



Clavinova®

CVP-601

Referenzhandbuch

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



Inhalt

1 Spielen von Klavier-Songs auf dem Clavinova	3	7 Music Finder	
2 Voices		– Abrufen idealer Einstellungen	
– Spielen auf der Tastatur –	3	(Voice, Style usw.) für jeden Song –	60
Eigenschaften der Voices	3	Registrieren einer Song-, Audio- oder Style-Datei	
Auswählen von GM&XG-, MegaVoices oder anderen		(SONG/AUDIO/STYLE)	60
Voices am Bedienfeld	5	Erstellen eines Satzes bevorzugter Einträge (Favoriten) ...	62
Auswählen des Harmony-/Echo-Typs.....	6	Bearbeiten von Einträgen	63
Tonhöhereinstellungen.....	8	Speichern eines Eintrags als einzelne Datei.....	64
Bearbeiten von Voices (Voice Set)	10	8 Registration Memory	
Bearbeiten von Organ-Flutes-Parametern.....	16	– Speichern und Abrufen eigener	
3 Styles		Bedienfeldeinstellungen –	65
– Spielen von Rhythmus und Begleitung –	17	Löschen oder Umbenennen der Registrierung	65
Auswählen der Akkordgrifftechnik – Chord Fingering.....	17	Überprüfen der Informationen im Registration Memory ...	66
Einstellungen für die Style-Wiedergabe.....	19	Abruf bestimmter Elemente deaktivieren (Freeze)	67
Split-Punkt-Einstellungen.....	21	Abruf der Registrierungsspeicher-Nummern in einer	
Aufrufen der zum Style passenden		Reihenfolge (Registration Sequence)	68
Bedienfeldeinstellungen (Repertoire).....	22	9 Mischpult (Mixing Console)	
Speichern einer eigenen One-Touch-Einstellung	23	– Bearbeiten von Lautstärke	
Den Inhalt der One-Touch-Einstellungen überprüfen	23	und Klangbalance –	71
Erstellen/Bearbeiten von Styles (Style Creator).....	24	Bearbeiten der VOL/VOICE-Parameter	71
4 Song-Wiedergabe		Bearbeiten der FILTER-Parameter	73
– Spielen und Üben von Songs –	38	Bearbeiten der TUNE-Parameter.....	73
Bearbeiten der Notenschrifteinstellungen	38	Bearbeiten der EFFECT-Parameter	74
Verwenden der Begleitautomatikfunktionen		Bearbeiten der EQ-Parameter	76
bei der Song-Wiedergabe	40	10 Anschlüsse	
Parameter für die Song-Wiedergabe		– Einsatz des Instruments zusammen	
(Wiederholungseinstellungen, Kanaleinstellungen,		mit anderen Geräten –	78
Guide-Funktion)	41	Einstellungen für Fußschalter/Pedale/Fußregler	78
5 Song-Aufnahme per MIDI		MIDI-Einstellungen.....	82
– Aufnehmen Ihres Spiels per MIDI –	45	11 Utility	
Erstellen/Bearbeiten von Songs (Song Creator).....	45	– Vornehmen globaler Systemeinstellungen –	88
6 USB Audio		CONFIG1	88
– Wiedergabe und Aufnahme		CONFIG2	90
von Audiodateien –	60	MEDIA.....	92
		OWNER	93
		SYSTEM RESET	94
		12 Index	96

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

Verwenden des PDF-Handbuchs

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

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

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

Spielen von Klavier-Songs auf dem Clavinova

Diese Bedienvorgänge werden in der Bedienungsanleitung vollständig beschrieben. Lesen Sie das entsprechende Kapitel in der Bedienungsanleitung.

1

2

Voices

– Spielen auf der Tastatur –

Inhalt

Eigenschaften der Voices	3
Auswählen von GM&XG-, MegaVoices oder anderen Voices am Bedienfeld	5
Auswählen des Harmony-/Echo-Typs	6
Tonhöhereinstellungen	8
• Feineinstellung der Tonhöhe des gesamten Instruments	8
• Scale Tuning (Skalierung)	8
• Ändern der Part-Zuweisung der TRANSPOSE-Tasten	9
Bearbeiten von Voices (Voice Set)	10
• Bearbeitbare Parameter in den VOICE-SET-Displays	11
• Deaktivieren der automatischen Auswahl von Voice-Sets (Effekte usw.)	15
Bearbeiten von Organ-Flutes-Parametern	16

Voices – Spielen auf der Tastatur –

Eigenschaften der Voices

Der Voice-Typ und seine definierende Merkmale werden über dem Voice-Namen im Display für die Voice-Auswahl angezeigt.

S.Articulation!	Siehe Bedienungsanleitung, Kapitel 2.
Natural!	Diese vollen und lebendigen Voices geben zumeist Tasteninstrumente wieder und sind insbesondere für das Klavierspiel und andere Parts gedacht, die ein Tasteninstrument repräsentieren. Außerdem verwenden sie alle fortschrittlichen Sampling-Technologien von Yamaha wie „Stereo Sampling“, „Dynamic „Sustain Sampling“ und „Key-off Sampling“.
Live!	Diese Sounds akustischer Instrumente wurden in stereo gesampelt, um einen wirklich authentischen, vollen Sound zu erzeugen, der viel Atmosphäre und Raumklang besitzt.
Cool!	Diese Voices reproduzieren – dank hoher Speichermenge und ausgefeilter Programmierung – die dynamischen Texturen und feinen Nuancen elektronischer Instrumente.
Sweet!	Diese Klänge akustischer Instrumente profitieren ebenfalls von der ständig weiterentwickelten Technologie von Yamaha – und besitzen einen sehr detailreichen und natürlichen Klang.

Drums	Hier sind verschiedene Schlagzeug- und Percussion-Instrumente einzelnen Tasten zugeordnet, so dass Sie die Sounds auf der Klaviatur spielen können.
SFX	Hier sind einzelnen Tasten verschiedene Effekt-Sounds zugeordnet, so dass Sie diese auf der Tastatur spielen können.
Organ Flutes!	Bei dieser authentischen Orgel-Voice können Sie mit Hilfe des Voice-Set-Features die verschiedenen Fußmaße (Footages, Pfeifenlängen) festlegen und auf diese Weise eigene Orgelklänge erzeugen. Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 16 .
MegaVoice	Diese Voices machen besonderen Gebrauch von der Velocity-Umschaltung. Velocity Switching wird auch von normalen Voices verwendet – um den Klang und/oder die Lautstärke einer Voice je nach Anschlagsstärke zu variieren. Dadurch klingen die Voices authentisch und natürlich. Bei MegaVoices ruft jedoch jeder Velocity-Bereich (das Maß Ihrer Anschlagsstärke) jeweils einen völlig anderen Klang ab. Eine Gitarren-MegaVoice enthält zum Beispiel die Klänge verschiedener Spieltechniken. Bei herkömmlichen MIDI-Instrumenten müssten verschiedene Voices mit diesen verschiedenen Sounds über MIDI aufgerufen und kombiniert gespielt werden, um den gewünschten Effekt zu erzielen. Mit den MegaVoices kann hingegen eine überzeugende Gitarrenspur mit nur einer einzigen Voice realisiert werden, indem bestimmte Velocity-Werte für den Abruf der verschiedenen Sounds genutzt werden. Aufgrund der komplexen Natur dieser Voices und den erforderlichen genauen Velocity-Werten zum Spielen der Sounds sind sie nicht dazu gedacht, per Tastatur gespielt zu werden. Sie sind jedoch äußerst praktisch und sinnvoll bei der Aufnahme von MIDI-Spuren – besonders dann, wenn Sie mehrere unterschiedliche Voices für ein einzelnes Instrument benötigen. Die Zuordnungstabellen der Sounds innerhalb der einzelnen MegaVoices finden Sie in der separaten Datenliste, die mit Ihrem Instrument geliefert wurde.

HINWEIS MegaVoices sind nicht mit anderen Modellen kompatibel, auch wenn auf dem jeweiligen Modell Voices diesen Typs installiert sind. Song- oder Style-Daten, die Sie am Instrument mit Hilfe dieser Voices erstellt haben, klingen nicht richtig, wenn Sie diese auf anderen Instrumenten wiedergeben.

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

MEGAEnhancer

– Konvertieren von MIDI-Songs zu Songs für die Wiedergabe mit MegaVoices –

MEGAEnhancer ermöglicht die Konvertierung herkömmlicher XG-/GM-Songdaten in Songdaten, die für die Verwendung mit der MegaVoice-Funktion in einem kompatiblen Instrument oder Klangerzeuger optimiert sind. MEGAEnhancer verleiht MIDI-Gitarren- und MIDI-Bassspuren Lebendigkeit sowie mehr Realistik und stärkeren Ausdruck. MEGAEnhancer kann auch aus dem Internet heruntergeladen werden.

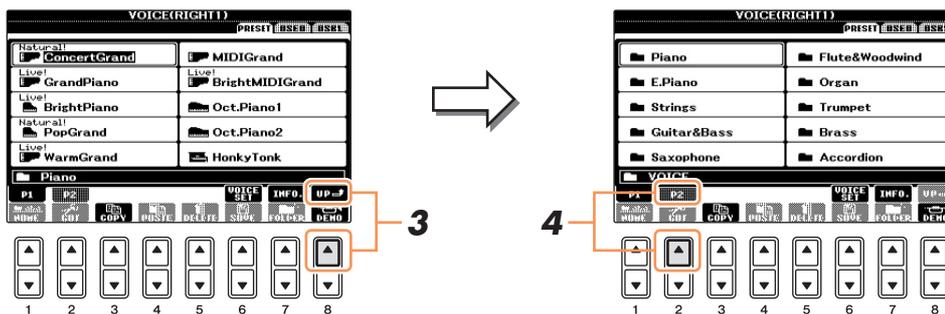
Yamaha Downloads

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

Auswählen von GM&XG-, MegaVoices oder anderen Voices am Bedienfeld

Die GM&XG-Voices sowie die MegaVoices können nicht direkt mit den Auswahltasten für die VOICE-Kategorie aufgerufen werden. Sie können jedoch wie folgt vom Bedienfeld aus aufgerufen werden.

- 1** Wählen Sie im MAIN-Display den Tastatur-Part aus, dem Sie die gewünschte Voice zuweisen möchten.
- 2** Drücken Sie eine der Auswahltasten für die VOICE-Kategorie, um das Display für die Voice-Auswahl aufzurufen.
- 3** Drücken Sie die Taste [8▲] (UP), um die Voice-Kategorien aufzurufen.

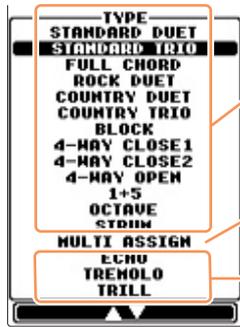


- 4** Drücken Sie die Taste [2▲] (P2), um Seite 2 aufzurufen.
- 5** Drücken Sie die gewünschte der Tasten [A] – [J], um das Display für die Auswahl von GM&XG-/GM2-Voices usw. aufzurufen.
Die MegaVoices befinden sich im Ordner „Guitar“ in der Kategorie „StyleVoices“.
- 6** Wählen Sie die gewünschte Voice aus.

Auswählen des Harmony-/Echo-Typs

Mit dieser Funktion können Sie dem Spiel Ihrer rechten Hand Harmonien hinzufügen, die sich nach den in der linken Hand gespielten Akkorden richten, und automatische Echos oder Tremolo-Effekte erzeugen, indem Sie eine einzelne oder zwei Noten spielen.

- 1** Drücken Sie die Taste [VOICE EFFECT].
- 2** Um den Harmony/Echo-Effekt einzuschalten, drücken Sie die Taste [I] (HARMONY/ECHO).
- 3** Rufen Sie mit der Taste [J] (TYPE SELECT) das Funktions-Display auf.
- 4** Benutzen Sie die Tasten [1▲▼] – [3▲▼], um den Harmony-/Echo-Typ auszuwählen.
Die Harmony-/Echo-Typen lassen sich je nach angewendetem Effekt in die folgenden Gruppen einteilen.



Harmony-Typen

Diese Typen wenden den Harmony-Effekt auf die Noten an, die im Tastaturbereich für die rechte Hand gespielt werden, und zwar je nach dem Akkord, der im Tastaturbereich für die linke Hand gegriffen wird. (Beachten Sie, dass die Einstellungen „1+5“ und „Octave“ nicht vom Akkord beeinflusst werden.)

Typ „Multi Assign“

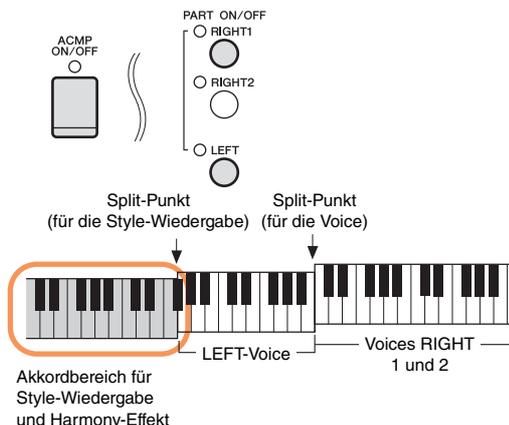
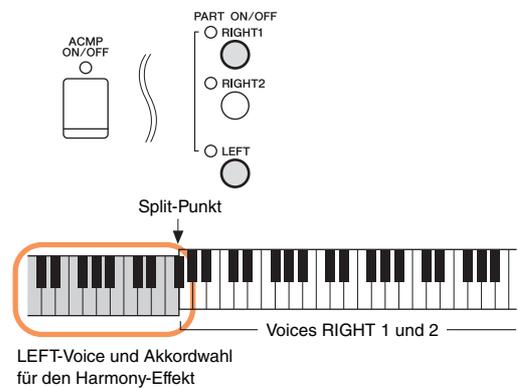
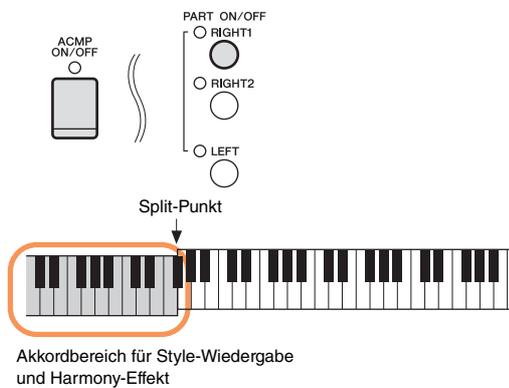
Dieser Typ wendet den Special Effect auf im Tastaturbereich für die rechte Hand gespielte Akkorde an.

Echo-Typen

Diese Typen wenden Echo-Effekte synchron zum aktuell eingestellten Tempo auf die im Tastaturbereich für die rechte Hand gespielten Noten an.

■ Harmony-Typen

Wenn einer der Harmony-Typen ausgewählt ist, wird der Harmony-Effekt entsprechend dem oben ausgewählten Typ und dem im Tastaturbereich für die Begleitung angegebenen Akkord auf die Note angewendet, die im Tastaturbereich für die rechte Hand (siehe unten) gespielt wird.



■ Typ „Multi Assign“

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

■ Echo-Typen

Wenn einer der Echo-Typen ausgewählt ist, wird der entsprechende Effekt (Echo, Tremolo, Triller) synchron zum aktuell eingestellten Tempo auf die im Tastaturbereich für die rechte Hand gespielte Note angewendet, und zwar unabhängig vom On/Off-Status von [ACMP] und dem Part LEFT. Denken Sie daran, dass Trill angewendet wird, wenn Sie auf der Tastatur zwei Tasten gleichzeitig gedrückt halten (die letzten beiden Noten, falls Sie mehr als zwei Noten gedrückt halten). Diese beiden Noten werden dann abwechselnd gespielt.

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

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

[4▲▼]	VOLUME	Dieser Parameter ist für alle Typen mit Ausnahme von „Multi Assign“ verfügbar. Er legt die Lautstärke der vom Harmony-/Echo-Effekt erzeugten Harmony-/Echo-Noten fest.
[5▲▼]	SPEED	Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn der Typ Echo, Tremolo oder Trill ausgewählt ist. Er bestimmt die Geschwindigkeit der Effekte Echo, Tremolo und Trill.
[6▲▼]	ASSIGN	Dieser Parameter ist für alle Typen mit Ausnahme von „Multi Assign“ verfügbar. Mit ihm können Sie den Tastatur-Part festlegen, über den die Harmony-/Echo-Noten wiedergegeben werden.
[7▲▼]	CHORD NOTE ONLY	Dieser Parameter ist verfügbar, wenn einer der Harmony-Typen ausgewählt ist. Bei Aktivierung (ON) wird der Harmony-Effekt nur auf die (im Tastaturbereich für die rechte Hand gespielte) Note angewendet, die zu einem im Tastaturbereich für die Begleitung gespielten Akkord gehört.
[8▲▼]	TOUCH LIMIT	Dieser Parameter ist für alle Typen mit Ausnahme von „Multi Assign“ verfügbar. Er legt den niedrigsten Velocity-Wert fest, für den die Harmony-Note wiedergegeben werden soll. Mit dieser Option können Sie den Harmony-Effekt selektiv durch Ihre Spielstärke anwenden, wodurch Sie Harmonieakzente in der Melodie erzeugen können. Der Harmony-Effekt wird dann angewendet, wenn Sie die Taste stark genug anschlagen (stärker als der eingestellte Wert).

Tonhöhereinstellungen

Feineinstellung der Tonhöhe des gesamten Instruments

Sie können die Tonhöhe des gesamten Instruments feineinstellen. Dies ist praktisch, wenn Sie das Clavinova zusammen mit anderen Instrumenten oder mit Musik von CD spielen möchten. Beachten Sie, dass die Tuning-Funktion sich nicht auf die Drum-Kit-, SFX-Kit-Voices mit dem Namen „*** kit“ oder auf Audiodateien auswirkt.

1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

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

2 Verwenden Sie die Tasten [4▲▼]/[5▲▼], um die Stimmung in Schritten von 0,2 Hz zwischen 414,8–466,8 Hz einzustellen.

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

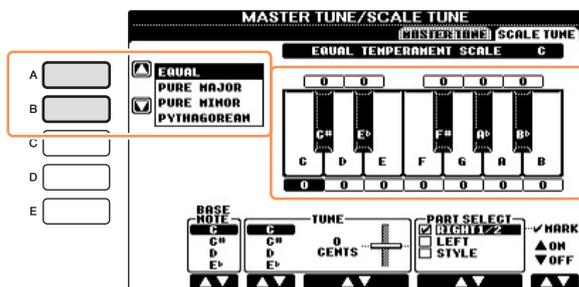
Scale Tuning (Skalierung)

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

1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

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

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



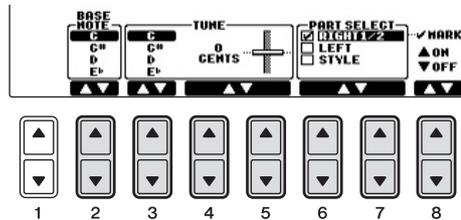
Die Stimmung jeder Note der momentan ausgewählten Skala wird angezeigt.

■ Voreingestellte Skalentypen

EQUAL	Der Frequenzbereich jeder einzelnen Oktave ist gleichmäßig in zwölf Teile unterteilt, wobei der Tonhöhenabstand zwischen den Halbtonschritten immer gleich ist (mathematische Stimmung). Dies ist die in der heutigen westlichen Musik am häufigsten verwendete Stimmung.
PURE MAJOR, PURE MINOR	Diese Temperierungen erhalten die reinen, physikalischen Intervalle jeder Tonskala, insbesondere die Dreiklang-Intervalle (Grundton, Terz, Quinte). Sie können dies am besten in Vokalharmonien hören, beispielsweise bei Chören und A-Capella-Gesängen.
PYTHAGOREAN	Diese Temperierung wurde von dem großen griechischen Philosophen erarbeitet und wird aus Folgen perfekter Quinten erstellt, die sodann zu einer einzigen Oktave zusammengeschoben werden. Die Terzen in dieser Stimmung schweben ein wenig, aber die Quartan und Quinten sind sehr schön und eignen sich für bestimmte Hauptstimmen.
MEAN-TONE	Diese Tonleiter stellt eine Weiterentwicklung auf Grundlage der pythagoreischen Tonskala dar, bei der die Durterz „besser gestimmt“ wurde. Neben anderen hat auch Händel diese Skala verwendet.

WERCKMEISTER, KIRNBERGER	Diese kombinierte Tonleiter vereint die Systeme von Werckmeister und Kirnberger, die jeweils Verbesserungen der mitteltönigen und der pythagoreischen Tonleiter waren. Das Hauptmerkmal dieser Skala ist, dass jede Tonart ihren eigenen, unverwechselbaren Charakter besitzt. Die Tonleiter wurde zur Zeit von Bach und Beethoven häufig verwendet, und auch heute noch wird sie oft eingesetzt, wenn Musik früherer Epochen auf dem Cembalo gespielt wird.
ARABIC1, ARABIC2	Verwenden Sie diese Temperierungen zum Spielen von arabischer Musik.

3 Nehmen Sie nach Bedarf die folgenden Einstellungen vor.



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

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

Ändern der Part-Zuweisung der TRANSPOSE-Tasten

Sie können festlegen, auf welche Parts (Tastatur, Song oder auf beide) die TRANSPOSE-Tasten [-]/[+] angewendet werden. So können Sie die Tonhöhe der Tastatur transponieren, aber nicht die des Songs (oder umgekehrt) – so dass Sie z. B. zu dem Song in einer für Sie angenehmeren Tonart spielen können.

1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

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

2 Wählen Sie mit Hilfe der Tasten [A]/[B] „2. TRANSPOSE ASSIGN“ aus.

3 Drücken Sie die Tasten [4▲▼]/[5▲▼], um den gewünschten Transpositionstyp auszuwählen.

KEYBOARD	Wenn diese Option ausgewählt ist, beeinflussen die Tasten TRANSPOSE [-]/[+] die Tonhöhe der auf der Tastatur gespielten Voices und der (durch das Spiel im Akkordbereich der Tastatur gesteuerten) Style-Wiedergabe, wirken sich aber nicht auf die Song-Wiedergabe aus.
SONG	Wenn diese Option ausgewählt ist, beeinflussen die TRANSPOSE-Tasten [-]/[+] nur die Tonhöhe von Songs.
MASTER	Wenn diese Option ausgewählt ist, beeinflussen die TRANSPOSE-Tasten [-]/[+] die Gesamtonhöhe des Instruments, mit Ausnahme der Audio-Wiedergabe.

Sie können diese Einstellung überprüfen, indem Sie eine der TRANSPOSE-Tasten [-]/[+] drücken, um ein Einblendfenster anzuzeigen.

Bearbeiten von Voices (Voice Set)

Das Instrument verfügt über das Voice-Set-Feature, mit dem Sie durch die Bearbeitung der Parameter von bestehenden Voices eigene Voices erzeugen können. Wenn Sie eine Voice erstellt haben, können Sie diese als User-Voice auf dem User-Laufwerk oder einem externen Gerät speichern, um sie später wieder abzurufen.

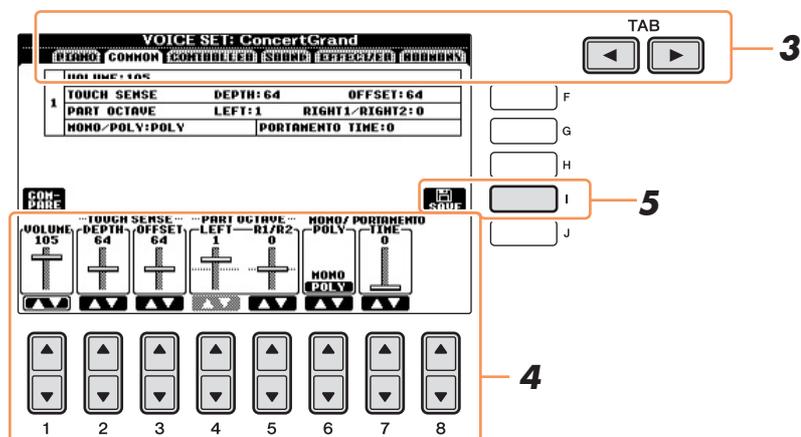
1 Wählen Sie die gewünschte Voice aus (außer Organ-Flutes-Voices).

Organ-Flutes-Voices werden anders bearbeitet als hier beschrieben. Anweisungen zur Bearbeitung der Organ-Flutes-Voices finden Sie auf [Seite 16](#).

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

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

Informationen über die verfügbaren Parameter in jedem Display finden Sie unter „Bearbeitbare Parameter in den VOICE-SET-Displays“ auf [Seite 11](#).



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

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

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

ACHTUNG

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

Bearbeitbare Parameter in den VOICE-SET-Displays

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

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

PIANO-Seite

Dieses Display steht nur zur Verfügung, wenn die „Natural!“-Piano-Voice ausgewählt ist (Seite 3).

[1▲▼]/ [2▲▼]	TUNING CURVE	Legt die Stimmungskurve fest. Wählen Sie „FLAT“, wenn Sie das Gefühl haben, dass die Stimmungskurve der Piano-Voice nicht zu den Voices der anderen Instrumente passt. STRETCH: Stimmungskurve, die üblicher Weise für das Solo-Klavierspiel verwendet wird. FLAT: Stimmungskurve, bei der die Frequenz über den gesamten Tastaturbereich um eine Oktave verdoppelt wird.
[3▲▼]/ [4▲▼]	KEY OFF SAMPLE	Hier können Sie die Lautstärke des „Key-Off-Klangs“ einstellen (das heißt, des Klangs, der beim Loslassen einer Taste zu hören ist).
[5▲▼]/ [6▲▼]	SUSTAIN SAMPLE	Bestimmt den „Sustain Sampling“-Anteil für das Dämpferpedal.
[7▲▼]/ [8▲▼]	STRING RESONANCE	Stellt die Stärke der Saitenresonanz ein.

COMMON-Seite

[1▲▼]	VOLUME	Stellt die Lautstärke der momentan bearbeiteten Voice ein.
[2▲▼]/ [3▲▼]	TOUCH SENSE	Bestimmt die Anschlagempfindlichkeit (Velocity Sensitivity), d. h. in welchem Maße sich die Lautstärke mit Ihrer Anschlagstärke ändert. <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="width: 45%;"> <p>TOUCH SENSE DEPTH Ändert die Anschlagstärkekurve entsprechend VelDepth (wobei der Offset auf 64 eingestellt wurde)</p> <p>Tatsächlicher Anschlagswert für Klangerzeuger</p> </div> <div style="width: 45%;"> <p>TOUCH SENSE OFFSET Ändert die Anschlagstärkekurve entsprechend VelOffset (wobei Depth auf 64 eingestellt wurde)</p> <p>Tatsächlicher Anschlagswert für Klangerzeuger</p> </div> </div> <p>DEPTH Bestimmt die Anschlagempfindlichkeit (englisch: Velocity Sensitivity), oder wie stark sich die Lautstärke der Voice im Verhältnis zur Stärke Ihres Tastenanschlages (Velocity) ändert.</p> <p>OFFSET Bestimmt den Umfang, in dem die empfangenen Velocity-Werte für den tatsächlich angewendeten Velocity-Effekt angepasst werden.</p>

[4▲▼]/ [5▲▼]	PART OCTAVE	Verschiebt die Oktavlage der bearbeiteten Voice um jeweils eine Oktave nach oben oder nach unten. Wenn die bearbeitete Voice für einen der Parts RIGHT1-2 benutzt wird, ist der Parameter R1/R2 verfügbar; wenn die bearbeitete Voice für den Part LEFT benutzt wird, ist der Parameter LEFT verfügbar.
[6▲▼]	MONO/POLY	Bestimmt, ob die bearbeitete Voice monophon (einstimmig) oder polyphon (mehrstimmig) gespielt wird.
[7▲▼]	PORTAMENTO TIME	Stellt die Portamento-Zeit (Dauer des Tonhöhenübergangs) ein, wenn die bearbeitete Voice auf „MONO“ gestellt wird (siehe oben). HINWEIS Die Portamento-Zeit legt die Dauer des Tonhöhenübergangs fest. Die Portamento-Funktion erzeugt einen gleitenden Tonhöhenwechsel zwischen zwei auf der Tastatur gespielten Noten.

■ CONTROLLER-Seite

1 CENTER PEDAL

2 LEFT PEDAL

Hier können Sie auswählen, welche Funktion dem mittleren oder linken Pedal zugewiesen werden soll.

[1▲▼]	FUNCTION	Legt fest, welche Funktion dem mittleren oder linken Pedal zugewiesen wird. Einzelheiten zu den Pedalfunktionen finden Sie auf Seite 78 .
[2▲▼] – [8▲▼]	RIGHT 1, RIGHT 2, LEFT usw.	Bestimmt, ob sich die zugewiesene Funktion auf den betreffenden Tastatur-Part auswirkt oder nicht. Hiermit wird auch die Intensität der Funktion eingestellt. Näheres siehe Seite 78 .

3 MODULATION

Wenn einem der Pedale die Funktion MODULATION zugewiesen ist, kann dieses Pedal benutzt werden, um die nachstehenden Parameter sowie die Tonhöhe (Vibrato) zu modulieren. Hier stellen Sie die Intensität ein, mit der das Pedal jeden der folgenden Parameter beeinflussen soll.

[2▲▼]	FILTER	Bestimmt die Intensität, mit der das Pedal die Grenzfrequenz des Filters (Cutoff Frequency) einstellt. Einzelheiten zum Filter finden Sie auf Seite 13 .
[3▲▼]	AMPLITUDE	Bestimmt die Intensität, mit der das Pedal die Amplitude (Lautstärke) moduliert.
[5▲▼]	LFO PMOD	Bestimmt die Intensität, mit der das Pedal die Tonhöhe (Pitch) moduliert oder die Stärke des Vibrato-Effekts steuert.
[6▲▼]	LFO FMOD	Bestimmt die Intensität, mit der das Pedal die Filtermodulation oder den Wah-Effekts moduliert.
[7▲▼]	LFO AMOD	Bestimmt die Intensität, mit der das Pedal die Amplitude (Lautstärke) oder den Tremolo-Effekt moduliert.

■ SOUND-Seite

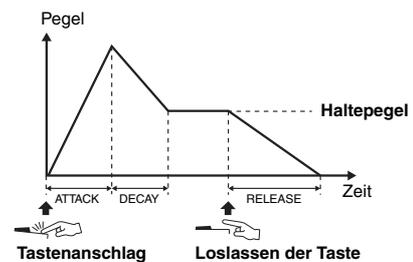
FILTER

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

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

EG

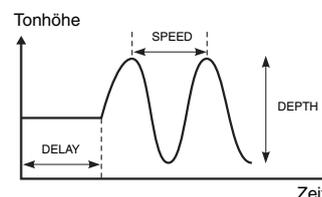
Die Parameter des EG (Envelope Generator, Hüllkurvengenerator) bestimmen die Änderung des Klangpegels über die Zeit. Dadurch können Sie das Ein- und Ausschwingverhalten akustischer Instrumente nachempfinden – z. B. der schnelle Anstieg (Attack) und das Abklingen (Decay) von Percussion-Klängen, oder das lange Ausklingen (Release) eines ausgehaltenen Klaviertons.



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

VIBRATO

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



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

■ EFFECT/EQ-Seite

1 REVERB DEPTH/CHORUS DEPTH/DSP DEPTH/VIB ROTOR

[1▲▼]/ [2▲▼]	REVERB DEPTH	Stellt die Intensität des Reverb-Effekts ein.
[3▲▼]/ [4▲▼]	CHORUS DEPTH	Stellt die Intensität des Chorus-Effekts ein.
[5▲▼]	DSP ON/OFF	Legt fest, ob DSP ein- oder ausgeschaltet ist.
[6▲▼]	DSP DEPTH	Stellt die Intensität des DSP-Effekts ein Informationen zur Auswahl eines anderen DSP-Typs finden Sie im nachfolgend erläuterten Menü „2 DSP“.
[7▲▼]	VIBE ROTOR	Wird nur angezeigt, wenn für den nachfolgend beschriebenen Parameter als DSP-Typ VIBE VIBRATE ausgewählt ist. Legt fest, ob VIBE VIBRATE bei der Auswahl einer Voice aktiviert oder deaktiviert ist.

2 DSP

[1▲▼] – [4▲▼]	DSP TYPE	Wählt Kategorie und Typ des DSP-Effekts aus. Wählen Sie zunächst eine Kategorie und dann einen Effekttyp aus.
[5▲▼] – [8▲▼]	VARIATION	Für jeden DSP-Typ steht ein Variation-Parameter zur Verfügung. Durch Ein-/Ausschalten (siehe ON/OFF weiter unten) können Sie den Sound des DSP-Effekts sofort und drastisch verändern. Hier können Sie den Ein-/Aus-Zustand für den VARIATION-Parameter bearbeiten sowie dessen Wert einstellen.
[5▲▼]	ON/OFF	Legt fest, ob VARIATION ein- oder ausgeschaltet ist. Wenn Sie hier die Einstellung VARIATION ON wählen, wird der Voice eine Variation des DSP-Effekts zugewiesen. Der Wert des Variationsparameters kann in dem nachstehend erläuterten Menü VALUE eingestellt werden. Wenn Sie VARIATION ausschalten (OFF), wird der Voice die Standard-Variation des DSP-Effekts zugewiesen.
	PARAMETER	Zeigt den Variation-Parameter an. (Dieser hängt vom Effekttyp ab und lässt sich nicht einstellen.)
[6▲▼] – [8▲▼]	VALUE	Stellt den Anteil des DSP-Variation-Parameters ein.

3 EQ

Legt die Frequenz und die Lautstärke der niedrigen und hohen EQ-Bänder fest. Näheres über den EQ erfahren Sie auf [Seite 76](#).

■ HARMONY-Seite

Mit der Harmony-Funktion werden die Parts Right 1 und 2 zusammen eingestellt. Wählen Sie im MAIN-Display den Part Right 1 aus, bevor Sie ihn einstellen. Hier können Sie dieselben Einstellungen vornehmen wie im Display des Abschnitts „Auswählen des Harmony-/Echo-Typs“ [Seite 6](#) in Schritt 3.

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

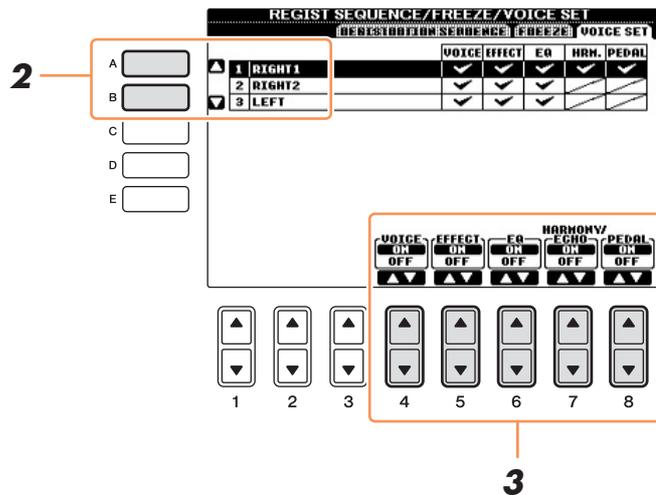
Jede Voice ist mit deren VOICE-SET-Standardparametern verknüpft. Normalerweise werden diese Einstellungen beim Auswählen einer Voice automatisch aufgerufen. Sie können diese Funktion jedoch mit den nachstehend erläuterten Bedienschritten in dem betreffenden Display aktivieren.

Wenn Sie z. B. die Voice ändern, aber den Harmony-Effekt beibehalten möchten, setzen Sie den Parameter HARMONY/ECHO auf OFF (im nachstehend erläuterten Display).

1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

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

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



3 Verwenden Sie die Tasten [4▲▼] – [8▲▼], um den automatischen Aufruf der Einstellungen unabhängig für jede Parametergruppe zu aktivieren/deaktivieren (ON/OFF).

Bearbeiten von Organ-Flutes-Parametern

Die Organ-Flute-Voices, die mit der Taste [ORGAN FLUTES] ausgewählt werden, können durch Einstellen der Zugriegel, durch Hinzufügen des Attack-Sounds, durch Hinzufügen von Effekten und Klangregelung usw. bearbeitet werden.

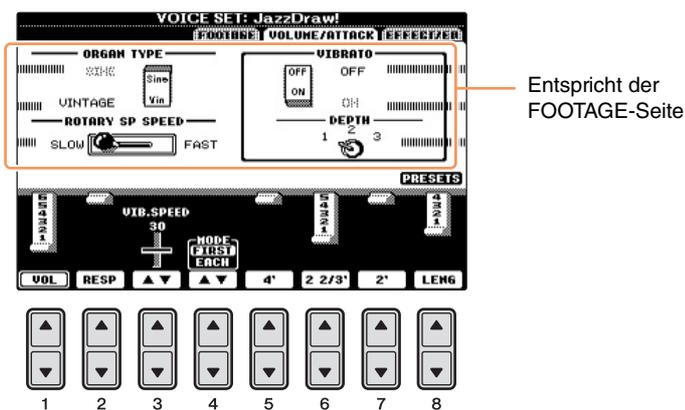
ACHTUNG

Schalten Sie nach der Bearbeitung mit der [I]-Taste (PRESETS) zurück in das Display für die Voice-Auswahl, und speichern Sie die Einstellung. Die Einstellungen gehen verloren, wenn Sie eine andere Voice auswählen oder das Instrument ausschalten, ohne den Speichervorgang auszuführen.

■ FOOTAGE-Seite

Lesen Sie hierzu Kapitel 2 der Bedienungsanleitung.

■ VOLUME/ATTACK-Seite



[1▲▼]	VOL (Lautstärke)	Stellt die Grundlautstärke der Orgelpfeifen ein. Je länger der angezeigte Balken, desto größer die Lautstärke.
[2▲▼]	RESP (Response)	Mit der bei Response eingestellten Zeit kann die Dauer des Ein- und Ausschwingens des Orgeltons (Seite 13) relativ zum Fußmaß eingestellt werden. Je höher der Wert, desto langsamer das Einschwingen und Ausklingen.
[3▲▼]	VIB. SPEED	Bestimmt die Geschwindigkeit des Vibrato-Effekts, der über VIBRATO ON/OFF (Tasten [F]/[G]) und VIBRATO DEPTH (Taste [H]) gesteuert wird.
[4▲▼]	MODE	Der MODE-Parameter wählt einen von zwei Modi aus: FIRST (Erste Note) und EACH (Jede Note). Im FIRST-Modus wird der Attack-Effekt (ein perkussiver Klang) nur auf die zuerst gespielten Noten angewendet und gehalten; während die ersten Noten gehalten werden, wird Attack auf die nachfolgenden Noten nicht angewendet. Im Modus EACH wird der Attack-Effekt auf alle Noten gleichermaßen angewendet.
[5▲▼] – [7▲▼]	4', 2 2/3', 2'	Diese bestimmen die Lautstärke des Einschwing-Klanges der ORGAN-FLUTES-Voice. Die Elemente 4', 2 -2/3' und 2' erhöhen oder vermindern die Lautstärke des Einschwingklanges für die zugehörigen Fußmaße. Je länger der angezeigte Balken, desto größer die Attack-Lautstärke.
[8▲▼]	LENG (Länge)	Wirkt sich auf den Einschwinganteil des Klangs aus und erzeugt ein längeres oder kürzeres Abklingen (Decay) unmittelbar nach dem Einschwingen (Attack). Je länger der angezeigte Balken, desto länger dauert der Abklingvorgang.

■ EFFECT/EQ-Seite

Dieselben Parameter wie auf der VOICE-SET-Seite „EFFECT/EQ“, die auf Seite 14 erklärt werden.

Styles

– Spielen von Rhythmus und Begleitung –

Inhalt

Auswählen der Akkordgrifftechnik – Chord Fingering	17
Einstellungen für die Style-Wiedergabe	19
Split-Punkt-Einstellungen	21
Aufrufen der zum Style passenden Bedienfeldeinstellungen (Repertoire)	22
Speichern einer eigenen One-Touch-Einstellung	23
Den Inhalt der One-Touch-Einstellungen überprüfen	23
Erstellen/Bearbeiten von Styles (Style Creator)	24
• Realtime Recording (Echtzeitaufnahme)	25
• Step Recording (Einzelschrittaufnahme)	28
• Style-Montage	28
• Ändern des rhythmischen Feelings	30
• Bearbeiten von Daten für jeden Kanal	32
• Einstellungen für das Style File Format	33

Auswählen der Akkordgrifftechnik – Chord Fingering

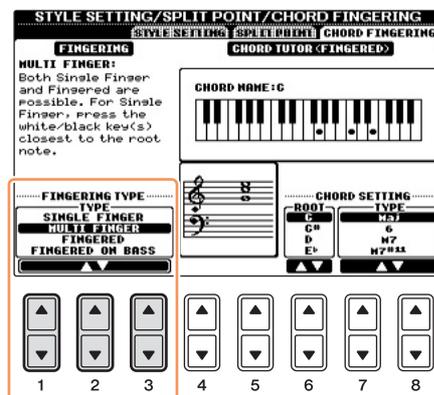
Es gibt sieben verschiedene Fingering-Typen (Akkordgrifftechniken), mit denen Sie wählen, wie Akkordgrundton und Akkordtyp für die Style-Wiedergabe angegeben werden können.

1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

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

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

Informationen über die einzelnen Grifftechniken finden Sie auf [Seite 18](#).

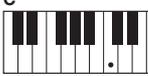


Chord Tutor

Wenn Sie den Namen eines Akkords kennen, aber nicht wissen, wie er gespielt wird, zeigt Ihnen die Chord-Tutor-Funktion (Akkordlehrerfunktion), welche Noten gespielt werden müssen. Geben Sie im CHORD-FINGERING-Display den Akkordgrundton (Chord Root) und den Akkordtyp (Chord Type) mit den Tasten [6▲▼] – [8▲▼] an. Die zu spielenden Noten werden im Display angezeigt.

HINWEIS Je nach Akkord können einige Noten ausgelassen werden.

Chord-Fingering-Typen

<p>SINGLE FINGER</p>	<p>Mit der Einfinger-Begleitung kann auf einfache Weise eine orchestrierte Begleitung mit Dur-, Sept-, Moll- und Moll-Sept-Akkorden erzeugt werden. Dazu muss nur eine minimale Anzahl von Tasten im Akkordbereich der Tastatur gedrückt werden. Diese Grifftechnik ist nur für die Style-Wiedergabe verfügbar. Die verwendeten verkürzten Akkordgriffe sind nachfolgend beschrieben:</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;">  <p>C Für einen Dur-Akkord schlagen Sie nur den Grundton an.</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>C7 Für einen Septakkord schlagen Sie gleichzeitig den Grundton und eine weiße Taste links davon an.</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p>Cm Für einen Moll-Akkord schlagen Sie gleichzeitig den Grundton und eine schwarze Taste links davon an.</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Cm7 Für einen Moll-Septakkord schlagen Sie gleichzeitig den Grundton sowie eine weiße und eine schwarze Taste links davon an.</p> </div> </div>
<p>MULTI FINGER</p>	<p>Erkennt automatisch die Fingersätze Single Finger oder Fingered, so dass Sie beide Techniken verwenden können, ohne die Erkennungsmethode explizit umschalten zu müssen.</p>
<p>FINGERED</p>	<p>In diesem Modus greifen Sie im Akkord-Bereich der Tastatur Ihre eigenen Akkorde, während das Instrument entsprechend orchestrierte Rhythmen, Bässe und Akkordbegleitungen im gewählten Style hinzufügt. Im Fingered-Modus werden alle Akkordtypen erkannt, die im separaten Heft „Datenliste“ aufgeführt sind und die mit der Chord-Tutor-Funktion auf Seite 17 nachgeschaut werden können.</p>
<p>FINGERED ON BASS</p>	<p>Es werden die gleichen Fingersätze wie im Fingered-Modus erkannt, allerdings wird die tiefste im Akkordbereich gespielte Note als Bassnote verwendet. Auf diese Weise können Sie die Bassnote des Akkords selbst bestimmen und so genannte „On-Bass“-Akkorde spielen. (Im Fingered-Modus entspricht die Bassnote stets dem Grundton des Akkords.)</p>
<p>FULL KEYBOARD</p>	<p>Erkennt Akkorde im gesamten Tastenbereich. Akkorde werden auf ähnliche Weise wie im Fingered-Modus erkannt, auch dann, wenn Sie die Noten zwischen linker und rechter Hand aufteilen – beispielsweise wenn Sie eine Bassnote mit der linken Hand spielen und einen Akkord mit der rechten Hand, oder indem Sie einen Akkord mit der linken Hand spielen und eine Melodienote in der rechten.</p>
<p>AI FINGERED</p>	<p>Im Grunde mit Fingered identisch, nur dass auch weniger als drei Noten gespielt werden können, um Akkorde zu erzeugen (basierend auf dem zuvor gespielten Akkord usw.).</p>
<p>AI FULL KEYBOARD</p>	<p>Wenn diese hochentwickelte Grifftechnik eingesetzt wird, erzeugt das Instrument automatisch eine entsprechende Begleitung, während Sie beidhändig auf der ganzen Tastatur frei spielen können. Sie brauchen sich in keiner Weise um die Begleitakkorde zu kümmern. Obwohl der AI-Full-Keyboard-Modus so konzipiert wurde, dass er mit vielen Songs funktioniert, kann es dennoch sein, dass diese Funktion für bestimmte Arrangements nicht geeignet ist. Dieser Typ ist ähnlich wie FULL KEYBOARD, nur dass Akkorde auch bestimmt werden können, wenn weniger als drei Noten gespielt werden (basierend auf dem vorangegangenen Akkord usw.). Es können keine Akkorde mit None, Undezime oder Tredezime gespielt werden. Diese Grifftechnik ist nur für die Style-Wiedergabe verfügbar.</p>

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

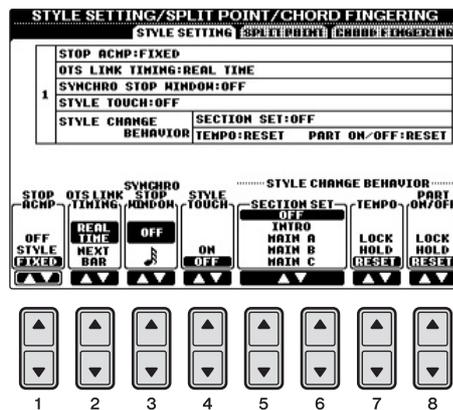
Einstellungen für die Style-Wiedergabe

Das Instrument hat viele Style-Wiedergabefunktionen, die im nachfolgend dargestellten Display aktiviert werden können.

1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

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

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

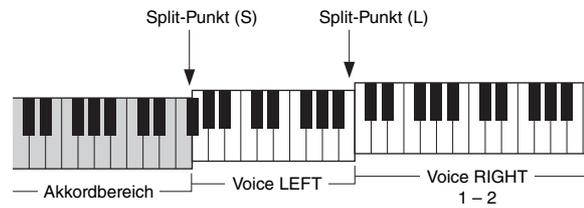


[1▲▼]	STOP ACMP	<p>Wenn die Begleitautomatik [ACMP ON/OFF] eingeschaltet und die Synchronstart-Funktion [SYNC START] ausgeschaltet ist, können Sie beim Spielen von Akkorden im Akkordbereich der Tastatur die Begleitakkorde hören, auch wenn die Style-Wiedergabe angehalten ist. In diesem Zustand – genannt „Stop Accompaniment“ – werden alle gültigen Akkordgrifftechniken erkannt, und Akkordgrundton und -typ werden im Display angezeigt. Hier können Sie festlegen, ob der im Akkordbereich gespielte Akkord im Stop-Accompaniment-Modus erklingen soll oder nicht.</p> <p>OFF Der im Akkordbereich gespielte Akkord erklingt nicht.</p> <p>STYLE Der im Akkordbereich gespielte Akkord wird mit den Voices für den Pad-Part und Basskanal des gewählten Styles wiedergegeben.</p> <p>FIXED Der im Akkordbereich gespielte Akkord erklingt über die festgelegte Voice, unabhängig vom ausgewählten Style.</p> <p>HINWEIS Wenn der ausgewählte Style MegaVoices enthält, können sich unerwartete Klänge ergeben, wenn hier „STYLE“ eingestellt ist.</p> <p>HINWEIS Bei der Song-Aufnahme kann ein Akkord, der bei gestoppter Begleitung erkannt wird, unabhängig von dieser Einstellung aufgenommen werden. Beachten Sie bitte, dass sowohl die abgespielte Voice als auch die Akkorde aufgezeichnet werden, wenn der Parameter auf STYLE eingestellt ist, und dass nur die Akkorddaten aufgezeichnet werden, wenn der Parameter auf OFF oder FIXED eingestellt ist.</p>
[2▲▼]	OTS LINK TIMING	<p>Dieser Parameter bezieht sich auf die OTS-Link-Funktion. Er legt das Timing fest, mit dem die One-Touch-Einstellungen mit MAIN VARIATION [A] – [D] umgeschaltet werden. (Die Taste [OTS LINK] muss eingeschaltet sein.)</p> <p>REAL TIME Die One-Touch-Einstellung wird sofort aufgerufen, wenn Sie eine der MAIN-VARIATION-Tasten drücken.</p> <p>NEXT BAR Die One-Touch-Einstellung wird beim nächsten Takt, nachdem Sie eine der MAIN-VARIATION-Tasten gedrückt haben, aufgerufen.</p>

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

Split-Punkt-Einstellungen

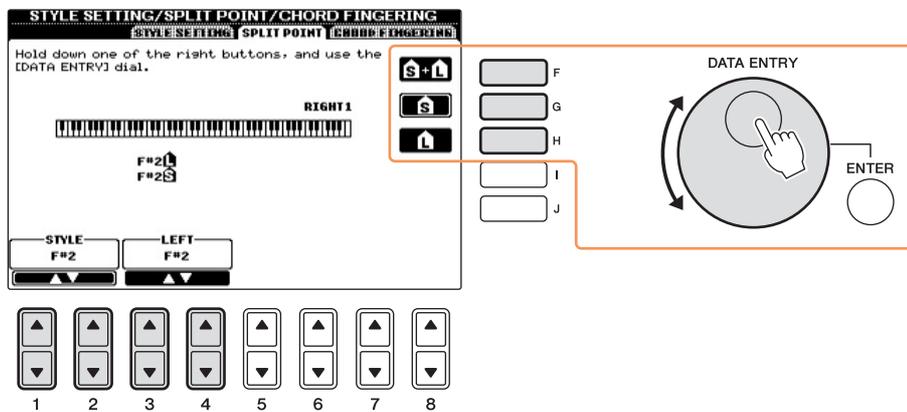
Mit diesen Einstellungen (mit den beiden Split-Punkten) können Sie die Tastatur in verschiedene Bereiche einteilen: den Akkordbereich, den Bereich für den LEFT-Part und den Bereich für RIGHT 1 und RIGHT 2. Die beiden Split-Punkt-Einstellungen (siehe unten) werden als Notennamen angegeben.



1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

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

2 Stellen Sie den Split-Punkt ein.



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

Aufrufen der zum Style passenden Bedieneinstellungen (Repertoire)

Die praktische Repertoire-Funktion ruft automatisch die für den momentan ausgewählten Style am besten geeigneten Bedieneinstellungen (Voice-Nummer usw.) auf.

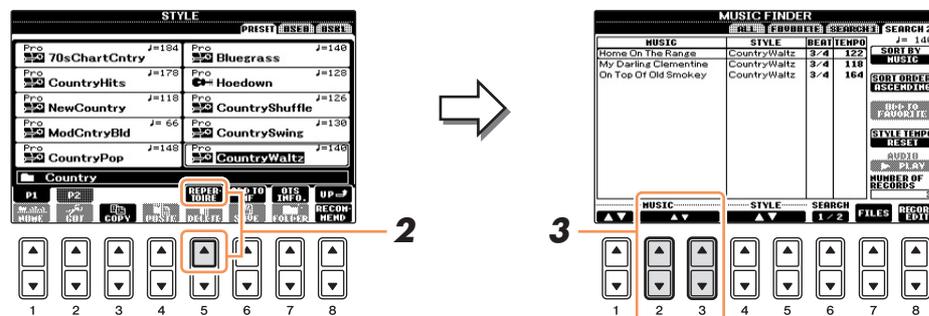
Bevor Sie die Repertoire-Funktion verwenden, müssen Sie wichtige Music-Finder-Einträge importieren (siehe Anweisungen in der Bedienungsanleitung, Kapitel 7).

HINWEIS Die hier gezeigten Einstellungen sind Music Finder-Datensätze. Sie können zusätzliche Einstellungen auswählen, indem Sie die Music-Finder-Funktion verwenden.

1 Wählen Sie im Auswahl-Display für Styles den gewünschten Style aus.

2 Drücken Sie die Taste [5▲] (REPertoire).

Verschiedene zum aktuellen Style passende Bedieneinstellungen erscheinen im Display.



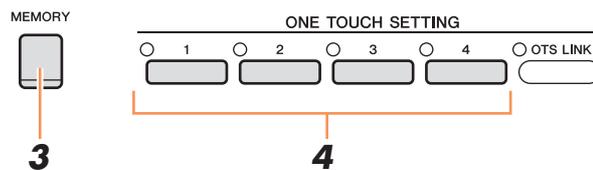
3 Drücken Sie die Tasten [2▲▼] – [3▲▼], um die gewünschte Bedieneinstellung auszuwählen.

HINWEIS Je nach dem momentan ausgewählten Style kann es sein, dass in der Repertoire-Funktion keine Bedieneinstellungen vorhanden sind.

Speichern einer eigenen One-Touch-Einstellung

Während die für jeden Preset-Style passenden Bedienelementeinstellungen als One-Touch-Einstellungen vorprogrammiert sind, können Sie auch Ihre eigenen One-Touch-Einstellungen speichern. Da sich die Daten der One-Touch-Einstellungen innerhalb des Styles befinden, erfolgt der Speichervorgang in Form eines Styles im Auswahl-Display für Styles.

- 1 Wählen Sie den gewünschten Style, der Ihrer One-Touch-Einstellung entspricht.
- 2 Stellen Sie die Steuerelemente auf dem Bedienfeld (wie z. B. Voice, Effekte usw.) wie gewünscht ein.
- 3 Drücken Sie die [MEMORY]-Taste im REGISTRATION-MEMORY-Bereich.



- 4 Drücken Sie eine der ONE-TOUCH-SETTING-Tasten [1] – [4].
Im Display wird eine Meldung angezeigt, die Sie dazu auffordert, die Bedienelementeinstellungen zu speichern.
- 5 Drücken Sie die [F]-Taste (YES), um das Display für die Style-Auswahl aufzurufen, und speichern Sie die Bedienelementeinstellungen als Style-Datei.

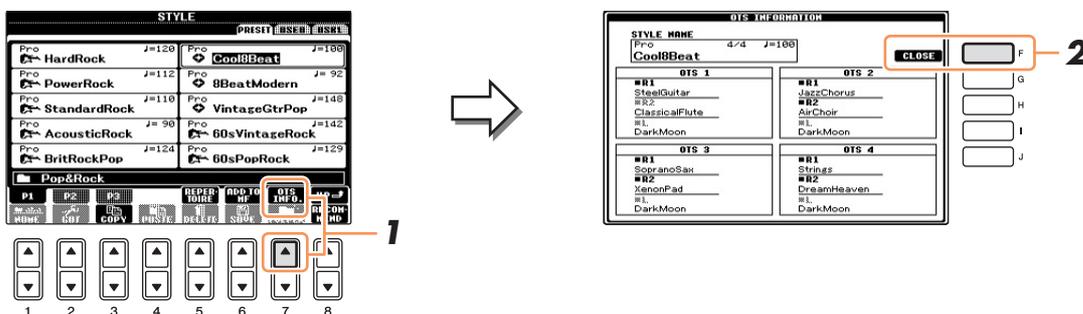
ACHTUNG

Die unter einer OTS-Taste gespeicherten Bedienelementeinstellungen gehen verloren, wenn Sie auf einen anderen Style umschalten oder das Gerät ausschalten, ohne vorher gespeichert zu haben.

Den Inhalt der One-Touch-Einstellungen überprüfen

Sie können die Informationen der dem momentan ausgewählten Style zugeordneten One-Touch-Einstellungen [1] – [4] prüfen.

- 1 Drücken Sie im Auswahl-Display für Styles die Taste [7▲] (OTS INFO.), um das Information-Display aufzurufen.

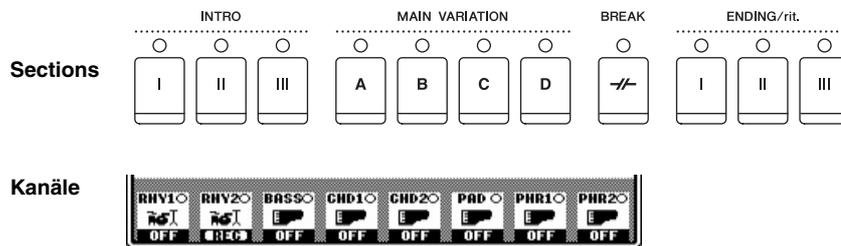


HINWEIS Außerdem können Sie das Information-Display aufrufen, indem Sie die [DIRECT ACCESS]-Taste und danach eine der ONE TOUCH SETTING-Tasten [1] – [4] drücken.

- 2 Drücken Sie die [F]-Taste (CLOSE), um das Information-Display zu schließen.

Erstellen/Bearbeiten von Styles (Style Creator)

Styles bestehen aus bis zu fünfzehn verschiedenen „Sections“ (Intro, Main, Ending usw.), und jede Section hat acht einzelne Kanäle. Mit dem Style Creator können Sie einen Style erstellen, indem Sie die einzelnen Kanäle separat aufnehmen oder Pattern-Daten von anderen Styles importieren.

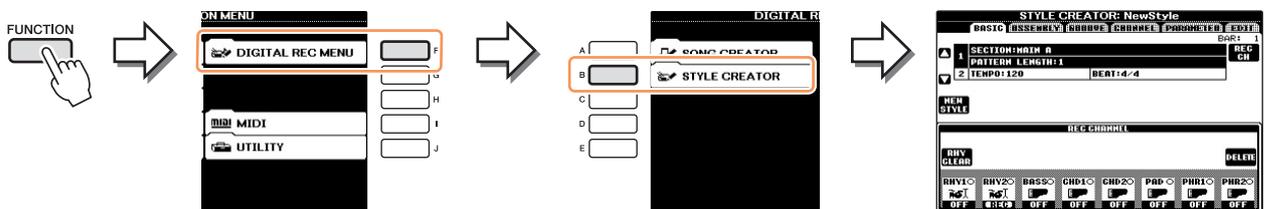


Ein Style kann mit einer der drei nachfolgend beschriebenen Methoden erstellt werden. Der erstellte Style kann auch bearbeitet werden.

- **Echtzeitaufnahme** Mit dieser Methode können Sie einen Style aufzeichnen, indem Sie einfach auf der Tastatur spielen. Siehe [Seite 25](#).
- **Einzelschrittaufnahme** Mit dieser Methode können Sie jede Note einzeln eingeben. Siehe [Seite 28](#).
- **Style-Montage** Mit dieser Methode können Sie zusammengesetzte Styles erstellen, indem Sie verschiedene Patterns aus den internen, vorprogrammierten oder auch aus selbst erstellten Styles zu einem neuen Style kombinieren. Siehe [Seite 28](#).

Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [B] STYLE CREATOR



HINWEIS Die Style-Dateien, die auf diesem Instrument erstellt wurden, können nur auf Instrumenten abgespielt werden, die mit SFF GE kompatibel sind.

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

- **BASIC** Erzeugt die Grundeinstellungen eines Styles. Sie können auch Ihr Spiel in Echtzeit aufnehmen und so einen eigenen Style erzeugen (Realtime Recording). Siehe [Seite 25](#).
- **ASSEMBLY** (Style-Montage) Mischt verschiedene Parts (Kanäle) von Preset-Styles oder selbst erstellten Styles, um einen neuen Style zu erzeugen. Siehe [Seite 28](#).
- **GROOVE** Ändert das rhythmische Feeling Ihres selbst erstellten Styles. Siehe [Seite 30](#).
- **CHANNEL** Die Daten jedes Kanals lassen sich bearbeiten bzw. verändern – Quantisierung, Velocity, usw. Siehe [Seite 32](#).
- **PARAMETER** Ändert die Einstellungen in Bezug auf das Style-File-Format. Siehe [Seite 33](#).
- **EDIT** Hier können Sie Noten nacheinander eingeben und so Ihren eigenen Style erzeugen (Step Recording). Siehe [Seite 28](#).

Realtime Recording (Echtzeitaufnahme)

Auf der Registerkarte BASIC erstellen Sie einen einzelnen Style, indem Sie die einzelnen Kanäle nacheinander in Echtzeit aufzeichnen.

Eigenschaften der Echtzeitaufnahme – Loop- und Overdub-Aufnahme

• Schleifenaufnahme (Loop Recording)

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

• Overdub-Aufnahme

Bei dieser Methode wird auf einer Spur, auf der bereits Daten aufgezeichnet sind, neues Material aufgenommen, ohne die vorhandenen Daten zu löschen. Bei der Style-Aufnahme werden aufgezeichnete Daten nicht gelöscht, es sei denn, Sie verwenden Funktionen wie „Rhythm Clear“ (Seite 27) und „Delete“ (Seite 26).

Wenn Sie beispielsweise die Aufnahme einer zwei Takte langen MAIN-Section starten, werden diese zwei Takte ständig wiederholt. Aufgezeichnete Noten werden von der nächsten Wiederholung an wiedergegeben, so dass Sie gleichzeitig der Schleife neues Material hinzufügen und das zuvor aufgezeichnete Material anhören können.

Wenn Sie einen Style auf der Basis eines bestehenden, internen Styles erstellen, dann wird die Overdub-Aufnahme nur auf die Rhythmus-Kanäle angewendet. Bei allen anderen Kanälen (außer Rhythmus) müssen die ursprünglichen Daten vor der Aufzeichnung gelöscht werden.

3

Styles – Spielen von Rhythmus und Begleitung –

1 Wenn Sie einen Style auf Basis eines bestehenden Styles erstellen möchten, wählen Sie den gewünschten Basis-Style für Aufnahme/Bearbeitung usw. aus, bevor Sie das Style-Creator-Display aufrufen.

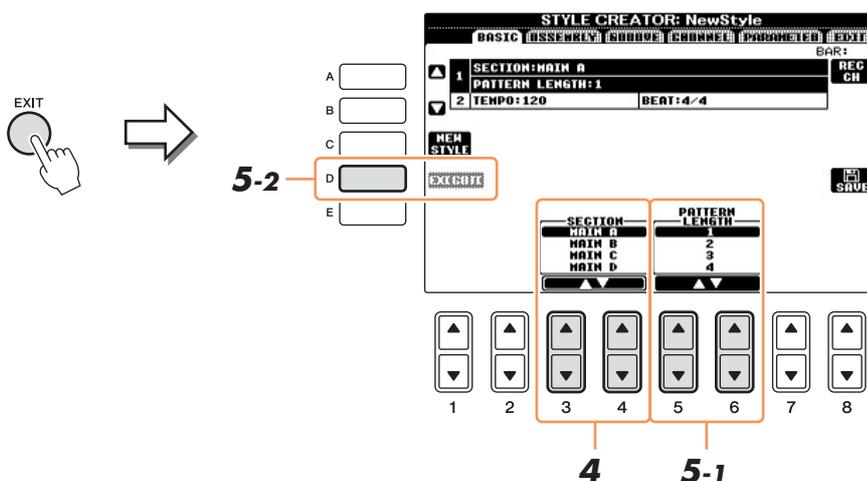
2 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [B] STYLE CREATOR

Die BASIC-Registerkarte wird angezeigt.

3 Wenn Sie völlig neue Style-Daten erstellen möchten, drücken Sie die [C]-Taste (NEW STYLE), um alle Kanaldaten zu löschen.

4 Wählen Sie die gewünschte Section (Intro, Main, Ending usw.) für den neuen Style aus. Schließen Sie zunächst das RECORD-Display durch Drücken der [EXIT]-Taste. Verwenden Sie dann die Tasten [3▲▼]/[4▲▼], um die aufzunehmende Section auszuwählen.

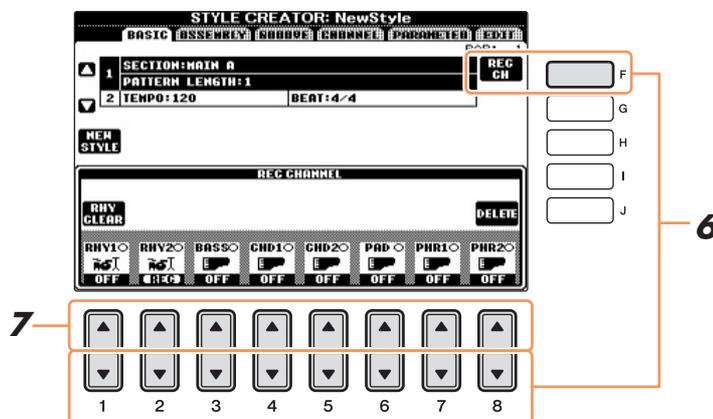


HINWEIS Um das RECORD-Display erneut aufzurufen, drücken Sie die Taste [F] (REC CH).

HINWEIS Sie können mit den Section-Tasten auf dem Bedienfeld die Sections festlegen, die aufgezeichnet werden sollen. Siehe Schritt 3 auf Seite 28.

HINWEIS Die Sections INTRO 4 und ENDING 4 können Sie nicht direkt am Bedienfeld auswählen.

- 5** Wählen Sie mit den Tasten [5▲▼]/[6▲▼] die Länge (Anzahl der Takte) der ausgewählten Section aus und drücken Sie dann die Taste [D] (EXECUTE), um die Länge festzulegen.
- 6** Geben Sie den aufzunehmenden Kanal an, indem Sie die Taste [F] (REC CH) gedrückt halten und gleichzeitig die entsprechend nummerierte Taste [1▼] – [8▼] drücken.
Zum Aufheben der Auswahl drücken Sie erneut die entsprechende Taste [1▼] – [8▼].



- 7** Rufen Sie mit den Tasten [1▲] – [8▲] das Display für die Voice-Auswahl auf, und wählen Sie die gewünschte Voice für die jeweiligen Aufnahmekanäle aus.
Drücken Sie die Taste [EXIT], um das Display für die Voice-Auswahl zu schließen.

Aufnehmbare Voices

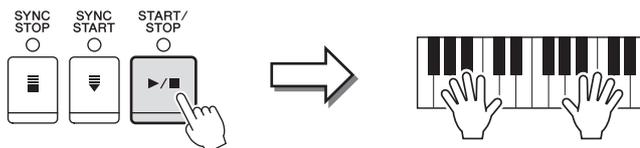
- **Kanal RHY1**
Alle Voices mit Ausnahme von selbst erstellten Organ-Flutes-Voices und Super-Articulation-Voices können aufgenommen werden.
- **Kanal RHY2**
Nur Drum-Kits und SFX-Kits können aufgenommen werden.
- **Kanäle BASS bis PHR2**
Alle Voices mit Ausnahme von selbst erstellten Organ-Flutes-Voices, Drum-/SFX-Kits und Super-Articulation-Voices können aufgenommen werden.

HINWEIS Voreingestellte Organ-Flute-Voices können auf den Kanälen RHY1 und BASS–PHR2 aufgezeichnet werden.

- 8** Falls notwendig, löschen Sie einen Kanal, indem Sie die Taste [J] (DELETE) gedrückt halten und gleichzeitig die entsprechend nummerierte Taste [1▲] – [8▲] drücken.
Sie können die Löschung wieder aufheben, indem Sie die dieselbe Nummerntaste noch einmal drücken, bevor Sie die Taste [J] loslassen.

HINWEIS Bei Aufnahme der Kanäle BASS–PHR2 basierend auf einem internen Style müssen Sie die Originaldaten vor der Aufzeichnung löschen.

9 Starten Sie die Aufnahme, indem Sie die STYLE-Taste [START/STOP] drücken.



Die Wiedergabe der festgelegten Section beginnt. Da das Begleit-Pattern wiederholt in einer Schleife abgespielt wird, können Sie einzelne Sounds nacheinander aufnehmen und die jeweils vorher aufgenommenen Sounds in der Wiedergabe hören. Informationen über die Aufzeichnung auf anderen als den Rhythmus-Kanälen (RHY 1, 2) finden Sie im Abschnitt „Regeln für die Aufzeichnung auf Kanälen, die keine Rhythmus-Kanäle sind“ weiter unten.

HINWEIS Sie können beliebige Kanäle ausschalten, indem Sie die entsprechenden Tasten [1▼] – [8▼] drücken.

Löschen aufgezeichneter Noten auf dem Rhythmuskanal

Wenn Sie einen Rhythmuskanal aufnehmen (RHY1 oder RHY2), können Sie einzelne Instrumentklänge löschen, indem Sie die Taste [E] (RHY CLEAR) gedrückt halten und die entsprechende Taste auf der Tastatur anschlagen.

10 Um mit der Aufnahme auf einem anderen Kanal fortzufahren, wiederholen Sie die Schritte 6 – 9.

11 Stoppen Sie die Aufnahme, indem Sie die STYLE-Taste [START/STOP] drücken.

12 Drücken Sie die Taste [EXIT], um das RECORD-Display zu schließen.

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

ACHTUNG

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

Regeln für die Aufzeichnung auf Kanälen, die keine Rhythmus-Kanäle sind

- Verwenden Sie zum Aufzeichnen der Spuren für BASS und PHRASE nur die Töne der CM7-Tonleiter (d. h. C, D, E, G, A und H).
- Verwenden Sie zum Aufzeichnen der Spuren für CHORD und PAD nur Akkordtöne (d. h. C, E, G und H).



C = Akkordnote
C, R = Empfohlene Note

Die Begleitautomatik (Style-Wiedergabe) wird unter Verwendung der hier aufgezeichneten Daten entsprechend den auf der Tastatur gespielten Akkordwechseln umgewandelt. Der Akkord, der die Grundlage dieser Notenumwandlung bildet und als Quellakkord bezeichnet wird, ist standardmäßig auf CM7 eingestellt (wie im Beispiel oben).

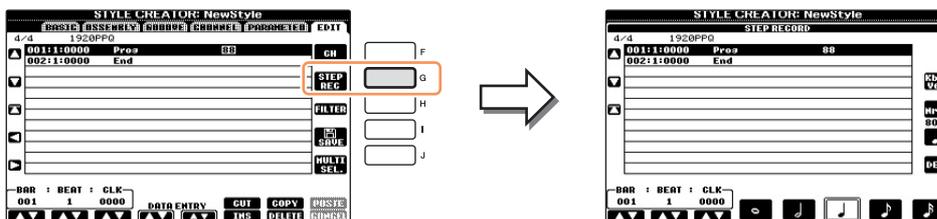
Sie können den Quellakkord (Grundton und Typ) im PARAMETER-Display auf [Seite 34](#) ändern. Bedenken Sie jedoch, dass sich auch die Akkordnoten und empfohlenen Noten ändern, wenn Sie einen anderen Akkord als den Standard CM7 verwenden. Weitere Informationen zu Akkordnoten und Tonleiternoten finden Sie auf [Seite 34](#).

HINWEIS Für die Sections INTRO und ENDING können Sie alle Akkorde oder Akkordfolgen beliebig verwenden.

Step Recording (Einzelschrittaufnahme)

Auf der Registerkarte EDIT können Noten mit absolut präzisiertem Timing aufgenommen werden. Dieses Verfahren der Einzelschrittaufnahme ist im Wesentlichen mit dem der Song-Aufnahme identisch (Seite 45), mit Ausnahme der nachfolgend aufgeführten Punkte:

- Beim Song Creator lässt sich die Position der End-Marke beliebig verschieben, im Style Creator kann sie nicht geändert werden. Das liegt daran, dass die Länge des Styles automatisch nach der ausgewählten Sequenz festgelegt wird. Wenn Sie beispielsweise einen Style basierend auf einer vier Takte langen Sequenz erzeugen, wird die End-Marke automatisch an das Ende des vierten Takts gesetzt und kann im STEP-RECORDING-Display nicht verschoben werden.
- Beim Song Creator können die Aufnahmekanäle im Display der Registerkarten 1-16 geändert werden, beim Style Creator ist dies nicht möglich. Wählen Sie den Aufnahmekanal in der Registerkarte BASIC aus.
- Beim Style Creator können die Kanaldaten eingegeben und systemexklusive Meldungen bearbeitet (gelöscht, kopiert oder verschoben) werden. Sie können zwischen diesen beiden Displays hin- und herschalten, indem Sie die Taste [F] drücken. Es können jedoch keine Akkorde, Liedtexte und systemexklusive Daten eingegeben werden.

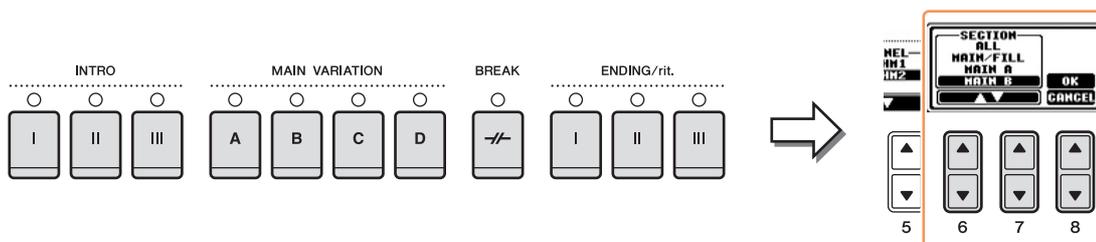


Spezielle Anweisungen zur Einzelschrittaufnahme finden Sie auf [Seiten 45 – 48](#). Informationen zum EDIT-Display (Event-List-Display) finden Sie auf [Seite 57](#).

Style-Montage

Mit der Style-Montage können Sie einen neuen Style durch Mischen verschiedener Patterns (Kanäle) vorhandener interner Styles erstellen.

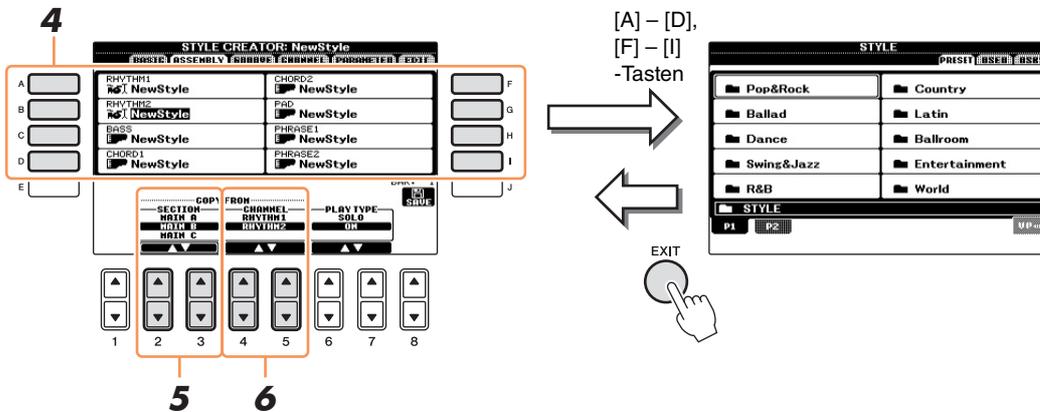
- 1 Wählen Sie den gewünschten Style aus, der als Basis für die Aufzeichnung/ Bearbeitung dienen soll, bevor Sie das Style-Creator-Display aufrufen.**
- 2 Rufen Sie das Funktions-Display auf.**
[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [B] STYLE CREATOR → TAB [◀][▶] ASSEMBLY
- 3 Wählen Sie die gewünschte Section (Intro, Main, Ending usw.) für den neuen Style aus.**
Rufen Sie das SECTION-Display auf, indem Sie auf dem Bedienfeld eine der Section-Tasten (INTRO, MAIN, ENDING usw.) drücken. Ändern Sie dann die Section wie gewünscht mit den Tasten [6▲▼]/ [7▲▼], und führen Sie den Vorgang aus, indem Sie die Taste [8▲] (OK) drücken.



HINWEIS Die Sections INTRO 4 und ENDING 4 können Sie nicht direkt am Bedienfeld auswählen.

- 4** Wählen Sie mit den Tasten [A] – [D] und [F] – [I] den Kanal aus, bei dem Sie das Pattern ersetzen möchten. Rufen Sie das Display für die Style-Auswahl auf, indem Sie dieselbe Taste noch einmal drücken. Wählen Sie den Style aus, der das Pattern enthält, welches Sie im Display für die Style-Auswahl ersetzen möchten.

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



- 5** Wählen Sie die gewünschte Section des neu importierten Styles (Auswahl in Schritt 4 weiter oben) aus, indem Sie die Tasten [2▲▼]/[3▲▼] (SECTION) drücken.
- 6** Wählen Sie den gewünschten Kanal für die Section (Auswahl in Schritt 5 weiter oben) aus, indem Sie die Tasten [4▲▼]/[5▲▼] (CHANNEL) drücken.

Wiederholen Sie die Schritte 4 – 6, wenn Sie Patterns anderer Kanäle ersetzen möchten.

Style-Wiedergabe während der Style-Montage

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

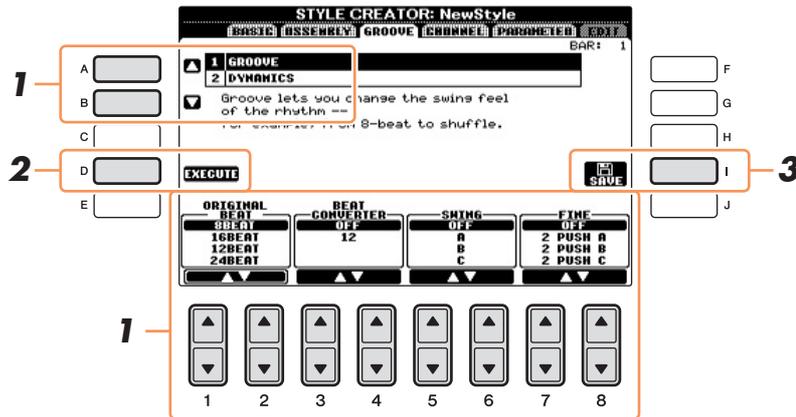
- **SOLO**
Schaltet alles bis auf den in der Registerkarte ASSEMBLY ausgewählten Kanal stumm. Alle Kanäle, die im RECORD-Display der BASIC-Registerkarte auf ON gesetzt sind, werden gleichzeitig abgespielt.
- **ON**
Spielt den in der Registerkarte ASSEMBLY ausgewählten Kanal ab. Alle Kanäle, die im RECORD-Display der BASIC-Registerkarte auf einen anderen Wert gesetzt sind als OFF, werden gleichzeitig abgespielt.
- **OFF**
Schaltet den in der Registerkarte ASSEMBLY ausgewählten Kanal stumm.

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

ACHTUNG

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

Ändern des rhythmischen Feelings



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

1 GROOVE

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

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

2 DYNAMICS

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

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

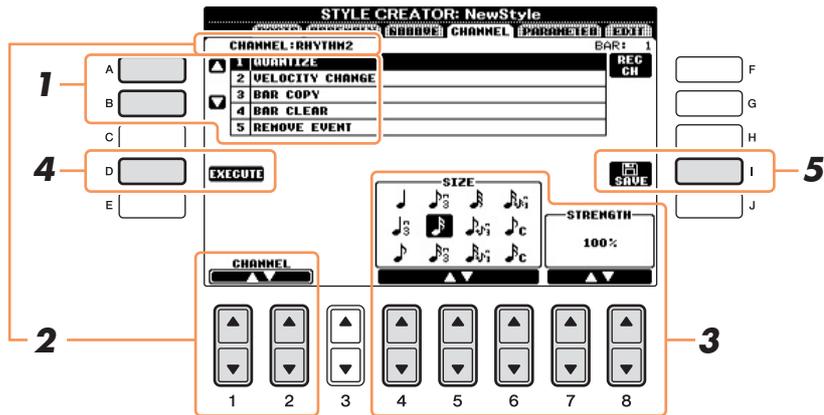
2 Drücken Sie für jedes Display die Taste [D] (EXECUTE), um die Änderungen tatsächlich auszuführen.

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

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

ACHTUNG

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



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

1 QUANTIZE (Quantisierung)

Identisch mit Song Creator (Seite 55), mit Ausnahme der beiden nachstehenden zusätzlichen Parameter.

Achtelnoten mit Swing

Sechzehntelnoten mit Swing

2 VELOCITY CHANGE

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

3 BAR COPY

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

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

4 BAR CLEAR

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

5 REMOVE EVENT

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

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

Der ausgewählte Kanal wird oben links im Display angezeigt.

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

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

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

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

ACHTUNG

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

Einstellungen für das Style File Format

Das Style-Dateiformat (Style File Format, SFF) kombiniert das gesamte Know-How von Yamaha in Bezug auf die Begleitautomatik (Style-Wiedergabe) in einem einheitlichen Dateiformat. Unter Verwendung des Style Creators können Sie die Leistungsfähigkeit des SFF-Formats ausnutzen und vollkommen frei eigene Styles erzeugen.

Das Schaubild unten stellt den Vorgang der Style-Wiedergabe dar. (Gilt nicht für die Rhythmusspur.) Diese Parameter können über die Style-Creator-Funktion auf der Registerkarte PARAMETER eingestellt werden.

Einstellungen des Quell-Patterns – SOURCE (PLAY) ROOT/CHORD (Seite 34)

Die Style-Daten werden entsprechend der während des Spiels durchgeführten Akkordwechsel umgewandelt. Sie können das „Source Pattern“, das bestimmt, wie der gespielte Akkord konvertiert wird, in Style Creator anlegen. Hier lässt sich der „Source Chord“ (Seite 34) einstellen, mit dem Sie Begleit-Kanäle aufnehmen können.



Akkordwechsel über den Akkordbereich auf der Tastatur.

Einstellungen der Notentransposition – NTR und NTT (Seite 35)

Diese Parametergruppe besteht aus zwei Parametern, die festlegen, wie die Noten des Quell-Patterns bei Akkordwechseln umgewandelt werden.



Weitere Einstellungen – HIGH KEY, NOTE LIMIT und RTR (Seite 37)

Die Parameter dieser Gruppe dienen der Feineinstellung dafür, wie die Style-Wiedergabe auf die gespielten Akkorde reagiert. Mit dem Parameter „Note Limit“ (Notengrenze) können Sie die Voices des Style-Klangs so realistisch wie möglich gestalten, indem Sie die Tonhöhe auf den authentischen Tonhöhenbereich begrenzen, so dass keine Noten außerhalb des natürlichen Tonumfangs des wirklichen Instruments erklingen (z. B. zu hohe Noten eines Basses oder zu tiefe Noten einer Piccoloflöte).



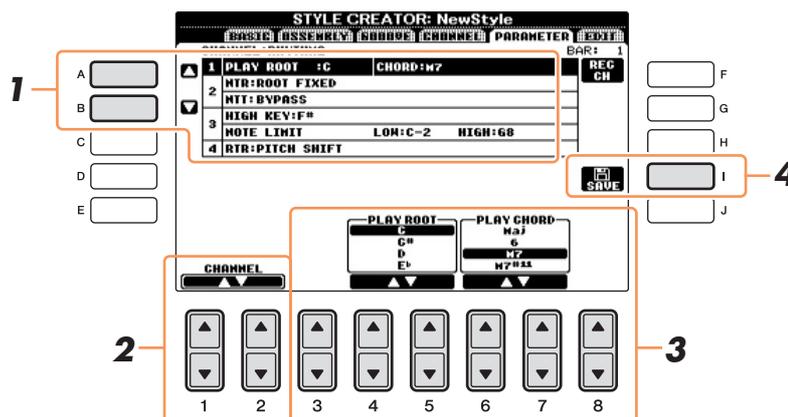
Ausgabe

Die Styles dieses Instruments sind kompatibel mit SFF GE – einem erweiterten Format des ursprünglichen SFF mit besonders vollen und ausdrucksstarken Gitarren-Parts.

HINWEIS Die Style-Dateien, die auf diesem Instrument erstellt wurden, können nur auf Instrumenten abgespielt werden, die mit SFF GE kompatibel sind.

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

Näheres zum Edit-Menü finden Sie auf [Seite 34](#).



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

Der ausgewählte Kanal wird oben links im Display angezeigt.

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

Näheres zu den Parametern, die bearbeitet werden können, finden Sie auf [Seiten 34 – 37](#).

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

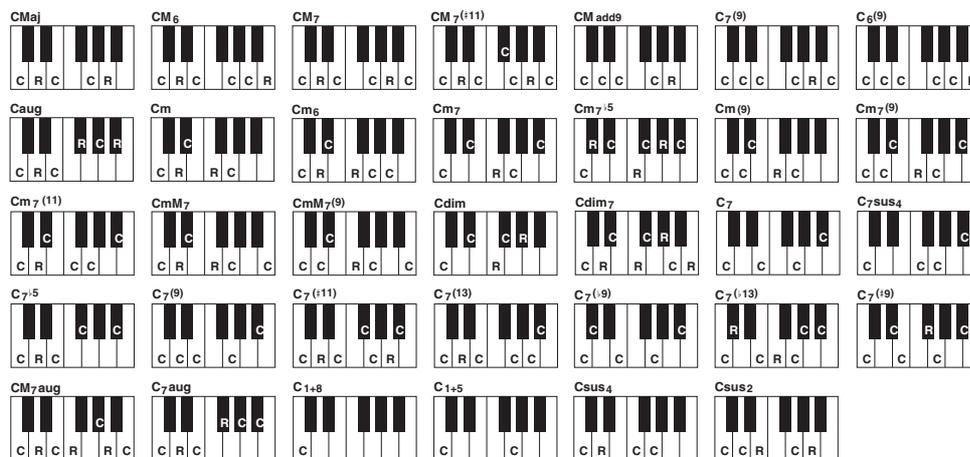
ACHTUNG

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

1 SOURCE (PLAY) ROOT/CHORD

(Quell-Grundton/Akkord) Diese Einstellungen bestimmen die ursprüngliche Tonart des Quell-Patterns (d. h. die bei der Aufnahme des Patterns verwendete Tonart). Wenn die programmierten Daten vor der Aufnahme eines neuen Styles gelöscht werden, wird unabhängig vom Quellgrundton und Quellakkord der programmierten Daten automatisch der Standard CM7 (mit Grundton C und Akkordart M7) ausgewählt. Wenn Sie die Voreinstellung für „Source Root / Chord“ (CM7) in einen anderen Akkord ändern, ändern sich auch die Akkord- und Tonleiternoten entsprechend der neu ausgewählten Akkordart.

Wenn Source Root auf C eingestellt ist:



C = Akkordnoten
C, R = Empfohlene Noten

HINWEIS Wenn NTR auf „Root Fixed“ und NTT auf „Bypass“ und NTT BASS auf „OFF“ eingestellt sind, werden die Parameter „Source Root“ und „Source Chord“ jeweils auf „Play Root“ und „Play Chord“ gesetzt. In diesem Fall können Sie Akkorde wechseln und hören den resultierenden Klang aller Kanäle.

HINWEIS SOURCE ROOT/CHORD wird nicht angewendet, wenn NTR auf GUITAR eingestellt ist.

2 NTR/NTT

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

NTR (Notentransponierungsregel)

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

NTT (Notentransponierungstabelle)

Wenn NTR auf ROOT TRANS oder ROOT FIXED eingestellt ist

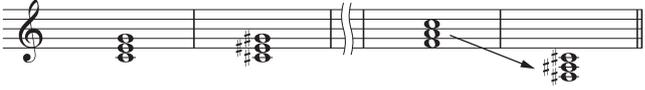
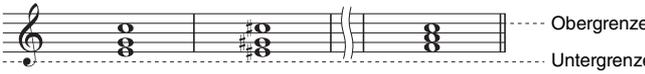
BYPASS	Wenn NTR auf den Wert ROOT FIXED gesetzt wird, bewirkt die verwendete Transpositionstabelle überhaupt keine Notenumwandlung. Wenn NTR auf ROOT TRANS gesetzt ist, wandelt die verwendete Tabelle die Noten derart um, dass das Tonhöhenverhältnis zwischen ihnen gleich bleibt.
MELODY	Geeignet für die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

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

Wenn NTR auf GUITAR gestellt ist

ALL-PURPOSE	Diese Tabelle deckt sowohl Strumming- als auch Arpeggio-Spielweisen ab.
STROKE	Geeignet für Schlaggitarre (Stroke). Einige Noten könnten wie gedämpft gespielt klingen – dies ist normal, wenn der Gitarrenakkord als Stroke gespielt wird.
ARPEGGIO	Geeignet für Arpeggiospiel auf der Gitarre. Mit dieser Tabelle klingen Arpeggios mit vier Noten am schönsten.

3 HIGH KEY / NOTE LIMIT

[4▲▼]/ [5▲▼]	HIGH KEY	<p>Hier wird die höchste Note (Grenze der oberen Oktave) der Notentransponierung für den Wechsel des Akkord-Grundtons festgelegt. Alle Noten, für die eine höhere Tonlage als die höchste Note errechnet wird, werden um eine Oktave nach unten transponiert. Diese Einstellung ist nur wirksam, wenn der Parameter NTR (Seite 35) auf „Root Trans“ gestellt ist.</p> <p>Beispiel: wenn die höchste Note (HIGH KEY) F ist:</p> <p>Grundtonänderung → CM C#M . . . FM F#M . . .</p> <p>Gespielte Noten → C3-E3-G3 C#3-E#3-G#3 F3-A3-C4 F#2-A#2-C#3</p> 
[6▲▼]	NOTE LIMIT LOW	<p>Diese legen den Notenbereich (tiefste und höchste Note) für Voices fest, die auf den Style-Kanälen aufgenommen wurden. Durch eine geeignete Einstellung dieses Bereichs können Sie sicherstellen, dass die Voices so realistisch wie möglich klingen – anders gesagt, dass keine Noten außerhalb des natürlichen Tonumfangs erklingen (z. B. zu hohe Basstöne oder zu tiefe Töne einer Piccoloflöte).</p> <p>Beispiel: Die tiefste Note ist C3 und die höchste Note D4.</p> <p>Grundtonänderung → CM C#M . . . FM . . .</p> <p>Gespielte Noten → E3-G3-C4 E#3-G#3-C#4 F3-A3-C4</p> 
[7▲▼]	NOTE LIMIT HIGH	

4 RTR (Retrigger Rule; Neuauslösungsregel)

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

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

Song-Wiedergabe

– Spielen und Üben von Songs –

Inhalt

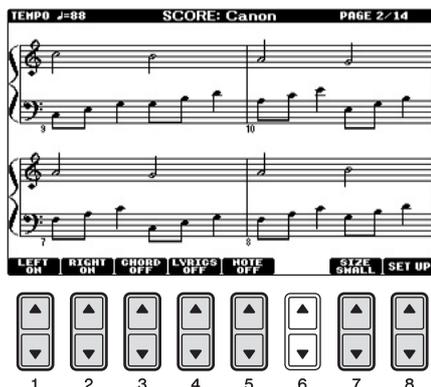
Bearbeiten der Notenschrifteinstellungen	38
Verwenden der Begleitautomatikfunktionen bei der Song-Wiedergabe	40
Parameter für die Song-Wiedergabe (Wiederholungseinstellungen, Kanaleinstellungen, Guide-Funktion)	41
• Spielübungen mit Hilfe der Guide-Funktion	42
• Wiedergabe von Begleit-Parts mit dem Spielasistenten	44

4

Bearbeiten der Notenschrifteinstellungen

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

HINWEIS Sie können die hier vorgenommenen Einstellungen als Teil des Songs speichern mit [FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [A] SONG CREATOR → TAB [◀][▶] CHANNEL → [A]/[B] SETUP. Siehe Seite 56.

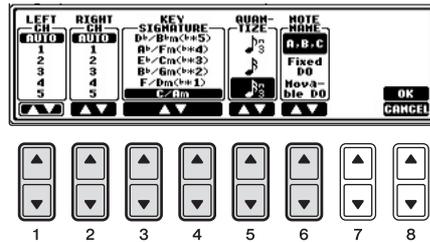


[1▲▼]	LEFT ON/ OFF	Schaltet die Anzeige des Tastaturbereichs für die linke Hand ein und aus. In Abhängigkeit von anderen Einstellungen steht dieser Parameter ggf. nicht zur Verfügung und wird abgeblendet. In diesem Fall rufen Sie das Display für die Detailsinstellungen auf (siehe Seite 39) und stellen Sie den Parameter LEFT CH. auf einen beliebigen Kanal außer „AUTO“ ein. Oder wechseln Sie in das Display [FUNCTION] → [B] SONG SETTING, und stellen Sie den Parameter TRACK 2 auf einen beliebigen Kanal außer „OFF“ (Seite 41). RIGHT (nächster Parameter) und LEFT können nicht gleichzeitig ausgeschaltet werden.
[2▲▼]	RIGHT ON/ OFF	Schaltet die Anzeige des Tastaturbereichs für die rechte Hand ein und aus. RIGHT und LEFT (voriger Parameter) können nicht gleichzeitig ausgeschaltet werden.
[3▲▼]	CHORD ON/ OFF	Schaltet die Anzeige von Akkorden ein und aus. Wenn der ausgewählte Song keine Akkorddaten enthält, werden keine Akkorde angezeigt.
[4▲▼]	LYRICS ON/ OFF	Schaltet die Anzeige von Song-Texten ein und aus. Wenn der ausgewählte Song keine Textdaten enthält, wird kein Text angezeigt. Wenn der Song Pedal-Events enthält, können Sie durch Drücken dieser Tasten anstelle der Lyrics-Darstellung die Pedal-Events anzeigen lassen.

➤ NÄCHSTE SEITE

[5▲▼]	NOTE ON/ OFF	Schaltet die Anzeige von Notennamen (Tonhöhen) ein und aus. Der Notename wird links neben der Note angezeigt. Wenn der Leerraum zwischen den Noten zu klein ist, wird diese Anzeige gegebenenfalls nach links oberhalb der Note verschoben. Wenn der Song Fingering-Events enthält, können Sie durch Drücken dieser Tasten anstelle der Darstellung der Notennamen die Fingering-Events anzeigen.
[7▲▼]	SIZE	Bestimmt die Auflösung (bzw. die Vergrößerungsstufe) der Notation.
[8▲▼]	SET UP	Siehe weiter unten.

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

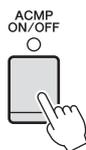


[1▲▼]	LEFT CH	Legt fest, welcher MIDI-Kanal in den Song-Daten für den linken und den rechten Part benutzt wird. Diese Einstellung schaltet zurück auf AUTO, wenn ein anderer Song ausgewählt wird. AUTO Die MIDI-Kanäle in den Song-Daten für den rechten und den linken Part werden automatisch zugeordnet, indem die Parts auf die in [FUNCTION] → [B] SONG SETTING angegebenen Kanäle eingestellt werden (Seite 41). 1 – 16 Weist den angegebenen MIDI-Kanal (1 – 16) den Parts entsprechend für die linke oder die rechte Hand zu. OFF (nur LEFT CH) Keine Kanalzuweisung. Deaktiviert die Darstellung des Tastenbereichs für die linke Hand.
[2▲▼]	RIGHT CH	
[3▲▼]/ [4▲▼]	KEY SIGNATURE	Hiermit können Sie an der Position, an der der Song gestoppt wurde, einen Taktwechsel eingeben. Dieses Menü ist hilfreich, wenn der ausgewählte Song keine Tonarteinstellungen für die Notendarstellung enthält.
[5▲▼]	QUANTIZE	Mit dieser nützlichen Funktion können Sie die Notenauflösung in der Partitur steuern. So können Sie die Zeitwerte aller angezeigten Noten ändern oder korrigieren, so dass sie nach einem bestimmten Notenwert angeordnet werden. Achten Sie darauf, dass Sie den kleinsten Notenwert eingeben, der im Song vorkommt.
[6▲▼]	NOTE NAME	Wählt aus den folgenden drei Arten die Art des Notennamens, der links von den Noten angegeben wird. Die Einstellungen hier sind verfügbar, wenn der Parameter NOTE ON/OFF weiter oben auf ON gestellt wurde. A, B, C Die Notennamen werden als Buchstaben angegeben (C, D, E, F, G, A, B) (Anm. d. Üb.: „B“ ist im Deutschen die Note „H“). Fixed DO (Do fest) Die Noten werden als Solmisationssilben in der gewählten Sprache angezeigt. Movable DO (Do veränderlich) („Bewegliches Do“) Die Noten werden als Solmisationssilben entsprechend den Intervallen auf der Tonleiter angezeigt, und zwar unterschiedlich je nach der jeweiligen Tonart. Der Grundton wird als „Do“ angezeigt. In der Tonart G-Dur würde der Grundton Sol (G) beispielsweise als „Do“ angezeigt. Wie bei „Fixed Do“ hängt die Anzeige von der gewählten Sprache ab.

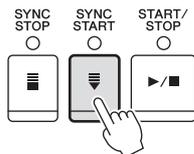
Verwenden der Begleitautomatikfunktionen bei der Song-Wiedergabe

Bei der gleichzeitigen Wiedergabe eines Songs und eines Styles werden die Kanäle 9 – 16 in den Song-Daten durch die Style-Kanäle ersetzt, wodurch Sie die Begleit-Parts für den Song selbst spielen können. Probieren Sie das Akkordspiel zur Song-Wiedergabe, wie in den nachfolgenden Anweisungen angegeben. Wenn Sie einen Song und einen Style gleichzeitig abspielen, wird die Verwendung der Preset-Songs aus dem Ordner „Sing-a-long“ empfohlen.

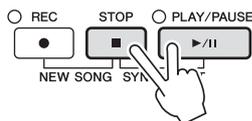
- 1** Wählen Sie einen Song aus.
- 2** Wählen Sie einen Style aus.
- 3** Drücken Sie die STYLE-Taste [ACMP ON/OFF], um die Begleitautomatik einzuschalten.



- 4** Drücken Sie die STYLE-Taste [SYNC START], um die Synchronstartfunktion auf Standby zu schalten, wodurch Sie erreichen, dass die Begleitung in dem Augenblick einsetzt, in dem Sie zu spielen beginnen.



- 5** Um die Synchronstartfunktion für den Song zu aktivieren, halten Sie die SONG-Taste [STOP] gedrückt und drücken gleichzeitig die Taste [PLAY/PAUSE].



- 6** Drücken Sie die STYLE-Taste [START/STOP], oder spielen Sie Akkorde in der linken Hand. Song und Style werden wiedergegeben. Wenn Sie Akkorde spielen, können Sie die [SCORE]-Taste drücken und CHORD aktivieren (Seite 38), um Akkordinformationen anzuzeigen.

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

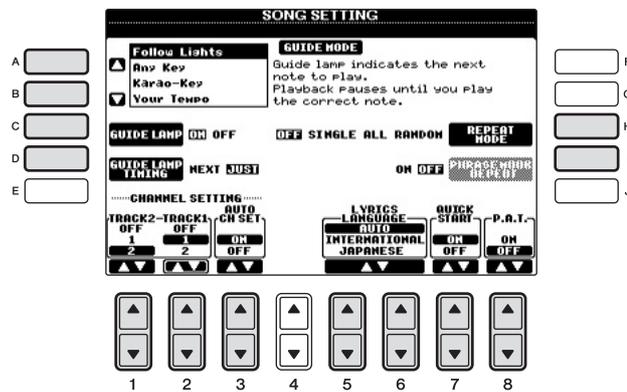
Wenn die Song-Wiedergabe beendet wird, wird gleichzeitig auch die Style-Wiedergabe beendet.

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

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

Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → [B] SONG SETTING



[A]/[B]	GUIDE MODE	Siehe Seite 42 .
[C]	GUIDE LAMP	
[D]	GUIDE LAMP TIMING	
[H]	REPEAT MODE	Bestimmt die Methode der wiederholten Wiedergabe. OFF Spielt den ausgewählten Song und hält dann an. SINGLE Spielt den ausgewählten Song mehrmals. ALL Alle Songs im angegebenen Ordner werden wiederholt abgespielt. RANDOM Alle Songs im angegebenen Ordner werden in zufälliger Reihenfolge wiederholt abgespielt. HINWEIS Die Preset-Songs im Ordner „Follow Lights“ enthalten die Guide-Einstellungen. Diese Songs sind zur Verwendung mit den Wiederholungsmodi ALL oder RANDOM nicht geeignet.
[I]	PHRASE MARK REPEAT	Eine „Phrase Mark“ (Phrasenmarkierung) ist ein vorprogrammiertes Event in manchen Song-Daten, das einen bestimmten Zeitabschnitt (eine Anzahl von Takten) im Song bezeichnet. Wenn eingeschaltet, wird der Abschnitt, der zur entsprechenden Nummer der Phrasenmarkierung gehört, wiederholt abgespielt.
[1▲▼]	TRACK 2	Diese Parameter bestimmen, welcher MIDI-Kanal in den Song-Daten für die Guide-Funktion und die Notenschrift dem Part für die linke oder rechte Hand zugeordnet ist.
[2▲▼]	TRACK 1	

[3▲▼]	AUTO CH SET	Wenn dieser Parameter eingeschaltet ist, werden die MIDI-Kanäle für die Parts der rechten und linken Hand automatisch entsprechend der Vorprogrammierung in den kommerziell erhältlichen Song-Daten festgelegt. Normalerweise sollte diese Option aktiviert sein (ON).
[5▲▼]/ [6▲▼]	LYRICS LANGUAGE	Bestimmt die Sprache der angezeigten Liedtexte. AUTO Wenn die Sprache in den Song-Daten angegeben ist, werden die Song-Texte entsprechend dargestellt. Falls die Song-Daten keine Sprache enthalten, verhält sich dieser Parameter wie bei der Einstellung INTERNATIONAL (siehe unten). INTERNATIONAL Behandelt die angezeigten Song-Texte als westliche Sprache. JAPANESE Behandelt die angezeigten Song-Texte entsprechend der japanischen Sprache.
[7▲▼]	QUICK START	Bei einigen im Handel erhältlichen Song-Daten wurden bestimmte, den Song betreffende Einstellungen (z. B. Voice-Auswahl, Lautstärke usw.) im ersten Takt, aber vor den eigentlichen Notendaten aufgenommen. Wenn die Schnellstart-Funktion (QUICK START) aktiviert ist (ON), werden vom Instrument alle Anfangsdaten, die keine Noten sind, mit der höchstmöglichen Geschwindigkeit gelesen. Anschließend erfolgt die Rückkehr auf das korrekte Tempo für die erste Note im Song. Dies ermöglicht den schnellstmöglichen Start der Wiedergabe mit einer minimalen Pause zum Lesen der Daten.
[8▲▼]	P.A.T. (Performance Assistant; Spiellassistent)	Siehe Seite 44 .

Spielübungen mit Hilfe der Guide-Funktion

Die Tastatur-LEDs zeigen die von Ihnen zu spielenden Noten an (Taste und Dauer).

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



Guide-Menü zum Üben auf der Tastatur

• Follow Lights

Bei dieser Funktion („LEDs folgen“) zeigen die Tastatur-LEDs an, welche Noten gespielt werden sollen. Die Song-Wiedergabe hält an und wartet darauf, dass Sie die nächste Note spielen. Werden die richtigen Noten gespielt, wird die Song-Wiedergabe fortgesetzt.

• Any Key

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

• Your Tempo

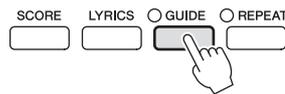
Entspricht Follow Lights, nur dass die Song-Wiedergabe dem von Ihnen gespielten Tempo anpasst.

Guide-Menü für Gesangsübungen

• Karao Key

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

4 Drücken Sie die [GUIDE]-Taste.



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

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

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

HINWEIS Die Tastatur-LEDs leuchten entsprechend der auf den Spuren 1 und 2 aufgenommenen Song-Daten und der Akkorddaten des Songs (falls enthalten). Wenn die LEDs nicht wie beabsichtigt leuchten, müssen Sie gegebenenfalls die korrekten Kanäle der rechten und der linken Hand Spur 1 und 2 zuweisen (Seite 41).

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

Festlegen des Timings, mit dem die Tastatur-LEDs aufleuchten (GUIDE LAMP TIMING)

Drücken Sie im SONG-SETTING-Display aus Schritt 3 die Taste [D], um das Timing zu bestimmen, in dem die Tastatur-LEDs auf der Tastatur aufleuchten.

• JUST

Die Tastatur-LEDs leuchten im Takt mit der Musik auf, also genau dann, wenn Sie die Noten spielen müssen.

• NEXT

Die Tastatur-LEDs leuchten immer etwas vor den Noten auf, die Sie als nächstes spielen müssen. Die LED blinkt, wenn Sie die Taste nicht mit dem richtigen Timing gespielt haben.

HINWEIS Um die Tastatur-LEDs auszuschalten, drücken Sie im (in Schritt 3 abgebildeten) SONG-SETTING-Display die Taste [C] (GUIDE LAMP).

HINWEIS Sie können die Guide-Einstellungen als Teil der Song-Daten speichern (Seite 56). Bei Songs, in denen die Guide-Einstellungen gespeichert wurden, wird bei Auswahl des Songs die Guide-Funktion automatisch eingeschaltet und die entsprechenden Einstellungen werden aufgerufen.

Wiedergabe von Begleit-Parts mit dem Spielfassistenten

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

1 Wählen Sie einen Song aus, der Akkorddaten enthält.

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

2 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

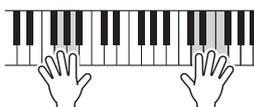
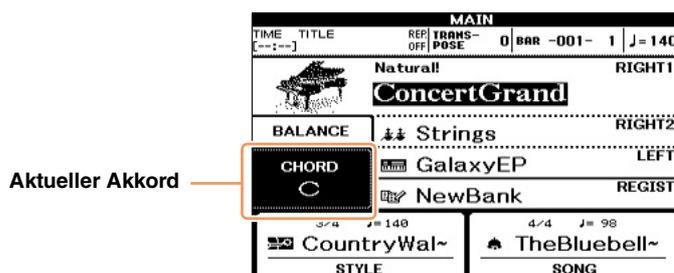
[FUNCTION] → [B] SONG SETTING

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

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

5 Spielen Sie auf der Tastatur.

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



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

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

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

Song-Aufnahme per MIDI

– Aufnehmen Ihres Spiels per MIDI –

Inhalt

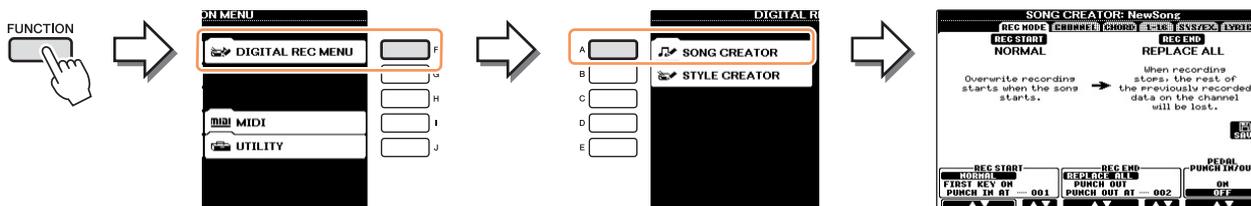
Erstellen/Bearbeiten von Songs (Song Creator)	45
• Aufnehmen von Melodien (Einzelschrittaufnahme)	45
• Aufzeichnen von Akkorden (Einzelschrittaufnahme)	49
• Neuaufzeichnung eines bestimmten Abschnitts – Punch In/Out	52
• Bearbeiten von Kanal-Events	54
• Bearbeiten von Akkord-Events, Noten, systemexklusiven Events und Liedtext	57

Erstellen/Bearbeiten von Songs (Song Creator)

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

Rufen Sie das Funktions-Display auf.

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



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

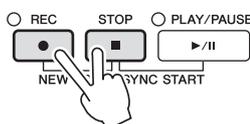
- **REC MODE** Zur erneuten Aufnahme des Songs. Siehe [Seite 52](#).
- **CHANNEL** Zum Bearbeiten der Kanal-Events. Siehe [Seite 54](#).
- **CHORD** Für die Aufnahme von Akkorden und Sections im Timing ([Seite 49](#)) oder deren Bearbeitung ([Seite 58](#)).
- **1-16** Zum Aufnehmen von Melodien (Einzelschrittaufnahme; siehe unten), oder zur Bearbeitung aufgenommener Melodien ([Seite 58](#)).
- **SYS/EX.** Für die Bearbeitung systemexklusiver Events (Tempo, Taktmaß usw.). Siehe [Seite 58](#).
- **LYRICS** Für die Eingabe/Bearbeitung von Song-Namen und Liedtexten. Siehe [Seite 58](#).

Aufnehmen von Melodien (Einzelschrittaufnahme)

1 Drücken Sie gleichzeitig die **SONG-Tasten [REC] und [STOP]**.

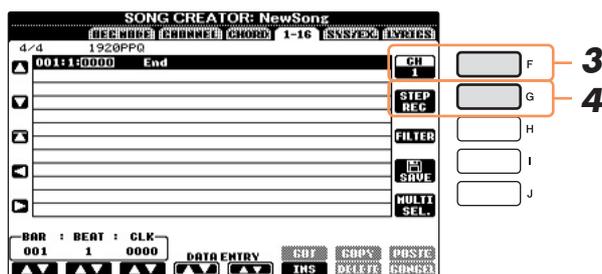
Für die Aufnahme wird ein leerer Song („New Song“) aufgerufen.

HINWEIS Durch Auswählen eines leeren Songs werden die Bedieneinstellungen initialisiert.



2 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

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



3 Drücken Sie die Taste [F], um den Kanal für die Aufnahme auszuwählen.

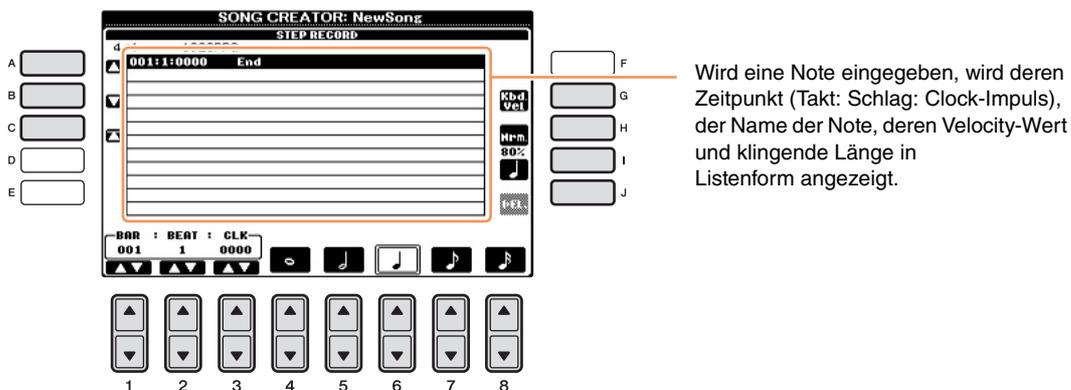
4 Drücken Sie die Taste [G] (STEP REC), um das STEP-RECORD-Display aufzurufen.

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

Beachten Sie für genaue Anweisungen das Beispiel auf Seite 47.

5

Song-Aufnahme per MIDI – Aufnahmen Ihres Spiels per MIDI –



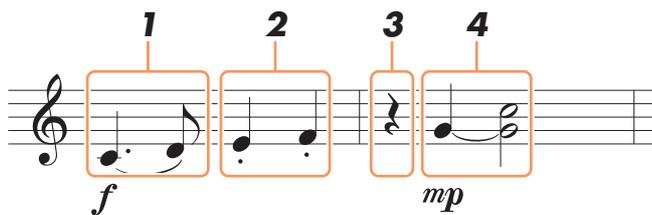
Wird eine Note eingegeben, wird deren Zeitpunkt (Takt: Schlag: Clock-Impuls), der Name der Note, deren Velocity-Wert und klingende Länge in Listenform angezeigt.

[A]/[B]/[C]		Verschiebt die Cursor-Position in der Liste.
[G]		Bestimmt den Velocity-Wert (die Lautstärke) der einzugebenden Note. Die Werte für die Anschlagsstärke können im Bereich von 1 bis 127 liegen. Je höher der Wert ist, desto lauter wird der Klang. Kbd.Vel: Tatsächliche Velocity fff: 127 ff: 111 f: 95 mf: 79 mp: 63 p: 47 pp: 31 ppp: 15
[H]		Legt die klingende Länge (Gate Time) der einzugebenden Note fest. Normal: 80% Tenuto: 99% Staccato: 40% Staccatissimo: 20% Manual: Die Gate Time („Torzeit“; klingende Notenlänge) kann mit Hilfe des Datenrads [DATA ENTRY] auf einen beliebigen Prozentwert eingestellt werden.

➡ NÄCHSTE SEITE

[I]		Legt den einzugebenden Event-Typ fest: normal, punktiert oder triolisch.
[J]	DEL.	Löscht die ausgewählten Daten.
[1▲▼]	BAR	Stellt die Position der einzugebenden Note ein.
[2▲▼]	BEAT	
[3▲▼]	CLK	
[4▲▼] – [8▲▼]		Legt die musikalische Länge (den Notenwert) der einzugebenden Note fest: Ganze, Halbe, Viertel, Achtel oder Sechzehntel.

Beispiel für Einzelschrittaufnahme – Melodien



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

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

Wählen Sie nach Aufruf des Step-Recording-Displays die für die Aufzeichnung zu verwendende Voice aus.

HINWEIS Da die Notendarstellung auf dem Instrument von aufgenommenen MIDI-Daten generiert wird, sieht sie eventuell nicht genau so aus wie hier abgebildet.

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

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

1-2 Drücken Sie die Taste [H], um „Tenuto“ (gehalten) auszuwählen.

1-3 Drücken Sie die Taste [I], um als Notentyp „punktiert“ („dotted“) auszuwählen.

1-4 Wählen Sie die punktierte Viertelnote mit den Tasten [6▲▼].

1-5 Spielen Sie die Taste C3.

Die erste Note wird eingegeben.

1-6 Drücken Sie die Taste [I], um als Notentyp „normal“ auszuwählen.

1-7 Drücken Sie die Taste [7▲▼], um als Notenlänge die Achtelnote auszuwählen.

1-8 Spielen Sie die Taste D3.

Die zweite Note wird eingegeben.

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

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

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

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

Der erste Takt ist nun vollständig eingegeben.

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

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

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

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

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

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

Lassen Sie G3 noch nicht los. Halten Sie die Taste gedrückt, während Sie die folgenden Schritt ausführen.

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

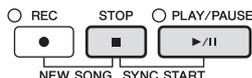
Lassen Sie die Tasten G3 und C4 noch nicht los. Halten Sie die Tasten gedrückt, während Sie den folgenden Schritt ausführen.



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

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

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



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

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

ACHTUNG

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

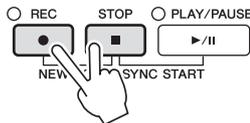
Aufzeichnen von Akkorden (Einzelschrittaufnahme)

Sie können Akkorde und Sections (Intro, Main, Ending usw.) nacheinander mit präzisiertem Timing aufzeichnen. Diese Anleitung zeigt, wie Akkord-Änderungen mithilfe der Einzelschrittfunktion aufgenommen werden können.

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

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

HINWEIS Durch Auswählen eines leeren Songs werden die Bedienfeldeinstellungen initialisiert.

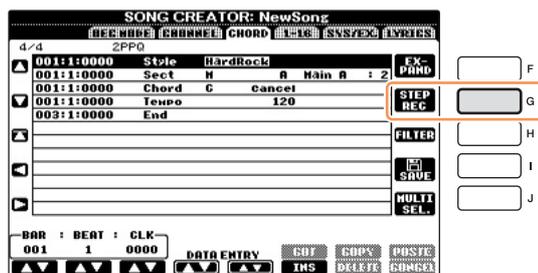


2 Wählen Sie den Style aus, den Sie im Song verwenden möchten.

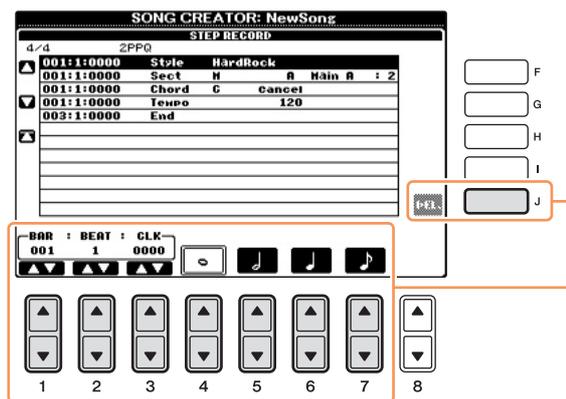
3 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

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

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



5 Starten Sie die Einzelschrittaufnahme.



Weitere Informationen über diese Tasten finden Sie auf [Seite 46](#).

Beispiel für Einzelschrittaufnahme – Akkorde

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

The diagram shows a bass clef staff in 4/4 time. It is divided into three sections: **1** MAIN A (chords C, F, G), **2** BREAK (chords F, G7), and **3** MAIN B (chord C). The notes are represented by stems and flags on the staff.

* Die in der Abbildung dargestellten Zahlen entsprechen der Nummer des jeweiligen Bedienungsschritts unten.

Achten Sie vor Beginn darauf, dass die Taste [AUTO FILL IN] ausgeschaltet ist.

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

1-1 Drücken Sie die STYLE-Taste [MAIN A].

1-2 Drücken Sie die Taste [5▲▼], um als Notenlänge die halbe Note auszuwählen.

1-3 Spielen Sie im Akkordbereich der Tastatur die Akkorde C, F und G.

The diagram illustrates the steps for setting up Main A. **1-1** shows a hand pressing the 'A' button in the MAIN VARIATION section. **1-2** shows the control panel with the 5th button (half note) selected. **1-3** shows three keyboard diagrams for chords C, F, and G.

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

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

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

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

The diagram illustrates the steps for setting up Break. **2-1** shows a hand pressing the 'BREAK' button. **2-2** shows the control panel with the 6th button (quarter note) selected. **2-3** shows two keyboard diagrams for chords F and G7.

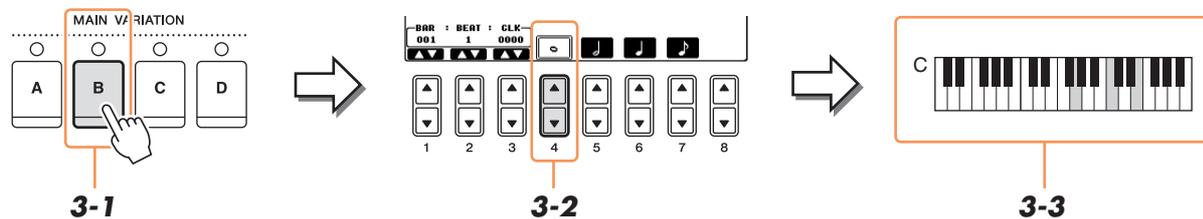
HINWEIS Zum Eingeben eines Fill-Ins schalten Sie die Taste [AUTO FILL IN] ein, und drücken Sie die gewünschte MAIN-VARIATION-Taste [A] – [D].

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

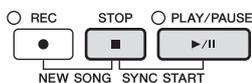
3-1 Drücken Sie die STYLE-Taste [MAIN B].

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

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



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



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

6 Drücken Sie die Taste [F] (EXPAND), um die eingegebene Akkord-Änderung in die Song-Daten einzufügen.

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

ACHTUNG

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

Neuaufzeichnung eines bestimmten Abschnitts – Punch In/Out

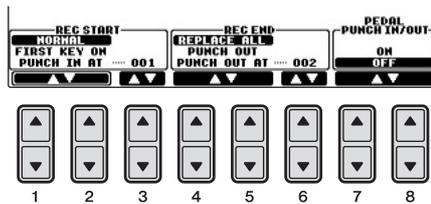
Um eine bestimmte Section eines bereits aufgezeichneten Songs neu aufzunehmen, verwenden Sie die Funktion Punch-IN/OUT. Mit dieser Methode werden nur die Daten zwischen dem Punch-In-Punkt und dem Punch-Out-Punkt durch die neu aufgenommenen Daten überschrieben. Bedenken Sie, dass die Noten vor und nach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

1 Wählen Sie den neu aufzuzeichnenden Song aus.

2 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

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

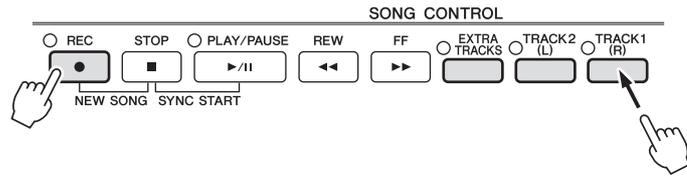
3 Legen Sie die gewünschten Einstellungen für die Aufnahme fest.



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

[7▲▼]/ [8▲▼]	PEDAL PUNCH IN/OUT	<p>Wenn hier ON eingestellt ist, können Sie den Punch-In- und Punch-Out-Punkt mit dem mittleren Pedal steuern. Während ein Song läuft, wird durch Treten (und Halten) des mittleren Pedals die Punch-In-Aufnahme aktiviert. Durch Loslassen des Pedals wird die Aufnahme gestoppt (Punch Out). Sie können das mittlere Pedal beliebig oft treten und loslassen, um die Punch-In/Out-Vorgänge der Overwrite-Aufnahme zu steuern. Indem Sie die Funktion „Pedal Punch In/Out“ einschalten (ON), heben Sie die aktuelle Funktionszuweisung für das mittlere Pedal auf.</p> <p>HINWEIS Die Pedalfunktion Punch In/Out kann je nach dem an das Instrument angeschlossenen Pedal verschiedene Ergebnisse liefern. Falls erforderlich, können Sie die Polarität des Pedals umkehren (Seite 79).</p>
-----------------	-----------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

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



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

Spielen Sie ab dem Punch-In-Punkt auf der Tastatur, und beenden Sie die Aufzeichnung beim Punch-Out-Punkt.

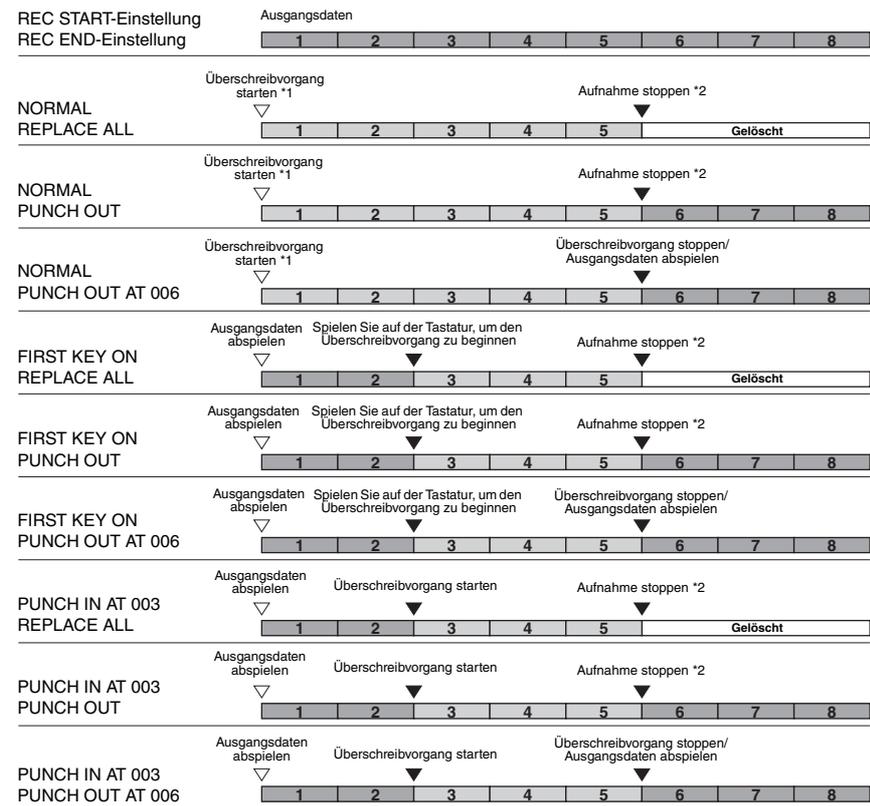
6 Drücken Sie die [I]-Taste (SAVE), um den Speichervorgang auszuführen.

ACHTUNG

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

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

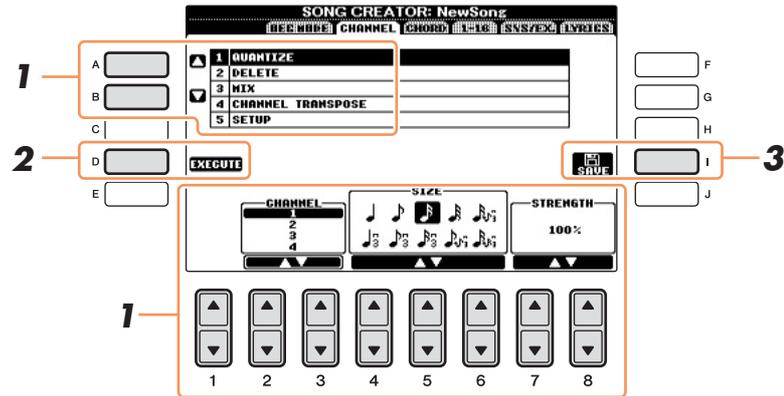
Dieses Instrument bietet verschiedene Möglichkeiten, die Punch-In/Out-Funktion zu nutzen. Die nachfolgenden Abbildungen zeigen mehrere Situationen, in denen ausgewählte Takte in einer 8-taktigen Phrase erneut aufgenommen werden.



*1 Um ein Überschreiben der Takte 1 – 2 zu vermeiden, beginnen Sie die Aufnahme bei Takt 3.

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

- Vorher aufgezeichnete Daten
- Neu aufgezeichnete Daten
- Gelöschte Daten



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

Näheres zum Edit-Menü und den möglichen Einstellungen finden Sie auf [Seite 55](#).

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

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

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

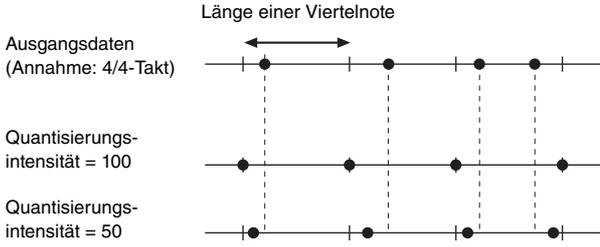
ACHTUNG

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

1 QUANTIZE

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



[2▲▼]/ [3▲▼]	CHANNEL	Bestimmt, welcher MIDI-Kanal der Song-Daten quantisiert werden soll.										
[4▲▼] – [6▲▼]	SIZE	<p>Dient der Auswahl des Quantisierungswerts (Auflösung). Um optimale Resultate zu erhalten, sollten Sie den Quantisierungswert auf den kleinsten Notenwert des Kanals setzen. Wenn zum Beispiel Achtelnoten des Kanals die kürzesten sind, sollten Sie als Quantisierungswert 1/8 Note wählen.</p>  <p>Nach der Quantisierung mit Achtelnoten</p> <p>Einstellungen:</p> <table border="0"> <tr> <td> Viertelnote</td> <td> Achtel</td> <td> Sechzehntelnote</td> <td> Zweiunddreißigstelnote</td> <td> Sechzehntelnoten + Achteltriolen*</td> </tr> <tr> <td> Viertelnote triolen</td> <td> Achteltriolen</td> <td> Sechzehntelnote triolen</td> <td> Achtelnoten + Achteltriolen*</td> <td> Sechzehntelnoten + 1/16-Triolen*</td> </tr> </table> <p>Die drei mit Sternchen (*) markierten Quantize-Einstellungen sind besonders praktisch, da hierdurch zwei verschiedene Notenwerte gleichzeitig quantisiert werden können. Wenn zum Beispiel im selben Kanal Achtelnoten und Achteltriolen vorkommen, werden bei Quantisierung nur der Achtelnoten alle Noten im Kanal gleichmäßig zu Achtelnoten quantisiert, wodurch der Trioleneffekt völlig eliminiert würde. Wenn Sie jedoch den Quantisierungswert Achtelnote + Achteltriole verwenden, werden beide Notenwerte korrekt quantisiert.</p>	Viertelnote	Achtel	Sechzehntelnote	Zweiunddreißigstelnote	Sechzehntelnoten + Achteltriolen*	Viertelnote triolen	Achteltriolen	Sechzehntelnote triolen	Achtelnoten + Achteltriolen*	Sechzehntelnoten + 1/16-Triolen*
Viertelnote	Achtel	Sechzehntelnote	Zweiunddreißigstelnote	Sechzehntelnoten + Achteltriolen*								
Viertelnote triolen	Achteltriolen	Sechzehntelnote triolen	Achtelnoten + Achteltriolen*	Sechzehntelnoten + 1/16-Triolen*								
[7▲▼]/ [8▲▼]	STRENGTH	<p>Legt den prozentualen Grad der Quantisierung fest. Eine Einstellung von 100% bewirkt ein exaktes Timing. Ist der ausgewählte Wert kleiner als 100%, werden die Noten nur um den angegebenen Prozentsatz auf die entsprechenden Taktschläge zu bewegt. Durch die Auswahl eines Quantize-Werts von weniger als 100% fühlt die Aufnahme sich gewissermaßen „menschlich“ an.</p> 										

2 DELETE

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

3 MIX

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

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

4 CHANNEL TRANSPOSE

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

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

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

5 SETUP

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

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

[1▲▼] – [7▲▼]	SELECT	<p>Legt fest, welche Wiedergabemerkmale und -funktionen mit dem ausgewählten Song automatisch aufgerufen werden. Die hier ausgewählten Einträge lassen sich nur am Song-Anfang aufnehmen, außer der KEYBOARD VOICE.</p> <p>SONG Speichert die Tempoeinstellung und alle im Mischpult vorgenommenen Einstellungen.</p> <p>KEYBOARD VOICE Zeichnet die aktuellen Bedienfeldeinstellungen auf, einschließlich der Voice-Auswahl für die Tastatur-Parts (RIGHT 1, 2 und LEFT) und deren Ein-/Ausschaltzustand. Die hier aufgezeichneten Bedienfeldeinstellungen sind identisch mit den durch die „One Touch Setting“ gespeicherten Einstellungen. Dies kann an jeder Stelle des Songs aufgenommen werden.</p> <p>SCORE SETTING Speichert die Einstellungen für die Notendarstellung.</p> <p>GUIDE SETTING Zeichnet die Einstellungen der Guide-Funktionen einschließlich der Einstellung Guide ON/OFF auf.</p> <p>LYRICS SETTING Speichert die Einstellungen für die Anzeige von Song-Texten im Lyrics-Display.</p>
[8▲]	MARK ON	Zum Setzen oder Entfernen einer Markierung beim/vom gewählten Eintrag. Markierte Elemente werden im Song aufgenommen.
[8▼]	MARK OFF	

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

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

Event-List-Display

Zeigt die zeitliche Position des jeweiligen Events an.

Zeit den Event-Typ an. Siehe Seite 58.

Zeigt den Event-Wert an.

[A]/[B]		Bewegt den Cursor nach oben und unten und markiert das gewünschte Event.
[C]		Bewegt den Cursor an den Anfang des Songs.
[D]/[E]		Bewegt den Cursor nach links/rechts und wählt den gewünschten Parameter für das markierte Event aus.
[H]	FILTER	Ruft das Filter-Display auf (Seite 59), in dem Sie die Events auswählen können, die in der Event-Liste angezeigt werden sollen.
[I]	SAVE	Drücken Sie hier, um die bearbeiteten Daten zu speichern.
[J]	MULTI SEL.	Indem Sie diese Taste gedrückt halten, während Sie die Tasten [A]/[B] verwenden, können Sie mehrere Events gleichzeitig auswählen.
[1▲▼]	BAR	Bestimmt die Position (Takt/Schlag/Clock-Impuls) der Daten. Ein Clock-Impuls entspricht 1/1920stel einer Viertelnote.
[2▲▼]	BEAT	
[3▲▼]	CLK	
[4▲▼]/ [5▲▼]	DATA ENTRY	Stellt den Event-Wert ein. Für die Grobeinstellung verwenden Sie die Tasten [4▲▼]. Für die Feineinstellung verwenden Sie die Tasten [5▲▼] oder das [DATA ENTRY]-Rad.
[6▲]	CUT	Führt den Vorgang Ausschneiden/Kopieren/Einfügen bzw. Löschen aus.
[7▲]	COPY	
[7▼]	DELETE	
[8▲]	PASTE	
[6▼]	INS (INSERT)	Fügt ein neues Event ein.
[8▼]	CANCEL	Bricht die Bearbeitung ab und stellt den ursprünglichen Wert wieder her.

HINWEIS Nach Bearbeitung der Events auf der Registerkarte CHORD drücken Sie die Taste [F] (EXPAND), um die Daten in Song-Daten zu verwandeln.

HINWEIS Akkorddaten, die mit „Realtime Recording“ in Echtzeit aufgenommen wurden, können in diesem Display nicht angezeigt und bearbeitet werden.

■ Chord Events (CHORD-Seite)

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

■ Note Events (Seiten 1–16)

Note	Eine einzelne Note in einem Song. Enthält die Notenummer, die der gespielten Tonart entspricht, einen Wert für die Anschlagsstärke (Velocity), die aussagt, wie stark eine Taste angeschlagen wird, und einen Wert für die Notenlänge (Gate Time).
Ctrl (Controller)	Einstellungen zur Steuerung der Voice, wie Lautstärke, Panorama, Filter und Effekttiefe (bearbeitet über Mixing Console; beschrieben in Kapitel 9) usw.
Prog (Program Change)	MIDI-Programmwechselnummer für die Auswahl einer Voice.
P.Bnd (Pitch Bend)	Daten für die fortlaufende Tonhöhenveränderung einer Voice.
A.T. (Aftertouch)	Dieses Event wird erzeugt, wenn auf eine bereits angeschlagene Taste nachträglich Druck ausgeübt wird.

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

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

■ Lyrics Events (LYRICS-Seite)

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

Anzeigen bestimmter Event-Typen

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

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



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

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

USB Audio

– Wiedergabe und Aufnahme von Audiodateien –

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

Music Finder

– Abrufen idealer Einstellungen (Voice, Style usw.) für jeden Song –

Inhalt

Registrieren einer Song-, Audio- oder Style-Datei (SONG/AUDIO/STYLE)	60
• Abrufen der registrierten Song-Daten vom Music Finder aus	61
Erstellen eines Satzes bevorzugter Einträge (Favoriten)	62
Bearbeiten von Einträgen	63
Speichern eines Eintrags als einzelne Datei	64
• Aufrufen der unter USER oder USB gespeicherten Music-Finder-Einträge	64

6

7

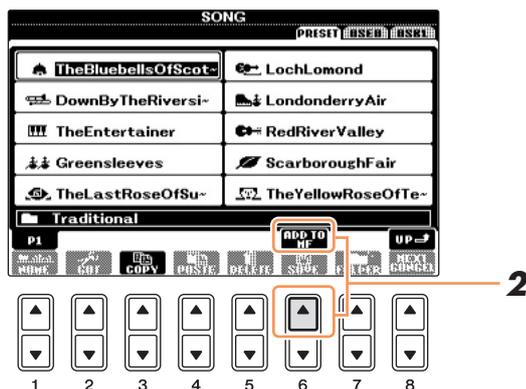
Registrieren einer Song-, Audio- oder Style-Datei (SONG/AUDIO/STYLE)

Indem Sie die an verschiedenen Orten (Preset, User und USB) gespeicherten Song-, Audio- oder Styledateien in Music Finder registrieren, können Sie die entsprechenden Daten einfach anhand des Song-Titels abrufen.

HINWEIS Wenn Sie die Daten auf dem USB-Flash-Speicher registrieren möchten, schließen Sie den USB-Flash-Speicher an der [USB TO DEVICE]-Buchse an.

- 1 Wählen Sie im entsprechenden Display für die Dateiauswahl einen Song, eine Audio- oder Style-Datei aus, die in Music Finder registriert werden soll.
- 2 Drücken Sie die Taste [6▲] (ADD TO MF), um die ausgewählte Datei in Music Finder zu registrieren.

Das Display schaltet automatisch zum Display „Music Finder Record Edit“ (Bearbeiten von MF-Einträgen) um.

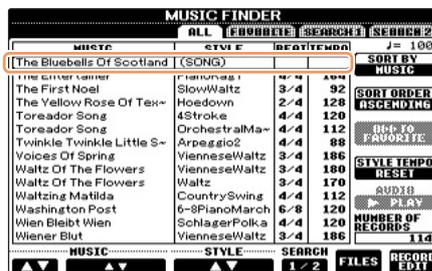


NÄCHSTE SEITE

3 Drücken Sie die Taste [8▲] (OK), um die Registrierung zu starten.

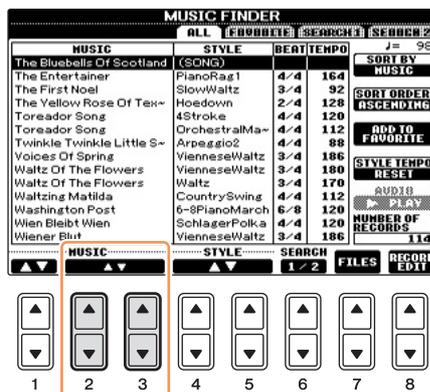
Drücken Sie die Taste [8▼] (CANCEL) zum Abbrechen der Registrierung.

4 Bestätigen Sie, dass der registrierte Dateiname in der Spalte MUSIC angezeigt wird, während (SONG), (AUDIO) oder der Style-Name in der Spalte STYLE angezeigt werden.



Abrufen der registrierten Song-Daten vom Music Finder aus

Sie können die registrierten Song-, Audio- oder Style-Daten auf die gleiche Weise abrufen, wie es unter „Auswählen des gewünschten Songs aus den Bedienfeldeinstellungen“ und „Bedienfeldeinstellungen durchsuchen“ in Kapitel 7 der Bedienungsanleitung beschrieben ist.



HINWEIS Wenn Sie im USB-Flash-Speicher befindliche Dateien wiedergeben möchten, schließen Sie den USB-Flash-Speicher vorher an der [USB TO DEVICE]-Buchse an.

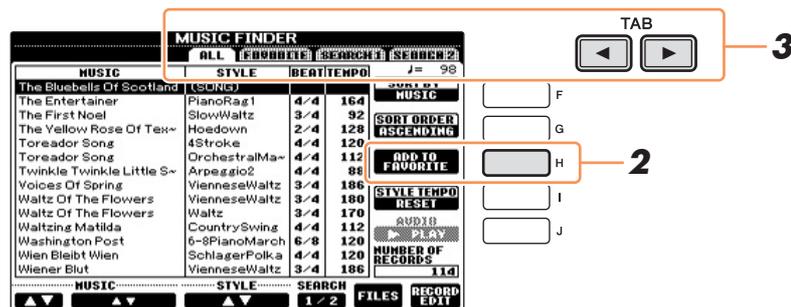
Wiedergabe der registrierten Dateien

- Um die abgerufene Song-Datei wiederzugeben, drücken Sie nach der Auswahl des SONG-Eintrags die SONG-Taste [PLAY/PAUSE].
- Um die abgerufene Audio-Datei wiederzugeben, drücken Sie die Taste [J] (AUDIO) im MUSIC-FINDER-Display, nachdem Sie den AUDIO-Eintrag ausgewählt haben.
- Um die abgerufene Style-Datei wiederzugeben, wählen Sie den Style-Eintrag, und führen Sie dann denselben Vorgang aus wie für die Style-Wiedergabe, beschrieben in Kapitel 3 der Bedienungsanleitung.

Erstellen eines Satzes bevorzugter Einträge (Favoriten)

So praktisch die eben beschriebene Suchfunktion auch sein mag, um die Tiefen des Music Finder zu ergründen – Sie möchten vielleicht dennoch einen eigenen „Ordner“ mit den von Ihnen bevorzugten Einträgen (Favoriten) erstellen, damit Sie aus dieser persönlichen Auswahl schnell alle diejenigen Song-Daten und Bedienfeldeneinstellungen aufrufen können, die Sie am häufigsten verwenden.

- 1 Rufen Sie mit der Taste [MUSIC FINDER] das MUSIC-FINDER-Display auf, und wählen Sie den gewünschten Eintrag aus.
- 2 Drücken Sie die Taste [H] (ADD TO FAVORITE), um den ausgewählten Eintrag dem FAVORITE-Display hinzuzufügen, und drücken Sie dann die Taste [G] (YES), um die Eintragung zu bestätigen.



- 3 Rufen Sie mit den TAB-Tasten [◀][▶] das FAVORITE-Display auf, und überprüfen Sie, ob der Eintrag dort angefügt wurde.

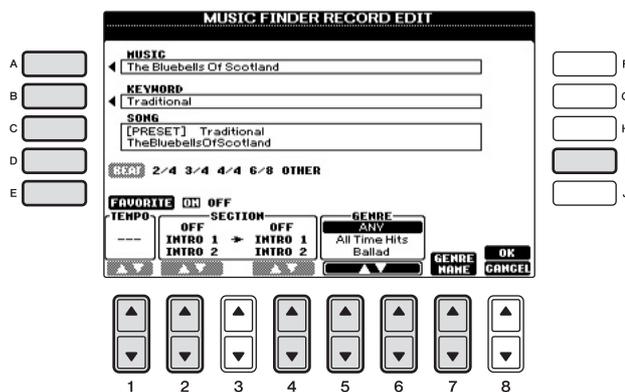
Löschen von Einträgen im FAVORITE-Display

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

Bearbeiten von Einträgen

Sie können einen neuen Eintrag erstellen, indem Sie einen aktuell ausgewählten Eintrag bearbeiten. Die neu erstellten Einträge werden automatisch im internen Speicher gespeichert.

- 1** Rufen Sie mit der Taste [MUSIC FINDER] das MUSIC-FINDER-Display auf, und wählen Sie den zu bearbeitenden Eintrag aus.
- 2** Drücken Sie die Taste [8▲▼] (RECORD EDIT), um das EDIT-Display aufzurufen.
- 3** Bearbeiten Sie den Eintrag nach Ihren Wünschen.



[A]	MUSIC	Bearbeitet den Song-Namen. Durch Drücken der Taste [A] wird das Einblendfenster zur Eingabe eines Song-Namens aufgerufen.
[B]	KEYWORD	Bearbeitet den Schlüsselbegriff (Keyword). Durch Drücken der Taste [B] wird das Einblendfenster zur Eingabe eines Suchworts aufgerufen.
[C]	STYLE/SONG/ AUDIO	Schaltet bei der STYLE-Aufnahme den Style um (Bedienfeldeinstellungen). Mit der Taste [C] rufen Sie die Anzeige für die Style-Auswahl auf. Drücken Sie nach der Auswahl des gewünschten Styles die [EXIT]-Taste, um zum Bearbeitungs-Display zurückzukehren. Bei SONG- oder AUDIO-Aufnahmen lässt sich dieses Feld nicht bearbeiten.
[D]	BEAT	Ändert den „Beat“ (das Taktmaß) des Eintrags für Suchzwecke. Bei SONG- oder AUDIO-Aufnahmen lässt sich dieses Feld nicht bearbeiten. HINWEIS Bedenken Sie, dass die hier vorgenommene Beat-Einstellung nur für die Suche im Music Finder gedacht ist; die Taktart im Style selbst wird dadurch nicht beeinflusst.
[E]	FAVORITE	Wählt aus, ob der bearbeitete Eintrag dem FAVORITE-Display hinzugefügt werden soll oder nicht.
[1▲▼]	TEMPO	Ändert das Tempo. Bei SONG- oder AUDIO-Aufnahmen lässt sich dieses Feld nicht ändern.
[2▲▼]	SECTION	Wählt die Section aus, die bei der Auswahl des Eintrags automatisch aufgerufen wird. Das ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie erreichen möchten, dass ein gewählter Style automatisch auf den Start mit einer Intro-Section eingerichtet wird. Bei SONG- oder AUDIO-Aufnahmen lässt sich dieses Feld nicht ändern.
[4▲▼]		
[5▲▼]/ [6▲▼]	GENRE	Wählt das gewünschte Musikgenre aus.
[7▲▼]	GENRE NAME	Erzeugt ein neues Musikgenre.
[I]	DELETE RECORD	Löscht den momentan ausgewählten Eintrag.

4 Speichern Sie Ihre Änderungen im Eintrag, wie nachfolgend beschrieben.

Neuen Eintrag erstellen

Drücken Sie die Taste [J] (NEW RECORD). Der Eintrag wird zum ALL-Display hinzugefügt. Wenn Sie den Eintrag in Schritt 3 als Favorit vorgesehen haben, wird er im ALL-Display wie auch im FAVORITE-Display hinzugefügt.

Bestehenden Eintrag überschreiben

Drücken Sie die Taste [8▲] (OK). Wenn Sie den Eintrag in Schritt 3 als Favorit vorgesehen haben, wird er in der FAVORITE-Anzeige hinzugefügt. Wenn Sie diesen Eintrag im FAVORITE-Style bearbeiten, wird er überschrieben.

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

Speichern eines Eintrags als einzelne Datei

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

1 Rufen Sie das Display für die Speicherung auf.

[MUSIC FINDER] → [7▲▼] FILES

2 Drücken Sie die TAB-Tasten [◀][▶], um den Speicherort auszuwählen (USER oder USB).

3 Drücken Sie die Taste [6▼] (SAVE), um die Datei zu speichern.

Alle Einträge werden zusammen in einer einzigen Datei gespeichert.

Aufrufen der unter USER oder USB gespeicherten Music-Finder-Einträge

1 Rufen Sie das Display für die Dateiauswahl auf.

[MUSIC FINDER] → [7▲▼] FILES

2 Wählen Sie mithilfe der TAB-Tasten [◀][▶] eine der Registerkarten USER oder USB aus.

3 Drücken Sie eine der Tasten [A] – [J], um die gewünschte Music-Finder-Datei auszuwählen.

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

[F]	REPLACE	Alle im Instrument vorhandenen Music-Finder-Einträge werden gelöscht und durch die Einträge der gewählten Datei ersetzt. ACHTUNG Wenn Sie „REPLACE“ auswählen, werden Ihre eigenen Aufnahmen automatisch aus dem internen Speicher gelöscht. Vergewissern Sie sich vorher, dass alle wichtigen Daten auch an einem anderen Ort gespeichert wurden.
[G]	APPEND	Die aufgerufenen Einträge werden zu den momentan im Instrument befindlichen Einträgen hinzugefügt.
[H]	CANCEL	Auswählen dieser Taste bricht den Vorgang ab (die ausgewählte Datei wird nicht abgerufen).

Registration Memory

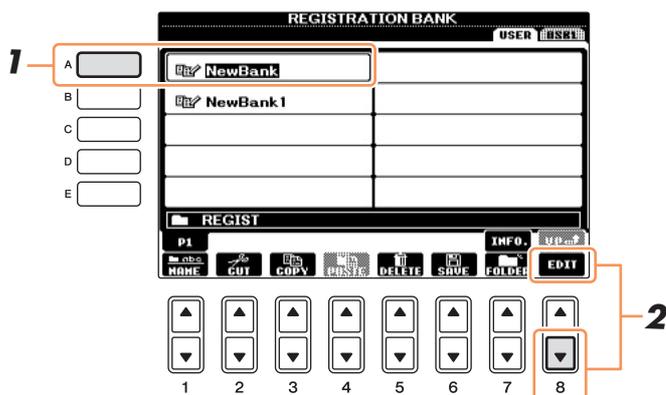
– Speichern und Abrufen eigener Bedienfeldeinstellungen –

Inhalt

Löschen oder Umbenennen der Registrierung	65
Überprüfen der Informationen im Registration Memory	66
Abruf bestimmter Elemente deaktivieren (Freeze)	67
Abruf der Registrierungsspeicher-Nummern in einer Reihenfolge (Registration Sequence) ...	68
• Ablesen/Bestätigen der Registration-Sequence-Einstellung im Main-Display	70
• Speichern der Einstellungen für die Registrierungssequenz	70

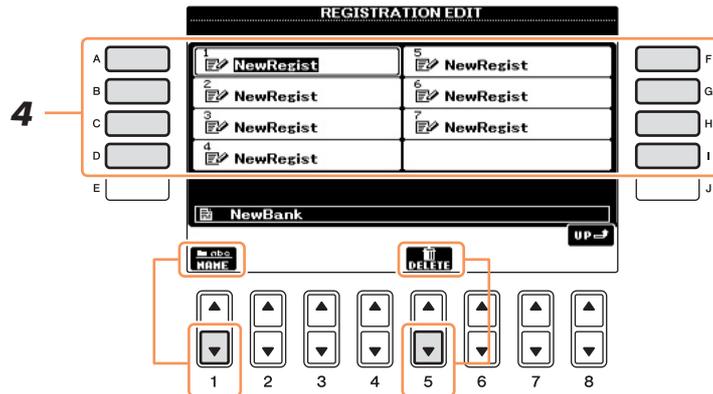
Löschen oder Umbenennen der Registrierung

- 1 Drücken Sie gleichzeitig die REGIST-BANK-Tasten [+] / [-], um das REGISTRATION-BANK-Auswahldisplay aufzurufen, und wählen Sie dann die Registration-Memory-Bank mit der Registrierung aus, die Sie löschen oder umbenennen möchten.



- 2 Drücken Sie die Taste [8▼] (EDIT), um das Display REGISTRATION EDIT aufzurufen. Die Registrierungen der ausgewählten Bank werden angezeigt.

- 3** Um die Registrierung zu löschen, drücken Sie die Taste [5▼] (DELETE); um sie umzubenennen, drücken Sie die Taste [1▼] (NAME).



- 4** Wählen Sie eine Registrierung, die Sie löschen oder umbenennen möchten, indem Sie eine der Tasten [A] – [D] und [F] – [I] drücken.

Die nachfolgenden Vorgänge entsprechen grundsätzlich denen des Umbenennens oder Löschs von Dateien, wie beschrieben im Kapitel 5 der Bedienungsanleitung.

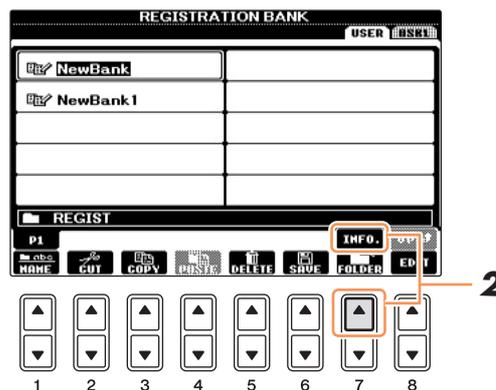
Überprüfen der Informationen im Registration Memory

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

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

HINWEIS Das Information-Display der momentan ausgewählten Registration-Memory-Bank können Sie sofort aufrufen, indem Sie die [DIRECT ACCESS]-Taste und danach die entsprechende REGISTRATION-MEMORY-Taste [1] – [8] drücken.

- 2** Drücken Sie die Taste [7▲] (INFO.), um das Information-Display aufzurufen.



Mit den TAB-Tasten [◀][▶] können Sie zwischen den beiden Seiten des Information-Displays umschalten: Informationen für die REGISTRATION-MEMORY-Tasten [1] – [4] sowie [5] – [8].

- 3** Drücken Sie die [F]-Taste (CLOSE), um das Information-Display zu schließen.

HINWEIS Wenn einer der Voice-Parts ausgeschaltet ist, werden die Part-Namen der Voices der entsprechenden Parts in Grau angezeigt.

Abruf bestimmter Elemente deaktivieren (Freeze)

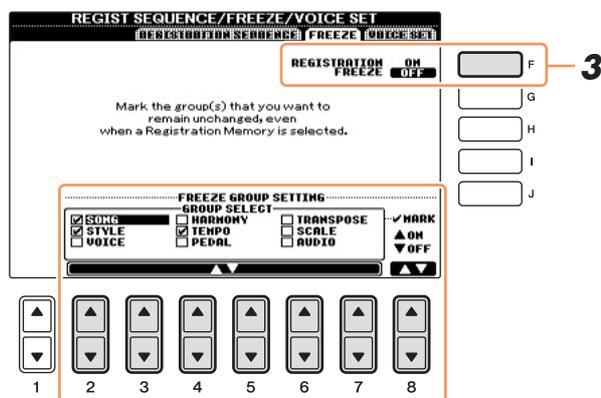
Das Registration Memory erlaubt den Aufruf sämtlicher Bedienfeldeinstellungen über einen einfachen Tastendruck. Es kann jedoch Augenblicke geben, in denen Sie bestimmte Einstellungen beibehalten möchten, selbst wenn Sie zu den im Registration Memory gespeicherten Einstellungen wechseln. So möchten Sie vielleicht die Voice- oder Effekteinstellungen wechseln, aber denselben Begleit-Style beibehalten. Für diese Fälle ist die Freeze-Funktion gedacht. Mit ihr können Sie die Einstellungen bestimmter Parametergruppen beibehalten und unverändert lassen, auch wenn Sie andere Registration-Memory-Tasten aktivieren.

1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

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

2 Legen Sie die Elemente für „Freeze“ fest.

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



3 Drücken Sie die Taste [F] (REGISTRATION FREEZE), um die Freeze-Funktion einzuschalten.

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

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

So praktisch die Registration-Memory-Tasten auch sind, in bestimmten Situationen möchten Sie, während Sie spielen, schnell zwischen Einstellungen wechseln, ohne die Hände von der Tastatur nehmen zu müssen. Mit der praktischen Funktion „Registration Sequence“ können Sie die acht Setups in einer beliebigen festgelegten Reihenfolge aufrufen, indem Sie während des Spielens einfach die TAB-Tasten [◀][▶] oder das Pedal betätigen.

1 Drücken Sie gleichzeitig die REGIST-BANK-Tasten [+] und [-], um das REGISTRATION-BANK-Auswahldisplay aufzurufen, und wählen Sie dann die gewünschte Registration-Memory-Bank aus, um eine Sequenz (Folge) zu programmieren.

2 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

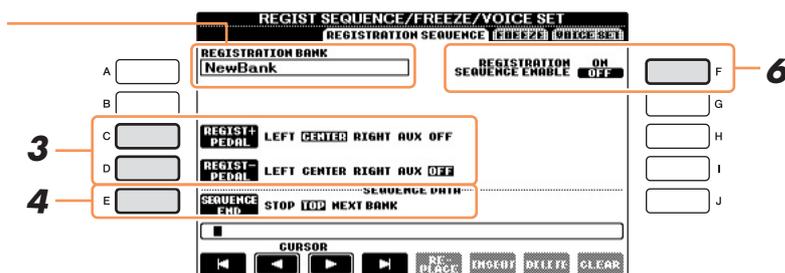
[FUNCTION] → [E] REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET → TAB [◀][▶] REGISTRATION SEQUENCE

3 Wenn Sie vorhaben, für den Wechsel zwischen den einzelnen Registration-Memory-Einstellungen ein Pedal zu benutzen, legen Sie hier fest, wie das Pedal verwendet werden soll, nämlich um vorwärts oder rückwärts durch die Sequenz zu schalten.

Mit Taste [C] (REGIST+ PEDAL) legen Sie fest, dass Sie mit dem Pedal vorwärts durch die Sequenz schalten möchten.

Mit Taste [D] (REGIST- PEDAL) legen Sie fest, dass Sie mit dem Pedal rückwärts durch die Sequenz schalten möchten.

Zeigt den Namen der momentan ausgewählten Registrierungsspeicher-Bank an.



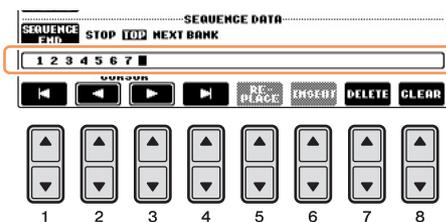
HINWEIS Wenn Sie die Funktion in diesem Display einem Pedal zuweisen, wird eine gegebenenfalls im PEDAL-Display (Seite 78) zugewiesene andere Funktion ungültig.

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

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

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

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



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

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

6 Drücken Sie die Taste [F], um die Funktion „Registration Sequence“ einzuschalten.

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

Ablezen/Bestätigen der Registration-Sequence-Einstellung im Main-Display

Im MAIN-Display können Sie sich vergewissern, ob die Registration-Memory-Nummern in der auf den [Seiten 68 – 69](#) programmierten Reihenfolge aufgerufen werden.



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

Um die Registration-Memory-Nummern zu verschieben, verwenden Sie die TAB-Tasten [◀][▶] bei angezeigtem Main-Display. Wenn in Schritt 3 auf [Seite 68](#) der Pedalbetrieb eingerichtet worden ist, können Sie mit dem Pedal die Registration-Memory-Nummern der Reihe nach abrufen.

Zur Rückkehr zur ersten Sequenz drücken Sie bei angezeigtem Main-Display beide TAB-Tasten [◀][▶] gleichzeitig. Hierdurch wird die momentan ausgewählte Sequenznummer deaktiviert (die Anzeige im Feld oben rechts erlischt). Die erste Sequenz wird durch Drücken einer der TAB-Tasten [◀][▶] oder durch Betätigen des Pedals ausgewählt.

HINWEIS Das Pedal kann unabhängig vom derzeit aufgerufenen Display für die Registrierungssequenz benutzt werden (mit Ausnahme des Displays aus Schritt 3 auf [Seite 68](#)).

Speichern der Einstellungen für die Registrierungssequenz

Die Einstellungen für die Reihenfolge der Sequenz sowie deren Verhalten, wenn das Ende (SEQUENCE END) erreicht wird, sind Teil der Registration-Memory-Bank-Datei. Um die neu programmierte Registrierungssequenz zu speichern, speichern Sie die aktuelle Registration-Memory-Bank-Datei erneut ab.

ACHTUNG

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

- 1** Drücken Sie gleichzeitig die REGIST-BANK-Tasten [+] und [-], um das REGISTRATION-BANK-Auswahl-Display aufzurufen.
- 2** Drücken Sie die Taste [6▼] (SAVE), um die Bank-Datei zu speichern.

Mischpult (Mixing Console)

– Bearbeiten von Lautstärke und Klangbalance –

Inhalt

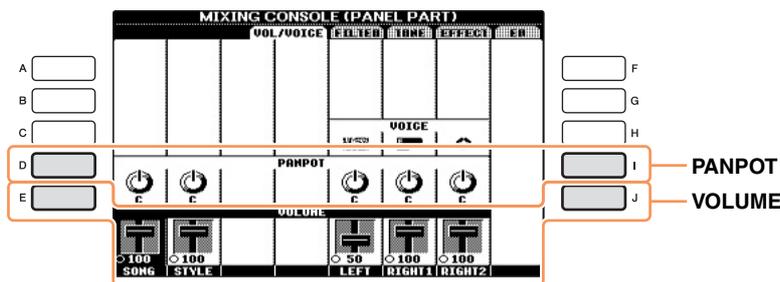
Bearbeiten der VOL/VOICE-Parameter	71
• Einstellen von Panorama/Lautstärke für jeden Part	71
• Umschalten der Voice jedes Parts	72
Bearbeiten der FILTER-Parameter	73
Bearbeiten der TUNE-Parameter	73
Bearbeiten der EFFECT-Parameter	74
• Auswählen eines Effektyps für jeden Block	74
• Erstellen eines eigenen Effekts	75
Bearbeiten der EQ-Parameter	76
• Ausgewählten Master EQ bearbeiten und speichern	77

Das MIXING-CONSOLE-Display, aufzurufen mit der Taste [MIXING CONSOLE], besteht aus fünf Seiten mit Parametern. Verwenden Sie die TAB-Tasten [◀][▶], um die gewünschte Seite aufzurufen, und stellen Sie dann die Werte der Parameter für die einzelnen Parts ein, um die Klangbalance einzustellen und den gewünschten Sound zu erzielen. Beachten Sie, dass der Speichervorgang für Ihre Einstellungen je nach Part verschieden ist. Anweisungen hierzu finden Sie in der Bedienungsanleitung.

Bearbeiten der VOL/VOICE-Parameter

Einstellen von Panorama/Lautstärke für jeden Part

- 1 Drücken Sie die Taste [D] (oder [I]) zur Auswahl des PANPOT-Parameters oder drücken Sie [E] (oder [J]) zur Auswahl des VOLUME-Parameters.



- 2 Drücken Sie die Tasten [1▲▼] – [8▲▼], um Panorama/Lautstärke für den gewünschten Part einzustellen.

HINWEIS Wenn das Display für SONG-Kanäle 1–8 oder für SONG-Kanäle 9–16 angezeigt wird, können Sie mit der Taste [A] (PART) zwischen diesen beiden Gruppen umschalten.

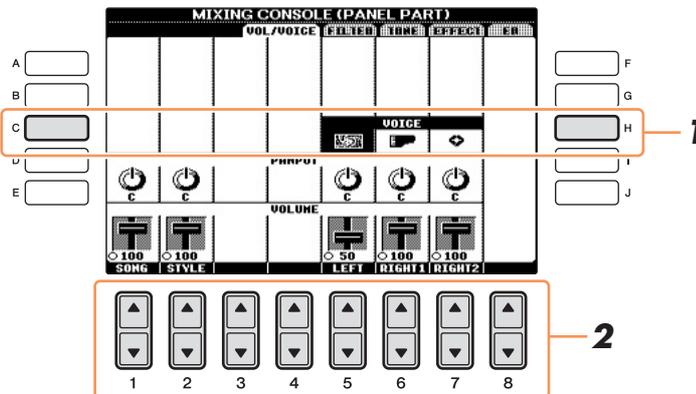
- 3 Speichern Sie Ihre Einstellungen.

Lesen Sie hierzu Kapitel 9 der Bedienungsanleitung.

Umschalten der Voice jedes Parts

Sie können die Voice jedes Tastatur-Parts, Style-Kanals oder Song-Kanals umschalten.

1 Drücken Sie die Taste [C] (oder [H]), um den Parameter VOICE auszuwählen.



2 Drücken Sie eine der Tasten [1▲▼] – [8▲▼], um den gewünschten Part auszuwählen.

Es erscheint die Anzeige für die Voice-Auswahl.

3 Wählen Sie eine Voice aus.

Drücken Sie eine der Auswahltasten für die Voice-Kategorie auf dem Bedienfeld, und wählen Sie dann mit den Tasten [A] – [J] eine Voice aus.

HINWEIS Wenn das Display für SONG-Kanäle 1–8 oder für SONG-Kanäle 9–16 angezeigt wird, können Sie mit der Taste [A] (PART) zwischen diesen beiden Gruppen umschalten.

HINWEIS Einige Voices (wie z. B. Organ Flutes) lassen sich für Style-Kanäle nicht auswählen.

HINWEIS Dem Kanal RHY2 im STYLE-PART-Display kann nur den Drum-Kit-Voices und den SFX-Kit-Voices zugewiesen werden.

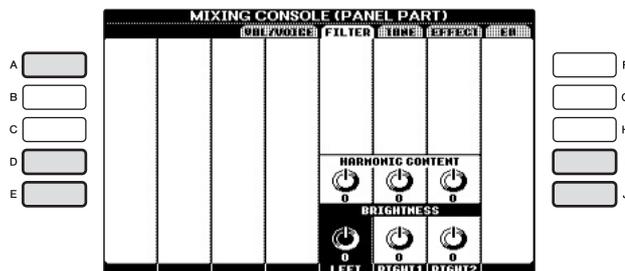
HINWEIS Bei der Wiedergabe von GM-Song-Daten kann Kanal 10 nur für eine Drum-Kit-Voice verwendet werden.

4 Drücken Sie die Taste [EXIT], um in das MIXING-CONSOLE-Display zurückzukehren.

5 Speichern Sie Ihre Einstellungen.

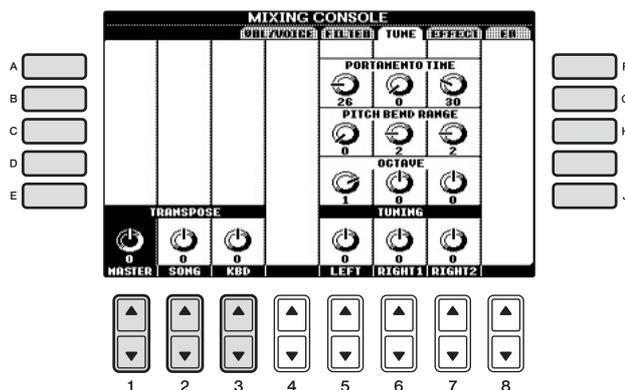
Lesen Sie hierzu Kapitel 9 der Bedienungsanleitung.

Bearbeiten der FILTER-Parameter



[A]	PART	Wird nur angezeigt, wenn für den Part SONG CH 1-8 oder SONG CH 9-16 ausgewählt ist. Wechselt zwischen den beiden Kanal-Displays: SONG CH 1-8 und SONG CH 9-16. Näheres finden Sie in Kapitel 9 der Bedienungsanleitung.
[D]/[I]	HARMONIC CONTENT	(Obertongehalt) Ermöglicht die Einstellung des Resonanzeffekts (Seite 13) für jeden Part.
[E]/[J]	BRIGHTNESS	Legt für jeden Part die Helligkeit des Klangs durch die Einstellung der Cutoff-Frequenz (Grenzfrequenz) fest (Seite 13).

Bearbeiten der TUNE-Parameter



[A]/[B]/ [F]/[G]	PORTAMENTO TIME	Die Portamento-Funktion erzeugt einen gleitenden Tonhöhenwechsel zwischen zwei auf der Tastatur gespielten Noten. Die Portamento-Zeit legt die Dauer des Tonhöhenübergangs fest. Höhere Werte erzeugen einen längeren Übergang von einem Ton zum nächsten. Bei einem Wert von „0“ wird kein Effekt erzeugt. Dieser Parameter ist verfügbar, wenn der ausgewählte Tastatur-Part auf „Mono“ eingestellt ist.
[C]/[H]	PITCH BEND RANGE	Legt für die einzelnen Tastatur-Parts den PITCH-BEND-Bereich fest (wenn dieser Funktion ein Pedal zugewiesen ist; Seite 78). Der Wertebereich ist „0“ bis „12“, wobei jeder Schritt einem Halbton entspricht.
[D]/[I]	OCTAVE	Legt für jeden Tastatur-Part den Umfang der Tonhöhenänderung in Oktaven über zwei Oktaven nach oben oder unten fest.
[E]/[J]	TUNING	Legt die Tonhöhe jedes Tastatur-Parts fest.
[1▲▼]– [3▲▼]	TRANSCOPE	Hier können Sie die Transposition für das gesamte Instrument (MASTER), die Song-Wiedergabe (SONG) oder für die Tastatur (KBD) einstellen.

Bearbeiten der EFFECT-Parameter

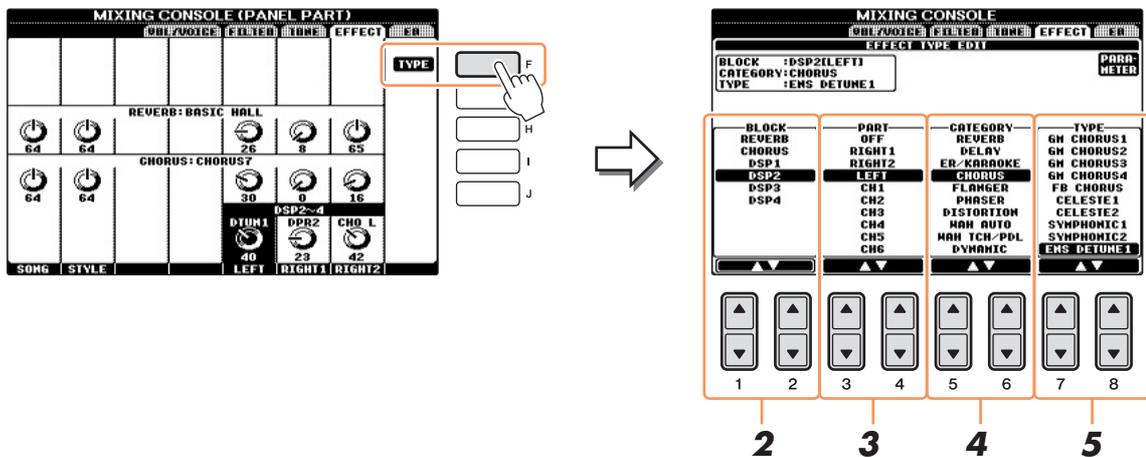
Dieses Instrument ist mit einem Effektsystem mit sechs getrennten Blöcken (Reverb, Chorus und DSP1-4) ausgestattet. Unabhängig für jeden Block können Sie den gewünschten Effekttyp auswählen. Die Effekte werden je nach Block unabhängig für jeden Part oder global auf den Gesamtklang angewendet: Die Effekte der Blöcke Reverb und Chorus werden auf alle Parts angewendet, die dem Mischpult zugeführt werden, DSP1 wird nur auf die Klänge des Styles und des Songs (oder je nach Einstellung auf einen bestimmten Part des Styles oder Songs) angewendet, und DSP2-4 werden auf einzelne Tastatur-Parts und Song-Parts angewendet. Mit diesen Anweisungen können Sie verschiedene Effekte für Blöcke und Parts einstellen, um den Sound wie gewünscht zu verbessern.

Auswählen eines Effekttyps für jeden Block

HINWEIS Wenn das Display für SONG-Kanäle 1–8 oder für SONG-Kanäle 9–16 angezeigt wird, können Sie mit der Taste [A] (PART) zwischen diesen beiden Gruppen umschalten.

1 Drücken Sie die Taste [F] (TYPE), um die Seite EFFECT des Mixing-Console-Displays aufzurufen.

Das Display zur Auswahl eines Effekttyps wird aufgerufen.



2 Verwenden Sie die Tasten [1▲▼]/[2▲▼], um den Effekt-BLOCK auszuwählen.

Effekt-block	Parts, auf die Effekte angewendet werden können	Effekteigenschaften
REVERB	Alle Parts	Reproduziert die warme Atmosphäre beim Spiel in einer Konzerthalle oder in einem Jazzclub.
CHORUS	Alle Parts	Erzeugt einen vollen, „fetten“ Sound, so als ob mehrere Instrumente simultan gespielt werden. Zusätzlich können Effekte anderen Typs (z. B. Reverb, Delay usw.) in diesem Effekttblock ausgewählt werden.
DSP1	STYLE PART, SONG CHANNEL 1-16	Dieser Effekt wird nur auf Style-/Song-Parts angewendet. Wenn der in Schritt 3 unter „Erstellen eines eigenen Effekts“ (auf Seite 75) ausgewählte Parameter „Connection“ auf „System“ eingestellt wird, wird der DSP1-Effekt auf den gesamten Style und den Song angewendet. Wenn er auf „Insertion“ eingestellt wird, wird der Effekt DSP1 auf einen bestimmten Kanal des Styles oder Songs angewendet.
DSP2-4	RIGHT 1, RIGHT 2, LEFT, SONG CHANNEL 1-16	Für jeden der Effekte DSP2-4 können Sie einen der links aufgeführten Parts oder Kanäle auswählen. Wenn Sie z. B. bei DSP2 „RIGHT2“ auswählen, wird der Effekt DSP2 nur auf den Part Right 2 angewendet. Beachten Sie, dass bei Auswahl eines Songs oder Styles, der die Blöcke DSP2-4 verwendet, die Part-Zuweisung dieser drei Blöcke je nach den Daten automatisch wechselt (mit Vorrang für die zuletzt getroffene Wahl).

➤ NÄCHSTE SEITE

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

Beachten Sie, dass kein Part ausgewählt werden kann, wenn „REVERB“ oder „CHORUS“ ausgewählt ist oder wenn der CONNECTION-Parameter von „DSP1“ auf „System“ eingestellt ist (in Schritt 3 unter „Erstellen eines eigenen Effekts“; s. u.). Dies liegt daran, dass nur einer dieser Effekttypen ausgewählt werden kann, um auf alle Parts gemeinsam angewendet zu werden.

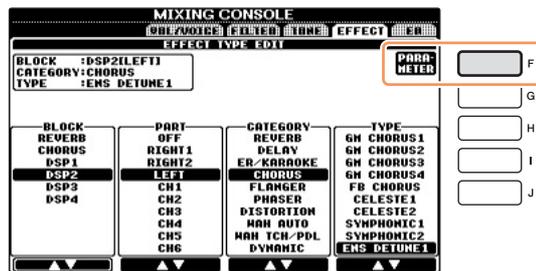
4 Wählen Sie mit den Tasten [5▲▼]/[6▲▼] die Effektkategorie (CATEGORY) aus.

5 Wählen Sie mit den Tasten [7▲▼]/[8▲▼] den Effekttyp (TYPE) aus.

Wenn Sie die Effektparameter bearbeiten möchten, folgen Sie den Anweisungen des nächsten Abschnitts.

Erstellen eines eigenen Effekts

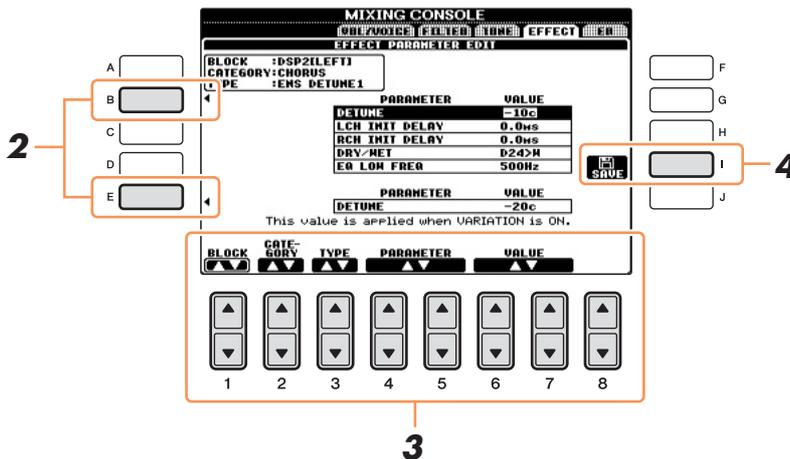
1 Nachdem Sie einen Effektblock und Effekttyp ausgewählt haben, drücken Sie die Taste [F], um das Display für die Bearbeitung der Effektparameter aufzurufen.



2 Wenn Sie einen der Effektblöcke DSP2-4 ausgewählt haben:

Sie können sowohl die üblichen Parameter als auch den praktischen Variation-Parameter bearbeiten. Bewegen Sie den Cursor mit der Taste [E] zum Variation-Parameter, und ändern Sie den Wert mit den Tasten [6▲▼]/[7▲▼]. (Dieser Parameter ist nur wirksam, wenn DSP VARIATION eingeschaltet ist.) Bewegen Sie den Cursor auf die anderen Parameter und drücken Sie die Taste [B].

HINWEIS Der Variation-Parameter kann mit der Taste [VOICE EFFECT] → [5▲▼] (DSP VARIATION) ein-/ausgeschaltet werden. Dadurch können Sie den Sound des Effekts sofort und drastisch verändern.



3 Wählen Sie mit den Tasten [4▲▼]/[5▲▼] den Parameter aus, den Sie bearbeiten möchten, und stellen Sie dann mit den Tasten [6▲▼]/[7▲▼] den gewünschten Wert ein.

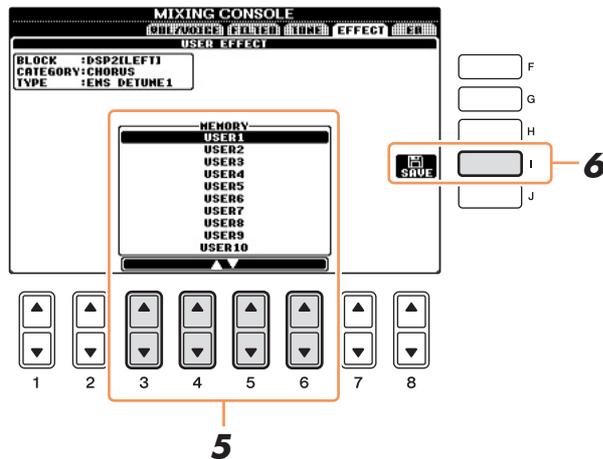
Wenn Sie den REVERB-, CHORUS- oder DSP1-Effektblock ausgewählt haben, können Sie den Effect-Return-Pegel mit der Taste [8▲▼] einstellen.

Um wieder den Effektblock, die Kategorie und den Typ auszuwählen, verwenden Sie die Tasten [1▲▼] – [3▲▼]. Die neu ausgewählte Effektkonfiguration wird in dem Feld oben links im Display angezeigt.

HINWEIS Beachten Sie, dass in einigen Fällen Geräusche auftreten können, wenn Sie die Effektparameter ändern, während Sie auf dem Instrument spielen.



- 4** Drücken Sie die Taste [I] (SAVE), um das Display zum Speichern Ihres eigenen Effekts aufzurufen.



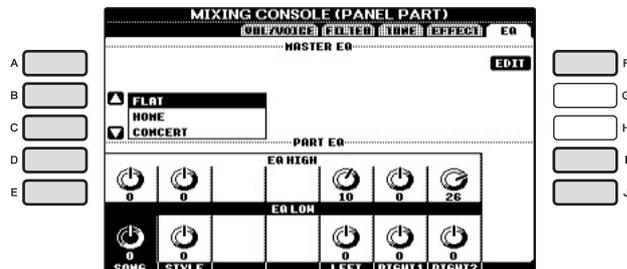
- 5** Verwenden Sie die Tasten [3 ▲▼] – [6 ▲▼], um den Speicherpfad für den Effekt auszuwählen.

Wie viele Effekte maximal gespeichert werden können, hängt vom Effekblock ab.

- 6** Drücken Sie die Taste [I] (SAVE), um den Effekt zu speichern.

Wenn Sie den gespeicherten Effekt aufrufen möchten, gehen Sie bitte genauso vor wie in Schritten 4 – 5 unter „Auswählen eines Effektyps für jeden Block“.

Bearbeiten der EQ-Parameter

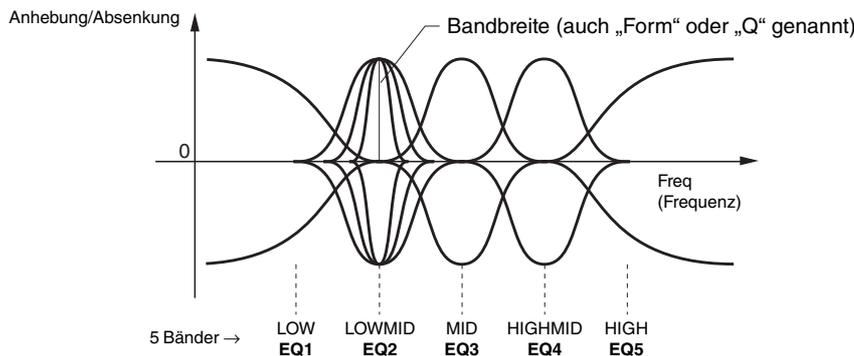


[A]	PART	Wird nur angezeigt, wenn für den Part SONG CH 1-8 oder SONG CH 9-16 ausgewählt ist. Wechselt zwischen den beiden Kanal-Displays: SONG CH 1-8 und SONG CH 9-16. Näheres finden Sie in Kapitel 9 der Bedienungsanleitung.
[B]/[C]	TYPE	Wählt den gewünschten Master-EQ-Typ aus. Diese Einstellung beeinflusst den Gesamtklang des Instruments.
[F]	EDIT	Zur Einstellung des Master EQ. Siehe Seite 77 .
[D]/[I]	EQ HIGH	Hebt das Höhenband des EQs für jeden Part an oder senkt es ab.
[E]/[J]	EQ LOW	Hebt das Tiefenband des EQs für jeden Part an oder senkt es ab.

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



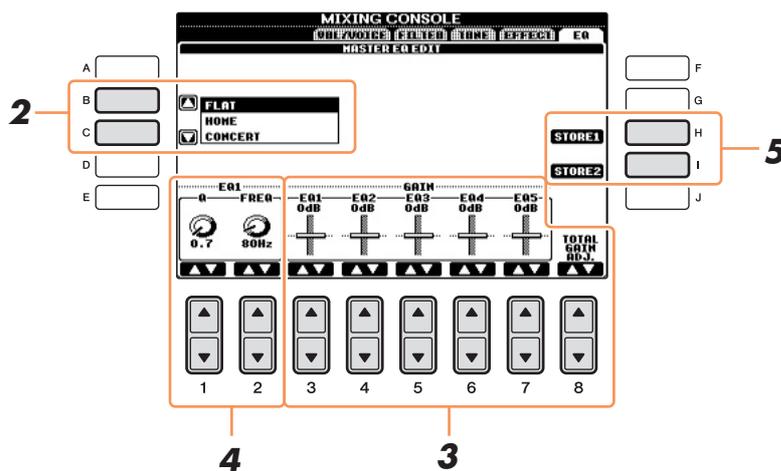
Das Instrument besitzt einen hochwertigen digitalen 5-Band-EQ. Diese Funktion gibt Ihnen eine zusätzliche Möglichkeit der Effektbearbeitung und Tonsteuerung der Klangausgabe Ihres Instruments. Im EQ-Display können Sie eine der fünf EQ-Voreinstellungen aufrufen. Darüber hinaus können Sie durch die Einstellung der Frequenzbänder Ihre eigenen EQ-Einstellungen erstellen und diese dann als einen von zwei „User-Master-EQ“-Typen speichern.



Ausgewählten Master EQ bearbeiten und speichern

Der Master Equalizer ist eine Klangregelung, die auf das Gesamtsignal (außer Audio) angewendet wird, das vom Effektblock an die Lautsprecher oder die Kopfhörer geschickt wird.

- 1 Drücken Sie die Taste [F] (EDIT), um die Seite EQ des Mixing-Console-Displays aufzurufen.**
Es erscheint das MASTER-EQ-EDIT-Display.



- 2 Wählen Sie mithilfe der Tasten [B]/[C] einen voreingestellten EQ-Typ aus.**
Die eingestellten Parameter des ausgewählten EQ-Typs werden automatisch unten im Display angezeigt.
- 3 Verwenden Sie die Tasten [3▲▼] – [7▲▼], um die fünf Bänder einzeln anzuheben oder abzusenken.**
Verwenden Sie die Taste [8▲▼], um alle fünf Bänder gleichzeitig zu verstärken oder zu dämpfen.
- 4 Stellen Sie Q (Bandbreite) und FREQ (Mittenfrequenz) des in Schritt 3 ausgewählten Bands ein.**
Zum Einstellen der Bandbreite verwenden Sie die Tasten [1▲▼]. Je höher der Wert für Q, desto schmaler ist die Bandbreite.
Zur Einstellung von FREQ (Arbeitsfrequenz) verwenden Sie die Tasten [2▲▼]. Der verfügbare FREQ-Bereich ist für jedes Band verschieden.
- 5 Drücken Sie die Taste [H] oder [I] (STORE 1 oder 2), um den bearbeiteten EQ-Typ zu speichern.**
Sie können bis zu zwei EQ-Typen erstellen und speichern. Der gespeicherte EQ lässt sich im EQ-Tab-Display mit den Tasten [B]/[C] abrufen.

Anschlüsse

– Einsatz des Instruments zusammen mit anderen Geräten –

Inhalt

Einstellungen für Fußschalter/Pedale/Fußregler	78
• Zuweisen bestimmter Funktionen zu jedem Fußpedal	78
MIDI-Einstellungen	82
• MIDI-Einstellungen	84
• Einstellungen für das Senden von MIDI-Daten	85
• Einstellungen für den Empfang von MIDI-Daten	86
• Einstellung des Akkordgrundtons für die Style-Wiedergabe über MIDI-Empfang	87
• Einstellung des Akkordtyps für die Style-Wiedergabe über MIDI-Empfang	87

Einstellungen für Fußschalter/Pedale/Fußregler

Zuweisen bestimmter Funktionen zu jedem Fußpedal

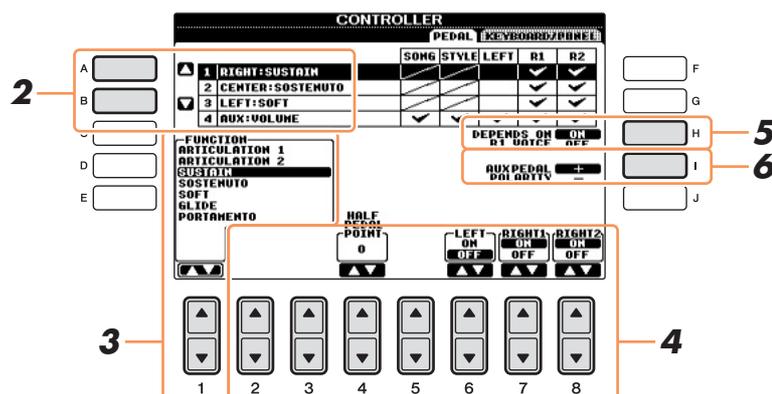
Nicht nur dem Fußschalter und dem Fußregler, sondern auch den drei am Instrument installierten Klavierpedalen (Rechts, Mitte und Links) können Sie hier verschiedene Funktionen zuweisen. Die folgenden Erläuterungen behandeln die jeweiligen Bedienschritte und zuweisbaren Funktionen (Parameter).

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

1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

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

2 Wählen Sie mit der Taste [A]/[B] eines der drei Klavierpedale oder das an die Buchse AUX angeschlossene Pedal aus, dem Sie die Funktion zuweisen möchten.



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

Informationen über die verfügbaren Parameter finden Sie auf [Seiten 79 – 81](#).

HINWEIS Sie können den Pedalen auch andere Funktionen zuweisen – Punch In/Out bei der Song-Aufnahme ([Seite 52](#)) und Registrierungssequenz ([Seite 68](#)). Wenn Sie dem Pedal mehrere Funktionen zuweisen, ist die Priorität die folgende: Punch In/Out bei der Song-Aufnahme → Programmabfolge (Registration Sequence) → hier zugewiesene Funktionen.



NÄCHSTE SEITE

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

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

5 Wenn Sie in Schritt 2 das linke oder mittlere Pedal ausgewählt haben, drücken Sie die Taste [H] (DEPEND ON R1 VOICE), um diesen Parameter zu deaktivieren (auf OFF zu schalten).

Mit dieser Einstellung wird die Pedalfunktion gesperrt, sodass sie nicht automatisch umgeschaltet wird, wenn Sie die Voice RIGHT 1 ändern.

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

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

■ Zuweisbare Pedalfunktionen

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

ARTICULATION	Wenn Sie eine Super-Articulation-Voice mit einem dem Pedal/Fußschalter zugewiesenen Effekt verwenden, können Sie den Effekt durch Betätigen des Pedals/Fußschalters aktivieren. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten.
VOLUME*	(Lautstärke) Ermöglicht die Verwendung eines Fußreglers zur Lautstärkeregelung. Diese Funktion ist nur für das an die Instrumentenbuchse AUX PEDAL angeschlossene Pedal verfügbar.
SUSTAIN	(Aushalten) Ermöglicht die Verwendung eines Pedals zur Sustain-Steuerung. Wenn Sie das Pedal betätigen und gedrückt halten, werden alle auf der Tastatur gespielten Noten länger gehalten. Durch Loslassen des Pedals werden die gehaltenen Noten sofort unterbrochen (gedämpft). Wenn Sie das rechte Pedal oder einen angeschlossenen Fußregler verwenden, können Sie mit dem Parameter „HALF PEDAL POINT“ angeben, wie weit Sie das Pedal durchdrücken müssen, bis der Dämpfungseffekt Wirkung zeigt.
SOSTENUTO	Ermöglicht die Verwendung eines Pedals zur Steuerung des Sostenuto-Effekts. Wenn Sie eine Note oder einen Akkord auf dem Instrument spielen, und Sie drücken das Sostenuto-Pedal, während die Note noch gespielt wird, dann wird die Note so lange ausgehalten, wie das Pedal gedrückt wird. Alle nachfolgenden Noten werden hingegen nicht ausgehalten. Auf diese Weise können Sie beispielsweise einen Akkord halten und gleichzeitig andere Noten staccato spielen. HINWEIS Diese Funktion betrifft keine der Organ-Flutes-Voices und nur einige der Super-Articulation-Voices, auch wenn sie den Pedalen zugewiesen wurde.
SOFT	(Leise) Ermöglicht die Verwendung eines Pedals zur Steuerung des Leisepedal-Effekts. Durch Drücken dieses Pedals wird die Lautstärke der von Ihnen gespielten Noten verringert, und der Klang wird weicher. Diese Funktion beeinflusst nur bestimmte, dafür geeignete Voices. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten. Wenn Sie das rechte Pedal oder einen angeschlossenen Fußregler verwenden, können Sie mit dem Parameter „HALF PEDAL POINT“ angeben, wie weit Sie das Pedal durchdrücken müssen, bis der Leiseeffekt Wirkung zeigt.

GLIDE	<p>(Gleiten) Wenn das Pedal gedrückt wird, ändert sich die Tonhöhe. Sobald das Pedal losgelassen wird, kehrt die Wiedergabe zur normalen Tonhöhe zurück. In diesem Display können die folgenden Parameter für diese Funktion festgelegt werden.</p> <p>UP/DOWN Legt fest, ob die Tonhöhe nach oben (UP) oder unten (DOWN) verschoben wird.</p> <p>RANGE Bestimmt den Bereich der Tonhöhenänderung in Halbtonschritten.</p> <p>ON SPEED Legt die Geschwindigkeit der Tonhöhenänderung nach Betätigung des Pedals fest.</p> <p>OFF SPEED Legt die Geschwindigkeit der Tonhöhenänderung nach Loslassen des Pedals fest.</p> <p>LEFT, RIGHT 1, 2 Schaltet diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein oder aus.</p>
PORTAMENTO	<p>Bei Betätigung des Pedals kann der Portamento-Effekt (ein gleitender Übergang zwischen Noten) erzeugt werden. Der Portamento-Effekt wird erzeugt, wenn die Noten legato gespielt werden (d.h. wenn eine Note gespielt wird, während die vorhergehende Note noch eben gehalten wird). Die Portamento-Zeit kann auch vom Mixing-Console-Display aus (Seite 73) eingestellt werden. Bestimmte Natural-Voices, die mit dieser Funktion nicht richtig klingen würden, werden von dieser Funktion nicht beeinflusst.</p> <p>HINWEIS Diese Funktion betrifft keine der Organ-Flutes-Voices, Super-Articulation-Voices und nur einige der Super-Articulation-Voices, auch wenn sie den Pedalen zugewiesen wurde.</p>
PITCHBEND*	<p>(Tonhöhenbeugung) Ermöglicht Ihnen, mit Hilfe des Pedals die Tonhöhe der Noten nach oben oder unten zu verschieben. Diese Funktion kann dem rechten Pedal oder einem angeschlossenen Fußregler zugewiesen werden. In diesem Display können die folgenden Parameter für diese Funktion festgelegt werden.</p> <p>UP/DOWN Legt fest, ob die Tonhöhe nach oben (UP) oder unten (DOWN) verschoben wird.</p> <p>RANGE Bestimmt den Bereich der Tonhöhenänderung in Halbtonschritten.</p> <p>LEFT, RIGHT 1, 2 Schaltet diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein oder aus.</p>
MODULATION*	<p>Wendet auf die auf der Tastatur gespielten Noten einen Vibrato-Effekt an. Darüber hinaus können auf die S.-Articulation-Voice verschiedene Effekte angewendet werden. Die Intensität des Effekts nimmt zu, wenn der Fußregler betätigt wird. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten.</p>
DSP VARIATION	<p>Schaltet DSP VARIATION für den Voice-Effekt ein und aus.</p>
VIBE ROTOR ON/OFF	<p>Schaltet den Parameter VIBRATE SW ein und aus, wenn der Effekttyp VIBE VIBRATE ausgewählt ist.</p>
HARMONY/ECHO	<p>Schaltet den Voice-Effekt HARMONY/ECHO ein und aus.</p>
SCORE PAGE +/-	<p>Wenn der Song angehalten wurde, können Sie zur nächsten/vorherigen Seite der Notendarstellung wechseln (jeweils eine Seite zur Zeit).</p>
LYRICS PAGE +/-	<p>Wenn der Song angehalten wurde, können Sie hiermit zur jeweils nächsten oder vorherigen Seite der Liedtextdarstellung wechseln.</p>
SONG PLAY/PAUSE	<p>Identisch mit der SONG-Taste [PLAY/PAUSE].</p>
STYLE START/STOP	<p>Identisch mit der STYLE-Taste [START/STOP].</p>



NÄCHSTE SEITE

TAP TEMPO	Identisch mit der Taste [TAP TEMPO].
SYNCHRO START	Identisch mit der Taste [SYNC. START].
SYNCHRO STOP	Identisch mit der Taste [SYNC STOP].
INTRO 1–3	Identisch mit den INTRO-Tasten [I]–[III].
MAIN A–D	Identisch mit den MAIN-VARIATION-Tasten [A]–[D].
FILL DOWN	Ein Fill-In (Füllmuster) wird gespielt, auf das automatisch die Main-Section der Taste unmittelbar links davon folgt.
FILL SELF	Es wird ein Fill-In gespielt.
FILL BREAK	Es wird ein „Break“ gespielt.
FILL UP	Ein Fill-In wird gespielt, auf das automatisch die Main-Section der Taste unmittelbar rechts davon folgt.
ENDING1–3	Entspricht den ENDING/rit.-Tasten [I]–[III].
FADE IN/OUT	Schaltet die Fade-In-/Fade-Out-Funktion ein und aus.
FINGERD/FING ON BASS	Das Pedal wechselt zwischen den Modi „Fingered“ und „On Bass“ (Seite 18).
BASS HOLD	(Bass halten) Solange das Pedal gedrückt wird, wird die Bassnote des Begleit-Styles gehalten, auch wenn während der Style-Wiedergabe der Akkord gewechselt wird. Wenn die Erkennungsmethode auf AI FULL KEYBOARD eingestellt ist, hat diese Funktion keine Auswirkung.
PERCUSSION	Das Pedal spielt ein Percussion-Instrument, das mit den Tasten [4▲▼] – [8▲▼] ausgewählt wurde. Sie können das gewünschte Percussion-Instrument mit der Tastatur auswählen. HINWEIS Wenn Sie das Percussion-Instrument mit einer Klaviertaste auswählen, bestimmt die dabei angewendete Velocity, den Velocity-Wert für das Percussion-Instrument.
RIGHT 1 ON/OFF	Identisch mit der PART-ON/OFF-Taste [RIGHT 1].
RIGHT 2 ON/OFF	Identisch mit der PART-ON/OFF-Taste [RIGHT 2].
LEFT ON/OFF	Identisch mit der PART-ON/OFF-Taste [LEFT].
OTS +/-	Ruft die nächste/vorherige One-Touch-Einstellung auf.

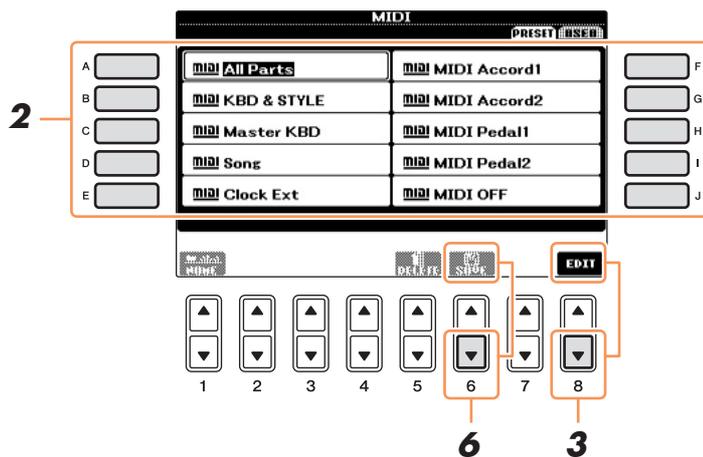
MIDI-Einstellungen

In diesem Abschnitt können Sie die auf MIDI bezogenen Einstellungen für das Instrument vornehmen. Das CVP-601 stellt zehn vorprogrammierte Vorlagen bereit, mit deren Hilfe Sie das Instrument sofort und leicht an eine bestimmte MIDI-Anwendung oder ein bestimmtes externes Gerät anpassen können. Außerdem können Sie die vorprogrammierten Vorlagen bearbeiten und im USER-Display bis zu zehn eigene Vorlagen speichern.

HINWEIS Sie können all Ihre eigenen Vorlagen in Form einer Datei im USB-Flash-Speicher ablegen: [FUNCTION] → [J] UTILITY → TAB [◀][▶] SYSTEM RESET → [G] MIDI SETUP FILES. Siehe [Seite 95](#).

1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → [I] MIDI



2 Wählen Sie eine vorprogrammierte Vorlage (Template) von der PRESET-Seite aus ([Seite 83](#)).

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

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

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

- **SYSTEM** MIDI-Systemeinstellungen ([Seite 84](#))
- **TRANSMIT** MIDI-Übertragungseinstellungen ([Seite 85](#))
- **RECEIVE** MIDI-Empfangseinstellungen ([Seite 86](#))
- **BASS** Einstellungen für die Bassnote des Akkords für die Style-Wiedergabe über MIDI-Empfangsdaten ([Seite 87](#))
- **CHORD DETECT** Einstellungen für den Akkordtyp für die Style-Wiedergabe durch über MIDI empfangene Daten ([Seite 87](#))

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

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



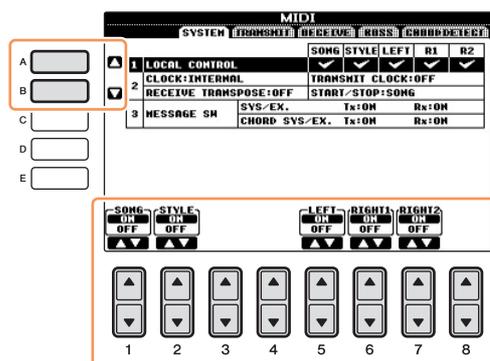
NÄCHSTE SEITE

■ Vorprogrammierte MIDI-Vorlagen

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

MIDI-Einstellungen

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 auf der Seite SYSTEM auf Seite 82. Verwenden Sie die Tasten [A]/[B], um den zu bearbeitenden Parameter auszuwählen (siehe unten), und stellen Sie dann den Ein-/Aus-Zustand mit den Tasten [1▲▼] – [8▲▼] ein.



1 Local Control

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

2 Clock-Einstellung usw.

■ CLOCK

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

HINWEIS Wenn die Clock auf einen anderen Wert als INTERNAL eingestellt wird, können Style oder Song nicht mit den Tasten am Bedienfeld wiedergegeben werden.

■ TRANSMIT CLOCK

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

■ RECEIVE TRANSPOSE

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

■ START/STOP

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

3 MESSAGE SW (Message Switch)

■ SYS/EX.

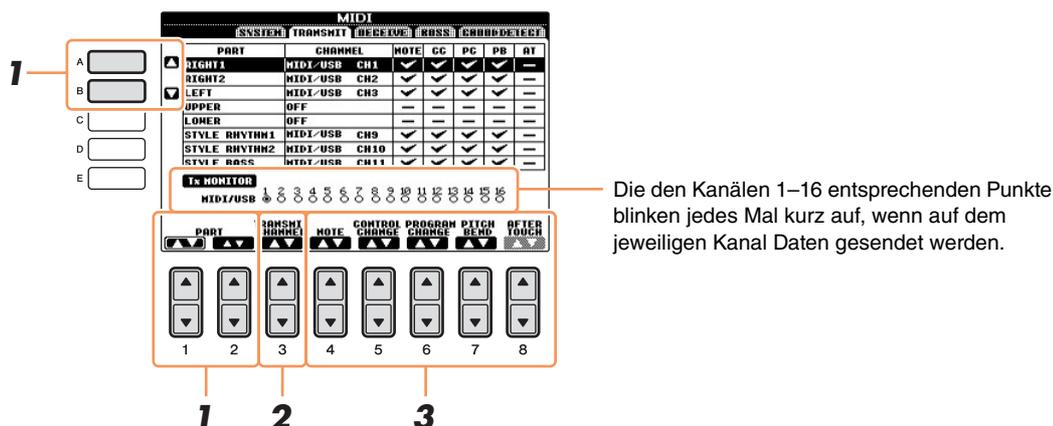
Die Einstellung „Tx“ schaltet die MIDI-Übertragung von systemexklusiven MIDI-Meldungen ein oder aus. Die Einstellung „Rx“ schaltet den MIDI-Empfang und die Interpretation der von externen Geräten generierten systemexklusiven MIDI-Meldungen ein oder aus.

■ CHORD SYS/EX.

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

Einstellungen für das Senden von MIDI-Daten

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 auf der Seite TRANSMIT auf Seite 82. Hier wird festgelegt, welche Parts MIDI-Daten senden und über welchen MIDI-Kanal die Daten gesendet werden.



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

Mit Ausnahme der zwei nachstehenden Parts ist die Konfiguration der Parts identisch mit derjenigen, die bereits in der Bedienungsanleitung erläutert wurde.

UPPER

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

LOWER

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

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

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

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

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

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

NOTE (Noten).....Seite 58

CC (Control Change)Seite 58

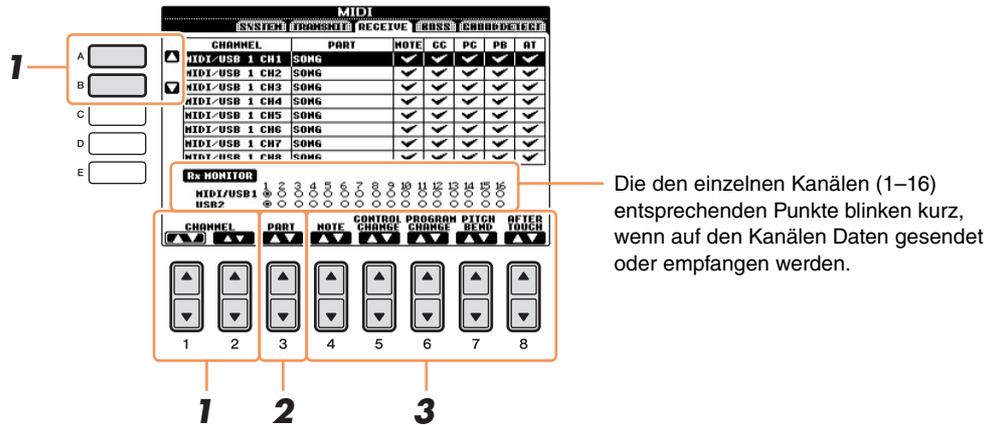
PC (Program Change)Seite 58

PB (Pitch Bend)Seite 58

AT (Aftertouch)Seite 58

Einstellungen für den Empfang von MIDI-Daten

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 auf der Seite RECEIVE auf Seite 82. Hier wird festgelegt, welche Parts MIDI-Daten empfangen und über welchen MIDI-Kanal die Daten empfangen werden.



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

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

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

Mit Ausnahme der zwei nachstehenden Parts ist die Konfiguration der Parts identisch mit derjenigen, die bereits in der Bedienungsanleitung erläutert wurde.

KEYBOARD

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

EXTRA PART 1–5

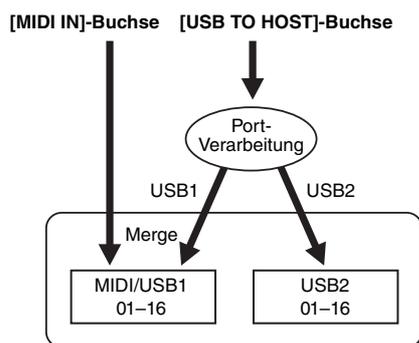
Für den Empfang und die Wiedergabe von MIDI-Daten sind fünf Parts speziell reserviert. Normalerweise werden diese Parts vom Instrument selbst nicht verwendet. Mit diesen fünf Parts, die zusätzlich zu den Parts verwendet werden können, kann das Instrument als multitimbaler 32-Kanal-Klangerzeuger eingesetzt werden.

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

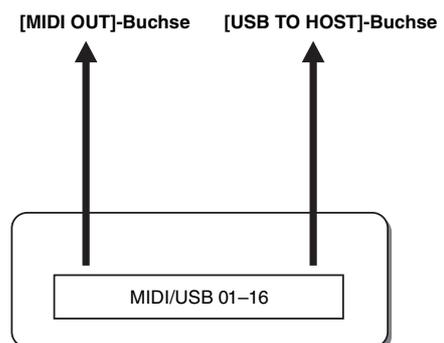
Senden/Empfangen von MIDI-Daten über USB- und MIDI-Anschlüsse

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

● Empfang von MIDI-Daten

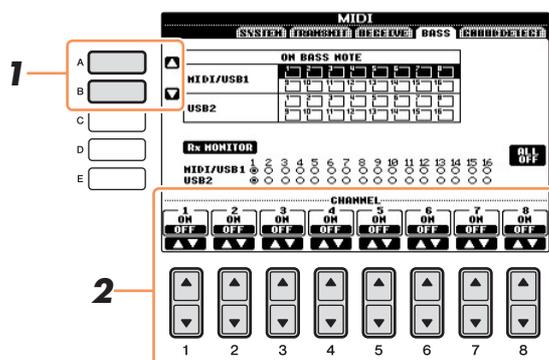


● Senden von MIDI-Daten



Einstellung des Akkordgrundtons für die Style-Wiedergabe über MIDI-Empfang

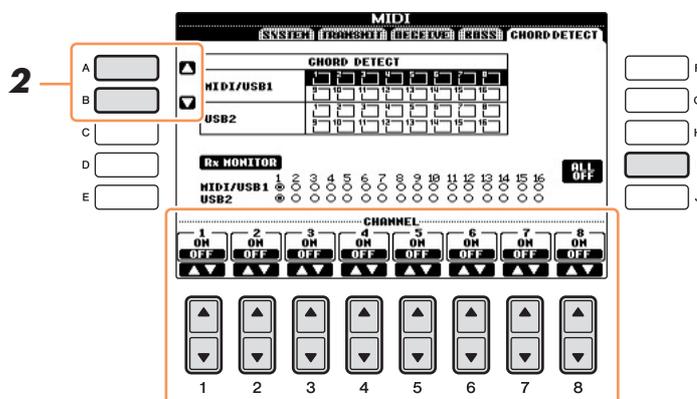
Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 auf der BASS-Seite auf [Seite 82](#). Mit diesen Einstellungen können Sie auf der Grundlage der über MIDI empfangenen Noten-Events den Grundton des Akkords für die Style-Wiedergabe festlegen. Die Note-On/Off-Meldungen, die auf aktivierten Kanälen (ON) empfangen werden, werden als Grundtöne des Akkords der Style-Wiedergabe interpretiert. Die Grundtöne werden unabhängig von den Einstellungen für [ACMP ON/OFF] und Split-Punkt erkannt. Sind mehrere Kanäle gleichzeitig aktiviert (ON), wird der Grundton aus den auf all diesen Kanälen empfangenen MIDI-Daten erkannt.



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

Einstellung des Akkordtyps für die Style-Wiedergabe über MIDI-Empfang

Die hier gegebenen Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 auf der Seite CHORD DETECT auf [Seite 82](#). Mit diesen Einstellungen können Sie auf der Grundlage der über MIDI empfangenen Noten-Events den Akkordtyp für die Style-Wiedergabe festlegen. Die Note On/Off-Meldungen, die auf den eingeschalteten Kanälen (ON) empfangen werden, werden als Noten zur Erkennung von Akkorden bei der Style-Wiedergabe interpretiert. Die zu erkennenden Akkorde sind von der Fingersatzmethode (dem Fingering-Typ) abhängig. Die Akkordtypen werden unabhängig von den Einstellungen für [ACMP ON/OFF] und Split-Punkt erkannt. Sind mehrere Kanäle gleichzeitig aktiviert (ON), wird der Akkordtyp aus den aus mehreren Kanälen zusammengestellten empfangenen MIDI-Daten erkannt.



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

Utility

– Vornehmen globaler Systemeinstellungen –

Inhalt

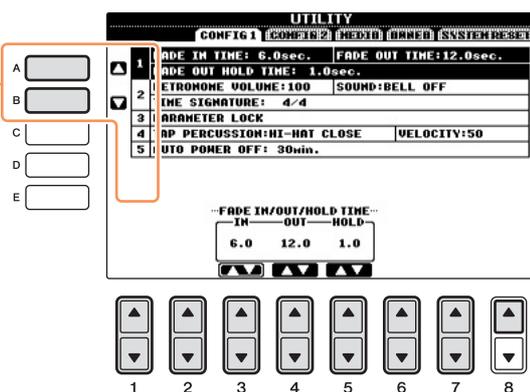
CONFIG1	88
CONFIG2	90
MEDIA	92
OWNER	93
SYSTEM RESET	94
• Factory Reset – Wiederherstellen der werksseitig vorprogrammierten Einstellungen	94
• Custom Reset – Speichern und Abrufen Ihrer eigenen Einstellungen als eine Datei	95

CONFIG1

Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] – [UTILITY] → TAB [◀][▶] CONFIG 1

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



1 Fade In/Out

Diese Parameter bestimmen das Verhalten, wenn die Style- oder Song-Wiedergabe ein- oder ausgeblendet wird.

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

2 Metronome (Metronom)

[2▲▼]	VOLUME	Legt die Lautstärke des Metronomklangs fest.
[3▲▼] – [5▲▼]	SOUND	Legt den Klang fest, der für das Metronom zu verwenden ist. BELL OFFHerkömmlicher Metronomklang ohne Betonung durch Glockenklang. BELL ON.....Herkömmlicher Metronomklang ohne Betonung durch Glockenklang. ENGLISH VOICEZählt auf Englisch GERMAN VOICEZählt auf Deutsch JAPANESE VOICEZählt auf Japanisch FRENCH VOICE.....Zählt auf Französisch SPANISH VOICEZählt auf Spanisch
[6▲▼]/ [7▲▼]	TIME SIGNATURE	Legt das Taktmaß für den Metronomklang fest.

3 Parameter Lock

Diese Funktion wird verwendet, um bestimmte Parameter (z.B. Effekt, Split-Punkt usw.) „sperren“, so dass sie nur über die Steuerelemente des Bedienfelds ausgewählt werden können, nicht aber über Abruf per Registration Memory, One Touch Setting, Music Finder oder Song- und Sequenz-Daten.

Drücken Sie die Tasten [1▲▼] – [7▲▼], um den gewünschten Parameter auszuwählen, und sperren Sie diesen mit der Taste [8▲] (MARK ON).

4 Tap

Hiermit legen Sie die bei Verwendung der Tap-Funktion erzeugte Drum-Voice und deren Velocity fest.

[2▲▼] – [4▲▼]	PERCUSSION	Wählt das Schlaginstrument aus.
[5▲▼]/ [6▲▼]	VELOCITY	Stellt die Velocity ein.

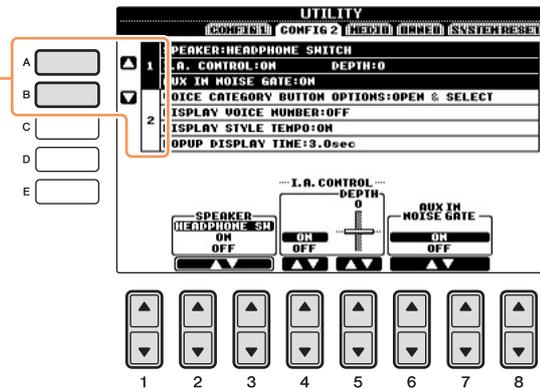
5 AUTO POWER OFF

Lesen Sie hierzu die Bedienungsanleitung.

Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] – [UTILITY] → TAB [◀][▶] CONFIG 2

Wählen Sie den gewünschten Parameter aus:
 1 Speaker (Lautsprecher)
 2 Optionen für die Voice-Category-Taste/
 Einstellungen für das Display



1 Einstellungen für die Lautsprecher

[2▲▼]/ [3▲▼]	SPEAKER	Legt fest, ob über den Lautsprecher Töne ausgegeben werden oder nicht. HEADPHONE SW Die Lautsprecher geben den Ton ganz normal wieder, er wird jedoch unterdrückt, wenn Kopfhörer an den Anschluss PHONES angeschlossen werden. ON: Die Lautsprecher sind stets eingeschaltet. OFF: Die Tonausgabe über Lautsprecher ist ausgeschaltet. Sie können die Töne des Instruments nur über Kopfhörer hören.
[4▲▼]	I.A. CONTROL ON/OFF	I.A. Control (Intelligent Acoustic Control) ist eine Funktion, die automatisch die Klangqualität je nach der Gesamtlautstärke des Instruments regelt. Auch dann, wenn die Lautstärke niedrig ist, sind Bässe und Höhen deutlich zu hören. I.A. Control ist nur wirksam für die Tonausgabe der Lautsprecher am Instrument.
[5▲▼]	I.A. CONTROL DEPTH	Bestimmt die Stärke von I.A. Control. Je höher der Wert, desto deutlicher sind Bässe und Höhen bei geringer Lautstärke zu hören.
[6▲▼]/ [7▲▼]	AUX IN NOISE GATE	Dieser Effekt schaltet das Eingangssignal stumm, wenn das AUX-IN-Eingangssignal unter einen bestimmten Wert fällt.

2 Optionen für die Voice-Category-Taste/Einstellungen für das Display

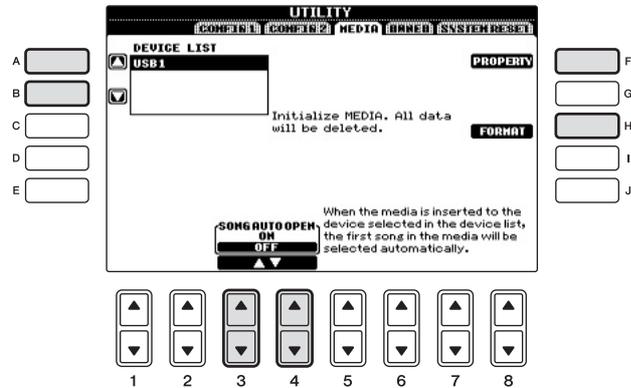
[1▲▼]/ [2▲▼]	VOICE CATEGORY UTTON OPTIONS	<p>Legt fest, wie das Display für die Voice-Auswahl geöffnet wird, wenn eine der VOICE-Tasten gedrückt wird.</p> <p>OPEN & SELECT Öffnet das Display für die Voice-Auswahl mit der zuletzt ausgewählten Voice der Voice-Kategorie (wenn eine der VOICE-Tasten gedrückt wird).</p> <p>OPEN ONLY Öffnet das Auswahl-Display für Voices mit der momentan ausgewählten Voice (wenn eine der VOICE-Tasten gedrückt wird).</p>
[3▲▼]/ [4▲▼]	DISPLAY VOICE NUMBER	<p>Hier wird festgelegt, ob im Voice-Auswahldisplay die Voice-Bank und die Voice-Nummer angezeigt werden. Diese Option ist hilfreich, wenn Sie überprüfen möchten, welche Werte Sie für die Bankauswahl MSB/LSB und die Programmwechselnummer benötigen, wenn die Voice von einem externen MIDI-Gerät ausgewählt wird.</p> <p>HINWEIS Die hier angezeigten Nummern beginnen bei „1“. Die tatsächlichen MIDI-Programmwechselnummern sind dementsprechend eine Ganzzahl niedriger, da dieses Nummernsystem mit „0“ anfängt.</p> <p>HINWEIS Für GS-Voices steht die Funktion „Display Voice Number“ nicht zur Verfügung (die Programmwechselnummern werden nicht angezeigt).</p>
[5▲▼]/ [6▲▼]	DISPLAY STYLE TEMPO	<p>Legt fest, ob im Display für die Style-Auswahl das voreingestellte Tempo jedes Styles über dem Style-Namen angezeigt wird.</p>
[7▲▼]/ [8▲▼]	POPUP DISPLAY TIME	<p>Legt fest, welche Zeit vergehen soll, bis sich Einblendfenster schließen. (Einblendfenster werden angezeigt, wenn Sie Tasten wie TEMPO, TRANSPOSE usw. drücken.)</p>

MEDIA

Sie können wichtige Funktionen für Medien für das Instrument einstellen oder ausführen. Der Begriff „Medium“ bezieht sich auf den angeschlossenen USB-Flash-Speicher.

Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] – [UTILITY] → TAB [◀][▶] MEDIA

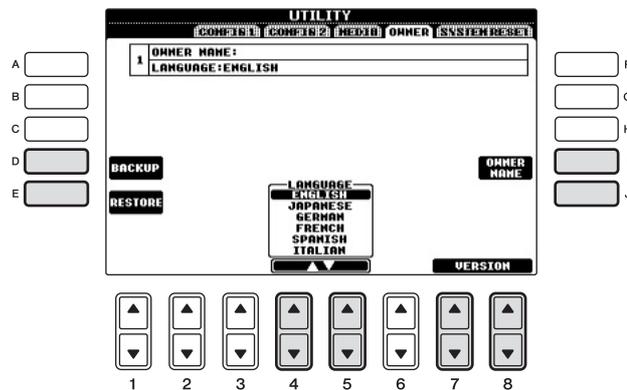


[A]/[B]	DEVICE LIST	Wählt den gewünschten USB-Flash-Speicher aus, dessen verbleibenden Speicherplatz Sie prüfen möchten (siehe „PROPERTY“ weiter unten) oder formatiert das Medium (siehe Bedienungsanleitung).
[F]	PROPERTY	Öffnet das Property-Display des mit den Tasten [A]/[B] gewählten USB-Flash-Speichers, in dem Sie den verfügbaren Speicherplatz prüfen können. HINWEIS Der angezeigte Speicherplatz ist ein ungefährender Wert.
[H]	FORMAT	Formatiert den USB-Flash-Speicher, der mit den Tasten [A]/[B] ausgewählt wurde. Lesen Sie hierzu Kapitel 10 in der Bedienungsanleitung.
[3▲▼]/ [4▲▼]	SONG AUTO OPEN	Schaltet die Funktion Song Auto Open ein (ON) oder aus (OFF). In der Einstellung „ON“ wählt das Instrument beim Einlegen des in der Geräteliste ausgewählten USB-Flash-Speicher automatisch den ersten MIDI-Song im USB-Flash-Speicher.

OWNER

Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] – [UTILITY] → TAB [◀][▶] OWNER



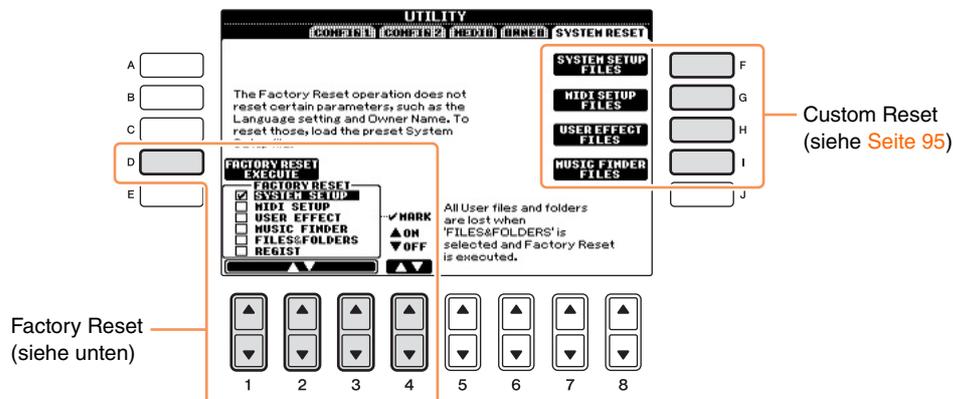
[D]	BACKUP	Hiermit können Sie alle Daten des Instruments im USB-Flash-Speicher sichern. Lesen Sie hierzu die Bedienungsanleitung.
[E]	RESTORE	Lädt eine Sicherungsdatei (Backup) vom USB-Flash-Speichergerät.
[I]	OWNER NAME	Hier können Sie Ihren Namen als Besitzernamen eingeben. Der Name des Besitzers wird im Anfangs-Display nach dem Einschalten angezeigt. Lesen Sie hierzu die Bedienungsanleitung.
[4▲▼]/ [5▲▼]	LANGUAGE	Bestimmt die Sprache für die Meldungen der Displays. Wenn Sie diese Einstellung ändern, werden alle Meldungen in der ausgewählten Sprache angezeigt.
[7▲▼]/ [8▲▼]	VERSION	Zeigt die Versionsnummer dieses Instruments an.

SYSTEM RESET

Es gibt zwei Reset-Methoden im SYSTEM-RESET-Display: Factory Reset (Werksvoreinstellungen) und Custom Reset (eigene Voreinstellungen).

Rufen Sie das Funktions-Display auf.

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



Factory Reset – Wiederherstellen der werksseitig vorprogrammierten Einstellungen

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

1 Wählen Sie mit den Tasten [1▲▼] – [3▲▼] das gewünschte Element aus, und setzen Sie dann mit Taste [4▲] (MARK ON) die Markierung.

Um die Markierung zu entfernen, drücken Sie die Taste [4▼] (MARK OFF).

SYSTEM SETUP	Setzt die „System Setup“-Parameter auf die ursprünglichen Werkseinstellungen zurück. Welche Parameter zu den System-Setup-Parametern gehören, können Sie der Datenliste entnehmen.
MIDI SETUP	Versetzt die MIDI-Einstellungen einschließlich der MIDI-Vorlagen auf der Registerkarte USER zurück in den Auslieferungszustand.
USER EFFECT	Setzt die User-Effect-Einstellungen einschließlich der im Mixing-Console-Display erstellten User-Effekttypen und der User-Master-EQ-Typen auf die ursprünglichen Werkseinstellungen zurück.
MUSIC FINDER	Versetzt die Music Finder-Daten (alle Datensätze) zurück in den Auslieferungszustand.
FILES & FOLDERS	Löscht alle Dateien und Ordner in der USER-Registerkarte.
REGIST	Löscht vorübergehend die aktuellen Einstellungen des Registrierungsspeichers der ausgewählten Bank. Denselben Effekt bewirken Sie, indem Sie das Gerät einschalten (den Netzschalter auf ON schalten) und dabei die Taste H6 (das am weitesten rechts liegende H auf der Tastatur) gedrückt gehalten.

2 Drücken Sie die Taste [D] (FACTORY RESET), um alle markierten Elemente auf die Werkseinstellungen zurückzusetzen.

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

Für die folgenden Einträge können Sie Ihre eigenen Einstellungen als einzelne Datei speichern, um diese später abrufen zu können.

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

[F]	SYSTEM SETUP FILES	Die Parameter, die in verschiedenen Anzeigen wie [FUNCTION] → [J] UTILITY festgelegt werden, werden als eine einzelne System-Setup-Datei verarbeitet. Welche Parameter zu den System-Setup-Parametern gehören, können Sie der Datenliste entnehmen.
[G]	MIDI SETUP FILES	Die MIDI-Einstellungen, die die MIDI-Vorlagen auf der Registerkarte USER umfassen, werden als eine einzelne Datei verarbeitet.
[H]	USER EFFECT FILES	Die User-Effect-Einstellungen einschließlich der in den Mixing-Console-Displays erstellten User-Effekttypen und der User-Master-EQ-Typen werden gemeinsam als eine einzelne Datei behandelt.
[I]	MUSIC FINDER FILES	Alle voreingestellten und vom Benutzer erstellten Datensätze des Music Finders werden als eine einzelne Datei verwaltet.

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

Index

Zahlen

1-16 58

A

ACCENT TYPE 31

ADD TO FAVORITE 62

ADD TO MF 60

AI FINGERED 18

AI FULL KEYBOARD 18

Akkord-Events 58

ALL-PURPOSE 36

AMPLITUDE 12

Anschlüsse und Verbindungen 78

Any Key (beliebige Taste) 43

APPEND 64

ARABIC1, ARABIC2 9

ARPEGGIO 36

ARTICULATION 79

ASSEMBLY 28

ASSIGN 7

ATTACK 13

Aufnahme 45

Aufnehmbare Voices
(Style Creator) 26

Aufnehmen von Melodien 45

Aufzeichnen von Akkorden 49

AUTO CH SET 42

AUTO POWER OFF 89

AUX IN NOISE GATE 90

B

BACKUP 93

BANK 65

BAR CLEAR 32

BAR COPY 32

BASE NOTE 9

BASIC 25

BEAT CONVERTER 30

Bedienfeldeinstellungen 65

Begleitung 17

BLOCK 74

BOOST/CUT 31

BRIGHT (Brightness) 13

BRIGHTNESS 73

BYPASS 35

C

CENTER PEDAL (Voice Set) 12

CHANNEL 32

CHANNEL (Song Creator) 55

CHANNEL (Style Creator) 31

CHANNEL TRANSPOSE 56

CHORD (Song Creator) 58

CHORD (Style Creator) 35

CHORD FINGERING 17

Chord Fingering
(Akkordgrifftechnik) 17

CHORD NOTE ONLY 7

CHORD SYS/EX. 84

Chord Tutor 17

CHORUS 74

CHORUS DEPTH (Voice Set) 14

CLOCK 84

Clock-Einstellung 84

COMMON 11

CONFIG1 88

CONFIG2 90

CONTROLLER 78

CONTROLLER (Voice Set) 12

Cool! 3

D

DECAY 13

DELETE (Song Creator) 55

DEVICE LIST 92

DORIAN 36

DORIAN 5th 36

Drums 4

DSP 74

DSP (Voice Set) 14

DYNAMICS 31

E

Echo-Typen 7

Echtzeitaufnahme (Style) 25

EDIT (Registration Memory) 65

EFFECT (Effekte) 74

EFFECT/EQ 14, 16

Effekt (Mixing Console) 74

EG 13

Eigenschaften der Voices 3

Einstellungen für das Style

File Format 33

Einzelschrittaufnahme
(Song Creator) 45

Einzelschrittaufnahme
(Style Creator) 28

EQ 76

EQUAL 8

EXPAND/COMP. 31

F

Fade In/Out 88

FILES (Music Finder) 64

FILTER 73

Filter (Mixing Console) 73

FILTER (Voice Set) 13

FINE 30

FINGERED 18

FINGERED ON BASS 18

Follow Lights (LEDs folgen) 43

Foot Controller (Fußregler) 78

FOOTAGE 16

Footswitch (Fußschalter) 78

FORMAT 92

FREEZE 67

FULL KEYBOARD 18

G

GLIDE 80

GM&XG 5

GROOVE 30

GUIDE 41

Guide 41

GUIDE LAMP TIMING 43

Guide-Funktion 42

GUITAR 35

H

HARMO. (Harmonic Content) 13

HARMONIC CONTENT 73

HARMONIC MINOR 36

HARMONIC MINOR 5th 36

HARMONY 14

Harmony/Echo 6

Harmony-Typen 6

HEADPHONE SW 90

HIGH KEY	37	MIX (Mischverhältnis)	56	PITCHBEND (Pedal)	80
I		MODE (Organ Flutes)	16	PORTAMENTO (Pedal)	80
I.A. CONTROL	90	MODULATION (Pedal)	80	PORTAMENTO TIME	12, 73
IAC	90	MODULATION (Voice Set)	12	PROPERTY	92
Information (Registration Memory) ...	66	MONO/POLY	12	Punch In/Out	52
K		MULTI FINGER	18	PURE MAJOR, PURE MINOR	8
Kanal	32	Music Finder	60	PYTHAGOREAN	8
Kanal-Events	54	N		Q	
Karao Key („Karaoke-Taste“)	43	NATURAL MINOR	36	QUANTIZE	32
KEY OFF SAMPLE	11	NATURAL MINOR 5th	36	QUANTIZE (Score)	39
KEY SIGNATURE	39	Natural!	3	QUANTIZE (Song Creator)	55
KEYBOARD (Transpose)	9	Neuaufnahme	52	QUICK START	42
KEYBOARD/PANEL	9	Nicht-Rhythmus-Kanäle (Style Creator)	27	R	
Klangbalance	71	Notation	38	REC END	52
L		NOTE LIMIT	37	REC START	52
LANGUAGE	93	NOTE LIMIT HIGH	37	RECEIVE TRANSPOSE	84
Lautsprecher	90	NOTE LIMIT LOW	37	REGIST SEQUENCE/ FREEZE/VOICE SET	68
LEFT PEDAL (Voice Set)	12	NOTE NAME	39	REGISTRATION FREEZE	67
LENG (Length)	16	Noten-Events	58	REGISTRATION SEQUENCE	68
LFO AMOD (Voice Set)	12	Notentransponierung	33, 35	Registration Sequence	68
LFO FMOD	12	NTR	35	Registrierungsspeicher	65
LFO PMOD	12	NTT	35	RELES. (Release)	13
Live!	3	O		REMOVE EVENT	32
Local Control	84	OCTAVE	73	REPEAT MODE	41
Loop-Aufnahme (Aufnahmeschleife)	25	One Touch-Einstellung	23	Repeat-Einstellungen	41
Löschen (Registration Memory)	65	Organ Flutes	16	REPertoire	22
Löschen (Rhythmus)	27	Organ Flutes!	4	REPLACE	64
Lyric-Events	58	ORIGINAL BEAT	30	Reset	94
Lyrics (Liedtext)	38, 57	OTS INFO.	23	RESP (Response)	16
LYRICS (Song Creator)	58	OTS LINK TIMING	19	RESTORE	93
LYRICS LANGUAGE	42	Overdub-Aufnahme	25	REVERB	74
M		OWNER	93	REVERB DEPTH (Voice Set)	14
MASTER (Transpose)	9	OWNER NAME	93	Rhythmus	17
Master EQ	77	P		Rhythmus-Feeling	30
MASTER TUNE	8	P.A.T. (Performance Assistant; Spiellassistent)	42	ROOT FIXED	35
MEAN-TONE	8	Pan	71	ROOT TRANS	35
MEDIA	92	Parameter Lock (Parametersperre)	89	RTR (Retrigger-Regel)	37
MEGAEnhancer	4	PART OCTAVE	12	S	
MegaVoice	4, 5	PART ON/OFF	20	S.Articulation!	3
MELODIC MINOR	35	PEDAL	78	Scale (Tonleiter)	8
MELODIC MINOR 5th	35	Pedal	78	SCALE TUNE	8
MELODY	35	PEDAL PUNCH IN/OUT	53	SCORE	38
MESSAGE SW (Message Switch) ...	84	PHRASE MARK REPEAT	41	SECTION SET	20
Metronom	89	PIANO (Voice Set)	11	SETUP (Song Creator)	56
MIDI-Einstellungen	82	Pitch (Tonhöhe)	8	SFX	4
MIDI-Vorlagen	83	PITCH BEND RANGE	73	SINGLE FINGER	18
Mischpult	71			SOFT	79
				SONG (Transpose)	9

SONG AUTO OPEN	92	Typ „Multi Assign“	7
Song Creator	45	U	
SONG SETTING	41	Üben	38
Song-Aufnahme per MIDI	45	Umbenennen (Registration)	65
Songs	38	USB Audio	60
SOSTENUTO	79	Utility	88
SOUND	13	V	
Source Pattern	33	VARIATION (DSP)	14
SPEAKER	90	VELOCITY CHANGE	32
SPEED	7	Velocity Sensitivity (Anschlagempfindlichkeit)	11
Spielassistenten-Technik	44	VERSION	93
Spielen auf der Tastatur	3	VIB. SPEED	16
SPLIT POINT	21	VIBE ROTOR	14
Split-Punkt	21	VIBRATO	13
START/STOP (MIDI)	84	Voice (Mixing Console)	72
Stimmung	8	VOICE EFFECT	6
STOP ACMP	19	VOICE SET	10
STRENGTH	31, 55	Voices	3
STRING RESONANCE	11	Voice-Set	10
STROKE	36	VOL (Organ Flutes)	16
Style	17	VOL/VOICE	71
STYLE CREATOR	24	VOLUME (Harmony/Echo)	7
Style Creator	24	Volume (Mixing Console)	71
STYLE SETTING	19	VOLUME (Pedal)	79
STYLE TOUCH	20	VOLUME (Voice Set)	11
Style-Montage	28	VOLUME/ATTACK	16
SUSTAIN	79	W	
SUSTAIN SAMPLE	11	WERCKMEISTER, KIRNBERGER	9
Sweet!	3	Wiedergabe während der Style-Montage	29
SWING	30	Y	
SYNCHRO STOP WINDOW	20	Your Tempo (Ihr Tempo)	43
SYS/EX. (MIDI)	84		
SYS/EX. (Song Creator)	58		
SYSTEM RESET	94		
Systemexklusive Events	57, 58		
T			
Tap (Tempo einzählen)	89		
TEMPO (Style Setting)	20		
TOUCH LIMIT	7		
TOUCH SENSE (Voice Set)	11		
Touch Sensitivity (Anschlagempfindlichkeit)	11		
TRANSMIT CLOCK	84		
TRANSPOSE	9		
TRANSPOSE (Mixing Console)	73		
TRANSPOSE ASSIGN	9		
Transposition	9		
TUNE	73		
Tuning (Mixing Console)	73		
TUNING CURVE	11		