE:64
		LFO PMOD:5	FMOD:0 AMOD:25

COM-PARE SAVE

FILTER: 64 AMPLITUDE: 64 LFO PMOD: 5 FMOD: 0 AMOD: 25

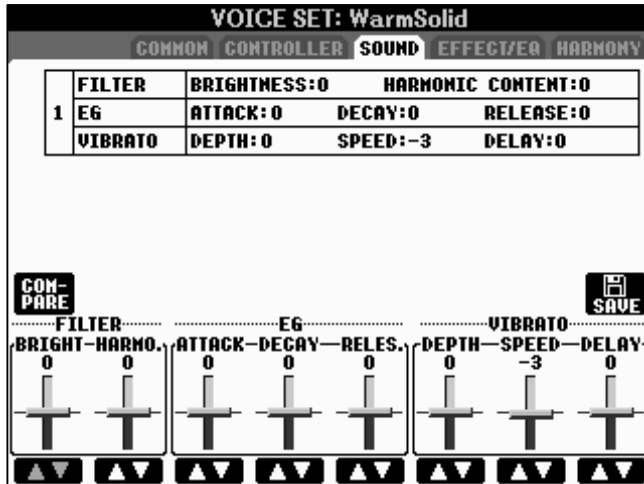
3. Voices

„LFO PMOD“: Bestimmt die Tonhöhenmodulation (Vibrato-Effekt).

„LFO FMOD“: Bestimmt die Modulation der Filterfrequenz (Wah Wah Effekt).

„LFO AMOD“: Bestimmt die Amplitudenmodulation (Stärke des Tremolo Effekts)

Schalten Sie mit „TAB“ auf die nächste Seite des VOICE SETS. Sie sehen folgendes Display:



„FILTER“: Bei einem Filter werden bestimmte Frequenzbereiche durchgelassen bzw. blockiert. „BRIGHTNESS“ bestimmt die „Cutoff Frequency“, also den wirksamen Bereich des Filters. „HARMONIC CONTENT“ Bestimmt die Anhebung im Bereich der Cutoff Frequency, die bei „BRIGHTNESS“ eingestellt wurde.

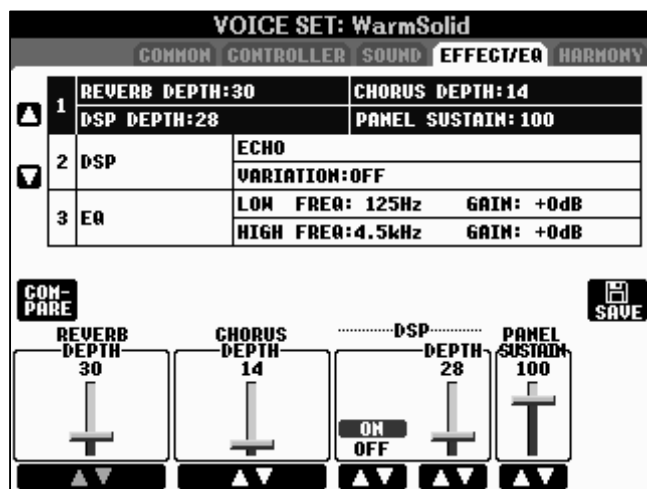
„EG“: Der Envelope Generator (EG, Hüllkurvengenerator) bestimmt den zeitlichen Verlauf

verschiedener Aspekte des Klangs. „ATTACK“ legt fest, wie schnell die Voice ihre maximale Lautstärke erreicht. Je höher der Wert, desto langsamer der Attack. „DECAY“ legt fest, wie schnell die Voice den Haltepegel erreicht. Je höher der Wert, desto langsamer das Decay. „RELEASE“ legt fest, wie schnell die Voice bis auf Null ausklingt. Je höher der Wert, desto langsamer klingt die Voice aus.

„VIBRATO“: „DEPTH“ bestimmt die Stärke des Vibrato-Effekts. „SPEED“ bestimmt die Geschwindigkeit des Vibrato-Effekts. „DELAY“ bestimmt die Zeitspanne zwischen dem Anschlagen einer Taste und dem Einsetzen des Vibrato-Effekts.

Schalten Sie mit „TAB“ auf die nächste Seite des VOICE SETS. Sie sehen folgendes Display:

Durch Drücken der Schalter „A“ und „B“ können Sie zwischen drei Bereichen umschalten:



Der jeweils gewählte Bereich zeigt dessen aktuelle Werte schwarz hinterlegt.

Die Werte selbst werden in der unteren Zeile des Displays verändert.

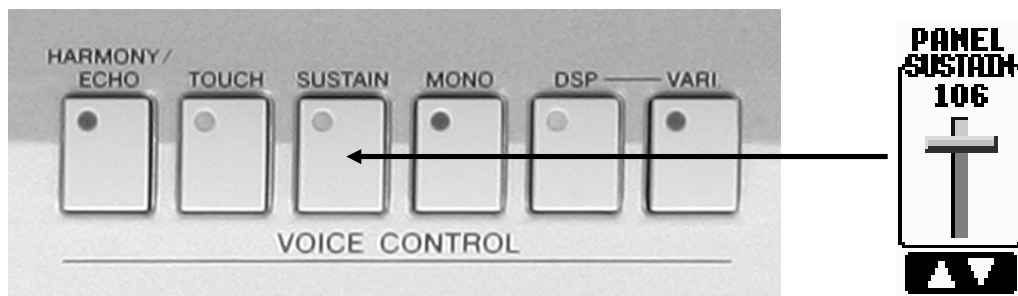
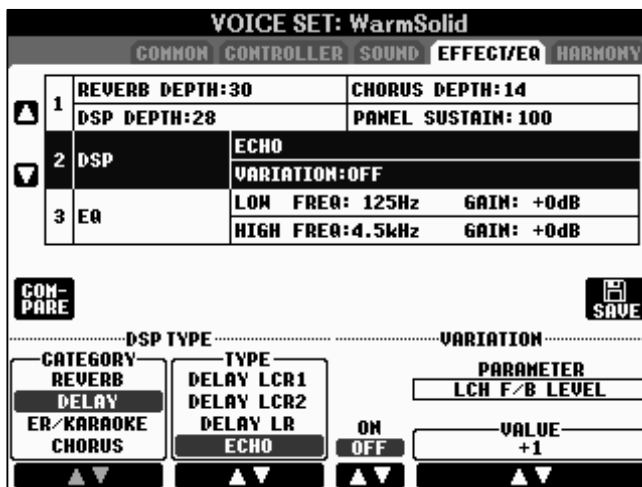
Bereich 1:

„REVERB DEPTH“: Regelt die Stärke (Depth) des Hall-Effekts. Es handelt sich dabei um den Send-Level des Effekts. Dieser kann auch in der MIXING CONSOLE eingestellt werden.

„CHORUS DEPTH“: Regelt die Stärke (Depth) des Chorus-Effekts. Auch dieser Send-Level-Wert kann über die MIXING CONSOLE geregelt werden.

„DSP“: Schalten Sie den Effekt der bearbeiteten Voice mit „DSP ON“ ein und mit „DSP OFF“ aus. „DSP DEPTH“: stellt den Anteil des Effektsignals ein.

„PANEL SUSTAIN“: bestimmt den Haltepegel der Voice, wenn „SUSTAIN“ im Bedienfeld „VOICE CONTROL“ eingeschaltet ist.

Bereich 2:

Das Display zeigt den DSP-Typen der Gitarre und die Parameter der DSP-Variation.

Wählen Sie unter „CATEGORY“ die Effektkategorie. Bei der langen Liste der wählbaren Effekte ist dies ein hilfreiches Werkzeug, um mit System an das Ausprobieren verschiedener Effekt heranzugehen.

Wählen Sie unter „TYPE“ den Effekt-Typ.

Tip: Die Liste aller Effektypen finden Sie in der „DATA LIST“ auf den Seiten 30 bis 33. Keine Angst vorm Ausprobieren! Wenn Sie sich einmal „vergaloppiert“ haben sollten: Drücken Sie eines der Schalterpaare 1 bis 8 gleichzeitig und der ursprüngliche Wert des Parameters ist wieder da.

3. Voices

Über „VARIATION ON“ schalten Sie die Effekt-Variation ein, über „OFF“ schalten Sie sie aus.

„PARAMETER“ zeigt den für den Effekt relevanten Parameter. Der angezeigte Parameter ändert sich in Abhängigkeit vom gewählten Effekt-Typ. Der Wert für diesen Parameter wird unter „VALUE“ eingestellt.

Bereich 3:

Durch Drücken des Schalters „B“ gelangen Sie in den Bereich mit der Bezeichnung „EFFECT/EQ“. Hier steht Ihnen ein parametrischer 2-Band-Equalizer zur Verfügung, den Sie auch in der MIXING CONSOLE finden. In diesem Bereich kann jedoch auch die sogenannte Mittenfrequenz jedes Bandes eingestellt werden. Die Mittenfrequenz gibt an, welche Frequenz des betreffenden Bandes am stärksten angehoben bzw. gedämpft wird.

VOICE SET: WarmSolid									
COMMON		CONTROLLER		SOUND		EFFECT/EQ		HARMONY	
1	REVERB DEPTH:30	CHORUS DEPTH:14							
	DSP DEPTH:28	PANEL SUSTAIN:100							
2	DSP	ECHO							
		VARIATION:OFF							
3	EQ	LOW FREQ: 125Hz	GAIN: +0dB						
		HIGH FREQ: 4.5kHz	GAIN: +0dB						

COM-PARE SAVE

LOW FREQUENCY 125Hz GAIN +0dB HIGH FREQUENCY 4.5kHz GAIN +0dB

„LOW FREQUENCY“

(die Mittenfrequenz des tieferen Bandes) kann in einem Bereich von 32 Hz bis 2.0 kHz eingestellt werden.

„HIGH FREQUENCY“

(die Mittenfrequenz des oberen Bandes) kann in einem Bereich von 500 Hz bis 16 kHz eingestellt werden.

Die beiden „GAIN“-Werte geben an, wie stark die Mittenfrequenz jedes Bandes angehoben oder abgesenkt wird. In diesem Bereich wird die Dämpfung oder Anhebung in der Einheit dB angezeigt, in der MIXING CONSOLE wird genau der gleiche Sachverhalt durch die Zahlenwerte von 0 bis 127 ausgedrückt.

Der Q-Faktor

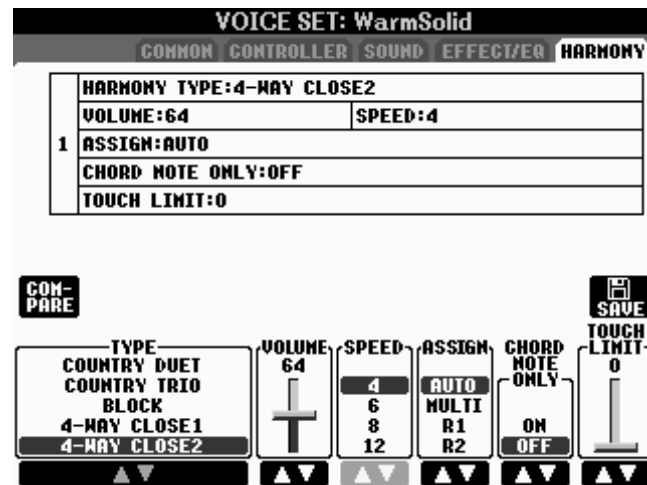
Die Frequenzen in der Umgebung der Mittenfrequenz werden natürlich auch beeinflusst. Das Mass, in dem die Dämpfung bzw. Anhebung oberhalb und unterhalb der Mittenfrequenz abnimmt, wird als Q-Faktor bezeichnet.

Der Q-Faktor dieses Part-EQs ist fest eingestellt und kann nicht verändert werden.

Schalten Sie mit „TAB“ auf die letzte Seite des VOICE SETS. Sie sehen folgendes Display:

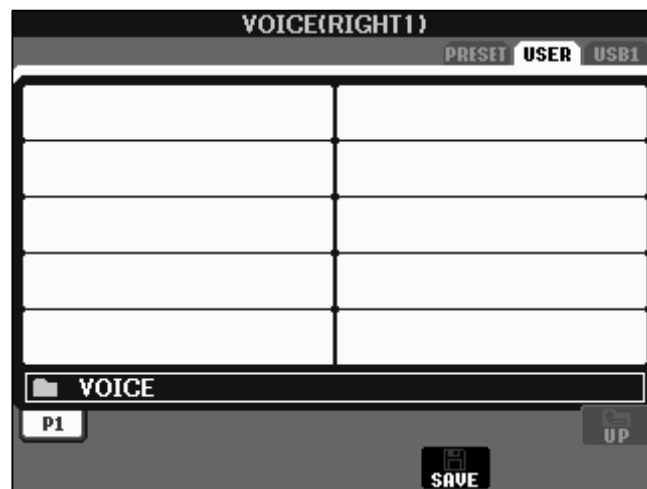
Die letzte Seite „HARMONY“ dürfte Ihnen gleich bekannt vorkommen. Bearbeiten Sie auf dieser Seite das HARMONY/ECHO-Voice Set.

Nachdem wir nun eine Vielzahl von Veränderungen des VOICE SETS vorgenommen haben wird es Zeit, die bearbeitete Voice abzuspeichern.



Drücken Sie den Schalter „I“, „SAVE“. („SAVE“ heisst zu Deutsch: „sichern, abspeichern“.) „SAVE“ steht Ihnen (wie „COMPARE“) auf jeder der 5 Seiten des VOICE SETS zur Verfügung.

Sie erhalten folgendes Display:



Sie sehen nun den „USER“-Bereich, das „USER“-Laufwerk. Entscheiden Sie sich auf welches der Laufwerke Sie Ihre bearbeitete Gitarre abspeichern möchten. Wählen Sie durch Drücken der Schalter „TAB“ zwischen „USER“ und „USB“.

In unserem Beispiel entscheiden wir uns für den USER-Speicher. Dieser beinhaltet derzeit noch keine VOICES.

Achtung: Wie wir im Kapitel 2 gesehen haben, heisst dies *nicht*, dass das USER-Laufwerk überhaupt keine Daten enthält. Es lässt sich lediglich mit Sicherheit sagen, dass es keine *Voice-Daten* enthält.

Drücken Sie den Schalter „6 unten“, „SAVE“ und geben Sie Ihrer veränderten Gitarre einen neuen Namen. Dies geschieht auf die gleiche Weise, wie Sie bereits Ihren Namen im Keyboard eingegeben haben (siehe erstes Kapitel!). In unserem Beispiel nennen wir die neue Gitarre „Meine Gitarre“.

Drücken Sie den Schalter „8 oben“, um die Namenseingabe zu beenden. „Meine Gitarre“ wird nun gespeichert.

3. Voices

„Meine Gitarre“ wieder aufrufen

Nach dem Speichervorgang springt das Display wieder auf *die* Display-Seite, die Sie vor dem Speichervorgang gesehen haben.

Drücken Sie den Schalter „USER“ auf dem Bedienfeld „VOICE“, um „Meine Gitarre“ auf dem USER-Laufwerk zu sehen und sie gegebenenfalls auszuwählen.



Viel Spaß beim Tüfteln mit anderen Sounds!

Zusammengefasst: Der Schalter „USER“ im Bedienfeld „VOICE“ öffnet das USER-Laufwerk. Alle anderen Voice-Schalter des Bedienfeld „VOICE“ öffnen den entsprechenden Ordner auf dem PRESET-Laufwerk.

4. Die Organ Flutes: Zugriegel

Die Orgel hat seit einigen Jahrzehnten ihren festen Platz in den verschiedensten Stilrichtungen der Musik. Besonders die Zugriegelorgel mit Ihrem unverwechselbaren „Sinus-Sound“ begeistert Musiker bis in die heutige Zeit. Da die Organ Flutes des PSR-S700 bzw. PSR-S900 eine gewisse Sonderstellung innerhalb der VOICES haben, möchten wir ihnen ein eigenes, kleines aber feines, Kapitel „spendieren.“ Bei den „ORGAN FLUTES“ Ihres Keyboards handelt es sich um eine 9-chörige Zugriegel-Orgel mit 3-chöriger Perkussion.

4.1 Auswählen der Zugriegel-Orgel

Wählen Sie zunächst den Part, dem die Zugriegelorgel zugeordnet werden soll. In unserem Beispiel ist dies der PART „RIGHT1“.



Drücken Sie auf dem Bedienfeld im Bereich „VOICE“ den Schalter „ORGAN FLUTES“:

Es erscheint folgende Display-Seite:

Sie sehen den Inhalt des Laufwerks mit den „PRESET“-Zugriegelorgeln.



Wählen Sie durch Drücken des Schalters „B“ die Blues Organ.



Darstellen der Zugriegel

Drücken Sie den Schalter „6 oben“, „FOOTAGE“. (Bei den anderen Voices steht an dieser Stelle „VOICE SET“). Sie sehen folgendes Display:

4. Die Organ Flutes: Zugriegel



Dies ist die Seite „FOOTAGE“ des VOICE SETS der ORGAN FLUTES.

4.2 Bearbeiten der Zugriegel-Organ

Im vorherigen Kapitel haben Sie VOICE SET bereits kennen gelernt. Für die Organ Flutes stehen Ihnen drei Seiten zur Bearbeitung der Zugriegelorgel zur Verfügung: Die ersten beiden Seiten des VOICE SETS bei „ORGAN FLUTES“ bieten völlig andere Parameter als Sie dies im vorigen Kapitel bei den anderen Voices kennen gelernt haben.

FOOTAGE = Fußlagen

Die erste Seite mit der Bezeichnung „FOOTAGE“ zeigt folgendes an:



Mit den Schaltern „1“ bis „8“ verändern Sie die Zugriegeleinstellungen. Diese werden im unteren Bereich des Displays angezeigt. Schalten Sie durch Drücken des Schalters „D“ zwischen dem 16'-Zugriegel und dem 5 1/3'-Zugriegel um.

Tip: Alternative zum Bewegen der Zugriegel: Drücken Sie die Schalter 1-8, um einen der Zugriegel auszuwählen. Die gewählte Fußlage wird nun rot angezeigt. Drehen Sie nun am Datenrad.



Mit den Schaltern „A“ und „B“ können Sie zwischen zwei Orgeltypen wählen. „**VINTAGE**“ (klassisch, althergebracht, kultig) und „**SINE**“ (Sinus) stehen zur Wahl. Der Sound der SINE-Orgel ist glatter und weicher als der raue, „schmutzigere Sound der VINTAGE-Orgel.



Durch Drücken des Schalters „C“ wechseln Sie zwischen langsam rotierendem Lautsprecher („**SLOW**“) und schnell rotierendem Lautsprecher („**FAST**“).



Mit dem Schalter „F“ schalten Sie den „VIBRATO“-Effekt aus („**OFF**“).

Mit dem Schalter „G“ schalten Sie ihn an („**ON**“).

Durch Drücken des Schalters „H“ wählen Sie zwischen drei Stärken des Vibrato-Effekts.

VOLUME und ATTACK

Drücken Sie den rechten „TAB“-Schalter, um auf die zweite Seite der Organ Flutes zu gelangen. Diese hat die Überschrift „**VOL/ATTACK**“:



Der obere Bereich des Displays ist unverändert.

In der unteren Zeile stehen Ihnen weitere Regler zur Verfügung:

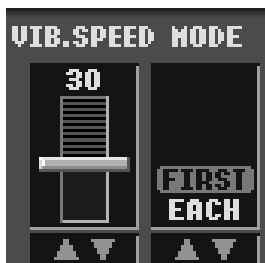
4. Die Organ Flutes: Zugriegel



„VOL“ (VOLUME) bestimmt die „interne“ Lautstärke der aktuellen Orgeleinstellung. Der Wert ist unabhängig von der Part-Lautstärke. Er dient vor allem dem Abgleich verschieden lauter Zugriegelkombinationen.

„RESP“ (RESPONSE) regelt die Einschwingzeit, das Anschwingen (Hüllkurve) des Orgelklangs.

Benutzen Sie die Schalter „1“ und „2“, um die Werte zu ändern.



„VIBRATO SPEED“ regelt die Geschwindigkeit (Speed) des Vibratos. Der Vibrato-Effekt muss eingeschaltet sein.

„MODE“ bezieht sich auf die 3-chörige Perkussion der Orgel. Wählen Sie aus zwei Modi:

„EACH“: Jede angeschlagene Taste erklingt mit Perkussion

„FIRST“: Nur „neu angeschlagene“ Tasten erhalten die Perkussion. Legato (gebunden) oder überlappend gespielte Noten erklingen ohne Perkussion.



Die 3-chörige Perkussion der Orgel wird ebenfalls über Zugriegel eingestellt.

Mischen Sie Ihrer Orgel durch Drücken der Schalter „5“, „6“ und „7“ Perkussion bei.

„LENG“ stellt die Länge (Length) der Perkussion ein. Diese wird auch als Abschwingzeit bezeichnet.

Drücken Sie den rechten „TAB“-Schalter, um auf die dritte Seite der Organ Flutes zu gelangen. Diese hat die Überschrift „EFFECT/EQ“:

Die dort in drei Abschnitten angezeigten und veränderbaren Einstellungen entsprechen der gleichnamigen Seite, die VOICE SET auch für die übrigen (also „NICHT-Organ Flute“-) Voices anbietet. Die Parameter dieser Seite haben wir im vorigen Kapitel (im Abschnitt „USER-Voices“) bereits behandelt.

4.3 Abspeichern der „eigenen“ Zugriegel-Orgel

Auch wenn innerhalb des Voice Sets zum Teil andere Parameter als bei den übrigen Voices zur Verfügung stehen, so sind Ihre „selbst gebastelten“ Zugriegel-Orgeln letztendlich nichts anderes als USER-Voices. Diese wird auf die gleiche Weise abgespeichert, wie die USER-Voice des vorigen Kapitels

- 1.) Drücken Sie den Schalter „1“, „SAVE“. („sichern, abspeichern“.) „SAVE“ steht Ihnen auf jeder der drei Seiten der Organ Flutes zur Verfügung.
- 2.) Drücken Sie den Schalter „6 unten“, „SAVE“, um einen Namen für die „neue Orgel“ zu vergeben. In unserem Beispiel wählen wir den Namen „Meine Orgel“.
- 3.) Drücken Sie den Schalter „8 oben“, um die Namenseingabe zu beenden. Ihre eigene Orgel-Einstellung wird nun gespeichert.

„Meine Orgel“ wieder aufrufen

Nach dem Speichervorgang springt das Display wieder auf die Display-Seite, die Sie vor dem Speichervorgang gesehen haben.

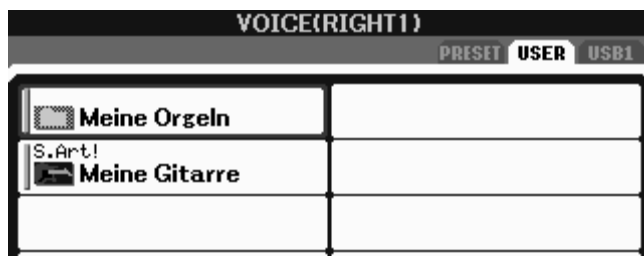
Drücken Sie „EXIT“. „Meine Orgel“ ist nun auf dem USER-Laufwerk gespeichert und lässt sich von dort auch jederzeit auswählen. In unserem Beispiel sehen Sie übrigens auch wieder „Meine Gitarre“ aus Kapitel 3.



Mit den Schaltern „TAB“ können Sie stets zwischen den Werks-Orgeln („PRESET“) und Ihren eigenen Sounds auf einem der anderen Laufwerke („USER“ und „USB“).umschalten.

Tipp: Das Umschalten zwischen den Bereichen „PRESET“ und „USER“ lässt sich auch durch Drücken des Schalters „ORGAN FLUTES“ und „USER“ ganz rechts im Bedienfeld der Klangfarben bewerkstelligen.

Tipp: Halten Sie Ordnung, in dem Sie für alle Orgeln auf dem USER-Speicher einen eigenen Ordner anlegen, in dem sich sämtliche User-Zugriegel-Orgeln befinden:



4.4 Effekte und Fuß-Schalter einsetzen

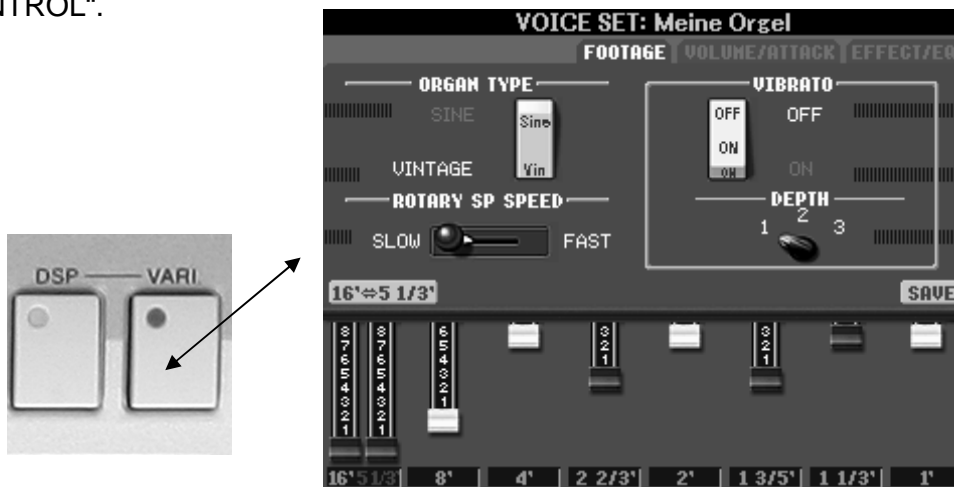
Orgeln ist erst richtig schön, wenn man den Effekt eines rotierenden Lautsprechers einsetzt.

Rotary Speaker

Ohne Rotor-Effekt ist der legendäre Orgelsound kaum denkbar. Als eine der ersten hat die Firma Leslie grosse Orgelkabinette gebaut, in denen drehbar gelagerte Lautsprecher unter Ausnutzung des Doppler-Effekts eine akustisch äusserst komplexe, musikalisch jedoch sehr angenehme Modulation aus Lautstärkeschwankungen, Änderungen der Tonhöhe und Phasenverschiebung erzeugten. Es dauerte einige Jahre, bis die Leistungsfähigkeit der digitalen Signalprozessoren so weit entwickelt war, diesen „mechanischen“ Effekt realistisch nachzubilden. Selbst heute spricht man landläufig vom „Leslie-Effekt“, was allerdings ein geschützter Markenname ist.

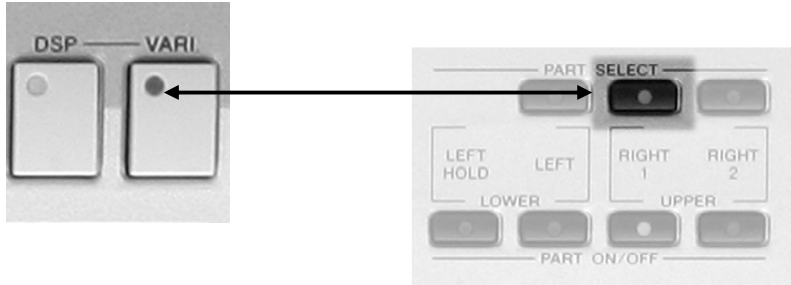
Wie wir bereits im vorigen Kapitel gesehen haben, sorgt bei Ihrem Keyboard der DSP, also der digitale Effekt-Prozessor für den Effekt eines rotierenden Lautsprechers („Rotary Speaker“)

Sobald Sie auf der Zugriegel-Display-Seite „FOOTAGE“ den Schalter „C“ drücken, so verlangsamt sich bei „Meiner Orgel“ der rotierende Lautsprecher. Ein erneutes Drücken lässt die Geschwindigkeit wieder anschwellen. Das Umschalten auf dieser (VOICE SET-) Seite entspricht dem Schalter „DSP VARIATION“ im Bedienfeld „VOICE CONTROL“.



Achtung: Bedenken Sie, dass das Ein- bzw. Ausschalten von „DSP VARIATION“ nur auf den Part wirkt, der gerade selektiert ist!

Vergewissern Sie sich also, dass beim Ein- und Ausschalten des Effekts über „DSP VARIATION“ für eine Orgel auf dem Part „RIGHT1“ auch dieser Part selektiert ist!



„DSP VARIATION“ mit dem Fuß schalten

Richtig bequem wird der Einsatz des „Rotary Speaker-Effekts“, wenn Sie ihn mit Hilfe eines Fuß-Schalters ein- und ausschalten.

Schließen Sie hierfür einen Fuß-Schalter an Ihr Keyboard an:

Verwenden Sie die Yamaha-Pedale FC-5 oder FC-4

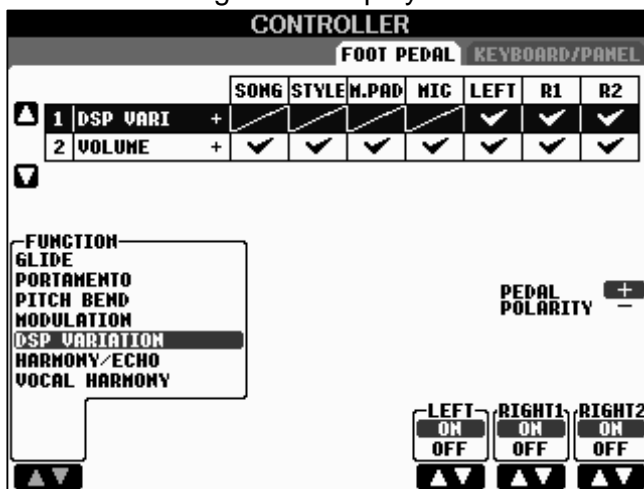
Die Anschlussbuchsen befinden sich auf der Rückseite des Keyboard-Gehäuses:

Achtung: Im Vergleich zum Umschalten der „DSP VARIATION“ auf der Seite „VOICE EFFECT“, schaltet das Fuß-Pedal die DSP VARIATION für alle 3 Parts („RIGHT1“, „RIGHT2“ und „LEFT“) gleichzeitig an bzw. aus. (Unabhängig davon, welcher Part durch „PART SELECT“ gerade selektiert ist.)

Sie können jedoch einstellen, wenn durch Betätigen des Fuß-Pedals nur *ein* bestimmter Part berührt werden soll. Gehen Sie hierfür wie folgt vor:

1. „DIRECT ACCESS“ drücken
2. Fuß-Pedal drücken

Es erscheint folgendes Display:



Wir befinden uns nun auf der Seite, auf der die Fuß-Pedale programmiert werden.

Wählen Sie mit den Tasten „6 bis 8 oben bzw. unten“ bei welchem Part die „DSP VARIATION“ durch Betätigen des Fuß-Pedals ein- bzw. ausgeschaltet werden soll.

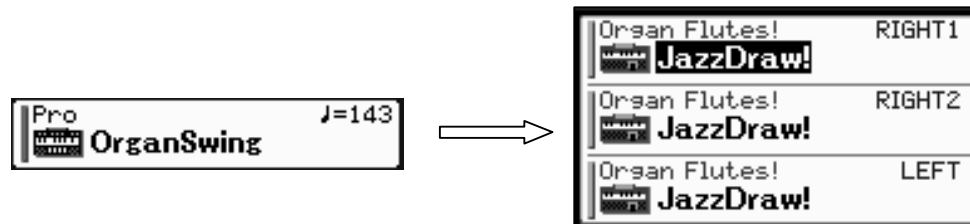
4. Die Organ Flutes: Zugriegel

Tip: Selbstverständlich lässt sich jedes Fuß-Pedal völlig frei mit einer bestimmten Funktion belegen. Wählen Sie mit dem Schalterpaar „1“ die Funktion aus, die das angeschlossene Pedal ausführen soll.

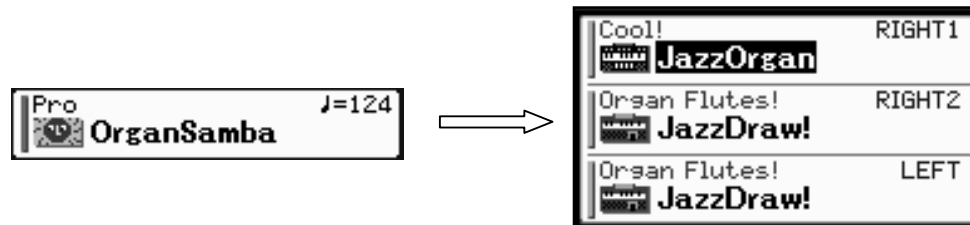
Polarität

Ändern Sie unter „PEDAL POLARITY“ (Schalter „I“) gegebenenfalls die Polarität des Pedals.

Tip: Probieren Sie die Organ-Styles Ihres Keyboards aus! Das OTS des „OrganSwing“ liefert wunderbare Zugriegel-Settings, bei denen sogar mehrere Parts miteinander kombiniert werden.



„OrganSamba“ kombiniert im OTS die Preset „JazzOrgan“ mit der „JazzDraw“-Zugriegelorgel.



5. Der Music Finder

Das Repertoire eines Musikers ist das Herzstück seines Auftritts. Ob im Wohnzimmer oder beim Gala-Abend: Ein gut gepflegtes Repertoire hat noch keinem je geschadet. Wichtig ist, dass Ihr Repertoire jedem Anlass gerecht wird. Verbunden damit sind die Fragen:

- Was spiele ich zum Diner?
- Was auf der Weihnachtsparty?
- Wie kann ich auf Wünsche schnell reagieren?
- Wächst mein Repertoire?
- Passt es sich auch modernen Trends an?

Der Music Finder hilft

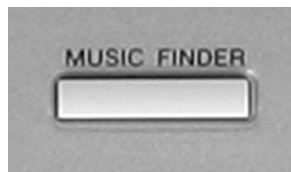
- bei der Suche nach einer passenden Einstellung für einen bestimmten Titel.
- bei der Suche nach Titeln eines bestimmten Genres wie etwa „Country“.
- bei der Suche nach bestimmten Schlüsselwörtern
- beim alphanumerischen Sortieren des Repertoires.

PSR-S700 / PSR-S900

In diesem Kapitel verwenden wir exemplarisch den Music Finder des PSR-S900. Dieser unterscheidet sich, was seinen Inhalt angeht, geringfügig von dem des PSR-S700, weshalb die gezeigten Display-Seiten unterschiedlich sein können. In der Bedienung des Music Finders gibt es jedoch keinen Unterschied!

5.1 Grundlagen und Sortierkriterien

Hinweis: Innerhalb dieses Kapitels gehen wir stets vom Werkszustand des MUSIC FINDERS aus.



Drücken Sie den Schalter „MUSIC FINDER“ rechts oben, neben dem Datenrad.

Achtung: Durch Drücken des Schalters wird „OTS LINK“ im Bereich „STYLE CONTROL“ automatisch eingeschaltet. Sollten Sie dies nicht wünschen, stellen Sie die Funktion „von Hand“ wieder aus.

Es erscheint folgendes Display:

5. Der Music Finder

MUSIC FINDER			
ALL FAVORITE SEARCH 1 SEARCH 2			
MUSIC	STYLE	BEAT	TEMPO
2 Nights In A Big City	40'sBigBand	4/4	90
40th Symphony	PopClassics	4/4	124
60 Second Waltz	VienneseWaltz	3/4	240
69 Summers Long	PowerRock	4/4	130
A Boy From The Country	Bluegrass	2/4	150
A Bridge To Cross Troub~	PowerBallad	4/4	78
A Bright & Guiding Light	EasyListening	4/4	76
A Cosy Life In Italy	OrganBallad	4/4	88
A Day's Difference	70'sTVTheme	4/4	126
A Feeling Of Love Tonig~	MovieBallad	4/4	68
A Fire Lighter	Unplugged1	4/4	118
A Misty Ballad	CoolJazzBallad	4/4	70
A Nickel In The Nickelod~	Dixieland	4/4	214
A Night In A Wonderful L~	6-8Orchestral	6/8	72

MUSIC **STYLE** **SEARCH** 1 / 2 **FILES** **RECORD EDIT**

SORT BY MUSIC
SORT ORDER ASCENDING
ADD TO FAVORITE
TEMPO LOCK OFF
MUSIC FINDER +
NUMBER OF RECORDS 1451

RECORDS

Ein einzelner Eintrag im Music Finder wird als „RECORD“ bezeichnet. Die Anzahl sämtlicher Music Finder Einträge wird im rechten unteren Teil des Displays angezeigt. In unserem Fall stehen unter „NUMBER OF RECORDS“ 1451 Einträge zu Buche. PSR-S700 wartet mit der ebenso eindrucksvollen Zahl von 1043 Einträgen auf.

Listendarstellung

Innerhalb des Music Finders gibt es 4 Listendarstellungen. In unserem Beispiel zeigt das Display die Liste „ALL“. Das bedeutet, dass der gesamte Inhalt des Music Finders (also alle 1451 Einträge) aufgelistet wird. Das Display zeigt immer 14 aufeinanderfolgende Einträge einer Liste. In der Spalte „MUSIC“ wird der Musiktitel angezeigt. Die Spalte „STYLE“ zeigt den Style, den der Musiktitel verwendet. Die Spalte „BEAT“ enthält die Information über die Taktart des Musiktitels. Die Spalte „TEMPO“ zeigt das Tempo des jeweiligen Titels an.

Sortierkriterien

Eine Liste des Music Finders kann jeweils nach 4 Kriterien sortiert werden. Diese 4 Kriterien entsprechen den 4 Spalten der Liste und sind dem zu Folge: „MUSIC“, „STYLE“, „BEAT“ und „TEMPO“. Drücken Sie den Schalter „F“ um zwischen den einzelnen Sortierkriterien auszuwählen.

In unserem obigen Beispiel wird die Liste alphanumerisch sortiert nach Musiktitel angezeigt. Unter „SORT BY“ (Sortieren nach) steht „MUSIC“. Drücken Sie den Schalter „F“ einmal, um folgendes Display zu erhalten:

MUSIC FINDER				
ALL FAVORITE SEARCH 1 SEARCH 2				
MUSIC	STYLE	BEAT	TEMPO	
2 Nights In A Big City	40'sBigBand	4/4	90	SORT BY STYLE SORT ORDER ASCENDING ADD TO FAVORITE TEMPO LOCK OFF MUSIC FINDER + NUMBER OF RECORDS 1451
Another Day We'll Meet	40'sBigBand	4/4	92	
I'm Bad At Starting	40'sBigBand	4/4	82	
It's A Band At Last	40'sBigBand	4/4	82	
Moonlight Mood	40'sBigBand	4/4	82	
My Mood Is Sentimental	40'sBigBand	4/4	82	
See The Pyramids?	40'sBigBand	4/4	82	
Sentimental Band	40'sBigBand	4/4	82	
Starry Night Story	40'sBigBand	4/4	80	
Sweetie	40'sBigBand	4/4	82	
This Trip Is Sentimental	40'sBigBand	4/4	88	
What? Is This New?	40'sBigBand	4/4	82	
White Dover Cliffs	40'sBigBand	4/4	86	
Patrick	6-8AcousticP~	3/4	128	

MUSIC.....STYLE.....SEARCH 1/2 FILES RECORD EDIT

In diesem Beispiel sind nun sämtliche Einträge nach Styles sortiert.

Von A – Z, von Z – A!

MUSIC FINDER				
ALL FAVORITE SEARCH 1 SEARCH 2				
MUSIC	STYLE	BEAT	TEMPO	
Serre Colle	Zouk	4/4	118	SORT BY STYLE SORT ORDER DESCENDING ADD TO FAVORITE TEMPO LOCK OFF MUSIC FINDER + NUMBER OF RECORDS 1451
My Rival	Zouk	4/4	118	
You Must Remember This	WorshipSlow	4/4	74	
Worship Fire	WorshipSlow	4/4	75	
Pull Me Closer	WorshipSlow	4/4	72	
O God, Change My Heart	WorshipSlow	4/4	90	
No One Like You	WorshipSlow	4/4	64	
My Knee Is Bowed	WorshipSlow	4/4	79	
My Heart I Give You	WorshipSlow	4/4	77	
Life The Lords Name On ~	WorshipSlow	4/4	84	
Breathe In The Country ~	WorshipSlow	4/4	67	
With My Total Heart	WorshipMed	4/4	128	
Our God Is Mighty	WorshipMed	4/4	140	
Solid Foundation	WorshipFast	4/4	114	

MUSIC.....STYLE.....SEARCH 1/2 FILES RECORD EDIT

Durch Drücken des Schalters „G“ wird zwischen aufsteigender („ASCENDING“) und absteigender („DESCENDING“) Sortierordnung umgeschaltet.

Drücken Sie ausgehend von unserem obigen Beispiel den Schalter „G“:

Sämtliche Music Finder Einträge werden nun Sortiert nach Style-Namen alphanumerisch absteigend dargestellt.

5.2 Auswählen eines Music Finder-Eintrags

Zur Auswahl eines Music Finder-Eintrags stehen verschiedene Werkzeuge zur Verfügung.

Ein Werkzeug ist das DATA ENTRY-Rad, das wie bei der Auswahl von Styles oder Voices funktioniert: Durch Drehen des Rads werden Listeneinträge vorselektiert, die dann durch Drücken von „ENTER“ ausgewählt werden. Diese Funktion ist vor allem im Live-Betrieb vorteilhaft, um spontane Medleys zu gestalten.

Drehen Sie ausgehend von unserem obigen Beispiel im Uhrzeigersinn am Datenrad bis Sie den Eintrag „Fruehlingsstimmen“ erreicht haben. Drücken Sie ENTER:

5. Der Music Finder

MUSIC FINDER				
ALL FAVORITE SEARCH 1 SEARCH 2				
MUSIC	STYLE	BEAT	TEMPO	
Girl With Brown Eyes	VintageGtrPop	4/4	154	SORT BY STYLE
Dancing Musicbox	VintageGtrPop	4/4	130	
A Song For New England	VintageGtrPop	4/4	152	SORT ORDER DESCENDING
Writer And Poormans W~	VienneseWaltz	3/4	186	
Waltz To Skate In Winte~	VienneseWaltz	3/4	186	ADD TO FAVORITE
Waltz Of The Fledermaus	VienneseWaltz	3/4	186	
Waltz Of The Emperor	VienneseWaltz	3/4	178	TEMPO LOCK OFF
Waltz No. 2	VienneseWaltz	3/4	184	
Vienna Wood Tales	VienneseWaltz	3/4	182	MUSIC FINDER +
Vienna Waltz	VienneseWaltz	3/4	186	
The Waltz Of The Danube	VienneseWaltz	3/4	186	NUMBER OF RECORDS
Spring Voices	VienneseWaltz	3/4	186	
Fruehlingsstimmen	VienneseWaltz	3/4	186	1451
Flowers For Waltzing	VienneseWaltz	3/4	180	
MUSIC		STYLE		SEARCH
▲▼		▲▼		1/2 FILES RECORD EDIT

Was leistet der MUSIC FINDER?

Der MUSIC FINDER

- wählt den passenden Style zum gewünschten Musiktitel.
- wählt das passende Tempo.
- schaltet die Begleitautomatik (ACMP) an.
- schaltet „SYNC START“ an.
- Ruft im Falle von „OTS LINK ON“ eines der 4 OTS auf.

Was leisten Sie?

- Sie, als Spieler
- spielen den gewünschten Titel mit der Begleitautomatik
 - wählen für zusätzliche Einstellungen weitere OTS des Styles

In der unteren Zeile des Displays stehen Ihnen zur Anwahl eines Music Finder-Eintrags weitere Schalter zur Verfügung:

Spring Voices	VienneseWaltz	3/4	186	MUSIC FINDER + NUMBER OF RECORDS 1451
Fruehlingsstimmen	VienneseWaltz	3/4	186	
Flowers For Waltzing	VienneseWaltz	3/4	180	
MUSIC		STYLE		SEARCH
▲▼		▲▼		1/2 FILES RECORD EDIT

- 1.
- 2.
- 3.

1. Benutzen Sie das Schalterpaar „1“, um innerhalb der Spalte „MUSIC“ an den jeweils ersten neuen Anfangsbuchstaben der Spalte zu gelangen. Die aktuell gewählten Sortierkriterien spielen dabei keine Rolle.
2. Benutzen Sie die Schalterpaare „2 und 3“, um die Einträge der Liste „Zeile für Zeile“ anzuwählen.
3. Benutzen Sie die Schalterpaare „4 und 5“, um innerhalb der Spalte „STYLE“ an den jeweils ersten neuen Style der Spalte zu gelangen.

TEMPO LOCK

Neben dem Schalter „I“ befindet sich die Funktion „TEMPO LOCK“. (Tempo sperren). Wie die Übersetzung bereits vermuten lässt: Die eingeschaltete Funktion behält das Tempo des zuletzt gewählten Eintrags (vor der Sperrung) bei. Drücken Sie den Schalter „I“, um das Tempo zu sperren (ON) oder nicht zu sperren (OFF).

In der Praxis ist es sinnvoll das Tempo zu sperren, wenn bei einem Medley in Verbindung mit einer flotten Tanzrunde keine Temposchwankungen sein dürfen.

5.3 Die Favoriten-Liste

Die „ALL“-Liste des Music Finders ist mit Ihren 1451 Einträgen für den schnellen Zugriff nicht wirklich gut geeignet. Um nun die persönliche Favoriten kompakter verwalten zu können bietet der Music Finder eine weitere Liste mit der Bezeichnung „FAVORITE“ an.

Wir werden nun in unserem Beispiel den „Frühlingsstimmen-Walzer“ in diese Favoriten-Liste einfügen.

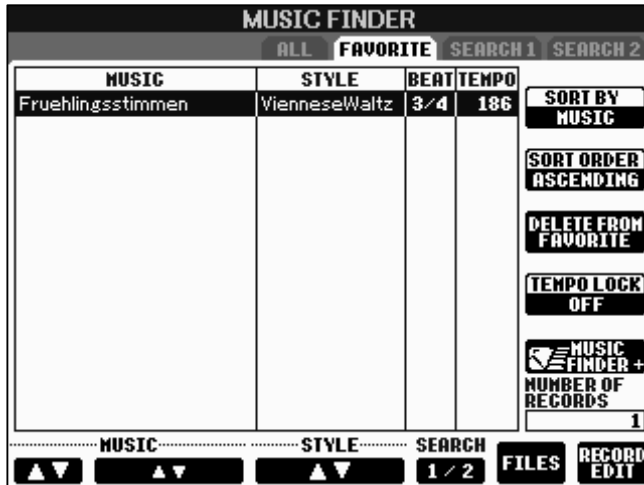
Drücken Sie den Schalter „H“, „ADD TO FAVORITE“ (Zur Favoritenliste hinzufügen). Es erscheint folgendes Display:



Bestätigen Sie durch Drücken des Schalters „G“.

Drücken Sie den rechten „TAB“-Schalter, um auf die Liste mit der Bezeichnung „FAVORITE“ zu gelangen:

5. Der Music Finder



Der Eintrag „Fruehlingsstimmen“ befindet sich nun auch in der Favoritenliste.

Legen Sie nun nach dem gleichen Verfahren all die Musiktitel auf der Favoritenliste ab, auf die Sie schnell und häufig zugreifen möchten.

Die Liste lässt sich auf die gleiche Weise sortieren und verwalten wie die „ALL“-Liste.

5.4 Die Suchfunktion

Durch Drücken der Schalter „6 oben“ und „6 unten“ können Sie die Suchfunktion („SEARCH“) des Music Finders aufrufen. Diese Funktion steht Ihnen auf allen 4 Listenansichten zur Verfügung.

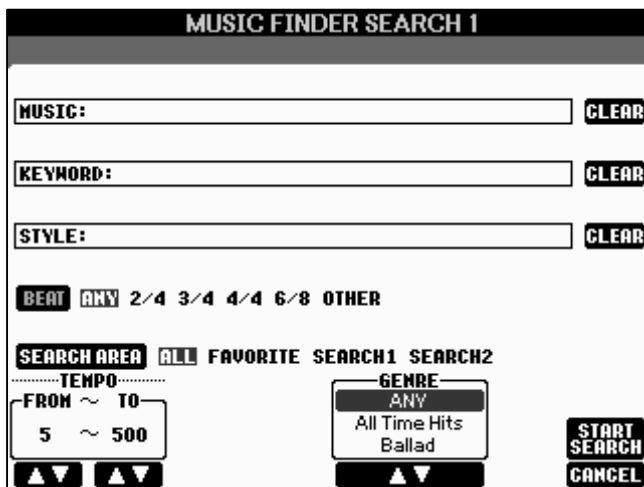
SEARCH

1 / 2

Der Schalter „6 oben“ wählt die Suche 1 („SEARCH 1“)

Der Schalter „6 unten“ wählt die Suche 2 („SEARCH 2“)

Drücken Sie den Schalter „6 oben“, „SEARCH 1“. Es erscheint folgendes Display:



5.4.1 Einen Musiktitel suchen

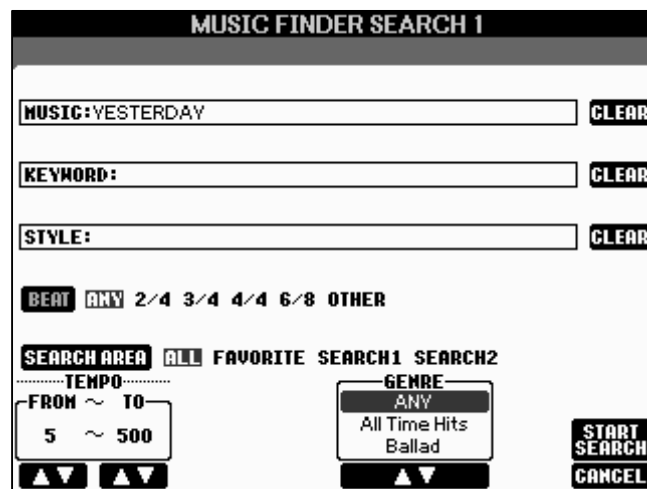
Drücken Sie den Schalter „A“. Im unteren Bereich des Displays öffnet sich das Eingabefeld um einen bestimmten Titel einzugeben.



In unserem Beispiel suchen wir nach einem Eintrag für einen Musiktitel mit dem Wort „Yesterday“ und geben deshalb

den Suchbegriff „YESTERDAY“ ein. Prinzipiell genügt bereits die Eingabe weniger Buchstaben oder nur eines Wortes, wie in unserem Fall. Die Unterscheidung zwischen Groß- und Kleinschreibweise spielt keine Rolle.

Bestätigen Sie die Eingabe mit Schalter „8 oben“, „OK“.



Durch Drücken der Schalter „CLEAR“ im rechten Bereich des Displays können Sie Suchbegriffe wieder löschen.

Das Display sagt nun folgendes über unsere Suche aus:

Wir suchen einen Musiktitel, der das Wort „Yesterday“ beinhaltet.

Wir suchen in allen Taktarten (BEAT: „ANY“).

Wir durchsuchen die Gesamtliste des MUSIC Finders (SEARCH AREA: „ALL“).

Wir suchen innerhalb des gesamten Tempobereichs (TEMPO: „FROM 5 TO 500“).

Wir suchen in allen musikalischen Genres (GENRE: „ANY“)

Drücken Sie nun den Schalter „8 oben“, „START SEARCH“, um die Suche zu starten.

Nach einigen Sekunden springt der Music Finder automatisch auf die Liste „SEARCH1“:

Merke: Die Liste „SEARCH1“ beinhaltet das Suchergebnis der SEARCH1-Funktion.

Die Liste „SEARCH2“ beinhaltet das Suchergebnis der SEARCH2-Funktion.

Beide sind funktionell gleichberechtigt!

5. Der Music Finder

MUSIC FINDER				
ALL		FAVORITE	SEARCH 1	SEARCH 2
MUSIC	STYLE	BEAT	TEMPO	
Once More It's Yesterd~	70'sPopBallad	4/4	82	SORT BY MUSIC SORT ORDER ASCENDING ADD TO FAVORITE TEMPO LOCK OFF MUSIC FINDER + NUMBER OF RECORDS 2
Yesterday's Ballad	LoveSong	4/4	70	
MUSIC		STYLE		SEARCH 1/2
▲▼		▲▼		FILES RECORD EDIT

Von hier aus können Sie den Music Finder Eintrag anwählen und auch in die Favoritenliste einfügen.

5.4.2 Schlüsselwörter

Jeder Music Finder-Eintrag beinhaltet verschiedene Schlüsselwörter. Ein Schlüsselwort kann als Suchkriterium dienen. Schlüsselwörter können Begriffe wie „GERMAN“, für deutsche Titel, aber auch Zahlen, wie „60“ für die Epoche der 60er Jahre sein.

Drücken Sie erneut „SEARCH1“ und löschen Sie durch Drücken des Schalters „F“, „CLEAR“ den Begriff „ADELINE“.

Drücken Sie nun den Schalter „B“ und geben Sie als „KEYWORD“ (Schlüsselwort) die Zahl „60“ ein. Stellen Sie als weiteren Suchfilter den Wert bei „BEAT“ auf „6/8“.

Drücken Sie nun den Schalter „8 oben“, „START SEARCH“, um die Suche zu starten.

MUSIC FINDER					
ALL		FAVORITE	SEARCH 1	SEARCH 2	
MUSIC	STYLE	BEAT	TEMPO		
A Night In A Wonderful L~	6-8Orchestral	6/8	72	SORT BY MUSIC SORT ORDER ASCENDING ADD TO FAVORITE TEMPO LOCK OFF MUSIC FINDER + NUMBER OF RECORDS 18	
All The Boys Are Where?	12-8Ballad	6/8	82		
Can I Dream?	6-8SlowRock	6/8	68		
Daddy's Come Home	6-8Soul	6/8	54		
Do You Know Me Yet	6-8Soul	6/8	38		
Fall In Love? Never Ag~	6-8SlowRock	6/8	74		
Five Years Is A Long Ti~	SlowBlues	6/8	50		
I Can Only See You	6-8SlowRock	6/8	74		
I'm Losing You	12-8Ballad	6/8	66		
Liverpool Is My World	6-8SlowRock	6/8	68		
No Chains Melody	12-8Ballad	6/8	72		
Serenade In Elizabethan~	6-8Orchestral	6/8	62		
Seven In The Morning	6-8Orchestral	6/8	62		
Son Of The Rising House	6-8SlowRock	6/8	90		
MUSIC		STYLE			SEARCH 1/2
▲▼		▲▼			FILES RECORD EDIT

Das Ergebnis beinhaltet 18 Einträge der 60er-Jahre, im 6/8-Takt. Diese werden in der „SEARCH 1“-Liste dargestellt.

Tip: Die Liste aller Keywords (Schlüsselwörter) finden Sie am Ende dieses Kapitels.

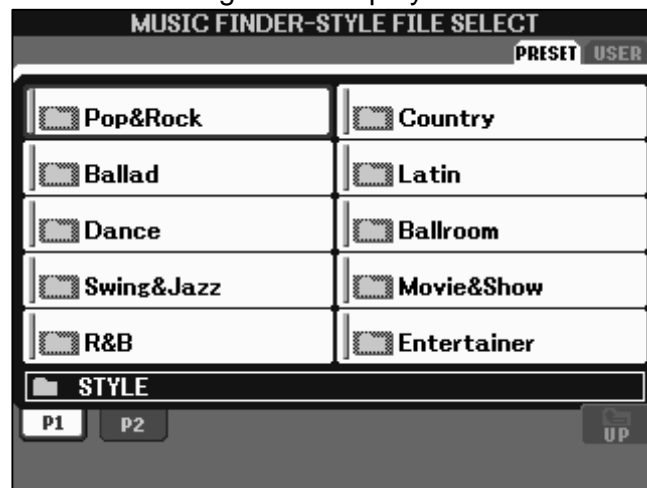
5.4.3 Welcher Titel passt zu einem bestimmten Style?

Die Liste der „6/8-Sechziger-Jahre-Titel“ möchten wir in unserem Beispiel behalten und verwenden deshalb für unsere weitere Suche die „SEARCH 2“-Funktion.

Drücken Sie den Schalter „6 unten“, „SEARCH 2“. Diesmal werden wir Titel zu einem bestimmten Style suchen. Dies ist gerade dann sehr hilfreich, wenn man sein Keyboard erst seit kurzem besitzt und noch nicht zu jedem Style ein passendes Liedlein kennt.

Drücken Sie den Schalter „C“

Es erscheint folgendes Display:

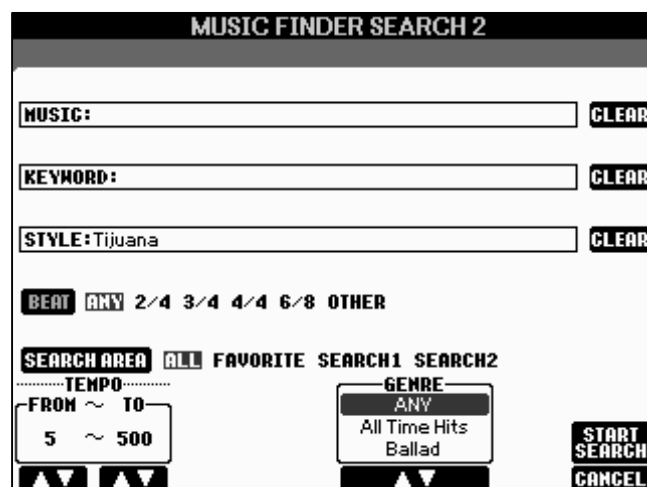


Das Display zeigt die Ordner der Style-Kategorien auf dem Preset-Laufwerk.

Wählen Sie aus dem Ordner „Entertainer“ den Style „Tijuana“ aus und drücken Sie „EXIT“:

Tip: „Doppelklicken“ des Styles schaltet gleich wieder zurück zur SEARCH-Seite und spart das Drücken von „EXIT“.

Das SEARCH 2-Display sieht nun wie folgt aus:



Drücken Sie den Schalter „8 oben“ um die Suche nach allen Musiktiteln zu starten, die mit dem Style „Tijuana“ gespielt werden können.

Das Ergebnis wird auf der Liste „SEARCH 2“ dargestellt:

MUSIC FINDER			
ALL FAVORITE SEARCH 1 SEARCH 2			
MUSIC	STYLE	BEAT	TEMPO
Acapulco Swings In The ~	Tijuana	4/4	200
Flea From Spain	Tijuana	4/4	200
Mexican Trumpet	Tijuana	4/4	180
So What Is Not Old?	Tijuana	4/4	196
Taxi In Tijuana	Tijuana	4/4	200

Wählen Sie „Taxi in Tijuana“!

Tip: Der Schalter „REPertoire“ im Style-Display setzt die Suche nach Titeln für einen Style automatisch in Gang und ist damit die elegantere Lösung, wenn man Repertoire für einen bestimmten Style sucht!

5.4.4 Titel aus einem bestimmten Genre

Lassen Sie die Eingabefenster „MUSIC“, „KEYWORD“ und „STYLE“ unausgefüllt und stellen Sie das gewünschte musikalische Genre, wie etwa „Christmas“, ein.

MUSIC FINDER SEARCH 1

MUSIC:

KEYWORD:

STYLE:

BEAT ANY 2/4 3/4 4/4 6/8 OTHER

SEARCH AREA ALL FAVORITE SEARCH1 SEARCH2

TEMPORAL RANGE: FROM ~ TO
5 ~ 500

GENRE: Ballroom, BigBand, Christmas

Als Suchergebnis werden nun alle Musiktitel zum Thema Weihnachten („Christmas“) angeboten.

5.5 Music Finder-Einträge bearbeiten

Wir bleiben beim zuletzt gewählten Eintrag „Taxi in Tijuana“. Dieser soll nun bearbeitet, also verändert werden.

Drücken Sie den Schalter „8 oben oder unten“, „RECORD EDIT“. Es erscheint folgendes Display:

Das Display zeigt nun sämtliche Informationen, aus denen der Eintrag besteht.

Ein neues Schlüsselwort vergeben

Drücken Sie den Schalter „B“, „KEYWORD“, um eigene Schlüsselwörter zu vergeben. Es erscheint das Eingabefenster, das bereits die drei werksseitigen Schlüsselwörter beinhaltet.

Die einzelnen Schlüsselwörter werden jeweils durch ein Komma von einander getrennt. Setzen Sie also ein Komma und Ihr persönliches Schlüsselwort. Z.B.: „msw“ (**m**ein **s**chlüssel **w**ort).

Bestätigen Sie die Eingabe mit „OK“ (Schalter „8 oben“).

Tip: Vergeben Sie eigene Schlüsselwörter, um ganz zielgerichtet bestimmte Titellisten aufzurufen. Die Schlüsselwörter dienen auch ganz hervorragend dazu, innerhalb einer bestimmten Gruppe von Einträgen noch feiner zu filtern. Z.B.: Innerhalb aller 6/8-Sechziger-Jahre-Titel genau *die* zwei, auf die es *Ihnen* ankommt.

Neue Genres anlegen

Durch Drücken des Schalters „7 oben oder unten“ können Sie neue Genres anlegen.

Tip: Legen Sie Genres wie etwa „Hochzeit“, „Fasching“ oder „Après Ski“ an.


Tempo ändern

Benutzen Sie das Schalterpaar 1, um das Tempo eines Eintrags zu ändern.

Style Sektionen vorwählen

Benutzen Sie das Schalterpaar 2 und 4, um Style-Sektionen zu definieren, die der Music Finder-Eintrag aufrufen soll.

Einen Eintrag aus der Favoritenliste entfernen

 Durch Drücken des Schalters „E“ können Sie definieren, ob ein Eintrag der Favoritenliste angehören soll („FAVORITE ON“) oder nicht („FAVORITE OFF“). Einträge die durch die Funktion „ADD TO FAVORITE“ der Favoritenliste hinzugefügt wurden, können hier wieder entfernt werden und anders herum. In der „ALL“-Liste bleibt der Eintrag selbstverständlich erhalten.

Bestätigen der Änderung oder Abbruch

Drücken Sie den Schalter „8 oben“ und bestätigen Sie mit „YES“ (Schalter „G“), um die vorgenommenen Änderungen dauerhaft abzuspeichern.

Drücken Sie den Schalter „8 unten“, um „RECORD EDIT“ zu verlassen ohne die Änderungen abzuspeichern

5.6 Einen neuen Eintrag erzeugen

Über die Funktion „NEW RECORD“ können Sie einen neuen Eintrag erzeugen. Sämtliche Änderungen werden nun als eigenständiger Eintrag abgespeichert.

Der ursprüngliche Eintrag bleibt ebenfalls erhalten. Die Anzahl der Gesamteinträge vergrößert sich somit um einen Eintrag.

Drücken Sie den Schalter „J“, „NEW RECORD“. Es erscheint folgendes Display:



Bestätigen Sie mit „YES“ (Schalter „G“).

Tip: Sie können auch USER-Styles für einen Music Finder-Eintrag verwenden. Gehen Sie wie folgt vor:

- 1.) Style aufs USER-Laufwerk kopieren.
- 2.) „RECORD EDIT“ aufrufen.
- 3.) Schalter „C“ Style drücken.
- 4.) Mit „TAB“ aufs USER-Laufwerk zugreifen.
- 5.) USER-Style auswählen.
- 6.) Mit „EXIT“ zurück zur RECORD EDIT-Seite.
- 7.) Sämtliche anderen Informationen des Eintrags eingeben („MUSIC, KEYWORD“ etc.).
- 8.) Neuen Dateneintrag abspeichern. („NEW RECORD“)

5.7 Music Finder-Einträge löschen

Wählen Sie den Eintrag aus, den Sie löschen möchten.

Drücken Sie innerhalb der Displayseite „RECORD EDIT“ den Schalter „I“, „DELETE RECORD“. Es erscheint folgendes Display:



Bestätigen Sie mit „YES“ (Schalter „G“)

Achtung: Ein Eintrag der auf diese Weise gelöscht wird geht unwiederbringlich verloren!

5.8 Datenverwaltung

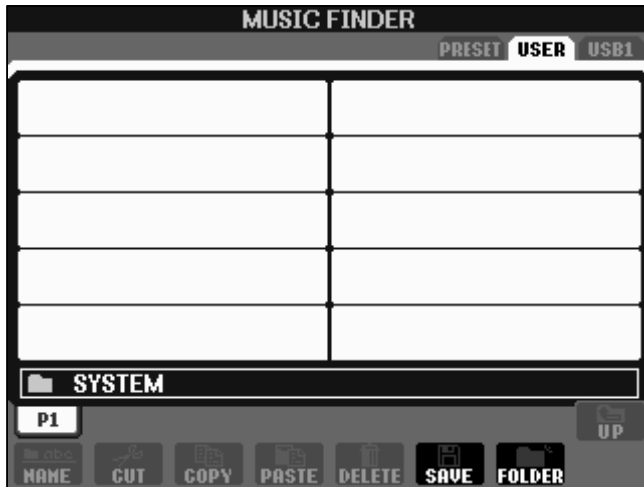
Innerhalb einer Music Finder Datei können maximal 2500 Einträge für PSR-S900 und 1200 Einträge für PSR-S700 erstellt werden.

5. Der Music Finder

Der Music Finder verwaltet sämtliche Einträge einschliesslich der zusätzlich erstellten Einträge in einer einzigen Datei. Die Music Finder Dateien gehören zur Gruppe der „SYSTEM FILES“ (System Dateien).

Wählen Sie eine der vier Listenansichten.

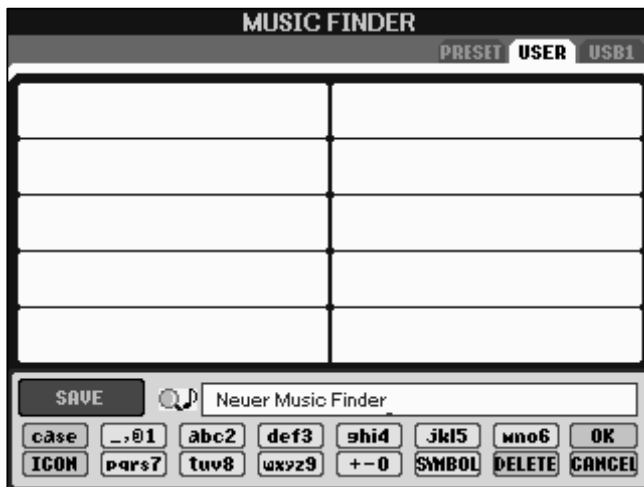
Drücken Sie den Schalter „7 oben oder unten“, um folgendes Display zu sehen:



5.8.1 Abspeichern der eigenen Music Finder Datei

Wählen Sie eines der beschreibbaren Laufwerke aus. In unserem Beispiel wählen wir das „USER“-Laufwerk.

Drücken Sie den Schalter „6 unten“, „SAVE“ und vergeben Sie einen neuen Namen

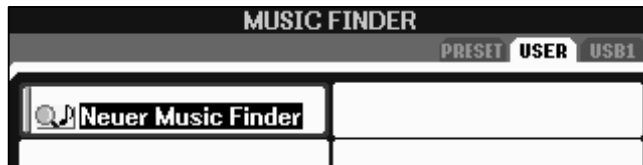


Bestätigen Sie mit „OK“ (Schalter „8 oben“), um die Datei auf dem Laufwerk abzuspeichern.

5.8.2 Laden einer neuen Music Finder Datei

Wählen Sie das Laufwerk, von dem die Daten geladen werden sollen. In unserem Beispiel laden wir die neuen Music Finder Daten von Diskette. Das Diskettenlaufwerk ist an der USB-Schnittstelle angeschlossen:

Wählen Sie die zu ladende Datei.
(In unserem Beispiel durch Drücken des Schalters „A“.)



Es erscheint folgendes Display:



„REPLACE“ (Schalter G) ersetzt die aktuellen Music Finder Daten gegen die neuen.

„APPEND“ (Schalter H) ergänzt die aktuellen Music Finder Daten um die neuen. Die Summe der Einträge beider Dateien darf jedoch 2500 bzw. 1200 nicht überschreiten.

„CANCEL“ (Schalter I) bricht den Vorgang ab.

5.8.3 Die Music Finder Werksdaten wieder aufrufen

Die Werksdaten des Music Finders sind auf dem Laufwerk „PRESET“ gespeichert und können von dort jederzeit geladen werden. Außerdem bietet die Seite „SYSTEM RESET“ im „UTILITY“-Menu ebenfalls die Möglichkeit den Music Finder in den Werkzustand zu bringen:



Links unten auf der „SYSTEM RESET“-Seite befindet sich der Bereich „FACTORY RESET“ (Zurücksetzen auf Werkseinstellung).

Setzen Sie ein Häkchen bei „MUSIC FINDER“ und drücken Sie den Schalter „D“. Bestätigen Sie mit „YES“ (Schalter „G“). Der Music Finder lädt nun die Werksdaten die auf dem PRESET-Laufwerk abgelegt sind.

5.9 Music Finder Plus

1451 Records (Einträge) sind eine ganze Menge. Aber die Wahrscheinlichkeit, dass Ihr Lieblingstitel nicht dabei ist, ist immer noch relativ hoch. Die Lösung: MUSIC FINDER PLUS!

Weitere Records aus dem Internet herunter laden!

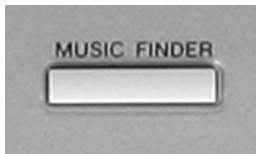
Ergänzen Sie Ihren Music Finder durch weitere Einträge, die Sie aus dem Internet herunterladen. Wie geht das?



Ihr Instrument verfügt über einen eingebauten LAN-Port. Schließen Sie dort Ihr LAN-Kabel an! (Wireless funktioniert bei entsprechender Hardware selbstverständlich ebenso!)

Tip: Wenn Sie detailliertere Informationen zum Thema „Keyboard und Internet“ erhalten möchten, lohnt auch ein Blick auf die Website:

<http://music.yamaha.com/homekeyboard>



Drücken Sie den Schalter „MUSIC FINDER“.

MUSIC FINDER				
ALL FAVORITE SEARCH 1 SEARCH 2				
MUSIC	STYLE	BEAT	TEMPO	
2 Nights In A Big City	40'sBigBand	4/4	90	SORT BY MUSIC
40th Symphony	PopClassics	4/4	124	SORT ORDER ASCENDING
60 Second Waltz	VienneseWaltz	3/4	240	ADD TO FAVORITE
69 Summers Long	PowerRock	4/4	130	TEMPO LOCK OFF
A Boy From The Country	Bluegrass	2/4	150	MUSIC FINDER +
A Bridge To Cross Troub~	PowerBallad	4/4	78	NUMBER OF RECORDS 1451
A Bright & Guiding Light	EasyListening	4/4	76	
A Cosy Life In Italy	OrganBallad	4/4	88	
A Day's Difference	70'sTVTheme	4/4	126	
A Feeling Of Love Tonig~	MovieBallad	4/4	68	
A Fire Lighter	Unplugged1	4/4	118	
A Misty Ballad	CoolJazzBallad	4/4	70	
A Nickel In The Nickelod~	Dixieland	4/4	214	
A Night In A Wonderful L~	6-8Orchestral	6/8	72	

MUSIC **STYLE** **SEARCH** **FILES** **RECORD**
 ▲ ▼ ▲ ▼ ▲ ▼ 1/2 EDIT

Drücken Sie den Schalter „J“, „MUSIC FINDER PLUS“

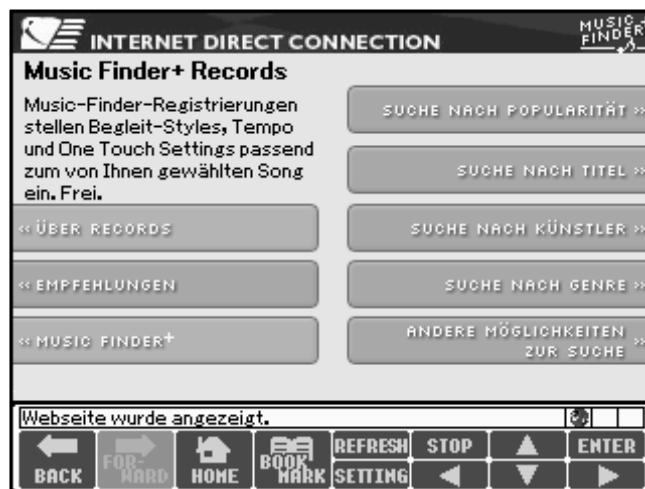
Ihr Keyboard wird nun per IDC (Internet Direct Connection) mit Yamahas Music Finder Plus-Seite verbunden. Sie sehen folgendes Display:

Drücken Sie Schalter „D“, um Informationen zum Music Finder Plus zu erhalten.

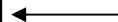


Einzelne Records herunterladen

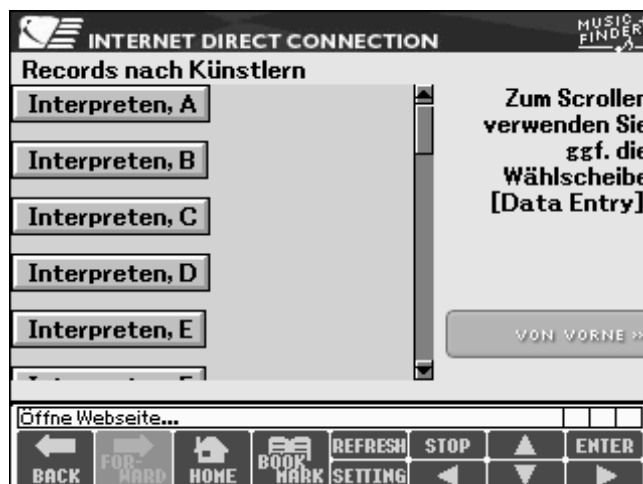
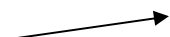
Drücken Sie im obigen Display Schalter „F“, um nach einzelnen Records zu suchen. Sie sehen folgende Display:



Auf der rechten Seite des Displays stehen Ihnen verschiedenen Suchoptionen zur Verfügung. In unserem Beispiel suchen wir nach „Künstler“ und drücken deshalb den Schalter „H“:



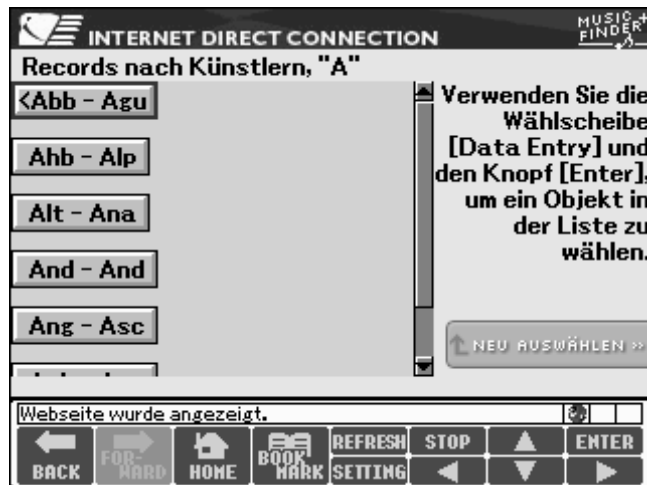
Nun geht es alphabetisch weiter. In unserem Beispiel suchen wir nach ABBA und drücken den Schalter „A“:



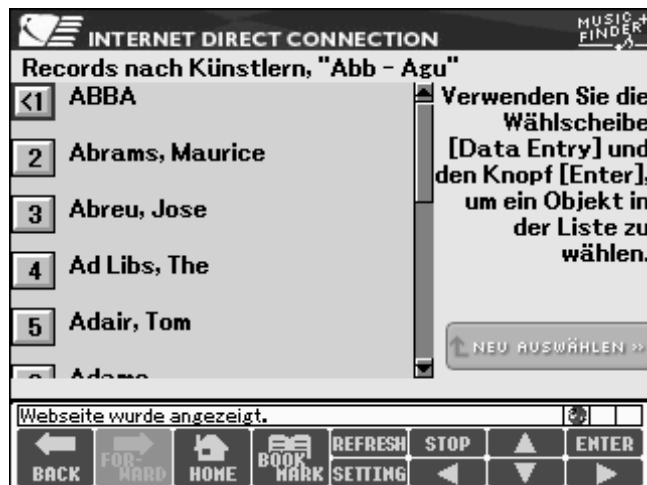
5. Der Music Finder

Sie sehen nun folgendes Display:

Wir drücken nochmals den Schalter „A“:

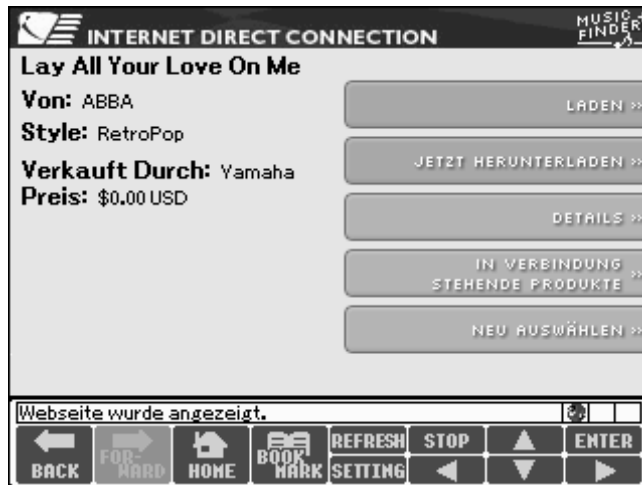


Wer sagt's denn... „ABBA“ steht gleich an der ersten Position. Und deshalb drücken wir nochmals „A“:



Von den 10 möglichen Titeln entscheiden wir uns für Nummer 5 „Lay All Your Love On Me“ und drücken deshalb den Schalter „E“:



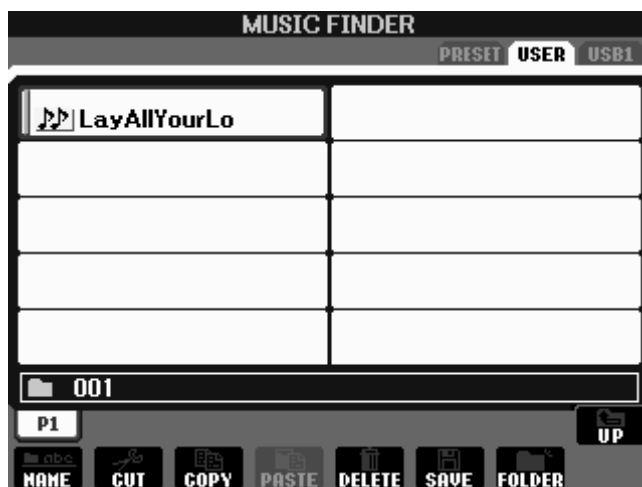


Drücken Sie nun den Schalter „F“, um die Einstellungen für das Spielen dieses Titel zu laden. (Laden bedeutet in diesem Fall: Das Keyboard wird entsprechend eingestellt, es wird aber kein Music Finder Record heruntergeladen.

Falls Sie den Titel als Music Finder Record herunterladen möchten drücken Sie Schalter „G“, wie in unserem Beispiel. Nach einer kurzen Ladezeit sehen Sie folgendes Display:



Drücken Sie Schalter „F“, „YES“.



Sie sehen nun eine Music Finder – Datei mit dem Namen des Musiktitels. Technisch gesehen handelt es sich dabei um eine „ganz normale“ MF-Datei, die nur einen einzigen Titel beinhaltet.

Drücken Sie (in unserem Beispiel) Schalter „A“.

Sie sehen folgendes Display:

5. Der Music Finder



Drücken Sie Schalter „G“, um den Titel an Ihre Music Finder Datei anzuhängen:



Bestätigen Sie mit Schalter „F“, „YES“.

MUSIC	STYLE	BEAT	TEMPO
Lay All Your Love On Me	RetroPop	4/4	128
Give Me A Man After Mi~	RetroPop	4/4	128
Behind Closed Doors	RetroPop	4/4	128
Bills Barnacles	Reel	4/4	120
These Winners Are Easy	Ragtime	4/4	176
Maple Ragtime	Ragtime	4/4	168
What	R&BSoulBallad	4/4	85
What You Will Do For Lo~	R&BBallad	4/4	86
This Day Is Lovely	R&BBallad	4/4	94
The Sandman Gives Me ~	Quickstep	4/4	200
Save Me All Your Kisses	Quickstep	4/4	192
Tipperary's A Long Way	PubPiano	4/4	124
This Iron Is Old!	PubPiano	4/4	116
Song Of The Sideboard	PubPiano	4/4	130

MUSIC: STYLE: SEARCH: 1 / 2 FILES RECORD EDIT
 SORT BY STYLE
 SORT ORDER DESCENDING
 ADD TO FAVORITE
 TEMPO LOCK OFF
 MUSIC FINDER +
 NUMBER OF RECORDS 1452

Wie Sie sehen beinhaltet unsere Music Finder Liste nun einen Eintrag mehr, nämlich insgesamt 1452!

Tip: Unter Collections können Sie auch gleich ganze Zusammenstellungen von Records herunterladen!

Wie ging noch gleich die Melodie?

Lassen Sie sich online die Melodie vorspielen. Wenn Sie diese dauerhaft herunterladen möchten: Bitteschön, für nur 1.95\$ ist das möglich.

Ihr Keyboard spielt Ihnen die Melodie zum Music Finder-Record vor. „SCORE“ zeigt die Noten:

TEMPO $\text{♩}=154$ SCORE: A Hard Day's Night PAGE 1/5

G F

and I've been workin' like a dog.

G C

It's been a hard day's night,

LEFT OFF RIGHT ON CHORD ON LYRICS ON NOTE OFF COLOR OFF SIZE SMALL SET UP

Stöbern Sie nun ein wenig im Music Finder Plus. Wir sind sicher, dass Sie eine Menge interessanter Einträge finden werden und Ihr Repertoire dadurch wächst und wächst...

Tip: Lesen Sie auch die Seite „HILFE / RECHT“! Dort stehen viele weitere Informationen, sowie Tipps und Tricks zur Verfügung.

5.10 Liste der KEYWORDS

00	cowboy	line dancing	traditional
20	dance	liverpool	trumpet
30	detroit	lola	tv
40	dixieland	march	usa
50	duets	mexican	viennese
60	dutch	mexico	waltz
70	english	movie	western
80	ethnic	musical	wool
90	euro	nickelodeon	worship
accordion	family	orchestral	yorkshire
america	fiddler	organ	
american	flower power	panflute	
ballad	folk	patriotic	
ballads	france	piano	
baroque	french	pop	
beer	fun	pub songs	
bossa	germany	ragtime	
bossanova	glam	reggae	
boyband	greek	russian	
boybands	guitar	saxophone	
brass	gypsy	scandinavia	
brit	hawaiian	schlager	
british	Holland	scotland	
canadian	hymns	sheffield	
car	ibiza	slaves	
children	iceberg	soaps	
childrens	idol	soul	
chillout	ireland	spain	
christmas	irish	spanish	
cigars	italian	standard	
clarinet	italy	strings	
classic	japan	svensk	
classical	japanese	swedish	
club	latin	synthesizer	
comedy	learning	tijuana	

6. Registrierungen (Registration Memory)

In den vorangegangenen Kapiteln haben wir bereits einige Einstellungen am Keyboard vorgenommen. Dazu gehörten das Auswählen von Voices (Klangfarben), Styles, Belegung von Fuß-Pedalen und vieles mehr. Sowohl für den Hausgebrauch, als auch für die Bühne wäre es undenkbar, vor jedem zu spielenden Titel mehrere Sekunden oder gar Minuten zu verschwenden, um jedes Mal alles wieder genau für „diesen Titel“ einzustellen. Ihr Publikum wäre sicherlich bereits eingeschlafen, ehe Sie auch nur die Hälfte Ihres Repertoires dargeboten hätten.

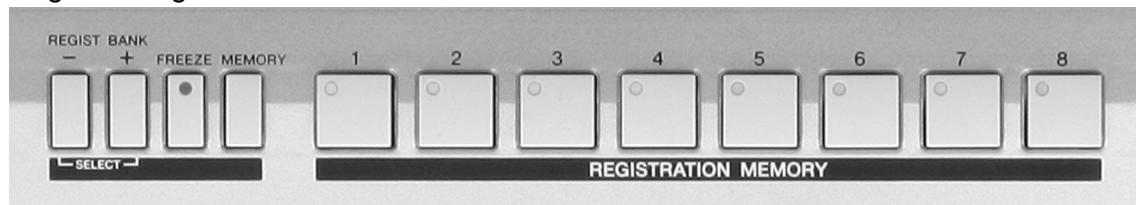
„REGISTRATION MEMORY“ schafft Abhilfe: Speichern Sie eine Vielzahl Ihrer Einstellungen als Registrierungen auf einem der beschreibbaren Laufwerke (USER oder USB.)

6.1 Eine Registrierung erzeugen

Ein Blick auf das MAIN-Display:



Neben dem Schalter „J“ sehen Sie den Bereich „REGIST“ (REGISTRATION). Wenn Sie Ihr Keyboard zum aller ersten Mal einschalten oder nach einem „Factory Reset“, steht an dieser Stelle „New Bank“. Die 8 Speicherplätze zum Abspeichern von Registrierungen sind ebenfalls leer:



Im Speicher des „REGISTRATION MEMORY“ befinden sich derzeit keine Daten (Registrierungen). Deshalb leuchtet auch keines der LEDs der Speicherplatz-Schalter „1 – 8“.

6. Registrierungen

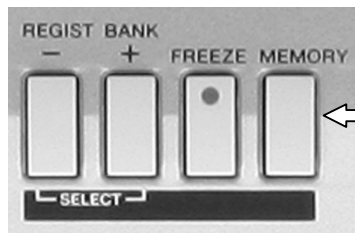
Registrierung

Jeder der 8 Schalter des „REGISTRATION MEMORY“ kann mit jeweils einer Registrierung belegt werden.

Speicherbank

Die Speicherplätze „1“ bis „8“ des Registration Memorys bilden eine sogenannte Speicherbank.

Das Abspeichern von Registrierungen auf einem der beschreibbaren Laufwerke erfolgt in eben diesen Bänken. Dabei ist es unerheblich, wie viele der Speicherplätze („1“ bis „8“) tatsächlich mit Registrierungs-Daten belegt sind. Gespeichert wird immer die ganze Bank!



Drücken Sie den Schalter „MEMORY“ rechts neben den Speichertasten:

Es erscheint folgendes Display:



Welche Daten sollen als Registrierung gespeichert werden?

Im unteren Bereich des Displays befindet sich der Bereich „GROUP SELECT“ (Gruppe auswählen). Definieren Sie hier, welche Daten-Gruppen als Registrierung abgespeichert werden sollen. In unserem Beispiel befindet sich vor jeder Datengruppe ein Häkchen. D.h., es sind alle Datengruppen zum Abspeichern vorgesehen.

Durch Drücken der Schalterpaare „2 bis 7“ werden die einzelnen Positionen angesteuert. Verwenden Sie den Schalter „8 unten“, um ein Häkchen zu entfernen und dadurch auf das Abspeichern dieser Daten zu verzichten. Verwenden Sie den Schalter „8 oben“, um ein Häkchen zu setzen und dadurch die gewählten Daten abzuspeichern.

Die möglichen Datengruppen:

SONG	→ um den Pfad zu einem Song zu speichern: Gespeichert wird der Pfad, also der Weg zum Song. Der Song selbst muss auf einem der Laufwerke PRESET, USER oder USB abgelegt sein.
STYLE	→ um den Pfad zu einem Style zu speichern. Gespeichert wird der Pfad, also der Weg zum Style. Der Style selbst muss auf einem der Laufwerke PRESET, USER oder USB abgelegt sein.
VOICE	→ um den Pfad zu den Voices „RIGHT1, 2, 3“ und „LEFT“ zu speichern. Gespeichert wird jeweils der Pfad, also der Weg zu den Voices. Diese müssen auf einem der Laufwerke PRESET, USER oder USB abgelegt sein.
MULTI PAD	→ um den Pfad zu einem Multi Pad zu speichern. Gespeichert wird der Pfad, also der Weg zu einer Multi Pad-Datei. Diese muss auf einem der Laufwerke PRESET, USER oder USB abgelegt sein.
HARMONY	→ um den Voice Effekt „HARMONY/ECHO“ und dessen Status (an/aus) zu speichern
TEMPO	→ um ein bestimmtes Tempo für einen Song oder Style zu speichern
PEDAL	→ um die Funktionen der maximal 2 Pedale zu speichern
TEXT	→ um den Pfad zu einer Textdatei mit der Extension „.txt“ zu speichern. Gespeichert wird der Pfad, also der Weg zur Textdatei. Diese muss auf einem der Laufwerke USER oder USB abgelegt sein.
TRANSPOSE	→ um die Transponierung zu speichern
SCALE	→ um verschiedene Skalen zu speichern. Gespeichert werden die Parameter der Seite „SCALE TUNE“ des „FUNCTION MENU“.
MIC SETTING	→ um bestimmte Parameter und Effekte des Mikrofons zu speichern. Anmerkung: Ja, die lieben Querverweise! Und wir wissen, dass diese beim geneigten Leser sehr unbeliebt sind. In diesem Fall geht's mal wieder nicht anders: Lesen Sie zu diesem Thema unbedingt das Kapitel „10 Das Mikrophon“!

6. Registrierungen

Alles auf einmal abspeichern

Setzen Sie bei jeder Daten-Gruppe ein Häkchen, wenn Sie bei einer Registrierung stets alle im REGISTRATION MEMORY speicherbaren Einstellungen des Keyboards abspeichern möchten!

Input Filter (nicht alle Daten speichern)

Filtern Sie nach belieben die Datengruppe heraus (kein Häkchen), die nicht gespeichert werden soll.

Beispiel:

Setzen Sie nur bei „VOICE“ ein Häkchen, so werden auch nur die Voices gespeichert. In der Praxis bedeutet dies: Sie wählen Ihre Styles oder MIDI-Files „von Hand“ und rufen jeweils Ihre Lieblings-Voices des Registration Memorys auf.

Registrierungsplatz mit Daten belegen (Registrierung erzeugen)

Drücken Sie nun einen der 8 „REGISTRATION MEMORY“-Schalter:



In unserem Beispiel ist dies der Schalter „1“. Das LED des Schalters „1“ leuchtet nun rot. Dies bedeutet, es befindet sich eine Registrierung auf Speicherplatz „1“. Da es die bisher einzige ist, ist sie auch gleichzeitig ausgewählt.

Ändern Sie nun die momentane Einstellung, indem Sie z.B. eine andere Voice wählen.

Drücken Sie erneut den Schalter „MEMORY“ und anschliessend den „REGISTRATION MEMORY“-Schalter „2“:

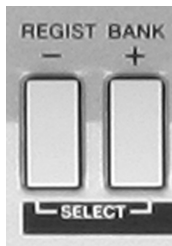
Nun leuchtet *dessen* LED rot. Dies bedeutet, es befindet sich nun ebenfalls eine Registrierung auf Speicherplatz „2“. Das rote Leuchten des LED bedeutet, Speicherplatz „2“ ist ausgewählt. Das LED des Speicherplatzes „1“ leuchtet nun grün. Dies bedeutet, der Speicherplatz „1“ beinhaltet Registrierungsdaten, die jedoch momentan *nicht* ausgewählt sind.

Zusammenfassend sagen die LEDs des „REGISTRATION MEMORY“ folgendes über den Zustand der Registrierungen aus:

LED leuchtet NICHT	Der Registrierungsplatz ist LEER
LED leuchtet GRÜN	Der Registrierungsplatz ist belegt aber NICHT ausgewählt
LED leuchtet ROT	Der Registrierungsplatz ist belegt UND ausgewählt

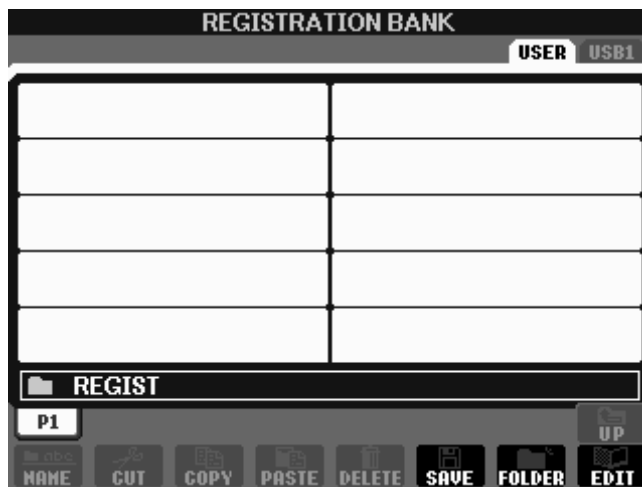
Tip: Auch Fill ins, Breaks oder Intros und Endings können als Registrierung abgespeichert werden. Auf diese Weise können Sie beim Umschalten auf eine neue Registrierung automatisch ein Fill In erzeugen.
Auch „SYNC START“ und „SYNC STOP“ können in den Registrierungen festgelegt werden.

6.2 Registrierungen benennen



Drücken Sie die beiden Schalter „REGIST.BANK –“, und „REGIST BANK +“ (links neben den Speichertasten) oder im MAIN-Display den Schalter „J“ rechts neben dem Display.

Es erscheint folgendes Display:



Wir befinden uns nun auf dem USER-Laufwerk, (Flash-ROM). Hier haben wir in den Kapiteln zuvor bereits Voices abgespeichert. Diese werden jedoch derzeit nicht angezeigt, da wir den User-Speicher ausgehend von der Registrierungsbank „betreten“ haben. Dies bedeutet für Ihr Keyboard, auch nur registrierungsrelevante Daten anzuzeigen. Und das sind in unserem Beispiel derzeit (noch) keine!

Merke: Wundern Sie sich nicht! - Da keine werksseitigen Registrierungen gespeichert sind steht beim Datenmanagement von Registrierungen das Laufwerk „PRESET“ nicht zur Verfügung!

6. Registrierungen

Einzelne Registrierung benennen

Jede Registrierung kann benannt und mit einem kleinen Symbol (Icon) versehen werden.

Drücken Sie den Schalter „8 unten“, „EDIT“. Sie erhalten folgendes Display:

In unserem Beispiel sind alle 8 Speicherplätze belegt. Beim Abspeichern auf den einzelnen Plätzen wurde jeweils der Name „NewRegist“ (Neue Registrierung) vergeben. Alle 8 Plätze zusammen bilden die Registration Bank mit dem Namen „New Bank“ (Neue Bank).



Drücken Sie den Schalter „1 unten“, „NAME“. Es erscheint folgendes Display:

Wählen Sie die Registrierung aus, die Sie benennen möchten. Benutzen Sie dazu die Display-Schalter links und rechts neben dem Display.



Drücken Sie anschliessend „OK“ („7 unten“).

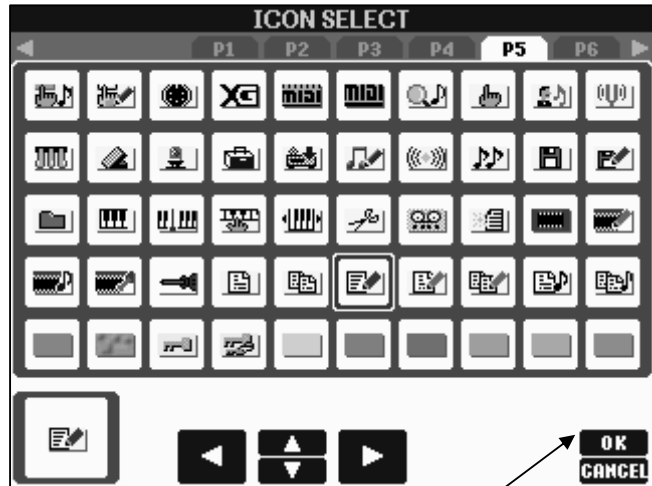


Drücken Sie den Schalter „1 unten“, „ICON“, um ein Symbol auszusuchen: →

Das derzeit gewählte Symbol ist rot umrahmt und wird links unten im Display dargestellt.

Benutzen Sie die Display-Schalter oder die Cursor in der unteren Zeile des Displays, um neue Symbole auszuwählen.

Mit „TAB“ schalten Sie zwischen den insgesamt 6 Seiten um. Bei PSR-S900 stehen 277 Icons zur Wahl. Bei PSR-S700 sind es 246.



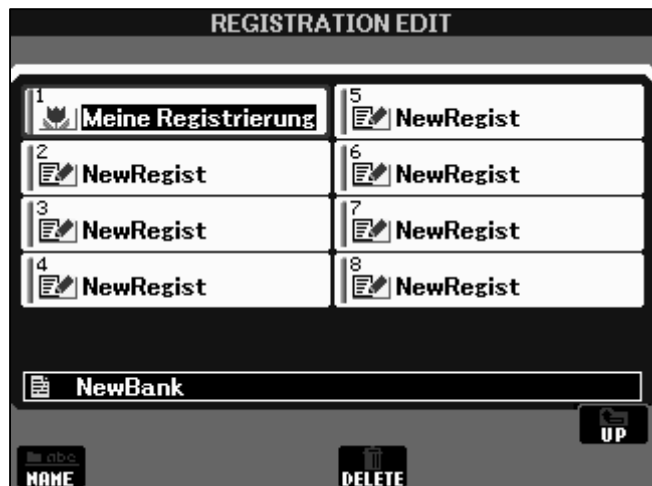
Drücken Sie „OK“, um das umrahmte Symbol (Icon) auszuwählen.



Vergeben Sie nun einen Namen und bestätigen Sie wieder mit „OK“:

Die Registrierung Nummer 1 hat ihr eigenes Symbol und ist benannt mit „Meine Registrierung“.

Verfahren Sie auf die gleiche Weise mit allen anderen Registrierungen.



Verwenden Sie „DELETE“, um einzelne Registrierungen zu löschen.

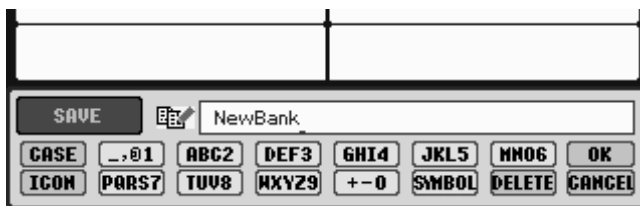
Drücken Sie den Schalter „8 oben“, um „REGISTRATION EDIT“ zu verlassen.

6.3 Registrierungen auf einem der Laufwerke abspeichern

Speicherbank anlegen

Drücken Sie die „REGIST BANK“ Schalter gleichzeitig oder im MAIN-Display den Schalter „J“ rechts neben dem Display.

Drücken Sie den Schalter „6 unten“, („SAVE“) um eine Speicherbank anzulegen. Es erscheint folgendes Display:



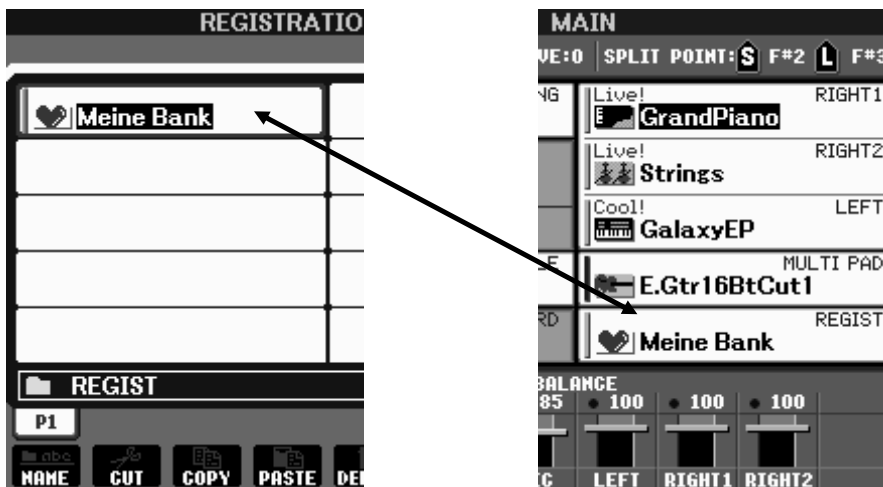
Wählen Sie ein Icon und vergeben Sie einen Namen.

In unserem Beispiel soll die Registrierungsbank „Meine Bank“ heißen.

Bestätigen Sie Ihre Eingabe durch den Schalter „8 oben“ („OK“).

Die Registrierungsbank wird nun im User-Speicher angezeigt:

Drücken Sie „EXIT“, um zum MAIN-Display zurückzugelangen. Unter „REGIST“ wird nun „Meine Bank“ angezeigt.



Die unter „REGIST“ angezeigte Speicherbank bleibt so lange verfügbar, bis sie eine andere Speicherbank laden, einen „Factory Reset“ machen oder die einzelnen Speicherplätze überschreiben. Legen Sie nun nach der gleichen Vorgehensweise weitere Bänke an.

Tipp: Behalten Sie die Übersicht, indem Sie verschiedene Ordner anlegen. Benutzen Sie auch andere Laufwerke, um Daten abzuspeichern. Speichergeräte, die Sie an der USB-to-device-Buchse anschließen haben in der Regel eine höhere Speicherkapazität als das „USER“-Laufwerk.

Tipp: Stellen Sie dem vergebenen Namen eine Nummer vorne an, nach der die Auflistung der Bänke automatisch sortiert wird.

Tipp: Behalten Sie die Übersicht, indem Sie verschiedene Ordner anlegen. Benutzen Sie auch Speichergeräte, die Sie an der USB-to-device-Buchse anschließen. Diese haben in der Regel eine höhere Speicherkapazität als das „USER“-Laufwerk, das vergleichsweise sehr klein ist.

Beispiel:



Das Beispiel zeigt den Inhalt des Ordners mit dem Namen „Mein Ordner“. Dieser befindet sich auf dem Laufwerk „USER“.

Die Registrierungsbanke sind durchnummeriert. Ein Icon unterstützt das schnelle Wiedererkennen.

6.4 Registrierungen wieder aufrufen

Wie wir in den vorigen Abschnitten gesehen haben: Die Registrierungen sind in Bänken zusammengefasst.

Registrierungsbank aufrufen

Drücken Sie die „REGIST BANK“ Schalter gleichzeitig oder im MAIN-Display den Schalter „J“ rechts neben dem Display.

Wählen Sie das gewünschte Laufwerk.

6. Registrierungen



In unserem Beispiel befinden wir uns auf dem USER-Laufwerk.

Wählen Sie mit den Schaltern „A“ bis „J“ die gewünschte Bank aus. Die ausgewählte Bank wird invertiert dargestellt. Die Daten dieser Bank werden nun in den Arbeitsspeicher des PSR-S900 bzw. PSR-S700 kopiert.

+

Tipp: Mit den einzelnen Schaltern („+“ und „-“) können die Registrierungsبانke nacheinander durchgeschaltet werden. Dies funktioniert unabhängig vom aktuell angezeigten Display und immer innerhalb eines Ordners.

Tipp: Rufen Sie ganz bequem die nächste Registrierungsbank auf, während Sie noch eine Registrierung der alten Bank spielen. Erst beim Drücken einer der Registrierungsplätze (Schalter „1 bis 8“) der neuen Bank wird auch die nächste Registrierung geladen. Fließende Übergänge von einer Bank zur nächsten sind damit kein Problem!

Registrierung aufrufen

Drücken Sie die REGISTRATION MEMORY-Schalter, um die einzelnen Registrierungen über das Bedienfeld aufzurufen.

EDIT

Drücken Sie „EDIT“, um die Namen und Symbole der einzelnen Registrierungen der aktuell gewählten Bank darzustellen:



Im REGISTRATION EDIT-Display werden die einzelnen Registrierungen über die Display-Schalter „A bis D“ und „F bis I“ aufgerufen.

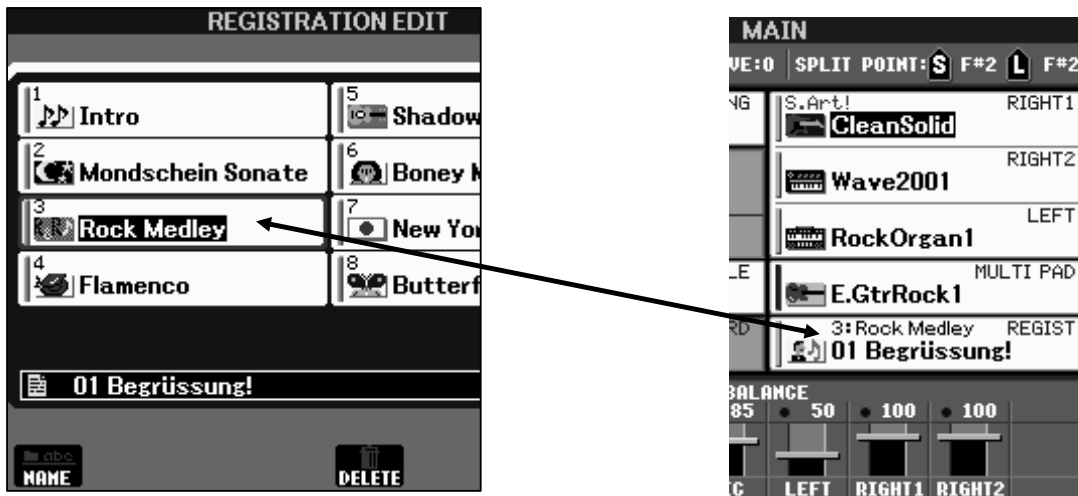
Drücken Sie „UP“ (aufwärts), um zur Darstellung der Registration Bänke zurückzukehren.

Registrierung löschen

Drücken Sie den Schalter „5 unten“, um eine Registrierung zu löschen.

Tip: Drücken Sie „DIRECT ACCESS“ und eine der REGISTRATION MEMORY-Schalter, um jederzeit direkt auf die „REGISTRATION EDIT“-Seite zu springen.

Wenn die Registrierung einer Speicherbank ausgewählt wird, so erscheint der Name der Registrierung im MAIN-Display oberhalb des Banknamens. In unserem Beispiel wählen wir die Registrierung auf Speicherplatz 3, „Rock Medley“, Diese befindet sich auf der Speicherbank mit dem Namen „01 Begrüssung“.



Wie oft sollte man abspeichern?

Speichern sie lieber zu oft als zu selten! Nichts ist schlimmer als ein Datenverlust nach stundenlangem Einstellen.

Achtung: Wenn Sie an einer bereits bestehenden Registrierungsbank auch nur eine Kleinigkeit verändern (z.B. eine einzelne Registrierung ändern, entfernen oder hinzufügen), so müssen Sie anschliessend wieder abspeichern! Sollten Sie dies einmal vergessen, so werden Sie beim Versuch eine neue Bank aufzurufen automatisch daran erinnert:



Drücken Sie „YES“ und speichern Sie die Registration Bank ab.

Drücken Sie „NO“: Die neue Bank wird gewählt, ohne die vorherige zu speichern.

Drücken Sie „CANCEL“, um den Vorgang abzubrechen und auf der aktuell gewählten Registration Bank zu bleiben.

6.5 Die FREEZE-Funktion

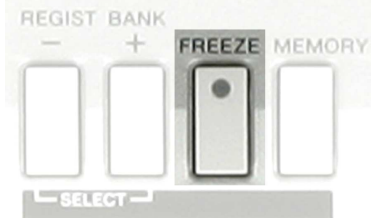
Input-Filter (Eingabe-Filter)

Schon beim Abspeichern Ihrer Einstellungen auf einen Registrierungsplatz konnten Sie entscheiden, welche Daten-Gruppen gespeichert werden sollen und welche nicht:



Recall-Filter (Aufruf-Filter)

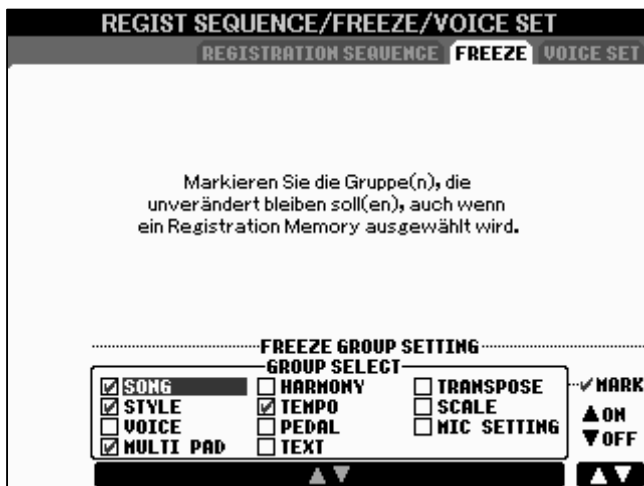
Beim Aufrufen der Registrierungen können Sie dies ebenfalls. In diesem Fall entscheiden Sie, welche der gespeicherten Daten beim Auswählen eines Registrierungsplatzes aufgerufen werden und welche nicht. Diese Aufgabe übernimmt die „FREEZE“-Funktion. („freeze“ bedeutet einfrieren).



Der FREEZE-Schalter befindet sich auf dem Bedienfeld links neben den Registration Memory-Schaltern. In unserem Beispiel ist die Funktion aus. (Die rote Kontroll-Leuchte ist aus!)

Drücken Sie „DIRECT ACCESS“ und den „FREEZE“-Schalter.

Es erscheint folgendes Display:



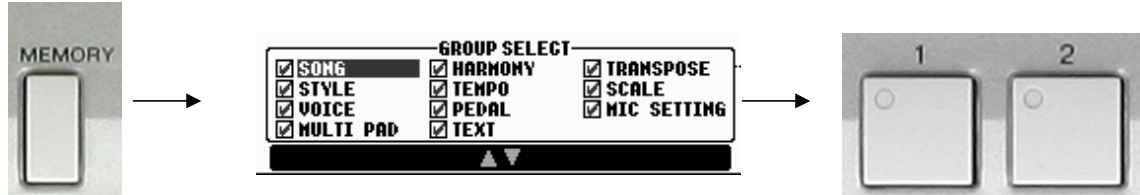
Definieren Sie auf dieser Seite, welche Datengruppe bei eingeschalteter FREEZE-Funktion aufgerufen wird (kein Häkchen) und welche nicht (Häkchen).

Bedenken Sie bitte folgendes:

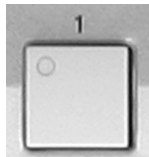
Für eine Datengruppe, die gar nicht abgespeichert wurde, ist „FREEZE“ irrelevant, denn Sie kann ohnehin nicht aufgerufen werden! Einem nackten Mann kann man ja auch nicht in die Tasche greifen! (Von einer nackten Dame ganz zu schweigen!)

An dieser Stelle wird klar: Die Einsatzmöglichkeiten des Input Filters (beim Abspeichern) und des Recall Filters (beim Aufrufen) sind vielfältig.

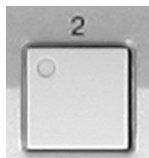
Ein Beispiel (von vielen):



Sie haben beim Abspeichern alle Datengruppen abgespeichert:



Registrierung 1 ruft (unter anderem) folgende Einstellungen auf:
Style: „70's Disco“, aus der DANCE-Kategorie, Tempo 120
Right1: „E-Piano“, Transpose: „0“.

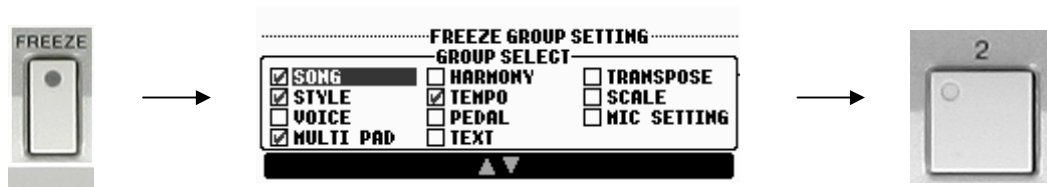


Registrierung 2 ruft (unter anderem) folgende Einstellungen auf:
Style: „Jive“ aus der BALLROOM/PARTY-Kategorie, Tempo 176
Right1: „Brass Section“ (Bläser), Transpose: „+3“.

Beim munteren Spielen mit Ihrer Registrierung 1 gehen Ihnen plötzlich folgende Gedanken durch den Kopf: „Um meinen Disco-Hit noch zu steigern könnte ich jetzt gut die Bläser von Speicherplatz 2 brauchen! – Soll ich sie aufrufen? – Aber nein, das geht ja nicht. Es würde mir ja für meinen Disco-Hit zusätzlich den „falschen“ Style im „falschen“ Tempo aufrufen. Ausserdem habe ich Registrierung 2 um 3 Halbtöne nach oben transponiert. – Mist!“

Frustriert machen Sie eine kurze Pause und blättern in diesem Praxisbuch“. – „Ah, die Lösung: FREEZE!“

Wieder spielen Sie munter mit Ihrer Registrierung 1, als Ihnen erneut diese Gedanken durch den Kopf gehen: „Um meinen Disco-Hit noch zu steigern könnte ich jetzt gut die Bläser von Speicherplatz 2 brauchen! – Soll ich sie aufrufen? – Klar doch! Aber vorher FREEZE einschalten:



6. Registrierungen

Durch Einschalten von FREEZE wurde der Style, dessen Tempo und die Transponierung „eingefroren“. Beim Aufrufen von Registrierung 2 wurden nur die duften Bläser abgeholt.

Denken Sie sich weitere praktische Kombinationen aus Input- und Recall-Filter aus.

Tip: Im Zweifel lieber zu viel abspeichern und später durch „Freeze“ filtern!

6.6 Registrierungen mit dem Fuß umschalten

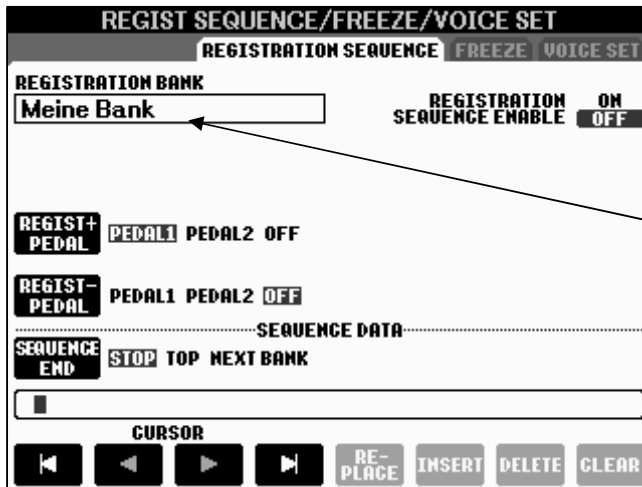
Im allgemeinen Spieleifer hat man nicht immer die Hände frei, um Registrierungen umzuschalten. Legen Sie deshalb Ihre persönliche Registrierungsfolge fest und schalten Sie die Registrierungen mit dem Fuß um.

REGISTRATION SEQUENCE

Auf der Seite „REGISTRATION SEQUENCE“ können sogar ganze Ablaufketten in verschiedenen Reihenfolgen programmiert werden.

Drücken Sie „DIRECT ACCESS“ und einen der Schalter „REGIST. BANK“

Sie sehen folgendes Display:



Drücken Sie Schalter „F“, um die Funktion ein- bzw. auszuschalten.

Die derzeit gewählte Registration Bank sehen Sie links oben im Display.

Definieren Sie unter „REGIST+ PEDAL“, das Pedal, das aufwärts schalten soll. Definieren Sie unter „REGIST- PEDAL“ das Pedal, das abwärts schalten soll.



Vorraussetzung fürs gute Gelingen ist selbstverständlich der Anschluss eines oder mehrerer Fuß-Schalter an den entsprechenden Buchsen auf der Rückseite des Keyboardgehäuses.

Verwenden Sie dafür die Yamaha-Fuß-Pedale FC-4 oder FC-5.



Einmal von 1 – 8

durchschalten!

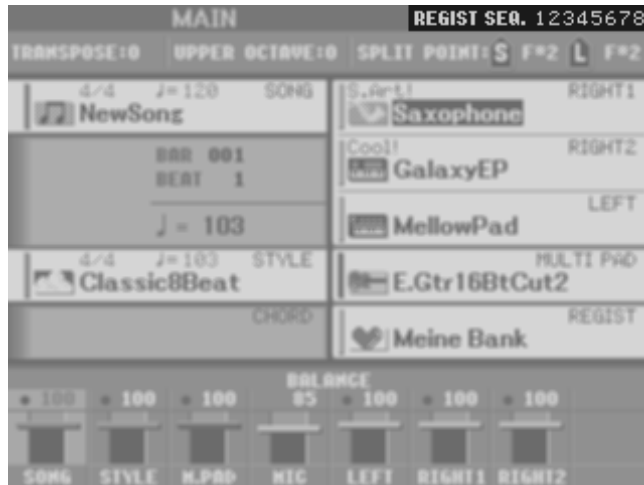
Der An- bzw. Aus-Status der Funktion, sowie die Belegung der Fuß-Pedale wird automatisch im System Setup gespeichert, wenn Sie das Display mit „EXIT“ verlassen.

Wenn unter „SEQUENZ DATA“ nichts eingetragen ist, so wird nach Aufrufen einer Registrierungsbank bei jedem Drücken des Fuß-Pedals „+“ ein Registrierungsplatz aufwärts, bei jedem Drücken des Fuß-Pedals „-“ ein Registrierungsplatz abwärts geschaltet.

Bei eingeschalteter Sequenz-Funktion wird die Sequenz in der obersten Zeile des MAIN-Displays angezeigt.



In unserem Beispiel (keine speziellen Sequenzdaten programmiert) ist die Sequenz fortlaufend von 1 bis 8



Sequenzen programmieren und abspeichern

Auf der Seite „REGISTRATION SEQUENZ“ können Sie unter „SEQUENCE DATA“ Ihre persönliche Reihenfolge (Sequenz) der Registrierungen eingeben.

6. Registrierungen

Beispiel:

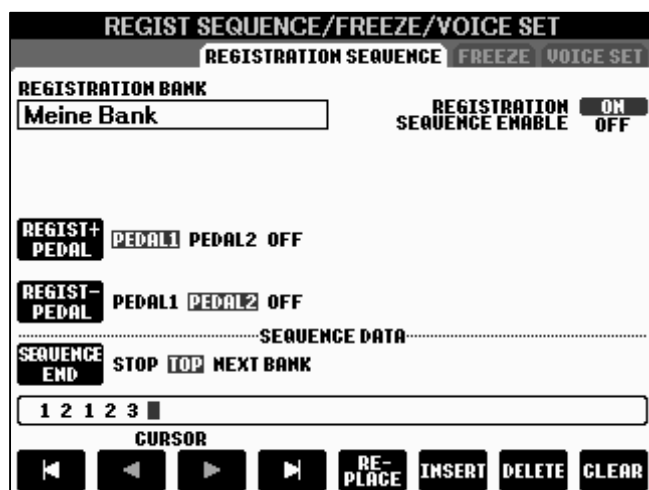
Ihr Lied hat folgenden Ablaufplan:

Strophe 1: Registrierung 1
Refrain1: Registrierung 2
Strophe 2: Registrierung 1
Refrain 2: Registrierung 2
Ende: Registrierung 3

Programmieren Sie Ihre Registrierungs-Sequenz wie folgt:

- 1.) Wählen Sie die erste Registrierung auf dem Bedienfeld.
- 2.) Drücken Sie den Display-Schalter „6 unten“, „INSERT“. Die Zahl eins wird eingetragen.
- 3.) Verfahren Sie auf die gleiche Weise mit den übrigen Registrierungen.

Nach den fünf erforderlichen Eingabeschritten müsste Ihr Display wie folgt aussehen:



Die Position innerhalb der Sequenz wird im Eingabefeld durch den sogenannten Cursor dargestellt. Nach jeder durch „INSERT“ eingefügten Zahl rückt auch er eine Position weiter. Benutzen Sie die Schalter „1“ bis „4“, um den Cursor nach links und rechts zu bewegen.

„REPLACE“ ersetzt die Nummer an der Cursor-Position gegen eine neue.

„DELETE“ löscht die Nummer an der Cursor-Position.

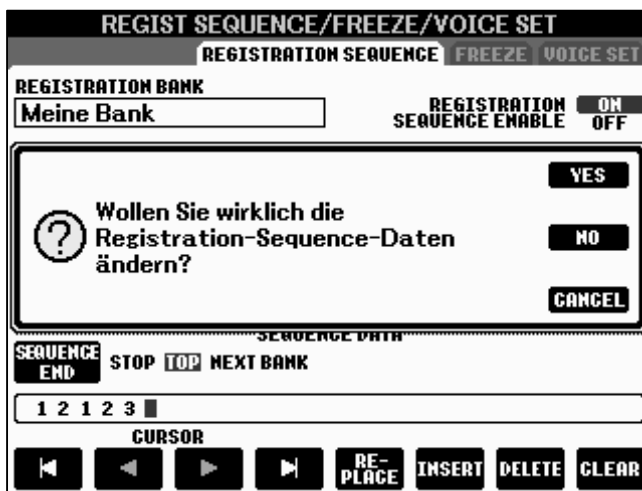
„CLEAR“ löscht sämtliche Nummern der Sequenz.

SEQUENCE END oder „Das Ende vom Lied“

Stellen Sie unter „SEQUENCE END“ ein, was nach einmaligem Durchlaufen der Sequenz weiter geschehen soll:

- „STOP“: Ein weiteres Drücken des Pedals hat keine Auswirkung mehr.
 „TOP“: Die Sequenz startet wieder von vorne.
 „NEXT BANK“: Die Sequenz wechselt automatisch an den Anfang der nächsten Registrierung Bank des gleichen Ordners.

Drücken Sie „EXIT“, um das Display zu verlassen. Es erscheint folgende Frage im Display:



Bestätigen Sie mit „YES“ (Schalter „G“).

Betrachten Sie nun das MAIN-Display:



In der obersten Zeile wird die Sequenz angezeigt. Drücken Sie nun die entsprechenden Fuß-Pedale, um die einzelnen Registrierungen durchzuschalten. Die jeweils gewählte wird in der obersten Reihe des MAIN-Displays rot umrahmt.

Achtung: Die Sequenzdaten („SEQUENZ DATA“) sind Teil der Registrierungsbank und müssen mit der entsprechenden Registration Bank abgespeichert werden!

Info: Im MAIN-Display kann die Sequenz durch Drücken der entsprechenden Fuß-Pedale und der „TAB“-Schalter in der entsprechenden Richtung durchgeschaltet werden.
 In allen anderen Displays funktionieren ausschliesslich die Fuß-Pedale.

7. Spielen mit MIDI-Files (Songs)

Spielt der „Live“? – Hat der ein Band drin? – Das spielt ja alles von ganz alleine!

Tja, das MIDI-File wird Land auf Land ab kontrovers diskutiert. Unverzichtbar ist es in der modernen Musikszene allemal. Die Anwendungsmöglichkeiten sind vielschichtig. Dieses Kapitel befasst sich mit den verschiedenen Einsätzen im Bühnen- wie auch im Wohnzimmer-Betrieb.

MIDI-File = Song, Song = MIDI-File

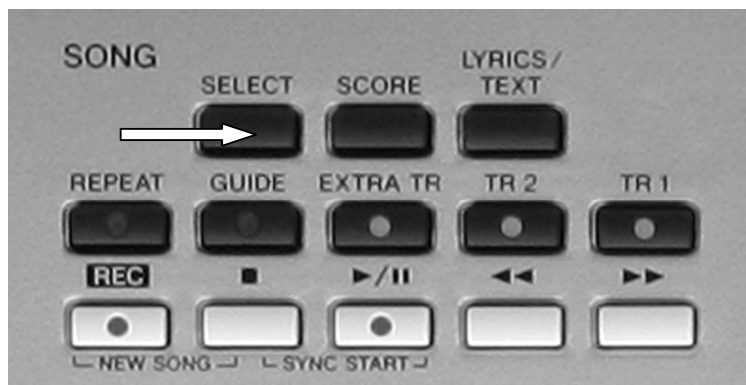
Bei Yamaha-Keyboards werden die MIDI-Files als „Song“ (Lied) bezeichnet.

Wozu MIDI-Files?

Die Vielseitigkeit des PSR-S700 bzw. PSR-S900 besteht gerade darin, sich jeder musikalischen Vorliebe und jedem musikalischen Trend jederzeit anzupassen. Die Geschmäcker sind verschieden und die Hitparaden im Dauerwandel. Software heisst die Lösung: Styles und MIDI-Files können stets aktualisiert werden. Besuchen Sie den Yamaha-Download-Shop im Internet! Werfen Sie auch einen Blick auf das Kapitel „IDC“.

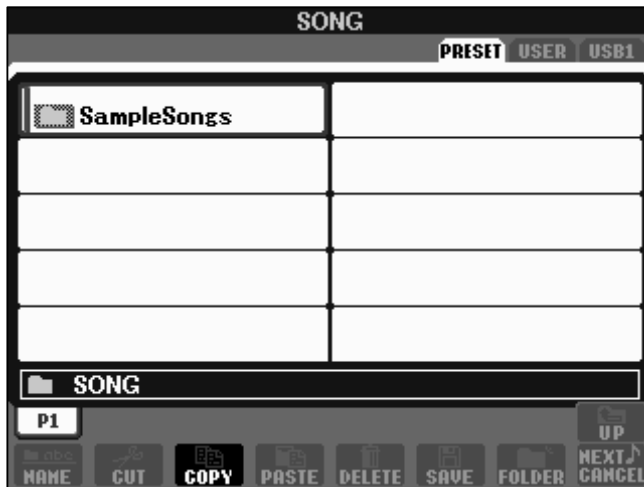
7.1 Einen Song auswählen

Drücken Sie den Schalter „SELECT“ im Bedienfeld „SONG“



Dieser öffnet die Song-Seite:

Das Display zeigt die verschiedenen Laufwerke und die Daten des gewählten Laufwerks. Die einzelnen Laufwerke wechseln Sie mit den Schaltern „TAB“.



Für die ersten „Gehversuche“ im Umgang mit MIDI-Files werden wir die Songs verwenden, die Ihr Keyboard bereits werksseitig mitbringt.

Diese befinden sich auf dem PRESET-Laufwerk im Ordner „SampleSongs“

Wichtig: Die Anzeige der Dateien ist „gefiltert“!

Die SONG-Seite zeigt nicht den kompletten Inhalt eines Laufwerks, sondern ausschließlich die MIDI-Files (SONGS). Nur die Daten des entsprechenden File-Typs werden aufgelistet. Auf der SONG-Seite sind keine Styles, Registrierungen oder andere File-Typen zu sehen, auch wenn das gewählte Laufwerk diese Daten enthalten sollte.

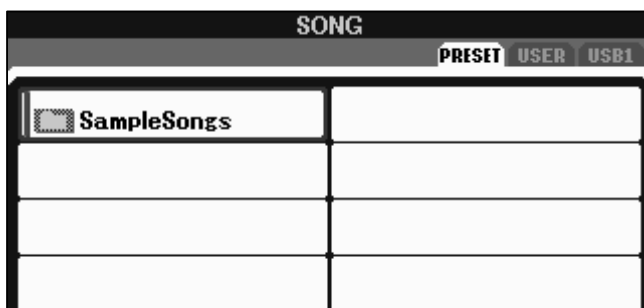
Der Anzeigefilter bewirkt, dass stets nur die Dateien im Display zu sehen sind, die für die aktuelle Funktion in Frage kommen. Das ist bequem und macht die Verwaltung der Files recht übersichtlich. Ein Datenträger ist aber nicht unbedingt „leer“, wenn auf der SONG-Seite keine Datei angezeigt wird. Das bedeutet nur, dass auf diesem Datenträger kein File mit der Endung „.MID“ gespeichert ist.

MIDI-Files, Ordner, Ebenen, Pfade

MIDI-Files können, wie alle anderen File-Typen auch, in Ordnern abgelegt werden. Ordner können wiederum weitere Ordner enthalten.

Einen Ordner öffnen:

Ein Ordner wird einfach dadurch geöffnet, dass man ihn auswählt.



Drücken Sie den entsprechenden Schalter („A“ bis „J“). Das Display zeigt dann den Inhalt dieses Ordners an. Sie „gehen“ in den Ordner hinein, gehen eine Ebene „tiefer“.

In unserem Beispiel gibt es auf der obersten Ebene nur einen Ordner.

Drücken Sie Schalter „A“

7. Spielen mit MIDI-Files (Songs)

Einen Song auswählen:



Die Schalter „A“ bis „J“ wählen einen Song.

Die unteren Schalter „1“ bis „8“ verwalten die Songs:

Benennen (NAME),
verschieben (CUT-PASTE),
kopieren (COPY-PASTE),
löschen (DELETE),
speichern (SAVE), und
Ordner anlegen (NEW).

DATA ENTRY steuert den roten Cursor, ENTER wählt aus.

Eine Ebene nach oben gehen: UP

Wenn der Inhalt eines Ordners angezeigt wird, dann ist der Schalter „UP“ (8 oben) aktiviert. Mit dem Schalter „UP“ gelangt man eine Ebene „nach oben und verlässt den aktuellen Ordner. Wenn das Display bereits die oberste Ebene eines Laufwerks zeigt, dann ist der Schalter „UP“ nicht aktiv.

Hinweis: In den folgenden Beispielen beschäftigen wir uns mit dem Musikstück „Can't Help Falling In Love“. Wählen Sie diesen Song aus.

Im MAIN-Display wird das gewählte Musikstück nun unter „SONG“ angezeigt. Die Taktart ist 4/4 das Tempo 69 (Viertel-Schläge pro Minute).



7.2 SONG CONTROL – Kontrolle über das MIDI-File

Zur Steuerung der Songs besitzt Ihr Keyboard ein eigenes Bedienfeld. Dieses trägt die Bezeichnung „SONG“ und befindet sich links oben auf dem Bedienfeld.

Betrachten wir zunächst die untere Zeile:



Song starten

Drücken Sie den Schalter „PLAY/PAUSE“ (Pfeilspitze nach rechts und zwei Senkrechtstriche), um den Song zu starten. Ein erneutes Drücken des Schalters hält den Song an, um bei einem weiteren Drücken an derselben Stelle weiterzuspielen.

Song stoppen

Drücken Sie den Schalter „STOP“ (Quadrat), um den Song wieder zu stoppen.

SYNC START

Drücken Sie die Schalter „STOP“ und „PLAYPAUSE“ gleichzeitig, so beginnt der Song mit dem ersten Tastendruck auf der Keyboardtastatur.

FF („Fast Forward“ = schnell vorwärts)

Sobald Sie den Schalter „FF“ (zwei Pfeilspitzen nach rechts) drücken erscheint ein kleines Fenster in der Mitte des Displays. Darin sehen Sie die gegenwärtige Song Position, z.B.: „BAR: 24“ (Takt 24). Jeder weitere Druck auf den Schalter springt innerhalb des Songs einen Takt weiter nach vorne.

REW („Rewind“ = schnell rückwärts)

Gleiches gilt für „REW“ (zwei Pfeilspitzen nach links) aber rückwärts.

TEMPO

Benutzen Sie das Schalterpaar „TEMPO“ um das Tempo eines MIDI-Files zu ändern. Beide gleichzeitig gedrückt stellt das ursprüngliche Tempo wieder her. (RESET)

TRANSPOSE

Benutzen Sie das Schalterpaar „TRANSPOSE“, um den Song zu transponieren (Tonhöhe ändern). Bitte lesen Sie hierzu auch das Kapitel 9, Die Transpose-Funktion.

7.3 Text im Display – Beim Singen nie wieder auf der Leitung stehen

Ihr Keyboard kann zwei Arten von Texten im Display darstellen:

1.) Die so genannten „LYRICS“. Dies sind Lyrics-Daten (genannt „Meta Events“) eines MIDI-Files. Diese Textdaten werden synchron zum aktuell gespielten Song (MIDI-File) dargestellt. Einfach ausgedrückt: Kein Song → Kein Text! Songs bei denen keine Lyrics programmiert sind können selbstverständlich auch keine anzeigen! - Also, mit den meisten „0-8-15-Internet-Kunstwerken“ ist da nichts zu holen! – Seriöse Software-Anbieter liefern Ihre MIDI-Files stets mit Lyrics- und sogar Akkord-Daten.

2.) Einfache Text-Dateien (mit der Erweiterung .TXT)

7. Spielen mit MIDI-Files (Songs)



Der Schalter „LYRICS / TEXT“ ruft die entsprechenden Seiten auf:

Achten Sie stets auf die Überschrift des Displays: „TEXT“ oder „LYRICS“. Das Schalterpaar „1“ schaltet zwischen den beiden möglichen Displays hin und her:

7.3.1 Lyrics eines Songs (MIDI-Files)

Achtung: Lyrics werden selbstverständlich nur angezeigt, wenn das MIDI-File die entsprechenden Informationen gespeichert hat.

Vor dem Start des MIDI-Files und ganz am Anfang des Songs werden einige Angaben zum Original gegeben: Musiktitel, Komponist, Texter etc. Außerdem verewigt sich an dieser Stelle auch der Softwareproduzent. In unserem Fall ist dies selbstverständlich die Yamaha Corporation!



Anschliessend erscheinen die Lyrics:



In diesem Beispiel zeigt das Display nun die Lyrics unseres Preset-Songs:

Wenn der Song spielt, so wird jeweils die zu singende Wortsilbe andersfarbig hinterlegt.

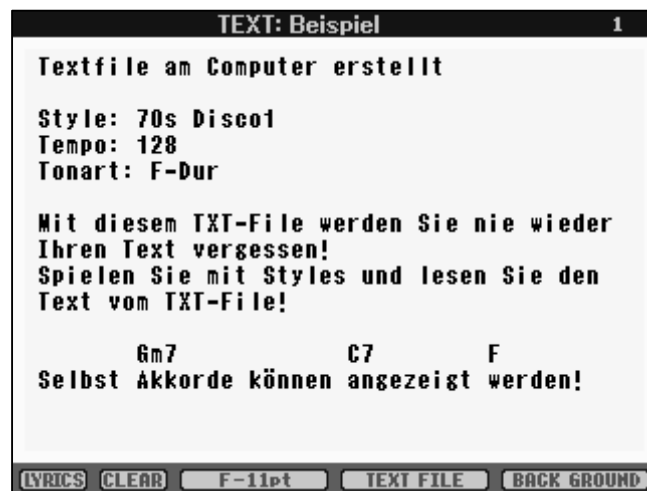
Ihrem Karaoke-Auftritt steht also nichts mehr im Wege.

Yamahas XF Standard

Yamahas XF-Standard sorgt dafür, dass auch Akkordsymbole als sogenannte „XF META EVENTS“ dargestellt werden.

7.3.2 Text-Dateien

Diese am Computer erstellten Textdateien müssen mit der Extension „.txt“ gespeichert werden. Die maximal zulässige Größe einer Datei ist 60KB.



Mit den „TAB“-Schaltern blättern Sie die Seiten der TEXT-Datei um. In diesem Beispiel sehen wir die Seite „1“. Sie ist gleichzeitig die einzige Seite in dieser Ansicht.

Drücken Sie die Pfeil-Schalter „5 oder 6“, um die Laufwerke aufzurufen. Wählen Sie über die TAB-Schalter zuerst ein Laufwerk und dann die zu ladende Text-Datei.

Merke: Text-Files werden stets am Computer erstellt!

Tipps: Verwenden Sie zur Anzeige von Songtexten mit Akkord-Namen nicht-proportionale Schriftarten („FIXED“) Verwenden Sie zur Anzeige von Songtexten ohne Akkord-Namen proportionale Schriftarten („PROPORTIONAL“). Die Wahl erfolgt über die Pfeil-Schalter „3 oder 4“.

Rufen Sie Text-Dateien über das Registration-Memory auf. Setzen Sie hierfür beim Abspeichern einer Registrierung ein Häkchen bei „TEXT“, um die Text-Datei mit der Registrierung zu verknüpfen.

Schalten Sie Lyrics-, Score-, und Text-Seiten mit dem Fuß-Pedal um! So geht's: „DIRECT ACCESS“ drücken → Fuß-Pedal drücken → Über Die Schalter „1 oben“ und „1 unten“ die gewünschte Funktion (z.B. „TEXT PAGE +“) wählen → Fertig!

7. Spielen mit MIDI-Files (Songs)

Merke: „LYRICS“ → Nur in Verbindung mit einem Song (MIDI-File) einsetzbar!
„TEXT“ → Unabhängig von Song (MIDI-File) einsetzbar!

TEXT-Dateien sind damit ideal geeignet, um sie auch in Verbindung mit einem Style zu gebrauchen. Der Leitzordner mit Texten gehört damit schon bald der Vergangenheit an. Und noch ein...

Tip: Verwenden Sie Text-Dateien auch als Spickzettel für Programmabläufe und ähnliches.

Background

Drücken Sie den Schalter „7“ oder „8“, „BACKGROUND“, um einen anderen Hintergrund (Background) für die „LYRICS/TEXT“-Seite zu wählen.

“...und jetzt allllleeeee...!”



Lassen Sie andere teilhaben an Ihrem Sangesglück: Schliessen Sie Ihr PSR-S900 an einen Fernseher an! Was Sie dazu brauchen? –Ein Video- Kabel mit RCA-Stecker und einen Fernseher oder Videobildschirm!

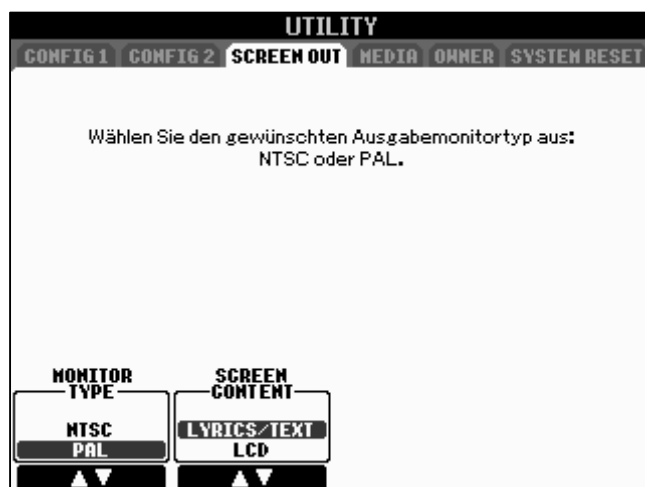
Der Video-Ausgang befindet sich auf der Rückseite des PSR-S900. PSR-S700 hat keinen Video-Ausgang!

Video-Out einstellen

Drücken Sie den Schalter „FUNCTION“ rechts neben dem Display.

Drücken Sie Schalter „J“, „UTILITY“.

Wählen Sie durch Drücken der Schalter „TAB“ die Seite „SCREEN OUT“



Stellen Sie unter „MONITOR TYPE“ den Standard Ihres Fernsehgerätes ein. Hierzulande ist dies „PAL“

Wählen Sie unter „SCREEN CONTENT“ (Bildschirm Inhalt), ob Sie das aktuell gewählte Display ausgeben möchten („LCD“) oder ob Sie, unabhängig vom aktuell gewählten Display, immer die Songtexte ausgeben möchten („LYRICS“). Letzteres ist für Karaoke geradezu die Pflichteinstellung.

Tipp: Man hat schon von Familienfesten gehört, bei denen einen kleiner Fernseher als „Spezial-Equipment“ aufgebaut war. Bis jeder Gast „einen zum besten gegeben hat“ ist die Stimmung auf dem Höhepunkt.

7.4 Score – Noten plus Dirigent

Drücken Sie den Schalter „Score“, um die Noten eines MIDI-Files darzustellen.

TEMPO J=69 SCORE: Can't Help Falling In~ PAGE 1/9

D A D

INTRODUCTION

D F#m Bm Bm/A

Wise men say only

LEFT OFF RIGHT ON CHORD ON LYRICS ON NOTE OFF COLOR OFF SIZE SMALL SET UP

In der unteren Zeile können Sie bestimmte Darstellungsformate wählen:

„CHORD“: Schalten Sie die Akkorde an („ON“) bzw. aus („OFF“).

„LYRICS“: Schalten Sie den Text an („ON“) bzw. aus („OFF“).

„NOTE“: Schalten Sie die Notennamen an („ON“) bzw. aus („OFF“).

„COLOR“: Schalten Sie die Notenfarbe an („ON“) bzw. aus („OFF“), (Nur PSR-S900)

„SIZE“: Stellen Sie die für Sie geeignete Größe der Notendarstellung ein. Zwei Größen stehen zur Wahl: „SMALL“ (klein), „LARGE“ (groß)

Der Dirigent

Ein kleiner roter Ball hüpfert bei laufendem Song im Rhythmus auf der entsprechenden Zählzeit.

Drücken Sie den Schalter „8 oben oder unten“, um das „SET UP“ der Notendarstellung aufzurufen:

LEFT CH	RIGHT CH	KEY SIGNATURE	QUANTIZE	NOTE NAME
AUTO	11	E♭/Cm(b*3)	1/3	A.B.C
1	12	B♭/Gm(b*2)	1/4	Fixed DO
2	13	F/Dm(b*1)	1/2	Movable DO
3	14	C/Am	1/3	
4	15	G/Em(#*1)		
5	16	D/Bm(#*2)		

OK CANCEL

Drücken Sie „OK“ (8 oben) um die Einstellungen zu übernehmen. Drücken Sie „CANCEL“, um die Einstellungen nicht zu übernehmen.

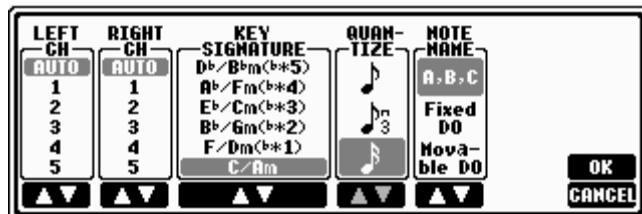
Ihr Keyboard kann maximal zwei Notensysteme darstellen. Die Notensysteme beziehen ihre Information aus den einzelnen MIDI-Kanälen. Stellen Sie unter „RIGHT CH“ den Kanal ein, dessen Noten bei der Darstellung beider Systeme im oberen System dargestellt werden soll. Stellen Sie unter „LEFT CH“ den Kanal ein, dessen Noten bei der Darstellung beider Systeme im unteren System dargestellt werden soll. In unserem Beispiel ist die Einstellung bei beiden Kanälen „AUTO“, Ihr PSR stellt automatisch die entsprechenden Systeme dar.

7. Spielen mit MIDI-Files (Songs)

Benutzen Sie auf der „SCORE“-Seite das Schalterpaar „2“, um die Darstellung des „RIGHT“-Kanals ein- bzw. auszuschalten.

Benutzen Sie das Schalterpaar „1“, um die Darstellung des „LEFT“-Kanals ein- bzw. auszuschalten.

Tipp: Bevor Sie wieder einmal stundenlang versuchen ein bestimmtes Piano-Solo rauszuhören: Kanal des Solos unter Set up einstellen, Noten darstellen, abspielen, Applaus ernten, fertig!

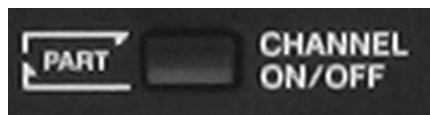


Stellen Sie unter „KEY SIGNATURE“ die Darstellungstonart ein.

„QUANTIZE“ quantisiert die darzustellenden Noten. In unserem Beispiel ist der kleinste darstellbare Wert eine 1/16-Note bzw. Pause.

Stellen Sie unter „NOTE NAME“ die gewünschten Notennamen ein. Diese werden dargestellt, wenn Sie auf der Lyric-Seite „NOTE“ auf „ON“ stellen. Sie haben die Wahl zwischen „A,B,C“ (Notennamen als Buchstaben: C, D, E, F, G, A, B), „Fixed DO“ (C=DO, D=RE, E=MI, F=FA, G=SOL, A=LA, H=SI) und „Movable DO“ (abhängig von eingestellter Tonart: 1. Stufe=DO, 2. Stufe=RE usw.)

7.5 Songspuren ein- und ausschalten



Drücken Sie den Schalter „CHANNEL ON/OFF“ links neben dem Display:

Durch mehrmaliges Drücken werden im Wechsel jeweils die 8 Parts des aktuell gewählten Styles



oder die 16 Spuren des aktuell gewählten Songs dargestellt:



In nahezu jedem Display können die Parts bzw. Kanäle unten „eingebledet“ werden. Benutzen Sie die Schalterpaare „1“ bis „8“, um Spuren an- („ON“) bzw. auszuschalten („OFF“).

Die Spuren (engl. Tracks) „1 und 2“ können durch Drücken der Schalter „TR1“ und „TR2“ im Bedienfeld „SONG“ direkt ein- und ausgeschaltet werden. Der Schalter „EXTRA TR“ schaltet alle anderen Spuren („3 bis 16“) gleichzeitig an bzw. aus.

Solo

Sobald Sie im „CHANNEL ON/OFF“-Display einen Schalter etwas länger gedrückt halten, wird die entsprechende Spur Solo geschaltet.



7.6 Die richtige Ordnung – Überblick behalten

Der „Gelegenheits-MIDI-Filer“ wird sich sicherlich damit begnügen, ab und zu einmal ein Diskettlein einzusetzen, das er, sein Vorgängerkeyboard hatte noch ein Diskettenlaufwerk, brav in den Diskettenschacht einführt, den Song abspielt und das niedliche Datenträgerchen dann anschliessend wieder entfernt. Liebevoll packt er es, zu seinen anderen drei Disketten, in eine kleine Plastikbox, die neulich beim Discounter um die Ecke im Angebot war. Das Bäcklein verschwindet anschließend wieder diskret im Wohnzimmerschrank und die Welt ist für diesen freundlichen Menschen, zumindest seine musikalische Passion betreffend, in bester Ordnung.

Das andere Szenarium...

Der „König der MIDI-Files“ (oder ist es gar eine „Königin“?) verweist stolz auf seine Sammlung von 7869 Exemplaren. Geht man davon aus, dass dieser Datenmonarch seine hübsche Sammlung auf Disketten pflegt, so drängt sich einem unweigerlich folgende Rechnung auf:

Auf eine HD-Diskette passen, über den Daumen, 20 MIDI-Files mittlerer Länge. Euer Hochwohl Durchlaucht benötigen also etwas mehr als 393 Disketten. Eine Diskette hat eine Dicke von 3 mm. Der Berg, der sich, quasi als Burgturm, neben dem Keyboard aufbaut ist knapp 1,18 hoch. Das alleine ist schon schlimm genug. Beim ersten amtlichen Boogie Woogie jedoch, wenn das blaue Blut zu kochen beginnt, liegt die Einsturzgefahr bei etwa 100%. – **Halt!** Das will man nicht!

Eine anderes Speichermedium muss her!

Die Rede ist von einem USB-kompatiblen Speichergerät, wie etwa einem USB-Stick oder einer USB-Festplatte.

Kaufen! – Anschließen! – Daten drauf packen!

Wir sprechen ab jetzt über GIGA-Größen. Ein Diskettenturm verschwindet auf einer externen USB-Festplatte oder einem entsprechend großen USB-Stick wie ein Tischtennisball im Olympiastadion. Aber:

Ordnung muss sein!

7869 MIDI-Files an einem Stück wären wenig praktikabel (ganz abgesehen davon, dass Ihr Keyboard pro Ordner nur 250 auflisten kann).

Themen-Ordner anlegen

Legen Sie für bestimmte musikalische Themen oder Genres verschiedene Ordner an. Bedenken Sie, dass ein Ordner wieder einen Ordner enthalten kann usw. Ein typisches Beispiel:

Ein Ordner heisst: „Weihnachten“. Im Ordner „Weihnachten“ sind weitere Ordner, die da heissen: „Pop-Songs“, „Deutsche Lieder“ und „Instrumentals“.

Ihre Struktur auf Ihrem Speichermedium könnte etwa so aussehen:



7.7 REPEAT und GUIDE – Übung macht den Meister

REPEAT



Drücken Sie den Schalter „REPEAT“ zweimal, um zwei Punkte zu markieren innerhalb derer sich der Song stets wiederholt. Diese Funktion ähnelt der „A-B-Repeat-Funktion“, die man auch von CD-Playern kennt und ist ein nützliches Werkzeug, um schwierige Passagen eines Musikstückes durch permanentes Wiederholen einzuüben. Ein weiteres Drücken des „REPEAT“-Schalters schaltet die Funktion wieder aus.

Aber auch das Üben will gelernt sein. Meistens „rennt“ einem der Takt davon und man selbst galoppiert mehr schlecht als recht hinterher. Die „Guide“-Funktion hilft und macht das Üben zum puren Spaß:

Haben Sie Lust auf eine Übungsstunde? – Na dann los:



Drücken Sie den Schalter „GUIDE“ im Bedienfeld „SONG“.
(Rotes LED leuchtet!)

Drücken Sie den Schalter „SCORE“, um auf die Notendarstellung umzuschalten. Starten Sie „Can't Help Falling In Love“.

...STOPPI!

Wise men say only

Beobachten Sie den roten Ball. Bei der ersten Melodienote stoppt der Song. Die erste zu spielende Note ist D. Erst wenn Sie genau *diese* Note auf der Keyboardtastatur gespielt haben, spielt der Song weiter. Die nächste Note ist A. Spielen Sie diese Note, um weiterzukommen! Probieren Sie auf diese Art das ganze Stück!

Die Guide-Modi

Drücken Sie DIRECT ACCESS und den Schalter „GUIDE“, um dieses Display zu sehen.

„GUIDE“ führt Sie in 4 möglichen Modi durch Ihre musikalischen Übungen.

Drücken Sie die Schalter „A“ und „B“, um die einzelnen Modi durchzuschalten.

Der jeweils gewählte Modus wird im oberen Teil des Displays erklärt.

Für die Gesangsübungen muss ein Mikrophon angeschlossen sein.

SONG SETTING

Follow Lights

- Any Key
- Karao-Key
- Vocal CueTIME

GUIDE MODE

Die Song-Wiedergabe pausiert und wartet darauf, daß Sie die richtige Note spielen. Die Wiedergabe wird bei gespielter richtiger Note fortgesetzt.

OFF SINGLE ALL RANDOM **REPEAT MODE**

ON OFF PHRASE MARK REPEAT

.....CHANNEL SETTING.....

TRACK2	TRACK1	AUTO CH SET
OFF	OFF	ON
1	1	OFF
2	2	

LYRICS LANGUAGE: AUTO, INTERNATIONAL, JAPANESE

QUICK START: ON, OFF

P.A.T.: ON, OFF

7.8 SONG SETTING

Auf der Seite „SONG SETTING“ finden sich, ausser den Guide-Modi, noch weitere nützliche Funktionen:

Wiederholungs-Funktionen

Unter „REPEAT MODE“ wählen Sie einen von 4 Wiederholungs-Modi:

„OFF“: Keine Wiederholung

„SINGLE“: Wiederholt den ausgewählten Song mehrfach.

„ALL“: Wiederholt alle Songs eines Ordners.

„RANDOM“: Wiederholt alle Songs eines Ordners in zufälliger Reihenfolge.

„PHRASE MARK REPEAT“: Eine „PHRASE MARK“ ist ein bestimmtes (vorprogrammiertes Event), das einen bestimmten Abschnitt auf dem Song definiert. Die aktivierte Funktion „PHRASE MARK REPEAT“ wiederholt dann diesen Abschnitt. Bei „Can't Help Falling In Love“ ist kein solche Event programmiert, weshalb sich unter „PHRASE MARK REPEAT“ auch nicht einstellen lässt.

QUICK START

Stellen Sie „QUICK START“ (schneller Start) auf „ON“: Sobald Sie einen Song starten beginnt dieser sofort mit der ersten hörbaren Note. Sämtliche anderen Daten, die vor der ersten Note stehen, nicht hörbar aber dennoch ungemein wichtig sind, werden mit der schnellstmöglichen Geschwindigkeit gelesen.

Tip: „QUICK START“ immer auf „ON“. Starten Sie Ihre Songs „auf den Punkt“ mit „SYNC START“ im SONG CONTROL-Bedienfeld.

Songtextdaten deutsch oder japanisch?

Die meisten seriös programmierten MIDI-Files enthalten eine Information darüber, in welcher Sprache der Text auf dem MIDI-File programmiert ist. Stellen Sie deshalb unter „LYRICS LANGUAGE“ auf „AUTO“. In anderen Fällen wählen Sie für die Regeln der japanischen Sprache („JAPANESE“), für westliche Sprachen („INTERNATIONAL“)

MIDI-Kanäle

„AUTO CH SET“ sollte auf „ON“ stehen. Somit werden automatisch die richtigen Kanäle gewählt, die den Parts „LEFT“ und „RIGHT“ auf der Lyric-Seite zugeordnet sind. (Vorausgesetzt, diese Information ist auf dem MIDI-File gespeichert.) Wenn hier „OFF“ (aus) eingestellt ist, so können Sie den Kanal für LEFT unter „LEFT CH“, den Kanal für RIGHT unter „RIGHT CH“ einstellen. „HARMONY“ bestimmt den MIDI-Kanal, dessen Notenevents für die Anwendung von Vocal Harmony benötigt werden.

„With a little help from my...“ - Performance Assistant

Drücken Sie die Schalter „8 oben bzw. unten“, um den Performance Assistant („P.A.T.“ – kurz für „Performance Assistant Technology“) ein- bzw. auszuschalten.

Schalten Sie die Funktion ein und starten Sie den Song „Can't Help Falling In Love“.

Spielen Sie irgendwelche Tasten auf der Keyboardtastatur. Sie werden feststellen, dass Sie stets „richtig“ spielen. Der Performance Assistant „biegt“ nämlich jede „falsche“ Note auf die nächst mögliche „richtige“ um. Was nun „richtig“ und was „falsch“ ist wird definiert durch die Akkordinformation des Songs.

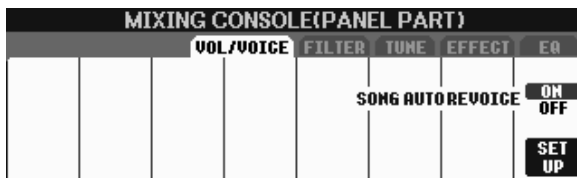
Merke: P.A.T. funktioniert nur, wenn der Song Akkordinformationen enthält!

7.9 SONG AUTO REVOICE

Benutzen Sie „SONG AUTO REVOICE“, um die auf einem (vielleicht älteren) MIDI-File programmierten Voices gegen die bestmöglichen Ihres Keyboards zu ersetzen. Genauer gesagt passiert dann folgendes: Das MIDI-File ist gerade im Begriff die „Normal-GM-Trompete“ aufzurufen, da sagt Ihr Keyboard: „Hey, ich geb’ Dir besser mal die „Sweet Trumpet“!“

Drücken Sie „DIRECT ACCESS“ und den Schalter „MIXING CONSOLE“ links neben dem Display.

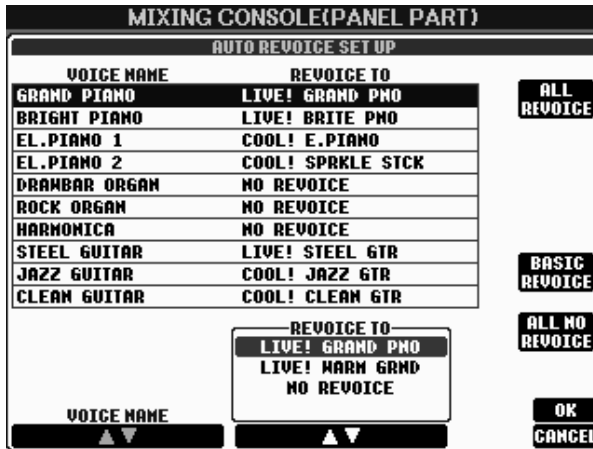
Es erscheint die erste Seite der MIXING CONSOLE:



Stellen Sie „SONG AUTO REVOICE“ auf „ON“, um die Funktion einzuschalten. (Schalter „F“)

Das SONG AUTO REVOICE-SET UP

Drücken Sie den Schalter „G“, „SET UP“. Es erscheint folgendes Display:



Die Liste zeigt links den Voice-Namen („VOICE NAME“) des MIDI-Files und rechts den Voice-Namen, gegen den die Voice ausgetauscht werden soll („REVOICE TO“).

Mit dem „VOICE NAME“-Cursor wählen Sie die einzelnen Zeilen der Liste an.

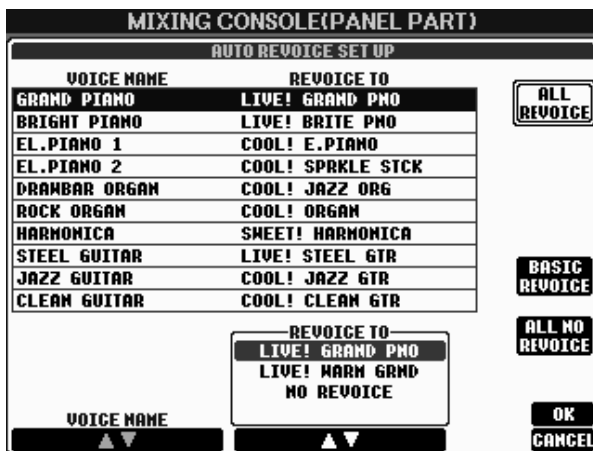
Mit dem „REVOICE TO“-Cursor wählen Sie die möglichen Voices Ihres Keyboards oder „NO REVOICE“, also kein Austausch.

Drücken Sie „ALL REVOICE“, um mit einem Mal alle möglichen Sounds des MIDI-Files zu „revoicen“:

„BASIC REVOICE“ tauscht nur die wichtigsten Voices.

„ALL NO REVOICE“: Kein Austausch der Voices.

Drücken Sie „OK“ („8 oben“), um die Seite zu verlassen und die Einstellung zu übernehmen. Drücken Sie „CANCEL“ („8 unten“), um die Seite zu verlassen und die Einstellungen nicht zu übernehmen.



7. Spielen mit MIDI-Files (Songs)

Info: Der „SONG AUTO REVOICE“-Status („ON“ oder „OFF“), sowie die Einstellungen des „SONG AUTO REVOICE“-Set Ups werden im System Set Up gespeichert.

7.10 Song und Style gleichzeitig spielen

In diesem Abschnitt werden wir „Can't Help Falling In Love“ mal ein wenig tanzbar machen. Im Zeitalter des „Titel-Covers“ (Neuaufnahmen oder Nachspielen „älterer“ Lieder) ist das ja schliesslich erlaubt.

Wählen Sie den Song „Annie Laurie“.

Wählen Sie den Style „NewHipHop“ aus der „DANCE“-Kategorie

Drücken Sie Im SONG-Bedienfeld „SYNC START“

Schalten Sie „ACMP“ ein und starten Sie den Style.

Der Style wird nun durch den Song gesteuert (Tempo, Akkordwechsel etc.)

Tip: Schalten Sie als Übung Track 7 (das Begleitpiano) des Songs aus und drehen Sie das Tempo ein wenig höher. – Sie haben ein völlig neues Lied. Auch als Reggae macht der Titel eine gute Figur!...

Tip: „Motzen“ Sie alte MIDI-Files durch Verwendung neuer (vor allem DANCE-) Styles richtig duftig auf!

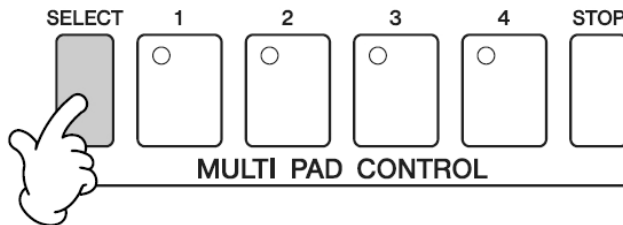
7.11 Einen Song aufnehmen

- 1.) Registrieren Sie Ihr Keyboard für den aufzunehmenden Song
- 2.) Drücken Sie die Schalter „REC“ und „STOP“ gleichzeitig („NEW SONG“)
- 3.) Drücken Sie „REC“. Die LEDs bei „REC“ und „PLAY/PAUSE“ blinken
- 4.) Starten Sie durch Drücken des Schalters „START/STOP“ oder durch „SYNC START“ m Bedienfeld „STYLE CONTROL“.
- 5.) Spielen Sie Ihr Lied ein.
- 6.) Drücken Sie „STOP“, um die Aufnahme zu beenden.
- 7.) Drücken Sie „PLAY/PAUSE“, um den soeben aufgenommenen Song anzuhören.
- 8.) Abspeichern auf einem der beschreibbaren Laufwerke nicht vergessen: „SELECT“ (Bedienfeld „SONG“) → beschreibbares Laufwerk wählen → „6 unten“, („SAVE“) → Name vergeben → „8 oben“, „OK“ → FERTIG!

8. Multi Pad: Drück mich!

Mit den Multi Pads steht ein kleiner aber feiner Extra-Sequencer zur Verfügung, der sehr vielseitig eingesetzt werden kann. Die Auswahl der Preset-Multi-Pads umfasst bei PSR-S900 95 Bänke (bei PSR-S700 80 Bänke) mit je vier Phrasen.

Die Multi-Pads werden mit diesen Schaltern gesteuert:



Mit „SELECT“ holen Sie die Liste der MULTI PADS ins Display:

Drücken Sie einfach auf ein Pad (1 bis 4) um die Phrase zu starten. Bis zu vier Phrasen können gleichzeitig ablaufen. Drücken Sie STOP, um die Wiedergabe aller Pads zu beenden. Halten Sie STOP gedrückt und beenden Sie die Wiedergabe eines einzelnen Pads mit dem entsprechenden Pad-Schalter.

Drücken Sie auf ein Pad, um die Wiedergabe zu beenden und das gleiche Pad sofort erneut von vorne zu starten.

8.1 REPEAT und CHORD MATCH

Bei den Phrasen gibt es zwei verschiedene Spielarten: REPEAT ON oder OFF

1. REPEAT OFF oder One-Shot: Die Phrase läuft ab – und Schluss! Das ist sinnvoll, wenn die Pads als Drum-Pads verwendet werden, oder wenn eine Figur nur ein einziges mal „abgefeuert“ werden soll.
2. REPEAT ON oder Loop: Die Phrase läuft ab und wird automatisch wiederholt: Drum-Loops und Gitarren-Riffs sind so aufgebaut.

Besonderheit von REPEAT ON

Bei gestoppter Begleitautomatik startet die Wiedergabe sofort. Die Wiederholung erfolgt ohne Rücksicht auf „ganze Takte“ gleich nach dem Ende der Phrase.

Aber bei laufender Begleitautomatik passiert folgendes:

Wenn das Pad vor dem letzten Schlag des Taktes gedrückt wird, dann startet die Wiedergabe zwar sofort. Aber die Wiederholung, der „Loop“, setzt erst wieder auf den nächsten ganzen Takt ein. Dadurch kann sich eine kurze Pause zwischen dem Ende der Phrase und der ersten Wiederholung ergeben. Das Pad synchronisiert sich nach der ersten Wiederholung automatisch mit dem nächsten Taktbeginn.

Tipp: Starten Sie ein REPEAT-ON-Pad (ein Pad, welches „loopt“) erst auf die Zählzeit „4-und“ – also kurz vor dem nächsten Takt. Die Wiedergabe setzt dann genau mit Beginn des nächsten Taktes ein.

8. Multi Pad

Der interne Parameter CHORD MATCH bestimmt, ob sich die MP-Phrase harmonisch dem aktuellen Akkord anpasst.

1. CHORD MATCH ON: Harmonische Phrasen, Akkorde oder Arpeggien können zusammen mit der Begleitautomatik als Extra-Spur eingesetzt werden.

Beispiele: Alle Bänke der ersten 3 Seiten, wie z.B. „E.Gtr16BtCut1“ spielen mit CHORD MATCH ON.

CHORD MATCH OFF: Melodische Phrasen und Jingles, die selbst verschiedene Harmonien enthalten, werden unverändert abgespielt. Wenn eine Phrase ein Drum-Kit benutzt, dann findet kein CHORD MATCH statt – selbst wenn der Parameter auf ON steht.

Die Parameter REPEAT und CHORD MATCH werden innerhalb des MULTI PAD CREATORS eingestellt.

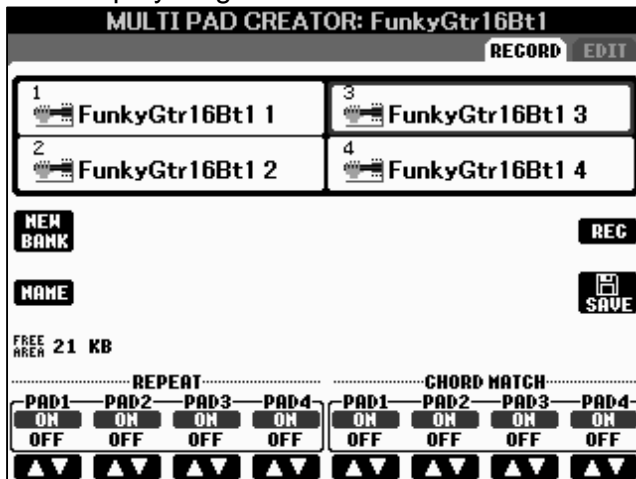
Öffnen Sie den MULTI PAD CREATOR wie folgt:

8.2 Der MULTI PAD CREATOR – eigene Pads!

Wählen Sie zuerst die MP-Bank, die Sie bearbeiten möchten (in diesem Beispiel die Preset MULTI PAD BANK „FunkyGtr16Bt1“).

Drücken Sie dann den Schalter DIGITAL RECORDING und wählen Sie den dritten Eintrag: MULTI PAD CREATOR

Das Display zeigt dann diese Seite:



Hier ist zu sehen, dass alle 4 Pads „loopen“ (REPEAT ON), und dass sich alle 4 Pads automatisch dem Akkord anpassen (CHORD MATCH ON).

Probieren Sie aus, was passiert, wenn Sie CHORD MATCH auf OFF stellen!

Nach jeder Veränderung muss die MP-Bank gespeichert werden – andernfalls werden die neuen Einstellungen bei der Wahl einer anderen MP-Bank verworfen.

Aufnahme einer MULTI PAD Phrase:

Wählen Sie zuerst eine Voice aus. Die MULTI PADS können den Hall (REVERB) und den Chorus-Effekt verwenden – aber keinen der anderen DSPs. Achten Sie also darauf, dass etwa eine verzerrte Gitarre im MULTI PAD ohne den Distortion-Effekt wiedergegeben wird. Wenn eine Voice, wie etwa das „GrandPiano“ den DSP-Effekt als Hall benutzt, den REVERB-Effekt aber gar nicht einsetzt, dann wird das PAD vollkommen „trocken“. Regeln Sie in diesem Fall den REVERB-Anteil hoch, damit das Pad auch mit Hall-Effekt versehen wird.

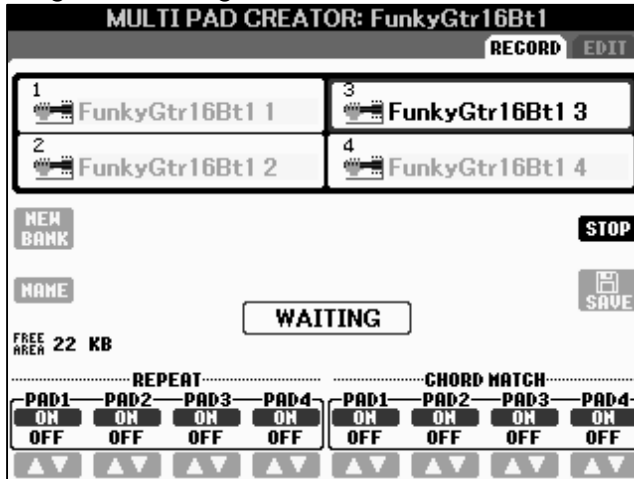
Achtung: Aufnahme!

Stellen Sie das gewünschte Tempo ein!

Öffnen Sie den MULTI PAD CREATOR und wählen Sie eines der 4 Pads für die Aufnahme!

Drücken Sie den Schalter H „REC“ um die Aufnahme vorzubereiten!

Folgende Anzeige erscheint:



Der Schalter des gewählten Pads blinkt! Die anderen PADS erscheinen im Display „ausgegraut“ – sind also jetzt nicht wählbar.

SYNCHRO START ist eingeschaltet.

Die Aufnahme beginnt, sobald Sie eine Taste anschlagen.

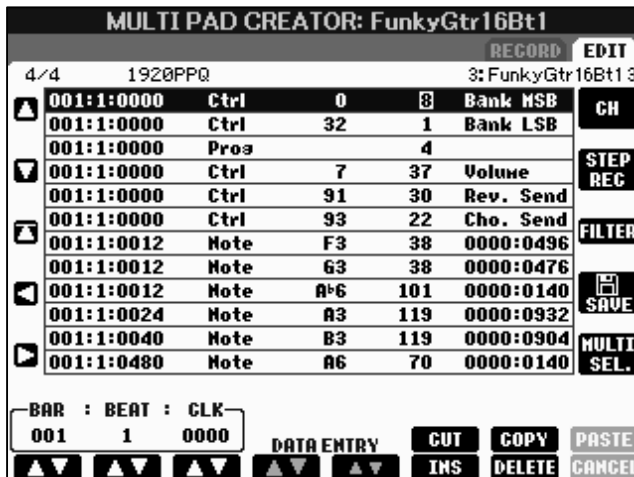
Starten Sie das Metronom – stimmt das Tempo? Dann kann es losgehen:

Spielen Sie die neue MP-Phrase! Die Anzeige „WAITING“ wechselt zu „RECORDING“. Stoppen Sie die Aufnahme mit dem Schalter H „STOP“ am Display oder dem START/STOP Schalter auf dem Bedienfeld.

Überprüfen Sie die Aufnahme: Drücken Sie auf das Pad um die Phrase zu hören!

Die Bearbeitung oder Korrektur der neuen Phrase erfolgt auf der EDIT-Seite des MULTI PAD CREATORS. Wechseln Sie mit dem TAB-Schalter zur Seite EDIT:

Der Schalter F wechselt zwischen der Anzeige der Kanal-Events (CH) und der Darstellung der SysEx-Daten (SYS/EX.).



Der Schalter H „FILTER“ öffnet den Dialog zur Anzeige oder Ausblendung der einzelnen Daten-Typen.

Die Bearbeitung der einzelnen Events erfolgt wie beim Editieren eines Songs.

Die Phrase eines MULTI PADS besteht immer nur aus einem einzigen MIDI-Kanal.

Am unteren Ende der Event-Liste erscheint als letzter Eintrag die End-Markierung, die das genaue Ende der Phrase bestimmt.

Die End-Markierung kann nur „nach vorne“ verschoben werden, wenn dabei keine Events hinter die End-Markierung fallen. Löschen Sie deshalb zuerst die nicht benötigten Events und verschieben Sie dann erst die End-Markierung.

8. Multi Pad

Setzen Sie bei einer Phrase, die taktgenau wiederholt werden soll, die End-Markierung genau auf den Beginn des nächsten Taktes. Bei einer 4-Takte langen Phrase kann die End-Marke genau auf 005:1:0000 stehen.

Speichern Sie die MP-Bank! SAVE, neuer NAME, OK – wie gewohnt!

Verlassen Sie den MULTI PAD CREATOR mit EXIT.

Tipp: Spielen Sie „CHORD MATCH“-Phrasen mit den Tönen des C-M7-Akkordes (C-E-G-H) ein!

Der MULTI PAD CREATOR arbeitet bankweise. Die Verwaltung der einzelnen Phrasen und die Kombination einzelner Phrasen zu neuen Bänken erfolgt so:

8.3 Neue MULTI PAD Bänke zusammenstellen

Die (bei PSR-S900) 380 MP-Preset-Phrasen sind in 95 Bänken abgelegt. Ihre eigenen MULTI PADS sind ebenfalls in Bänken mit je maximal vier Phrasen geordnet.

So kopiert man eine oder mehrere Phrasen in eine andere (neue) MP-Bank:

1. Die MP-Bank mit der gewünschten Phrase auswählen
2. EDIT (Schalter „8 unten“)
3. COPY (Schalter „3 unten“)
4. Die gewünschte Phrase(n) wählen und mit OK bestätigen
5. Mit UP (Schalter „8 oben“) zur Liste der MP-Bänke
6. Die Ziel-Bank wählen und wieder EDIT drücken
7. Die zu ersetzende Phrase, das Ziel, wählen und PASTE drücken
8. Die Abfrage „Pad X wird durch Pad Y ersetzt“ mit YES oder YES ALL bestätigen
9. Mit UP oder EXIT zur Abfrage: Speichern? YES und SAVE wie gehabt.

Falls die neu zusammengestellte MULTI PAD Bank noch nicht gespeichert wurde, erscheint der entsprechende Hinweis und die Aufforderung, die Bank zu speichern.

Die Verwaltung der Bänke erfolgt genau so wie bei anderen Dateien, etwa Songs oder Styles. Lesen Sie dazu das Kapitel 14 „Data Management“.

Tipp: Die „CHORD MATCH ON“-Multipads werden harmonisch gesteuert, passen sich also der aktuellen Harmonie an. Wenn ein Song XF-Akkord-Informationen enthält, dann kann man diese Multipads auch zusammen mit einem Song einsetzen.

Tipp: „CHORD MATCH ON“-Multipads kann man auch mit Chord-Cancel-Akkorden steuern. Der tiefste Ton der drei benachbarten Tasten gilt dabei als Grundton – es entstehen allerdings immer nur Dur-Akkorde.

Tipp: Wundern Sie sich nicht über das zweite Pad der Bank „Classical“. Da sind gleichzeitig Streicher und Pauken zu hören – was auf einem einzigen MIDI-Kanal ja nicht möglich ist. Der Trick: es passiert nicht absolut gleichzeitig! Vor jeder Pauken-Note steht ein Pauken-Prg#, und vor jeder Strings-Note ein Strings-Prg#, ganz eng verschachtelt. Alle Multipads lassen sich in einem Sequenzerprogramm öffnen und „genau unter die Lupe nehmen“. Sehen Sie nach!

9. MIXING CONSOLE: Das Mischpult

Wenn Sie auf Ihrem Instrument spielen, dann sind dabei folgende „Parts“ oder „Channels“ (Kanäle) beteiligt – nicht zwingend alle zur gleichen Zeit:

- bis zu 8 Parts eines Styles: RHY1, 2, BASS, CHD1, 2, PAD, PHR1, 2
- bis zu 16 Spuren eines MIDI-Files (SONGS): Channel 1 bis 16
- 3 Parts für das Spielen auf der Tastatur: RIGHT1, RIGHT2 und LEFT
- 4 MultiPads
- und das Audio-Eingangssignal des Mikrophons

Im Mischpult „laufen“ die Signale aller Parts zusammen: Das Mischpult (die MIXING CONSOLE) dient zur Einstellung folgender Werte, die den Gesamt-Klang des Instruments maßgeblich bestimmen:

- Lautstärken der Parts: VOLUME
- Panorama-Einstellungen der Parts: PAN
- Klangfarben der Parts: VOICE
- Filter der Parts (nicht für MultiPads): HARMONIC CONTENT und BRIGHTNESS
- Stimmung, Oktav-Lage und Portamento für RIGHT1, RIGHT2 und LEFT
- Effekte: Typ und Anteil für REVERB, CHORUS, DSP1 bis 4
- PART-EQ: ein 2-Band Equalizer für jeden Part
- MASTER EQ: ein parametrischer 5-Band-Equalizer für das Summensignal

Die MIXING CONSOLE ist damit das Zentrum der Klangregelung!

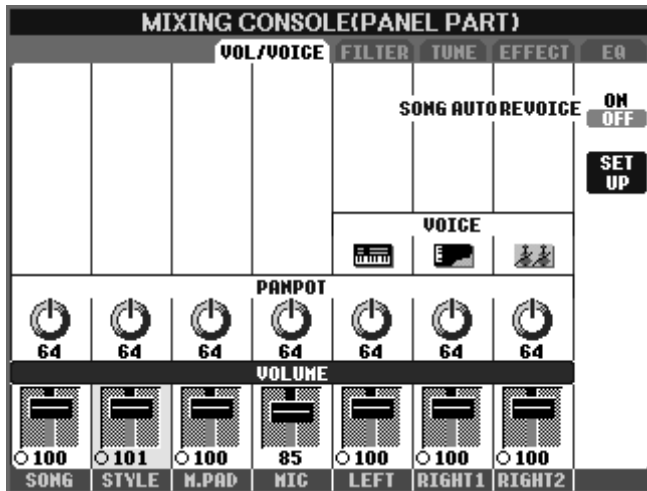
9.1 Allgemeine Bedienung



Der Schalter „MIXING CONSOLE“, rechts unten neben dem Display, holt die Anzeige des Mischpults ins Display. Die tatsächlich aufgerufene Seite hängt von der zuletzt benutzten Mischpultfunktion ab.

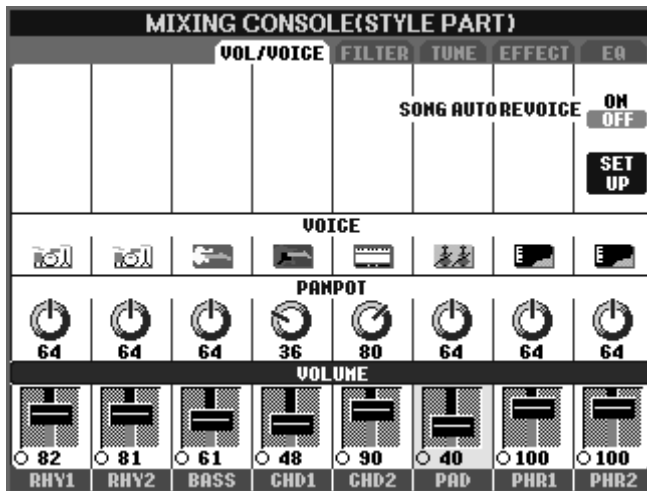
Mit den beiden „TAB“-Tasten, rechts oben am Display, „blättern“ Sie durch die 5 Seiten der MIXING CONSOLE.

Der Platz im Display reicht nicht aus, um die Einstellungen aller Parts gleichzeitig darzustellen – und das ist auch gar nicht notwendig. Bisweilen ist es sogar viel bequemer, mehrere Parts als Gruppe zu behandeln, wie etwa alle 8 Parts der Begleitautomatik: Dann muss man die gewünschten Werte nicht für jeden Part einzeln einstellen. Öffnen Sie jetzt bitte die MIXING CONSOLE und wählen Sie mit „TAB“ die erste Seite VOL/VOICE. Das Display sollte jetzt etwa so aussehen – die einzelnen Werte können natürlich von der Abbildung abweichen!

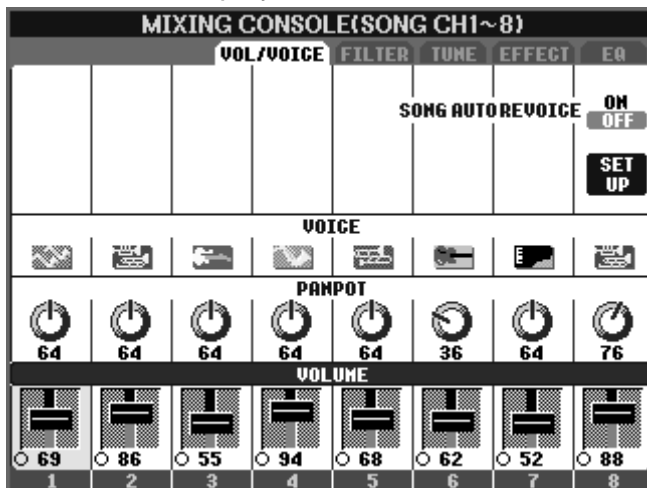


einzelnen aufgeführt: der Kanalzug ganz links, über dem Schalter „1“ regelt alle 16 Song-Parts gleichzeitig. Auch die 8 Parts der Begleitautomatik erscheinen auf dieser Mixer-Seite nicht einzeln: die Regler über „2“ betreffen alle 8 Parts des Styles.

Drücken Sie wieder auf den Schalter „MIXING CONSOLE“! Die Überschrift der Seite und die Auswahl der Parts ändern sich zu dieser Anzeige:



Ein weiteres mal auf „MIXING CONSOLE“ gedrückt, und die (erste) SONG-Part-Seite erscheint im Display: **SONG CH 1~8**



PARTS zur Anzeige auswählen:

Drücken Sie wiederholt auf den Schalter „MIXING CONSOLE“ und beobachten Sie das Display:

Die Auswahl der Parts ändert sich: in der Überschrift der Seite ist immer zu lesen, welche Parts oder Gruppen von Parts gerade angezeigt werden.

PANEL PARTS

Hier geht es u.a. um die Parts zum Spielen auf der Tastatur, also RIGHT1, RIGHT2 und LEFT. Die 16 Kanäle des SONGS sind nicht

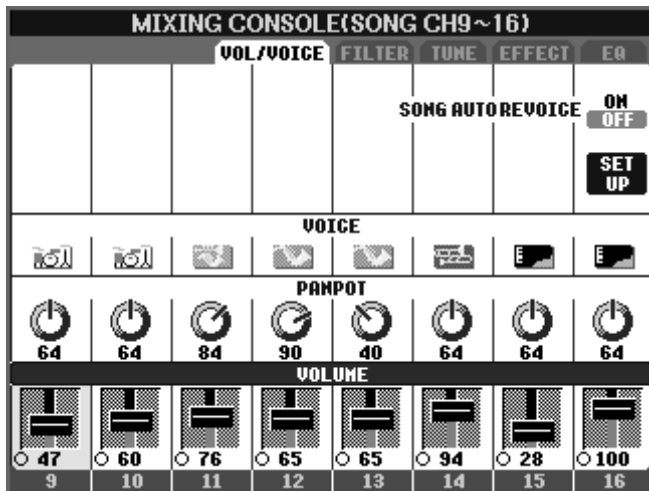
einzelnen aufgeführt: der Kanalzug ganz links, über dem Schalter „1“ regelt alle 16 Song-Parts gleichzeitig. Auch die 8 Parts der Begleitautomatik erscheinen auf dieser Mixer-Seite nicht einzeln: die Regler über „2“ betreffen alle 8 Parts des Styles.

STYLE PART

Jetzt haben Sie Zugriff auf die einzelnen Parts des Styles. Während in der Seite zuvor noch „relativ“ geregelt wurde, sind die Werte in dieser Anzeige „echt“. Ein Volumen von 61 im Bass entspricht einem Volumen-Controller mit dem Wert 61. In der Seite PANEL PARTS würde ein Schieberegler-Wert von 110 bei STYLE alle Einzelwerte um relativ 10 Prozent erhöhen.

Ein Song – ein MIDI-File – besteht aus bis zu 16 Spuren. In der MIXING CONSOLE werden die 16 Song-Parts in „zwei Schichten“ angezeigt: CHANNEL 1 bis 8 und CHANNEL 9 bis 16.

Drücken Sie noch einmal auf den Schalter „MIXING CONSOLE“ und holen Sie die Anzeige der „oberen“ 8 Song-Parts ins Display!



Die Seite **SONG CH9~16** gleicht der Seite SONG CH1~8 – bis auf die Part-Nummern! Jetzt sind wir durch – wenn Sie ein weiteres mal auf „MIXING CONSOLE“ drücken erscheint wieder die Anzeige **PANEL PARTS**.

Wiederholtes Drücken des MIXING-CONSOLE-Schalters wählt die Auswahl verschiedener Parts bzw. Gruppen von Parts:

PANEL PART > STYLE PART > SONG CH1~8 > SONG CH9~16 > PANEL PART ...

Dieses „Durchwecheln“ der Parts oder Gruppen von Parts gilt für alle Seiten der MIXING CONSOLE – mit Ausnahme der Seite TUNE.

Einen bestimmten Parameter-Typ auswählen: „A“ bis „J“

Das Display zeigt Schieberegler, Drehknöpfe und, je nach Seite, eine Reihe weiterer Schaltflächen – wie bei einem realen Mischpult. Der aktuell gewählte Parameter-Typ ist stets mit einem blauen Balken gekennzeichnet. Mit den Schaltern seitlich am Display, „A“ bis „J“, wählen Sie den Parametertyp, der verändert werden soll. Auf der ersten Seite der MIXING CONSOLE, bei VOL/VOICE, wählt der Schalter „E“ den Parameter VOLUME. Der Schalter „D“ aktiviert die PANPOT -Drehregler. Und der Schalter „C“ selektiert die Zeile VOICE. Ob Sie einen Parameter auf der linken Seite des Displays, also etwa mit dem Schalter „E“, oder „rechts“, also mit „J“ auswählen, spielt keine Rolle.

Den Wert eines Parameters verändern: „1“ bis „8“ oder Datenrad

Mit den 2 mal 8 Schaltern unterhalb des Displays wird ein Drehregler oder ein Schieberegler des aktuellen Parameters „angefasst“ und dadurch ausgewählt. Der Regler ist dann gelb unterlegt und kann bewegt werden.

Die obere Reihe der Schalter „1“ bis „8“ vergrößert den Wert – der Regler dreht sich nach rechts oder bewegt sich nach oben. Mit der unteren Reihe von Schaltern drehen Sie ein Poti nach links, oder „ziehen“ einen Schieberegler nach unten.

Sobald ein bestimmter Parameter-Wert ausgewählt ist (gelb unterlegt), kann der Wert auch mit dem DATA ENTRY Rad verändert werden.

Den Wert eines Parameters auf „normal“ oder „original“ zurücksetzen (Reset):

Jedes Oben-Unten-Paar der Schalter „1“ bis „8“ setzt den Wert des aktuellen Parameters wieder zurück auf die ursprüngliche Einstellung: drücken Sie die beiden Schalter einfach gleichzeitig! Dieser Reset holt entweder einen gespeicherten Wert, wie etwa das Volumen eines bestimmten Style-Parts, oder auch einen Standard-Wert, wie etwa die Lautstärke 100 der Spielparts RIGHT1, RIGHT2 und LEFT.

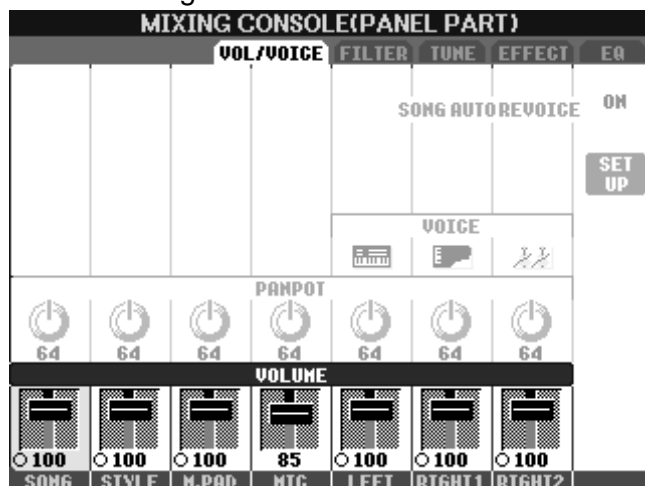
Alle Regler eines bestimmten Parameters „anfassen“:

Wenn Sie den Schalter zur Auswahl eines Parameter-Typs („A“ bis „J“) gedrückt halten, dann wirkt sich eine Veränderung des Parameter-Werts auf alle sichtbaren Parts aus. Die Veränderung erfolgt nicht relativ sondern absolut: alle Dreh- oder Schieberegler „springen“ auf den gleichen Wert.

Das sind die wichtigsten Bedienschritte, um uns in der MIXING CONSOLE zurechtzufinden und Einstellungen vorzunehmen. Jetzt wollen wir einen Blick auf die einzelnen Seiten und Möglichkeiten des Mischpults wagen:

9.2 VOLUME: Lautstärken der Parts einstellen

Holen Sie bitte das Mischpult ins Display und blättern Sie mit TAB, bis die Seite VOL/VOICE angezeigt wird. Drücken Sie so oft auf den Schalter MIXING CONSOLE, bis die Anzeige PANEL PART erscheint:



Lautstärken regeln: VOLUME

Drücken Sie den Schalter „E“ oder „J“, um die „VOLUME“-Schieberegler aufzurufen (blau)!

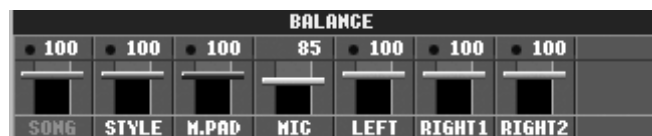
Wählen Sie den Part, dessen Lautstärke verändert werden soll („1“ bis „8“).

Regeln Sie dann die Lautstärke! Die Stellung des aktuellen Schiebereglers (gelb) kann auch mit dem Datenrad verändert werden.



Das Verhältnis der Lautstärken der einzelnen Parts und Gruppen von Parts ist sehr wichtig – und diese Einstellungen nimmt wohl jeder Spieler sehr oft vor! Deshalb gibt es dafür auch eine „Abkürzung“: eine Möglichkeit, die Lautstärken der wichtigsten Parts zu regeln, ohne dafür die MIXING CONSOLE zu öffnen:

Links am Display, unter dem Schalter „E“ finden Sie den Schalter „BALANCE“. Dieser Schalter bringt nahezu immer – ganz unabhängig vom aktuellen Inhalt des Displays – ein kleines Spezialmischpult in die Anzeige, den **BALANCE-Mixer**.



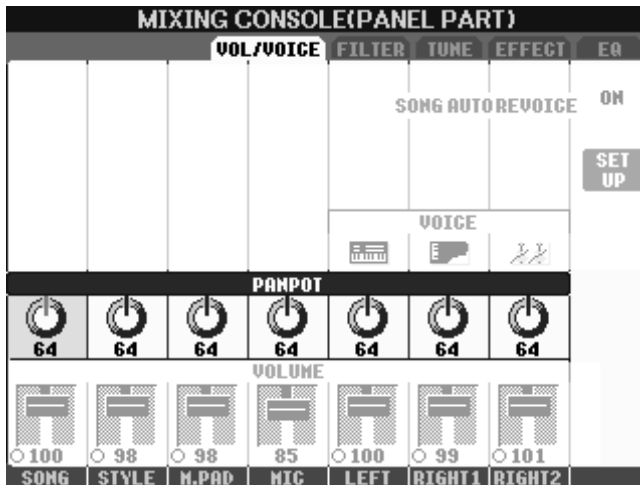
Vergleichen Sie die Positionen der Schieberegler im BALANCE-Mixer mit denen in der MIXING-CONSOLE:

Der BALANCE-Mixer entspricht der PART-VOLUME-Seite der MIXING-CONSOLE! Im BALANCE-Mixer ist der aktuell gewählte Part an der roten Schrift zu erkennen. (Bei PSR-1500 invertierte Darstellung)

Mit „EXIT“ verschwindet der BALANCE-Mixer wieder.

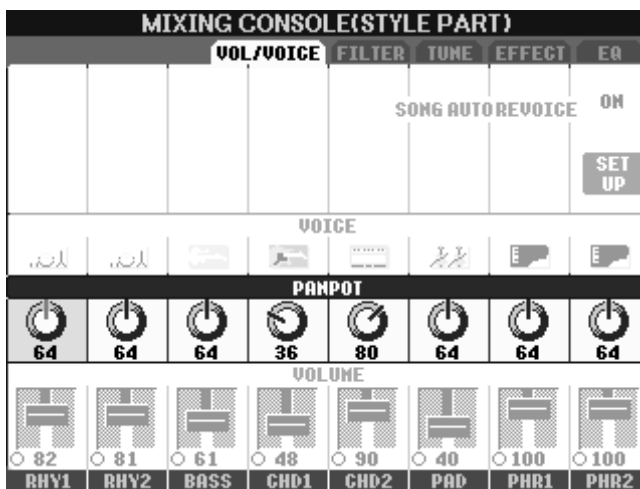
9.3 PANPOT: Von links bis rechts

Drücken Sie den Schalter „D“ oder „I“: jetzt erscheint der blaue Balken bei „PANPOT“, und die Drehregler sind ausgewählt:



Der Wert „0“ entspricht „hart links“ „127“ steht für „ganz rechts“ im Stereo- Panorama – wie Sie auch an der Bewegung der Drehregler sehen können, sobald Sie einen Wert verändern.

Es macht meistens keinen Sinn, das PAN von STYLE zu verdrehen: die einzelnen Style-Parts sind ja schon oft im Stereofeld verteilt! Bei SONG wirkt das PANPOT ebenfalls relativ: wenn PANPOT auf „64“, also „in der Mitte“ steht, dann werden alle Parts des Songs so abgespielt, wie es in den Songdaten steht.



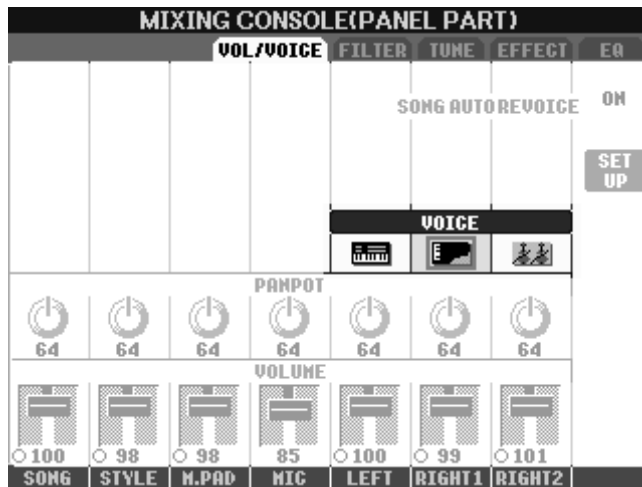
Schalten Sie mit „MIXING CONSOLE“ bitte zur Anzeige der einzelnen STYLE PARTs weiter: jetzt ist zu sehen, dass CHD1 etwas nach links, CHD2 aber nach rechts „gepan“ sind. Die Anzeige im Display Ihres Instruments hängt natürlich davon ab, welcher Style gerade gewählt ist! Sehen Sie sich doch einmal das PANPOT bei laufendem „SecretService“ an, MAIN C oder D. Sie finden den Style in der Kategorie

MOVIE&SHOW! Drücken Sie erneut „MIXING CONSOLE“, bis wieder die PANEL PART Seite im Display steht!

9.4 VOICE: Neue Sounds zuordnen

Drücken Sie den Schalter „C“ oder „H“, um die Reihe mit der Bezeichnung „VOICE“ aufzurufen. In der PANEL PART Seite sind nur 3 Einträge bei VOICE zu sehen, nämlich für RIGHT1, RIGHT2 und LEFT. SONG, STYLE oder M.PAD sind ja bereits Gruppen von Parts: es macht keinen Sinn, eine ganze Gruppe von Parts mit einer bestimmten Voice zu versehen. Hier, bei VOICE, gibt es die relative Änderung, die wir bei VOLUME oder PANPOT kennen gelernt haben, nicht. Die Voice der PANEL PARTs innerhalb der MIXING CONSOLE einzustellen ist eher unpraktisch – das geht viel schneller über die PART SELECT Schalter auf dem Bedienfeld. Da aber in der MIXING CONSOLE auch das Re-Voice, die Neu-Zuordnung von Voices, für die einzelnen Parts eines Styles oder Songs vorgenommen wird, ist es nur konsequent, dass auch die Auswahl der Panel-Part-Voices im Mischpult erfolgen kann!

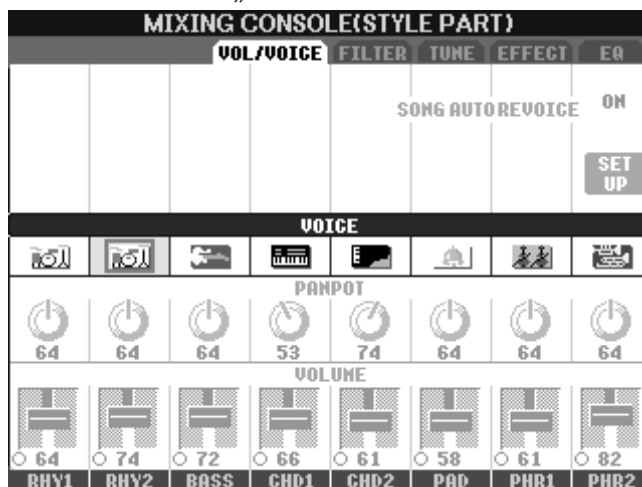
9. MIXING CONSOLE: Das Mischpult



Mit den Schaltern „5“ bis „8“ öffnen Sie den aktuellen Voice-Ordner des jeweiligen Panel-Parts. Wählen Sie eine Voice aus dieser Kategorie – oder hangeln Sie sich mit „UP“ nach oben, um den Ordner einer anderen Voice-Kategorie zu öffnen. In der Überschrift der Seite ist jeweils zu lesen, für welchen Panel-Part die Auswahl erfolgt.

Viel wichtiger ist die Auswahl neuer Voices für die Parts eines Styles oder Songs:

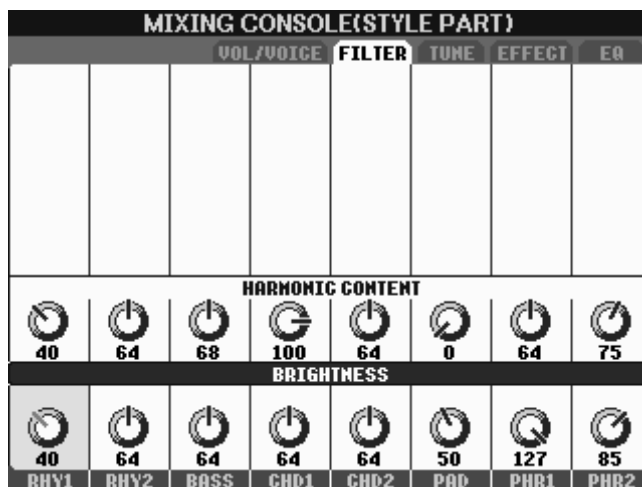
Schalten Sie mit „MIXING CONSOLE“ zur Anzeige der STYLE PART Seite:



Die Zuordnung neuer Voices erfolgt nach dem gleichen Muster: „1“ bis „8“ öffnet den aktuellen Voice-Ordner des jeweiligen Parts. Die Auswahl der neuen Voice kann auch bei „laufendem Style“ erfolgen – dann kann man die Änderung sofort hören und solange herumprobieren, bis man den passenden Sound gefunden hat. Vergessen Sie nicht, die neue Soundauswahl zu speichern: entweder im Registration Memory, oder in einem neuen Style!

9.5 FILTER: hell - dunkel

Schalten Sie mit TAB zur zweiten Seite der Mixing Console: FILTER! Auch auf der



FILTER-Seite wählen Sie durch wiederholtes Drücken auf „MIXING CONSOLE“ die Anzeige der verschiedenen Parts oder Gruppen von Parts.

Die Abbildung zeigt die Filter-Parameter des Styles „Clubdance“. Bitte spielen Sie ein paar Takte mit diesem Style und beobachten Sie die Drehregler.

Hier geht es um Tief-Pass-Filter: der Filter lässt tiefe Frequenzen ungehindert passieren, aber hohe Klanganteile werden nur gedämpft

durchgelassen oder ganz abgeschnitten.

Die Grenze zwischen „durchlassen“ und „abschneiden“ bestimmt der Parameter „BRIGHTNESS“, andernorts auch Cut-Off-Frequenz genannt, also „Abschneidetonghöhe“ oder Grenzfrequenz. Der andere Parameter, HARMONIC CONTENT regelt die Resonanz des Filters. Durch die Resonanz werden die Klanganteile in der Umgebung der Grenzfrequenz verstärkt – bis hin zur Resonanz: der Filter kann anfangen zu pfeifen!

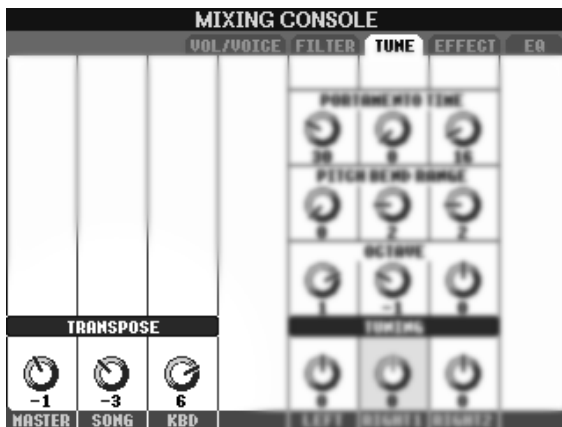
Filter-Experiment: Bitte nicht mit maximaler Lautstärke ausführen!

Halten Sie den Schalter „D“ gedrückt und drehen Sie mit dem Datenrad den Wert von HARMONIC CONTENT aller Style Parts auf Maximum, 127. Starten Sie den Style und schlagen Sie einen Akkord an. Jetzt halten Sie den Schalter „E“ gedrückt, damit der BRIGHTNESS Wert aller Style-Parts gleichzeitig regelbar ist. Drehen Sie alle BRIGHTNESS Werte zuerst auf 127, Maximum, und regeln Sie dann langsam auf 0 zurück. Es ist deutlich zu hören, wie die Resonanzen um die Grenzfrequenz von einem hohen Pfeifen bis hinunter zu einem dumpfen Wummern gleiten.

9.6 TRANSPOSE: Transponieren

Schalten Sie mit TAB weiter zur dritten Seite im Mischpult: TUNE

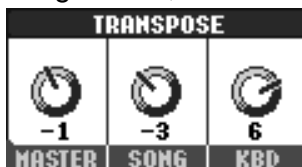
Die Seite TUNE beherbergt verschiedene Funktionen, die wir der Reihe nach betrachten wollen. Links unten im Display ist zu sehen: **TRANSPOSE**



Die drei Drehregler bei TRANSPOSE sind immer aktiv (blauer Balken), da im Display genügend Schalter vorhanden sind – es muss nicht ausgewählt werden.

Die Anforderungen an die TRANSPOSE-Funktion sind sehr vielseitig, je nach Spieler. Der Erste möchte immer in F-Dur singen, der Zweite will stets in C-Dur spielen, und der Dritte ist nur zufrieden, wenn er As-Dur hört! Und der – oder die – Vierte liebt eine Kombination aus „in C-Dur singen“ aber „in F-Dur spielen“ – und

so weiter! Die Transpose-Funktionen im PSR-3000 und PSR-1500 sind jedoch so ausgefuchst, dass es kaum eine Situation gibt, die nicht machbar ist!



Der Transpose-Wert ist in Halbtönen einstellbar, und zwar einzeln für MASTER, SONG und KBD (Keyboard, Tastatur). Die Werte reichen von „-12“ bis „12“, also bis zu einer Oktave nach unten oder oben.



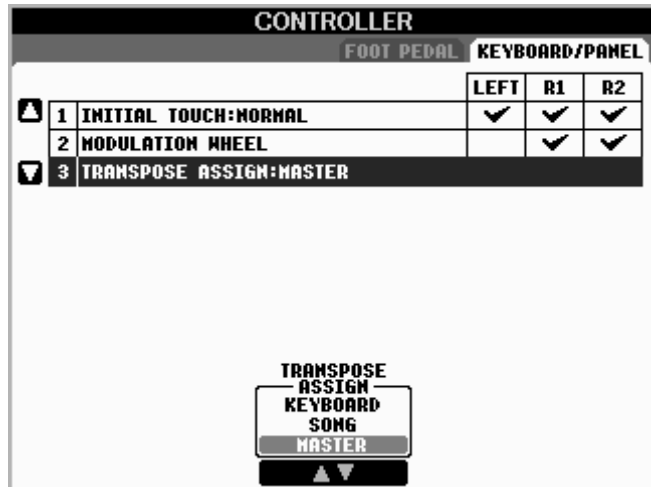
Auch auf dem Bedienfeld (linke Seite) gibt es zwei Transpose-Schalter: Plus und Minus. Ein Druck auf diese Schalter - und es ändern sich auch die Werte in der MIXING CONSOLE. Aber welche?

Sie legen fest, welcher Transpose-Wert durch die Schalter auf dem Bedienfeld verändert wird!

Die Funktion zur Auswahl des Transpose-Wertes ist im CONTROLLER-Menu versteckt – aber es gibt, wie so oft, eine Abkürzung:

9. MIXING CONSOLE: Das Mischpult

„DIRECT ACCESS“ gefolgt von einer der „Transpose-Schaltern holt sofort die gewünschte Seite ins Display:



Stellen Sie mit „TRANSPOSE ASSIGN“ ein, wie die Panel-Transpose-Schalter arbeiten sollen: als

KEYBOARD - Transpose, als
SONG - Transpose oder als
MASTER – Transpose.

MASTER-Transpose:

Master ist der Herr, der Meister, der Chef! Wenn Sie „MASTER“ wählen, dann transponieren die Transpose-Schalter auf dem Bedienfeld alles: den Song, die Tastatur, und natürlich auch die Wiedergabe der Styles oder MultiPads.

SONG-Transpose:

Bei dieser Auswahl wird mit den Transpose-Schalter auf dem Bedienfeld nur die Song-Wiedergabe, also das MIDI-File transponiert – nicht aber die Tastatur, und auch nicht die Begleitautomatik oder die MultiPads.

KEYBOARD-Transpose:

Mit dieser Einstellung „verschieben“ die Transpose-Schalter auf dem Bedienfeld die Tastatur: dadurch werden auch andere Akkorde in der Begleitautomatik erkannt! Die Styles und MultiPads spielen transponiert – ein MIDI-File verändert die Tonart aber nicht.

Diese drei Einstellungen legen nur fest, wie die Transpose-Schalter auf dem Bedienfeld arbeiten.

Sobald Sie einen der Transpose-Schalter drücken, erscheint im Display ein kleines Fenster, das anzeigt, um wie viele Halbtöne transponiert wird und um welche Art von Transpose es sich handelt.



In der MIXING CONSOLE können Sie alle Möglichkeiten kombinieren, weil dort die 3 verschiedenen Transpose-Werte einzeln regelbar sind!

Praktische Beispiele zum Einsatz von Transpose:

Einfach in einer anderen Tonart weiterspielen:

MASTER-Transpose

Wenn Sie den Wert bei MASTER-Transpose verändern, dann verschieben sich automatisch auch die Werte bei SONG-Transpose und KEYBOARD-Transpose. Sie spielen einfach weiter, greifen die Akkorde wie gewohnt oder lassen das MIDI-File weiterlaufen. Die Tonart ändert sich hörbar – aber für Sie nicht fühlbar. Sie spielen immer noch in der ursprünglichen Tonart. Ein Halbtonschritt von C nach Cis wird auf diese Art zum Kinderspiel.

Ein MIDI-File transponieren – samt Noten und Akkordsymbolen:

SONG-Transpose

Stellen Sie sich folgende Situation vor: Da läuft ein MIDI-File, das in C-Moll programmiert ist. Sie möchten aber lieber D-moll „greifen“, also in einer anderen Tonart zu diesem Song spielen. Mit SONG-Transpose verschieben Sie das MIDI-File um zwei Halbtöne nach oben (TRANPOSE Plus zweimal drücken). Der Titel klingt nun zwei Halbtöne höher – in D-moll – und Sie können bequem in der gewünschten Tonart dazu spielen, ebenfalls „gegriffenes“ D-moll. Bei SONG-Transpose werden auch die Noten und die Akkordsymbole im Display transponiert angezeigt.

In einer „bequemen“ Tonart spielen – ohne das MIDI-File zu transponieren:

KEYBOARD-Transpose:

Das MIDI-File soll nicht transponiert werden, soll in der Originaltonart klingen, etwa Fis-Dur – weil das angenehm zu singen ist. Sie suchen aber nach einer Tonart, die auf der Tastatur leichter zu spielen ist, wie etwa F-Dur. Daher müssen Sie das Keyboard um einen Halbton nach oben transponieren, damit es bei gespielter F-Dur nach Fis-Dur klingt.

Tipp: Wenn die klingende Tonart feststeht, dann kann mit KEYBOARD-Transpose ausprobiert werden, welche Tonart zum Mitspielen am angenehmsten ist.

Die Transpose-Beispiele haben gezeigt, dass unterschiedliche Transpose-Werte bei SONG und KEYBOARD das Verhältnis zwischen klingender Tonart und gespielter Tonart regeln. Was aber, wenn Sie nun auch noch singen möchten?

Ein weiteres Praxis-Beispiel – bitte zuerst ein wenig „Selbertüfteln“!

Das MIDI-File ist in A-Dur programmiert.

Sie möchten auf der Tastatur in C-Dur zu diesem MIDI-File spielen.

Zum Singen sollte das ganze Lied aber am besten in D-Dur klingen!

Wie sind MASTER-, SONG-, und/oder KEYBOARD-Transpose einzustellen?

Einige mögliche Lösungen: 5,5,2 oder 0,5,2 oder -7,-7,2 oder -7, 5, -10 usw.

Das MIDI-File steht in A-Dur. Sie möchten aber in C-Dur dazu spielen. Kein Problem! A liegt 3 Halbtöne tiefer als C. Stellen Sie deshalb den Wert von KEYBOARD-Transpose auf „- 3“. Ein auf der Tastatur gespieltes C erklingt als A.

Jetzt, nachdem Sie das Stück bereits in „gegriffenem“ C-Dur geübt haben, stellen Sie aber fest, dass das Lied in klingend A-Dur zu tief für Ihre Stimme ist. Ändern Sie nun in der Mixing Console den Wert von MASTER-Transpose. Sie können beobachten, wie die Werte von SONG und KEYBOARD dem MASTER-Wert „folgen“. Der relative Abstand von 3 Halbtönen zwischen dem klingenden MIDI-File (SONG-Transpose) und den zu spielenden Tasten (KEYBOARD-Transpose) bleibt dabei erhalten. Sie spielen auf den Tasten also immer in C. „Suchen“ Sie nun diejenige Master-Einstellung, mit der Sie am Besten singen können – was in diesem Fall D-Dur sein soll. Der Wert von MASTER-Transpose muss dazu auf 5 stehen – weil das D genau 5 Halbtöne über dem A liegt. SONG-Transpose steht nun automatisch auch auf 5, der Wert von KEYBOARD-Transpose steht im Abstand von 3 Halbtönen zum Song auf 2. (minus 3 plus 5 = plus 2)

Ergebnis: Ihr MIDI-File ist in A-Dur programmiert, Sie spielen („greifen“) in C-Dur und singen in D-Dur. Alles klar? Nein?

Also Gegenprobe: KEYBOARD-Transpose steht auf 2: Sie greifen C-Dur und es klingt D-Dur. SONG-Transpose steht auf 5. Das A-Dur-MIDI-File wird in D-Dur abgespielt. Die Kasse stimmt!

Tip: Speichern Sie Transpose-Einstellungen dieser Art im REGISTRATION MEMORY.

Tip: Gleichzeitiges Drücken der beiden Transpose-Schalter bewirkt einen RESET des Transposers – also kein Transpose. Achten Sie deshalb stets darauf, welche Einstellung Sie unter „TRANSPOSE ASSIGN“ gewählt haben, da es sonst „böse Überraschungen“ geben kann. Wenn Sie etwa die Transponierung dem KEYBOARD zugeordnet haben, so wird bei einem RESET auch nur dieser Wert zurück gesetzt.

9.7 PORTAMENTO: Gleitende Tonhöhen

Der Portamento-Effekt besteht darin, dass die Tonhöhe eines neu angeschlagenen Tons nicht direkt erscheint, sondern ausgehend vom „alten“ Ton aus gleitend erreicht wird. Der Portamento-Effekt erscheint nur, wenn der Part auf „MONO“ gesetzt ist, nicht aber bei „POLY“. Der Parameter PORTAMENTO TIME bestimmt die Zeit, die bis zum Erreichen der neuen Tonhöhe verstreicht.

Tip: Probieren Sie PORTAMENTO doch einmal mit diesen Voices (SYNTH & FX) aus: Oxygen, Matrix, WireLead, HipLead – diese Voices sind schon durch das VOICE SET auf „MONO“ gesetzt und mit einer PORTAMENTO TIME größer als 0 versehen. Interessante Effekte erzielen Sie auch, wenn Sie zwei Voices kombinieren und deren PORTAMENTO TIME unterschiedlich eingestellt ist.

9.8 PITCH BEND RANGE: Tönhöhen verbiegen

Der Wert bei PITCH BEND RANGE bestimmt die maximale Änderung der Tonhöhe, wenn Sie das Pitch-Bend-Rad bis zum Anschlag nach oben drehen. Bei einer Drehung nach unten geht es um das gleiche Intervall in den Keller. Der Wert kann für die drei Tastatur-Parts individuell eingestellt werden.

Der Wert ist in Halbtonschritten angegeben: von „0“ (keine Tonhöheveränderung) bis „12“ (eine Oktave).

Bequem und clever: Der LEFT-Part reagiert auf das Pitch-Bend-Rad nur dann, wenn die Begleitautomatik ausgeschaltet ist.

In den meisten Fällen ist ein Pitch-Bend-Range von „2“ sinnvoll, wie etwa beim Spiel mit einer Gitarren-Voice oder einer Bläser-Stimme. Dramatische Effekte ergeben sich bei einem PB-Range von „12“: jetzt können Sie die Töne um insgesamt 2 Oktaven „verbiegen“, von Anschlag oben bis Anschlag unten.

Tip: „Dynamische“, variable Pitch-Effekte ergeben sich, wenn Sie zwei ähnliche Voices, also etwa zwei Gitarren oder zwei verschiedene Synthesizer-Voices, kombinieren, aber mit unterschiedlichem PITCH BEND RANGE! Stellen Sie den Wert von RIGHT1 auf 1 (oder 2) und den PB-Range von RIGHT2 auf 2 (oder 3).

9.9 OCTAVE: Von Bass bis Piccolo

Der Parameter OCTAVE bestimmt die Oktav-Lage der drei Spiel-Parts RIGHT1, RIGHT2 und LEFT – jeweils einzeln einstellbar von „-2“ bis „2“. Der OCTAVE-Parameter wird vom VOICE-SET kontrolliert. Wenn Sie eine neue Voice wählen, dann erscheint sie gleich in der passenden Oktav-Lage: ein „Fretless“-Bass mit „-2“, die Gitarren mit „-1“, die Pianos mit „0“, oder eine Piccolo-Flöte mit „1“. Im Vergleich mit den Zugriegeln einer Orgel entspricht die Oktav-Lage „0“ dem 8-Fuß-Register. Folgerichtig klingt „-1“ wie ein 16-Fuß-Zugriegel. Die verschiedenen Oktav-Lagen dienen dazu, dass die Voices auf dem nur 61 Tasten großen Keyboard bequem zu spielen sind. Mit „UPPER OCTAVE“, den beiden Schaltern rechts auf dem Bedienfeld, verschieben Sie den oberen Abschnitt der Tastatur um je eine Oktave nach oben oder unten – und damit RIGHT1 und RIGHT2 zusammen. Die in der MIXING CONSOLE eingestellten Oktav-Lagen sind in den OTS und im Registration Memory speicherbar.

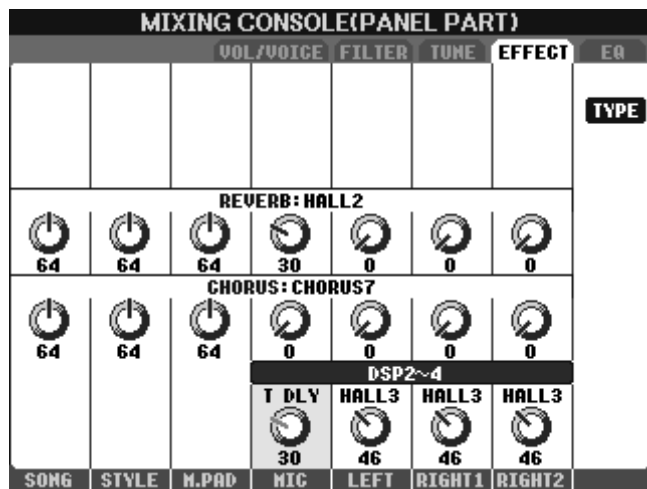
9.10 TUNING: Die Feinstimmung

Mit TUNING können die drei Spiel-Parts gegeneinander verstimmt werden – wobei wohl nur die Werte bei RIGHT1 und RIGHT2 praktische Bedeutung haben. Eine leichte Verstimmung kann zu einem wärmeren, schwebenden Klang führen. Aber gehen Sie vorsichtig mit diesem Parameter um: zu große Werte klingen schnell schräg!

Tip: Verstimmen sie die Parts „symmetrisch“ – also nicht mit „+6“ und „0“ sondern eher mit „+3“ und „-3“. Probieren Sie auch aus, zwei gleiche Voices einzusetzen, und machen dann mit TUNING den Klang „fett“!

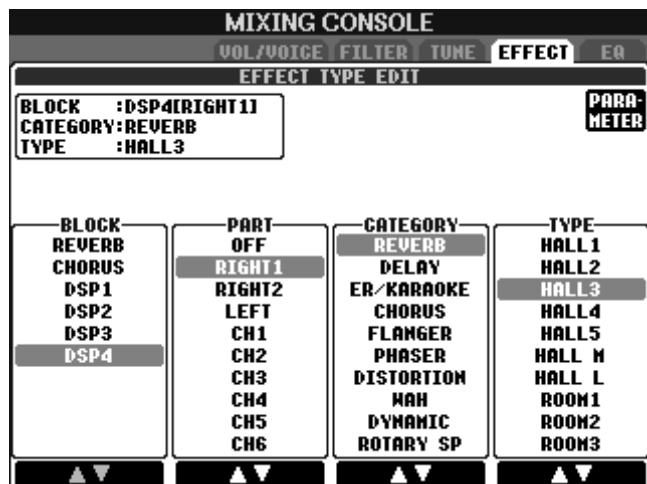
9.11 EFFECT: Digitale Signal-Prozessoren

Schalten Sie mit TAB zur vierten Seite der MIXING CONSOLE: EFFECT



Auf dieser Seite des Mischpults regeln Sie die Effekte. Die Abbildung zeigt die Einstellungen der PANEL PARTs. Durch wiederholtes Drücken auf MIXING CONSOLE wechseln Sie zu den Seiten für die STYLE-Parts, die SONG-Kanäle 1 bis 8 und die SONG-Kanäle 9 bis 16 – wie gehabt.

Welche Effekte gibt es überhaupt? Drücken Sie bitte auf den Schalter „F“ bei „TYPE“!



Hier sehen Sie die Übersicht aller Effekte:

Es gibt 6 Effekt-Blocks.

Jeder Effekt-Block ist ein eigenständiger, digitaler Signal-Prozessor, kurz DSP. Auch der Block REVERB und der Block CHORUS sind DSPs – die Namen dienen nur der Bequemlichkeit.

Die verschiedenen DSPs unterscheiden sich vor allem durch die Art der „Verkabelung“: Wie fließt das Signal? Es gibt nur zwei verschiedene Möglichkeiten:



INSERTION:

Das gesamte Signal geht „durch“ den DSP. Der Abgleich zwischen Originalsignal („DRY“) und Effektsignal („WET“) erfolgt – wenn überhaupt – nur innerhalb des DSPs. Ein Insertion-DSP kann nur für einen einzigen Parts eingesetzt werden.



SYSTEM:

Das Signal „fließt“ am DSP vorbei – nur ein regelbarer Anteil des Signals wird zum DSP geschickt. Es entsteht eine Mischung aus Originalsignal und Effektsignal. Ein SYSTEM-Effekt kann für mehrere Parts gleichzeitig eingesetzt werden.

Die Einteilung der DSPs in INSERTION- oder SYSTEM-Effekte hat einerseits technische Hintergründe, andererseits gibt es auch ganz klare Merkmale dafür, ob ein Effekt als INSERTION- oder als SYSTEM-Effekt eingesetzt werden sollte.

Bei INSERTION-Effekten geht das gesamte Signal durch den Effekt – vom Originalsignal bleibt (normalerweise) nichts übrig. Wozu braucht man das?

Equalizer oder Rotary-Speaker sind typische Beispiele für INSERTION: wenn der Klang eines Signals durch einen EQ verändert wird, dann soll ja gerade vom Originalsignal nichts mehr zu hören sein! Der Sound einer Orgel soll ausschließlich aus dem Rotor-Kabinett kommen – und nicht noch zum Teil aus „stehenden“ Lautsprechern. Falls doch ein Abgleich zwischen Originalsignal und Effektanteil notwendig ist, geschieht das innerhalb des DSPs über das DRY/WET-Verhältnis.

Bei einem SYSTEM-Effekt wird nur ein Teil des Signals mit Effekt versehen. Anschließend wird dieses Effektsignal mit dem Originalsignal wieder gemischt. Das Send-Level bestimmt den Anteil des Signals, der zum DSP geschickt wird. Das Return-Level regelt die Lautstärke des Signals, das vom DSP zurückkommt.

Nachhall oder Echo sind typische Anwendungen der SYSTEM-Verkabelung (Connection). Das Originalsignal ist nach wie vor zu hören – aber bereichert durch das Effektsignal.

Die EFFECT-BLOCKS und deren Verkabelung

REVERB: immer SYSTEM

Der REVERB-Block liefert 35 verschiedene Nachhall-Effekte, wie etwa „LARGE HALL“, „BASEMENT“ (Keller-Hall) oder „TUNNEL“. Als SYSTEM-Effekt steht REVERB allen Parts zur Verfügung – alle Parts können mit Nachhall aus dem REVERB-Block veredelt werden. Die automatische Auswahl des aktuellen REVERB-Typs erfolgt üblicherweise durch den Style oder den Song. Zur MIDI-Steuerung des REVERB-Send-Levels benutzt man den Control-Change 91.

CHORUS: immer SYSTEM

Für den CHORUS-Block stehen 30 Modulationseffekte zur Auswahl, wie etwa verschiedene „CHORUS“- , „FLANGER“- oder „PHASER“-Typen. Alle Parts verfügen über ein CHORUS-Send-Level – können also mit CHORUS-Effekt gespielt werden. Auch der CHORUS-Typ wird – wenn Sie nicht manuell eingreifen – vom aktuellen Style oder Song bestimmt. Zur MIDI-Steuerung des CHORUS-Send-Levels benutzt man den Control-Change 93.

DSP1: wahlweise SYSTEM oder INSERTION

DSP1 wird auch XG-VARIATION-BLOCK genannt. Für den DSP1 steht die größte Auswahl zur Verfügung: 183 Effekt-Typen! DSP1 kann alle Arten von Effekten erzeugen: Nachhall und Echo, Modulationseffekte und Verzerrer, EQ, Compressor und viele weitere. Die Auswahl und die Steuerung des DSP1 erfolgt – wenn Sie nicht manuell eingreifen – ebenfalls durch den Style oder den Song. Zur Regelung des DSP1-Send-Levels dient das MIDI-Event Control-Change 94. Wenn DSP1 als SYSTEM-Effekt geschaltet ist, dann können alle Song- und Style-Parts den Effekt benutzen. Als INSERTION-Effekt arbeitet DSP1 nur für einen einzigen Part – die Regler der anderen Parts stehen dann auf „0“ und sind „eingefroren“.

DSP2 bis 4: immer INSERTION

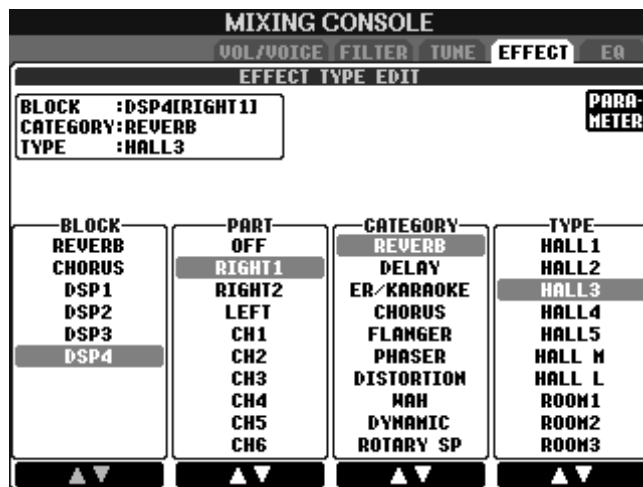
Diese drei Effekt-Blocks werden auch XG-INSERTION-BLOCK 1 bis 3 genannt. Als INSERTION-Effekte arbeiten DSP2, 3 und 4 stets nur für je einen einzigen Part. Die Zuordnung der Parts kann so aussehen:

DSP2: RIGHT2 DSP3: LEFT DSP4: RIGHT1

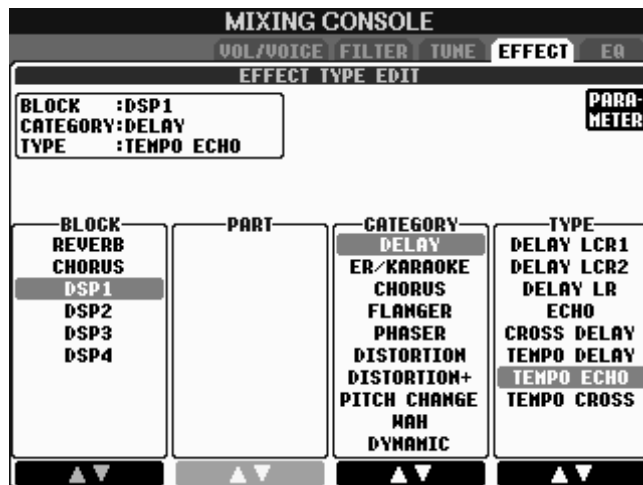
Die tatsächliche Zuordnung der DSPs zu den Parts erfolgt je nach Bedarf oder dem Prinzip: wer zuerst kommt, mahlt zuerst. Die Auswahl und Steuerung dieser drei Blocks erfolgt üblicherweise durch das VOICE-SET: wenn Sie für einen der Panel-Parts eine neue Voice auswählen, dann „greift“ sich dieser Part den entsprechenden DSP, und stellt den Effekt-Typ und weitere Parameter so ein, wie es im VOICE-SET diese Voice vorgesehen ist. Die Drehregler im Mischpult regeln bei diesen Effekten kein Send-Level, sondern das DRY/WET-Verhältnis des Effekts!

Tip: Die Liste aller Effekt-Typen aller Blocks finden Sie in der DATA LIST auf den Seiten 25 bis 28. Der Einsatz des DSP4 mit einem Mikrophon wird in Kapitel 10 behandelt.

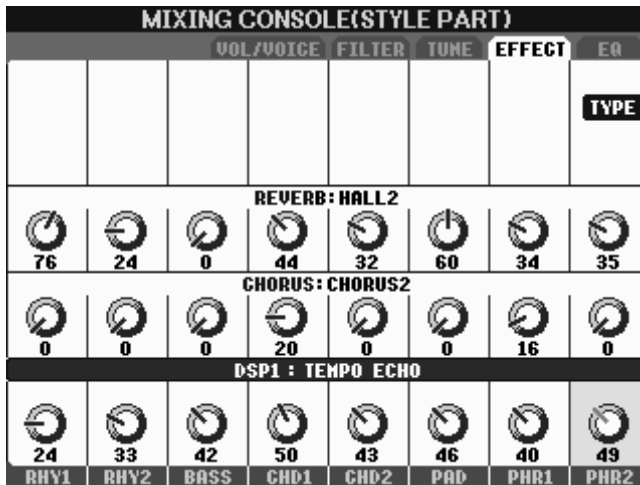
Die im Display zuletzt gewählte Seite (MIXING CONSOLE, TYPE) sieht so aus:



Die linke Spalte zeigt die Effekt-Blocks – deren 6 an der Zahl. In der nächsten Spalte ist jeweils zu sehen, welcher PART dem BLOCK zugeordnet ist – die Abbildung zeigt, dass der Part RIGHT1 den Insertion-Effekt DSP4 benutzt. Die beiden rechten Spalten dienen zur bequemen Auswahl eines DSP-Typs. Die Effekt-Typen sind nach Kategorien sortiert – in der Spalte ganz rechts sind deshalb jetzt nur verschiedene REVERB-Typen aufgelistet.



Mit „1“ oder „2“ wählen Sie den Effekt-Block. Die Abbildung zeigt, dass für DSP1 der Effekt-Typ „Tempo Echo“ eingestellt ist. DSP1 arbeitet hier als System-Effekt – deshalb ist die PART-Spalte leer. Der DSP1 steht allen Style- oder Song-Parts zur Verfügung. Der Effekt-Anteil jedes Parts wird mit den Drehreglern (=Send-Level) eingestellt. Mit EXIT verlassen Sie die TYPE-Seite und im Display erscheint wieder das Mischpult.

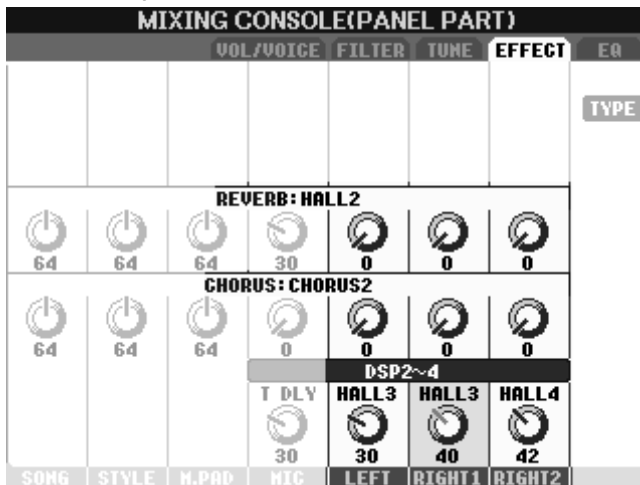


Die Abbildung zeigt die Effekt-Anteile der Style-Parts: REVERB, CHORUS und DSP1 arbeiten hier alle als System-Effekte – deshalb sind auch alle Drehregler aktiv, das heißt beweglich. DSP1 liefert den Effekt „TEMPO ECHO“: die Echo-Zeit passt automatisch zum Tempo der Begleitautomatik!

Damit ergeben sich interessante Schlagzeug-Echos! Probieren Sie es aus, z.B. mit dem Style „60’sGuitarPop“!

Effekte „von Hand“ auswählen: Trompete mit Echo und Nachhall

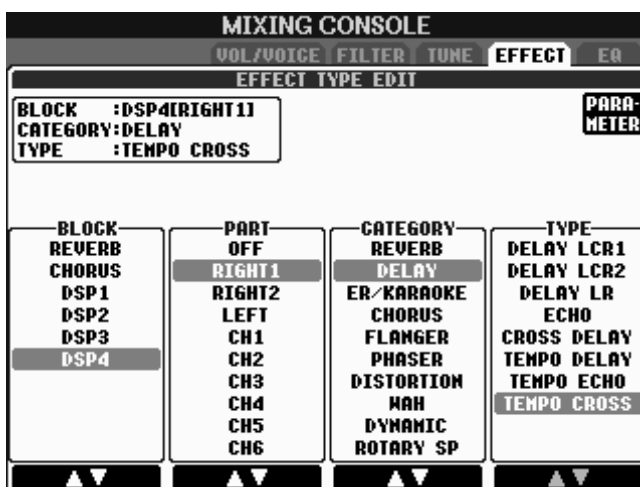
Bitte wählen Sie für den Part RIGHT1 die Voice „SweetTrumpet“. Öffnen Sie dann das Mischpult und holen Sie die EFFECT-Seite für PANEL PART ins Display!



Wir möchten eine „goldene Trompete“ spielen, mit viel Hall und viel Echo!

Betrachten wir zunächst RIGHT1, RIGHT2 und LEFT. Die drei Panel Parts benutzen DSP2, 3 und 4. Die DSPs liefern Nachhall – mit Typ HALL3 und HALL4. Der REVERB-Block könnte auch Nachhall beisteuern – aber die Send-Levels der Panel Parts stehen auf „0“.

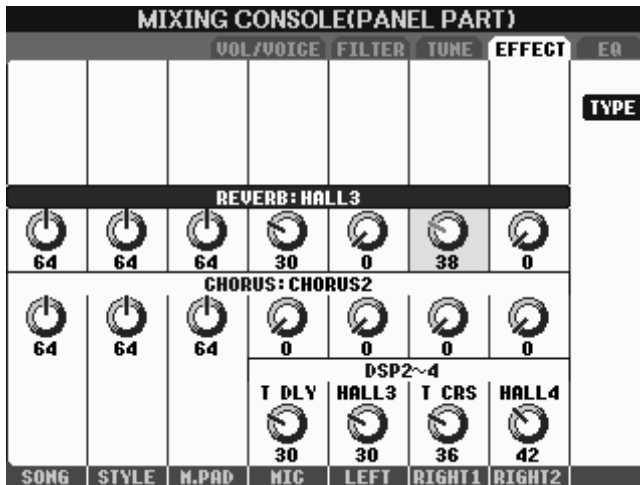
Also rufen wir mit dem Schalter „F“ bei TYPE die TYPE EDIT Seite auf!



Wir wählen in der Spalte BLOCK den DSP4 aus, weil DSP4 zu RIGHT1 gehört. Bei CATEGORY stellen wir DELAY ein und erhalten eine Liste der Delay- und Echo-Effekte. In der TYPE-Spalte wählen wir den Effekt TEMPO CROSS.

Jetzt tönt die Trompete schon mit Echo – aber es fehlt noch etwas!

Wir verlassen die TYPE EDIT Seite mit EXIT und gelangen zurück zum Mischpult.



Wir stellen den Wert bei DSP2~4 von RIGHT1 auf 36 – die Trompete bekommt dadurch ordentlich Echo-Effekt! Aber dennoch klingt die Trompete „trocken“ – denn es ist noch kein Nachhall dabei. Den Nachhall kann aber der REVERB-Block liefern: wir wählen mit dem Schalter „C“ oder „H“ die Zeile REVERB und stellen das Reverb-Send-Level auf den Wert 38. Jetzt trieft die Trompete vor Hall und Echo – und wir sind zufrieden und speichern! (OTS oder RegMem.!).

Effekte manuell regeln: den Style „nasser“ machen!

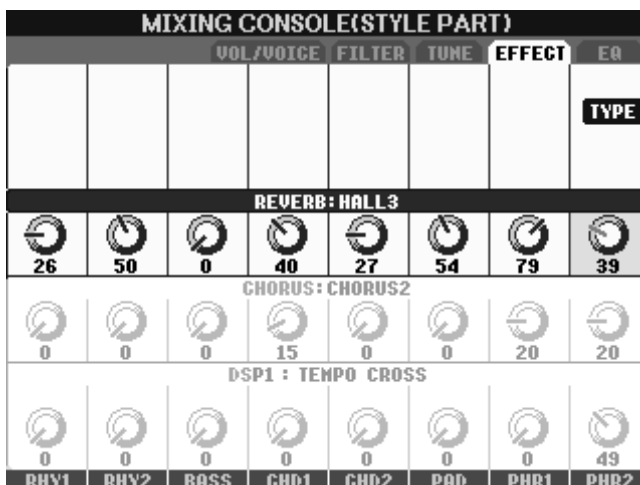
Wir bleiben zunächst auf dieser Seite des Mischpults. Der ganze Style soll mit mehr Nachhall versehen werden. Wir drehen dazu den REVERB-Regler bei STYLE (mit dem Schalter „2“) nach ganz rechts – das ist zwar zuviel des Guten, aber es geht hier um's Prinzip. Schlagen Sie einen Akkord an und hören Sie, wie die ganze Begleitung geradezu „schwimmt“. Was aber passiert da genau?

Wir haben den STYLE-REVERB-Regler auf den Wert 127 gestellt – wir haben also den REVERB-Anteil aller Style-Parts prozentual erhöht.

200 Prozent von „0“ bleiben aber „0“!

Spielen Sie den Style und schalten Sie den BASS-Part auf „SOLO“ – oder schalten Sie alle anderen Spuren aus. Es soll nur der BASS-Part zu hören sein: der BASS-Part spielt nach wie vor „knochentrocken“ – wie es sich gehört.

Schauen wir uns die REVERB-Send-Levels des Styles einzeln an! Holen Sie bitte die Anzeige für die STYLE PARTs ins Display: es sind nach wie vor nur die ursprünglichen Send-Levels zu sehen!



Das Reverb-Send-Level der Style-Parts wird nur prozentual angehoben. Deshalb bleibt der BASS PART mit dem ursprünglichen Reverb-Send-Level „0“ von dieser Aktion unberührt.

Wenn Sie aber in dieser STYLE PART Seite die Reverb-Send-Levels einstellen, dann sind diese Änderungen absolut.

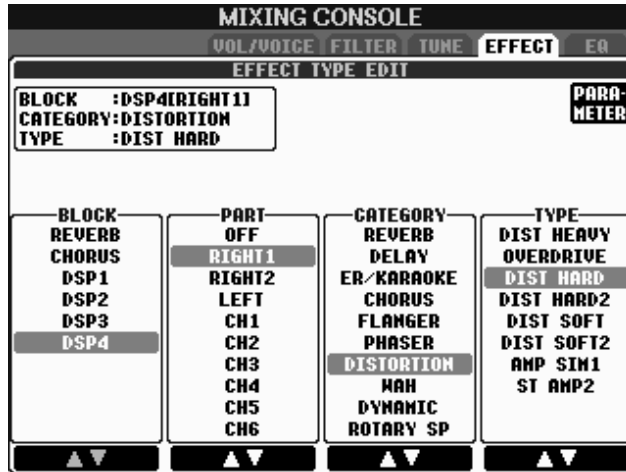
Das Verhalten des Mischpults ist sehr praktisch: der Style bekommt mehr Reverb-Effekt – aber die trockenen Parts bleiben trocken!

Solange es um Nachhall-Effekte geht, wie etwa HALL oder ROOM, ist es selten notwendig, den Effekt selbst zu editieren. Die Auswahl der REVERB-Preset-Typen

ist so umfangreich, dass sicher etwas passendes zu finden ist! Bei manch anderen Effekt-Typen ist es aber manchmal interessant, selber „Hand anzulegen“ und den Effekt zu bearbeiten.

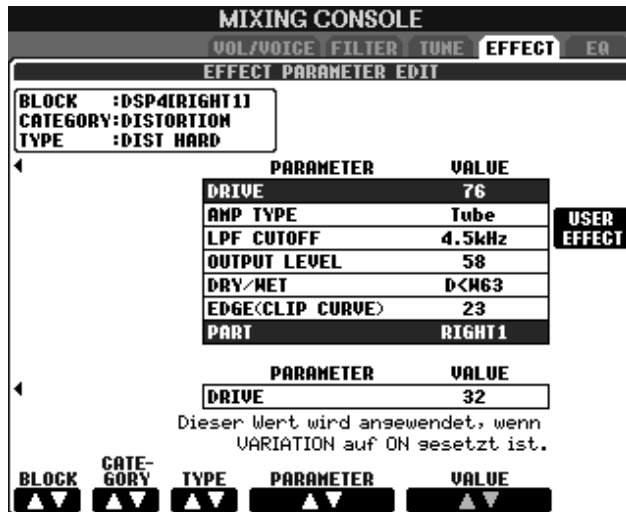
Effekte bearbeiten – USER-Effekte abspeichern:

Wählen Sie bitte die Voice „BluesGuitar“ für RIGHT1 und holen Sie dann bitte die Seite EFFECT TYPE EDIT ins Display („MIXING CONSOLE“, mit TAB zu EFFECT, Schalter „F“ TYPE)



Wählen Sie bitte den BLOCK DSP4 aus: Dann ist zu sehen, dass der Part RIGHT1 diesen Insertion-Effekt benutzt, und der Effekt-Typ „DIST HARD“ aus der Kategorie „DISTORTION“ eingestellt ist.

Mit dem Schalter „F“ rechts oben bei PARAMETER öffnen wir die Seite EFFECT PARAMETER EDIT – und haben Zugriff auf alle Einzelheiten des Effekts.



In dieser Abbildung haben wir ein wenig geschummelt – aber dafür sehen Sie alle Parameter dieses Effekts gleichzeitig. Im Display Ihres Instruments bewegen Sie den blauen Cursorbalken mit den Schaltern „4“ oder „5“ um die einzelnen Parameter anzufahren.

Die Anzahl und die Art der Parameter kann sehr unterschiedlich sein – je nach Effekt-Typ. Das wird auch sofort klar, wenn man sich überlegt, wie verschieden ein ROTARY SPEAKER im Vergleich zu einem

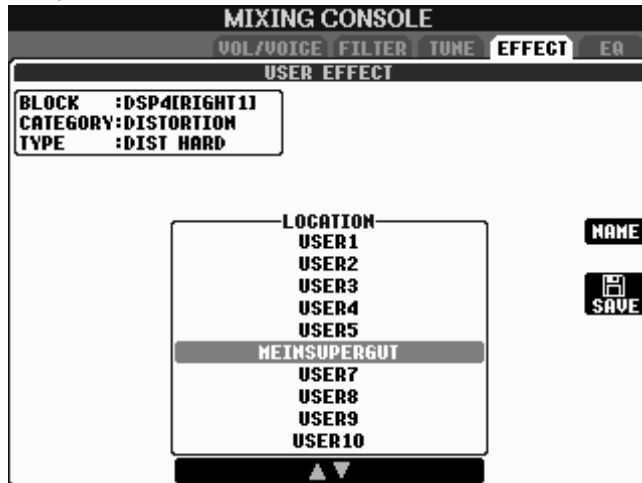
OVERDRIVE aufgebaut ist. Über die Effekt-Parameter könnte man ein eigenes Buch schreiben. Halt! Das gibt es schon: siehe DATA LIST, ab Seite 28. Dort steht im Detail, was und in welchen Grenzen bei jedem Effekt-Typ zu verändern ist.

Wir picken uns zwei der wichtigsten Parameter heraus:

DRY/WET, in der fünften Zeile von oben. Eingestellt wird der Wert jedes Parameters immer mit „VALUE“, den Schaltern „6“ oder „7“ oder dem Datenrad. Der regelbare Bereich beginnt bei D63/W – das bedeutet: nur „trockenes“ Originalsignal, kein Effekt. Das andere Extrem ist D/W63: jetzt ist vom Original nichts mehr zu hören – es kommt nur noch Effektsignal. Genau dieser Wert wird verändert, wenn Sie im Mischpult an einem der Regler bei DSP2~4 drehen!

OUTPUT LEVEL, in der Zeile darüber, steuert die Stärke des Signals, das aus dem Effekt-Block wieder herauskommt. Es funktioniert nämlich nicht immer, einfach nur die Lautstärke des Parts wie gewünscht einzustellen. Ein leises Eingangssignal bringt den Verzerrer nicht richtig zum „Röhren“ – also muss das Eingangssignal laut sein. Wenn aber durch den Effekt die Voice viel zu laut würde, dann regelt das OUTPUT LEVEL die Lautstärke ohne dabei den Klang zu verändern.

Experimentieren Sie mit den Parametern! Mit den DSPs ist noch viel mehr möglich, als in den Preset-Typen angeboten wird. Und wenn Sie eine neue, gelungene Einstellung gefunden haben, dann wollen Sie den neuen Effekt-Typ sicher auch abspeichern: und zwar als USER-EFFECT



Diese Seite erscheint, wenn Sie in der EFFECT PARAMETER EDIT Seite auf den Schalter „H“ bei USER EFFECT drücken.

Geben Sie dem neuen Effekt noch einen aussagekräftigen Namen – und speichern Sie das Werk ab.

Ab sofort steht der neue Effekt in der Effekt-Liste der Kategorie USER zum Einsatz bereit. Sie können den neuen USER-Effekt auch in das Voice-Set einer neuen USER-Voice einbinden – dann erscheint die USER-Voice gleich

mit Ihrem USER-Effekt. Insgesamt stehen 19 USER-Effekt-Speicherplätze zur Verfügung, und zwar je 3 für REVERB, CHORUS und DSP1, sowie 10 USER-Effekte für DSP2 bis 4.

Effekte anhäufen – Einstellungen für DSP-Extremisten:

Wie bereits angesprochen, ist jedem Panel Part „von Haus aus“ einer der drei Effekt-Blocks DSP2 bis 4 zugeordnet. Diese gleichmäßige Verteilung können Sie aber ganz leicht verändern – um etwa den Part RIGHT1 mit PHASER und DISTORTION und TEMPO DELAY gleichzeitig zu spielen. Allerdings gehen dann RIGHT2 und LEFT leer aus – für die beiden Parts bleiben nur die System-Effekte REVERB und CHORUS übrig.

Die Zuordnung der Effekte erfolgt in der bekannten Seite EFFECT TYPE EDIT. Bei mehreren Effekten spielt auch deren Reihenfolge eine entscheidende Rolle: es macht einen Unterschied, ob das Signal zuerst durch den PHASER geht und dann erst verzerrt wird – oder umgekehrt. Die angesprochene Brutal-Kombination ist sicherlich nicht sonderlich reizvoll – aber die Möglichkeit, einen einzigen Part mit mehreren DSPs zu spielen, macht durchaus Sinn! Probieren Sie doch einmal aus:

Orgel mit ROTARY SPEAKER und TEMPO DELAY, oder

E-Piano mit PHASER und CROSS DELAY, oder

E-Gitarre mit DISTORTION und ECHO, oder...

9.12 EQ: Die digitalen Equalizer

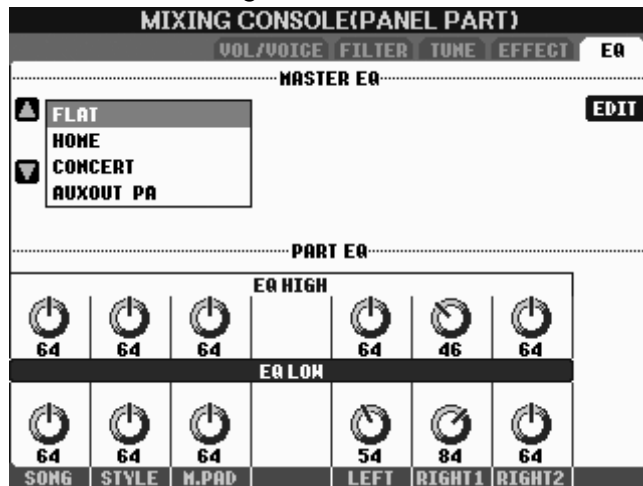
Schalten Sie mit TAB zur fünften und letzten Seite der MIXING CONSOLE: EQ

Was ist eigentlich ein EQ?

Ein EQ kann Lautstärken verändern, anheben oder absenken. Das Besondere am EQ ist, dass jeweils nur bestimmte Anteile des Signals betroffen sind, nicht das ganze Signal. Dadurch wird das Signal nicht primär lauter oder leiser, sondern der Klang des Signals wird verändert. Eine einfache Klangregelung, die wohl jeder kennt, sind die Regler für „HÖHEN“ und „BÄSSE“ (oder „TREBLE“ und „BASS“, oder „HI“ und „LOW“) an vielen Radios oder Verstärkern im Hi-Fi-Bereich. Dabei handelt es sich ebenfalls um einen (noch einfachen) EQ.

Welche EQs gibt es im PSR-3000 und PSR-1500?

Die Klangregelung der Instrumente bietet zwei verschiedene EQs, die auch verschiedene Aufgaben haben:



MASTER EQ:

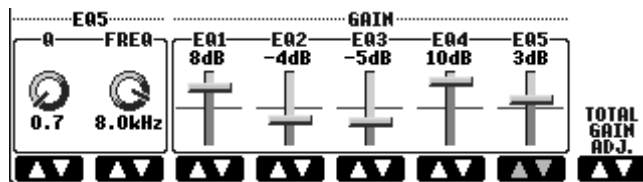
Dieser EQ wirkt auf die Summe, auf das gesamte Signal des Instruments. Mit dem MASTER EQ wird der Klang an die aktuelle akustische Situation angepasst – etwa je nach eventuell angeschlossenem Verstärker und Lautsprechern, dem Raum, der Raumakustik. Der MASTER EQ wird meist nur ein einziges mal eingestellt – und bleibt dann so lange stehen, wie sich an den äußeren Umständen nichts ändert.

PART EQ:

Die insgesamt 30 Part-EQs dienen zur Klangkorrektur einzelner Parts oder Gruppen von Parts. Die Einstellungen der Part-EQs ändern sich ständig, etwa je nach gewählter Voice. Deshalb sind die Part-EQ-Einstellungen der Panel Parts in OTS und Registration Memory speicherbar – aber die MASTER EQ Einstellungen nicht!

Die Einzelheiten: MASTER EQ , Mittenfrequenz und Q-Faktor:

Links oben im Display steht eine Liste von EQ-Einstellungen – die Auswahl erfolgt mit den Schaltern „A“ und „B“ am Display. Öffnen Sie den MASTER EQ mit EDIT,



Schalter „F“: Die Abbildung hier zeigt nur die untere Hälfte des Displays. Sie sehen 5 EQ-GAIN-Regler mit der Maß-Einheit „dB“, für Dezibel. Die dargestellte Position der Regler ist nur

exemplarisch – das klingt mit Sicherheit nicht gut. Die 5 Regler verstärken oder dämpfen die Klanganteile in der Umgebung einer bestimmten Frequenz, der sogenannten Mittenfrequenz. Die Mittenfrequenz des zuletzt „angefassten“ Reglers wird bei FREQ angezeigt und ist mit dem Schalter „2“ oder dem Datenrad einstellbar.

9. MIXING CONSOLE: Das Mischpult

Der Q-Faktor (ganz links) bestimmt, wie „breit“ die Umgebung um die Mittenfrequenz ist, die noch mit angehoben oder abgesenkt wird. Je größer der Q-Faktor ist, desto mehr „verengt“ sich das betroffene Frequenzband. Sehr kleine Werte beim Q-Faktor führen dazu, daß auch noch entferntere Klanganteile verstärkt oder gedämpft werden. Ganz rechts unten im Display sehen Sie TOTAL GAIN ADJUST. Dieser Parameter dient dazu, die Gesamtlautstärke anzupassen, falls das Instrument durch den Einsatz der EQ-Regler zu laut oder leise geworden ist. Mit STORE1 oder STORE2 speichern Sie das neue Master-EQ-Setting ab. So viel zur Theorie!

Und die Praxis?

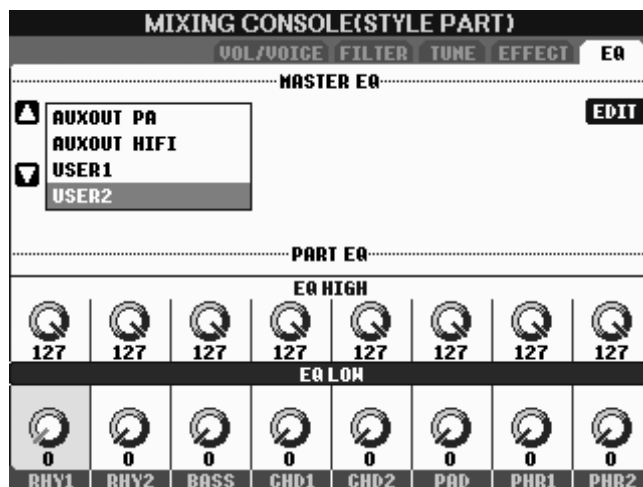
Gehen Sie vorsichtig mit dem Master EQ um! Jedwelche Einstellungen mit mehr als 5 dB plus oder minus sind nur selten sinnvoll! Der MASTER EQ ist so mächtig, dass man damit den Klang auch vollkommen kaputt machen kann!

Tip: Probieren Sie zuerst die Preset-Einstellungen, wie HOME oder AUX OUT PA aus. Sehen Sie sich die Parameter an! Welche Mittenfrequenzen liegen auf den Schieberegler? Wie ist Q eingestellt? Um wie viel dB wird angehoben oder gedämpft! Sie werden schnell feststellen, dass es hier um eher dezente denn brachiale Klangkorrekturen geht!

Tip: Wenn es wirklich „nicht gut“ klingt, dann versuchen Sie nicht, den Klang damit „schön“ zu regeln, dass Sie Frequenzen anheben! Im Gegenteil: Suchen Sie zuerst den störenden Frequenzbereich! Schieben Sie einen der Regler nach oben und verändern Sie dann dessen Mittenfrequenz. Wenn der Bösewicht gefunden ist, dann senken Sie diesen Frequenzbereich ab – und alles sollte gut sein, zumindest besser!

Die Einzelheiten: PART EQ

Im unteren Bereich des Displays befindet sich der „Part EQ“. Die Auswahl der Parts für den PART EQ erfolgt – wie gewohnt – mit dem Schalter „MIXING CONSOLE“: die Anzeige wechselt in der üblichen Reihenfolge. Die digitalen 2-Band-PART EQs dienen zur Feinabstimmung einzelner Parts. Die Panel Voices rufen durch das Voice-Set bereits passende PART EQ Einstellung auf. Auch Style- oder Song-Daten können MIDI-Events enthalten, die die PART EQs steuern. Die Werte aktuellen sind bei „EQ HIGH“ und „EQ LOW“ zu sehen und zu verändern.



Die Abbildung zeigt ein extremes – und daher nicht empfehlenswertes – Beispiel! Aber jetzt ist die Wirkung der PART EQs deutlich zu hören! Die Regler einer ganzen Zeile werden mit dem gedrückt gehaltenen Schalter „D“ oder „E“ angefasst – dann bewegt das Datenrad alle Regler gleichzeitig. Spielen Sie mit einem Style und probieren Sie es aus!

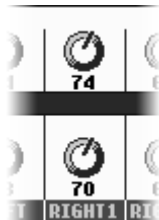
Sehen wir uns zwei realistische Einstellungen an! Wählen Sie bitte zuerst für RIGHT1 die Voice „Live!NylonGuitar“ und holen Sie

anschließend die Anzeige der PART EQs für die PANEL PARTS ins Display!



Part EQ „S.Art! ConcertGuitar“

Die Abbildung zeigt den PART EQ von RIGHT1, nachdem die Voice „S.Art! ConcertGuitar“ gewählt wurde. Die Höhen sind leicht angehoben, die Bässe etwas gedämpft: Subtile Änderungen – die aber der Voice den letzten Schliff geben!



PART EQ „Sweet!Trumpet“

Auch das VOICE-SET der Trompete bedient sich des PART EQs: eine leichte Anhebung der Höhen und Bässe.

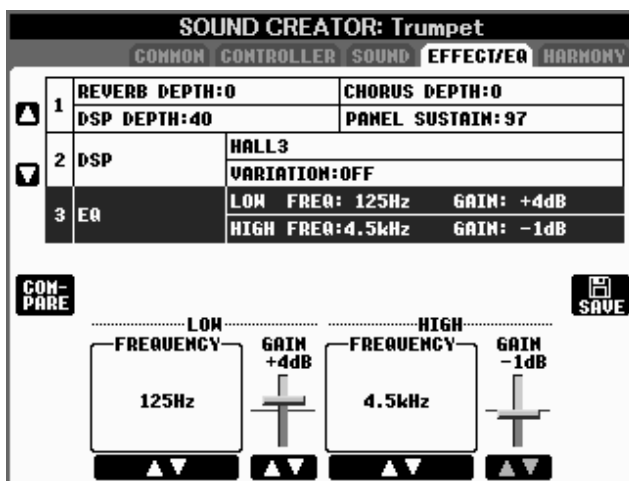
Bei der Gestaltung eigener Voices können Sie sogar die internen Parameter des PART EQs festlegen.



Drücken Sie im VOICE-Display den Schalter „6 oben“, um das „VOICE SET“ einer Klangfarbe aufzurufen.

Blättern Sie mit TAB zur Seite EFFECT/EQ.

Der dritte Eintrag (mit Schalter „B“ nach unten gehen!) sieht so aus:



Bei LOW FREQUENCY und HIGH FREQUENCY stellen Sie die Mittenfrequenzen der beiden EQ-Bänder ein.

Der Wert bei GAIN bestimmt, um wie viel dB das Band angehoben oder abgedämpft wird.

Mit COMPARE vergleichen Sie bequem zwischen „mit“ und „ohne“ EQ.

Mit „SAVE“ wird die neue Voice gespeichert – zusammen mit den neuen Einstellungen des PART EQs.

9. MIXING CONSOLE: Das Mischpult

Für die Einstellungen der PART EQs gibt es keine speziellen Speicherplätze wie beim MASTER EQ oder den USER-Effekten. Das ist auch gar nicht notwendig. Die jeweiligen PART EQs sind im VOICE SET, im Style oder im Song mit abgelegt. Zur Steuerung über MIDI dienen SystemExclusive-Events. Die entsprechende Liste – Sie ahnen es schon! – finden Sie auf der Seite 73 der DATA LIST.

Zum Abschluss: ein Selbstversuch!

Wir brauchen dazu drei MASTER EQ Einstellungen: FLAT, BOESE und GIFT.

FLAT ist eine der fertigen Einstellungen, alle GAIN-Regler stehen auf 0dB.

BOESE wird aus FLAT gemacht, mit den GAIN-Werten: -12, -6, +6, -6, -12

GIFT entsteht auch aus Flat, mit 6, 3, -3, 3, 3

Spielen Sie ein ganzes Lied, Song oder Style, mit der MASTER EQ Einstellung BOESE. Dann stopp! Schalten Sie zu FLAT und spielen Sie weiter! FLAT klingt herrlich! Spielen Sie dann ein ganzes Lied mit GIFT! Wieder stopp – und schalten Sie erneut zu FLAT. Jetzt klingt FLAT ziemlich blass! EQs sind auch Suchtmittel und machen sehr schnell anhängig!

10. Das Mikrofon (nur PSR-S900)

Ein an Ihr PSR-S900 angeschlossenes Mikrofon kann auf eine Vielzahl von Effekten zugreifen. Welcher Effekt für welchen Zweck erforderlich bzw. hilfreich ist, soll in diesem Kapitel dargestellt werden.

10.1 Welches ist das richtige Mikrofon?

Machen Sie sich zunächst ein paar Gedanken über den Verwendungszweck Ihres Mikrofons. Welchen Anforderungen soll Ihr Mikrofon gerecht werden?

Möchten Sie lediglich gelegentlich eine Ansage zwischen zwei Titeln machen?

Möchten Sie singen und sprechen?

Ist der Gesang und Ihr gesprochenes Entertainment der Dreh- und Angelpunkt Ihrer gesamten Darbietung?

Möchten Sie den Effekt Vocal Harmony einsetzen?

Die Antworten auf diese Fragen stehen in direktem Zusammenhang mit der Frage:

Was muss ich ausgeben?

Ein Einsteigermikrofon der unteren Preisklasse ist bereits ab ca. 30,00€ erhältlich. Für die ersten „Gehversuche“ in Sachen Ansage und Gesang ist dies sicherlich eine sehr preisgünstige Alternative.

Ein Einsteigermikrofon der mittleren Preisklasse liegt etwa zwischen 50,00€ und 70,00 € und genügt Amateuranprüchen in den meisten Belangen.

Bedenken Sie jedoch folgendes: Auch beim Mikrofon entspricht Ihr künstlerisches Ergebnis der Summe aus *Ihrer* Leistung und der Qualität Ihres *Werkzeugs*.

Die hochwertigen Mikrofone der oberen Preisklasse liegen etwa zwischen 100,00€ und 200,00€ (und darüber).

Achten Sie bei der Wahl Ihres Mikrofons auf folgende Punkte:

- Verwenden Sie unbedingt ein „dynamisches“ Mikrofon! (Kein Kondensatormikrofon, da dieses eine Phantomspeisung benötigt!)
- die Impedanz des Mikrofons sollte um ca. 250 Ohm liegen.
- Das Mikrofon sollte eine Nierencharakteristik oder noch besser eine Super-Nierencharakteristik besitzen. Dies erhöht zum einen die Unempfindlichkeit gegenüber Rückkopplungen und erlaubt Ihnen beim Singen eine gewisse Bewegungsfreiheit. Ausserdem sollte gerade bei der Verwendung des Mikrofons mit Vocal Harmony ein Übersprechen von einer externen Verstärkeranlage vermieden werden.

10. Das Mikrofon (nur PSR-S900)

- Einige Mikrophone haben bei geringen Entfernungen zur Tonquelle - Ihrem Mund also – eine Anhebung im tiefen Frequenzbereich. Man spricht hier vom Nahbesprechungseffekt. Testen Sie den für Sie angenehmsten Abstand und achten Sie ggf. auf die Auswirkungen auf den Klang.
- Achten Sie bei Mikrofonen mit An- und Ausschalter auf dessen Geräuschlosigkeit. Da Sie das Mikrofon auch am Keyboard stumm schalten können, ist ein Schalter nicht zwingend notwendig.
- Verwenden Sie für den Live-Einsatz ein besonders robustes Mikrofon, das den Strapazen des „aufregenden Bühnenlebens“ gewachsen ist.

Der Test als Entscheidungshilfe

Was beim Auto die Probefahrt, ist beim Mikro der Test des Lieblingslieds. Ihr Musikhändler wird Ihnen sicherlich bei der Kaufentscheidung behilflich sein und Ihnen unter Umständen ein Mikrofon auch einmal ausleihen. Bedenken Sie, dass bei aller fachlich richtigen Einschätzung Ihre persönliche Stimmencharakteristik, Ihr persönliches Wohlgefühl beim Singen und damit Ihre Subjektivität für den Kauf ausschlaggebend sein werden.

Das YM-100S

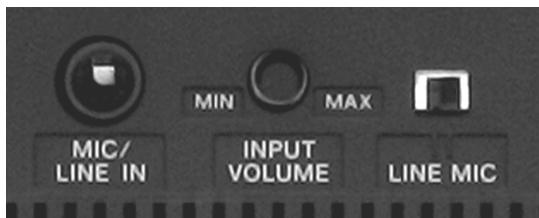


Das Yamaha-Mikrofon YM-100S wurde speziell für den Gebrauch mit einem Keyboard und Vocal Harmony entwickelt. Seine Charakteristik macht es zur ersten Wahl, wenn Sie ein Mikrofon für den Einsatz mit Ihrem PSR-S900 suchen!

Kabel nicht vergessen!

Die meisten Mikrophone werden ohne Kabel geliefert. Denken Sie also auch an den Kauf eines Mikrofonkabels in einer für Sie praktischen Länge. In die Mikrofonbuchse des PSR-S900 passt ein ¼-Zoll (6,3mm) Klinkenstecker.

10.2 Das Mikrofon richtig aussteuern



Schließen Sie Ihr Mikrofon an der Rückseite des ausgeschalteten Keyboards an.

Stellen Sie den mit „INPUT VOLUME“ bezeichnete Regler zunächst auf „MIN“.

Schalten Sie nun das Keyboard ein.



Singen und sprechen Sie ein paar Takte und drehen Sie dabei „INPUT VOLUME“ langsam auf. Behalten Sie das Lämpchen „SIGNAL“ links auf dem Bedienfeld im Auge. Bei „gutem“ Signal leuchtet das „SIGNAL“-Lämpchen grün auf. Ein rotes Aufleuchten zeigt jede Übersteuerung an. Dies sollte nur geschehen, wenn Sie wirklich schreien. Für den Fall, dass das Signal-Lämpchen häufiger rot aufleuchtet, müssen Sie den Regler auf der Rückseite zurückdrehen.

10.3 Effekte einsetzen

Wie wir bereits in den vorigen Kapiteln gesehen haben, stehen dem Mikrophon auch einige Effekte zur Verfügung.

Drücken Sie die Schalter „DIRECT ACCESS“ und anschliessend den Schalter „DSP“ im Bedienfeld „VOICE CONTROL“. Dies ist der kürzeste Weg auf die Effekt-Seite der MIXING CONSOLE:

The screenshot shows the MIXING CONSOLE (PANEL PART) with the following controls and annotations:

- REVERB: HALL2:** A knob is set to 30. An arrow points to it with the text: „REVERB“ (Nachhall),
- CHORUS: CHORUS7:** A knob is set to 0. An arrow points to it with the text: „CHORUS“ und evtl.
- DSP2~4:** A button labeled „DSP 4“ is highlighted. An arrow points to it with the text: „DSP 4“ für das Mikrophon ein.

Other visible controls include VOLUME (64), FILTER, TUNE, EFFECT, EQ, TYPE, and various effect types like T DLY (30), CHOR3 (34), HALL3 (30), and HALL3 (46).

Achtung: Bedenken Sie, dass die Systemeffekte „REVERB“ und „CHORUS“ immer vom aktuell gewählten Style abhängig sind.

DSP 4

„DSP4“ kann unter anderem dem Mikrophon zugeordnet werden. In der unteren Reihe der MIXING CONSOLE wird für diesen Effekt das Verhältnis zwischen „trockenem“ Originalsignal („DRY“) und dem Effektsignal („WET“) geregelt. Drücken Sie den Schalter „F“ („TYPE“), um dem Mikrophon einen Effekttypen zuzuordnen.

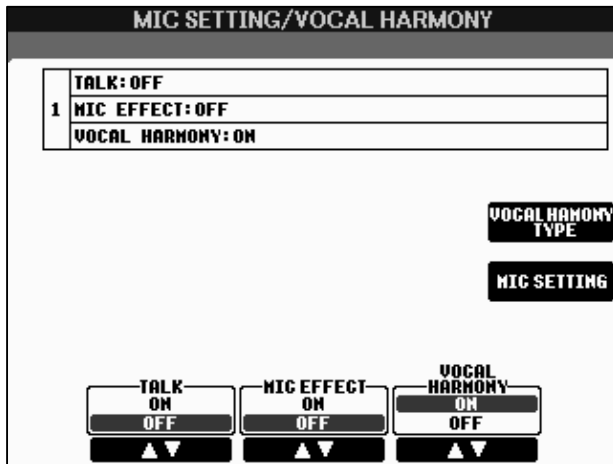
Tip: Wählen Sie für den Mikrophoneffekt (DSP4) einen angenehmen Hall aus, um vom System-Hall unabhängig zu sein. „Hall3“ tut dabei gute Dienste. Wählen Sie keine zu langen Hallzeiten und ein angemessenes Verhältnis aus trockenem Signal und Effektsignal.



Drücken Sie den Schalter „MIC SETTING/VOCAL HARMONY“ im linken Teil des Bedienfelds.

Es erscheint folgendes Display:

10. Das Mikrofon (nur PSR-S900)



10.4 VOCAL HARMONY

Bisher standen wir in diesem Kapitel mit unserem Gesang ganz schön alleine da. Das soll sich nun ändern:

10.4.1 Auswählen eines VOCAL HARMONY Typs

Drücken Sie den Schalter „H“ „VOCAL HARMONY TYPE“.



Auf dem PRESET-Laufwerk stehen (auf den Seiten „P1“ bis „P7“) 61 Vocal Harmony-Typen zur Auswahl.

Wählen Sie wie in unserem Beispiel den Typ „MixedChoir“ auf der zweiten Seite („P2“).

1. Übungsbeispiel:

- Drücken Sie „EXIT“ und schalten Sie den Vocal Harmony-Effekt ein.
- Schalten Sie die Begleitautomatik („ACMP“) ein.
- Spielen Sie mit der linken Hand einen C-Dur Akkord. Geben Sie mit der rechten Hand den Ton G vor.
- Singen Sie den Ton G ins Mikrofon.
Sie hören nun die Verdopplung Ihrer Stimme. Aus Ihrer Solostimme generiert Vocal Harmony einen ganzen gemischten Chor („Mixed Choir“).

2. Übungsbeispiel

Das gleiche Ergebnis erzielen Sie, indem Sie „ACMP“ wieder ausschalten, und stattdessen den „LEFT“-Part einschalten. Spielen Sie mit der linken Hand einen Akkord und singen Sie ins Mikrophon.

3. Übungsbeispiel:

- Drücken Sie den Schalter „SONG SELECT“ im Bedienfeld „SONG“.
- Wählen Sie den Song „Amazing Grace“ im Ordner „Sample Songs“ auf dem Preset-Laufwerk.
- Drücken Sie den Schalter „LYRICS/TEXT“ im Bedienfeld „SONG“.
- Drücken Sie gegebenenfalls Pfeilschalter 1, um auf die Display-Seite „LYRICS“ zu wechseln.
- Starten Sie den Song:



Singen Sie bei eingeschaltetem Vocal Harmony-Effekt den Text zum laufenden Song.

Sie werden wieder feststellen, dass Sie „nicht alleine“ singen.

Tip: Drücken Sie nach einiger Einübungszeit den Schalter „TR 1, um die gespielte Melodiespur auszuschalten.

10.4.2 CHORDAL- und VOCODER-Typen

Nach diesen drei Übungsbeispielen wenden wir uns nun den möglichen Vocal Harmony-Typen und den Steuerungs-Modi, denen Sie angehören können, zu.

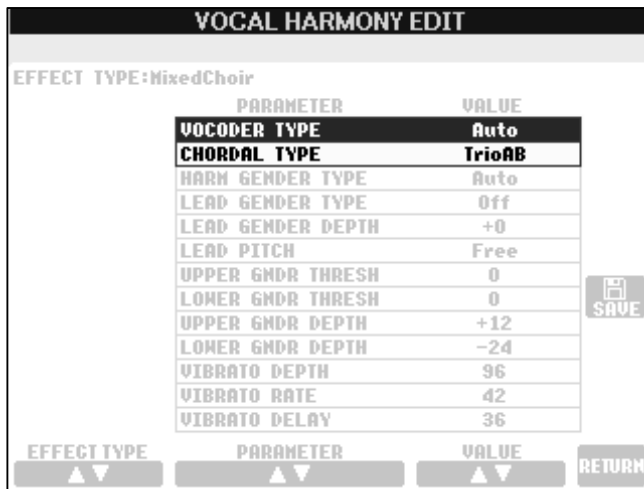
Dazu schauen wir uns die Parameter unseres „Mixed Choirs“ etwas genauer an.



Drücken Sie auf der Seite „VOCAL HARMONY TYPE“ den Schalter „8 unten“, „EDIT“.

Sie erhalten folgendes Display:

10. Das Mikrofon (nur PSR-S900)



Den oberen beiden Zeilen entnehmen wir, dass unser gemischter Chor sowohl „VOCODER TYPE“ als auch „CHORDAL TYPE“ sein kann. Dies gilt übrigens für die meisten, nämlich für 56 der Vocal Harmony-Preset-Typen.

CHORDAL TYPE

Beim „CHORDAL TYPE“ werden die von Vocal Harmony erzeugten Harmonienoten durch folgende drei Akkordtypen festgelegt:

1. Links vom Style-Splitpunkt gespielte Akkorde bei eingeschalteter Begleitautomatik.
2. Links vom Left-Splitpunkt gespielte Akkorde bei ausgeschalteter Begleitautomatik und eingeschalteter Left-Voice.
3. Im Song enthaltene XF-Akkordinformationen. Wenn der Song solche Akkordinformationen im Yamaha-XF-Format enthält, werden diese als Akkordsymbole oberhalb des Liedtextes dargestellt.

Mittlerweile haben Sie natürlich längst festgestellt, dass es sich bei den 3 Möglichkeiten genau um unsere drei Übungsbeispiele handelt. Bei allen drei Beispielen wurde „MixedChoir“ als Chordal Type angesteuert.

VOCODER TYPE

Beim „VOCODER TYPE“ werden die von Vocal Harmony erzeugten Noten durch sogenannte Steuernoten definiert. Auch hier gibt es drei Arten von Steuernoten:

1. Noten die im oberen („UPPER“) Tastaturbereich (also rechts vom Left-Splitpunkt) gespielt werden. Die Upper-Parts (RIGHT1 und 2) brauchen zum Steuern des Vocal Harmony nicht eingeschaltet sein.
2. Noten die im unteren („LOWER“) Tastaturbereich (also links vom Left-Splitpunkt) gespielt werden. Der Lower-Part (LEFT) braucht zum Steuern des Vocal Harmony nicht eingeschaltet sein.
3. Noten, die auf einer der 16 Songspuren eines MIDI-Files programmiert sind.

10.4.3 CHROMATIC- und DETUNE-Typen

Für diese beiden Typen sind keine Akkordinformationen oder Steuernoten notwendig. Im Feld der Preset-Vocal Harmony-Typen stellen die Typen „CHROMATIC“ und „DETUNE“ eine klare Minderheit dar:

CHROMATIC

Beim Chromatic-Typ haben die durch Vocal Harmony erzeugten Stimmen immer den gleichen Abstand zur Originalstimme. Der wohl berühmteste Vertreter dieser Familie ist wohl „Sp(ee)dy Mouse“, der Sie stimmlich in eine kleine freche Maus verwandelt.

DETUNE

Die Originalstimme bestimmt bei diesem Typen die von Vocal Harmony erzeugten Stimmen. Diese können gegen die Originalstimme verstimmt („detune“) und in ihrem Klang und der Oktavlage verändert werden.

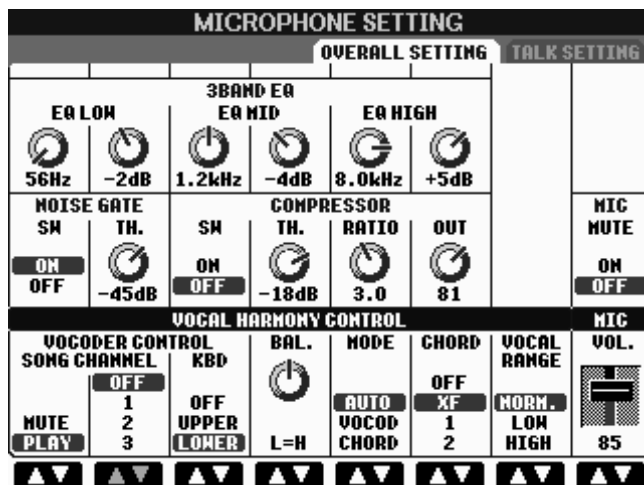
Die 4 Chromatic- bzw. Detune-Typen:

1. SpdyMouse	CHROMATIC
2. SingBass	CHROMATIC
3. ChromatXG	CHROMATIC
4. DetuneXG	DETUNE

Alle anderen Preset-VH-Effekte sind „CHORDAL“- und „VOCODER“-Typen

Wann wird ein Vocal Harmony-Typ als Chordal-Typ und wann als Vocoder-Typ angesprochen? - Werfen wir einen Blick auf das Mikrophon-Setting:

10.5 Das MICROPHONE SETTING



Drücken Sie im MIC SETTING/VOCAL HARMONY“-Display den Schalter „I“, „MIC SETTING“.

Die Bedienung funktioniert in üblicher Weise:

Die Schalter links und rechts des Displays wählen eine Reihe. Die Schalterpaare „1 bis 8“ ändern den Parameter. Das Datenrad hilft wie immer dabei.

Das „MICROPHON SETTING“ (Mikrophon-Einstellung) ist in zwei

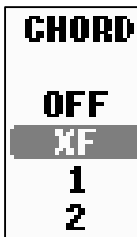
Seiten unterteilt: Unser Beispiel zeigt das „GLOBAL SETTING“ mit den allgemeinen Einstellungen für das Mikrophon.

10. Das Mikrophon (nur PSR-S900)

In der unteren Zeile des „GLOBAL SETTINGS“ finden Sie den Bereich „VOCAL HARMONY CONTROL“:



Stellen Sie unter „MODE“ ein, ob der gewählte Vocal Harmony-Typ als Chordal-Typ („CHORD“) oder als Vocoder-Typ („VOCOD“) angesprochen werden soll. In unserem Beispiel ist „AUTO“ eingestellt. Dies bedeutet: Wenn die Begleitautomatik oder der Left-Part angestellt sind oder wenn der aktuell gewählte Song Akkordinformationen gespeichert hat, so wird automatisch der CHORDAL-Modus eingestellt. In allen anderen Fällen wird „VOCODER“ eingestellt.



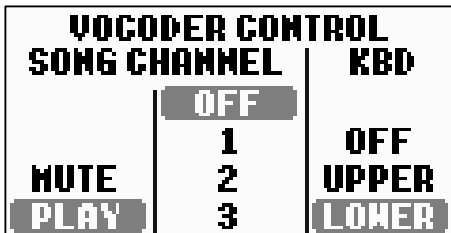
Stellen Sie unter „CHORD“ ein, welche Daten auf dem verwendeten MIDI-File zur Akkorderkennung verwendet werden sollen:

„OFF“:Keine Daten.

„XF“: Akkord-Daten im XF-Format.

„1-16“:Die Akkorde des eingestellten Songkanals. Diese Einstellung ist dann sinnvoll wenn ein MIDI-File weder XF- noch Vocoder-Steuernoten enthält. Suchen Sie dann auf dem MIDI-File die Spur die Akkorde beinhaltet. Z.B. eine Streicher-Fläche.

In der unteren Zeile links sehen Sie den Bereich „VOCODER CONTROL“. Stellen Sie hier die notwendigen Parameter ein, falls der gewählte Vocal Harmony-Typ im VOCODER-Modus angesprochen wird:

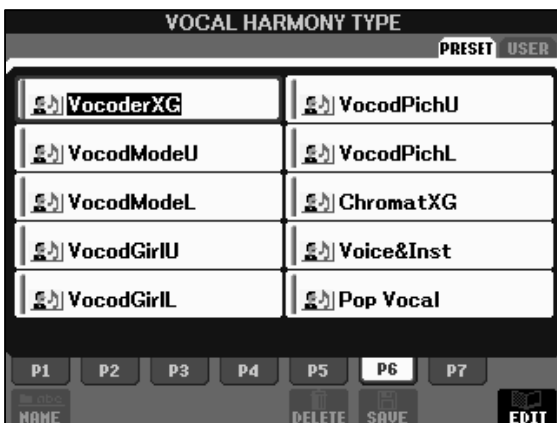


Stellen Sie unter „SONG CHANNEL“ den Kanal ein, der die Steuernoten für den VOCODER-Modus beinhaltet.

Die gewählte Kanalnummer lässt sich durch „MUTE“ stumm schalten.

Stellen Sie unter „KBD“ (**KEYBOARD**) ein, ob der obere Tastaturbereich „UPPER“ (rechts vom Left-Splitpunkt) oder der untere Tastaturbereich „LOWER“ (links vom Left-Splitpunkt) zur Steuerung des VOCODER-MODUS eingesetzt werden soll.

YAMAHA-Software



Bei Yamaha-Software wird automatisch „SONG CHANNEL 16“ eingestellt. Als Vocal Harmony-Typ wird im Regelfall „Vocoder XG“ gewählt:


Tipp: Besuchen Sie doch einmal den Yamaha Download Shop unter www.downloadshop.yamaha.de









Wieviel Vocal Harmony ist sinnvoll?

Auch bei Vocal Harmony gilt: Zu viel (des Guten) ist zu viel!

Setzen Sie den Vocal Harmony-Effekt mit Bedacht und eher sparsam ein. Nichts ist schlimmer als ein Lied, das von Anfang bis Ende mit Vocal Harmony und das in voller Lautstärke vorgetragen wird. Singen Sie die Strophe ruhig ohne Vocal Harmony. Umso grösser ist der Effekt, wenn im Refrain der Chor loslegt.

<p>BAL.</p>  <p>L=H</p>	<p>Zum Mischen zwischen Ihrer Stimme und den Vocal Harmony-Stimmen dient der Regler „BAL“.</p> <p>„L“ steht für „Lead“. Dies bedeutet Hauptstimme, also Ihre Stimme. „H“ steht für „(Vocal) Harmony“.</p> <p>Der Wertebereich liegt zwischen „L63>H“ (nur Ihre Stimme) bis „L<H63“ (nur Vocal Harmony).</p>
--	--

Der 3-Band-Equalizer

3BAND EQ					
EQ LOW		EQ MID		EQ HIGH	
					
56Hz	-2dB	1.2kHz	-4dB	8.0kHz	+5dB

Dem Mikrophon steht exklusiv ein 3-Band-Equalizer zur Verfügung. „EQ LOW“ (Tiefenfrequenz), „EQ MID“ (Mittelfrequenz) und „EQ HIGH“ (Höhenfrequenz). Stellen Sie mit dem jeweils linken Regler die exakte Filterfrequenz ein. Senken Sie mit dem jeweils rechten Regler das entsprechende Frequenzband ab oder heben Sie es an.

Immer wieder taucht die Frage auf:

Welches ist denn nun die richtige EQ-Einstellung fürs Mikro?

Die Antwort: *Die* (einzig) richtige Einstellung *gibt es nicht!* Wieder einmal hängt vieles von Ihrer persönlichen Stimme, von der Umgebung und von den verwendeten Komponenten (Mikrofon, PA etc.) ab.

Es gibt jedoch einige Punkte, die Sie beim Einstellen des Mikrofon-EQs beachten sollten:

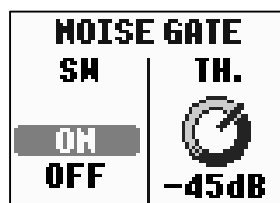
- All zu tiefe Frequenzen in der (Gesangs-) Stimme können zuweilen Probleme erzeugen. Gerade beim Einsatz grösserer Anlagen und dem Einsatz von Subwoofern kann dies zu einem dumpfen, „wumrigen“ Sound führen.
- Das Absenken der Mittenfrequenzen erweist sich in der Praxis als vorteilhaft, da gerade der mittlere Frequenzbereich gelegentlich als „unschön“ empfunden wird.
- Die Transparenz Ihrer Stimme für Sprache und Gesang gleichermaßen wird durch die Höhenfrequenzen hervorgehoben. Ein Anheben des Höhenfrequenzbandes sorgt für klare Verständlichkeit. Aber Vorsicht: Nicht übertreiben: „Zischen“ und „Rauschen“ heissen die natürlichen Feinde des „Höhenfrequenzaufreissers“.
- Ausprobieren, ausprobieren, ausprobieren!

NOISE GATE

„NOISE“ bedeutet „Geräusch“, „GATE“ bedeutet „Tor“.

Rauschen ist beim Mikrofon das störendste Nebengeräusch, das man nach Möglichkeit loswerden möchte.

Bei dieser Funktion ist mit „NOISE GATE“ der Schwellenwert gemeint, ab dem das Rauschen unterdrückt wird. Und wie geht das? – Ganz einfach: Das Mikrofon wird beim Unterschreiten des Schwellenwerts einfach ausgeschaltet. Anders ausgedrückt: Erst ab einem bestimmten Schwellenwert wird der Signalweg des Mikrofons freigegeben.



Unter „SW“ („SWITCH“ = Schalter) schalten Sie die Funktion ein („ON“) bzw. aus („OFF“).

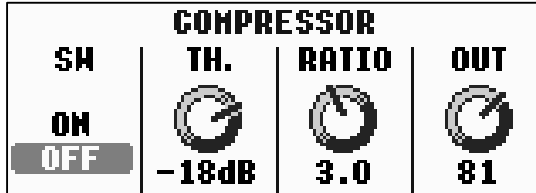
Unter „TH.“ („TRESHOLD“) wird der Schwellenwert in „dB“ eingestellt.

Die Funktion ist sehr hilfreich: Nach jeder Ansage bzw. jedem Gesangspart schaltet das Mikrofon automatisch stumm.

Aber Obacht: Ein zu hoher Schwellenwert lässt die Stimme bisweilen „abreißen“. Dies können Sie ausprobieren, indem Sie absichtlich den höchstmöglichen Schwellenwert („-30dB) einstellen und bei eingeschaltetem NOISE GATE vom Flüstern ins lautere Sprechen oder Singen übergehen. Probieren Sie es auch umgekehrt aus . Sie merken wie das Mikrofon ab dem Schwellenwert einfach ausschaltet. Finden Sie durch Ausprobieren den für Sie besten Kompromiss aus Rauschunterdrückung und vollendeten Sätzen.

Der Kompressor

Der Dynamikumfang der (gesungenen) Stimme kann durch diesen exklusiven Mikro-Kompressor komprimiert werden. Dies ist besonders für den „VOCAL HARMONY“-Effekt wichtig. Dieser vervielfältigt nämlich Ihre Stimme und damit auch die Unterschiede in der Dynamik in Ihrer Stimme. Das Ergebnis ist bei zu grossen dynamischen Unterschieden unbefriedigend.



Unter „SW“ („SWITCH“ = Schalter) schalten Sie den Effekt ein („ON“) bzw. aus („OFF“).

Unter „TH.“ („TRESHOLD“) wird der Schwellenwert in „dB“ eingestellt, ab dem das Signal komprimiert wird. Den Grad der

Lautstärkereduktion stellen Sie unter „RATIO“ ein. In unserem Beispiel wird das Signal ab dem Schwellenwert im Verhältnis 3:1 komprimiert. Dies bedeutet: Wenn das Eingangssignal 3dB über dem Schwellenwert liegt, so liegt es nach der Kompression nur noch 1dB darüber. Unter „OUT“ regeln Sie das Ausgabesignal, also die Lautstärke des Mikrophonsignals (nach der Kompression). Bei einem Wert von „0“ ist bei eingeschaltetem Kompressor nichts mehr zu hören.



Rechts neben dem „COMPRESSOR“ befindet sich unter „MIC“ ein Schalter, um das Mikrofon stumm („MUTE“) zu schalten.

Der Schieberegler mit der Bezeichnung „VOLUME“, direkt darunter, regelt die Lautstärke des Mikrophons. Dieser Wert entspricht dem Wert des „VOLUME“-Reglers der MIXING CONSOLE und des kleinen Mischpults „BALANCE“.



VOCAL RANGE

Um beim Einsatz des Vocal Harmony die größtmögliche Natürlichkeit Ihrer Stimme zu bewahren, wählen Sie unter „VOCAL RANGE“ die Parameter wie folgt:

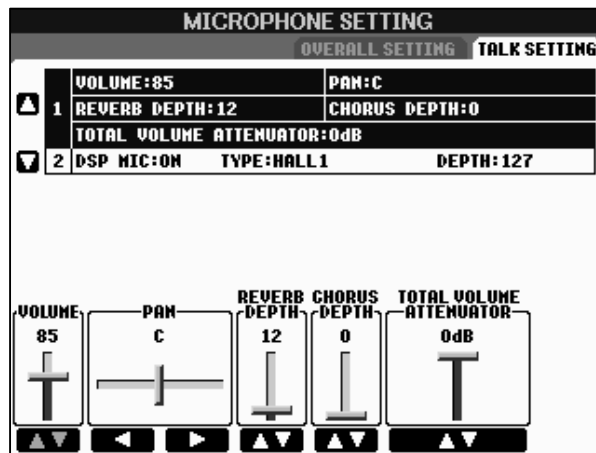
- „Normal“: Standardeinstellung
- „LOW“: Für tiefe Stimmlagen! Außerdem für stöhnende, kreischende oder bebende Stimmen geeignet.
- „HIGH“: Für höhere Stimmlagen! Außerdem geeignet für das Singen sehr nah am Mikrofon.

10.6 Das TALK SETTING

Vocal Harmony und alle anderen Effekte des Mikrophons sind wichtig für den Gesang. Die Ansage zwischen den Liedern benötigt jedoch eine ganz andere Konfiguration. Die Lösung: „TALK“ (Sprechen)

Drücken Sie ausgehend vom „OVERALL SETTING“ einen der „TAB“-Schalter, um zu den Parametern des „TALK SETTINGS“ zu gelangen. Sie erhalten folgendes Display:

Benutzen Sie die Schalter „A“ und „B“, um zwischen „1“ und „2“ umzuschalten.



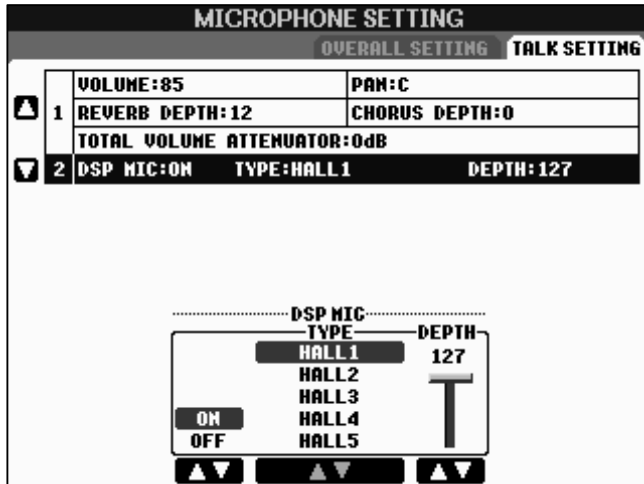
Unter „1“ stellen Sie folgende Parameter ein:

Stellen Sie bei „VOLUME“ die Mikrophon-Lautstärke für die Ansagen ein. Sie können die Lautstärke z.B. etwas anheben, um deutlich verstanden zu werden.

Über „PAN“ stellen Sie die Stereoposition des Mikros für die Ansage ein.

„REVERB DEPTH“: Warum nicht für die Ansage ein kleines bisschen Reverb (Nachhall) zugeben. Auch Chorus lässt sich unter „CHORUS DEPTH“ speziell für die Ansage einstellen. Benutzen Sie „TOTAL VOLUME ATTENUATOR“, um die Gesamtlautstärke des Keyboards (mit Ausnahme des Mikrophons) „herunterzufahren“. Dies ist besonders wichtig, wenn Sie etwa bei Tanzspielen während des Spielens eine kurze Ansage machen möchten, ohne den Style oder das MIDI-File zu stoppen. Sie sind dann deutlich zu verstehen, ohne dass der musikalische Fluss abreisst.

Drücken Sie Schalter „B“, um auf die Parameter im Bereich „2“ zuzugreifen:



Hier können Sie dem Mikrophon speziell für die Ansage einen passenden Effekt zuordnen.

Schalten Sie den Effekt ganz links ein („ON“) bzw. aus („OFF“).

Wählen Sie unter „TYPE“ den Effekt-Typ. Bei manchen Effekt-Typen können Sie unter „DEPTH“ das Verhältnis zwischen trockenem Signal und Effektsignal einstellen.

Sobald Sie auf der Display-Seite „MIC SETTING VOCAL HARMONY“ den Schalter „2 oder 3 oben“, „TALK“ drücken, ist Ihr Mikrophon für die Ansage eingestellt.

10.7 Mikrophon-Einstellungen abspeichern

Die Einstellungen der beiden Seiten „OVERALL SETTING“ und „TALK SETTING“ werden automatisch auf dem Flash Rom gespeichert, wenn Sie das jeweilige Display mit EXIT verlassen.

Dies betrifft bei „OVERALL SETTING“ jedoch **nicht** die Parameter der unteren Zeile („VOCAL HARMONY CONTROL“ und „MIC“).

Diese Einstellungen können allerdings im REGISTRATION MEMORY gespeichert werden! („MEMORY“ drücken → Häkchen bei „MIC. SETTING“ → Speicherplatz wählen → Bank auf einem beschreibbaren Laufwerk abspeichern nicht vergessen!)

Diese im REGISTRATION MEMORY gespeicherten Parameter des Mikrophon-Settings sind genau diejenigen, die beim Einsatz der FREEZE-Funktion „eingefroren“ und beim Einschalten von „Parameter Lock“ gesperrt werden.

Achtung: Wenn bei „FREEZE“ und „PARAMETER LOCK“ ein Häkchen bei „MIC: SETTING“ gesetzt ist, so werden bei jeweils eingeschalteter Funktion auch die Send-Level der System-Effekte „REVERB“ und „CHORUS“ eingefroren bzw. gesperrt.

10. Das Mikrofon (nur PSR-S900)

Um mehrere verschiedene Einstellungen

- des 3-Band Equalizers
- der „NOISE GATE“-Parameter
- des Compressors
- und das gesamte „TALK“-Setting

abzuspeichern, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie den Schalter „FUNCTION“ rechts neben dem Display
2. Drücken Sie den Schalter „J“, „UTILITY“
3. Drücken Sie die Schalter „TAB“ so oft, bis die Seite „SYSTEM RESET“ erscheint.
4. Drücken Sie den Schalter „F“, „SYSTEM SETUP FILES“.
5. Wählen Sie eines der beschreibbaren Laufwerke (USER oder USB).
6. Drücken Sie den Schalter „6 unten“, „SAVE“
7. Vergeben Sie einen Namen.
8. Drücken Sie den Schalter „8 oben“, „OK“.

System Setup Files wieder aufrufen:

Die Schritte 1. bis 4. wie oben, dann

5. Wählen Sie das Laufwerk, auf dem Ihre System Setup-Datei abgespeichert ist.
6. Wählen Sie die gewünschte Datei.
7. Drücken Sie den Schalter „F“, „YES“.

Achtung: Bedenken Sie, dass durch das Abspeichern einer „System SetUp“-Datei immer gleichzeitig mehrere Parameter gespeichert werden. Außer verschiedener Mic-Settings werden deshalb u.a. auch Parameter des „Song Settings“ oder des „Utility“-Menüs gespeichert. Sind diese jedoch ohnehin bei Ihnen stets gleich eingestellt, so ist das gezielte Abspeichern von Mic-Settings auf diese Art recht praktikabel.

Tipp: Gönnen Sie sich einen Blick auf die Parametertabelle (auf den Seiten 47 bis 55) der, ja sie ist es wieder, Datenliste. Diese weist in der dritten Spalte sämtliche als „System SetUp“-Datei speicherbare Parameter aus:

o = speicherbar

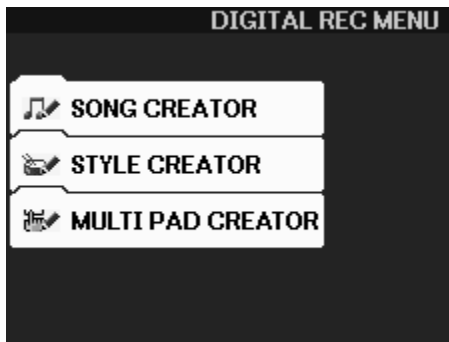
x = nicht speicherbar

11. Digital Recording

„Digital Recording“ bedeutet „Digitale Aufnahme“ oder „Digitale Aufzeichnung“. In diesem Kapitel geht es um die Aufnahme bzw. die Veränderung von Songs und Styles. Bei diesen Daten werden MIDI-Daten aufgezeichnet und abgespielt. Der USB-AUDIO-RECORDER arbeitet ebenfalls digital – aber hier wird „klingende“ Musik digital aufgezeichnet. Beim „Digital Recording“ dagegen wird die „Steuerung“ der Musik aufgezeichnet. Wenn Sie einen (MIDI)-Song aufnehmen, in dem Trompete und Klarinette gleichzeitig spielen, dann könnten Sie z.B. die Klarinette wieder löschen und die Trompetenspur behalten. Bei einer Audio-Aufnahme geht das nicht.

Die Funktionen zur Aufnahme bzw. zur Bearbeitung von MIDI-Daten heißen „SONG CREATOR“, „STYLE CREATOR“ und „MULTIPAD CREATOR“.

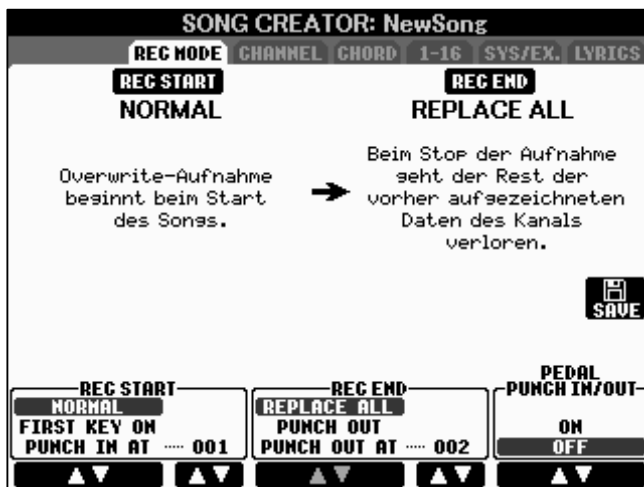
Die drei verschiedenen „CREATOR“-Funktionen finden Sie im FUNCTION MENU. Öffnen Sie das FUNCTION MENU und wählen Sie dann den Eintrag bei „F“ DIGITAL REC MENU.



Da es bei allen drei Funktionen um die Bearbeitung von MIDI-Daten geht, sind die CREATOR-Funktionen auch ähnlich aufgebaut.

Den MULTI PAD CREATOR haben Sie im Kapitel 8 bereits kennen gelernt. Er hilft beim Bearbeiten der Multi Pads. Zur Bearbeitung von Songs und Styles stehen der SONG CREATOR und der STYLE CREATOR zur Verfügung.

Betrachten wir zuerst die einzelnen Seiten der SONG CREATOR Funktion. Drücken Sie den Schalter „A“, um den SONG CREATOR zu öffnen. Der SONG CREATOR besteht aus sechs verschiedenen Seiten.



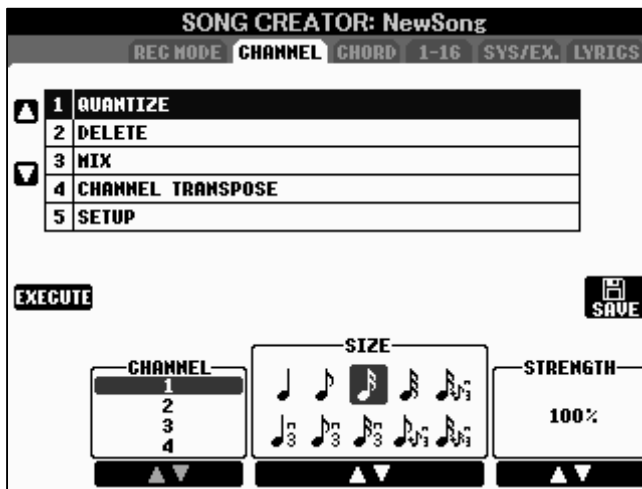
Auf der ersten Seite legen Sie fest, wie eine Aufnahme beginnen und enden soll.

Bei einer „Punch“-Aufnahme beginnt und endet die Aufnahme zu vorher festgesetzten Zeitpunkten, die mit der Nummer der Takte festgelegt werden.

Beginn und Ende der Aufnahme können auch über ein Pedal gesteuert werden (Pedal Punch in/out).

Expertentipp: Für aufwendige Songbearbeitungen benutzen wir den SONG CREATOR nur selten alleine, sondern meist zusammen mit Computer-Programmen wie etwa XG Works von Yamaha oder Logic. Diese Arbeitsweise möchten wir jedem leidenschaftlichen „MIDI-File-Tüftler“ wärmstens ans Herz legen!

Der SONG CREATOR bietet leistungsfähige und bequeme Möglichkeiten, um direkt am Instrument Songs zu bearbeiten, oder um einen Song mit Hilfe der Begleitautomatik aufzunehmen und anschließend im Computer weiter zu bearbeiten. Gehen wir zu den weiteren Seiten, wechseln Sie mit TAB zu „CHANNEL“:



Die CHANNEL-Seite bietet 5 Einträge.

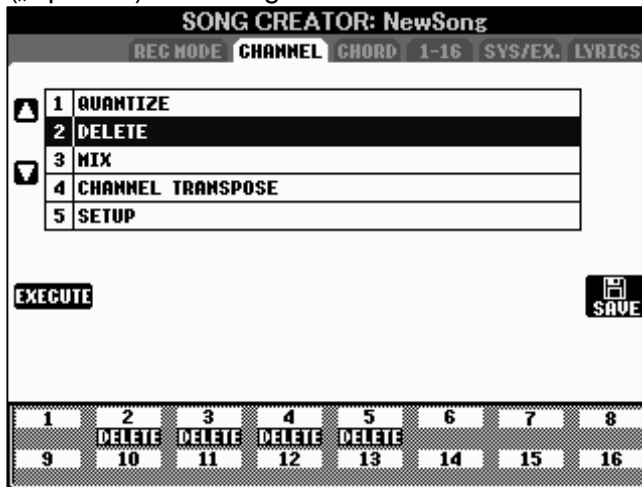
Die Bedienung erfolgt immer so: Stellen Sie zuerst ein, was Sie erreichen möchten, und drücken Sie anschließend auf den Schalter „EXECUTE“, um die Aktion durchzuführen. Hören Sie sich dann das Ergebnis an! Falls etwas „schiefgegangen ist“, kann mit „UNDO“ die zuletzt ausgeführte Bearbeitung wieder rückgängig gemacht werden. Und wenn alles passt: SAVE!

1. QUANTIZE

Beim Quantisieren werden die aufgezeichneten Noten auf das am nächsten liegende ganzzahlige Vielfache des Quantisierungswertes verschoben. Was nichts anderes bedeutet, als dass rhythmisch unsauber gespielte Noten zu rhythmisch perfekten Noten werden – wenn der Fehler nicht zu groß war. Mit STRENGTH bestimmen Sie die Stärke der Quantisierung.

2. DELETE

Mit DELETE löschen Sie einen oder sogar mehrer kompletten MIDI-Kanäle („Spuren“) des Songs.



Bestimmen Sie mit den Schaltern 1 bis 8 („oben“ und „unten“) die MIDI-Kanäle, die Sie löschen möchten.

Bei den zu löschenden Spuren erscheint das Wort „DELETE“. Bestätigen Sie mit „EXECUTE“.

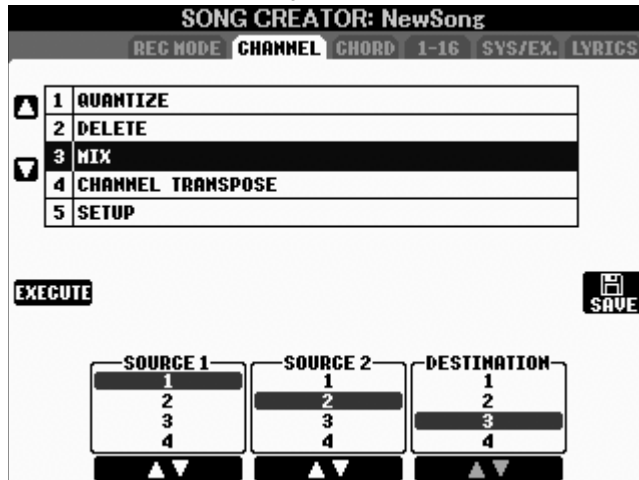
Probieren Sie ggf. vorher mit „CHANNEL ON/OFF“ aus, welche Spuren wirklich gelöscht werden sollen.

Tipp: Speichern Sie den neuen Song unter einem anderen Namen. Dann haben Sie immer noch die Möglichkeit, zum Original zurückzukehren.

In der Praxis werden Sie wohl Melodiespuren löschen, um dann genau diese Melodie selbst zu spielen. Sie könnten die Melodiespur mit „CHANNEL ON/OFF“ auch nur ausschalten – aber eben jedes mal wieder, wenn Sie den Song spielen. Oder setzen Sie das Volumen einer unerwünschten Spur auf „0“ – siehe 11.1 „Songs re-voicen“.

3. MIX

Mit Hilfe von MIX fügen Sie zwei verschiedene Spuren zu einer einzigen Spur zusammen. Da es sich um MIDI-Daten handelt, können alle Noten zu einer Zeit immer nur mit dem gleichen Klang spielen. Sie sollten also nicht eine Trompetenspur mit einer Klarinettenspur „mischen“.

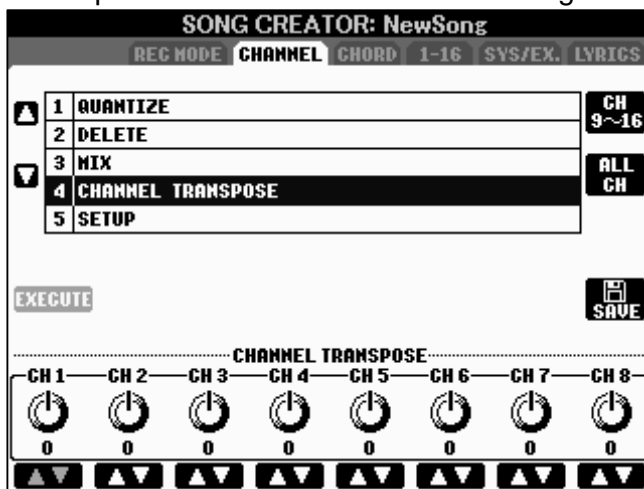


In diesem Beispiel ist zu sehen, dass die Daten von Spur 1 und von Spur 2 zusammen auf die Spur 3 kopiert werden. „Source“ bedeutet soviel wie „Quelle“, „Ursprung“. „Destination“ steht für „Ziel“ oder „Bestimmungsort“.

Nach dem MIX können die Spuren 1 und 2 gelöscht werden und stehen für weitere Aufnahmen zur Verfügung.

4. CHANNEL TRANSPOSE

Mit CHANNEL TRANSPOSE können Sie jede Spur eines MIDI-Files einzeln und individuell um bis zu 24 Halbtöne nach oben oder unten transponieren, also um bis zu plus/minus 2 Oktaven. Dabei ist folgendes zu beachten, bzw. interessant:



Sie können den Transpose-Wert für jede einzelne Spur unterschiedlich einstellen, was aber meist keinen Sinn macht – es sei denn, Sie gestalten gerade eine Partitur für verschiedene C-, Eb- und Bb-Instrumente.

Halten Sie „ALL CH“ gedrückt, um den gleichen Wert für alle Kanäle einzugeben. Aber Vorsicht: dabei werden auch die Spuren transponiert, die mit Schlagzeug- oder Perkussionsinstrumenten spielen. Und diese Spuren sollten

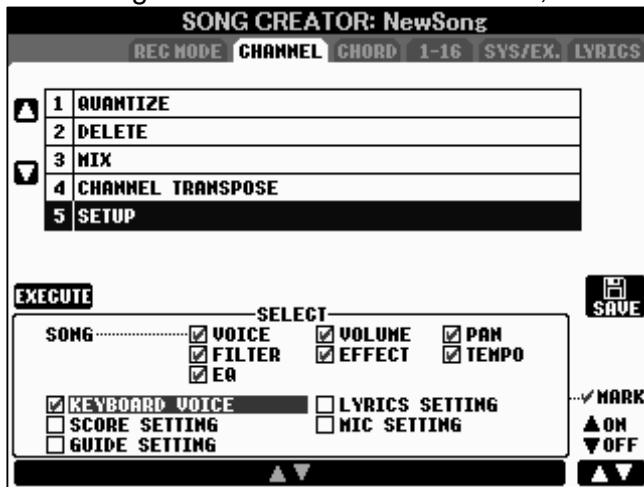
ja nicht transponiert werden. Stellen Sie also den Transpose-Wert für das Schlagzeug, meist ist das der MIDI-Kanal 10 (oder auch 9 und 10), wieder auf „0“ zurück.

Um die Effekt-Geräusche der MEGA-Voices müssen Sie sich dagegen keine Gedanken machen. Nur die Noten unterhalb von C6 werden transponiert.

Auch hier könnten Sie alternativ die Funktion „SONG TRANSPOSE“ in der MIXING CONSOLE einsetzen. Aber dann müssen Sie den Song jedes mal wieder „von Hand“ transponieren, oder ein REGISTRATION MEMORY verwenden. Wenn die Transponierung aber in den Song „ingebrannt“ ist, dann werden tatsächlich die Noten des Songs verschoben und der jetzt transponierte Song steht deshalb ohne weitere Einstellungen zur Verfügung.

5. SET UP

Die Seite „SET UP“ liefert einige sehr mächtige Funktionen, die Sie wahrscheinlich oft benötigen werden. Es lohnt sich also, sich diese Seite etwas genauer anzusehen:



Die Häkchen bei „SONG“ legen fest, welche Daten (bei einer Aufnahme) aufgezeichnet werden. Hier sollten – von eher seltenen Situationen abgesehen – eigentlich immer alle Häkchen gesetzt sein. Diese Seite brauchen wir später noch, um den Spuren eines Songs neue Sounds zuzuweisen.

Die untere Liste ist ebenfalls interessant – denn hier können Sie einige Eigenschaften des Songs nach Ihren persönlichen Vorlieben einstellen und im Song speichern.

„SCORE“-, „LYRICS“- und „GUIDE“-Settings bestimmen, wie die Anzeige der Noten und Liedtexte im Display aussieht, bzw. wie die Guide-Funktion arbeitet. Stellen Sie hier ein, wie Sie Noten oder Lyrics am liebsten angezeigt bekommen wollen, also die Größe der Noten, die Anzeige in Farbe, die Auswahl der Spuren. Wenn Sie „EXECUTE“ drücken, dann erzeugt das PSR die geeigneten SysEx-Daten und schreibt diese in das MIDI-File. Diese Einstellungen stehen nur am Anfang des Songs und können im Ablauf des Songs nicht automatisch verändert werden.

Mit der Funktion „KEYBOARD VOICE“ verhält es sich anders:

Tip: Speichern Sie mit „KEYBOARD VOICE“ eine Abfolge von Einstellungen für Ihr manuelles Spiel auf der Tastatur! Wenn der Song dann abspielt, dann schalten die Voices und die weiteren Einstellungen für RIGHT1, 2 und LEFT automatisch um.

Und das geht ganz einfach so:

Sie haben bereits den Song gewählt, in dem Sie die Einstellungen für die Spielparts mit ablegen möchten. Öffnen Sie dann den SONG CREATOR, wechseln Sie zur Seite CHANNEL und wählen Sie den fünften Eintrag „SET UP“.

Setzen Sie den Song mit „STOP“ auf den Anfang zurück und nehmen Sie die Einstellungen vor (für RIGHT1/2, LEFT, MULTIPAD usw.). Drücken Sie dann auf „EXECUTE“. Die aktuellen Einstellungen werden gespeichert, und zwar am Anfang des Songs. Starten Sie jetzt den Song. Halten Sie die Wiedergabe an, wenn Sie an der Stelle eine neue Einstellung speichern möchten. Drücken Sie dazu immer auf den Pause-Schalter, nicht auf den Stop-Schalter. Nehmen Sie die neuen Einstellungen vor und speichern Sie die neuen Einstellungen mit „EXECUTE“ im Song ab. Wiederholen Sie diese Schritte so oft wie gewünscht.

Tip: Mit „KEYBOARD VOICE“ können Sie alle Einstellungen, die auch in einem OTS abgelegt werden können, an einer bestimmten Stelle im Song speichern,. Halten Sie den Song an der gewünschten Stelle an (Pause!), nehmen Sie die Einstellungen vor und speichern Sie die aktuellen Einstellungen mit „EXECUTE“ im Song ab. Speichern Sie abschließend den Song mit „SAVE“.

11.1 Songs re-voicen, neu abmischen

Bisweilen ist es wünschenswert, einen Song neu abzumischen. Eine Spur soll lauter gemacht werden, eine andere dagegen leiser, bei einer anderen Spur soll eine andere Voice abgespielt werden, eine weitere Spur soll mehr oder weniger Reverb-Effekt erhalten usw. All diese Veränderungen bezeichnet man als Re-Mix, als neue Mischung. Diese Veränderungen werden in der MIXING CONSOLE vorgenommen. Um die Änderungen dann aber permanent in den Song zu übernehmen, brauchen wir den SONG CREATOR, und zwar wieder die Seite „CHANNEL“, und darin den fünften Eintrag „SET UP“.

Die Schritte laufen so ab:

1. Wählen Sie den Song, der neu abgemischt werden soll.
2. Öffnen Sie die MIXING CONSOLE (siehe auch Kapitel 9!)
3. Nehmen Sie die gewünschten Einstellungen vor (Voices, Filter, Pan, Volumen, Effekte usw.)
4. Öffnen Sie den SONG CREATOR, wählen Sie die „CHANNEL“-Seite und dort den fünften Eintrag „SET UP“. Stellen Sie sicher, dass alle Häkchen bei SONG gesetzt sind (VOICE, VOLUME, PAN usw.)
5. Stellen Sie zuerst mit Song-Stop den Song an den Anfang zurück – sonst geht es nicht! Drücken Sie erst dann „EXECUTE“, um die Einstellungen in den Song zu übernehmen.
6. Speichern Sie den Song – zur Sicherheit immer mit einem neuen Namen!

Tip: Setzen Sie das Volumen einer unerwünschten Spur auf den Wert „0“ – als Alternative zum Löschen der Spur. Sie können die Spur jederzeit „wiederbeleben“, wenn Sie ein höheres Volumen eingeben.

Tip: Lassen Sie den Song laufen, und nehmen Sie dann alle gewünschten Veränderungen in der MIXING CONSOLE vor. Das funktioniert auch innerhalb des SONG CREATORs. Setzen Sie den Song aber immer mit Stop an den Anfang zurück, bevor Sie „EXECUTE“ drücken.

11.2 MIC SETTING im Song speichern

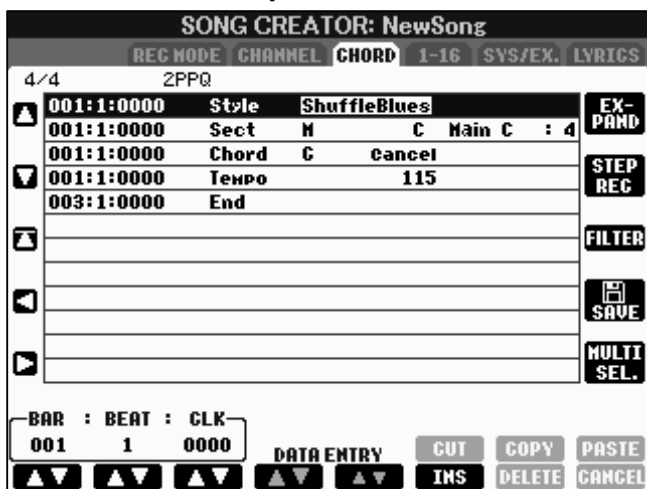
Auch das machen Sie ganz einfach mit der SET UP Funktion auf der CHANNEL Seite des SONG CREATORs. Stellen Sie zuerst sicher, dass das Häkchen bei MIC SETTING gesetzt ist. Wenn das Mikrophon passend eingestellt und der gewünschte Vocal Harmony Effekt gewählt ist, dann übernehmen Sie diese Daten mit „EXECUTE“ in den aktuellen Song – den Sie dann auch nicht vergessen dürfen zu speichern!

Beim nächsten Aufruf des Songs ist Ihr Mikrophon dann genau so eingestellt, wie Sie es mit der oben beschriebenen Prozedur im Song gespeichert haben. Diese Funktion speichert eine Einstellung, und zwar am Anfang des Songs. Eine Abfolge von MIC-Einstellungen, wie im Falle von KEYBOARD VOICE, kann nicht in einem Song gespeichert werden. Benutzen Sie dazu besser die Registrierungen.

11.3 CHORD und CHORD STEP REC

Auf der dritten Seite des SONG CREATORS finden Sie die Seite „CHORD“. Beim Schalter „G“ sehen Sie die Funktion „STEP REC“. Mit Hilfe von „STEP REC“ können Sie ganz bequem eine Folge von Akkorden eingeben, dabei auch die Sektionen des Styles wechseln und sogar einzelne Parts ein- und ausschalten. „STEP REC“ dient zur Eingabe der Daten für die Begleitautomatik. Auf der Seite „CHORD“ werden die Daten dann weiter bearbeitet und editiert. Die Bearbeitung einer Akkordfolge ist aber nur möglich, wenn die Akkorde mit „STEP REC“ eingegeben wurden. „Live“ eingespielte Akkordfolgen können hier nicht bearbeitet werden.

Ein einfaches Beispiel, ein 12-Takte Blues mit (CHORD) STEP-REC:



Wählen Sie zuerst den Style „ShuffleBlues“ und öffnen Sie erst dann den SONG CREATOR. Wechseln Sie zur Seite „CHORD“. Hier können Sie später weitere Daten einfügen oder bereits eingegebene Daten kopieren, um den Song zu verlängern.

Zur Eingabe der Akkorde brauchen wir aber die Seite „STEP RECORD“. Drücken Sie dazu auf den Schalter „G“



Als Schrittweite (STEP) ist hier eine ganze Note ausgewählt. Jeder angeschlagene Akkord dauert also 4 Schläge. Greifen Sie jetzt – in aller Ruhe – die einzelnen Akkorde. Beobachten Sie dabei, wie die Anzeige von „BAR : BEAT : CLK“ bei jedem Akkord um einen Takt weiterzählt. Drücken Sie nach Belieben auf ein FILL-IN oder wechseln Sie die Sektion des Styles. Falsch eingegebene Daten löschen Sie mit „DEL“.

Sie können den Song jederzeit abspielen und sich die bisher eingegebenen Daten anhören. Zur weiteren Eingabe von Akkorden oder Sektionen (FILL-IN, INTRO usw.) „spulen“ Sie mit Hilfe der Pfeiltasten 1, 2 und 3 zuerst an die gewünschte Stelle und geben dann die Daten ein, schlagen also einen Akkord an oder drücken auf ein FILL-IN. Achten Sie bei der Eingabe stets auf die Bar-Beat-Clock-Anzeige. In unserem Beispiel erfolgen alle Eingaben stets zu Beginn eines Taktes, also immer auf BEAT 1 und Clock 0000. Die Schrittweite (hier im Bild eine 4/4-Note) bestimmt, um wie viel die zeitliche Position nach jeder Akkordeingabe weiter springt.

11.4 „1-16“ = Die MIDI-Events der 16 Spuren

Auf der vierten SONG CREATOR Seite sehen Sie die MIDI-Daten des aktuellen Songs in allen Einzelheiten. Damit das vor lauter Einzelheiten nicht zu unübersichtlich wird, gibt es einen Filter. Der Filter bestimmt, welche Daten angezeigt werden und welche nicht. Nur die Datentypen, die mit einem Häkchen versehen sind, kommen zur Anzeige. Schalten Sie – zur besseren Übersicht - nur die Datentypen ein, die für die gewünschte Bearbeitung notwendig sind.

Time	Type	Param 1	Param 2	Param 3
000:3:0000	Ctrl	7	72	Volume
000:3:0000	Ctrl	0	127	Bank MSB
000:3:0000	Ctrl	32	0	Bank LSB
000:3:0000	Prog			88
000:3:0000	Ctrl	91	10	Rev. Send
001:1:0000	Note	A#0	70	0000:0020
001:1:0000	Note	F#1	67	0000:0020
001:1:0480	Note	E1	25	0000:0020
001:1:0720	Note	E1	18	0000:0020
001:1:0960	Note	B0	45	0000:0020
001:1:1440	Note	F#1	40	0000:0020
001:2:0000	Note	A#0	70	0000:0020

BAR : BEAT : CLK
000 3 0000

DATA ENTRY CUT COPY PASTE
INS DELETE CANCEL

Hier sind z.B. die Events des MIDI-Kanals 10 zu sehen. Mit dem Schalter „F“ wechseln Sie zum jeweils nächsten MIDI-Kanal.

Mit den Schaltern „A“ bis „D“ links am Display bewegen Sie die Cursor-Markierung bzw. springen an den Anfang des Songs. Im Bild sehen Sie den Cursor in der ersten Zeile, an der der Wert „72“ steht. Sie könnten also jetzt das Volumen des MIDI-Kanals 10 verändern, wenn Sie mit den Tasten bei DATA ENTRY einen

anderen Wert eingeben. Beachten Sie dabei, dass nur die Events angezeigt werden, die nicht gefiltert sind. Drücken Sie auf „H“ um den FILTER anzuzeigen.

Wählen Sie das Kästchen des anzuzeigenden Events.

- NOTE
- CONTROL CHANGE
- PROGRAM CHANGE
- PITCH BEND
- AFTER TOUCH
- SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE<FO>
- META EVENT<FF>
- TIME SIGNATURE
- MARKER
- SCORE START BAR
- KEY SIGNATURE
- TEMPO
- CONTROL CODES

MAIN CTRL. CHG STYLE ALL ON NOTE INVERT MARK

Hier stellen Sie ein, was angezeigt wird. Die Schalter bei MAIN, CTRL.CHG und STYLE rufen entsprechende Listen auf, um bestimmte Control-Change-Events oder Style-Events (wie etwa Part On/Off) auszublenden oder anzuzeigen.

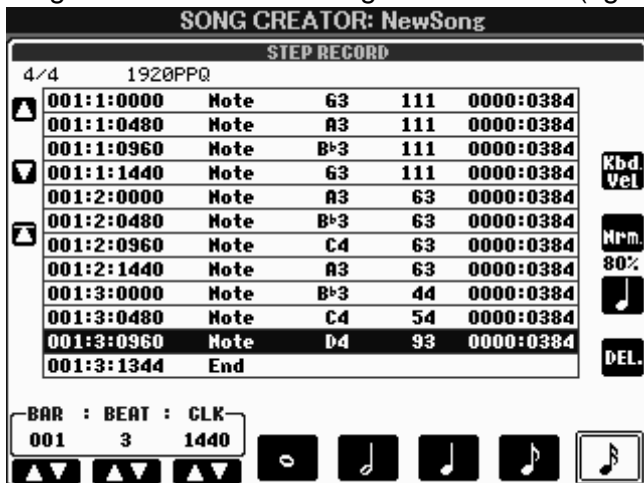
Der Schalter bei NOTE schaltet die Anzeige für alle Event-Typen aus – mit Ausnahme der Noten-Events. Mit INVERT kehren Sie die Auswahl um. Achten Sie darauf, dass die Liste größer ist, als das

Display! Mit den Schaltern „2“ und „3“ springen Sie bequem an den Anfang bzw. das untere Ende der Liste der Event-Typen.

Auf der „1-16“-Seite können Sie die MIDI-Daten bearbeiten, verändern, editieren. Oder Sie benutzen CUT, COPY und PASTE, um einzelne MIDI-Events oder eine ganze Gruppe von MIDI-Events zu kopieren oder zu verschieben. Halten Sie den Schalter bei MULTI SEL. gedrückt, um mehrere benachbarte Events auszuwählen. Drücken Sie COPY (oder CUT) um die ausgewählten und jetzt blau hinterlegten Daten zu kopieren bzw. auszuschneiden. Stellen Sie dann mit den Schaltern bei BAR-BEAT-CLK die zeitliche Position ein, an die die Events kopiert bzw. verschoben werden sollen. Drücken Sie PASTE, um die Daten einzufügen bzw. zu verschieben.

11.5 STEP REC von MIDI-Events

Mit dem Schalter „G“ bei STEP REC öffnen Sie die Seite STEP RECORD zur schrittweisen Eingabe von MIDI-Events. Mit dieser Funktion können Sie – auch ohne eine guter Spieler zu sein – selbst schnelle und verzwickte Phrasen in einem MIDI-File aufnehmen. Die einzelnen Bedienschritte laufen ähnlich ab wie der schrittweisen Eingabe bzw. Aufzeichnung von Akkorden (vgl. 11.3 CHORD STEP REC).



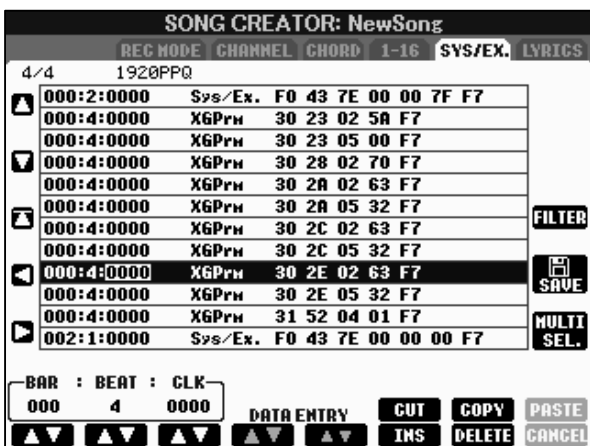
Die Notensymbole geben die Schrittweite an. Wenn Sie eine Folge von 1/16tel-Noten eingeben möchten, dann sollte das Display so wie im Beispiel aussehen: die 1/16-tel Note ist ausgewählt, ganz rechts unten.

Der Schalter „I“ bei dem ¼-Noten-Icon bietet Ihnen weitere Schrittweiten an, nämlich punktierte Noten und Triolen.

Mit „G“ legen Sie fest, ob die Noten mit der von Ihnen gespielten Anschlagstärke (Kbd.Vel steht für

Keyboard Velocity) oder mit einem festen, bestimmten Wert aufgezeichnet werden sollen, von ppp bis fff. Die Prozentangabe beim Schalter „H“ bestimmt die sogenannte „Gate-Time“ der Note. Das ist der zeitliche Anteil der tatsächlich ausgehaltenen Note. Wenn Sie eine Folge von „staccato“ gespielten 1/16tel-Noten erzielen möchten, dann könnten Sie auch 1/32tel-Noten mit 1/32tel-Pausen dazwischen eingeben. Aber das ist ziemlich umständlich! Stellen Sie die Gate-Zeit auf 50% und geben Sie die Noten als 1/16tel-Noten ein. Die klingende Zeit der Note beträgt ja nur 50% der Schrittweite. Sie erhalten deshalb die gewünschten, nur kurz gespielten Noten im Rhythmus von 1/16tel-Noten. Durch wiederholtes Drücken auf den Schalter „H“ wählen Sie aus verschiedenen fertigen Gate-Zeit-Presets aus, oder Sie stellen den Prozentwert manuell mit dem Datenrad ein (Man.).

11.6 SYS/EX. SystemExclusive MIDI-Events



Die fünfte SONG CREATOR Seite trägt die Überschrift SYS/EX. Auf dieser Seite können Sie SystemExclusive MIDI-Daten bearbeiten. SysEx-Daten besitzen keine MIDI-Kanal-Nummer. Sie dienen unter anderem dazu, instrumentenspezifische Funktionen zu steuern, wie etwa die Auswahl des REVERB-Typs oder des DSP-Effekts.

Zum Verständnis der SysEx-Events ist die DATA LIST unerlässlich.

Hier im Beispiel sind einige SysEx zu sehen, die mit der Adresse „30“

beginnen. Alle Zahlen sind im hexadezimalen Format angegeben. Eine ausführliche Erläuterung der SysEx-Events, inklusive einer Einführung ins hexadezimale Zahlensystem würde hier zu weit führen – bzw. genug „Stoff“ für ein weiteres Buch liefern. Wichtig hier sind nur drei Punkte:

- Die SysEx werden nur angezeigt, wenn es die FILTER-Einstellungen erlauben. Bei SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE muss das Häkchen gesetzt sein.
- Sie können bei XG-Parameter-Change-Events nur das Datenbyte editieren, nicht aber die Bytes, mit denen die Adressen festgelegt werden.
- Es ist nicht unbedingt notwendig, sich in dieses Gebiet einzuarbeiten. Die erforderlichen SysEx werden vom Instrument immer automatisch erzeugt.

Und daraus folgt:

Wer den Ehrgeiz hat und hier richtig eintauchen und ganz differenziert „Hand anlegen“ will, der braucht die DATA LIST und einen Computer. Die gezielte Bearbeitung der SysEx-Events geht insbesondere mit Programmen wie XG-WORKS oder dem SYSEDITOR von Herrn Rainer Martin viel leichter und bequemer vor sich. Siehe <http://www.musikrainer.de/musikerseite.html>

Alle anderen mögen bitte wieder aufatmen und ganz entspannt weiterlesen!

11.7 LYRICS bearbeiten

Die letzte, sechste Seite des SONG CREATORS zeigt die in einem Song enthaltenen LYRICS-Events an. Sie können hier die LYRICS auch bearbeiten oder neue LYRICS eingeben. Falls Sie keine LYRICS sehen können, dann kann das daran liegen, dass in dem entsprechenden MIDI-File keine LYRICS enthalten sind – oder der FILTER es verhindert, dass LYRICS angezeigt werden. Der Eintrag LYRICS steht an vorletzter Stelle ganz unten. Springen Sie mit dem Schalter „2 unten“ zum unteren Ende der Liste und setzen Sie das Häkchen bei LYRICS.



Wenn Sie ein bereits vorhandenes LYRIC-Event bearbeiten möchten, dann bewegen Sie den Cursor an die Stelle, deren Wert Sie verändern möchten. Das kann die zeitliche Position des Lyric-Events sein, oder aber der Inhalt, der Text des Lyric-Events. Außerdem können Sie ein LYRICS-Event in einen Zeilenvorschub umwandeln. Stellen Sie den neuen Wert mit den Pfeiltasten bei DATA ENTRY ein. Wenn Sie, wie hier im Bild zu sehen, den Text eines Lyric-Events

ausgewählt haben, dann öffnet sich das bekannte Text-Eingabe-Fenster. Tippen Sie den gewünschten Text ein, ganz ähnlich der Eingabe eines neuen Namens beim Speichern einer Datei. Die Funktionen CUT, COPY usw. arbeiten wie auf der „1-16“-Seite. Einen ganzen Songtext einzutippen ist sicherlich sehr mühsam. Aber die Korrektur eines Schreibfehlers oder andere kleine Änderungen sind mit dem LYRICS-Editor schnell und bequem zu machen.

11.8 Neue Songs aufnehmen

Bei den vorangegangenen Aktionen haben wir stets den SONG CREATOR geöffnet, um dann MIDI-Daten zu bearbeiten oder neue Daten einzugeben. Wenn Sie einen neuen Song aufnehmen, oder auch nur einzelne Spuren eines bereits vorhandenen Songs neu einspielen möchten, dann geht das direkt „vom Panel“ aus.

Der einfachste Fall: einfach alles aufnehmen, was man spielt.



Erzeugen Sie zunächst einen neuen, leeren Song. Drücken Sie dazu die Schalter „REC“ und Song-Stop gleichzeitig. Im Display erscheint dann auch die Anzeige „NewSong“.

Drücken Sie dann auf „REC“. Das Instrument ist jetzt bereit zur Aufnahme.



Im unteren Teil des Displays erscheint automatisch die CHANNEL ON/OFF Anzeige. Alle Kanäle (bis auf CH4) stehen auf „REC“, sind also aufnahmebereit.

Ihr Spiel auf der Tastatur und die MULTIPADS werden auf den Kanälen 1 bis 8 aufgezeichnet (ohne den Kanal 4, wie erwähnt). Die Spuren 9 bis 16 dienen dazu, die einzelnen Parts der Begleitautomatik aufzunehmen. Und jetzt können Sie anfangen zu spielen! Die Aufnahme startet,

sobald Sie die erste Taste anschlagen, die Begleitautomatik starten oder die Aufnahme manuell starten. (Siehe auch 11. Digital Recording, erste Seite des Kapitels.) Hilfreich kann es auch sein, das METRONOM einzuschalten, wenn Sie (den ersten Teil des Songs) ohne Style-Begleitung aufnehmen möchten. Sie können die Begleitautomatik auch mehrfach stoppen und wieder starten – alles was Sie spielen wird aufgenommen. Es wird alles aufgenommen, was unter SET UP zur Aufnahme bestimmt wurde. Aber das hatten wir ja geklärt: dort sollten alle Häkchen gesetzt sein! Beenden Sie die Aufnahme mit Song-Stop. Ein ENDING stoppt die Aufnahme nämlich nicht, sondern beendet nur die Style-Begleitung. Der Song steht jetzt im Speicher, ist aber noch nicht dauerhaft abgelegt. Wenn Sie einen anderen Song anwählen ohne den frisch aufgenommenen Song vorher zu speichern ist er futsch. Aber dazu erscheint auch schon die passende Meldung im Display. SAVE!

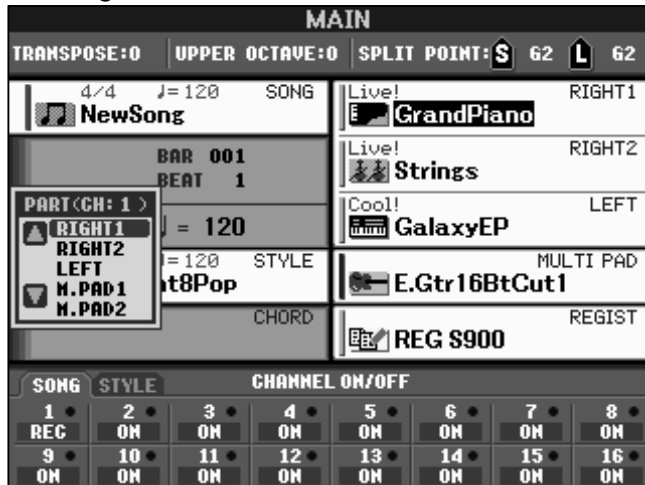
11.9 Einzelne Spuren neu aufnehmen

Bei der vorherigen Aktion wurden bis zu 15 Spuren in einem Rutsch neu aufgenommen. Oft ist es aber wünschenswert, eine einzelne Spur oder nur einige Spuren neu aufzunehmen – während die bereits fertigen Spuren dazu abspielen. Sie möchten z.B. die Spur 15, auf der zuvor der BASS Part der Begleitautomatik

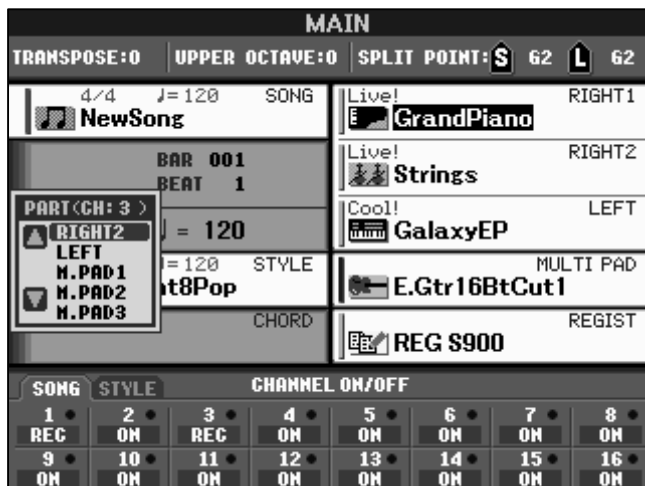
aufgezeichnet wurde, durch einen eigenen, manuell gespielten Bass ersetzen. Oder Sie möchten eine zweite Stimme aufnehmen, oder eine nicht perfekte Aufnahme der Melodie wiederholen, ohne die Begleitung neu aufzunehmen usw.. Die Frage ist:

Welcher Part soll auf welcher Spur aufgenommen werden?

Um diese Zuordnung zu treffen, drücken Sie auf den REC-Schalter und halten ihn weiter gedrückt.



Wählen Sie dann eine der 16 Spuren zur Aufnahme aus. Sobald Sie einen der CHANNEL 1 bis 16 auswählen erscheint ein kleines Fenster im Display. Bestimmen Sie den Part, der auf dieser Spur aufgezeichnet werden soll. Im Bild links ist das der Part RIGHT1, der anschließend auf Spur 1 aufgenommen wird.



Denken Sie daran, dass zur Aufnahme von zwei Parts, wie etwa RIGHT1 und RIGHT2, auch zwei Spuren benötigt werden. Bestimmen Sie also eine weitere Aufnahmespur, hier im Beispiel CHANNEL 3, und wählen Sie dann den aufzunehmenden Part aus, hier im Beispiel RIGHT2. Während der ganzen Zeit hatten Sie den REC-Schalter gedrückt gehalten, den Sie jetzt erst loslassen und anschließend mit der Aufnahme beginnen.

Die restlichen Spuren stehen auf „ON“, spielen also die zuvor aufgenommenen Daten ab. Sie können, falls erforderlich, jede einzelne Spur auch ausschalten „OFF“. Um eine Spur einzeln zu hören, müssen Sie aber nicht erst alle anderen 15 Spuren ausschalten! Halten Sie einfach den entsprechenden CHANNEL-Schalter gedrückt! Nach etwa einer Sekunde erscheint „SOLO“ und jetzt spielt nur noch diese einzige Spur. Mit einem weiteren Druck auf den CHANNEL-Schalter beenden Sie diesen SOLO-Modus wieder. Die SOLO-Funktion steht übrigens für die SYTLE-Parts der Begleitautomatik in genau gleicher Weise zur Verfügung.

Vergessen Sie nicht, das neue Werk abschließend zu speichern. Es schadet auch keineswegs, immer wieder mal zwischendurch auf „SAVE“ zu drücken. Denn nur was man Bit für Bit auf einem guten USB-Stick oder im USER-Memory abgelegt hat, kann man getrost nach hause tragen.

11.10 Styles bearbeiten

Bei der Style-Bearbeitung gibt es zwei verschiedene Wege des Arbeitens:

1. **EDIT – STYLE CREATOR:** Man nimmt zuerst die gewünschten Einstellungen vor – und öffnet erst dann den STYLE CREATOR. Die Einstellungen der MIXING CONSOLE werden jetzt automatisch für alle Sektionen übernommen und der neue Style muss nur noch gespeichert werden. Das ist die bequemste Art, um einen Style zu re-mixen, die Einstellungen in der MIXING CONSOLE vorzunehmen, wie etwa Lautstärke, Pan, Voice, Filter und Effekt.
2. **STYLE CREATOR – EDIT:** Man öffnet zuerst den STYLE CREATOR und fängt dann an, die gewünschten Änderungen vorzunehmen. In diesem Fall beziehen sich die Einstellungen der MIXING CONSOLE nur auf die aktuelle Sektion. Sie können aber auf der GROOVE-Seite alle Sektionen auswählen und dann wirkt der neue Mix auch auf alle Sektionen.

Die beiden Möglichkeiten lassen sich auch kombinieren!

Falls Sie am ganzen Style (nicht an einzelnen Sektionen) nur Veränderungen vornehmen möchten, die über die MIXING CONSOLE erreichbar sind, dann ist der erste Weg „**EDIT – CREATOR**“ kürzer und bequemer:

1. Zuerst den Style auswählen, der bearbeitet werden soll.
2. In der MIXING CONSOLE den neuen Mix und die neuen Voices einstellen.
3. Jetzt erst den STYLE CREATOR öffnen!
4. Das Tempo neu einstellen, falls gewünscht.
5. EXECUTE drücken!
6. Mit SAVE den bearbeiteten Style abspeichern.
7. Mit EXIT den STYLE CREATOR schließen.

Ein weiterer Vorteil dieser Methode ist, dass Sie – während Sie die den Style verändern - noch ganz normal spielen und alles ausprobieren können, bevor der STYLE CREATOR geöffnet wird. Sie hören alle neuen Einstellungen der MIXING CONSOLE während der Style mit beliebigen Akkorden und Sektionen noch im „Normalbetrieb“ läuft.

11.11 Re-Mix: Einen Style neu abmischen

Der Re-Mix eines Styles geht im Prinzip genau so vor sich, wie der Re-Mix eines Songs. Alle gewünschten Änderungen werden in der MIXING CONSOLE eingestellt. Dabei stehen auf den einzelnen Seiten der MIXING CONSOLE folgende Möglichkeiten zur Verfügung – jeweils für jeden der 8 Parts eines Styles:

1. Seite „VOL/VOICE“:

VOICE: die Voice

PANPOT: die Links-Rechts-Position

VOLUME: das Volumen

2. Seite „FILTER“:

HARMONIC CONTENT: die Resonanz des Filters

BRIGHTNESS: die Cut-off-Frequenz des Filters

Die Klanganteile in der Umgebung der Filterfrequenz werden angehoben, wenn Sie den Wert bei HARMONIC CONTENT vergrößern – bis hin zur Resonanz. Der BRIGHTNESS-Wert regelt die Filterfrequenz und damit die Helligkeit des Klangs. Große Werte bei Resonanz (127) und mittlere bis kleine Werte bei BRIGHTNESS erzeugen oft einen sehr „synthesizertypischen“ Sound.

3. Seite „TUNE“: hier gibt es keine Style-Einstellungen

4. Seite „EFFECT“:

REVERB: der Anteil des Reverb-Effekts (Nachhall)

CHORUS: der Anteil des Chorus-Effekts

DSP1: der Anteil des DSP1-Effekts, falls der Effekt als System-Effekt arbeitet.

REVERB und CHORUS arbeiten immer als System-Effekte. Der Wert in der MIXING CONSOLE regelt das Send-Level für diese beiden Effekte. Achten Sie darauf, wie DSP1 eingesetzt ist: „System“ oder „Insertion“? Im Fall von „Insertion“ arbeitet DSP1 nur für genau einen Part und der Regler dieses Parts steht fest auf dem Wert 127, und alle 8 DSP1-Regler sind „ausgegraut“, weil es bei Insertion kein Send-Level zu regeln gibt. Die EFFECT-Seite der MIXING CONSOLE enthält noch zwei weitere Seiten, zur Auswahl der Effekt-Typen und zur Bearbeitung der Effekt-Parameter. Die Effekte sind – falls nicht manuell geändert – so zugeordnet: Der REVERB-Typ, der CHORUS-Typ und der DSP1-Typ sind im Style gespeichert. DSP2, 3, 4 „gehören“ zu den Spiel-Parts RIGHT1, RIGHT2 und LEFT.

5. Seite „EQ“: Equalizer

PART EQ

Für die 8 Style-Parts stehen 8 EQ-High- und EQ-Low-Regler zur Verfügung, zum Anheben oder Absenken der Höhen und Bässe. Der MASTER EQ ist nicht Gegenstand der Style-Bearbeitung! Sie können Änderungen vornehmen – aber nicht im Style speichern!

EXECUTE (auf der Groove Seite) – SAVE - EXIT

Wenn Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, dann verlassen Sie mit EXIT die MIXING CONSOLE. Jetzt kommt das Wichtigste: Mit EXECUTE („ausführen“) übernehmen Sie die bisher eingestellten Veränderungen in die Style-Daten. Drücken Sie auf den Schalter D „EXECUTE“ um die Änderungen zu bestätigen. Es erscheint die Meldung: „Abgeschlossen.“ Jetzt muss das Werk noch gespeichert werden: Drücken Sie SAVE! Es erscheint die übliche Anzeige zum Speichern einer Datei. Wählen Sie das Laufwerk und drücken Sie wieder SAVE. Es erscheint die übliche Anzeige zur Eingabe eines Namens. Geben Sie den Namen ein und bestätigen Sie mit OK. Der Style ist gespeichert.

Schauen Sie in diesem Zusammenhang (Style-Re-Mix und Song-Re-Mix unbedingt in das Kapitel „09 MIXING CONSOLE: Das Mischpult“!

Den ganzen Zirkus mit der Groove-Seite (zur Auswahl ALLER Sektionen!) können Sie sich sparen, wenn Sie ZUERST alle Einstellungen in der MIXING CONSOLE vornehmen und erst dann den STYLE CREATOR öffnen!

11.12 Einzelne Parts des Styles löschen

Gehen Sie – innerhalb des STYLE CREATORS - zu einer Seite, in der rechts oben beim Schalter F das schwarze Feld REC CH zu sehen ist, also zu einer der Seiten BASIC, CHANNEL oder PARAMETER. Wählen Sie dann die Sektion, in der Sie einen oder mehrere Parts löschen wollen.

Drücken Sie den Schalter „F“ bei REC CH um die Leiste mit den Instrumenten-Icons ins Display zu holen.

Drücken Sie auf den Schalter J „DELETE“ und halten Sie den Schalter gedrückt!



Die Anzeige ändert sich:

Über den Parts erscheint das Wort „DELETE“ (löschen).

Wählen Sie den oder die Parts aus, die Sie löschen möchten – während Sie den DELETE-Schalter gedrückt halten. Die zu löschenden Parts erhalten um das Wort DELETE einen roten Rahmen. Sobald Sie den DELETE-Schalter wieder loslassen, werden die Parts gelöscht. Beachten Sie dabei, dass der oder die Parts nur in der aktuell ausgewählten Sektion gelöscht werden.

11.13 Neue Styles: Parameter

Jeder Style besteht aus einer MIDI-Sequenz, der Abfolge von Noten und weiterer MIDI-Events, und einem Satz von Parametern. Diese Parameter legen fest, wie der Style auf die vom Spieler gegriffenen Akkorde reagiert. Im Idealfall – wenn die MIDI-Sequenz und die Parameter gut aufeinander abgestimmt sind, entsteht beim Spielen des Styles eine perfekte Begleitung für jeden der über zwanzig unterstützten Akkord-Typen in allen zwölf Tonarten.

Diese Parameter sind nur dann bedeutsam, wenn Sie neue Styles gestalten, neue Parts aufnehmen, neue Spuren einspielen. Solange Sie vorhandene Styles nur klanglich umgestalten, oder einzelne Parts löschen, ist es nahezu niemals notwendig, diese Parameter anzufassen oder neu einzustellen.

Für jeden der 8 Parts gibt es eine Reihe von Parametern an, wie die Style-Daten in den Zielakkord „transformiert“ werden sollen. So legt z.B. der Wert bei „HIGH KEY“ fest, wie weit ein Part maximal nach oben transponiert wird, die Werte des „NOTE LIMIT“ begrenzen die möglichen Zieltöne eines Parts. Die Einstellung bei „RTR“ bestimmt das Verhalten der Töne beim Akkordwechsel...usw.

Eine detaillierte Erklärung der Parameter SOURCE ROOT, SOURCE CHORD, HIGH KEY, NOTE LIMIT und RTR ist hier aus Platzgründen nicht möglich. Wir möchten aber allemal den Zusammenhang von NTT und NTR darstellen – denn dieser Punkt kommt in der durchgängig sehr anschaulichen Bedienungsanleitung unserer Meinung nach etwas zu kurz.

NTT und NTR

Die Parameter NTT (Note Transposition Table) und NTR (Note Transposition Rule) arbeiten immer als Paar – deshalb ist es sinnvoll, die möglichen Kombinationen aus NTT und NTR zu betrachten und zu verstehen.

NTR ROOT TRANS verschiebt die Noten des Ausgangsmaterials parallel in die Tonart des Zielakkordes. NTR ROOT FIXED transformiert die Originalnoten ebenfalls in die Zieltonart – aber durch nicht-parallele Alterierungen. Was letztendlich mit den einzelnen Tönen passiert, hängt aber von der NTT ab.

Hier sehen Sie die wichtigsten Kombinationen aus NTT und NTR und deren mögliche musikalische Anwendung bei der Gestaltung neuer Styles.

NTR ROOT TRANS und NTT BYPASS

Transponiert parallel ohne weitere Akkordanpassung: für Parts mit harmonisch-melodischem Eigenleben (meist für INTRO oder ENDING).

NTR ROOT TRANS und NTT MELODY mit NTT-Schalter BASS ON

Transponiert parallel mit Konvertierung der Akkorde: für den Bass und alle Parts mit Bass-Charakter.

NTR ROOT TRANS und NTT CHORD:

Transponiert parallel mit Konvertierung der Akkorde.

NTR ROOT TRANS und NTT (Type)-MINOR:

Transponiert parallel – aber konvertiert nur von Dur zu Moll oder umgekehrt: für Parts mit harmonisch-melodischem Eigenleben (meist für INTRO oder ENDING).

NTR ROOT FIXED und NTT BYPASS:

Nichts passiert – die Töne werden genau wie im Originalpattern abgespielt: für die Schlagzeug-Spuren, für die Effekt-Geräusche der MEGA-Voices.

NTR ROOT FIXED und NTT MELODY:

Transponiert nicht-parallel mit Konvertierung der Akkorde: geringste Bewegung der einzelnen Töne: für einstimmige Linien.

NTR ROOT FIXED und NTT CHORD:

Transponiert nicht-parallel mit Konvertierung der Akkorde: die drei „wichtigsten“ Töne jedes Sourcepatterns werden zu den drei „wichtigsten“ Tönen jedes Zielakkords: für alle Arten (mindestens) dreistimmiger Akkordbegleitung. Bei fünfstimmigem Sourcepattern wird aus Grundton und Quinte stets wieder nur Grundton und Quinte.

Und wer es genauer wissen will...

den dürfen wir auch an dieser Stelle auf das Buch „STYLES & PATTERNS, Die Praxis der Yamaha-Begleitautomatik“ (ISBN: 3-932275-60-8) hinweisen. Das dritte Kapitel „Die Parameter der programmierbaren Begleitautomatik: Styles gestalten und bearbeiten“ erklärt die Bedeutung der einzelnen Parameter und deren Zusammenwirken in allen Einzelheiten – mit vielen praktischen Beispielen und Anwendungen.

11.14 GROOVE: Den Rhythmus verändern

Die GROOVE-Seite des STYLE CREATORs dient dazu, das rhythmische „Feeling“ eines Styles zu verändern. Sie können damit z.B. einen „geraden“ Style zu einem „trioleschen“ Style umwandeln – oder umgekehrt.

GROOVE – STYLE CREATOR



Stellen Sie links bei ORIGINAL BEAT den tatsächlichen Rhythmus des Ausgangsmaterials ein: je nach aktuellem Style. Auf diese Angabe beziehen sich die weiteren Parameter, die den Rhythmus verändern.

Die Werte bei BEAT CONVERTER, SWING und FINE bestimmen, wie der Rhythmus des Styles verändert werden soll.

Im Allgemeinen ist der Groove eines Styles „durchgängig“, d.h. alle Sektionen „swingen“ im gleichen Groove. Deshalb kommt wieder die „alle Sektionen auswählen“-Prozedur zum Einsatz. Im Gegensatz zum Re-Mix, das sich ja in der MIXING CONSOLE abspielt, führt diesmal auch kein Weg vorbei – es sei denn, man stellt den Groove manuell für jede einzelne Sektion ein: und das macht keinen Spaß!

Alle Sektionen auswählen:



Drücken Sie auf einen der STYLE CONTROL Schalter zur Auswahl einer Sektion. Daraufhin erscheint ein kleines Fenster im Display. Wählen Sie mit dem Schalter „6“ den Eintrag „ALL“ und bestätigen Sie mit „OK“. Jetzt sind alle Sektionen ausgewählt, was man auch daran sehen kann, dass alle LEDs rot leuchten, von INTRO I bis ENDING III.

EXECUTE wendet den neuen Groove auf alle Sektionen an.

Neue Styles im Handumdrehen: GROOVE

Auf der nächsten Seite haben wir für Sie ein paar praktische Beispiele zusammengestellt. Damit erzeugen Sie in weniger als einer Minute neue Styles!

Wählen Sie immer zuerst den Original-Style und hören Sie sich ein paar Takte an. Öffnen Sie dann den STYLE CREATOR und wechseln Sie zur Seite GROOVE.

Original Style ORIGINAL BEAT BEAT CONVERTER SWING

Cool8Beat 8BEAT OFF C

Und schon wird aus dem Cool8Beat ein Shuffle.

RockShuffle 12BEAT 8 OFF

Diese Werte machen aus dem RockShuffle einen „Straight Rock“

AlpBallad1 12BEAT 8 OFF

Aus der AlpBallad1 entsteht eine „Klingel-Bimmel“-Polka. Sie sollten nur noch das Tempo auf etwa 114 bpm erhöhen – und eventuell das Gebimmel auf dem PAD-Part löschen.

SecretService 8BEAT 12 OFF

Der ursprüngliche Achtelgroove wird zu einem triolischen Swing. Jetzt klingt SecretService gar nicht mehr so bedrohlich.

ComboBoogie 12BEAT 8 OFF

Der triolische ComboBoogie wird mit diesen Einstellungen zu einem ganz „geraden“ Achtel-Boogie, also einem Style, der wie ein „Twist“ groovt.

ChaChaCha 8Beat 12 OFF

Und plötzlich klingt der ehemals so „elegante“ ChaChaCha wie ein lässiger Latin-Groove oder gar ein Reggae (MAIN C!). Experimentieren Sie selbst! Die GROOVE-Seite des STYLE CREATORS ist eine richtige Style-Fabrik!

16BeatBallad2 16BEAT OFF C

Die Einstellung „C“ beim Parameter „SWING“ verleiht dem Style ein cooles Shuffle-Feeling, wie gemacht um z.B. Songs wie „Morning“ zu spielen.

Die Bearbeitung von Styles, die Gestaltung neuer Styles, ist ein weites Feld! Wir hoffen, dass wir mit diesen Informationen und Anregungen Ihr Interesse geweckt haben und eine Dinge jetzt klarer geworden sind!

Zum Abschluss noch ein paar interessante Links im Internet. Hier gibt es weitere Infos zur Gestaltung von Styles und auch spezielle Style-Programme:

<http://www.jososoftware.dk/yamaha/>

<http://www.robbys-hp.de/>

http://server.mnppsatur.ru/osenenko/Main_eng.htm

http://www.yamaha-europe.com/yamaha_europe/germany/index.php

12. MIDI

PSR-S900 und PSR-S700 bieten MIDI vom Feinsten:

32 Kanäle, MIDI via USB und MIDI-Kabel, umfangreiche MIDI-Filter und mehr!

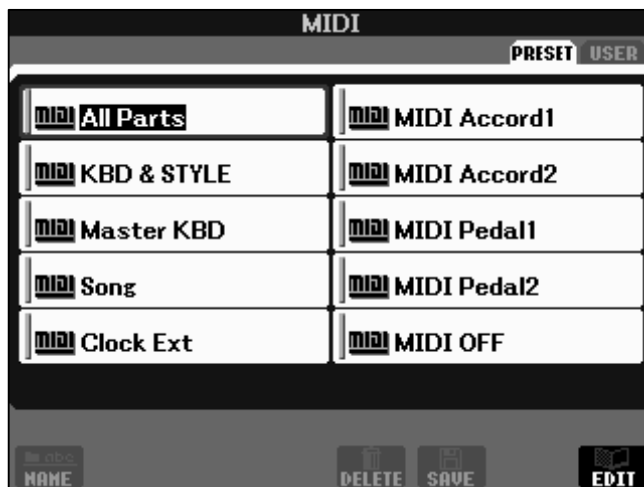
Zur einfachen Verwaltung und zum schnellen Zugriff auf umfangreiche Einstellungen stellen die Instrumente sogenannte Templates (Muster, Schablonen) zur Verfügung.

Mit einem einzigen Knopfdruck kann damit eine komplett neue MIDI-Situation abgerufen werden.

Die Templates sind editierbar. Eigene (neue) Templates finden Platz im USER-Speicher. Sets aus jeweils zehn Templates werden mit MIDI SETUP FILES in der Funktion UTILITY - SYSTEM RESET geladen oder gespeichert. Hier erfolgt auch die Speicherung der MIDI-Templates auf externe Medien, wie ein USB-Speichergerät.

12.1 MIDI-Templates auswählen

Der Schalter „I“ im FUNCTION MENU öffnet die MIDI-Seite:



Zehn Preset MIDI-Templates für ganz verschiedene Anwendungen stehen zur Auswahl.

Um nachzusehen, was da genau eingestellt ist, oder um etwas zu verändern, drücken Sie EDIT!

Die Preset-Templates decken viele Standardsituationen ab, wie etwa den Einsatz eines MIDI-Akkordeons zur Steuerung der Begleitautomatik oder eines externen Basspedals.

Tipp: Ein MIDI-Kabel überträgt MIDI-Daten stets nur in eine Richtung: von OUT nach IN. Das USB-Kabel kann aber in beide Richtungen Daten senden und empfangen. Achten Sie daher darauf, nicht unbeabsichtigt eine „MIDI-Schleife“ zu erzeugen. Wenn das PSR einen Song abspielt und noch ein externer Sequenzer mit MIDI-THRU angeschlossen ist, dann kommen die Daten doppelt im Keyboard an. Das kann ziemlich schräg klingen – und manche SysEx arbeiten durch diese Verdoppelung auch nicht richtig.

12.2 MIDI-Templates editieren

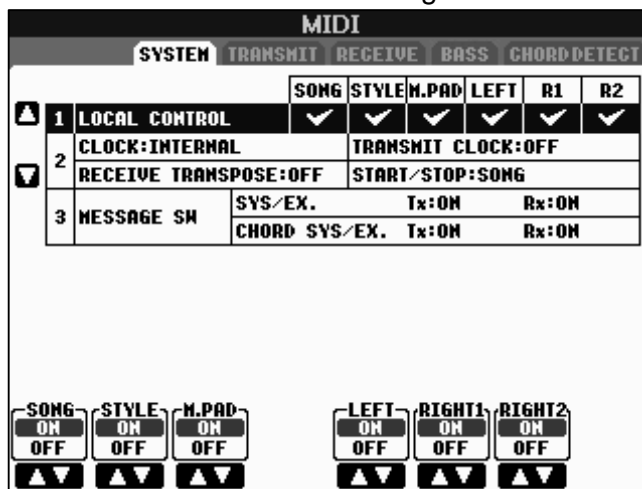
Öffnen Sie mit FUNCTION das FUNCTION MENU und drücken Sie auf den Schalter I, „MIDI“, um die Liste der MIDI-Templates ins Display zu holen.

Tip: Überlegen Sie sich vorher, was passieren soll: Um welche MIDI Informationen geht es? Was soll gesendet/empfangen werden? Auf welchen Kanälen? Welche Verkabelung ist dazu notwendig? Eine kleine Skizze kann helfen, den Überblick zu behalten!

Wählen Sie anschließend das MIDI-Template (hier im Beispiel: All Parts), das Sie verändern wollen, und drücken Sie auf den Schalter EDIT, „8 unten“.

Es erscheint folgende Anzeige (schalten Sie ggf. mit TAB zu dieser Seite):

Hier, bei SYSTEM 1, 2 und 3 legen Sie die Systemparameter fest, die nicht von einzelnen MIDI-Kanälen abhängen:

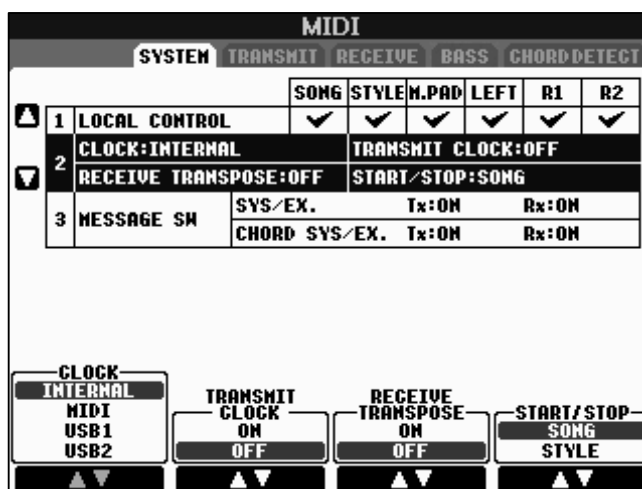


SYSTEM (1)

Schalten Sie hier die einzelnen Parts LOCAL ON oder OFF:

LOCAL ON: der Part steuert die internen Sounds

LOCAL OFF: der Part ist vom internen Tonerzeuger getrennt – kann aber ggf. noch MIDI-Daten senden!



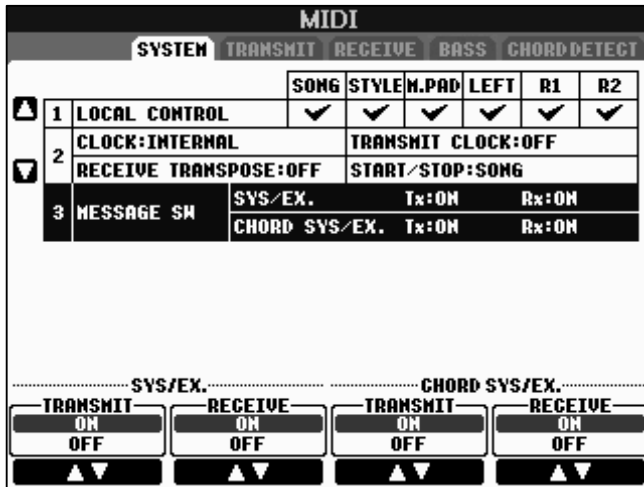
SYSTEM (2)

CLOCK: Wer gibt das Tempo an? Wird intern oder extern synchronisiert? Wo wird die externe „Clock“ empfangen?

TRANSMIT CLOCK: Werden MIDI-Start-Stop und die MIDI-Clock gesendet?

RECEIVE TRANSCOPE: Werden die bei MIDI-In empfangenen Noten transponiert?

START/STOP: Steuert MIDI-Start-Stop den Song oder den Style?



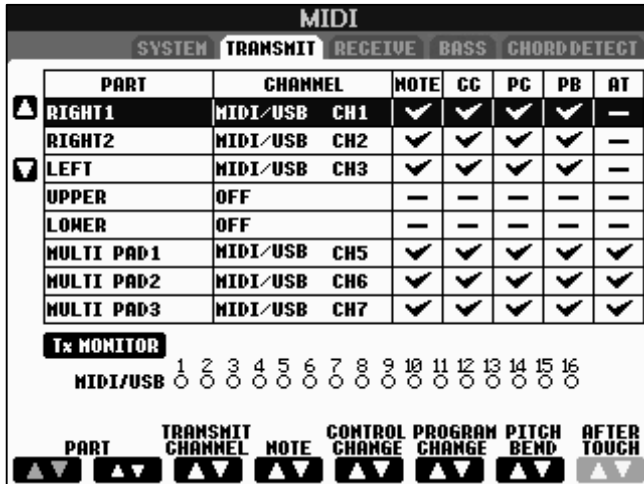
SYSTEM (3)

SYS/EX.: Werden System-Exclusive MIDI-Daten gesendet (Tx für transmit) oder empfangen (Rx für receive)?

CHORD SYS/EX.: Werden die SysEx-Daten zur Steuerung der Akkorde der Begleitautomatik gesendet oder empfangen?

TRANSMIT: senden

Die nächste Seite TRANSMIT bestimmt für jeden einzelnen Part, welche MIDI-Daten gesendet werden. Schalten Sie mit TAB zur Seite TRANSMIT:



PART: die Liste ist dreiunddreißig Einträge lang: RIGHT1, RIGHT2 und LEFT, UPPER und LOWER, 4 MULTI PADS, 8 Style-Parts und 16 Songtracks: macht zusammen 33 mögliche MIDI-Sender!

Die Parts in der linken Spalte sind feste Einträge.

Der Sende-Kanal (CHANNEL) kann für jeden Part frei eingestellt werden. Achten Sie deshalb auf unbeabsichtigte Doppelbelegungen!

Für jeden Part gibt es außerdem einen MIDI-Filter, der die Übertragung bestimmter MIDI-Daten ein- oder ausschaltet.

NOTE: Noten

CC: Control Change Daten, wie etwa. CC7 (Volumen) oder CC10 (Pan),

PC: Program Change

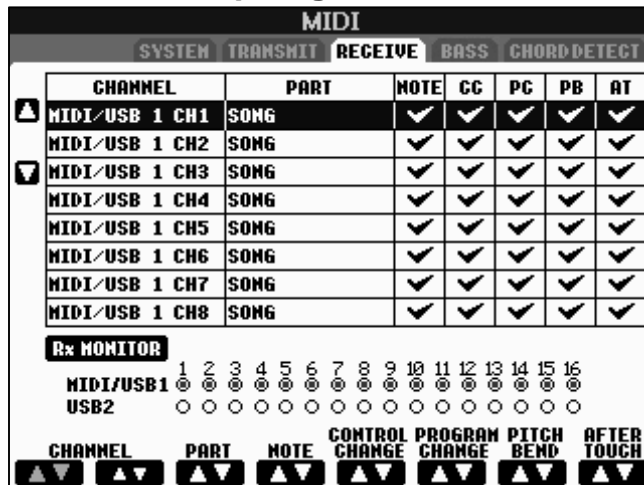
PB: Pitch Bend

AT: Aftertouch. Die Tastatur des PSR-S900/S700 hat keinen Aftertouch-Sensor – aber Aftertouch-Daten können in Songs enthalten sein oder auch mit Hilfe von „INSERT“ im Song-Step-Edit am Instrument selbst generiert werden.

Der Tx-Monitor zeigt an, auf welchem MIDI-Kanal gerade Daten gesendet werden. Schlagen Sie ein paar Töne an, drehen Sie das Modulationsrad, schalten Sie verschiedene Parts ein und aus, starten Sie die Begleitautomatik und beobachten Sie die Anzeige des Tx-Monitors! Sobald auf einem Kanal MIDI-Daten gesendet werden, flackert die Anzeige rot auf.

Weiter mit TAB zur dritten Seite:

RECEIVE: empfangen



Hier sind die 32 Kanäle (16 MIDI/USB1 und 16 USB2) die feste Größe:

Für jeden „ankommenden“ MIDI-Kanal wird bestimmt, auf welchem internen Part die Daten „treffen“ sollen.

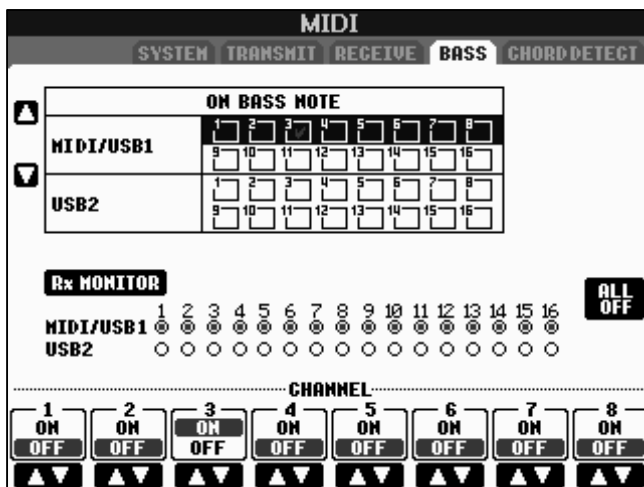
Die empfangenen Daten durchlaufen ebenfalls einen MIDI-Filter: was wird empfangen, was wird ignoriert?

Der Rx-Monitor zeigt an, auf welchem Kanal und auf welchem Port (MIDI/USB1 oder USB2) Daten empfangen werden: die Anzeige flackert rot! Mit TAB weiter zur Seite

BASS: Steuerung der On-Bass-Note über MIDI

BASS: Welcher Kanal wird zum Empfang des Bass-Tones benutzt?

Beachten Sie, dass auch mehrere Kanäle für BASS gesetzt werden können!



Sehen Sie sich einmal die BASS und die CHORD DETECT Einträge des Templates „MIDI Accord1“ an! Die Noten, die auf MIDI-Kanal 3 empfangen werden, steuern den Bass.

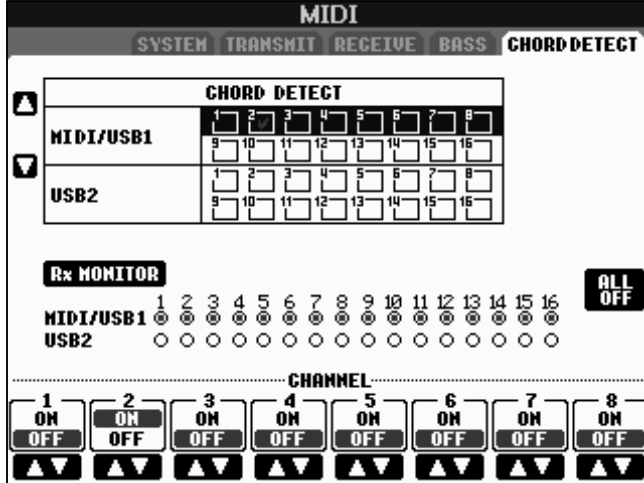
Der Rx-Monitor ist wieder hilfreich, um ankommende MIDI-Daten auch optisch zu identifizieren.

Tipp: Schalten Sie nach diesem Experiment unbedingt wieder alle Kanäle auf OFF oder wechseln Sie wieder zum Template ALL PARTS. Andernfalls bleibt der Basston der Begleitautomatik auf dem Ton C hängen solange keine andere Information bei MIDI-IN ankommt!

12. MIDI

Weiter mit TAB zur letzten Midi-Seite:

CHORD DETECT: Steuerung der Akkorde über MIDI



Die Abbildung zeigt die CHORD DETECT Einstellung des Templates „MIDI Accord2“: MIDI-Noten des Kanals 2 steuern die Akkorderkennung.

Die CHORD DETECT Seite ist genau so aufgebaut, wie die BASS Seite.

Wenn schließlich alle MIDI-Parameter wie gewünscht eingestellt sind, dann verlassen Sie die EDIT Seiten mit EXIT.

Vergessen Sie nicht, das neue Template zu speichern! Es erscheint nämlich keine Warnung. Wenn Sie ein anderes Template aufrufen ohne vorher gespeichert zu haben, dann sind Ihre Einstellungen verloren!

Also: Wechseln Sie mit TAB zu USER! Dann SAVE, (neuer Name), OK.

Achten Sie darauf, dass im USER nur ein Set aus zehn Templates abgelegt werden kann. Wenn Sie mehr als zehn Templates benötigen, dann speichern Sie das komplette MIDI SETUP Zehnerpack in der Seite SYSTEM RESET ab und legen ein zweites MIDI SETUP an.

Noch ein MIDI-Bequemlichkeitstipp zum Abschluss:

Bei der Arbeit mit einem externen Sequenzer ist es hilfreich, die Bank Select Nummern und den Program-Change jeder Voice schnell zur Hand zu haben.



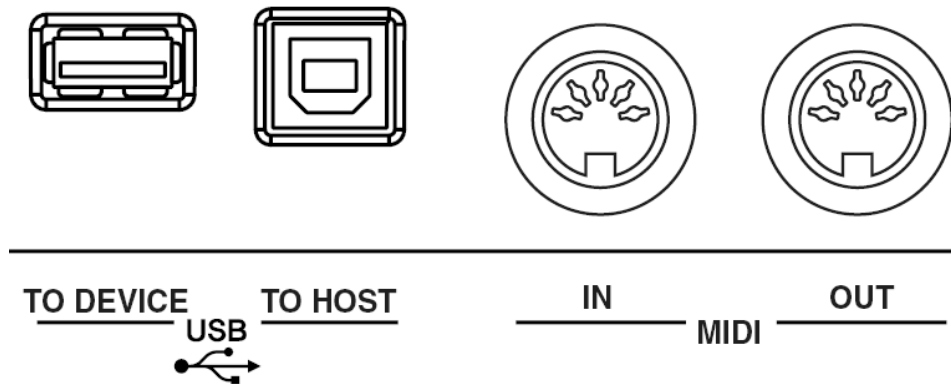
Schalten Sie dazu in der Funktion UTILITY auf der Seite CONFIG2 den Parameter DISPLAY VOICE NUMBER auf ON.

Dann werden im Display neben den Voicenamen auch die Werte für Bank Select MSB, LSB und die Program Change Nummer angezeigt. Beachten Sie dabei, dass die Program Change Nummern in den Instrumenten von „1“ bis „128“ gezählt werden, manche Sequenzerprogramme aber von „0“ bis „127“ zählen. Wenn das Piano die Nummer „1“

hat, dann wird bei „1“ angefangen; so zählt auch XGworks. Im LOGIC hat das Piano aber die Nummer „0“.

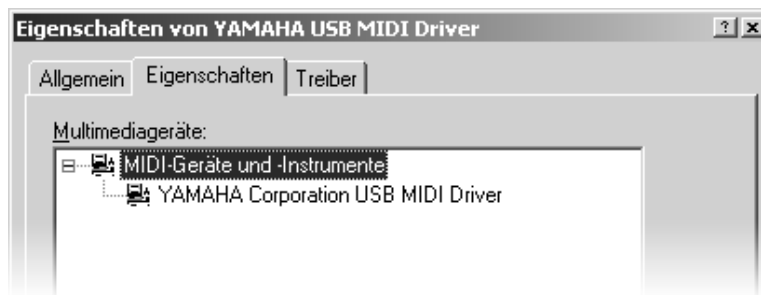
13. USB: MIDI, Daten, Audio-Recorder

Die Instrumente PSR-S900 und PSR-S700 verfügen über zwei grundverschiedene Arten von USB-Buchsen. Da gibt es die Buchse USB-TO-HOST – und gleich daneben eine Buchse mit der Bezeichnung USB-TO-DEVICE. Es ist wichtig, dass Sie die entsprechenden Stecker und Buchsen nicht verwechseln – das reizt zum Spiel mit Worten. Nein, im Ernst: USB-TO-DEVICE und USB-TO-HOST haben ganz verschiedene Aufgaben!



13.1 USB-TO-HOST: Der Computer steuert das PSR

Die USB-TO-HOST-Schnittstelle dient dazu, Daten zwischen dem Instrument und einem Computer auszutauschen. Kurz gesagt: USB-TO-HOST kann das, was MIDI auch kann. Der „HOST“ ist in diesem Fall der Computer, bzw. das Programm, das auf dem Computer läuft. Damit „HOST“ und Instrument jeweils Daten senden und empfangen können, muss auf dem Computer ein entsprechender Treiber installiert sein. Der hier benötigte Treiber heißt YAMAHA USB MIDI Driver – und Sie finden diesen Treiber und die Installationsanleitung auf der mitgelieferten CD-ROM – und natürlich im Internet.



Der Gerätemanager unter WINDOWS zeigt an, dass auf dem Computer der YAMAHA USB MIDI Driver installiert ist.

Da die Instrumente sowohl über USB-TO-HOST als auch über „herkömmliche“ MIDI-

Buchsen verfügen, können bis zu 32 Kanäle gleichzeitig empfangen werden: Entweder 32 MIDI-Kanäle über die USB-TO-HOST-Schnittstelle oder je 16 Kanäle über ein MIDI-Kabel an MIDI-IN und 16 Kanäle über USB. Auf dem Computer müssen dazu die notwendigen Treiber installiert sein, um etwa 16 MIDI-Spuren über den USB-MIDI-Treiber an die USB-TO-HOST-Schnittstelle zu senden, und gleichzeitig weitere 16 MIDI-Spuren mittels MIDI-Interface und MIDI-Kabel an die MIDI-IN-Buchse zu schicken.

Es gibt nur 16 MIDI-Kanäle – pro MIDI-Kabel!

Track View : Seq-1		
Trk	Port	Ch/Pan
1	YAMAHA USB OUT 0-1	1
2	MPU-401	1
3	YAMAHA USB OUT 0-1	2
4	MPU-401	2
5	YAMAHA USB OUT 0-1	3
6	MPU-401	3
7	YAMAHA USB OUT 0-1	4
8	MPU-401	4

Im Programm „XGworks“ kann die Verteilung der MIDI-Kanäle an die einzelnen Tracks etwa so aussehen:

Track1 und Track2 senden beide auf MIDI-Kanal1 – aber auf verschiedenen Kabeln!

Die Daten von Track1 gehen über ein USB-Kabel zur USB-TO-HOST-Buchse des Keyboards.

Die Daten von Track2 gelangen über ein MIDI-Kabel zur MIDI-IN-Buchse des Instruments.

Die Verwendung von USB-TO-HOST bietet die Möglichkeit, die Instrumente auf 2 x 16 MIDI-Kanälen gleichzeitig zu steuern. Ein weiterer Vorteil besteht darin, dass man für den Computer kein MIDI-Interface benötigt. Allerdings sollte man bei der MIDI-Steuerung über USB-TO-HOST darauf achten, nicht unbeabsichtigt eine MIDI-Schleife zu erzeugen.

13.2 USB-TO-DEVICE: Das PSR steuert ein Device

Wie der Name USB-TO-DEVICE schon deutlich ausdrückt, dient USB-TO-DEVICE dazu, externe Geräte an das Instrument anzuschließen. Das Keyboard selbst wird zum „HOST“, und übernimmt die Rolle, das externe Gerät zu steuern und zu verwalten.

PSR-S900 und PSR-S700 unterstützen den Standard USB1.1. Sie können zwar auch Geräte der Spezifikation USB2.0 verwenden, die Übertragungsgeschwindigkeit entspricht jedoch stets dem Standard USB1.1.

Welche Devices, welche Geräte?

Es geht um Speichergeräte, wie z.B.:

- ein externes USB-Floppy-Disk-Laufwerk
- eine externe USB-Festplatte
- ein externes USB-CD-ROM-Laufwerk
- ein USB-Memory-Stick
- ein externer USB-Kartenleser (für SM, CF, MD, MMD, SD usw.)

Der Anschluss einer USB-Tastatur, einer USB-Maus oder anderer USB-Geräte wie Drucker oder Lautsprecher funktioniert nicht!

Wie viele Geräte?

Der „HOST“ im PSR-S900/S700 kann bis zu 2 USB-Devices verwalten, und bis zu 4 Laufwerke innerhalb einer USB-Device erkennen. Dabei entspricht jeder USB-Tab entweder einem eigenständigen Gerät oder einer Partition. Die absolute Nummer jedes Laufwerks ist nicht fest zugeordnet, sondern kann sich je nach der Anschlussreihenfolge ändern – wie die Laufwerksbuchstaben bei einem Computer.

Aber nur eine einzige Buchse?

Hier muss ein USB-Hub zum Einsatz kommen! Ein USB-Hub ist ein „USB-Vervielfacher“ – verfügt also über eine USB-Verbindung zum Instrument („TO-HOST“) und bietet seinerseits mehrere USB-Buchsen („TO-DEVICE“):



Das Foto zeigt die Rückseite eines USB-Hubs:

Ganz links ist die Buchse für das Netzteil zu sehen.

Benutzen Sie nur USB-Hubs mit eigener Stromversorgung!

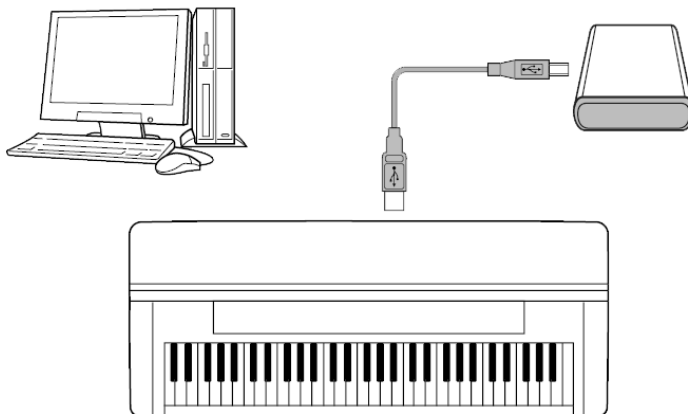
Wenn Sie ein USB-Floppy-Disk-Laufwerk direkt an das Instrument anschließen, dann bekommt das Laufwerk die elektrische Energie vom PSR-S900/S700 - ebenfalls über das USB-Kabel. Die USB-Verbindung dient also zur Übertragung von Daten und gleichzeitig zur Energieversorgung.

Wenn Sie mehrere USB-Geräte am Instrument betreiben möchten, dann versorgt der USB-Hub die angeschlossenen Komponenten mit Strom – und dazu braucht der Hub ein eigenes Netzteil!

In die zweite Buchse von links wird das USB-Kabel gesteckt, das die Verbindung zum Keyboard herstellt. Rechts sind 4 USB-Buchsen zu sehen: jede Buchse ist eine USB-TO-DEVICE-Schnittstelle.

Datenpflege mit USB:

Die Übertragung großer Datenmengen erfolgt mit Hilfe eines USB-Speichergeräts schnell und bequem.

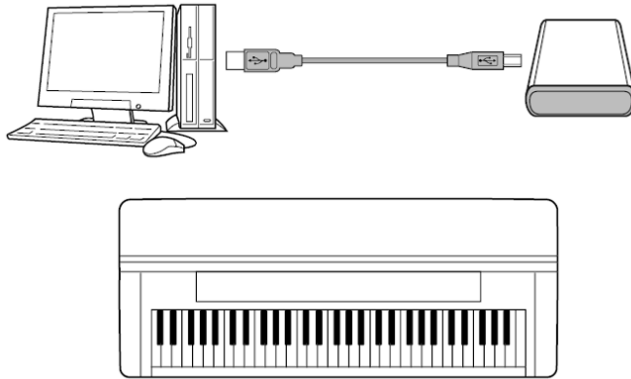


Vom Instrument zum USB-Speicher – oder umgekehrt:

Schließen Sie den USB-Speicher an das Instrument an und übertragen Sie die Daten (von den Laufwerken PRESET oder USER) auf das externe USB-Speichergerät!

Oder kopieren Sie Daten vom USB-Speicher auf den internen USER-Speicher.

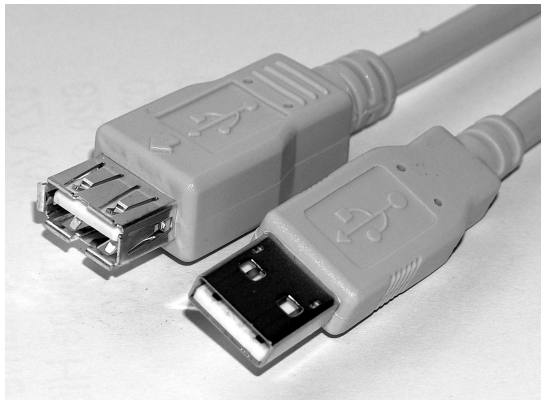
13. USB



Schließen Sie dann das USB-Speichergerät an den Computer an. Der Computer erkennt den USB-Speicher als externes Laufwerk. Übertragen Sie die Daten auf die Festplatte des Rechners - oder bearbeiten Sie die Daten auf dem USB-Speichergerät. Oder kopieren Sie Daten von der Festplatte des Rechners auf den USB-Speicher.

Speicherplatzsorgen oder Backup-Ängste gehören mit USB-TO-DEVICE endgültig der Vergangenheit an. Die preiswerten USB-Speicher sind zuverlässig und schnell – die schier endlose Diskettenschieberei hat ein Ende.

Nicht ausprobieren! Der mit USB-TO-HOST angeschlossene Computer kann ein mit dem Instrument via USB-TO-DEVICE verbundenes Speichergerät nicht direkt lesen! Das USB der Instrumente ist nicht für diese Art von „Durchschleiflösung“ ausgelegt.



Nützliches Zubehör:

Unbedingt empfehlenswert ist ein USB-Verlängerungskabel! Wenn Sie einen USB-Memory-Stick anschließen, leistet dieses Kabel gute Dienste: Wechseln Sie den USB-Stick, ohne dass Sie „hinten“ ans Keyboard greifen müssen! Der USB-Memory-Stick ist zudem sicher vor allzu stürmischen oder neugierigen Zuhörern!

„Hot-Plug“ – Warten Sie bitte dennoch ein paar Sekunden!

Über die USB-Schnittstelle wird eine Vielzahl von Informationen übertragen – angefangen damit, dass das Vorhandensein oder Verschwinden einer USB-Komponente festgestellt wird. Wenn Sie ein USB-Speichergerät anstecken, dann erscheinen die entsprechenden USB-Tabs im Verzeichnis der Laufwerke, die Inhalte werden eingelesen: Das neue Gerät wird „ins System aufgenommen“.

Die meisten USB-Komponenten arbeiten als „hot-plug“-Geräte, das heißt: man kann USB-Geräte auch anstecken oder entfernen, wenn das ganze System bereits eingeschaltet ist. Andernfalls müssten Sie Ihr Instrument immer ausschalten, bevor Sie ein externes Laufwerk anschließen oder den USB-Memory-Stick abziehen. Die „hot-plug“-Fähigkeiten haben aber Grenzen! Eine USB-Verbindung unnötig oft und schnell wiederholt aufzubauen und zu unterbrechen kann zu einem Systemabsturz führen. Auf gar keinen Fall sollte man einen „heißen“ USB-Stecker herausziehen – also dann, wenn gerade Daten auf den USB-Speicher geschrieben werden. Das führt fast immer zum Verlust von Daten!

13.3 Der USB Audio Recorder im PSR-S900

Im PSR-S900 gibt es die neue Funktion „USB Audio Recorder“.

Was wird aufgenommen?

- Alles, was Sie spielen bzw. was auf dem PSR-S900 gerade erklingt, also der Klang der Spielparts RIGHT1, 2, LEFT, die Begleitautomatik (STYLE), der Song und die MULTI PADS.
- Das Signal, das am MIC/LINE IN anliegt. Das kann Ihre Stimme sein, wenn Sie am MIC/LINE IN ein Mikrofon anschließen und singen. Sie können am MIC/LINE IN aber auch eine E-Gitarre anschließen oder ein anderes externes Signal.

Was wird nicht aufgenommen?

- Kopiergeschützte Songs, wie z.B. die internen PRESET-Songs, können mit dem USB Audio Recorder nicht aufgezeichnet werden.
- Der Klang des Metronoms wird nicht aufgezeichnet. Das hat übrigens den Vorteil, dass Sie das Metronom bei der Aufnahme benutzen können, das Metronom bei der Wiedergabe aber nicht zu hören ist.

Wie wird aufgenommen?

- Die aufgezeichneten Klänge werden als Stereo-WAV-Datei auf den an USB-TO-DEVICE angesteckten Speicher abgelegt. Diese Stereo-WAV-Datei entspricht im Format der Audio-CD, 44.1 kHz Samplingfrequenz mit 16 bit. Sie können mit diesen Files am Rechner eine Audio-CD „brennen“, ohne weitere Konvertierung.
- Die maximale Länge einer Aufnahme beträgt 80 Minuten – wobei die tatsächliche Länge aber auch vom Speicherplatz des angeschlossenen USB-Sticks abhängt. Die Daumenregel lautet: 1 Minute Stereo-Audio in CD-Qualität erfordert etwa 10 MB Speicherplatz.
- Der USB Audio Recorder benennt die WAV-Dateien automatisch als „Audio_001“, „Audio_002“ usw.

Audio aufnehmen:



Drücken Sie auf den Schalter „USB“ und holen Sie dadurch diese Seite ins Display.

Haben Sie – falls Sie auch singen möchten - ein Mikrofon angeschlossen und den Pegel eingestellt? Siehe auch Kapitel 10 „Das Mikrofon“.

Haben Sie einen USB-Stick an USB-TO-DEVICE angeschlossen? Ist auf dem Stick Platz? Gibt es noch freien Speicherplatz?



Drücken Sie auf den Schalter „E“ und öffnen Sie das Fenster USB AUDIO RECORDER.

Jetzt ist schon alles bereit zur Aufnahme. Sie möchten aber vielleicht noch nachsehen, ob auf dem USB-Stick wirklich genügend freier Speicherplatz zur Verfügung steht.

Drücken Sie also auf den Schalter „E“ bei „PROPERTY“, um die Details des USB-Sticks zu sehen.



Da ist noch genügend Platz! Über 503 MegaByte (MB) bieten eine Aufnahmezeit von 49 Minuten.

Sie erinnern sich an die Daumenregel: 1 Minute Audio im CD-Format (stereo, 44.1 kHz, 16 bit) benötigen etwa 10 MB Speicherplatz.

Schließen Sie das PROPERTY-Fenster mit OK.



Drücken Sie auf den Schalter „J“ bei „REC“ um die Aufnahme zu starten. Nur ganz kurz erscheint das Wort „WAITING“, dann wechselt die Anzeige zu „RECORDING“ und die Aufnahme läuft.

Bei „TIME“ sehen sie, wie viel Zeit seit dem Beginn der Aufnahme vergangen ist, in Minuten und Sekunden.

Sie können, während die Aufnahme weiter läuft, das USB-Fenster auch verlassen, um etwa

andere Voices oder einen anderen Style auszuwählen. Drücken Sie einfach auf EXIT oder einen STYLE- oder VOICE-Schalter. OTS, REGISTRATION MEMORY und die MULTI PADS stehen während der Aufnahme ebenfalls zur Verfügung. Die blinkende LED im USB-Schalter zeigt an, dass die Audio-Aufnahme immer noch aktiv ist. Drücken Sie auf den Schalter „J“ bei „STOP“ um die Aufnahme zu beenden. Sie müssen dazu ggf. zuvor auf „USB“ drücken, um den USB AUDIO RECORDER wieder ins Display zu holen.



Nachdem Sie auf „STOP“ gedrückt haben, wird die neue Audio-Datei automatisch mit einem neuen Namen gespeichert – das dauert aber nur wenige Sekunden. Dann kehrt das Display zur Anfangsseite des USB AUDIO RECORDERS zurück.

Sie könnten jetzt sofort eine weitere Aufnahme starten, wenn Sie wieder auf „REC“ drücken.

Audio-Aufnahmen abspielen, anhören, verwalten:

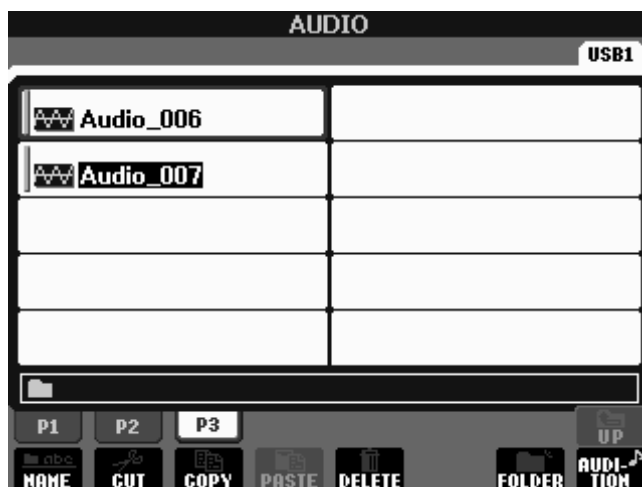
Das Abspielen von Audio-Files erfolgt ebenfalls mit dem USB AUDIO RECORDER.



Die Funktion zum Abspielen von Audio-Files heißt AUDITION, was „Vorspiel“ oder „Darbietung“ bedeutet.

Drücken Sie auf den Schalter „7“ oder „8“ und öffnen Sie dadurch die Seite „AUDIO“.

Auf der AUDIO-Seite werden nur Audio-Dateien und Ordner angezeigt – genau so, wie Sie das von Styles, Voices oder Songs kennen. Die Anzeige ist gefiltert.



Auf der AUDIO-Seite haben Sie Zugriff auf die „roten Funktionen“, d.h. hier können Sie die Audio-Files umbenennen, verschieben, löschen, Ordner anlegen usw.

Wählen Sie zuerst die Audio-Datei, die Sie abspielen möchten.

Drücken Sie dann auf den Schalter „8 unten“ bei AUDITION um die Wiedergabe zu starten.

13. USB



Während der Wiedergabe wird die verstrichene Spielzeit bei TIME angezeigt, wie bei der Aufnahme.

Nach dem Ende der Wiedergabe kehrt die Anzeige zur Liste der Audio-Files zurück.

Sie können die Wiedergabe jederzeit mit „CANCEL“ abbrechen.

Die Audio-Dateien befinden sich jetzt als WAV-Files auf dem USB-Stick. Bevor Sie die Aufnahmen zu einer Audio-CD „brennen“, möchten Sie vielleicht noch einige Korrekturen oder Anpassungen vornehmen.

Tip: Zur weiteren Bearbeitung der Audio-Dateien gibt es im Internet leistungsfähige und dennoch kostenlose Programme, wie z.B. „**Audacity**“, das Sie bei <http://audacity.sourceforge.net/> herunterladen können.

Tip: Seien Sie bei der Aufnahme großzügig und lassen Sie „vor“ und „nach“ der Musik ruhig ein paar Sekunden Stille vergehen. Schneiden Sie die Aufnahmen erst am Computer genau zu.

Tip: Verringern Sie die Lautstärken der einzelnen Parts oder Gruppen (SONG, STYLE usw.) im BALANCE-Mischpult, falls die Audio-Aufnahme verzerrt klingt.

Tip: Auch viele Audio-CD-Brennprogramme, wie z.B. „NERO“ enthalten recht leistungsfähige WAV-Edit-Funktionen.

Tip: Kombinieren Sie die Möglichkeiten des „DIGITAL RECORDING“ mit dem „USB AUDIO RECORDER“. Nehmen Sie Ihr Spiel zuerst im SONG CREATOR als MIDI-File auf. Jetzt können Sie den Song noch bearbeiten, etwas korrigieren, weitere Spuren aufnehmen usw.. Wenn die Bearbeitung abgeschlossen und das Playback „perfekt“ ist, dann wechseln Sie zum USB AUDIO RECORDER. Lassen Sie den Song ablaufen, singen Sie dazu und nehmen Sie das ganze Stück als Audio-File auf.

Tip: Unter http://music.yamaha.com/downloads/EKB_DeviceList.pdf finden Sie eine Liste kompatibler USB-Geräte.

14. Data Management: Files & Folders

Das PSR-S900 (PSR-S700) besteht, stark vereinfacht betrachtet, aus drei großen Komponenten:

1. aus der Hardware, wie der Tastatur, dem Display, dem Gehäuse und einer Vielzahl weiterer mechanischer und elektronischer Bauteile.
2. aus dem Betriebssystem, das die Hardware steuert und die Funktionen des Instruments zur Verfügung stellt.
3. und aus Musik-Daten, wie etwa Voices, Styles, Songs, Multipads, sowie allen gespeicherten Einstellungen, wie etwa Registrierungen, OTS oder MIDI-Templates, die letztendlich den Klang Ihres Keyboards ausmachen.

In diesem Kapitel geht es um die Verwaltung dieser Musik-Daten und Einstellungen, wie man Dateien kopiert, löscht, usw.. Der sichere Umgang mit Dateien spielt bei der Bedienung der Instrumente eine große Rolle!

14.1 Wichtige Begriffe

File (Datei):

Ein File oder eine Datei ist ein zusammenhängendes Paket aus Informationen, vergleichbar mit einem beschriebenen Stück Papier. So kann etwa ein Bild, ein Lied, ein Text, ein Style oder eine Registrierung als File gespeichert werden.

File-Name, File-Typ: Song oder Style? Registrierung oder Multi-Pad?

Jedes File hat einen Namen, der meist aus zwei Teilen besteht, die durch einen Punkt voneinander getrennt sind: der eigentlichen Name (der Teil vor dem Punkt), und die File-Erweiterung (die drei Buchstaben nach dem Punkt).

Name.ext

Das PSR-S900/S700 erkennt den Typ einer Datei nur an der sogenannten Extension, den letzten drei Buchstaben des Filenamens – so verhält es sich auch auf den meisten Computern. Die Extension bestimmt den File-Typ. Das File "Musik.STY" wird als Style erkannt, wohingegen "Musik.MID" als MIDI-File behandelt wird. Zwei Files gleichen Namens (und mit der selben Extension) können nicht nebeneinander existieren – aber in verschiedenen Laufwerken (oder Ordnern) schon!

Folder: Ordnung macht das Leben leichter!

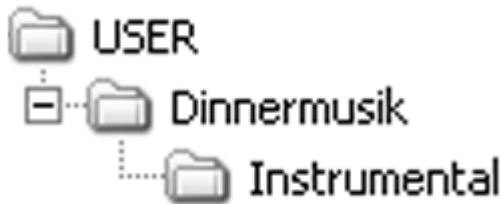
Folder ist das englische Wort für (Akten)-Ordner. Ein Folder ist ein Behälter, in den Files hineingelegt werden können, so wie einzelne Blätter in einen Aktenorder. Ein Folder kann wiederum weitere Folder enthalten.

Jeder Folder hat einen Namen. Zwei Folder gleichen Namens können nicht nebeneinander existieren. Folder dienen dazu, Ordnung und Übersicht zu bewahren, weil damit die Anzahl der Files (innerhalb eines Pfades) überschaubar bleibt. Die Anzahl der Files innerhalb eines Folders ist auf dem USER-Laufwerk auf maximal 250 begrenzt.

Pfad: Der Weg zum File

Der Pfad enthält die genaue Information, wo sich ein bestimmtes File befindet.

Beispiel: der Pfad „USER:\Dinnermusik\Instrumental\Romance.MID“ sagt aus, dass sich das MIDI-File „Romance.mid“ in dem Ordner „Instrumental“ befindet. Dieser Ordner „Instrumental“ liegt seinerseits im Ordner „Dinnermusik“. Der Ordner „Dinnermusik“ befindet sich auf dem Laufwerk „USER“.



So sehen die ineinander verschachtelten Ordner auf einem Computer aus – wobei die noch weiter „oben“ liegenden Ebenen hier nicht dargestellt sind.

Beim PSR-S900/S700 zeigt der aktive (rote) Schalter „UP“ bei „8 oben“ an, dass man sich bereits innerhalb eines Ordner befindet. Wenn die oberste Ebene eines Laufwerks erreicht ist, dann erscheint dieser Schalter „ausgegraut“ und hat keine Funktion mehr.

Je länger die Namen der beteiligten Ordner und Dateien ist, desto mehr Speicherplatz wird für die Verwaltung der Files verbraucht. Die maximale Anzahl der Dateien kann sich durch extrem lange Namen verringern.

Icon: Ein Bild sagt mehr als.....

Ein „Icon“ (vgl. auch das Wort Ikone) ist ein kleines Bildchen, mit dem ein File zusätzlich gekennzeichnet werden kann. Über 250 Icons stehen zur Auswahl! Nur Dateien auf einem beschreibbaren Speicher können mit einem neuen Icon versehen werden – die Icons der Preset-Daten (Styles, Voices...) sind fest zugeordnet. Bei den Preset-Daten ist der Schalter „NAME“ zum Umbenennen einer Datei nicht aktiv.



Schade – hier sind sie nur in schwarzweiß zu sehen!

Die neuen Icons finden Sie in der Funktion „NAME – Files benennen“

Clipboard: Ohne Zwischenablage geht nichts!

Dieser „unsichtbare“ Speicher heißt auch Zwischenablage. Dieser Speicher wird benutzt, um Files zu kopieren oder zu verschieben. Siehe CUT – COPY - PASTE.

Laufwerke und Speicher:

Im PSR-S900/S700 gibt es verschiedene Laufwerke und Speichermedien – und die Möglichkeit, externe Laufwerke anzuschließen.



Zu sehen ist immer nur ein bestimmter File-Typ, in diesem Fall sind das nur die Style-Files.

Rechts oben sind die drei Speicher zu sehen – der Eintrag USB erscheint aber erst, wenn zuvor ein USB-Speicher an die USB-to-Device Buchse angeschlossen wurde.

PRESET:

Das ist der Speicher, der unter anderem die Original-Styles, die Beispiel-Songs und die Preset-Voices enthält. Files können nur ausgewählt (gelesen), aber nicht auf diesen Speicher abgelegt werden. **NUR LESEN!**

USER:

Das ist ein Bereich zum Abspeichern von Dateien. Der USER-Speicher besteht aus Flash-ROM. „USER“ steht für „Benutzer“. **LESEN UND SPEICHERN!** Der USER-Speicher des PSR-S900 ist etwa 1,4 MB groß, im PSR-S700 gibt es 560 KB Speicherplatz.

USB1, oder auch USB2, USB3...

USB steht für „Universeller serieller Bus“. USB ist eine sehr vielseitige, schnelle und bequem einzusetzende Schnittstelle mit vielen Anwendungsmöglichkeiten.

Ganz wichtig: Am Instrument befinden sich zwei verschiedene USB-Buchsen!

Es gibt USB-to-Host und (ganz neu!) auch USB-to-Device!

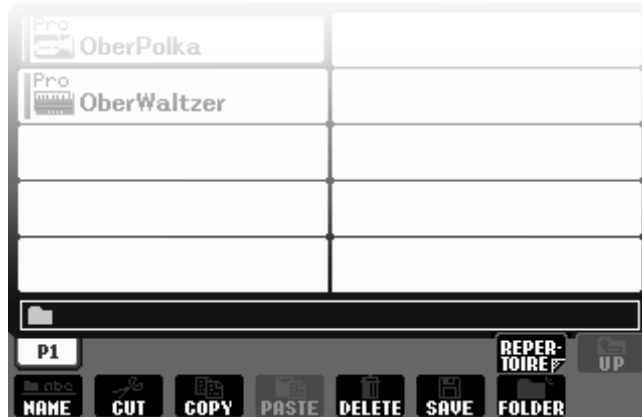
Nur die USB-to-Device-Schnittstelle dient zum Anschluss externer Speichergeräte, wie etwa eines USB-Floppy-Disk-Laufwerks oder eines USB-Memory-Sticks.

Der Eintrag USB1 erscheint erst, wenn ein externes Speichergerät angeschlossen ist. Mit Hilfe eines USB-Hubs (USB-Vervielfacher) können mehrere Speichergeräte eingesetzt werden. Dann erscheinen auch die weiteren Einträge, wie USB2, USB3 usw.. Falls der externe Datenträger in mehrere Partitionen unterteilt ist, werden die einzelnen Speicherbereiche ebenfalls als einzelne USB-Tabs angezeigt.

Weitere Einzelheiten zum Umgang mit USB finden Sie im Kapitel 13.

14.2 Cut / Copy – Paste: Mit Files umgehen

In fast allen File-Listen des Keyboards befindet sich am unteren Rand des Displays eine Reihe von Schaltflächen mit (roten) Symbolen:



Die „roten“ Schalter:

NAME, CUT, COPY, PASTE, DELETE, SAVE, FOLDER und UP dienen dazu, die Files zu verwalten. Zu diesen Aufgaben gehört es, Dateien zu benennen, zu verschieben, zu kopieren, zu löschen, oder um neu entstandene Dateien abzuspeichern.

CUT: Dateien verschieben

„Cut“ bedeutet „ausschneiden“. „CUT“ dient zum Verschieben von Dateien, um etwa einen Style aus einem Ordner herauszunehmen und ihn in einen anderen Ordner abzulegen.

Der Befehl „CUT“ führt zwei Aktionen aus:

1. die ausgewählten Dateien (bzw. deren Namen und Pfade) werden in die Zwischenablage kopiert,
2. die ausgewählten Dateien werden später (nach erfolgreichem PASTE) gelöscht.

Beim Zugriff auf ein PRESET-Verzeichnis ist „CUT“ stets deaktiviert, weil man die Dateien zwar kopieren kann, aber nicht entfernen.

COPY: Dateien kopieren

„Copy“ bedeutet „kopieren“. Mit „COPY“ werden Dateien zum Kopieren ausgewählt – die Originaldatei bleibt erhalten. Im Allgemeinen sind alle Dateien beliebig „kopierbar“ – es sei denn, das File ist mit einem digitalen Kopierschutz versehen.

PASTE: Die zuvor mit „Cut“ oder „Copy“ ausgewählten Dateien einfügen

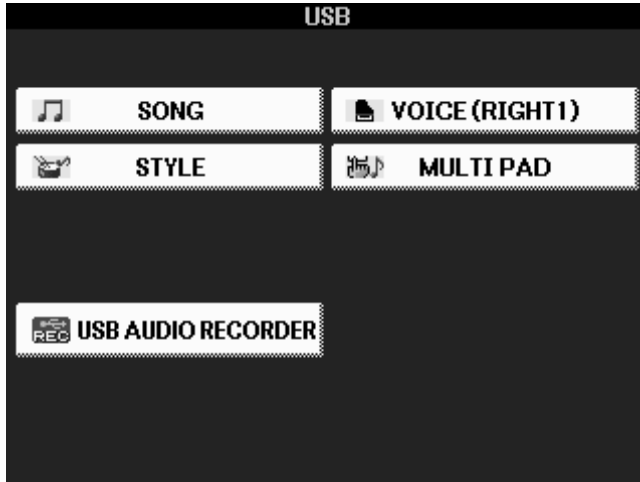
„Paste“ bedeutet „einkleben“ oder „einfügen“. Der Befehl „PASTE“ schreibt die zu kopierenden Dateien in den gewünschten Speicher. Wenn vorher „CUT“ benutzt wurde, dann werden nach der Ausführung von „PASTE“ die ursprünglichen Dateien gelöscht.

Mit „CUT“ oder „COPY“ alleine ist noch keine Datei wirklich verschoben oder kopiert! „CUT“ oder „COPY“ bestimmen nur die Files, die verschoben oder kopiert werden sollen. Erst der Befehl „PASTE“ vollzieht den eigentlichen Vorgang, die Files zu verschieben (d.h. zu kopieren und das Original-File zu löschen) oder zu kopieren (ohne das Original zu löschen).

„CUT“ oder „COPY“, stets gefolgt von „PASTE“:

Das Beispiel zeigt, wie man Styles von einem USB-Stick in den internen USER-Speicher kopiert.

1. Holen Sie die STYLE-Liste ins Display (drücken Sie auf einen beliebigen STYLE-Kategorie-Schalter) und wechseln Sie mit TAB zur Anzeige des USB-Sticks **oder**



2. drücken Sie einfach auf den Schalter „USB“ und wählen Sie im USB-Menü den Eintrag „STYLE“ mit dem Schalter „B“.

Diese „Abkürzung“ bringt sofort den Inhalt des USB-Sticks zur Anzeige – aber nur die Styles!

3. Drücken Sie den Schalter „3 unten“ COPY
4. Wählen Sie die zu kopierenden Files im Display aus:



Die Schalter „A“ bis „J“ wählen einzelne Styles, der Schalter „6 ALL“ selektiert alle Styles – auch Styles auf weiteren P-Seiten (hier nicht abgebildet!)

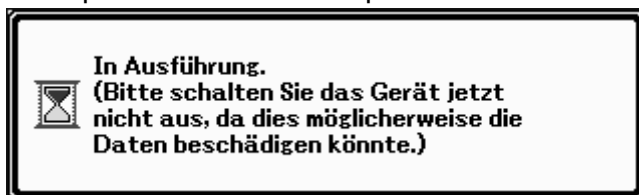
Beenden und bestätigen Sie die Auswahl mit OK, Schalter „7“!

CANCEL, Schalter „8“ bricht den ganzen Vorgang ab.

Jetzt erwartet das Instrument den Befehl „PASTE“, um die soeben ausgewählten Dateien an anderer

Stelle zu speichern. Wenn jedoch ein weiterer „CUT“- oder „COPY“-Befehl folgt, dann wird die getroffene Auswahl verworfen.

5. Blättern Sie mit TAB weiter zu USER wählen Sie dort ggf. den gewünschten Zielordner!
6. Schließen Sie den Vorgang mit „PASTE“, Schalter „4“ ab. Die Files werden kopiert. Während des Speicherns erscheint der Hinweis:



Dieser Vorgang sollte nicht unterbrochen werden! Wenn jetzt der Strom ausfällt, hilft meist nur noch, den USB-Stick neu zu formatieren. Und dann sind alle Daten dahin!

Jeder Kopiervorgang (etwa für Songs oder Styles) läuft nach diesem Schema:

1. File-Typ auswählen: Drücken Sie „SONG SELECT“ für Songs (MIDI-Files), oder einen der Categorieschalter der Styles!
2. Auswahl des Laufwerks: PRESET, USER, USB1 (oder USB2 usw.)
3. ggf. Ordner öffnen und die entsprechende Liste ins Display holen!
4. Zum Verschieben CUT, zum Kopieren COPY drücken!
5. Die gewünschten Files auswählen, mit OK bestätigen!
6. Ziel-Laufwerk, ggf. Ziel-Ordner wählen!
7. PASTE drücken, um den Vorgang durchzuführen und abzuschließen!

14.3 Ordner

Der Schalter „7 unten“ FOLDER legt einen neuen Ordner an – das geht auf allen beschreibbaren Speichern und natürlich nicht auf dem PRESET-Laufwerk, klar!

Der neue Ordner wird immer auf der aktuell sichtbaren Ebene angelegt.

Das Instrument vergibt automatisch den Namen „NewFolder“ – oder es erfolgt Einspruch, falls ein Ordner dieses Namens bereits vorhanden ist:

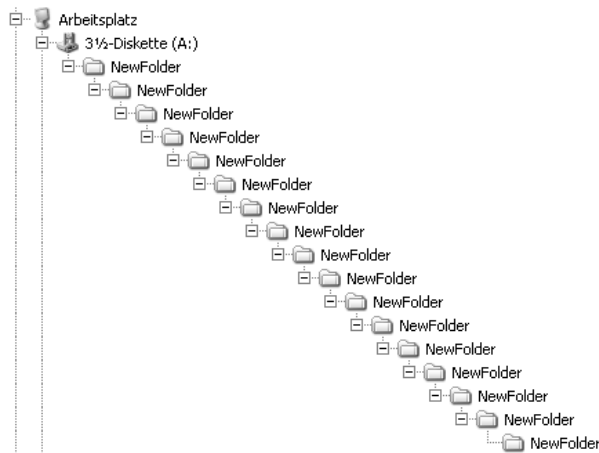


Obwohl die Instrumente sehr lange Ordner- und Filenamen erlauben, ist es trotzdem praktischer, kurze Namen zu verwenden.

„DELETE“ löscht einzelne Buchstaben

„case“ bzw. „CASE“ schaltet zwischen Groß- und Kleinschreibung um.

Folder haben immer das gleiche Icon, den gelben Ordner.



Auf der Diskette (USB-to-Device) gibt es die Beschränkung auf 4 Ordner-Ebenen nicht! Mit dieser mächtigen Fileverwaltung behält man auch bei einer gigantischen Sammlung von MIDI-Files den Überblick! Es mag noch mehr Ebenen geben – nach 17 Ordnern innerhalb des vorherigen Ordners haben wir aufgehört.....

14.4 Die (roten) Funktionen im Überblick

NAME

Dient zum Benennen – oder Umbenennen – von Dateien:

1. Drücken Sie NAME,
2. Wählen Sie die Datei, der Sie einen neuen Namen geben möchten,
3. Drücken Sie OK,
4. Geben Sie den neuen Namen ein,
5. Bestätigen Sie mit OK.

Tip: Kleinbuchstaben („case“) brauchen weniger Platz – dann werden mehr Zeichen im Display dargestellt!

CUT – Auswahl – gefolgt von PASTE

Dient zum Verschieben von Dateien, das Original-File wird gelöscht.

1. Drücken Sie CUT,
2. Wählen Sie die Datei(en), die Sie verschieben möchten,
3. Drücken Sie OK,
4. Wählen Sie den Zielort: Wo soll die Datei hin?
5. Drücken Sie PASTE.

COPY – Auswahl – gefolgt von PASTE

Dient zum Kopieren von Dateien, das Original-File bleibt erhalten.

Funktioniert wie CUT. Drücken Sie COPY anstelle von CUT.

DELETE

Dient zum Löschen von Dateien:

1. Drücken Sie DELETE,
2. Wählen Sie die Datei(en), die Sie löschen wollen,
3. Drücken Sie OK,
4. Bestätigen Sie mit YES oder YES ALL.

Tip: Wenn wirklich ALLE Dateien gelöscht werden sollen, dann geht es bisweilen schneller, das Speichermedium zu formatieren, als alle Files zu löschen!

SAVE

Dient zum Speichern einer Datei:

1. Drücken Sie SAVE
2. Geben Sie den Namen der Datei ein,
3. Drücken Sie OK.

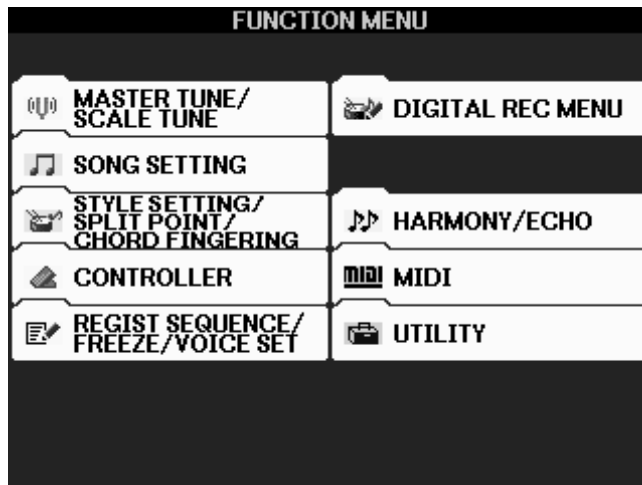
FOLDER

Dient zum Anlegen eines neuen, leeren Ordners:

1. Drücken Sie NEW,
2. Geben Sie den Namen des neuen Ordners ein,
3. Drücken Sie OK.

14.5 Media: Property und Format

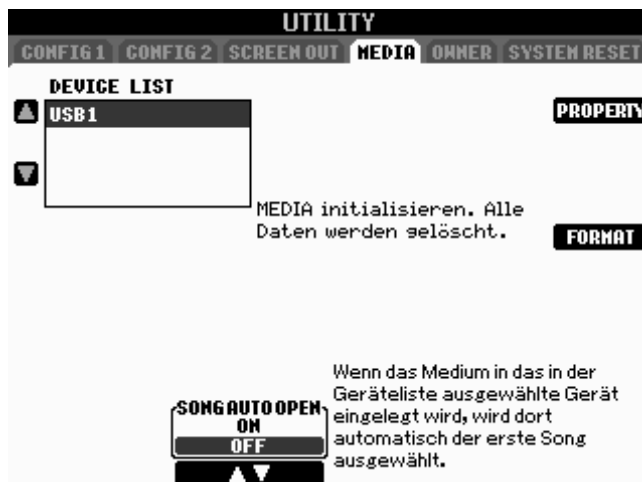
Zur Verwaltung der Dateien und Speicher gehört auch die Abfrage von Informationen: wie groß ist der ganze Speicher? Wie viel freier Platz steht noch zur Verfügung? Bisweilen muss oder soll auch ein Speichermedium formatiert werden.



Das FUNCTION MENU bietet den Eintrag UTILITY

Wählen Sie „UTILITY“!

Die dritte Seite „MEDIA“ erreichen Sie mit TAB:

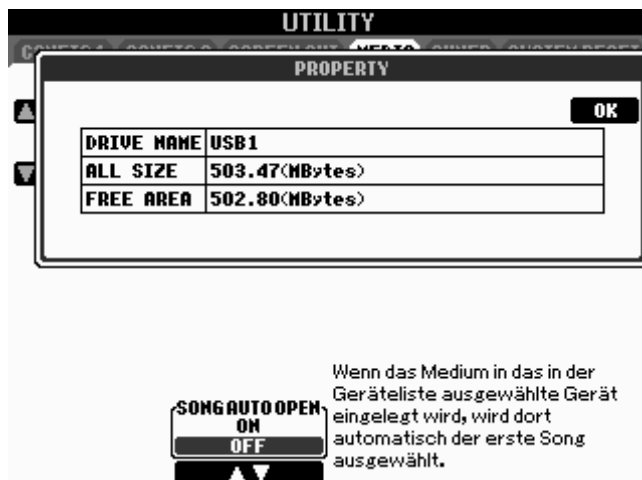


Die DEVICE LIST zeigt die Liste der angeschlossenen Geräte. „USB1“ erscheint nur dann, wenn ein USB-Speicher im Instrument steckt.

Zur Auswahl stehen

PROPERTY: Informationen über das Laufwerk anzeigen

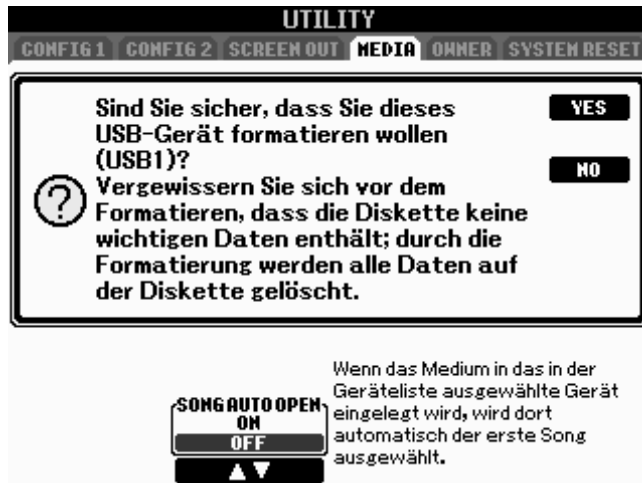
FORMAT: den Datenträger formatieren – alles löschen!



PROPERTY:

An der USB-to-Device-Buchse steckt aktuell ein USB-Stick mit insgesamt (ALL SIZE) 503,47 MB Speicherplatz. Davon sind zur Zeit noch 503,80 MB frei (FREE AREA).

Die Option „SONG AUTO OPEN“ öffnet automatisch den ersten Song, wenn der USB-Stick angeschlossen wird.



FORMAT

Wer auf den Knopf FORMAT drücken will, der prüfe, ob der richtige USB-Stick im Instrument steckt – der Stick mit den alten Daten, die nicht mehr gebraucht werden!

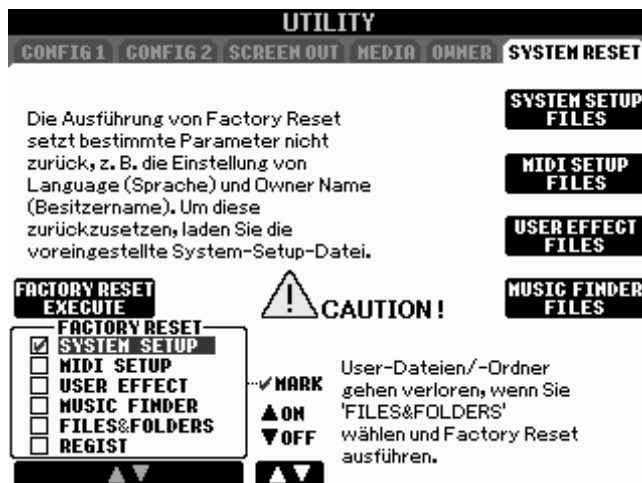
Nach dem Formatieren ist nichts mehr zu holen – selbst ein Computer-Tool wie „Handy-Recovery“ findet auf dem Stick meist kein einziges Datenkrümel mehr.

14.6 SYSTEM RESET: Alles „wie neu“

Auf der fünften Seite der Funktion UTILITY finden Sie den Eintrag SYSTEM RESET. SYSTEM RESET dient dazu, verschiedene Parameter wieder auf die ursprünglichen Werkseinstellungen zurückzusetzen. Bitte beachten Sie, dass dabei Ihre eigenen, bisher gemachten Einstellungen verloren gehen und wieder durch die Werkspresets ersetzt werden.

Gehen Sie so vor, um SYSTEM RESET durchzuführen:

1. Drücken Sie den Schalter FUNCTION und rufen Sie das FUNCTION-Menü auf.
2. Wählen Sie UTILITY und
3. Blättern Sie mit TAB zur Seite SYSTEM RESET:



Mit den Schaltern „F, G, H und I“ öffnet sich jeweils ein Dialogfenster, um die entsprechenden System-Dateien zu laden oder zu kopieren.

Setzen Sie die Häkchen bei den Einstellungen, die Sie zurücksetzen möchten.

FILES&FOLDERS entfernt alle USER-Daten!

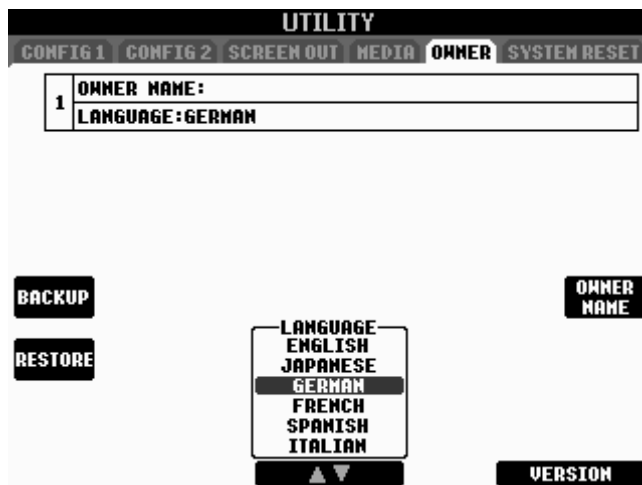
Wenn Sie den Schalter „D“ FACTORY RESET EXECUTE

drücken, dann werden alle ausgewählten Einstellungen auf die ursprünglichen Werkspresets zurückgesetzt.

Speichern Sie vorher zur Sicherheit Ihre persönlichen Einstellungen und Dateien!

14.7 Backup und Restore

Auf der fünften Seite von UTILITY finden Sie diese Seite:

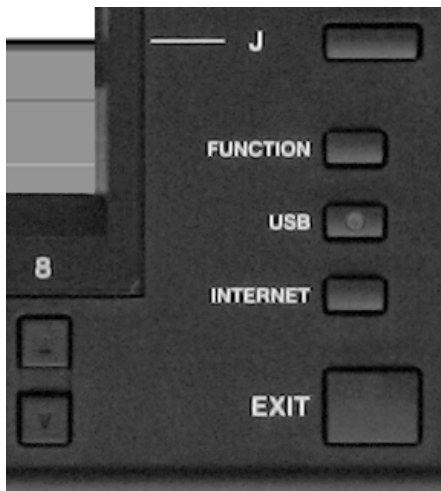


„BACKUP“ steht für eine Sicherung aller Einstellungen und Daten des Instruments.

Mit „RESTORE“ laden Sie ein zuvor gespeichertes „BACKUP“ in das Instrument.

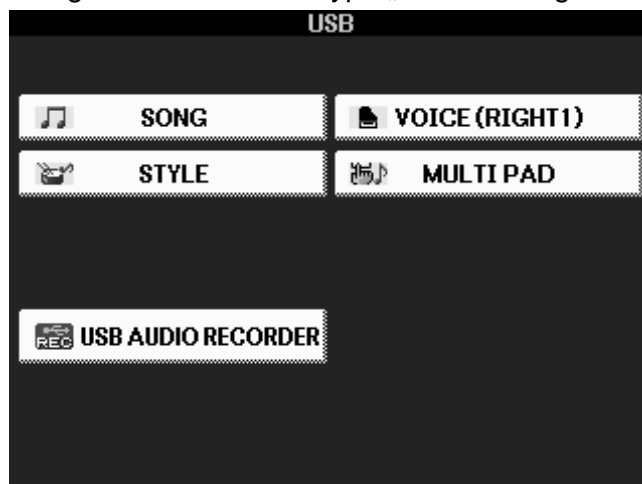
Wenn Sie auf „BACKUP“ oder „RESTORE“ drücken, dann erscheint ein Text mit weiteren Hinweisen. Halten Sie einen USB-Stick bereit!

14.8 Der „USB“-Schalter



Der „USB“-Schalter rechts unten am Display öffnet ein Menu, um ganz bequem an die Daten des USB-Speichers zu gelangen.

Mit den oberen 4 Einträgen bringen Sie den Inhalt des USB-Speichers zur Anzeige – aber jeweils nur den gewählten Daten-Typ. „SONG“ zeigt Ihnen



z.B. nur Midi-Files, „STYLE“ nur Styles. Diese Funktionen bieten also eine Abkürzung, einen „Shortcut.“ Sie erhalten die genau gleiche Anzeige im Display, wenn Sie zuvor auf einen Style-Kategorie-Schalter drücken, und anschließend mit TAB zum Eintrag „USB1“ wechseln.

Die Infos zum Eintrag weiter unten, „USB-AUDIO-RECORDER“ finden Sie im Kapitel 13, „Die USB-Schnittstelle“.

15. IDC: Internet Direct Connection

PSR-S900 und PSR-S700 gehören zur neuen Generation von Yamaha-Musikinstrumenten mit der Funktion IDC – und eingebautem LAN-Port!

Was ist Internet Direct Connection?

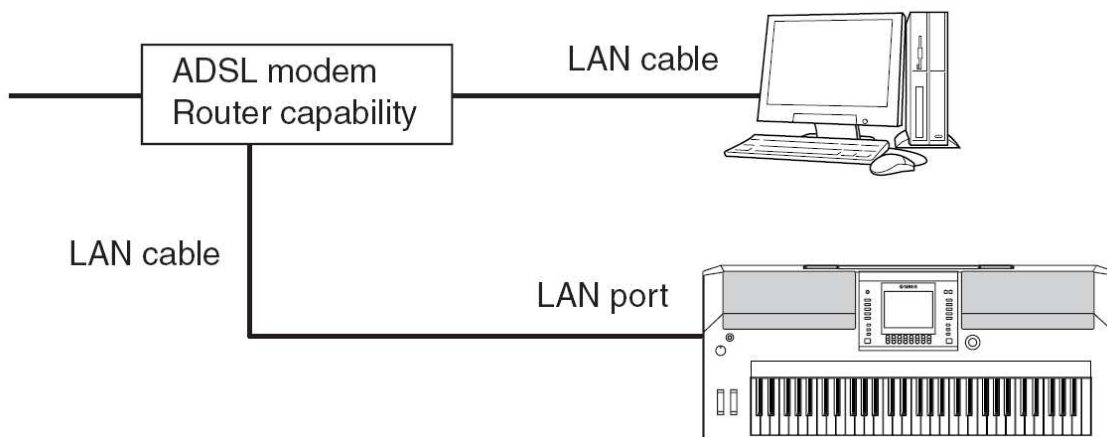
Internet Direct Connection (IDC) ist eine Funktion, die einen direkten Anschluss an das Internet ermöglicht. IDC ermöglicht die Voransicht und das Herunterladen von unzähligen Songs sowie den Erhalt von wichtigen Informationen wie Produktaktualisierungen, Neuigkeiten und Anwender-Tipps direkt auf dem Display des Instruments. IDC lässt sich mit der Entwicklung neuer Technologien und Services auch aus der Ferne aktualisieren. MUSIC FINDER PLUS bietet Songs und weitere Music Finder Einträge zum Download aus dem Internet – ebenfalls direkt in Ihr Instrument.

Welche Art Internet-Verbindung benötige ich für IDC?

IDC funktioniert mit Hochgeschwindigkeits-Internetverbindungen auf Wireless-Netzwerken oder Netzwerken mit Kabelmodem. Telefonische Einwahlverbindungen sind nicht mit IDC kompatibel.

Brauche ich eine besondere Ausstattung zur Nutzung von IDC?

Nein, denn die Instrumente sind bereits mit einem LAN-Port ausgestattet. Sie können Ihr PSR mit einem Ethernet-Kabel direkt an ein ADSL-Modem mit Routerfunktion anschließen.



Der Router stellt dem Keyboard eine bestehende Verbindung zum Internet zur Verfügung. Der Verbindungsaufbau erfolgt vom Computer aus. Der Router kann entfallen, wenn das ADSL-Modem selbst als Router ausgelegt ist und mehrere „Zugänge“ anbietet.

Braucht man dazu immer einen Computer?

Wenn ein Netzwerk mit Internetzugang vorhanden ist, dann kann das Instrument direkt angeschlossen werden – ohne Computer. Um aber ein Netzwerk einzurichten oder den Internetzugang herzustellen, ist ein Computer notwendig. Wenn Sie in den Webseiten nicht nur „herumstöbern“ wollen, sondern vielleicht auch Songs kaufen möchten, dann müssen Sie sich vorher registrieren. Die Registrierung erfolgt am Computer über das Internet.

Wie kann ich mich bei Yamaha registrieren?

Die Anmeldung erfolgt im Internet auf der Web-Seite

<http://music.yamaha.com/registration>

Halten Sie dazu die Produkt-Identifikationsnummer Ihres Instruments bereit. Die Produkt-ID und die Seriennummer finden Sie auch an der Unterseite des Instruments. Wenn Sie dann das erste Mal mit dem Instrument auf die spezielle Web-Seite zugreifen, dann wird Ihre Anmeldung automatisch erkannt – und der bargeldlose Einkaufsbummel kann beginnen.

Wie sehen diese Webseiten aus?

Diese Abbildungen sind „Schnappschüsse“ vom Display beim Zugriff auf die Webseiten. Die echten Seiten sind natürlich in Farbe!

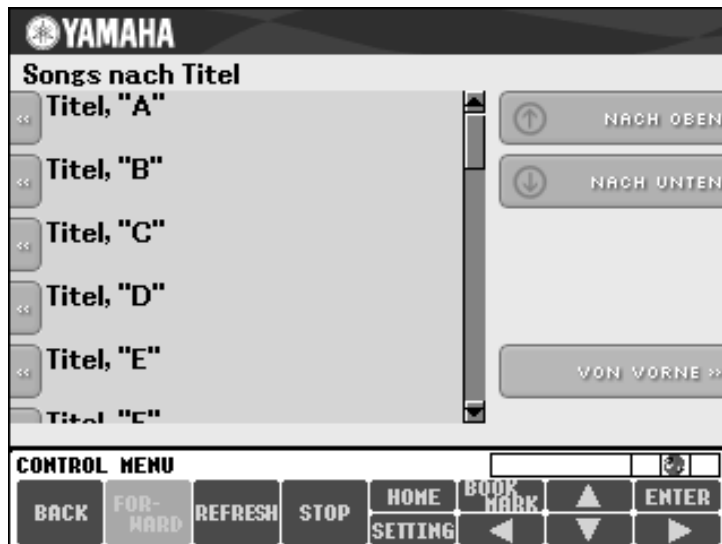


Die Startseite beginnt mit dem Menu. Mit den Tasten „1“ bis „8“ unterhalb des Displays navigieren Sie auf diesen Webseiten – oder Sie wählen mit „F“ bis „J“ direkt einen der Einträge aus.

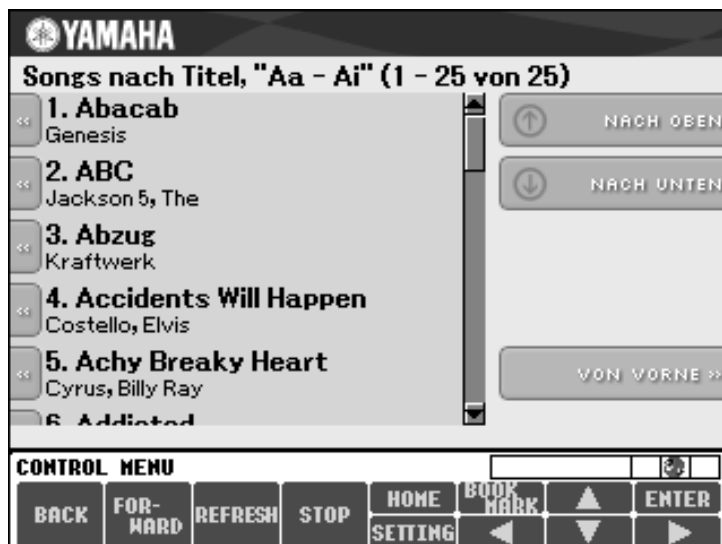


„Stilrichtungen“ sind Styles für die Begleitautomatik. Es gibt verschiedene Suchkriterien, damit man schnell das Gewünschte findet.

Und immer liefert „J“ eine Hilfe-Seite, wenn etwas unklar sein sollte.



Das Angebot ist riesig! Hinter jedem Buchstaben finden Sie eine sehr lange Liste von Songs!



Hier sind die ersten Songs mit „A“ zu sehen – insgesamt stehen Tausende von Titeln zum Download bereit! Stöbern Sie im Angebot!



Jeden Song können Sie vor dem Kauf anhören: das geht beim Internet-Einkauf mit dem Computer meist nicht!

Bequem: der Schalter „MEHR VON DIESEM INTERPRETEN“ macht die Suche einfach!

Der Preis ist auch zu sehen.

Wo kann ich mich im vorab informieren?

Hier finden Sie alle Informationen zu IDC:

<http://music.yamaha.com/services/idc/main.html>

Zitate aus der Web-Seite:

Angebot nur für begrenzte Zeit gültig!

Registrieren Sie Ihr IDC-fähiges Instrument vor dem 31. März 2008, und Sie erhalten KOSTENLOS ein USB-LAN-Adapterkabel. Dieses Angebot ist nur bei Eingabe einer gültigen Produkt-ID während der Registrierung gültig. (Anmerkung: Diesen Adapter brauchen Sie für das PSR-S900/S700 nicht, weil Ihr Instrument bereits mit einem LAN-Port ausgestattet ist.)

Schließen Sie Ihr Yamaha Digitalklavier oder Keyboard direkt an das Internet an — ganz ohne PC! Exklusiv für Yamaha Instrumente erhältlich, stellt IDC eine Verbindung zwischen Ihrem Instrument und der Musik und den Daten auf unserer speziell hierfür entwickelten Website her.

Unsere leicht und intuitiv bedienbare Benutzeroberfläche bietet Ihnen unzählige Songs zur Auswahl. Von den Klassikern bis zu den Hits von heute — IDC hat die richtige Musik für Sie. Und liefert wertvolle Informationen, Neuigkeiten und Tipps direkt auf Ihr Keyboard oder Klavier.

- Schnelle, einfache Einrichtung.
- Kompatibel mit Hochgeschwindigkeits-Internetanschlüssen.
- Unterstützt mehrere Dateitypen und sogar MIDI, XG & Styles!
- Völlig legale Musik-Downloads für die ganze Familie.
- Anmeldung zu Internet Direct Connection

Registrieren Sie sich jetzt und Sie erhalten den ersten Song umsonst!

Hinweis: Die Erstregistrierung für den IDC Service muss über einen Computer mit Internet-Anschluss vorgenommen werden.

Music Finder +

Music Finder+ bietet Ihnen direkt von Ihrem Instrument aus den Zugriff auf eine riesige Online-Bibliothek von Song Einstellungen. Die Einstellungen sind **kostenfrei** und sind erhältlich als einzelne "Records" (Registrierungen) oder konventionell gruppiert als "Collections".

Darüber hinaus zeigen Ihnen "Performance Guides" die Digitalen Noten auf dem Display Ihres Instruments an und helfen Ihnen somit, Ihre Music Finder Registrierungen einzusetzen.

Unsere Empfehlung: Unbedingt ansehen!

16. DMN: Digital Music Notebook

Was ist DMN?

„Digital Music Notebook“ ist der Name einer neuen Software, also eines Computerprogramms. Mit dem interaktiven DMN können Sie Musik anhören, üben, neue Musikstücke erlernen, Musik aufnehmen – und mehr! Die Info zum Programm finden Sie auf der beige-packten CD-ROM für WINDOWS. Legen Sie die CD-ROM in Ihren Computer ein, das Menu der CD-ROM startet automatisch. Wenn der Mauszeiger über DMN bewegt wird, erscheint dieses Bild:



Das DMN-Menu der CD-ROM zeigt ein Flash-Demo und bietet den kostenlosen Download der neuesten DIGITAL MUSIC NOTEBOOK Software an.

Was kann DMN?

DMN ist eine Multimedia-Plattform, die viele Funktionen und Möglichkeiten vereint:

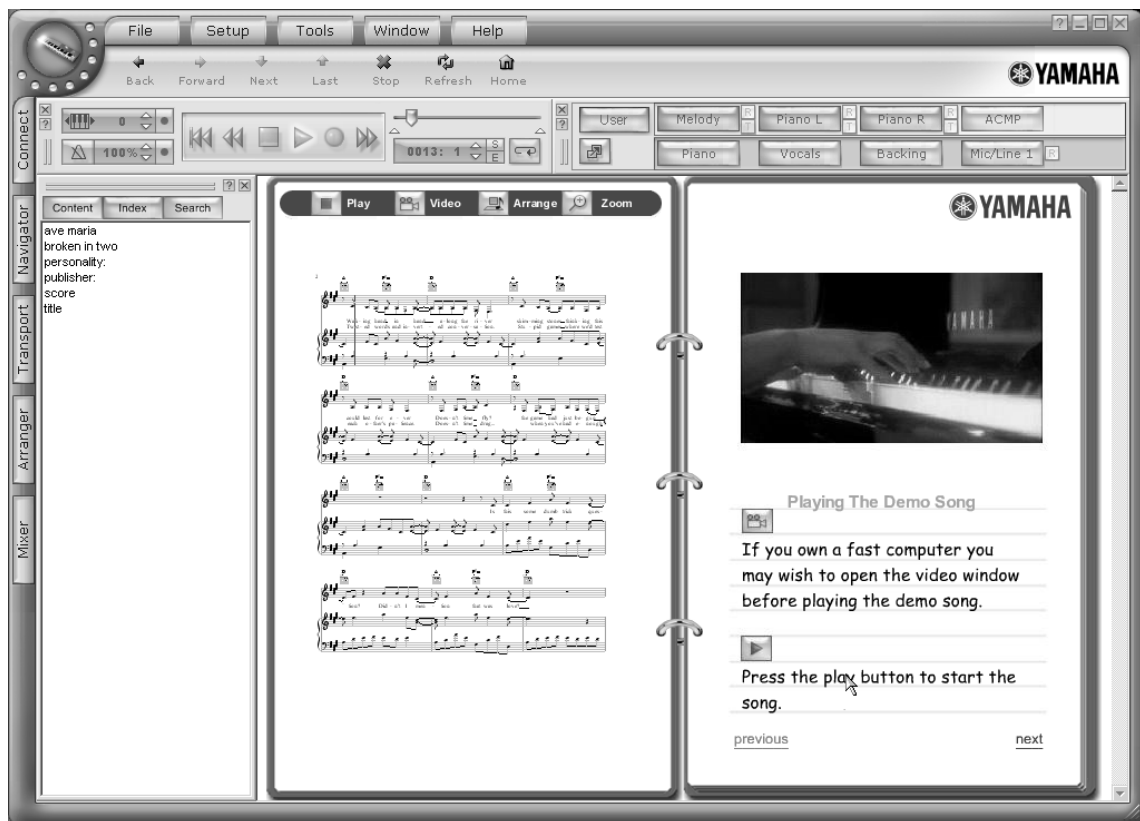
- DMN umfasst MIDI, Audio, Video, Abbildungen, Text, Computergrafik, Notendarstellung: alle diese verschiedenen Medien in einem einzigen Programm! DMN kann mit der internen Soundkarte des Computers laufen – oder Sie schließen gleich Ihr PSR-S900 oder PSR-S700 an: Kombinieren Sie DMN mit dem Keyboard, dem besseren Sound und all den weiteren Möglichkeiten, wie etwa den Styles, die die Soundkarte üblicherweise nicht bieten kann.
- Digital Music Notebook enthält einen „Player“, der die Noten anzeigen kann, während die Musik vorgespielt wird. Außerdem sehen Sie auf einer Klaviatur die anzuschlagenden Tasten, die den gespielten Noten entsprechen.

- Verschiedene „Guide-Modes“ helfen beim Erlernen neuer Titel.



So geht es leichter: hören, sehen und selber ausprobieren! Mit „Waiting“ wartet die Begleitung so lange, bis Sie die richtige Taste gespielt haben.

Wie sieht DMN aus?



Hier sehen Sie einen Screenshot der DMN-Demo: Video und Notendarstellung laufen synchron – und die Musik ist natürlich auch zu hören! Die einzelnen Spuren des Arrangements sind abschaltbar. Sie können sogar den eigenen Gesang aufnehmen: schließen Sie dazu ein Mikrofon an den Computer an!

Wo gibt es „digitale Noten“ für das digitale Notenbuch?

Die DMN-Software ist gleichzeitig ein Browser, also ein Programm, das Internet-Inhalte anzeigen kann. In Zusammenarbeit mit den größten Musikverlagen, der Hal Leonard Corporation und der Firma Music Sales, bietet Yamaha auf der Web-Seite www.digitalmusicnotebook.com eine riesige Auswahl an Musikstücken an. Mit DMN suchen Sie sich die gewünschten Titel aus, und auch den Download erledigt das Programm. Die Musik im digitalen Musiknotenbuch ist übrigens auch schön anzusehen: die Notendarstellung stammt von der Firma Sibelius, einem der Spezialisten für Notengrafik auf dem Computer.

Alle Informationen zu DMN und das Programm zum Download finden Sie hier:

<http://music.yamaha.com/services/dmn/main.html>

Zitate aus der Web-Seite:

Laden Sie das NEUE Digital Music Notebook KOSTENLOS herunter! Ab sofort mit einem glasklaren Look und einer Oberfläche, die sich noch einfacher bedienen lässt als je zuvor. Besuchen Sie die Website des Digital Music Notebook, um diesen Service herunterzuladen. Digital Music Notebook ist eine überragende Plattform für dynamische digitale Notenerstellung, die eine Brücke zwischen Notenpapier und Ihrem Instrument schlägt.

Yamaha hat die meistverkauften Songs und Lernmethoden der Welt zusammengestellt, die nun für Sie auf einer digitalen Plattform bereitliegen. Sie brauchen nur noch Ihren Computer oder Ihr Instrument anzuschließen, um die Einfachheit der direkten digitalen Übermittlung zu genießen. Das Digital Music Notebook gibt Ihnen die Kontrolle über das Lerntool zum Musizieren der nächsten Generation.

- Buchstäblich auf Knopfdruck haben Sie Zugriff zu unzähligen Songs.
- Hier finden Sie die größten Interpreten der Welt: Elton John, Billy Joel, Eric Clapton, The Beatles, Nirvana ... die Liste ist schier endlos. Jede Woche kommen neue Hits aus den Charts dazu.
- Der KOSTENLOSE Digital Music Notebook Player nimmt all diese Inhalte auf und synchronisiert sie für ein noch besseres Musikerlebnis.
- Schließen Sie Ihr Keyboard und Ihren PC an und starten Sie die Interaktion mit Ihrem Digital Music Notebook.

Digital Music Notebook auf eine neuere Version aktualisieren

Die Aktualisierung des Digital Music Notebook ist einfach. Installieren Sie einfach die neueste Version der Anwendung. Sämtliche heruntergeladenen Pakete und der Kaufstatus bleiben unverändert bestehen.

Systemvoraussetzung für DIGITAL MUSIC NOTEBOOK

- PC mit mind. 400 MHz-Prozessortakt (wir empfehlen Prozessoren der Marke Intel Pentium/Celeron)
- mindestens 128 MB RAM
- Windows 2000 Professional (SP 4 und höher) oder Windows XP Professional/Home (SP 1a und höher) oder Windows Vista
- Bildschirmauflösung: 1024 x 768
- Internetzugang
- Tastatur und Microsoft-Maus oder kompatibles Zeigegerät
- 16 Bit-Soundkarte

Auch zu DMN lautet unsere Empfehlung:

Unbedingt einmal ansehen und ausprobieren!

17. Glossar

Access	Zugriff
AC Inlet	Anschluss der Stromversorgung (Wechselstrom)
ACMP	kurz für "accompaniment": Begleitung, Begleitautomatik
Adj, Adjust	kurz für "adjust": einstellen, justieren
After Touch	"after": nach, "touch": Berührung, Anschlag; Druck auf die Taste nach erfolgtem Anschlag
AI	kurz für "artificial intelligence": künstliche Intelligenz
AIFF	kurz für „Audio Interchange File Format“; Dateiformat besonders der Macintosh-Plattform
All	alle, alles
All Size	Gesamtgrösse
AMOD	Amplituden-Modulation, Veränderung der Lautstärke
Amplitude	Amplitude, Lautstärke
Any Key	Beliebige Taste
Append	anfügen
Arabic	arabisch
Ascending	aufsteigend
Assembly	etwas (einen Style) aus einzelnen Spuren zusammensetzen
Assign	zuordnen
Assignable	belegbar, frei in der Zuordnung
Attack	Einschwingen, Einsetzen des Tones
Attenuator	Anpassung der Lautstärke
Audition	Vorspiel, Darbietung
Auto	kurz für automatisch
Auto Fill In	automatisches Fill In
Aux In	kurz für "Auxiliary Input": Eingang zum Anschluss externer Signale
Back	zurück
Background	Hintergrund
Bagpipe	Dudelsack
Balance	Balance, Abgleich der Lautstärken mehrerer Parts
balanced	symmetrische Signalführung
Ballroom	Tanzsaal; hier: Style-Kategorie der Standard-Tänze
Bar	Takt
Bassoon	Fagott
Beat	Schlag
Behaviour	Verhalten

Bell	Glocke
Brass	Messing; hier: Blechbläser
Break	Unterbrechung; hier: Fill In, das den musikalischen Fluss unterbricht
Brightness	Helligkeit, Brillanz des Klangs
Brush	Besen
Bypass	Umgehung; hier Umgehung des Effekts
Cancel	Abbruch
Caution	Vorsicht!
Cent	Masseinheit: 100 Cent entsprechen 1 Halbton
Chain	Kette, hier „Song-Kette“
Change	wechseln, Wechsel
Channel	Kanal, MIDI-Kanal
Channel Setting	Kanal-Einstellung
Choir	Chor
Chord	Akkord
Chord Fingering	Art und Weise, in der Akkorde gegriffen werden (Begleitautomatik)
Chord Match	"chord": Akkord, "match": anpassen; hier: Das Multi Pad wird dem Akkord angepasst
Chorus	Effekt-Typ, der den Klang durch Schwebungen und leichte Verstimmung anreichert
Clap	klatschen
Clarinet	Klarinette
Clear	löschen, reinigen
Clipboard	Zwischenablage
CMP	kurz für Kompressor
Color Note	farbige Notendarstellung
Compare	vergleichen; hier: Vergleich zwischen ursprünglichem und editiertem Klang
Compressor	Kompressor; verringert den Dynamikumfang; leise Signale werden angehoben, laute gedämpft
Config	kurz für Konfiguration; individuelle Einstellungen
Content	Inhalt
Control	Steuerung, Kontrolle
Converter	Konverter, Umwandler
Copy	kopieren
Cow Bell	Kuhglocke
Creator	Funktion zur kreativen Gestaltung eigener Daten, wie etwa Styles, Songs oder Sounds
Current	aktuell, gegenwärtig

Custom Voice	vom Anwender gestaltete Klangfarbe, im Gegensatz zu einer Preset-Klangfarbe
Cut	ausschneiden
Dance	Tanz; hier im Sinne von Techno, Hip Hop und Disco
Data Entry	Dateneingabe
Decay	Abklingen des Tones
Delay	Verzögerung
Delete	löschen
Demo	Demonstration, Vorführung
Depend On	abhängen von
Depth	Tiefe, Stärke (z.B. eines Effekts)
Descending	absteigend
Detect	erkennen, entdecken
Device	Gerät, Speichergerät
Digital Recording	digitale Aufnahme
Direct Access	Direkter Zugriff
Disable	ausschalten, deaktivieren
Disk	Diskette
Disk In Use	Diskette in Betrieb
Display	Anzeige, Bildschirm
Distortion	Verzerrung
DMN	Kurz für: „Digital Music Notebook“, Digitales Notenbuch
Down	abwärts, nach unten, hinunter
Drum	Trommel, Schlagzeug
DSP	kurz für: Digitaler Signal Prozessor
Dynamics	Dynamik, hier: Stärke der Betonungen
Each	jede, jeder, jedes
Edit	editieren, bearbeiten
Effect	Effekt
EG	kurz für: „Envelope Generator“: Hüllkurven Generator
Empty	leer
Enable	einschalten, aktivieren
End	Ende
Ending	Abschlussphrase, Schlussfigur
Enhance	verstärken, intensivieren
Enter	Eingabe, eingeben
EQ	kurz für "Equalizer": Entzerrer, Regelung einzelner Frequenzanteile
Equal	gleich; hier: gleichschwebende Stimmung
Event	Ereignis; hier: einzelne MIDI-Information

Execute	ausführen, durchführen
Exit	Ausgang, verlassen
Expand	erweitern, ausweiten, expandieren
Factory Reset	"factory": Fabrik, "reset": zurücksetzen; hier: Zurücksetzen auf die Werkseinstellungen
Fade In	einblenden
Fade Out	ausblenden
Fast	schnell
Favourite	bevorzugt, favorisiert
FD	kurz für "Floppy Disk": Diskette
FF	kurz für "Fast Forward": schneller Vorlauf, vorspulen
File	Datei
File Size	Dateigrösse
Fingered	gegriffen, mit mehreren Fingern gespielt
Fingering	Art und Weise, in der Akkorde gegriffen werden (Begleitautomatik)
First	erste, erster, erstes
Fixed	festgelegt, unveränderlich
Flash ROM	Nicht flüchtiger, beschreibbarer Speicher
Flat	flach, linear
Flute	Flöte
FMOD	kurz für Filtermodulation (Wah Wah-Effekt)
Folder	Ordner
Follow Lights	"Follow": folgen, "Lights": Lichter
Foot Pedal	Fuss-Pedal
Footage	Zugriegel, Stellung der Zugriegel
Free Area	"free": frei, "area": Bereich; hier: freier Speicherplatz
Freeze	einfrieren; hier: bestimmte Einstellungen beibehalten
Full	voll
Function	Funktion
Gain	hier: Lautstärke, Anpassung der Lautstärke
Gate	Türe, Tor; hier: Schwellenwert
Genre	Stilrichtung
Glide	Hawaii-Effekt
Grand Piano	Konzert-Flügel
Groove	rhythmische Feingliederung
Guide	Führung, geführtes Spielen
Guide Mode	Führungsmodus, Übungsmodus
Guitar	Gitarre

Hall	Nachhall-Effekt
Hard Disk Recording	Aufnahme von Audiodateien auf einer Festplatte
Harmonic Content	"harmonic": harmonisch, "content": Inhalt, hier: Stärke der Filterresonanz
Harmony	automatische Mehrstimmigkeit der Melodiestimme (DUET, TRIO und andere)
Harp	Harfe
Harpsichord	Cembalo
HD	kurz für "Hard Disk": Festplatte, Massenspeicher
Headphone	Kopfhörer
Help	Hilfe; hier: Hilfetext
High	hoch, oben
Hold	halten, aushalten
iAFC	kurz für „instrument Active Field Control“, Technologie zur Kontrolle kontrollierter Rückkopplung bei Clavinova
IDC	kurz für: „Internet Direct Connection“, direkter Zugang zum Internet
In	hinein
Initial Touch	"initial": anfänglich, "touch": Berührung; hier: Anschlagdynamik
Input	Eingabe
Insert	einfügen
Intro	Einleitung, Vorspiel
Key Signature	Tonart
Key Word	Schlüsselwort
Kick	Basstrommel, Fusstrommel
Kirnberger	historische Stimmung
LAN	kurz für "Local Area Network"; engl. für Lokales Netzwerk
Language	Sprache
Large	gross
Latin	lateinamerikanisch
LCD	kurz für "Liquid Cristal Display": Flüssigkristallanzeige
Lead	Führungsstimme
Left	links
Length	Länge
LFO	kurz für "Low Frequency Oscillator": Oszillator für langsame Schwingungen
Light	Licht
Limit	Grenze, Begrenzung, Grenzwert
Line Out	Ausgang, z.B. zum Anschluss externer Verstärker

Link	Verbindung, Verknüpfung
Location	Ort; hier: Zielort
Lock	sperrern, abschliessen
Loop	Wiederholung, Schleife, wiederholen
Loop Return	Eingang zum Einschleifen externer Effektgeräte
Loop Send	Ausgang zum Einschleifen externer Effektgeräte
Low	niedrig, tief
Lower	untere, unterer, unteres
Lyrics	Liedtexte
M.O.C.	kurz für "Melody On Chord". Bezeichnung der Harmony-Funktion bei Yamaha-Organen (Electone)
Main	Haupt-, wie in Haupt-Seite, Haupt-Stadt
Major	Dur
March	Marsch
Mark	Markierung
Master	Meister, im Sinne von massgeblich bestimmend, umfassend, wichtig
Master Keyboard	Tastatur zur Steuerung externer Tonerzeuger
Master Tune	Gesamtstimmung
Master Volume	Gesamtlautstärke
Match	anpassen; hier: Das Multi Pad wird dem Akkord angepasst
Max	kurz für maximal
Medium	mittel(gross)
Mellow	mild; hier im Sinne von weich, gedämpft
Memory	Erinnerung; hier: Speicher, speichern
Metronome	Metronom
Mic	kurz für Mikrophon
Mid	kurz für mittel
MIDI	kurz für "Musical Instrument Digital Interface": Digitale Schnittstelle für Musikinstrumente
Min	kurz für minimal
Min, Minor	kurz für "minor": Moll
Misc.	kurz für "miscellaneous": verschiedene, diverse
Mixing Console	Mischpult
Mode	Modus
Mono	kurz für monophon, einstimmig
Music Finder	Repertoire-Verzeichnis mit Titelvorschlägen und Registrierungen für jeden Style
Mute	dämpfen, stumm schalten
Muted Trumpet	gestopfte Trompete

Never	niemals
New	neu
Next	nächste, nächster, nächstes
Noise	Geräusch
Normalize	normalisieren, hier Audiosignale auf einen bestimmten Pegelwert umrechnen.
NTR	kurz für "Note Transposition Rule": Transponierungsregel der Begleitautomatik
NTSC	amerikanische Fernsehnorm
NTT	kurz für "Note Transposition Table": Transponierungstabelle der Begleitautomatik
Number	Nummer
Off	aus, ausgeschaltet
Offset	Verschiebung, Versatz
On	an, eingeschaltet
One Touch Setting	Registrierung durch einen Knopdruck
Only	nur, ausschliesslich
Open	offen, öffnen
Organ	Orgel
Organ Flutes	Zugriegel-Organ
OTS	kurz für "One Touch Setting": Registrierung durch einen Knopdruck
Out	aus, hinaus
Over	darüber, zu viel; hier Übersteuerungsanzeige des Mikrofoneingangs
Owner	Eigentümer
Pad	Flächenklang
Page	Seite
PAL	europäische (deutsche) Fernsehnorm
Pan Pot	Panorama- (links- rechts-) Einstellung
Panel	Bedienfeld
Part	Teil; hier: Spiel-Stimme (wie etwa RIGHT1) oder Spur eines Styles oder Songs
Paste	einkleben, einfügen
P.A.T.	kurz für Performance Assistant Technology; Technologie, die Jede gedrückte Taste in eine richtig klingende Note verwandelt
Path	Pfad
Phones	Kopfhörer
Phrase Mark	Markierung eines Songabschnitts
Picture	Bild

Pipe	Pfeife; hier: Pfeifenorgel
Pitch Bend	Tonhöhenbeugung
Play	spielen, abspielen
Playlist	Abspielliste, Titelliste, (hier beim Hard Disk Recorder)
PMOD	kurz für "Pitch Modulation": Vibrato
Poly	kurz für polyphon, mehrstimmig
Portamento	gleitender Übergang zwischen verschiedenen Tonhöhen
Power	Kraft, Energie; hier: Hauptschalter
Preset	voreingestellt
Programmable	programmierbar
Property	Eigentum; hier: Informationen zur Datei
Pure Major	reines Dur
Pure Minor	reines Moll
Quantize	quantisieren
Quick Start	Schnellstart
R&B	kurz für "rhythm and blues"
RAM	kurz für: "Random Access Memory", frei beschreib- und löschbarer Speicher
Random	Zufall, zufällig
Ratio	Größenverhältnis zweier Werte
Real Time	Echtzeit
Rec	kurz für "record": Aufnahme, aufnehmen
Recall	erinnern, Erinnerung; hier: vorher gespeicherte Einstellung abrufen
Regist. Bank	kurz für "Registration Bank": Registrierungs-Bank
Registration	Registrierung
Rehearsal	Probe, Probedurchlauf
Release	ausklingen, verklingen
Remove	entfernen
Repeat	wiederholen, Wiederholung
Replace	ersetzen, austauschen
Reset	zurückstellen, zurücksetzen, initialisieren
Response	Stärke der Reaktion, Empfindlichkeit; hier: Anschlagempfindlichkeit der Tastatur
Return Level	Lautstärke des Signals, das vom Effekt zurück kommt
Reverb	Nachhall-Effekt
REW	kurz für "rewind": schnelles Zurückspulen
RGB	kurz für Red Green Blue, engl. für Rot Grün Blau; hier Ausgang für 15-poligen Mini D-Sub-Monitotstecker
Right	rechts; hier in der Bedeutung "Part für die rechte Hand", wie RIGHT1, RIGHT2, RIGHT3

Roll	Trommelwirbel
ROM	kurz für "Read Only Memory", Nicht löschbarer Festspeicher
Room	Raum; hier: sehr kurzer Nachhall
Root	Wurzel, Ursprung; hier: Grundton eines Akkords
Rotary Speaker	"rotary": rotierend, sich drehend, "speaker": Lautsprecher; hier: Effekt für Ogel-Sounds
Sample Songs	Beispiel-Songs
Sample Size	Wortbreite bei Audiodateien
Save	abspeichern, speichern
Scale Tune	"Scale": Skala, Tonleiter, "Tune": Stimmung
Score	Notenschrift, Notation
Scratch	kratzen; hier: Sound-Effekt
Screen	Bildschirm, Anzeige
Screen Content	Inhalt des Bildschirms
Search	suchen
Section Set	"Section": Abschnitt, Teil, "Set": einstellen; hier: Vorwahl der Style-Sektion
Select	auswählen
Sequence	Sequenz, Abfolge
Set Up	Einstellungen
Setting	einstellen, Einstellung
SFX	kurz für "Sound Effects", wie etwa Donnergrollen, Hubschrauber, Blubbern
Single	einzel
Size	Grösse
Sleep	Schlaf, schlafen; hier: Ruhezustand der Festplatte
Sleep Time	Zeitspanne bis die Festplatte den Ruhezustand annimmt
Slow	langsam
Small	klein
Soft	weich, leise, gedämpft
Song	Lied, Musikstück, Titel
Sostenuto	Funktion des Fuss-Pedals zum Aushalten einzelner Töne
Sound	Klang, Klangfarbe
Sound Creator	Funktion zur kreativen Gestaltung neuer Klangfarben
Spatial	räumlich, dreidimensional
Speaker	Lautsprecher
Speed	Geschwindigkeit
Split Point	"Split": teilen, aufteilen, "point": Punkt; hier: Grenze eines Tatstaturabschnitts
Stage	Bühne; hier: Nachhall-Effekt mittlerer Länge
Steel	Stahl; hier: Gitarre mit Stahlsaiten, Westerngitarre

Step	Schritt
Step Rec	schrittweise Aufnahme
Sticks	Stöcke, Schlagzeugstöcke
Store	speichern, ablegen
Strength	Stärke, Tiefe
Strings	Streicher, Streicher-Ensemble
Strum	Anschlagen eines Akkordes im Stil einer Gitarre
Style	hier: Musikstil für die Begleitautomatik
Style Touch	Anschlagdynamik der Begleitautomatik
Sub	unter, im Sinne von untergeordnet, teilweise; hier: Einzelausgang
Subwoofer	Lautsprecher zur Wiedergabe tiefer Töne
Sustain	längeres Aushalten bzw. Ausklingen einer Voice
Switch	Schalter
Sync	kurz für "synchron": gleichzeitig
Sync Stop Window	Zeitfenster innerhalb dessen SYNC STOP aktiv bleibt
Synth	Synthesizer
Sysex	kurz für "System exclusive MIDI-Daten"
System Reset	Initialisierung der Systemeinstellungen
Talk	sprechen, Sprache; hier: Mikrophoneinstellung für gesprochene Ansagen
Tap	antippen; hier manuelles Einzählen des Tempos
Threshold	Schwelle, Schwellenwert
Thru	kurz für "through": durch, hindurch
Time	Zeit
Timpani	Kesselpauke
Top	oben, oberes Ende, Anfang; hier: Anfang des Songs
Touch	Berührung; hier: Anschlagdynamik
Touch Limit	Mindestwert der Anschlagstärke
Touch Sense	Empfindlichkeit der Anschlagdynamik
Transpose	Transponierung, transponieren
Trim	anpassen, regeln
Trombone	Posaune
Trumpet	Trompete
Tune, Tuning	Stimmung, stimmen (Tonhöhe)
TXT	Erweiterung für einfache Textdateien
Type	Typ
Up	auf, hinauf, aufwärts
Upper	obere, oberer, oberes
Upper Octave	hier: Oktavlage des oberen Abschnitts der Tastatur

17. Glossar

USB	kurz für "universal serial bus"; Schnittstelle zum Computer
User	Anwender, Benutzer
Utility	Nützliches; hier: Funktionen, Einstellungen und Hilfsprogramme
Value	Wert
Velocity	Geschwindigkeit; hier: Stärke des Anschlags
Video Out	Videoausgang zum Anschluss eines externen Monitors
View	Ansicht, Darstellung
Vocal Harmony	Effekt zur Harmonisierung der Gesangsstimme
Voice	Stimme; hier Klangfarbe
Volume	Lautstärke
WAV	Dateiformat und Erweiterung der Windowsplattform
Wave	Welle, hier Audiodatei
Werckmeister	historische Stimmung
Window	Fenster
World	Welt; hier: Weltmusik
XF	kurz für "eXtended File Format"
XG	kurz für "eXtended General MIDI"
X-Large	kurz für eXtra gross