



*Portable Grand* DGX-670  
**Referenzhandbuch**

Dieses Referenzhandbuch beschreibt neue Funktionen des DGX-670.  
Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung, bevor Sie dieses Referenzhandbuch lesen.

# Inhaltsverzeichnis

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

<b>1 Piano Room</b>	<b>3</b>	<b>6 Mikrophon</b>	<b>58</b>
<b>2 Voices</b>	<b>3</b>	Einstellen und Speichern der Mikrofoneinstellungen .....	58
Eigenschaften der Voices .....	4	Anwenden des gewünschten Effekts auf den Mikrofonklang.....	60
Metronomeinstellungen.....	5	<b>7 Registration Memory/Playlist</b>	<b>61</b>
Einstellen der Effekttiefe von Reverb/Chorus und anderer Einstellungen für Piano-Voices .....	6	Löschen oder Umbenennen eines Registrierungspeichers .....	61
Anwenden von Keyboard Harmony .....	7	Aufruf bestimmter Einstellungen deaktivieren (Freeze-Funktion) .....	62
Tonhöhereinstellungen.....	10	Abrufen der Registrierungsspeicher-Nummern in einer Reihenfolge (Registration Sequence) .....	63
Bearbeiten von Voices (Voice Set) .....	12	Playlist-Einträge aus anderen Playlists kopieren (Append Playlist) .....	65
Deaktivieren der automatischen Auswahl von Voice-Sets (Effekte usw.).....	17	<b>8 Mixer</b>	<b>66</b>
<b>3 Styles</b>	<b>18</b>	Bearbeiten der Volume/Pan-Parameter.....	66
Style-Wiedergabe mit der Smart-Chord-Funktion.....	19	Bearbeiten der Filter-Parameter .....	67
Spiel bestimmter Akkorde lernen (Chord Tutor) .....	21	Bearbeiten der Effect-Parameter .....	68
Im <b>Fingered</b> -Modus erkannte Akkordarten.....	22	Bearbeiten der Parameter des EQ/Master EQ (Equalizer).....	71
Einstellungen für die Style-Wiedergabe.....	23	Bearbeiten der Parameter des Kompressors (Master Compressor) .....	73
Akkordspiel in der rechten Hand, Bassspiel in der linken Hand .....	25	Blockschaltplan.....	74
Erstellen/Bearbeiten von Styles (Style Creator).....	26	<b>9 Verbindungen</b>	<b>75</b>
<b>4 Songs</b>	<b>44</b>	Zuweisen einer bestimmten Funktion für jedes Pedal .....	75
Bearbeiten der Notenschrifteinstellungen (Score) .....	44	MIDI-Einstellungen.....	79
Bearbeiten der Einstellungen für die Liedtext-/Textanzeige.....	47	Vornehmen von Wireless-LAN-Einstellungen.....	85
Verwenden der Begleitautomatikfunktionen bei der Song-Wiedergabe.....	48	<b>10 Menü</b>	<b>87</b>
Parameter für die Song-Wiedergabe (Guide-Funktion, Kanaleinstellungen, Repeat-Einstellungen usw.).....	49	Utility .....	87
Erstellen/Bearbeiten von Songs (Song Creator).....	52	System .....	90
<b>5 USB Audio Player/Recorder</b>	<b>58</b>	<b>Index</b>	<b>92</b>

## 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 Darstellungen der Display-Anzeigen in dieser Anleitung dienen nur zur Veranschaulichung und können von der Darstellung an Ihrem Instrument abweichen.
- Diese Beschreibungen in diesem Handbuch gelten für die Firmware-Version 1.00. Es kann sein, dass Yamaha zwecks Verbesserungen des Produkts dessen Firmware von Zeit zu Zeit ohne Vorankündigung aktualisiert. Wir empfehlen Ihnen, auf unserer Website nachzusehen, ob spätere Versionen Ihrer Firmware vorliegen, und die entsprechenden Aktualisierungen durchzuführen. <https://download.yamaha.com/>
- Die Firmen- und Produktnamen in dieser Anleitung sind Marken oder eingetragene Warenzeichen der entsprechenden Unternehmen.

Diese Funktion wird im Benutzerhandbuch vollständig beschrieben. Bitte lesen Sie den entsprechenden Abschnitt im Benutzerhandbuch.

## Inhalt

<b>Eigenschaften der Voices</b> .....	<b>4</b>
<b>Metronomeinstellungen</b> .....	<b>5</b>
<b>Einstellen der Effekttiefe von Reverb/Chorus und anderer Einstellungen für Piano-Voices</b> ...	<b>6</b>
<b>Anwenden von Keyboard Harmony</b> .....	<b>7</b>
<b>Tonhöhereinstellungen</b> .....	<b>10</b>
• Feineinstellung der Tonhöhe des gesamten Instruments .....	10
• Scale Tuning (Skalenstimmung) .....	10
• Tonhöhereinstellungen für einzelne Tastatur-Parts .....	11
<b>Bearbeiten von Voices (Voice Set)</b> .....	<b>12</b>
• Bearbeitbare Parameter in den Voice Set-Displays .....	13
<b>Deaktivieren der automatischen Auswahl von Voice-Sets (Effekte usw.)</b> .....	<b>17</b>

## Eigenschaften der Voices

Die Preset-Voices sind in die unten aufgeführten Typen eingeteilt. Einzelheiten zu den einzelnen Voices finden Sie in der „Voice-Liste“ in der Datenliste (separates PDF-Dokument).

VRM (Virtual Resonance Modeling)	Siehe Benutzerhandbuch, Kapitel 2.
S.Art! (Super Articulation)	Siehe Benutzerhandbuch, Kapitel 2.
Natural!	Natural!- Voices sind Klänge, die in hoher Qualität mit speziellen Sampling-Techniken erstellt wurden. Sie sind besonders geeignet, um Klavier und andere Tasteninstrumente zu reproduzieren.
Live!	Live! Voices bieten Stereo-Sampling für die Wiedergabe des Stereoklangbildes eines akustischen Instruments, einschließlich der akustischen Umgebung des Aufnahmeraums.
Cool!	Cool! Voices reproduzieren die komplexen Eigenschaften elektronischer Musikinstrumente durch Anwendung hochentwickelter Programmieretechniken sowohl für die Klangerzeugung als auch den Einsatz von DSP-Effekten.
Sweet!	Sweet! Voices geben die Klänge akustischer Instrumente wieder, welche das gesampelte Vibrato des Interpreten enthalten, wodurch ein viel realistischerer und gefühlvollerer Klang entsteht als mit künstlich hinzugefügtem Vibrato.
Drums (Schlagzeug)	Schlaginstrumente (Drum & Percussion) sind über die Tasten der Tastatur verteilt, so dass Sie sie direkt spielen oder für Ihre Musikproduktion verwenden können.
Live! Drums (Schlagzeug)	Für diese hochauflösenden Aufnahmen von Schlaginstrumenten, die über die Tasten der Tastatur verteilt sind, so dass Sie sie direkt spielen oder für Ihre Musikproduktion verwenden können, wurde Stereo-Sampling verwendet.
SFX	Spezielle Schlaginstrumente und Sound-Effekte sind über die Tasten der Tastatur verteilt, so dass Sie sie direkt spielen oder für Ihre Musikproduktion verwenden können.
Live! SFX	Für diese hochauflösenden Aufnahmen von speziellen Schlaginstrumenten und Sound-Effekten, die über die Tasten der Tastatur verteilt sind, so dass Sie sie direkt spielen oder für Ihre Musikproduktion verwenden können, wurde Stereo-Sampling verwendet.
MegaVoice	<p>MegaVoice ist ein spezielles Voice-Format, das besonders für die Verwendung in Styles und Songs geeignet ist, nicht jedoch für das Live-Spiel. Es werden verschiedene Velocity-Bereiche eingesetzt, mit denen völlig verschiedene Spielstile gleichzeitig erzeugt werden, ohne die Voice umschalten zu müssen.</p> <p>Die Zuordnung der Sounds bei den MegaVoices finden Sie in der Datenliste (separates PDF).</p> <p><b>HINWEIS</b> MegaVoices sind mit anderen Instrumentmodellen nicht kompatibel. Deshalb klingen alle Song- oder Style-Daten, die Sie auf diesem Instrument mit Hilfe dieser Voices erzeugt haben auf anderen Instrumenten nicht korrekt, wenn diese die entsprechenden Voice-Typen nicht besitzen.</p> <p><b>HINWEIS</b> MegaVoices klingen je nach Tastaturbereich, Velocity, Anschlag usw. verschieden. Daher kann es zu unerwarteten oder unerwünschten Klängen kommen, wenn Sie den Harmony-Effekt (Seite 7) für die Tastatur anwenden oder die Transpositionseinstellung oder Voice-Set-Parameter ändern.</p>

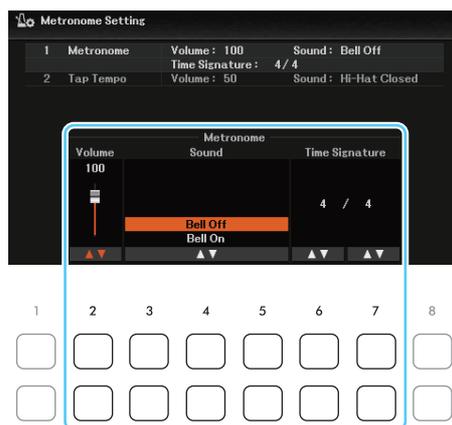
# Metronomeinstellungen

Sie können die Taktart, die Lautstärke und den Klang des Metronoms sowie den Percussion-Sound für die Tap-Tempo-Funktion und dessen Lautstärke einstellen, der beim Antippen der [TEMPO/TAP]-Taste erklingt.

## 1 Rufen Sie die Bedienungsanzeige auf.

[MENU] → Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] *Metronome Setting*, [ENTER]

## 2 Verwenden Sie die Cursor-Tasten [▲][▼], um die Seite auszuwählen, und verwenden Sie dann die Tasten [2 ▲▼] – [7 ▲▼] zum Vornehmen der gewünschten Einstellungen.



### 1 Metronome

[2 ▲▼]	<i>Volume</i>	Legt die Lautstärke des Metronomklangs fest.
[3 ▲▼] – [5 ▲▼]	<i>Sound</i>	Legt fest, ob der erste Taktschlag jedes Taktes mit einem Glockenton betont wird oder nicht.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	<i>Time Signature</i>	Legt das Taktmaß für den Metronomklang fest.

### 2 Tap Tempo

[2 ▲▼]	<i>Volume</i>	Bestimmt die Lautstärke und Art des Sounds, der beim Antippen der [TEMPO/TAP]-Taste erklingt.
[3 ▲▼] – [5 ▲▼]	<i>Sound</i>	Wählt den Percussion-Sound aus, der erklingt, wenn die Taste [TEMPO/TAP] angetippt wird.

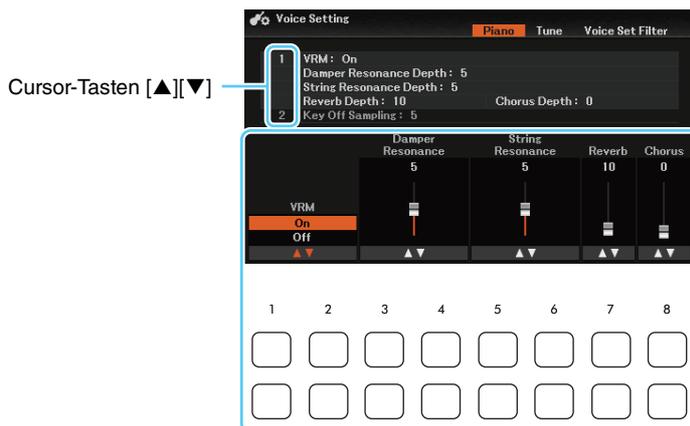
# Einstellen der Effekttiefe von Reverb/Chorus und anderer Einstellungen für Piano-Voices

Für die Piano-Voices können Sie die VRM-Parameter und die Lautstärke des Key-Off-Samplings einstellen.

## 1 Rufen Sie die Bedienungsanzeige auf.

[MENU] → Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] *Voice Setting*, [ENTER] → TAB [◀] *Piano*

## 2 Verwenden Sie die Cursor-Tasten [▲][▼], um die Seite auszuwählen, und verwenden Sie dann die Tasten [1 ▲▼] – [8 ▲▼] zum Vornehmen der gewünschten Einstellungen.



### 1 VRM

Diese Einstellungen werden gemeinsam auf alle Parts angewendet (Main/Layer/Left), bei denen VRM-Voices ausgewählt sind.

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	<b>VRM</b>	Schaltet den VRM-Effekt ein oder aus.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	<b>Damper Resonance</b>	Stellt den hörbaren Anteil des VRM-Effekts der Dämpferresonanz ein, die bei Betätigung des Dämpferpedals erklingt.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	<b>String Resonance</b>	Stellt den hörbaren Anteil des VRM-Effekts der Saitenresonanz ein, die beim Spiel auf der Tastatur erklingt.
[7 ▲▼]	<b>Reverb</b>	Stellt die Intensität des Reverb-Effekts für VRM-Voices ein.
[8 ▲▼]	<b>Chorus</b>	Stellt die Intensität des Chorus-Effekts für VRM-Voices ein.

### 2 Key Off Sampling

Diese Einstellungen werden gemeinsam auf alle Parts angewendet (Main/Layer/Left), bei denen die folgenden Piano-Voices ausgewählt sind:

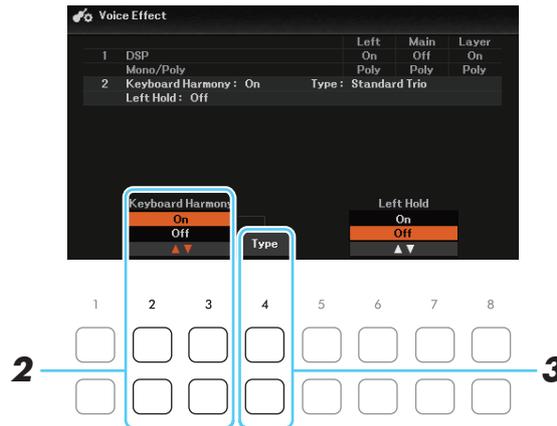
**CFX Grand, PopGrand, StudioGrand, OctavePiano1, OctavePiano2, RockPiano, AmbientPiano, CocktailPiano.**

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	<b>Key Off Sampling</b>	Hier können Sie die Lautstärke des „Key-Off-Klangs“ einstellen (des Geräuschs, das beim Loslassen einer Taste zu hören ist).
-------------------	-------------------------	--

# Anwenden von Keyboard Harmony

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

- 1** Drücken Sie die [VOICE EFFECT]-Taste, um das *Voice Effect*-Display aufzurufen, und drücken Sie dann die Cursor-Taste [▼], um *2 Keyboard Harmony* auszuwählen.
- 2** Verwenden Sie die Tasten [2 ▲▼]/[3 ▲▼], um *Keyboard Harmony* auf *On* einzustellen. Wenn eingeschaltet (*On*), wird *Keyboard Harmony* automatisch auf Ihr Spiel auf der Tastatur angewendet.

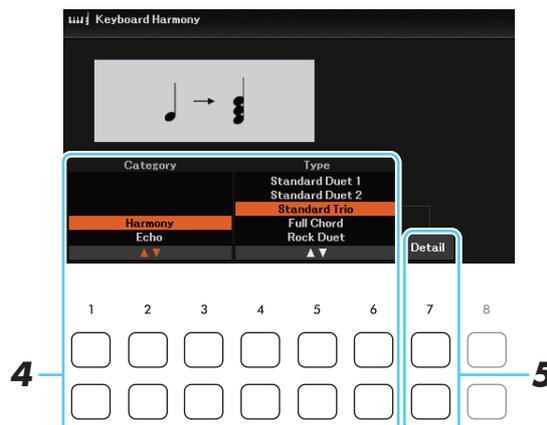


- 3** Rufen Sie das *Keyboard Harmony*-Display auf, indem Sie die Taste [4 ▲▼] (*Type*) drücken.

**HINWEIS** Das Display kann auch über [MENU] → Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] *Keyboard Harmony*, [ENTER] aufgerufen werden.

- 4** Verwenden Sie die Tasten [1 ▲▼] – [3 ▲▼] (*Category*) zur Auswahl der *Keyboard-Harmony-Kategorie*, und verwenden Sie dann die Tasten [4 ▲▼] – [6 ▲▼] (*Type*) zur Auswahl des Effektyps.

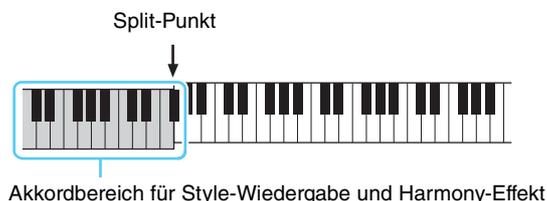
*Keyboard-Harmony*-Effekte sind in zwei Kategorien eingeteilt: *Harmony* und *Echo*, je nach angewendetem Effekt.



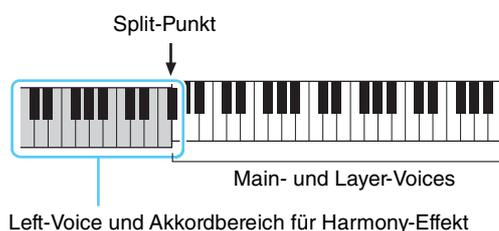
## ■ Harmony

Die Typen von *Standard Duet 1* bis *Strum* 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.) Wenn Sie diese Typen bei gestoppter Style-Wiedergabe verwenden möchten, stellen Sie den Parameter *Stop ACMP* im *Style Setting*-Display (Seite 25) auf einen anderen Wert als *Disabled*.

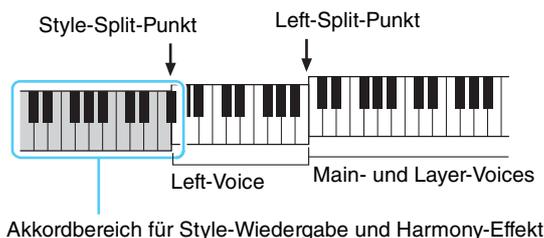
- Wenn die [ACMP]-Taste ein- und der Left-Part ausgeschaltet ist:



- Wenn die [ACMP]-Taste aus- und der Left-Part eingeschaltet ist:



- Wenn sowohl die [ACMP]-Taste als auch der Left-Part eingeschaltet sind:



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

## ■ Echo

Wenn einer der Typen *Echo*, *Tremolo* oder *Trill* ausgewählt ist, wird der entsprechende Effekt 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 (oder die letzten beiden Noten, falls Sie mehr als zwei Noten gedrückt halten). Diese beiden Noten werden dann abwechselnd gespielt.

## 5 Verwenden Sie die Tasten [7 ▲▼] (*Detail*), um das *Detail-Einstellungsfenster* aufzurufen, und verwenden Sie dann die Tasten [3 ▲▼] – [8 ▲▼], um die erforderlichen Einstellungen vorzunehmen.

Welche Einstellungen zur Verfügung stehen, hängt von dem in Schritt 4 ausgewählten Harmony-Typ ab.

[3 ▲▼]	<i>Volume</i>	Dieser Parameter ist für alle Typen mit Ausnahme von <i>Multi Assign</i> verfügbar. Er legt die Lautstärke der vom Harmony-/Echo-Effekt erzeugten Harmony-/Echo-Noten fest.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	<i>Assign</i>	Dieser Parameter ist für alle Typen mit Ausnahme von <i>Multi Assign</i> verfügbar. Hiermit können Sie den Tastatur-Part festlegen, über den die Harmony-/Echo-Noten wiedergegeben werden. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Auto:</b> Wendet den Effekt auf den eingeschalteten Part an. Sind beide Parts eingeschaltet, erhält der Main-Part Vorrang vor dem Layer-Part.</li> <li>• <b>Multi:</b> Sind beide Parts eingeschaltet, wird die auf der Tastatur gespielte Note durch den Main-Part wiedergegeben, und die Harmonien (Effekt) werden auf die Parts Main und Layer verteilt. Ist nur ein Part eingeschaltet, werden die auf der Tastatur gespielte Note und der Effekt von diesem Part wiedergegeben.</li> <li>• <b>Main, Layer:</b> Der Effekt wird auf den ausgewählten Part angewendet (Main oder Layer).</li> </ul>
[6 ▲▼]	<i>Speed</i>	Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn unter <i>Type</i> einer der Typen <i>Echo</i> , <i>Tremolo</i> oder <i>Trill</i> ausgewählt ist. Er bestimmt die Geschwindigkeit der Effekte <i>Echo</i> , <i>Tremolo</i> und <i>Trill</i> .
[7 ▲▼]	<i>Chord Note Only</i>	Dieser Parameter ist verfügbar, wenn einer der Harmony-Typen ausgewählt ist. Bei Aktivierung ( <i>On</i> ) wird der Harmony-Effekt nur auf die (im Tastaturbereich für die rechte Hand gespielte) Noten angewendet, die zu einem im Tastaturbereich für die Begleitung gespielten Akkord gehören.
[8 ▲▼]	<i>Minimum Velocity</i>	Dieser Parameter ist für alle Typen mit Ausnahme von <i>Multi Assign</i> verfügbar. Er legt den niedrigsten Geschwindigkeitswert fest, für den die Harmonienote noch erklingen 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).

## 6 Spielen Sie auf dem Instrument.

Der in Schritt 4 ausgewählte Effekt wird auf die Melodie der rechten Hand angewendet.

# Tonhöhereinstellungen

## Feineinstellung der Tonhöhe des gesamten Instruments

Sie können die Tonhöhe des gesamten Instruments feineinstellen, z. B. Tastatur-, Style- und Song-Parts (ausgenommen desjenigen Tastatur-Parts, der vom Schlagzeug-Set oder den Voices des SFX-Kit gespielt wird, sowie der Audiowiedergabe) – dies ist nützlich für das Zusammenspiel dieses Instruments mit anderen oder mit Audio-Wiedergabe.

### 1 Rufen Sie die Bedienungsanzeige auf.

[MENU] → Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] *Master Tune/ Scale Tune*, [ENTER] → TAB [◀] *Master Tune*

### 2 Verwenden Sie die Tasten [4 ▲▼]/[5 ▲▼] (*Master Tune*), um die Stimmung in Schritten von 0,2 Hz einzustellen.

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

## Scale Tuning (Skalenstimmung)

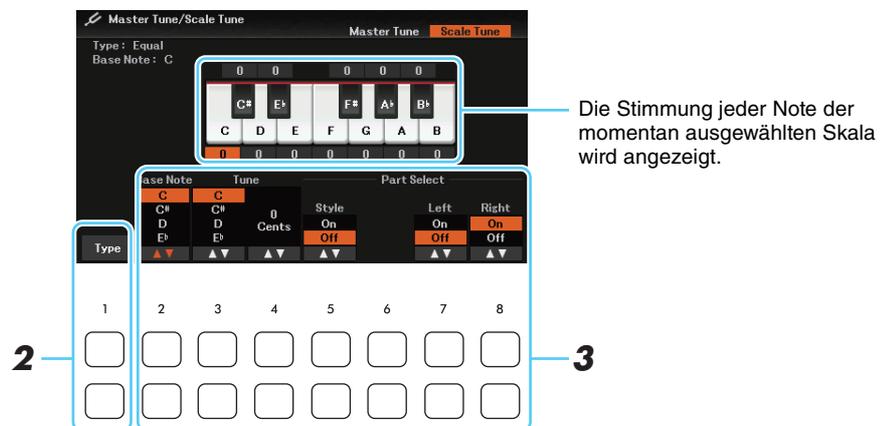
Sie können verschiedene Skalen auswählen – für benutzerspezifische Stimmungen, bestimmte historische Epochen oder Musikgenres.

### 1 Rufen Sie die Bedienungsanzeige auf.

[MENU] → Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] *Master Tune/ Scale Tune*, [ENTER] → TAB [▶] *Scale Tune*

### 2 Verwenden Sie die Tasten [1 ▲▼] (*Type*), um das *Scale Tune Type*-Fenster aufzurufen, und wählen Sie dann mit den Tasten [1 ▲▼]/[2 ▲▼] die gewünschte Skala (Tonleiter) aus.

Drücken Sie nach der Auswahl die [EXIT]-Taste, um das Fenster zu schließen.



### ■ Voreingestellte Skalentypen

<b>Equal</b>	Der Frequenzbereich jeder einzelnen Oktave ist gleichmäßig in zwölf Teile unterteilt, wobei der Tonhöhenabstand zwischen den Halbtönen immer gleich ist (mathematische Stimmung). Dies ist die in der heutigen westlichen Musik am häufigsten verwendete Stimmung.
<b>Pure Major, Pure Minor</b>	Diese Temperierungen erhalten die reinen, physikalischen Intervalle jeder Tonskala, insbesondere die Dreiklang-Intervalle (Grundton, Terz, Quinte). Sie können dies am besten mit Vocal Harmony hören, beispielsweise bei Chören und A-Capella-Gesängen.
<b>Pythagorean</b>	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 führende Stimmen.
<b>Mean-Tone</b>	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.

<b>Werckmeister, Kirnberger</b>	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.
<b>Arabic1, Arabic2</b>	Verwenden Sie diese Temperierungen zum Spielen von arabischer Musik.

### 3 Nehmen Sie nach Bedarf die folgenden Einstellungen vor.

[2 ▲▼]	<b>Base Note</b>	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 ▲▼]/ [4 ▲▼]	<b>Tune</b>	Wählen Sie die zu stimmende Note, indem Sie die Taste [3 ▲▼] drücken, und stimmen Sie sie in Cents mit Hilfe der Tasten [4 ▲▼].  <b>HINWEIS</b> In der Musik ist ein „Cent“ ein 1/100stel eines Halbtons. (100 Cents entsprechen einem Halbton.)
[5 ▲▼]– [8 ▲▼]	<b>Part Select</b>	Bestimmt, ob die Scale-Tune-Einstellung auf den jeweiligen Part angewendet wird oder nicht.

**HINWEIS** Um die Scale-Tune-Einstellungen im Registration Memory abzulegen, denken Sie daran, den Eintrag *Scale Tune* im *Registration Memory* (aufgerufen über die [MEMORY]-Taste) zu markieren.

**HINWEIS** Wenn eine VRM-Voice als Main-Part ausgewählt wird, wird die Resonanz aller VRM-Voices auf denselben Skalentyp eingestellt wie für den Main-Part. Wenn eine andere Voice (nicht VRM) als Main-Part ausgewählt wird, wird die Resonanz aller anderen VRM-Voices auf *Equal* eingestellt.

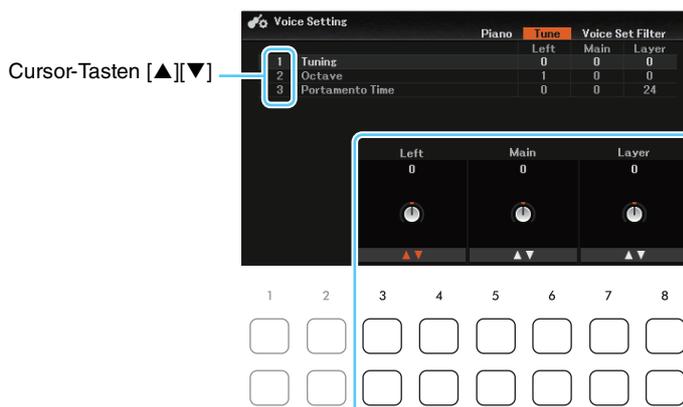
## Tonhöhenereinstellungen für einzelne Tastatur-Parts

Sie können die Tonhöhenereinstellungen für jeden Tastatur-Part einstellen.

### 1 Rufen Sie die Bedienungsanzeige auf.

[MENU] → Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] *Voice Setting*, [ENTER] → TAB [◀][▶] *Tune*

### 2 Wählen Sie mit den Cursor-Tasten [▲][▼] einen Eintrag aus, und stellen Sie dann mit den Tasten [3 ▲▼] – [8 ▲▼] den Wert für den entsprechenden Part ein.



#### 1 Tuning

Legt die Tonhöhe jedes Tastatur-Parts fest.

#### 2 Octave

Legt für jeden Tastatur-Part den Umfang der Tonhöhenänderung in Oktaven über zwei Oktaven nach oben oder unten fest.

#### 3 Portamento Time

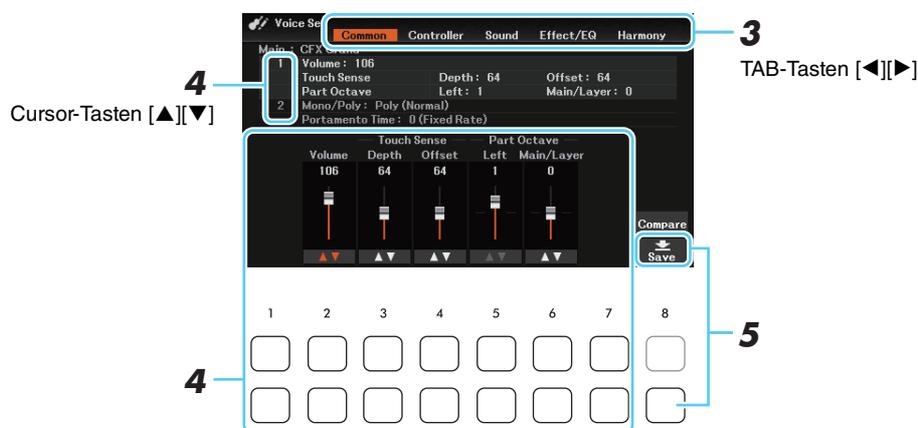
Die Portamento-Funktion erzeugt einen gleitenden Tonhöhenübergang zwischen zwei auf der Tastatur gespielten Noten. Die Portamento-Zeit legt die Dauer des Tonhöhenübergangs fest. Höhere Werte erzeugen einen längeren Übergang von einem Ton zum nächsten. Bei einem Wert von „0“ wird kein Effekt erzeugt. Dieser Parameter ist verfügbar, wenn der ausgewählte Tastatur-Part auf **Mono** eingestellt ist (Seite 13).

## Bearbeiten von Voices (Voice Set)

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

- 1 Wählen Sie die gewünschte Voice aus.**
- 2 Drücken Sie im Display für die Voice-Auswahl die Taste [5 ▼] (Voice Set), um das Voice Set-Display aufzurufen.**  
**HINWEIS** Wenn die Taste nicht angezeigt wird, drücken Sie zum Aufrufen die Taste [8 ▼] (Close).
- 3 Wählen Sie die Seite mit den gewünschten Einstellungen mit Hilfe der TAB-Tasten [◀][▶] aus.**

Informationen über die verfügbaren Parameter auf jeder Seite finden Sie unter [Seite 13](#).



- 4 Verwenden Sie die Cursor-Tasten [▲][▼], um den zu bearbeitenden Eintrag oder Parameter auszuwählen, und bearbeiten Sie die Voice mit den Tasten [1 ▲▼]–[7 ▲▼].**  
Wenn Sie die Taste [8 ▲] (Compare) drücken, wird der auf der Tastatur gespielte Klang zwischen der bearbeiteten Voice und der ursprünglichen (unbearbeiteten) Voice umgeschaltet, so dass Sie die Versionen vergleichen können.
- 5 Drücken Sie die Taste [8 ▼] (Save), um Ihre bearbeitete Voice zu speichern.**  
Näheres zum Speichervorgang finden Sie im Kapitel „Bedienung der Grundfunktionen“ im Benutzerhandbuch.

### **ACHTUNG**

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

# Bearbeitbare Parameter in den Voice Set-Displays

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

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

## ■ Common-Seite

### 1 Volume, Touch Sense, Part Octave

[2 ▲▼]	<b>Volume</b>	Stellt die Lautstärke der momentan bearbeiteten Voice ein.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	<b>Touch Sense</b>	<p>Bestimmt die Anschlagempfindlichkeit bzw. wie sehr sich die Lautstärke mit Ihrer Anschlagstärke ändert.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="606 537 989 963"> <p><b>Touch Sense Depth</b> Ändert die Anschlagstärkekurve entsprechend VelDepth (wobei der Offset auf 64 eingestellt wurde)</p> <p>Tatsächlicher Anschlagswert für Klangerzeuger</p> </div> <div data-bbox="1005 537 1420 1075"> <p><b>Touch Sense Offset</b> Ändert die Anschlagstärkekurve entsprechend VelOffset (wobei Depth auf 64 eingestellt wurde)</p> <p>Tatsächlicher Anschlagswert für Klangerzeuger</p> </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Depth:</b> Bestimmt die Anschlagempfindlichkeit (Englisch: Velocity Sensitivity), oder wie stark sich die Lautstärke der Voice im Verhältnis zur Stärke Ihres Tastenanschlags (Velocity) ändert.</li> <li>• <b>Offset:</b> Stellt einen Versatzwert ein, der zum empfangenen Velocity-Wert addiert oder davon abgezogen wird.</li> </ul>
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	<b>Part Octave</b>	Verschiebt die Oktavlage der bearbeiteten Voice um jeweils eine Oktave nach oben oder nach unten. Wenn die bearbeitete Voice für einen Main- oder Layer-Part benutzt wird, ist der <b>Main/Layer</b> -Parameter verfügbar. Wird die bearbeitete Voice für den Left-Part verwendet, ist der <b>Left</b> -Parameter verfügbar.

### 2 Mono/Poly, Portamento

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	<b>Mono/Poly</b>	Bestimmt, ob die bearbeitete Voice monophon (einstimmig; <b>Mono</b> ) oder polyphon (mehrstimmig; <b>Poly</b> ) gespielt wird.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	<b>Mono Type</b>	<p>Legt das Verhalten von Noten mit abklingenden Sounds wie Gitarrensaiten fest, wenn diese legato mit der bearbeiteten Voice gespielt werden, die auf <b>Mono</b> eingestellt wurde (siehe weiter oben).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Normal:</b> Die nächste Note erklingt erst dann, nachdem die vorherige gestoppt wurde.</li> <li>• <b>Legato:</b> Der Klang der vorher gespielten Note klingt weiter, nur die Tonhöhe ändert sich auf die der neu gespielten Note.</li> <li>• <b>Crossfade:</b> Der Sound blendet nahtlos von der vorher gespielten Note zur nächsten Note über.</li> </ul> <p><b>HINWEIS</b> Dieser Parameter steht für die Super-Articulation-Voices, Drum/SFX-Kit-Voices und Organ-Flutes-Voices nicht zur Verfügung; er verhält sich wie in der Einstellung <b>Normal</b>, wenn solche Voices ausgewählt werden.</p> <p><b>HINWEIS</b> Wenn <b>Legato</b> ausgewählt wird, kann es sein, dass das Verhalten je nach Bedienfeldeinstellungen von <b>Normal</b> abweicht (nicht so ist, wie es hier beschrieben wurde).</p>

[5 ▲▼]	<b>Portamento Time</b>	Stellt die Dauer des Tonhöhenübergangs ein, wenn die bearbeitete Voice auf <b>Mono</b> gestellt wird (siehe oben).  <b>HINWEIS</b> Die Portamento-Funktion erzeugt einen gleitenden Tonhöhenübergang zwischen zwei auf der Tastatur gespielten Noten.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	<b>Portamento Type</b>	Bestimmt, wie die tatsächliche Übergangsdauer der Tonhöhe aus dem obigen <b>Portamento Time</b> -Wert berechnet wird. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Fixed Rate:</b> Stellen Sie die Pitch Change Rate auf 0: max., 127: min. ein. Die tatsächliche Übergangsdauer zwischen den Tonhöhen variiert je nach dem Abstand zwischen den beiden Noten.</li> <li>• <b>Fixed Time:</b> Stellen Sie die tatsächliche Übergangsdauer der Tonhöhe auf 0: min., 127: max. ein. Die Übergangsgeschwindigkeit zwischen den Tonhöhen variiert je nach dem Abstand zwischen den beiden Noten.</li> </ul> <b>HINWEIS</b> Die Grundregel für die Portamento-Zeit bleibt unverändert, auch wenn diese Einstellung geändert wird. Wenn der Portamento-Time-Wert kleiner ist, ist die tatsächliche Zeit kürzer; wenn der Wert größer ist, ist die tatsächliche Zeit länger. <b>HINWEIS</b> Je größer der Wert der Portamento-Zeit ist, desto deutlicher tritt die Wirkung dieser Einstellung hervor.

## ■ Controller-Seite

### 1 Center Pedal, 2 Left Pedal

Hiermit können Sie die Funktion auswählen, die dem mittleren oder dem linken Pedal der Pedaleinheit (separat erhältlich) zugewiesen werden soll, welches an der Buchse [PEDAL UNIT] angeschlossen ist.

[1 ▲▼]	<b>Function</b>	Legt fest, welche Funktion dem mittleren oder linken Pedal zugewiesen wird. Einzelheiten zu den Pedalfunktionen finden Sie auf <a href="#">Seite 76</a> .
[2 ▲▼] – [7 ▲▼]	<b>Main, Layer, Left</b> , usw.	Bestimmt, ob sich die zugewiesene Funktion auf den betreffenden Tastatur-Part auswirkt oder nicht. Je nach der oben ausgewählten Funktion können die zugehörigen Parameter wie z. B. Depth (Effektanteil) eingestellt werden. Einzelheiten finden Sie in der Liste der Pedalfunktionen auf <a href="#">Seite 76</a> .

### 3 Modulation

Wenn einer Pedalfunktion **Modulation** zugewiesen ist ([Seite 77](#)), kann das 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 ▲▼]	<b>Filter</b>	Bestimmt die Intensität, mit der das Pedal die Grenzfrequenz des Filters (Cutoff-Frequenz) moduliert. Einzelheiten zum Filter siehe unten.
[3 ▲▼]	<b>Amplitude</b>	Bestimmt die Intensität, mit der das Pedal die Amplitude (Lautstärke) moduliert.
[5 ▲▼]	<b>LFO PMOD</b>	Bestimmt die Intensität, mit der das Pedal die Tonhöhe (Pitch) moduliert oder die Stärke des Vibrato-Effekts steuert.
[6 ▲▼]	<b>LFO FMOD</b>	Bestimmt die Intensität, mit der das Pedal die Filtermodulation oder den Wah-Effekt moduliert.
[7 ▲▼]	<b>LFO AMOD</b>	Bestimmt die Intensität, mit der das Pedal die Amplitude (Lautstärke) oder den Tremolo-Effekt moduliert.

■ **Sound-Seite**

**1 Filter, EG**

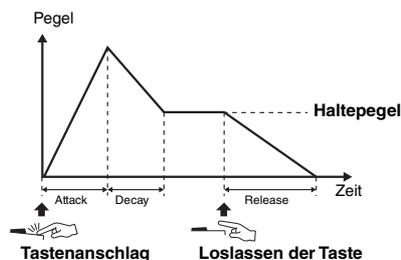
• **Filter**

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, synthesizerartige Effekte erzeugen.

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

• **EG**

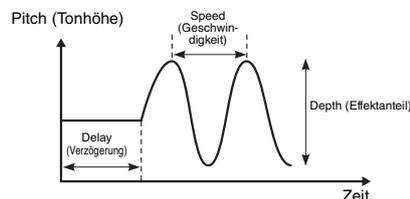
Die Parameter des EG (Envelope Generator, Hüllkurvengenerator) bestimmen die Änderung des Klangpegels über die Zeit. Damit lassen sich die natürlichen Klangmerkmale akustischer Instrumente nachahmen, beispielsweise das schnelle Einschwingen und Abklingen von Schlaginstrumenten oder das langsame Ausklingen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



[4 ▲▼]	<b>Attack</b>	Legt fest, wie schnell der Klang seine Maximallautstärke erreicht, nachdem die Taste angeschlagen wurde. Je niedriger der Wert, desto kürzer die Anstiegszeit.
[5 ▲▼]	<b>Decay</b>	Legt fest, wie schnell der Klang den Haltepegel erreicht (unterhalb des Maximalpegels). Je niedriger der Wert, desto kürzer ist die Ausklingphase.
[6 ▲▼]	<b>Release</b>	Legt fest, wie schnell der Klang auf Null ausklingt, nachdem die Taste losgelassen wurde. Je niedriger der Wert, desto kürzer ist die Ausklingphase.

**2 Vibrato**

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



[3 ▲▼]	<b>Depth</b>	Bestimmt die Intensität des Vibrato-Effekts. Höhere Werte erzeugen ein deutlicheres Vibrato.
[4 ▲▼]	<b>Speed</b>	Legt die Geschwindigkeit des Vibrato-Effekts fest.
[5 ▲▼]	<b>Delay</b>	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, Vibe Rotor

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	<b>Reverb Depth</b>	Stellt die Intensität des Reverb-Effekts ein. Die Einstellung kann nicht verändert werden, wenn eine VRM-Voice ausgewählt ist.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	<b>Chorus Depth</b>	Stellt die Intensität des Chorus-Effekts ein. Die Einstellung kann nicht verändert werden, wenn eine VRM-Voice ausgewählt ist.
[5 ▲▼]	<b>DSP On/Off</b>	Legt fest, ob der DSP-Effekt ein- oder ausgeschaltet ist.
[6 ▲▼]	<b>DSP Depth</b>	Stellt die Intensität des DSP-Effekts ein. Informationen zur Auswahl eines anderen DSP-Typs finden Sie im nachfolgend erläuterten Menü <b>2 DSP</b> .
[7 ▲▼]	<b>Vibe Rotor</b>	Dies wird nur angezeigt, wenn <b>Vibe Rotor</b> als DSP-Type ausgewählt ist (wie unten beschrieben). Legt fest, ob <b>Vibe Rotor</b> bei der Auswahl einer Voice aktiviert oder deaktiviert ist.

### 2 DSP Type

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	<b>Category</b>	Wählt Kategorie und Typ des DSP-Effekts aus. Wählen Sie zunächst eine Kategorie und dann einen Effekttyp aus.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	<b>Type</b>	
[6 ▲▼]	<b>Detail</b>	Ruft ein Display mit einzelnen Einstellungen auf. Wählen Sie im Bereich für die Detailsinstellungen mit den Tasten [2 ▲▼] – [4 ▲▼] den Parameter aus, den Sie bearbeiten möchten, und stellen Sie dann mit den Tasten [5 ▲▼] / [6 ▲▼] den Wert ein. Dies hängt vom Effekttyp ab und lässt sich nicht einstellen. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um die Einstellanzeige zu schließen.

### 3 EQ

Legt die Frequenz und die Lautstärke der niedrigen und hohen EQ-Bänder fest. Näheres über den EQ erfahren Sie auf [Seite 71](#).

## ■ Harmony-Seite

In diesem Display können Sie die gleichen Parameter einstellen wie im **Keyboard Harmony**-Display (Schritt 4 auf [Seite 7](#)). Bevor Sie irgendwelche Einstellungen vornehmen, stellen Sie sicher, dass der aktuelle Part auf Main eingestellt ist. Anders gesagt: Sie sollten den Main-Part einschalten, indem Sie die PART-ON/OFF-Taste [MAIN] drücken. Die Einstellungen hier werden durch einfaches Auswählen der entsprechenden Voice automatisch aufgerufen.

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

Jede Voice ist mit ihren standardmäßigen Voice-Set-Parametereinstellungen verknüpft, die denen im *Voice Set*-Display entsprechen (Seite 12). Normalerweise werden diese Einstellungen durch Auswählen einer Voice automatisch aufgerufen; Sie können diese Funktion jedoch auch deaktivieren. Wenn Sie z. B. die Voice ändern, aber den Harmony-Effekt beibehalten möchten, setzen Sie den Parameter *Effect* für den gewünschten Tastatur-Part auf *Off*.

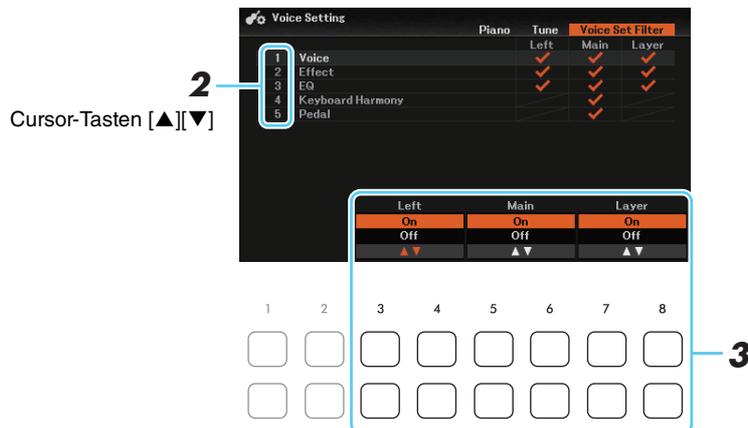
### 1 Rufen Sie die Bedienungsanzeige auf.

[MENU] → Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] *Voice Setting*, [ENTER] → TAB [▶] *Voice Set Filter*

### 2 Wählen Sie mit den Cursor-Tasten [▲][▼] die einzustellende Parametergruppe aus.

Jeder Eintrag entspricht den folgenden Parametern im *Voice Set*-Display (Seite 12).

- **1 Voice:** Parametereinstellungen auf den Seiten *Common* und *Sound*
- **2 Effect:** Parametereinstellungen bei 1 und 2 auf der Seite *Effect/EQ*
- **3 EQ:** Parametereinstellungen bei 3 auf der Seite *Effect/EQ*
- **4 Keyboard Harmony:** Parametereinstellungen auf der *Harmony*-Seite
- **5 Pedal:** Parametereinstellungen auf der *Controller*-Seite



### 3 Verwenden Sie die Tasten [3 ▲▼]–[8 ▲▼], um festzulegen, ob der in Schritt 2 ausgewählte Parameter für jeden Tastatur-Part aufgerufen wird (On) oder nicht (Off).

Für jeden Tastatur-Part werden nur die markierten Parametereinstellungen automatisch zusammen mit der Voice abgerufen.

## Inhalt

<b>Style-Wiedergabe mit der Smart-Chord-Funktion</b> .....	<b>19</b>
• Tabelle der Smart Chords .....	21
<b>Spiel bestimmter Akkorde lernen (Chord Tutor)</b> .....	<b>21</b>
<b>Im Fingered-Modus erkannte Akkordarten</b> .....	<b>22</b>
<b>Einstellungen für die Style-Wiedergabe</b> .....	<b>23</b>
<b>Akkordspiel in der rechten Hand, Bassspiel in der linken Hand</b> .....	<b>25</b>
<b>Erstellen/Bearbeiten von Styles (Style Creator)</b> .....	<b>26</b>
• Allgemeine Vorgehensweise beim Erstellen eines Styles .....	26
• Echtzeitaufnahme .....	28
• Zuordnung des Source Patterns zu den einzelnen Kanälen (Assembly) .....	32
• Bearbeiten des rhythmischen Feelings (Groove) .....	34
• Bearbeiten von Daten für die einzelnen Kanäle (Channel) .....	36
• Einstellungen für das Dateiformat des Styles (Parameter) .....	37
• Den Rhythmus-Part eines Styles bearbeiten (Drum Setup) .....	41

### Style-Typen (Eigenschaften)

Der Typ des jeweiligen Styles wird oberhalb (oder im Symbol links) des Style-Namens im Display für die Style-Auswahl oder in der Hauptanzeige angezeigt. Die bestimmenden Merkmale dieser Styles und die Vorzüge beim Spiel sind unten beschrieben.



- **Adaptive:** Die Styles können mit der Adaptive-Style-Funktion genutzt werden, so dass die Main-Variation je nachdem, wie dynamisch Sie auf der Tastatur spielen, automatisch wechselt, ohne dass Sie die MAIN VARIATION-Tasten drücken müssen. Weitere Informationen finden Sie im Benutzerhandbuch.
- **Unison:** Diese Styles können zusammen mit der Funktion Unison & Accent verwendet werden, mit der Sie während der Style-Wiedergabe unisono spielen und/oder Akzente hinzufügen können. Weitere Informationen finden Sie im Benutzerhandbuch.
- **Session:** Diese Styles bieten eine noch realistischere, authentische Begleitung, indem sie die Main-Bereiche mit eigenen Akkorden und Akkordwechseln sowie mit speziellen Riffs mit Akkordwechseln mischen. Diese wurden programmiert, um dem Spiel bestimmter Songs und bestimmter Genres etwas mehr Pfiff und Professionalität zu verleihen. Beachten Sie jedoch, dass diese Styles nicht unbedingt für alle Songs und für jedes Akkordspiel passend oder gar harmonisch korrekt sein müssen. Beispielsweise kann es in einigen Fällen geschehen, dass ein einfacher Dur-Dreiklang für einen Country Song zu einem „jazzigen“ Sept-Akkord wird oder durch das Spielen eines On-Bass-Akkords eine ungeeignete oder unerwartete Begleitung erzeugt wird.
- **Pianist:** Diese speziellen Styles bieten reine Klavierbegleitung. Nur durch das Spielen der richtigen Akkorde mit der linken Hand können Sie automatisch komplizierte, professionell klingende Arpeggien und Bass-Akkord-Patterns hinzufügen.

## Style-Wiedergabe mit der Smart-Chord-Funktion

Wenn Sie das Spiel in verschiedenen Stilarten (Styles) voll ausschöpfen möchten, aber nicht wissen, wie Sie die entsprechenden Akkorde spielen können, stellen Sie bei Chord Fingering **Smart Chord** ein. So können Sie Styles mit einem einzigen Finger steuern, so lange Sie die Tonart Ihrer Musikstücke wissen, auch dann, wenn Sie überhaupt keine Akkordgriffe für Dur, moll, vermindert usw. kennen. Wenn Sie eine Taste anschlagen, erklingen immer die für die Musikrichtung geeigneten Akkorde, so als ob Sie die „richtigen“ Akkorde spielen würden.

Probieren Sie die Smart-Chord-Funktion anhand des folgenden Notenbeispiels aus. Spielen Sie einfach mit der linken Hand die Grundtöne der in den Noten dargestellten Akkorde, während Sie mit der rechten Hand die Melodie spielen, und hören Sie sich an, wie die Akkorde mit Ihren Noten und Ihrer Stimmführung zu der von Ihnen eingestellten Musikrichtung passen.

### ■ „Home Sweet Home“

Akkordbereich

The lowest

A B C D E F G A B C D E F G A B C D E F

- Style: **70sPopDuo**
- Taktmaß: **F Major (♭\*1)**
- Typ: **Standard**

Taktmaß  
(Tonart F-Dur)

Akkordtypen

Probieren Sie auch den Style **Easy Swing** aus (mit der Taste [STANDARDS & JAZZ]), um mit diesem anhand der Noten zu spielen. Der Smart-Chord-Typ wechselt zu **Jazz**, so dass Sie ein anderes Feeling im Song erleben können.

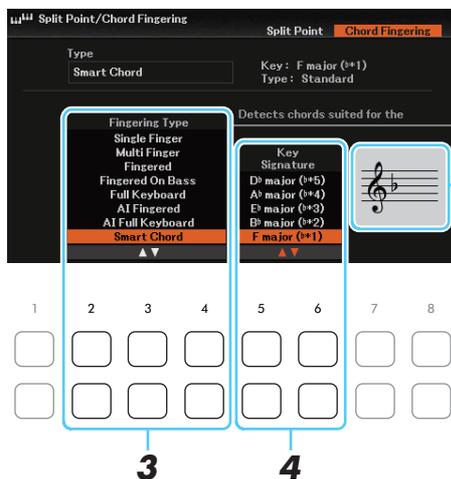
## 1 Wählen Sie den gewünschten Style aus, und achten Sie darauf, dass die STYLE CONTROL-Taste [ACMP] eingeschaltet ist (das Lämpchen leuchtet).

Drücken Sie für das Notenbeispiel die Taste [BALLAD], und wählen Sie *70sPopDuo* aus.

## 2 Rufen Sie die Bedienungsanzeige auf.

[MENU] → Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] *Split Point/Chord Fingering*, [ENTER] → TAB [▶] *Chord Fingering*

## 3 Wählen Sie mit den Tasten [2 ▲▼] – [4 ▲▼] (*Fingering Type*) Smart Chord aus.



Zeigt die ausgewählte Tonart an. Stellen Sie hier dieselbe Tonart ein, die in den Noten angegeben ist.

## 4 Wählen Sie mit den Tasten [5 ▲▼] / [6 ▲▼] (*Key Signature*) die gewünschte Tonart aus.

Achten Sie darauf, dieselbe Tonart anzugeben, die in den Noten angegeben ist bzw. in der Sie spielen möchten. Wählen Sie für das Notenbeispiel *F Major* ( $b^*1$ ) aus.

Drücken Sie nach der Auswahl die [EXIT]-Taste, um das Fenster zu schließen.

## 5 Wählen Sie mit den Tasten [7 ▲▼] / [8 ▲▼] (*Type*) die passende Musikrichtung aus.

Der hier ausgewählte Typ legt die Akkordzuweisungen der einzelnen Noten der Tonleiter im Akkordbereich fest. Obwohl durch Auswahl eines Styles in Schritt 1 automatisch der optimale Typ ausgewählt wird, können Sie hier für besser passende Ergebnisse einen anderen Typ auswählen, falls erforderlich.

Wählen Sie für das Notenbeispiel *Standard* aus.

**HINWEIS** Für jedes Genre werden bestimmte typische oder konventionelle Akkordfolgen für den Style angenommen/vorausgesetzt.

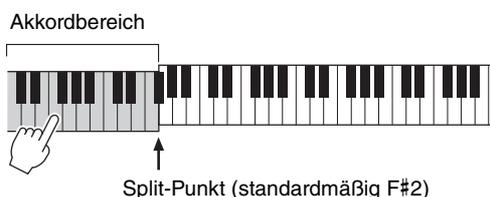
**HINWEIS** Beispiele für die Akkordzuweisungen finden Sie in der Tabelle der Smart Chords auf Seite 21.

## 6 Drücken Sie die STYLE CONTROL-Taste [SYNC START], um die Synchronstartfunktion zu aktivieren.



## 7 Spielen Sie entsprechend der Noten oder der Akkordstruktur Ihres Spiels nur den Grundton in der linken Hand.

Durch Anschlagen einer Taste beginnt die Style-Wiedergabe.



# Tabelle der Smart Chords

Diese Tabelle zeigt, wie der Akkord gespielt wird, wenn Sie einfach den Grundton des Akkords in C-Dur oder a-moll für jeden **Type** anschlagen. Der Akkord ändert sich je nach ausgewähltem **Type** und **Key Signature**. Im Folgenden werden auch Beispiele mit F-Dur für Pop und e-moll für Jazz dargestellt.

Smart-Chord-Einstellung		Grundton											
		C	C#	D	D#	E	F	F#	G	G#	A	A#	B
Standard	C-Dur	C	C#dim	Dm	Eb	Em	F	F#dim	G7	G#dim	Am	Bb	G/B
	a-moll	C	C#dim	Dm	D#dim7	E7	F	F#dim	G7	E7/G#	Am	Bb	Bm7 <sup>b5</sup>
Pop	C-Dur	Cadd9	C#dim7	Dm7	Ebdim7	Em7	FM7	F#dim	G7	G#dim	Am7	Bb	G/B
	a-moll	C	C#dim7	Dm7	D#dim7	E7	FM7	F#dim	G7	E7/G#	Am7	Bb	G/B
Jazz	C-Dur	CM7 <sup>9</sup>	C#dim7	Dm7 <sup>9</sup>	Ebdim7	Em7	F6 <sup>9</sup>	F#dim7	G7 <sup>9</sup>	G#dim	Am7 <sup>11</sup>	Bb7	Bm7 <sup>b5</sup>
	a-moll	CM7 <sup>9</sup>	C#dim7	Dm7 <sup>9</sup>	D#dim7	E7	FM7 <sup>9</sup>	F#m7 <sup>b5</sup>	G7 <sup>9</sup>	G#7	Am <sup>add9</sup>	Bb7	Bm7 <sup>b5</sup>
Dance	C-Dur	C	C#dim	Dm	Eb	Em	F	F#dim	G	G#dim	Am	Bb	G/B
	a-moll	Cm	C#m	Dm	D#m	Em	Fm	F#m	Gm	G#	Am	Bb	Bm
Simple	C-Dur	C	C#dim	Dm	Eb	E1+5	F1+5	F#dim	G7	G#dim	Am	Bb	G/B
	a-moll	C	C#dim	Dm	D#dim7	E1+5	F	F#dim	G7	E7/G#	Am	Bb	Bm7 <sup>b5</sup>

Beispielakkorde für Tonart F-Dur, Type-Einstellung „Pop“.

Pop	F-Dur	C7	C#dim	Dm7	Eb	C/E	Fadd9	F#dim7	Gm7	Abdim7	Am7	BbM7	Bdim
-----	-------	----	-------	-----	----	-----	-------	--------	-----	--------	-----	------	------

Beispielakkorde für Tonart e-moll, Type-Einstellung „Jazz“.

Jazz	e-moll	CM7 <sup>9</sup>	C#m7 <sup>b5</sup>	D7 <sup>9</sup>	D#7	Em <sup>add9</sup>	F7	F#m7 <sup>b5</sup>	GM7 <sup>9</sup>	G#dim7	Am7 <sup>9</sup>	A#dim7	B7
------	--------	------------------	--------------------	-----------------	-----	--------------------	----	--------------------	------------------	--------	------------------	--------	----

## Spiel bestimmter Akkorde lernen (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.

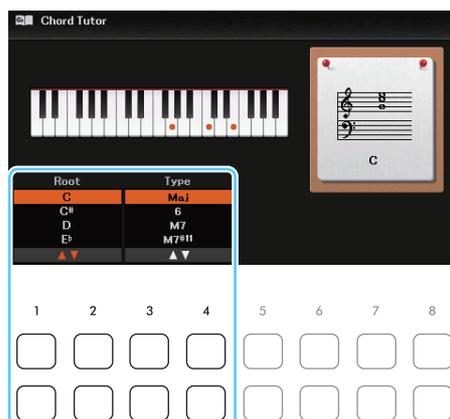
### 1 Rufen Sie die Bedienungsanzeige auf.

[MENU] → Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] **Chord Tutor**, [ENTER]

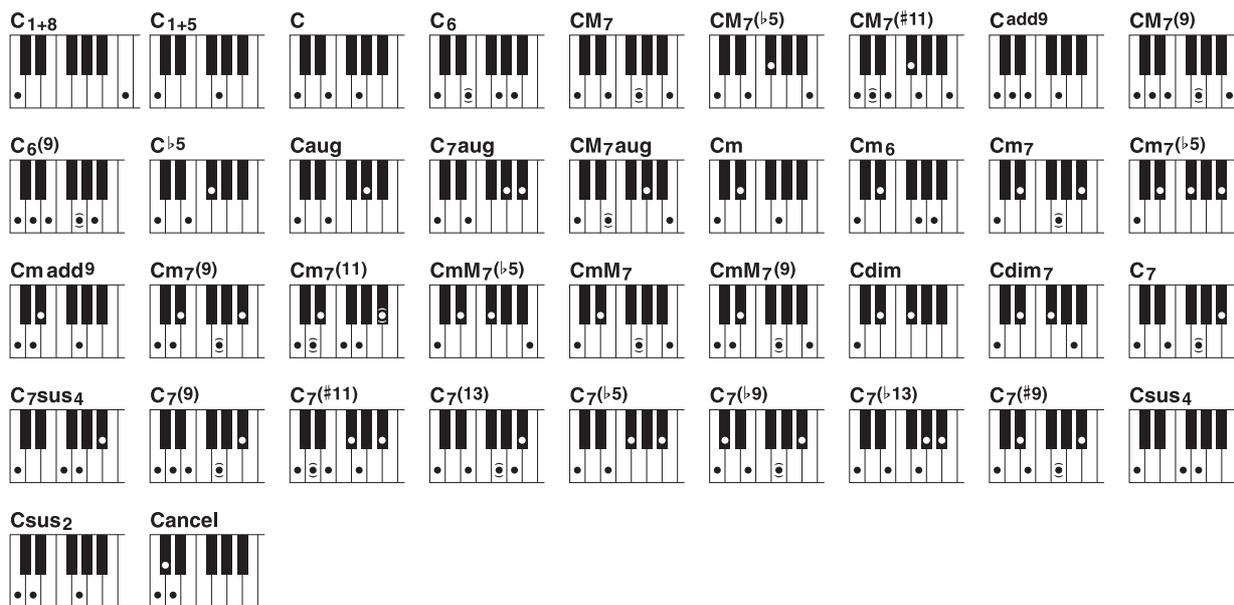
### 2 Verwenden Sie die Tasten [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (Root) zur Auswahl des Grundtons, und verwenden Sie dann die Tasten [3 ▲▼]/[4 ▲▼] (Type) zur Auswahl des Akkordtyps.

Die zu spielenden Noten werden im Display angezeigt.

**HINWEIS** Je nach Akkord können einige Noten ausgelassen werden.



# Im Fingered-Modus erkannte Akkordarten



3

Styles

Akkordname [Abkürzung]	Normales Voicing*	Anzeige für Grundton „C“
1+8	1+8	C1+8
1+5	1+5	C1+5
Dur-Akkord [M]	1+3+5	C
Dur-Akkord mit großer Sexte [6]	1+(3)+5+6	C6
Dur-Akkord mit großer Septime [M7]	1+3+(5)+7	CM7
Dur-Akkord mit großer Septime und verminderter Quinte [M7b5]	1+3+b5+7	CM7(b5)
Dur-Akkord mit großer Septime und erhöhter Undezime [M7(#11)]	1+(2)+3+#4+5+7	CM7(#11)
Dur-Akkord mit großer None [add9]	1+2+3+5	Cadd9
Dur-Akkord mit großer Septime und None [M7_9]	1+2+3+(5)+7	CM7(9)
Dur-Akkord mit großer Sexte und None [6_9]	1+2+3+(5)+6	C6(9)
Dur-Akkord mit verminderter Quinte [(b5)]	1+3+b5	Cb5
Übermäßiger Akkord [aug]	1+3+#5	Caug
Dominantseptakkord mit übermäßiger Quinte [7aug]	1+3+#5+b7	C7aug
Dur-Akkord mit großer Septime und übermäßiger Quinte [M7aug]	1+(3)+#5+7	CM7aug
Moll-Akkord [m]	1+b3+5	Cm
Moll-Akkord mit großer Sexte [m6]	1+b3+5+6	Cm6
Moll-Akkord mit kleiner Septime [m7]	1+b3+(5)+b7	Cm7
Moll-Akkord mit Septime und verminderter Quinte [m7b5]	1+b3+b5+b7	Cm7(b5)
Moll-Akkord mit großer None [m(9)]	1+2+b3+5	Cm add9
Moll mit Septime und None [m7(9)]	1+2+b3+(5)+b7	Cm7(9)
Moll-Akkord mit Septime und Undezime [m7(11)]	1+(2)+b3+4+5+(b7)	Cm7(11)
Moll-Akkord mit großer Septime und verminderter Quinte [mM7b5]	1+b3+b5+7	CmM7(b5)
Moll-Akkord mit großer Septime [mM7]	1+b3+(5)+7	CmM7
Moll-Nonakkord mit großer Septime [mM7(9)]	1+2+b3+(5)+7	CmM7(9)
Verminderter Mollakkord [dim]	1+b3+b5	Cdim
Verminderter Septakkord [dim7]	1+b3+b5+6	Cdim7
Dur-Akkord mit kleiner Septime (Dominantseptakkord) [7]	1+3+(5)+b7	C7
Dominant-Septakkord mit Quartvorhalt [7sus4]	1+4+5+b7	C7sus4
Dominant-Sept-Non-Akkord [7(9)]	1+2+3+(5)+b7	C7(9)
Dur-Septakkord mit übermäßiger Undezime [7(#11)]	1+(2)+3+#4+5+b7	C7(#11)
Dominantseptakkord mit großer Terzdezime [7(13)]	1+3+(5)+6+b7	C7(13)
Dur-Septakkord mit verminderter Quinte [7b5]	1+3+b5+b7	C7(b5)
Dominant-Septakkord mit verminderter None [7(b9)]	1+b2+3+(5)+b7	C7(b9)
Dur-Septakkord mit verminderter Terzdezime [7(b13)]	1+3+5+b6+b7	C7(b13)
Dur-Septakkord mit übermäßiger None [7(#9)]	1+#2+3+(5)+b7	C7(#9)
Vorgehaltene Quarte [sus4]	1+4+5	Csus4
Prime mit Sekunde und Quinte [sus2]	1+2+5	Csus2
Cancel	1+b2+2	Cancel

**HINWEIS** Eingeklammerte Noten können ausgelassen werden.

**HINWEIS** Die „Cancel“-Anzeige verweist auf die Funktion „Chord Cancel“, welche den zuletzt während des Spielens ausgewählten Akkord stoppt und nur das Schlagzeug bzw. den Rhythmus weiterlaufen lässt.

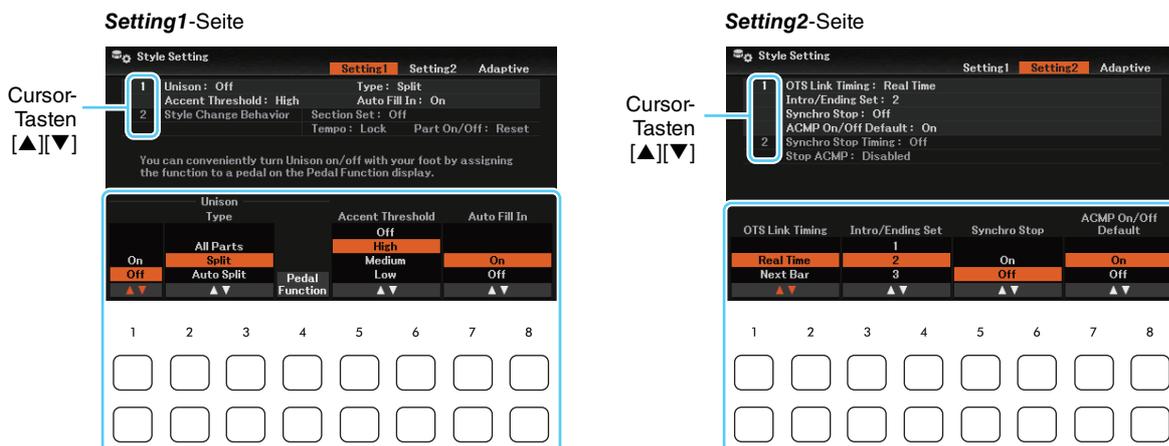
# Einstellungen für die Style-Wiedergabe

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

## 1 Rufen Sie die Bedienungsanzeige auf.

[MENU] → Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] *Style Setting*, [ENTER] → TAB [◀][▶] *Setting1* oder *Setting2*

## 2 Verwenden Sie die Cursor-Tasten [▲][▼] zum Auswählen der Seite, und verwenden Sie dann die entsprechenden Tasten [1 ▲▼]–[8 ▲▼] für jede Einstellung.



### ■ Setting1-Seite

#### 1 Unison & Accent, Auto Fill-in

[1 ▲▼]– [6 ▲▼]	Diese werden für die Funktion Unison & Accent verwendet. Lesen Sie hierzu Kapitel 3 des Benutzerhandbuchs.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	<b>Auto Fill In</b> Wenn diese Funktion eingeschaltet ist ( <b>On</b> ), wird durch Drücken einer der MAIN VARIATION-Tasten [A]–[D] während der Wiedergabe eine Fill-in-Section abgespielt.

#### 2 Style Change Behavior

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	<b>Section Set</b> Bestimmt die Standard-Section, die beim Umschalten von Styles (bei angehaltener Style-Wiedergabe) automatisch aufgerufen wird. In der Einstellung <b>Off</b> und bei gestoppter Style-Wiedergabe wird die aktive Section auch dann nicht gewechselt, wenn ein anderer Style ausgewählt wird. Wenn in den Style-Daten eine der Sections Main A–D fehlt, wird automatisch der nächstgelegene Style ausgewählt. Beispiel: Wenn Main D nicht im ausgewählten Begleit-Style enthalten ist, wird Main C aufgerufen.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	<b>Tempo</b> Hiermit wird festgelegt, ob sich beim Wechseln des Styles die Tempo-Einstellung des Styles ändert oder nicht. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Lock:</b> Die vorherige Tempo-Einstellung wird immer beibehalten. Wenn das Style-Tempo auf die vorherige Einstellung beschränkt ist, erscheint oberhalb des Style-Namens im Main-Display ein Vorhängeschloss-Symbol.</li> <li>• <b>Hold:</b> Während der Style-Wiedergabe wird die vorherige Tempo-Einstellung beibehalten. Wenn die Style-Wiedergabe angehalten wird, wechselt das Tempo zum ursprünglichen Standardtempo des ausgewählten Styles.</li> <li>• <b>Reset:</b> Das Tempo wechselt immer zum ursprünglichen Standardtempo des ausgewählten Styles.</li> </ul>

[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	<b>Part On/Off</b>	Hiermit wird festgelegt, ob sich beim Wechseln des Styles der Ein/Aus-Status der Style-Kanäle ändert oder nicht. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Lock:</b> Der Ein-/Aus-Status der Kanäle des vorherigen Styles wird immer beibehalten.</li> <li>• <b>Hold:</b> Während der Style-Wiedergabe wird der Ein-/Aus-Status der Kanäle des vorherigen Styles beibehalten. Wenn die Style-Wiedergabe angehalten wird, werden alle Style-Kanäle aktiviert.</li> <li>• <b>Reset:</b> Alle Style-Kanäle werden eingeschaltet.</li> </ul>
-------------------	--------------------	--

## ■ Setting2-Seite

### 1 OTS Link Timing, Intro/Ending, Synchro Stop, ACMP On/Off

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	<b>OTS Link Timing</b>	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.) <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Real Time:</b> Die One-Touch-Einstellung wird sofort aufgerufen, wenn Sie eine der MAIN-VARIATION-Tasten [A]–[D] drücken.</li> <li>• <b>Next Bar:</b> Die One-Touch-Einstellung wird beim nächsten Takt, nachdem Sie eine der MAIN-VARIATION-Tasten [A]–[D] gedrückt haben, aufgerufen.</li> </ul>
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	<b>Intro/Ending Set</b>	Es gibt drei verschiedene Section-Typen für Intro/Ending pro Style. Hier wird der Intro/Ending-Typ ausgewählt. <p><b>HINWEIS</b> Die Section Intro 1 besteht lediglich aus dem Rhythmus-Part, während Intro 2 und 3 aus sämtlichen Parts einschließlich Rhythmus-Part bestehen. Wenn Sie Intro 2 oder 3 spielen, müssen Sie, damit die vollständige Intro-Sequenz richtig klingt, im Tastaturbereich für Akkorde bei eingeschalteter [ACMP]-Taste Akkorde spielen.</p> <p><b>HINWEIS</b> Wenn hier 1 gewählt wird, und Sie während der Style-Wiedergabe die [ENDING/rit.]-Taste drücken, wird automatisch vor dem Schlussteil ein Fill-in gespielt.</p>
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	<b>Synchro Stop</b>	Schaltet die Synchronstopp-Funktion ein und aus. Wenn dies eingeschaltet ist ( <b>On</b> ), können Sie den Style zu jedem gewünschten Zeitpunkt starten, indem Sie einfach (im Akkord-Abschnitt der Tastatur) die Tasten anschlagen, und ihn wieder stoppen, indem Sie die Tasten wieder loslassen. Um diese Funktion zu nutzen, stellen Sie sicher, dass die Taste [ACMP] eingeschaltet ist. <p><b>HINWEIS</b> Die Funktion <i>Synchro Stop</i> kann nicht aktiviert werden, wenn der Chord-Fingering-Typ auf <i>Full Keyboard</i> bzw. <i>All Full Keyboard</i> eingestellt ist.</p>
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	<b>ACMP On/Off Default</b>	Legt fest, ob die Taste [ACMP] nach dem Einschalten des Instruments ein- oder ausgeschaltet ist.

### 2 Synchro Stop Timing, Stop ACMP

[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	<b>Synchro Stop Timing</b>	Hiermit wird festgelegt, wie lange Sie einen Akkord halten können, bevor die Synchronstopp-Funktion automatisch ausgeschaltet wird. Wenn <b>Synchro Stop</b> (s. o.) eingeschaltet wird ( <b>On</b> ), und hier ist ein anderer Wert als <b>Off</b> 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.
-------------------	----------------------------	---

[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	<b>Stop ACMP</b>	<p>Wenn die Taste [ACMP] eingeschaltet und die Taste [SYNC START] ausgeschaltet ist, können Sie selbst dann im Akkordbereich der Tastatur Akkorde spielen und auch hören, wenn die Style-Wiedergabe angehalten ist. In diesem Zustand – genannt „Stop Accompaniment“ – werden alle gültigen Akkordfingersätze erkannt, und Akkordgrundton und -typ werden im Display angezeigt. Hier können Sie festlegen, ob der im Akkordbereich gespielte Akkord im Stop-Accompaniment-Modus erklingen soll oder nicht.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Disabled:</b> Schaltet die Stop-Accompaniment-Funktion aus. Bei gestoppter Style-Wiedergabe werden im Akkordbereich der Tastatur gespielte Akkorde nicht als solche erkannt.</li> <li>• <b>Off:</b> Der im Akkordbereich gespielte Akkord erklingt nicht.</li> <li>• <b>Style:</b> Der im Akkordbereich gespielte Akkord wird mit den Voices für den Pad- und den Basskanal des gewählten Styles wiedergegeben.</li> <li>• <b>Fixed:</b> Der im Akkordbereich gespielte Akkord erklingt mit der festgelegten Voice, unabhängig vom ausgewählten Style.</li> </ul> <p><b>HINWEIS</b> Wenn der ausgewählte Style MegaVoices enthält, können sich unerwartete Klänge ergeben, wenn hier „Style“ eingestellt ist.</p> <p><b>HINWEIS</b> Wenn Sie einen Song mit Stop Accompaniment aufnehmen, werden sowohl die abgespielte Voice als auch die Akkorde aufgezeichnet, wenn der Parameter auf „Style“ eingestellt ist, und es werden nur die Akkorddaten aufgezeichnet, wenn der Parameter auf <i>Off</i> oder <i>Fixed</i> eingestellt ist.</p> <p><b>HINWEIS</b> In der Einstellung <i>Disabled</i> werden Akkorde bei gestoppter Style-Wiedergabe nicht erkannt. Deshalb wird bei gestoppter Style-Wiedergabe Keyboard Harmony nicht angewendet, wenn Sie im Tastaturbereich für die Begleitung einen Akkord spielen.</p>
-------------------	------------------	--

## Akkordspiel in der rechten Hand, Bassspiel in der linken Hand

Indem Sie den Akkorderkennungsbereich (Chord Detection Area) vom Tastaturbereich der rechten Hand auf den der linken umschalten, können Sie die Basslinie mit der linken Hand spielen und die rechte Hand verwenden, um Akkorde für die Steuerung der Style-Wiedergabe zu spielen.

### 1 Rufen Sie die Bedienungsanzeige auf.

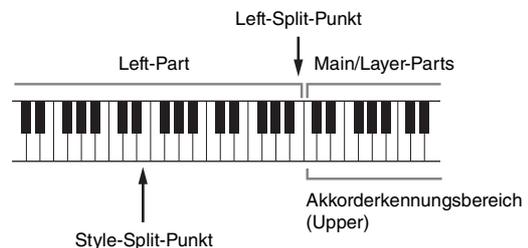
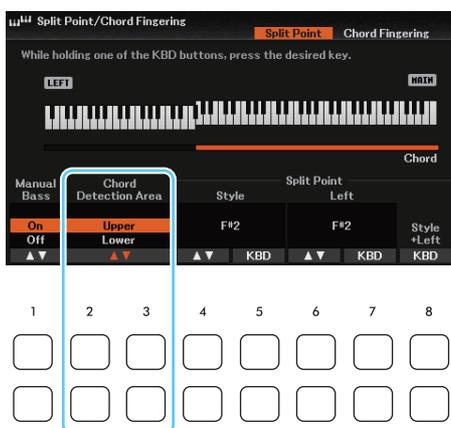
[MENU] → Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] *Split Point/Chord Fingering*, [ENTER] → TAB [◀] *Split Point*

### 2 Stellen Sie mit den Tasten [2 ▲▼]/[3 ▲▼] (*Chord Detection Area*) *Upper* ein.

Mit dieser Einstellung dient der gesamte Bereich der rechten Hand (*Upper*) sowohl als Akkordbereich als auch zum Spielen der Melodie.

Die Fingering-Methode ist auf *Fingered\** eingestellt, und *Manual Bass* (siehe unten) ist auf *On* eingestellt.

**HINWEIS** Wenn der Akkorderkennungsbereich auf *Upper* eingestellt ist, kann nur *Fingered\** gewählt werden. Dieser Typ ist im Wesentlichen identisch mit *Fingered*, nur dass „1+5“, „1+8“ und „Chord Cancel“ nicht verfügbar sind.



Mit den Tasten [1 ▲▼] (*Manual Bass*) können Sie die Manual-Bass-Funktion ein- oder ausschalten. Wenn hier *On* eingestellt ist, wird die Voice des Bass-Parts des aktuellen Styles stummgeschaltet, und dem Left-Part zugewiesen.

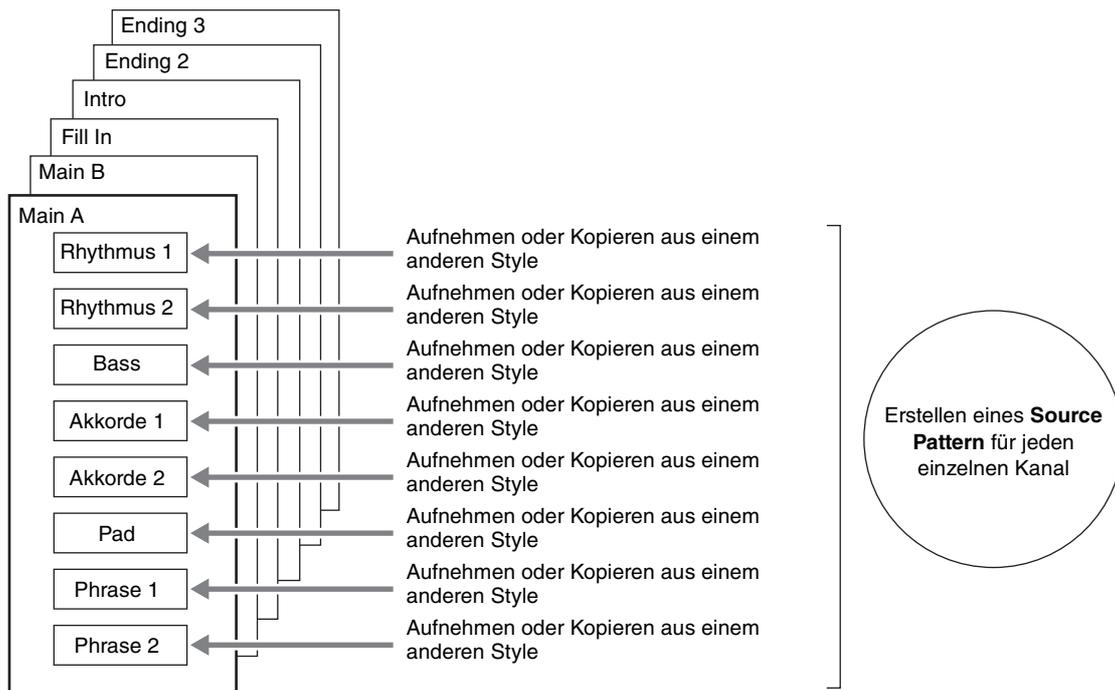
**HINWEIS** Dieser Parameter ist nur wirksam, wenn *Chord Detection Area* auf *Upper* eingestellt ist.

## Erstellen/Bearbeiten von Styles (Style Creator)

Mit der Style-Creator-Funktion können Sie eigene Styles erstellen, indem Sie Rhythmus-Patterns auf der Tastatur einspielen und bereits aufgezeichnete Style-Daten verwenden. Grundsätzlich wählen Sie einen Style aus, der dem zu erzeugenden Style nahekommt, und nehmen dann für jeden Kanal in jeder Section das Rhythmus-Pattern, die Basslinie, die Akkordbegleitung oder Phrasen auf (in Style Creator als „Source Pattern“ bezeichnet).

### ■ Struktur der Style-Daten – Source Patterns

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



## Allgemeine Vorgehensweise beim Erstellen eines Styles

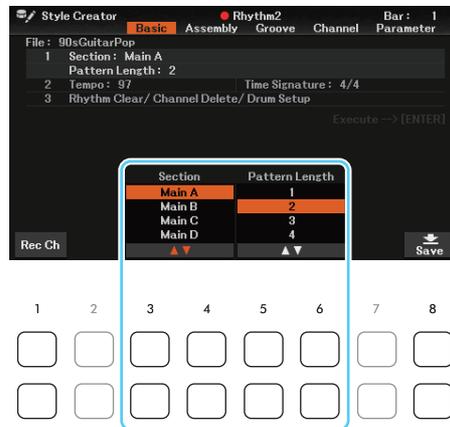
- 1 Wählen Sie den gewünschten Style aus, der als Basis für den neuen Style dienen soll.**
- 2 Rufen Sie das Style-Creator-Display auf.**  
[MENU] → Cursor-Taste [▲][▼][◀][▶] *Style Creator*, [ENTER]  
Es erscheint eine Abfrage, ob Sie den gewählten Style bearbeiten oder einen neuen Style erstellen möchten.
- 3 Drücken Sie eine der Tasten [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (*Current Style*), wenn Sie den gewählten Style bearbeiten möchten, oder drücken Sie eine der Tasten [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (*New Style*), wenn Sie einen neuen Style erzeugen möchten.**  
Wenn eine der Tasten [7 ▲▼]/[8 ▲▼] gedrückt wird, wird automatisch ein leerer Style (namens „NewStyle“) für die Aufnahme erzeugt.
- 4 Wählen Sie auf der *Basic*-Seite eine Section aus.**  
(Wenn das *Rec Channel*-Fenster angezeigt wird, drücken Sie die [EXIT]-Taste.). Verwenden Sie die Cursor-Tasten [▲], um **1 Section** auszuwählen, und verwenden Sie dann die Tasten [3 ▲▼]/[4 ▲▼] (**Section**) zum Auswählen einer Section.

**HINWEIS** Fill In A–D, Intro 1–4 und Ending 1–4 können auf dem Display ausgewählt und als eigener Style verwendet werden, obwohl sie nicht auf dem Bedienfeld abrufbar sind.

Nehmen Sie nach Bedarf die folgenden Einstellungen vor.

- Wählen Sie die Pattern-Länge der aktuellen Section mithilfe der Tasten [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (*Pattern Length*). Drücken Sie nach der Auswahl die Taste [ENTER], um die angegebene Länge tatsächlich einzugeben.
- Verwenden Sie im gesamten aktuellen Style die Cursor-Tasten [▲][▼], um 2 *Tempo/Time Signature* auszuwählen, und stellen Sie dann das Tempo mit den Tasten [3 ▲▼]/[4 ▲▼] und das Taktmaß mit den Tasten [5 ▲▼]/[6 ▲▼] ein.

**HINWEIS** Durch Verändern des Taktmaßes werden die Daten aller Sections gelöscht, und Sie müssen mit der Programmierung des Styles von vorn beginnen.



## 5 Erstellen Sie ein Source Pattern für jeden Kanal.

- **Echtzeitaufnahme auf der *Basic*-Seite (Seite 28)**  
Hiermit können Sie einen Style aufzeichnen, indem Sie einfach auf der Tastatur spielen.
- **Style-Montage auf der *Assembly*-Seite (Seite 32)**  
Hiermit können Sie verschiedene Patterns aus anderen Preset-Styles oder selbst erstellten Styles kopieren.

## 6 Bearbeiten Sie die bereits aufgenommenen Daten des Kanals.

- **Bearbeiten der Daten des Kanals auf den Seiten *Groove* (Seite 34) und *Channel* (Seite 36)**  
Hiermit können Sie das Rhythmus-Feeling, die Quantisierung, die Velocity usw. ändern.
- **Bearbeiten der SFF-Parameter auf der *Parameter*-Seite (Seite 37)**  
Hiermit können Sie die SFF-(Style-File-Format-)Parameter bereits aufgenommener Kanäle bearbeiten.
- **Bearbeiten des Rhythmus-Parts auf der *Basic*-Seite durch Einsatz der *Drum-Setup-Funktion* (Seite 41)**  
Hiermit können Sie den Rhythmus-Part des Styles bearbeiten, z. B. können Sie den Sound der einzelnen Instrumente ändern.

## 7 Wiederholen Sie gegebenenfalls die Schritte 4–6.

## 8 Drücken Sie eine der Tasten [8 ▲▼] (Save) auf der jeweiligen Seite, um den erzeugten Style zu speichern.

Anweisungen finden Sie im Kapitel „Bedienung der Grundfunktionen“ im Benutzerhandbuch.

### **ACHTUNG**

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

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

## Eigenschaften der Echtzeitaufnahme im Style Creator

- **Aufnahmeschleife**

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 einer zweitaktigen Main-Section starten, werden diese zwei Takte in ständiger Wiederholung aufgenommen. Aufgenommene Noten werden von der nächsten Wiederholung an wiedergegeben, so dass Sie gleichzeitig aufnehmen und das zuvor aufgezeichnete Material anhören können.

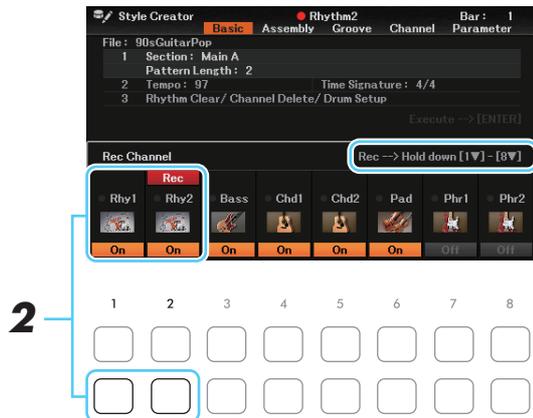
- **Overdub-Aufnahme**

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 29) und **Channel Delete** (Seiten , 29, 31). Wenn Sie beispielsweise die Aufnahme einer zwei Takte langen Main-Section starten, werden diese zwei Takte ständig wiederholt. Aufgezeichnete Noten werden von der nächsten Wiederholung an wiedergegeben, so dass Sie gleichzeitig der Schleife neues Material hinzufügen und das zuvor aufgezeichnete Material anhören können. Wenn Sie einen Style auf der Basis eines bestehenden, internen Styles erstellen, dann wird die Overdub-Aufnahme nur auf die Rhythmus-Kanäle angewendet. Bei allen anderen Kanälen (außer Rhythmus) müssen die ursprünglichen Daten vor der Aufzeichnung gelöscht werden.

### ■ Aufnehmen der Rhythmuskanäle 1–2

Der folgende Vorgang bezieht sich auf Schritt 5 der allgemeinen Vorgehensweise auf Seite Seite 27.

## 1 Drücken Sie auf der **Basic**-Seite die Taste [1 ▲▼] (Rec Ch), um das **Rec Channel**-Fenster im unteren Display-Bereich aufzurufen.



## 2 Halten Sie eine der Tasten [1 ▼] (Rhy1) oder [2 ▼] (Rhy2) gedrückt, um den gewünschten Kanal als Aufnahmeziel zu wählen.

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

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

Drücken Sie die Taste [1 ▲] oder [2 ▲] (gewählter Kanal), um die Anzeige für die Voice-Auswahl aufzurufen, und wählen Sie dann die gewünschte Voice aus, in diesem Fall ein Drum-Kit, da wir einen Rhythmus erzeugen werden. Drücken Sie nach der Auswahl die Taste [EXIT], um zum vorherigen Style-Creator-Display zurückzukehren. Üben Sie das aufzunehmende Rhythmus-Pattern mit der gewählten Voice.

- **Für die Aufnahme verfügbare Voices**

Für den Kanal **Rhy1** können alle Voices für die Aufnahme verwendet werden.

Für den Kanal **Rhy2** können nur Drum-/SFX-Kits für die Aufnahme ausgewählt werden.

**HINWEIS** Informationen darüber, welcher Drum-/SFX-Sound welcher Taste zugewiesen ist, erhalten Sie in der separaten *Drum/Key Assignment List* in der Datenliste auf der Website.

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

Verwenden Sie, während die bereits aufgenommenen Daten abgespielt werden, die Tasten [1 ▼]–[8 ▼], um die einzelnen Kanäle wie gewünscht ein- und auszuschalten.

Bei Bedarf können Sie die Kanaldaten löschen. Verwenden Sie die Cursor-Tasten [▲][▼] zur Auswahl von **3 Rhythm Clear/Channel Delete/Drum Setup**, und drücken Sie dann eine der Tasten [4 ▲▼]/ [5 ▲▼] (**Channel Delete**), um das Display für die Bedienung aufzurufen. Drücken Sie im **Channel Delete-Display** die Tasten [1 ▲]–[8 ▲], je nachdem, welcher Kanal gelöscht werden soll, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste, um die Daten des Kanals tatsächlich zu löschen. Um das **Channel Delete-Display** zu schließen, drücken Sie die [EXIT]-Taste.

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

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

Das Diagramm zeigt drei aufeinanderfolgende Durchgänge eines Rhythmus-Patterns, die durch Pfeile verbunden sind:

- Loop erster Durchgang:** Ein Bass Drum-Part mit einer rhythmischen Sequenz auf einer fünf-Linien-Musiknotation.
- Loop zweiter Durchgang:** Ein Snare Drum-Part (oben) und ein Bass Drum-Part (unten), die zusammengefasst sind.
- Loop dritter Durchgang:** Ein Hi-Hat-Part (oben), ein Snare Drum-Part (Mitte) und ein Bass Drum-Part (unten), die zusammengefasst sind.

#### Löschen versehentlich aufgezeichneter Noten auf dem Rhythmuskanal (Rhythm Clear)

Falls Sie einen Fehler machen oder irgendwo falsche Noten gespielt haben, können Sie diese Noten löschen. Verwenden Sie die Cursor-Tasten [▲][▼] to select **3 Rhythm Clear/Channel Delete/Drum Setup**. Halten Sie eine der Tasten [2 ▲▼]/[3 ▲▼] (**Rhythm Clear**) gedrückt, und schlagen Sie die entsprechende Taste auf der Tastatur an.

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

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

#### 7 Drücken Sie die entsprechende Taste [1 ▼] (**Rhy1**) oder [2 ▼] (**Rhy2**) im **Rec Channel-Fenster**, um die Aufnahme auszuschalten.

Wenn das **Rec Channel-Display** nicht angezeigt wird, verwenden Sie die Tasten [1 ▲▼] (**Rec Ch**).

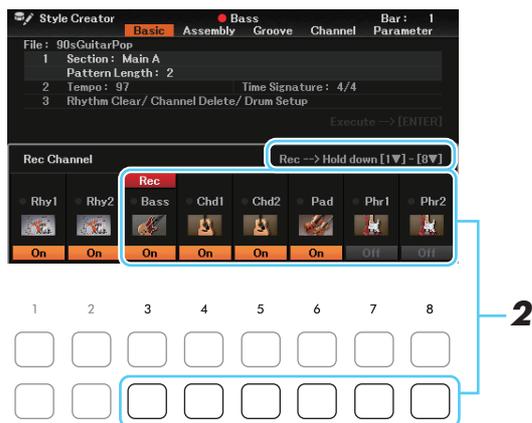
#### **ACHTUNG**

Wenn Sie zu einem anderen Style wechseln oder das Instrument ausschalten, ohne zu speichern (Schritt 8 auf Seite 27), geht der erzeugte Style verloren.

## ■ Aufnahmen auf den Kanälen Bass, Chord 1–2, Pad und Phrase 1–2

Der folgende Vorgang bezieht sich auf Schritt 5 der allgemeinen Vorgehensweise auf Seite [Seite 27](#).

### 1 Drücken Sie auf der **Basic**-Seite die Taste [1 ▲▼] (Rec Ch), um das **Rec Channel**-Fenster im unteren Display-Bereich anzuzeigen.



### 2 Halten Sie eine der Tasten [3 ▼]–[8 ▼] (**Bass–Phr2**) gedrückt, um den gewünschten Kanal als Aufnahmeziel zu wählen.

Wenn ein Preset-Style ausgewählt ist, erscheint eine Rückfrage, ob Sie die bereits aufgezeichneten Daten des gewählten Kanals löschen möchten oder nicht. Drücken Sie die Taste [7 ▲▼] (**OK**), um die Daten zu löschen; der gewählte Kanal wird als Aufnahmeziel gewählt. Beachten Sie, dass nur die Daten der Rhythmuskanäle per Overdub-Verfahren ergänzt werden können.

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

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

#### • Für die Aufnahme verfügbare Voices

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

#### • Nehmen Sie eine Phrase in CM7 auf (damit bei Akkordwechseln während des Spiels die passenden Noten gespielt werden).

##### Regeln beim Aufnehmen der Sections Main oder Fill

In der vorgegebenen Grundeinstellung ist **Source Root/Chord** ([Seite 38](#)) auf CM7 eingestellt. Das bedeutet, dass Sie ein Source Pattern in einer CM7-Skala aufnehmen sollten, damit die Akkorde beim normalen Spiel in die jeweils richtigen Tonarten wechseln. Nehmen Sie einen Basslauf, eine Phrase oder eine Akkordbegleitung so auf, wie Sie sie hören möchten, wenn CM7 als Akkord angegeben wird. Siehe unten für Einzelheiten.

- Verwenden Sie zum Aufzeichnen der **Bass**- und **Phr**-Kanäle (Phrase) nur die Noten der CM7-Tonleiter (d. h. C, D, E, G, A und H).
- Verwenden Sie zum Aufzeichnen der Spuren für **Chd** (Chord) und **Pad** nur die Akkordtöne (d. h. C, E, G und H).



C = Akkordnote  
C, R = Zusätzlich empfohlene Note

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

##### Regeln beim Aufnehmen der Sections Intro oder Ending

Diese Sections sind unter der Annahme angelegt, dass der Akkord während der Wiedergabe nicht wechselt. Daher müssen Sie hierbei die oben beschriebene Regel für die Sections Main und Fill-in nicht einhalten, und Sie können spezielle Akkordprogressionen bei der Aufnahme einspielen. Befolgen Sie jedoch die nachstehenden Regeln, da der Grundton und Akkord (**Source Root/Chord**) auf CM7 eingestellt ist.

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

- **Stellen Sie Source Root/Chord ein, falls nötig.**

Obwohl der Parameter *Source Root/Chord* wie oben beschrieben auf CM7 eingestellt ist, können Sie dies auf jeden beliebigen Grundton/Akkord ändern. Verwenden Sie die TAB-Tasten [◀][▶] zum Aufrufen der *Parameter*-Seite, und stellen Sie *Source Root* und *Chord* auf den gewünschten Grundton/Akkord ein. Bedenken Sie jedoch, dass sich auch die Akkordnoten und empfohlenen Noten ändern, wenn Sie einen anderen Akkord als den Standard CM7 verwenden. Genauere Informationen finden Sie auf [Seite 38](#).

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

Verwenden Sie, da bereits aufgenommene Daten abgespielt werden, die Tasten [1 ▼]–[8 ▼], um die einzelnen Kanäle wie gewünscht ein- und auszuschalten.

Bei Bedarf können Sie die Kanaldaten löschen. Verwenden Sie die Cursor-Tasten [▲][▼] zur Auswahl von **3 Rhythm Clear/Channel Delete/Drum Setup**, und drücken Sie dann eine der Tasten [4 ▲▼]/ [5 ▲▼] (*Channel Delete*), um das Display für die Bedienung aufzurufen. Drücken Sie im *Channel Delete*-Display die Tasten [1 ▲]–[8 ▲], je nachdem, welcher Kanal gelöscht werden soll, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste, um die Daten des Kanals tatsächlich zu löschen. Um das *Channel Delete*-Display zu schließen, drücken Sie die [EXIT]-Taste.

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

#### **6 Drücken Sie die Taste [START/STOP], um die Wiedergabe anzuhalten.**

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

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

- 1) Wählen Sie mit den TAB-Tasten [◀][▶] die *Parameter*-Seite aus.
- 2) Verwenden Sie die Tasten [1 ▲▼] (*Rec Ch*), um das *Rec Channel*-Display aufzurufen, und verwenden Sie die Tasten [1 ▼]–[8 ▼], um den gewünschten Kanal ein-/auszuschalten.
- 3) Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um das *Rec Channel*-Fenster zu schließen.
- 4) Drücken Sie die STYLE-CONTROL-Taste [START/STOP], um die Wiedergabe zu starten.
- 5) Stellen Sie auf der *Parameter*-Seite *Play Root* und *Chord* auf den gewünschten Grundton/Akkord ein.

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

#### **7 Drücken Sie die entsprechende Taste [3 ▼]–[8 ▼] (*Bass-Phr2*) im *Rec Channel*-Fenster, um die Aufnahme auszuschalten.**

Wenn das *Rec Channel*-Display nicht angezeigt wird, verwenden Sie die Tasten [1 ▲▼] (*Rec Ch*).

#### **ACHTUNG**

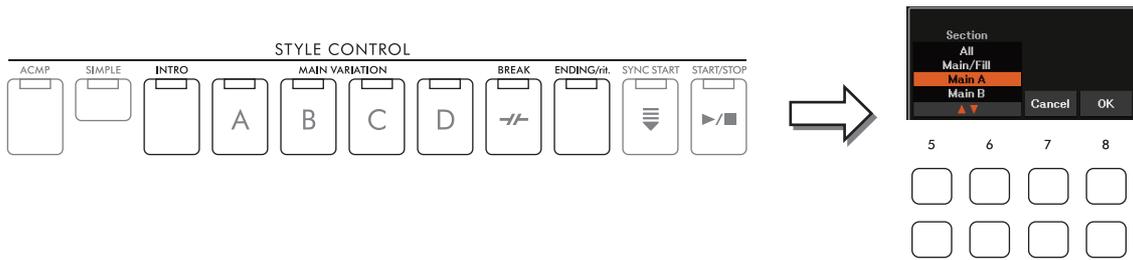
Wenn Sie zu einem anderen Style wechseln oder das Instrument ausschalten, ohne zu speichern (Schritt 8 auf [Seite 27](#)), geht der erzeugte Style verloren.

# Zuordnung des Source Patterns zu den einzelnen Kanälen (Assembly)

Die nachfolgenden Anweisungen beziehen sich auf Schritt 5 der allgemeinen Vorgehensweise auf Seite [Seite 27](#). Auf der Seite *Assembly* können Sie die Daten als Source Pattern von einem anderen Style auf den aktuell bearbeiteten Style kopieren. Verwenden Sie diese Funktion, wenn Sie gerne ein Rhythmus-Pattern, eine Basslinie, eine Akkordbegleitung oder eine Phrase von einem anderen Style verwenden möchten.

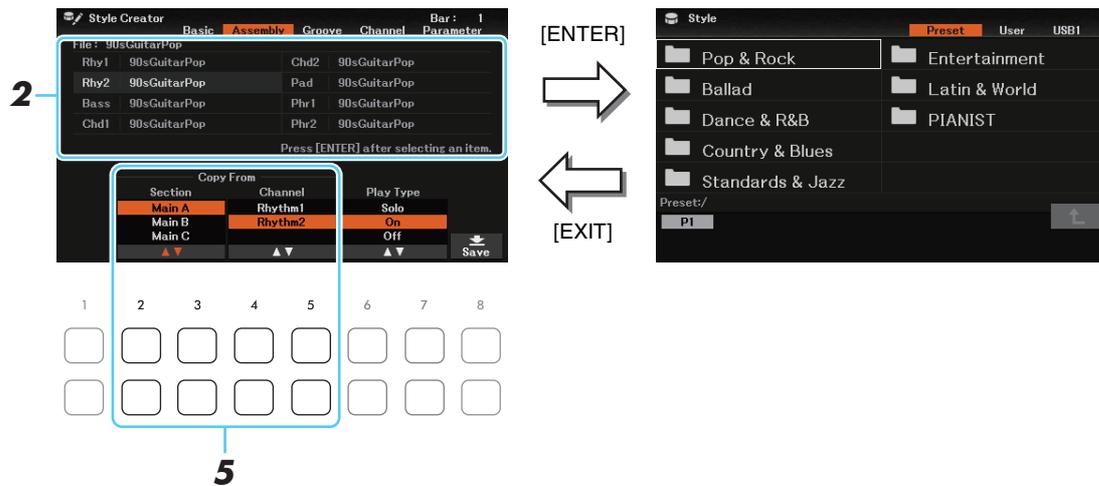
## 1 Wählen Sie auf der Seite *Assembly* die zu bearbeitende Section aus, falls erforderlich.

Auch dann, wenn die zu bearbeitende Section bereits auf der Seite *Basic* ausgewählt wurde, können Sie die Section auch auf der *Assembly*-Seite umschalten. Drücken Sie eine der *Section*-Tasten auf dem Bedienfeld, um das Section-Fenster aufzurufen, und wählen Sie dann mit den Tasten [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (*Section*) die gewünschte Section aus. Verwenden Sie nach der Auswahl die Tasten [8 ▲▼] (*OK*), um die Auswahl tatsächlich einzugeben.



**HINWEIS** Fill In A–D, Intro 1–4 und Ending 1–4 können auf dem Display ausgewählt und als eigener Style verwendet werden, obwohl sie nicht auf dem Bedienfeld abrufbar sind.

## 2 Wählen Sie mit den Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] den zu ersetzenden Kanal aus.



## 3 Drücken Sie die Taste [ENTER], um das Display für die Style-Auswahl aufzurufen.

## 4 Wählen Sie den gewünschten Style, und drücken Sie dann die [EXIT]-Taste, um zum vorherigen Display zurückzukehren.

## 5 Wählen Sie mit den Tasten [2 ▲▼]/[3 ▲▼] (*Section*) und [4 ▲▼]/[5 ▲▼] (*Channel*) die Section und den Kanal des ausgewählten Styles aus.

## 6 Hören Sie sich das Ergebnis mit dem neu zugewiesenen Source-Pattern an, indem Sie den Style mit der STYLE-CONTROL-Taste [START/STOP] wiedergeben.

### Einstellen des Art der Wiedergabe während der Style-Montage

Wenn Sie den Style zusammenstellen, während Sie die Style-Wiedergabe anhören, können Sie die Wiedergabekanäle auswählen (Type). Wählen Sie auf der Seite für die Style-Montage (*Assembly*) mit den Tasten [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (*Play Type*) die Art der Wiedergabe aus.

- **Solo**: Spielt den auf der Seite *Assembly* ausgewählten Kanal ab. Alle Kanäle, die im **Rec Channel**-Fenster der **Basic**-Registerkarte auf **Rec** gesetzt sind, werden gleichzeitig abgespielt.
- **On**: Spielt den auf der Seite *Assembly* ausgewählten Kanal ab. Alle Kanäle, die im **Rec Channel**-Fenster der **Basic**-Registerkarte auf etwas anderes als **Off** gesetzt sind, werden gleichzeitig abgespielt.
- **Off**: Schaltet den auf der Seite *Assembly* ausgewählten Kanal stumm.

## 7 Wiederholen Sie gegebenenfalls Schritte 2–6 für einen weiteren Kanal.

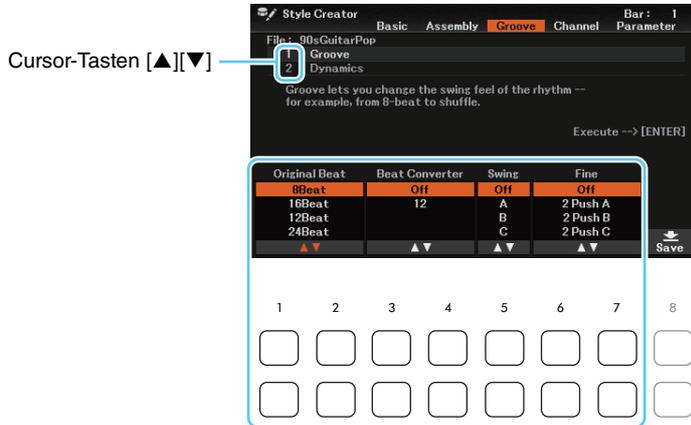
### **ACHTUNG**

Wenn Sie zu einem anderen Style wechseln oder das Instrument ausschalten, ohne zu speichern (Schritt 8 auf [Seite 27](#)), geht der erzeugte Style verloren.

# Bearbeiten des rhythmischen Feelings (Groove)

Die nachfolgenden Anweisungen beziehen sich auf Schritt 6 der allgemeinen Vorgehensweise auf Seite [Seite 27](#). Auf der Seite **Groove** können Sie das Timing und die Anschlagstärken aller Noten ändern, und das rhythmische Empfinden (Feeling) jedes Kanals der aktuellen Section beeinflussen, die auf der Seite **Basic** oder mit der Bedienfeldtaste ausgewählt wurde.

- 1 Verwenden Sie auf der Seite **Groove** die Cursor-Tasten [▲][▼], um das Edit-Menü auszuwählen, und bearbeiten Sie dann die Daten mit den Tasten [1 ▲▼]–[7 ▲▼].



## 1 Groove

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

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	<b>Original Beat</b>	Legt die Beats (Schläge) fest, auf die das Timing von „Groove“ angewendet werden soll. Anders gesagt: Wenn <b>8 Beat</b> ausgewählt ist, wird das Timing von „Groove“ auf die Achtelnoten angewendet, wenn <b>12 Beat</b> ausgewählt ist, wird das Timing von „Groove“ auf Achteltrioen angewendet.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	<b>Beat Converter</b>	Führt eine tatsächliche Änderung des Timings der (oben im Parameter <b>Original Beat</b> angegebenen) Schläge auf den ausgewählten Wert durch. Beispiel: wenn <b>Original Beat</b> auf <b>8 Beat</b> und <b>Beat Converter</b> auf „12“ eingestellt sind, werden sämtliche Achtelnoten der Section zu einem Achteltrioen-Timing verschoben. Die Einstellungen „16A“ und „16B“ des Beat Converter, die bei der Einstellung von <b>Original Beat</b> auf <b>12 Beat</b> angezeigt werden, sind Varianten einer zugrunde liegenden Sechzehntelnoten-Einstellung.
[5 ▲▼]	<b>Swing</b>	Erzeugt ein „Swing“-Feeling durch Verschieben des Timings der „Back Beats“ entsprechend der Einstellung des obenstehenden Parameters <b>Original Beat</b> . Wenn beispielsweise <b>Original Beat</b> auf <b>8 Beat</b> 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.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	<b>Fine</b>	Wählt eine Reihe von Groove-„Vorlagen“ aus, die auf die ausgewählte Section anzuwenden sind. Die <b>Push</b> -Einstellungen bewirken, dass bestimmte Schläge früher gespielt werden, wohingegen <b>Heavy</b> -Einstellungen das Timing bestimmter Schläge verzögern. Die nummerierten Einstellungen (2, 3, 4, 5) legen fest, welche Beats betroffen sind. Alle Schläge bis zum angegebenen Schlag – nicht jedoch der erste Schlag – werden vorzeitig bzw. verzögert gespielt (wenn z.B. 3 ausgewählt ist, der zweite und der dritte Schlag). In jedem Falle erzeugt Typ „A“ den geringsten, Typ „B“ einen mittelstarken und Typ „C“ den maximalen Effekt.

## 2 Dynamics

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

[2 ▲▼]	<b>Channel</b>	Wählt den gewünschten Kanal (Part) aus, auf den Dynamics angewendet werden soll. Der ausgewählte Kanal wird oben links im Display angezeigt.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	<b>Accent Type</b>	Legt den Typ des angewendeten Akzents fest, d. h. welche Noten des oder der Parts durch die Dynamics-Einstellungen betont werden.
[5 ▲▼]	<b>Strength</b>	Legt fest, wie stark der ausgewählte <b>Accent Type</b> (s. o.) angewendet wird. Je höher der Wert, desto stärker der Effekt.
[6 ▲▼]	<b>Expand/Comp.</b>	Erweitert oder komprimiert den Bereich der Velocity-Werte. Werte über 100% erweitern den Dynamikbereich, und Werte unter 100% komprimieren ihn.
[7 ▲▼]	<b>Boost/Cut</b>	Erhöht alle Anschlagswerte der ausgewählten Section / des ausgewählten Kanals oder verringert sie. Werte über 100% heben die allgemeine Velocity an und Werte unter 100% senken sie ab.

## 2 Drücken Sie für jedes Display die Taste [ENTER], um die Änderungen tatsächlich auszuführen.

Die bei den Parametern **Strength**, **Expand/Comp.** und **Boost/Cut** angezeigten Werte werden als Prozentsatz des zuletzt eingestellten Wertes angegeben.

Wenn der Vorgang abgeschlossen ist, wird „**Undo** -> [ENTER]“ angezeigt. Wenn Sie mit den Ergebnissen von „Groove“ oder „Dynamics“ nicht zufrieden sind, können Sie mit der [ENTER]-Taste die ursprünglichen Daten wieder herstellen. Die Undo-Funktion hat nur eine Ebene, d. h. nur die zuletzt ausgeführte Aktion kann rückgängig gemacht werden.

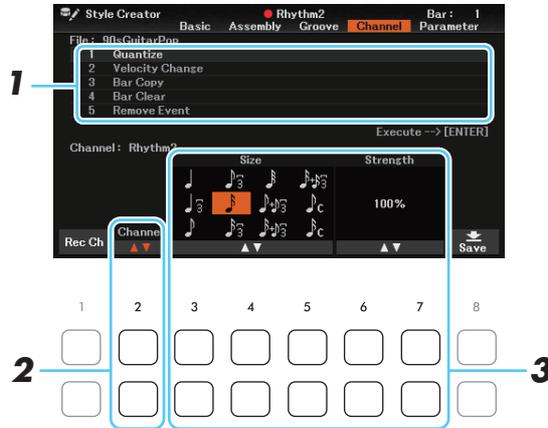
### **ACHTUNG**

Wenn Sie zu einem anderen Style wechseln oder das Instrument ausschalten, ohne zu speichern (Schritt 8 auf Seite 27), geht der bearbeitete Style verloren.

## Bearbeiten von Daten für die einzelnen Kanäle (*Channel*)

Die nachfolgenden Anweisungen beziehen sich auf Schritt 6 der allgemeinen Vorgehensweise auf Seite [Seite 27](#). Auf der Seite *Channel* können Sie die aufgenommenen Daten jedes Kanals der aktuellen Section beeinflussen, die auf der Seite *Basic* oder mit den Bedienfeldtasten ausgewählt wurde.

### 1 Wählen Sie auf der Seite *Channel* mit den Cursor-Tasten [▲][▼] das Edit-Menü aus.



#### 1 *Quantize*

Identisch mit Song Creator ([Seite 56](#)), mit Ausnahme der beiden nachstehenden zusätzlichen Parameter.

Achtelnoten mit Swing

Sechzehntelnoten mit Swing

#### 2 *Velocity Change*

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

#### 3 *Bar Copy*

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

[4 ▲▼]	<i>Top</i>	Gibt den ersten ( <i>Top</i> ) und letzten Takt ( <i>Last</i> ) des zu kopierenden Bereichs an.
[5 ▲▼]	<i>Last</i>	
[6 ▲▼]	<i>Dest.</i>	Gibt den ersten Takt des Zielbereichs an, in den die Daten kopiert werden sollen.

#### 4 *Bar Clear*

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

#### 5 *Remove Event*

Mit dieser Funktion können Sie bestimmte Events im ausgewählten Kanal löschen.

### 2 Wählen Sie mit den Tasten [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 ▲▼]–[7 ▲▼].

### 4 Drücken Sie für jedes Display die Taste [ENTER], um die Änderungen tatsächlich auszuführen.

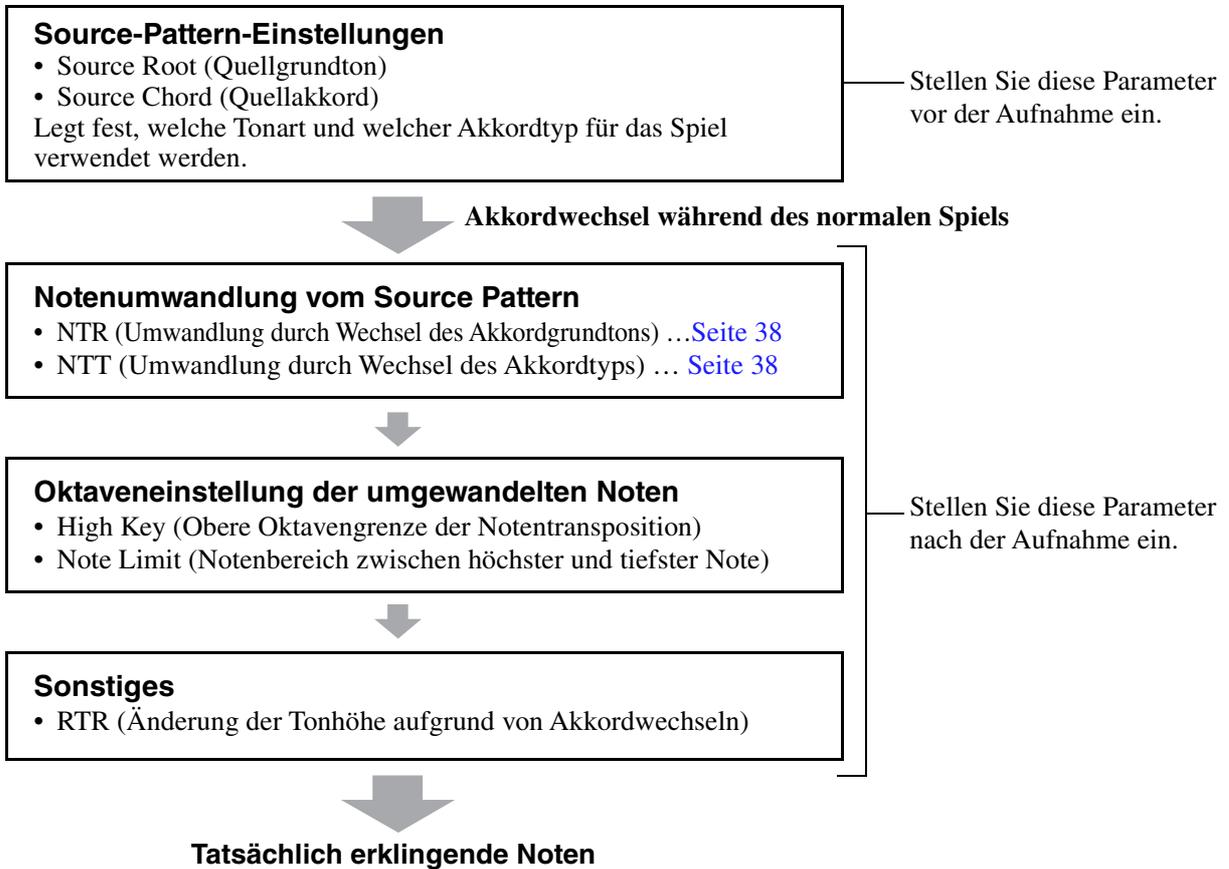
Wenn der Vorgang abgeschlossen ist, wird „*Undo* -> [ENTER]“ angezeigt. Wenn Sie mit den Ergebnissen der Bearbeitung nicht zufrieden sind, können Sie mit der [ENTER]-Taste die ursprünglichen Daten wieder herstellen. Die Undo-Funktion hat nur eine Ebene, d. h. nur die zuletzt ausgeführte Aktion kann rückgängig gemacht werden.

#### **ACHTUNG**

Wenn Sie zu einem anderen Style wechseln oder das Instrument ausschalten, ohne zu speichern (Schritt 8 auf [Seite 27](#)), geht der bearbeitete Style verloren.

## Einstellungen für das Dateiformat des Styles (*Parameter*)

Die nachfolgenden Anweisungen beziehen sich auf Schritt 6 der allgemeinen Vorgehensweise auf Seite [Seite 27](#). Das Style-Dateiformat (Style File Format, SFF) kombiniert das gesamte Know-how von Yamaha in Bezug auf die Begleitautomatik (Style-Wiedergabe) in einem einheitlichen Dateiformat. Durch Einstellen der Parameter für das SFF wird festgelegt, wie die ursprünglichen Noten auf Grundlage der im Akkordbereich der Tastatur gespielten Akkorde in die tatsächlich erklingenden Noten umgewandelt werden. Der Verlauf der Umwandlung ist hier dargestellt.



Stellen Sie diese Parameter vor der Aufnahme ein.

Stellen Sie diese Parameter nach der Aufnahme ein.

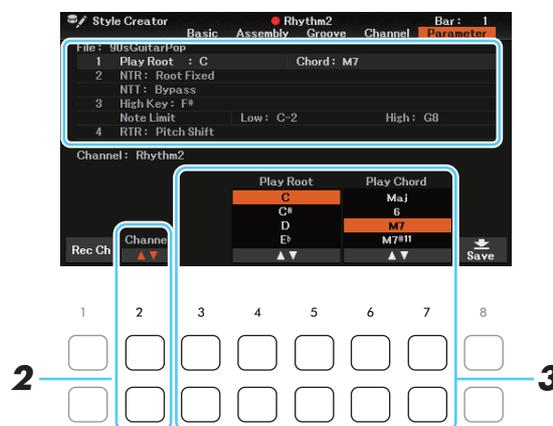
3

Styles

Die oben aufgeführten Parameter können auf der Seite **Parameter** eingestellt werden.

**HINWEIS** Die hier einstellbaren Parameter sind kompatibel mit dem Format SFF GE. Deshalb können die Style-Dateien, die auf diesem Instrument erstellt wurden, nur auf Instrumenten abgespielt werden, die mit SFF GE kompatibel sind.

- 1 Wählen Sie auf der Seite **Parameter** mit den Cursor-Tasten [▲][▼] das Edit-Menü aus. Näheres zum Edit-Menü finden Sie auf [Seite 38](#).



- 2 Wählen Sie mit den Tasten [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 ▲▼]–[7 ▲▼].

Einzelheiten über bearbeitbare Parameter finden Sie weiter unten.

#### **ACHTUNG**

Wenn Sie zu einem anderen Style wechseln oder das Instrument ausschalten, ohne zu speichern (Schritt 8 auf Seite 27), geht der bearbeitete Style verloren.

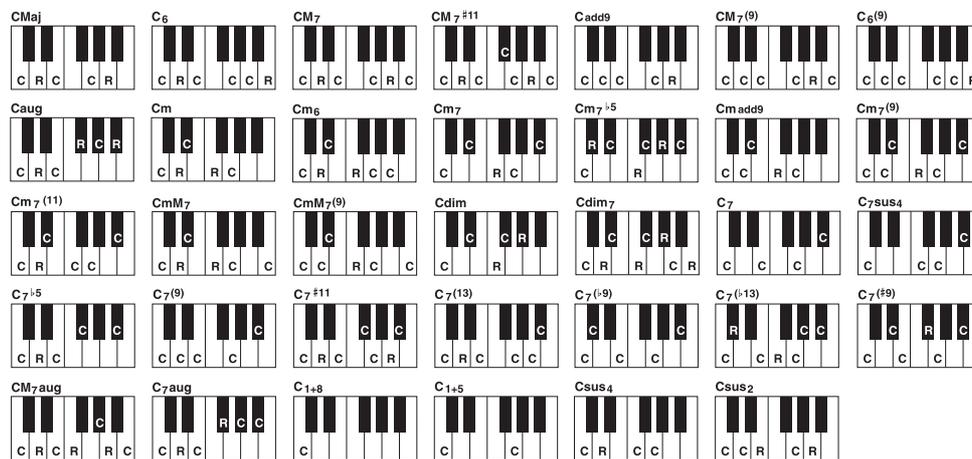
#### 1 Source Root/Chord (Play Root/Chord)

##### **WICHTIG**

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

Vor der Aufnahme sollten Sie diese Parameter einstellen, die festlegen, welche Tonart beim Spielen verwendet wird, wenn Sie das Source Pattern auf einem der Kanäle Bass, Chord, Pad oder Phrase aufzeichnen. Wenn Sie hier „Fm7“ einstellen, wird Ihre aufgezeichnete Phrase (Source Pattern) beim gewöhnlichen Spiel durch Angabe von Fm7 unverändert abgespielt. Als Anfangseinstellung ist CM7 (Source Chord Root = C und Source Chord Type = M7) vorgegeben. Je nach den hier vorgenommenen Einstellungen unterscheiden sich die spielbaren Noten (Akkordnoten und empfohlene Skalennoten) voneinander. Weitere Informationen hierzu finden Sie weiter unten.

##### Wenn Source Root auf C eingestellt ist:



C = Akkordnoten  
R = Zusätzlich empfohlene Noten

**HINWEIS** Wenn die Parameter für den ausgewählten Kanal auf *NTR: Fixed*, *NTT: Bypass*, und *Bass: Off* eingestellt sind, werden die hier eingestellten Parameter auf *Play Root* anstelle von *Source Root* geändert. In diesem Fall können Sie den resultierenden Klang hören, während Sie während der Wiedergabe den Akkordgrundton/-Typ ändern.

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

#### 2 NTR/NTT

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

[3 ▲▼]	<b>NTR</b> (Noten- transponierungsregel)	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.
[4 ▲▼]– [6 ▲▼]	<b>NTT</b> (Notentranspo- nierungstabelle)	Legt die Notentransponierungstabelle für das Quell-Pattern fest. Beachten Sie die nachstehende Liste.
[7 ▲▼]	<b>Bass</b>	Der Kanal, für den dieser Wert auf <i>On</i> gesetzt ist, wird durch den Bass-Grundton wiedergegeben, wenn der On-Bass-Akkord vom Instrument erkannt wird. Wenn <i>NTR</i> auf <i>Gtr</i> gestellt und dieser Parameter eingeschaltet ist ( <i>On</i> ), wird nur die dem Bass zugewiesene Note vom Bassgrundton gespielt.

**HINWEIS** Da sich Akkordwechsel nicht auf die Rhythmuskanäle auswirken sollten, achten Sie darauf, die folgenden Parameter auf *NTR: Fixed*, *NTT: Bypass*, und *Bass: Off* einzustellen. In diesem Fall wird *Source Root* in *Play Root* geändert.

## NTR (Notentransponierungsregel)

<b>Trans</b> (Root Transpose)	(Grundtontransponierung) Wenn der Grundton transponiert wird, bleibt das Tonhöhenverhältnis zwischen den Noten erhalten. Beispiel: die Noten C3, E3 und G3 in der Tonart C werden zu F3, A3 und C4, wenn die Tonart zu F transponiert wird. Verwenden Sie diese Einstellung für Kanäle mit Melodielinien.	 <p>Wenn ein C-Dur-Akkord gespielt wird.</p> <p>Wenn ein F-Dur-Akkord gespielt wird.</p>
<b>Fixed</b> (Root Fixed)	(Fester Grundton) Die Noten werden möglichst nahe am ursprünglichen Notenbereich gehalten. Beispiel: die Noten C3, E3 und G3 in der Tonart C werden zu C3, F3 und A3, wenn die Tonart zu F transponiert wird. Verwenden Sie diese Einstellung für Kanäle mit Akkord-Parts.	 <p>Wenn ein C-Dur-Akkord gespielt wird.</p> <p>Wenn ein F-Dur-Akkord gespielt wird.</p>
<b>Gtr</b> (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 **Trans** oder **Fixed** eingestellt ist

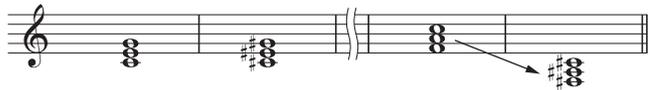
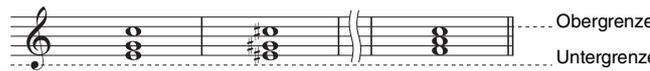
<b>Bypass</b>	Wenn <b>NTR</b> auf den Wert <b>Fixed</b> gesetzt wird, bewirkt die verwendete Transpositionstabelle überhaupt keine Notenumwandlung. Wenn <b>NTR</b> auf <b>Trans</b> gesetzt ist, wandelt die verwendete Tabelle die Noten derart um, dass das Tonhöhenverhältnis zwischen ihnen gleich bleibt.
<b>Melody</b>	Geeignet für die Transponierung von Melodielinien. Verwenden Sie diese Option für Melodiekanäle wie Phrase 1 und Phrase 2.
<b>Chord</b>	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.
<b>Melodic Minor</b>	(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.
<b>Melodic Minor 5th</b>	(Melodisch Moll, Quintenvariante) Zusätzlich zur Melodic-Minor-Transponierung (s.o.) wirken sich übermäßige und verminderte Akkorde auf die Quinte des Quell-Patterns aus.
<b>Harmonic Minor</b>	(Harmonisch Moll) Wenn der gespielte Akkord von einem Dur-Akkord in einen Moll-Akkord wechselt, können Sie mit Hilfe dieser Tabelle das dritte und das sechste Intervall der Tonleiter um einen Halbton vermindern. Wenn der Akkord von einem Moll-Akkord zu einem Dur-Akkord wechselt, werden die verminderte Terz und die verminderte Sexte um einen Halbton vergrößert. Alle anderen Noten bleiben unverändert. Verwenden Sie diese Option für Akkordkanäle von Sections, die nur auf Dur-/Moll-Akkorde reagieren, wie Intros und Endings.
<b>Harmonic Minor 5th</b>	(Harmonisch Moll, Quintenvariante) Zusätzlich zur Harmonic-Minor-Transponierung (s.o.) wirken sich übermäßige und verminderte Akkorde auf die Quinte des Quell-Patterns aus.
<b>Natural Minor</b>	(Natürlich Moll) Wenn der gespielte Akkord von einem Dur-Akkord zu einem Moll-Akkord wechselt, verkleinert diese Tabelle die Terz, Sexte und Septime der Tonleiter um einen Halbton. Wenn der Akkord von einem Moll-Akkord zu einem Dur-Akkord wechselt, werden die verminderte Terz, Sexte und Septime um einen Halbton vergrößert. Alle anderen Noten bleiben unverändert. Verwenden Sie diese Option für Akkordkanäle von Sections, die nur auf Dur-/Moll-Akkorde reagieren, wie bei Intros und Endings.
<b>Natural Minor 5th</b>	(Natürlich Moll, Quintenvariante) Zusätzlich zur „Natural Minor“-Transponierung (s. o.) wirken sich übermäßige und verminderte Akkorde auf die Quinte des Quell-Patterns aus.
<b>Dorian</b>	(Dorisch) Wenn der gespielte Akkord von einem Dur-Akkord zu einem Moll-Akkord wechselt, verkleinert diese Tabelle die Terz und Septime der Tonleiter um einen Halbton. Wenn der Akkord von einem Moll-Akkord zu einem Dur-Akkord wechselt, werden die verminderte Terz und die verminderte Septime um einen Halbton vergrößert. Alle anderen Noten bleiben unverändert. Verwenden Sie diese Option für Akkordkanäle von Sections, die nur auf Dur-/Moll-Akkorde reagieren, wie bei Intros und Endings.
<b>Dorian 5th</b>	Zusätzlich zur dorischen Transponierung (s. o.) wirken sich übermäßige und verminderte Akkorde auf die Quinte des Quell-Patterns aus.

Wenn **NTR** auf **Gtr** eingestellt ist

<b>All-Purpose</b>	Diese Tabelle deckt sowohl die Spielweisen Schlaggitarre (Stroke/Strumming) als auch Arpeggien ab.
<b>Stroke</b>	Geeignet für Schlaggitarre (Strumming). Einige Noten könnten wie gedämpft gespielt klingen – dies ist normal, wenn Gitarrenakkorde als Stroke gespielt werden.
<b>Arpeggio</b>	Geeignet für ein auf einer Gitarre gespieltes Arpeggio, das wundervolle Arpeggioklänge auf jeweils vier Noten erzeugt.

### 3 High Key / Note Limit

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

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	<b>High Key</b>	<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 <b>NTR</b> (Seite 38) auf <b>Root Trans</b> gestellt ist.</p> <p><b>Beispiel: Wenn die höchste Note F ist</b></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 ▲▼]	<b>Note Limit Low</b>	<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><b>Beispiel: Die tiefste Note ist C3 und die höchste Note D4.</b></p> <p>Grundtonänderung → CM      C#M      . . .      FM      . . .</p> <p>Gespielte Noten → E3-G3-C4      E#3-G#3-C#4      F3-A3-C4</p>  <p>..... Obergrenze ..... Untergrenze</p>
[7 ▲▼]	<b>Note Limit High</b>	

### 4 RTR (Retrigger Rule)

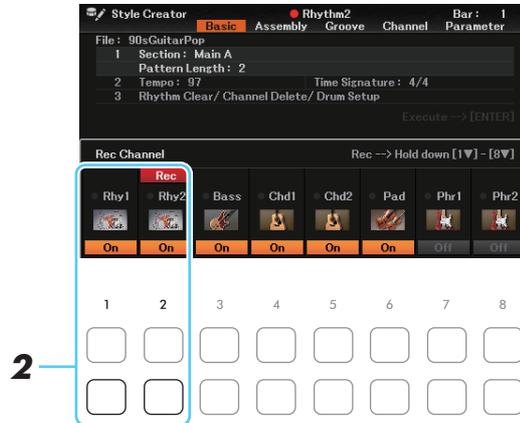
(Neuauslösungsregel) Diese Einstellung legt fest, ob Noten bei einem Akkordwechsel aufhören zu klingen oder nicht, und wie sich die Tonhöhe der Noten gegebenenfalls ändert. Verwenden Sie die Tasten [4 ▲▼]–[7 ▲▼] (**RTR**), um einen der folgenden Typen auszuwählen.

<b>Stop</b>	Die Notenwiedergabe wird unterbrochen.
<b>Pitch Shift</b>	(Tonhöhenverschiebung) Die Tonhöhe der Note wird ohne Unterbrechung der Wiedergabe an die neue Akkordart angepasst.
<b>Pitch Shift to Root</b>	(Tonhöhenverschiebung auf Grundton) Die Tonhöhe der Note wird ohne neues Einsetzen entsprechend der neuen Akkordart geändert. Die Oktave der neuen Note ändert sich jedoch nicht.
<b>Retrigger</b>	(Neuauslösung) Die Note wird mit einer dem nächsten Akkord entsprechenden neuen Tonhöhe neu ausgelöst.
<b>Retrigger to Root</b>	(Neuauslösung auf Grundton) Die Note wird mit dem Grundton des nächsten Akkords neu ausgelöst. Die Oktave der neuen Note ändert sich jedoch nicht.

# Den Rhythmus-Part eines Styles bearbeiten (*Drum Setup*)

Der folgende Vorgang bezieht sich auf Schritt 6 der allgemeinen Vorgehensweise auf Seite [Seite 27](#). Mit der Drum-Setup-Funktion können Sie den Rhythmus-Part des aktuellen Styles bearbeiten, z. B. können Sie die einzelnen Instrumente umschalten und verschiedene Einstellungen vornehmen.

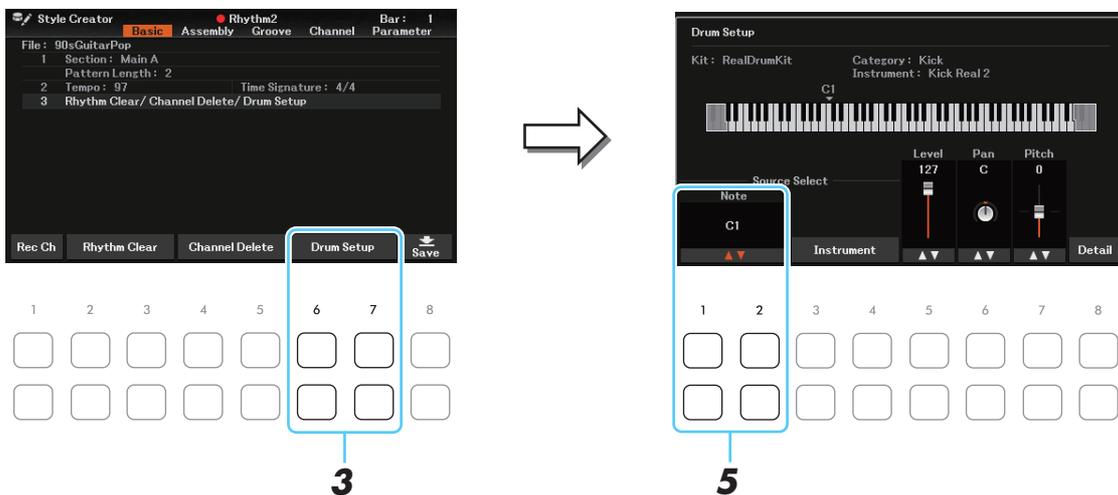
- 1** Drücken Sie auf der *Basic*-Seite die Taste [1 ▲▼] (*Rec Ch*), um das *Rec Channel*-Fenster im unteren Display-Bereich aufzurufen.



- 2** Halten Sie eine der Tasten [1 ▼] (*Rhy1*) oder [2 ▼] (*Rhy2*) gedrückt, um den gewünschten Kanal als Bearbeitungsziel zu wählen.

**HINWEIS** Wenn die verschiedenen Schlagzeug-Sounds jeder Section des gewählten Kanals zugewiesen sind, werden die Sounds dem Kanal der aktuellen Section zugeordnet, damit die Drum-Setup-Funktion verwendet werden kann.

- 3** Verwenden Sie die Cursor-Tasten [▲][▼] zur Auswahl von 3 *Rhythm Clear/Channel Delete/Drum Setup*, und drücken Sie dann eine der Tasten [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (*Drum Setup*), um das *Drum Setup*-Display aufzurufen.



- 4** Drücken Sie falls nötig die *STYLE-CONTROL*-Taste [START/STOP], um die Wiedergabe des Rhythm-Parts zu starten.

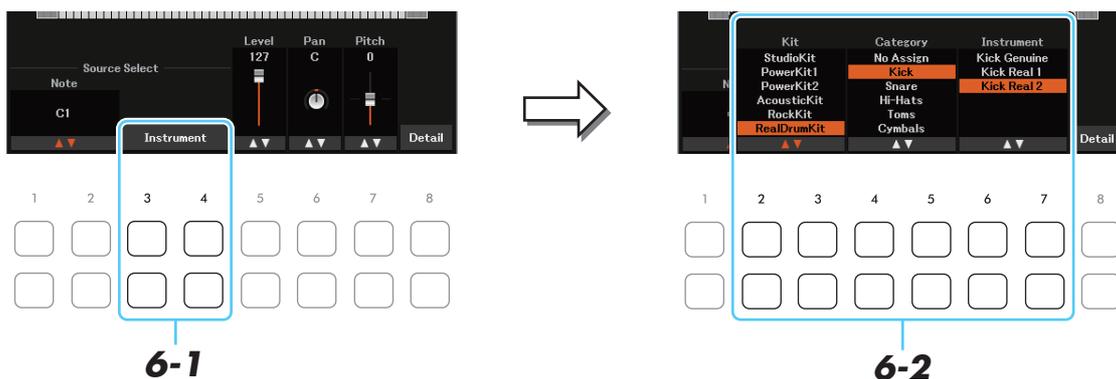
Die wiedergegebenen Sounds werden in der Display-Tastatur angezeigt, so dass Sie die zu bearbeitenden Noten ablesen können.

- 5** Wählen Sie mit den Tasten [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (*Note*) die zu bearbeitende Note aus.

**HINWEIS** Sie können die Note auch auswählen, indem Sie eine Taste auf der Tastatur anschlagen.

## 6 Wählen Sie das zu verwendende Instrument aus.

**6-1** Verwenden Sie die Tasten [3 ▲▼]/[4 ▲▼] (*Instrument*) zum Aufrufen des Fensters, in dem Sie das Instrument auswählen können.



**6-2** Verwenden Sie die Tasten [2 ▲▼]–[7 ▲▼], um das *Kit*, die *Category* und das *Instrument* (in dieser Reihenfolge) zu wählen.

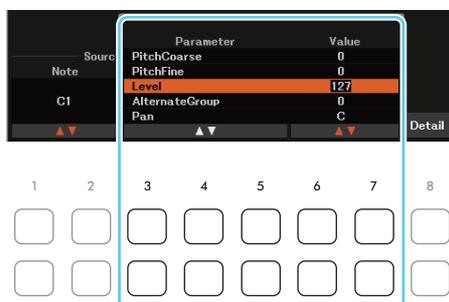
**6-3** Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um das Fenster zu schließen.

**7** Falls nötig, stellen Sie mit den Tasten [5 ▲▼]–[7 ▲▼] die Lautstärke, die Pan-Position oder die Tonhöhe ein.

**8** Nehmen Sie, falls nötig, weitere Einstellungen vor.

**8-1** Verwenden Sie eine der Tasten [8 ▲▼] (*Detail*), um das Fenster mit den einzelnen Einstellungen aufzurufen.

**8-2** Verwenden Sie die Tasten [3 ▲▼]–[5 ▲▼], um den Parameter auszuwählen, und verwenden Sie dann die Tasten [6 ▲▼]/[7 ▲▼] zum Einstellen des Werts.



Die „\*“-Markierung von Parametern in der folgenden Liste zeigt an, dass diese Parameter die Einstellungen in Schritt 7 beeinflussen.

<b>Pitch Coarse*</b>	Hier wird die Tonhöhe in Halbtonschritten eingestellt.
<b>Pitch Fine*</b>	Hier wird die Tonhöhe in Cent-Schritten feineingestellt. <b>HINWEIS</b> In der Musik ist ein „Cent“ ein 1/100stel eines Halbtons. (100 Cents entsprechen einem Halbton.)
<b>Level*</b>	Zum Einstellen der Lautstärke.
<b>Alternate Group</b>	Stellt die Alternierende Gruppe ein. Instrumente der Gruppe mit derselben Nummer können nicht gleichzeitig erklingen. Wenn ein Instrument innerhalb einer nummerierten Gruppe gespielt wird, wird sofort der Klang jedes anderen Instruments mit derselben Nummer innerhalb dieser Gruppe gestoppt. Wenn hier „0“ eingestellt ist, können die Instrumente dieser Gruppe gleichzeitig erklingen.
<b>Pan*</b>	Legt die Panoramaposition im Stereobild fest.
<b>Reverb Send</b>	Stellt den Reverb-Effektanteil ein.
<b>Chorus Send</b>	Stellt den Chorus-Effektanteil ein.

<b>Variation Send</b>	Dient zum Einstellen der Intensität des Variation-Effekts (DSP1). Wenn der Parameter <b>Connection</b> im Mixer-Display auf <b>Insertion</b> eingestellt wird und dieser Rhythmuskanal als zugewiesener Part gewählt wird, wirkt dieser Parameter wie folgend aufgelistet. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Wenn Variation Send auf „0“ eingestellt ist:</b> Es werden keine Effekte auf das Instrument angewendet (Insertion Off).</li> <li>• <b>Wenn Variation Send auf „1–127“ eingestellt ist:</b> Es werden Effekte auf das Instrument angewendet (Insertion On).</li> </ul>
<b>Key Assign</b>	Legt den Key-Assign-Modus fest. Dieser Parameter ist nur wirksam, wenn der XG-Parameter „SAME NOTE NUMBER KEY ON ASSIGN“ des Kits (siehe Datenliste auf der Website) auf „INST“ eingestellt ist. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Single:</b> Jedes aufeinanderfolgende Spiel desselben Sounds führt zum Abschneiden/Stoppen des klingenden Sounds.</li> <li>• <b>Multi:</b> Jeder Sound wird bis zum völligen Ausklingen wiedergegeben, auch dann, wenn er mehrmals nacheinander gespielt wird.</li> </ul>
<b>Rcv Note Off</b>	Legt fest, ob Note-Off-Meldungen empfangen werden oder nicht.
<b>Rcv Note On</b>	Legt fest, ob Note-On-Meldungen empfangen werden oder nicht.
<b>Filter Cutoff</b>	Legt die Grenzfrequenz bzw. den effektiven Frequenzbereich des Filters fest. Höhere Werte bewirken einen höhenreicheren, helleren Klang.
<b>Filter Resonance</b>	Legt die Emphasis (Resonanz) fest, die bei der eingestellten Filter-Cutoff-Frequenz (beschrieben weiter oben) angewendet wird. Höhere Werte ergeben einen deutlicher hörbaren Effekt.
<b>EG Attack</b>	Legt fest, wie schnell der Klang seine Maximallautstärke erreicht, nachdem die Taste angeschlagen wurde. Je höher der Wert, desto unvermittelter das Anschwellen.
<b>EG Decay 1</b>	Legt fest, wie schnell der Klang den Haltepegel erreicht (unterhalb des Maximalpegels). Je höher der Wert, desto schneller das Ausklingen.
<b>EG Decay 2</b>	Legt fest, wie schnell der Klang auf Null ausklingt, nachdem die Taste losgelassen wurde. Je höher der Wert, desto schneller das Ausklingen.

**8-3** Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um das Fenster zu schließen.

**9** Drücken Sie auf die Taste [EXIT], um das *Drum Setup*-Fenster zu schließen und zur *Basic*-Seite zurückzukehren.

**ACHTUNG**

Wenn Sie zu einem anderen Style wechseln oder das Instrument ausschalten, ohne zu speichern (Schritt 8 auf Seite 27), geht der bearbeitete Style verloren.

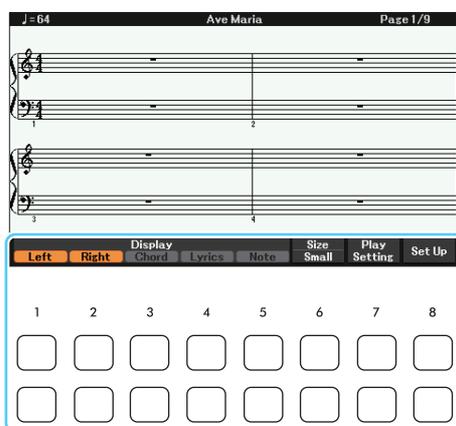
## Inhalt

Bearbeiten der Notenschrifteinstellungen (Score) .....	44
Bearbeiten der Einstellungen für die Liedtext-/Textanzeige .....	47
Verwenden der Begleitautomatikfunktionen bei der Song-Wiedergabe .....	48
Parameter für die Song-Wiedergabe (Guide-Funktion, Kanaleinstellungen, Repeat-Einstellungen usw.) .....	49
• Spiel- und Gesangsübungen mit Hilfe der Guide-Funktion .....	50
Erstellen/Bearbeiten von Songs (Song Creator) .....	52
• Auswählen der Setup-Daten, die am Anfang eines Songs aufgezeichnet werden sollen (Setup-Seite) .....	52
• Neuaufzeichnung einer bestimmten Section – Punch In/Out (Rec Mode-Seite) .....	53
• Bearbeiten von Kanal-Events bestehender Song-Daten (Channel-Seite) .....	55

## Bearbeiten der Notenschrifteinstellungen (Score)

Nachdem Sie einen Song ausgewählt haben, können Sie die Notenschrift des aktuellen Songs durch Drücken der Taste [SCORE/LYRICS] aufrufen. Wenn dies nicht angezeigt wird, drücken Sie die Taste erneut. Sie können die Notendarstellung so ändern, dass sie Ihren persönlichen Bedürfnissen entspricht.

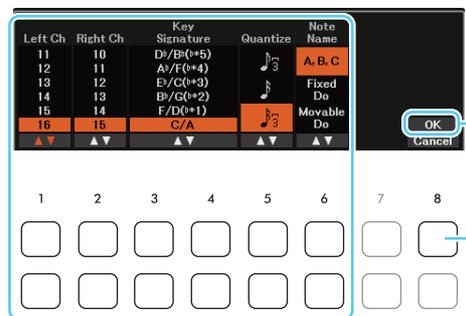
**HINWEIS** Sie können die hier vorgenommenen Einstellungen als Teil des Songs speichern mit [MENU] → Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] *Song Creator*, [ENTER] → TAB [◀][▶] *Setup*. Siehe [Seite 52](#).



[1 ▲▼]	<b>Left</b>	Schaltet die Darstellung der Noten für die linken Hand ein oder aus. Wenn dieser Parameter grau dargestellt und somit nicht verfügbar ist, rufen Sie das Display für die Detailsinstellungen auf ( <a href="#">Seite 45</a> ), und stellen Sie <b>Left Ch</b> auf einen beliebigen Kanal außer <b>Auto</b> . Oder stellen Sie auf der Seite <b>Setting</b> im <b>Song Setting</b> -Display ( <a href="#">Seite 50</a> ) den Parameter <b>Left</b> des <b>Part Channel</b> auf einen anderen Kanal außer <b>Off</b> ein.  <b>HINWEIS</b> Die beiden Parts <i>Right</i> (s. u.) und <i>Left</i> können nicht gleichzeitig ausgeschaltet werden.
[2 ▲▼]	<b>Right</b>	Schaltet die Darstellung der Noten für die rechte Hand ein oder aus.  <b>HINWEIS</b> Die beiden Parts <i>Right</i> und <i>Left</i> (s. o.) können nicht gleichzeitig ausgeschaltet werden.
[3 ▲▼]	<b>Chord</b>	Schaltet die Akkorddarstellung ein oder aus. Wenn der ausgewählte Song keine Akkorddaten enthält, werden keine Akkorde angezeigt.

[4 ▲▼]	<i>Lyrics</i>	Schaltet die Liedtextdarstellung ein oder aus. Wenn der ausgewählte Song keine Textdaten enthält, wird kein Text angezeigt. Wenn der Song Pedal-Events enthält, können Sie durch Drücken dieser Tasten zwischen <i>Pedal</i> und <i>Lyrics</i> oder „Off“ umschalten. Wenn <i>Pedal</i> ausgewählt ist, werden im Display anstelle von Lyrics Pedal-Events angezeigt.
[5 ▲▼]	<i>Note</i>	Schaltet die Darstellung der Notennamen ein oder 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 zwischen <i>Fingering</i> und <i>Note</i> oder „Off“ umschalten. Wenn <i>Fingering</i> ausgewählt ist, werden im Display anstelle von Notennamen Fingering-Events angezeigt.
[6 ▲▼]	<i>Size Small/ Large</i>	Bestimmt die Vergrößerungsstufe der Notendarstellung.
[7 ▲▼]	<i>Play Setting</i>	Schaltet die Wiedergabe des gewünschten Parts ein oder aus. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Right</b> ([6 ▲▼]): Schaltet die Wiedergabe des Parts für die rechte Hand ein oder aus. Diesem Part können Sie mit <i>Part Channel</i> auf der Seite <i>Setting</i> des <i>Song Setting</i>-Displays (Seite 50) den gewünschten Kanal zuweisen.</li> <li>• <b>Left</b> ([5 ▲▼]): Schaltet die Wiedergabe des Parts für die linke Hand ein oder aus. Diesem Part können Sie auf der Seite <i>Setting</i> des <i>Song Setting</i>-Displays (Seite 50) den gewünschten Kanal zuweisen.</li> <li>• <b>Extra</b> ([4 ▲▼]): Schaltet die Wiedergabe aller Kanäle ein oder aus, mit Ausnahme derjenigen, die den oben beschriebenen Parts Left und Right zugewiesen sind.</li> </ul>
[8 ▲▼]	<i>Set Up</i>	Ruft das Display für die Detailsinstellungen auf. Siehe weiter unten.

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



[1 ▲▼]	<i>Left Ch</i>	Legt fest, welcher MIDI-Kanal in den Song-Daten für den linken und den rechten Part benutzt wird. Diese Einstellung schaltet zurück auf <i>Auto</i> , wenn ein anderer Song ausgewählt wird. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Auto</b>: Die MIDI-Kanäle der Song-Daten für die Parts der linken und rechten Hand werden automatisch zugewiesen. Die Parts werden jeweils auf den Kanal festgelegt, der mit <i>Part Channel</i> auf der Seite <i>Setting</i> des <i>Song Setting</i>-Displays (Seite 50) eingestellt wurde.</li> <li>• <b>1–16</b>: Weist den angegebenen MIDI-Kanal (1–16) den Parts für die linke und für die rechte Hand zu.</li> <li>• <b>Off</b> (nur <i>Left Ch</i>): Weist dem Part für die linke Hand keinen Kanal zu. Deaktiviert die Darstellung des Tastenbereichs für die linke Hand.</li> </ul>
[2 ▲▼]	<i>Right Ch</i>	
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	<i>Key Signature</i>	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 ▲▼]	<i>Quantize</i>	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 ▲▼]	<i>Note Name</i>	<p>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 <i>Note</i> weiter oben auf <i>On</i> gestellt wurde.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>A, B, C:</b> Die Notennamen werden als Buchstaben angegeben (C, D, E, F, G, A, B) (Anm. d. Üb.: „B“ ist im Deutschen die Note „H“).</li> <li>• <b>Fixed Do:</b> Die Noten werden als Solmisationssilben angezeigt, wobei die Note C auf „Do“ fixiert ist.</li> <li>• <b>Movable Do:</b> („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. Beispiel: In der Tonart G-Dur würde der Grundton „Sol“ (G) als „Do“ angezeigt.</li> </ul>

## Bearbeiten der Einstellungen für die Liedtext-/Textanzeige

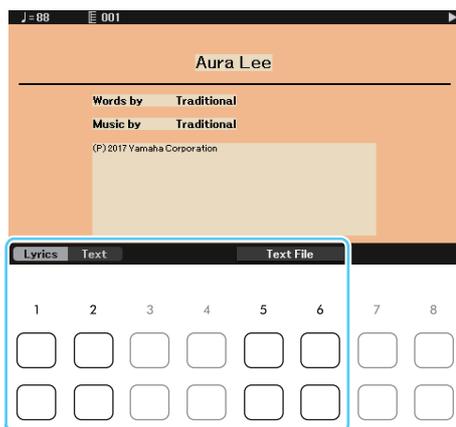
Um die Textinhalte des ausgewählten Songs oder Texts anzuzeigen, drücken Sie die Taste [SCORE/ LYRICS]. Wenn stattdessen die Score-Anzeige erscheint, drücken Sie die Taste noch einmal. Wenn Sie Liedtext betrachten möchten, wählen Sie vorher einen Song aus. Wenn Sie eine auf dem Computer erzeugte Textdatei im Display dieses Instruments anzeigen möchten, schließen Sie vorher das USB-Flash-Laufwerk mit der Textdatei an (bis zu 60 KB; Erweiterung „.txt“). Sie können die Liedtextdarstellung so ändern, dass sie Ihren persönlichen Bedürfnissen entspricht.

**HINWEIS** Wenn der Liedtext durcheinander oder unleserlich sein sollte, müssen Sie evtl. die Einstellung der Textsprache mittels [MENU] → Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] *Song Setting*, [ENTER] → TAB [▶] *Setting* → Cursor-Taste [▼] 2 *Lyrics Language* (Seite 50) ändern.

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

### Liedtextdarstellung

Es werden die Liedtexte aus den Song-Daten angezeigt.



[2 ▲▼]



[1 ▲▼]

### Textanzeige

Es werden die auf einem Computer erstellten Texte angezeigt.



[1 ▲▼]	<b>Lyrics</b>	Schaltet um zwischen Liedtext-Darstellung (die Liedtexte des Songs werden angezeigt) und Text-Darstellung (eine mit den Tasten [5 ▲▼]/[6 ▲▼] ausgewählte Textdatei).
[2 ▲▼]	<b>Text</b>	
[4 ▲▼]	<b>Clear</b> (nur verfügbar, wenn eine Textdatei ausgewählt ist)	Löscht den Text vom Display. Dieser Vorgang löscht nicht die Textdatei selbst, sondern bewirkt nur, dass keine Textdatei dargestellt wird.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	<b>Text File</b>	Öffnet das Display für die Textauswahl. Drücken Sie nach der Auswahl die [EXIT]-Taste, um zum Liedtext-/Text-Display zurückzukehren.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	<b>Font Size-S/M/L/ S(P)/M(P)/L(P)</b> (nur verfügbar, wenn eine Textdatei ausgewählt ist)	Legt Schriftgröße und -stil fest. Bei Schriftarten, die nicht mit einem „P“ markiert sind, werden die Buchstaben mit einheitlich gleicher Breite dargestellt und eignen sich für die Anzeige von Liedtexten mit Akkordnamen, da die Positionen der Akkordnamen auf den entsprechenden Liedtext fixiert sind. Bei Schriftarten, die mit einem „P“ angezeigt werden, haben die Buchstaben und Abstände unterschiedliche Breite und eignen sich für die Anzeige von Liedtexten ohne Akkordnamen oder Vortragsangaben.

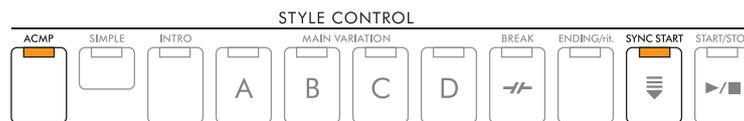
## Verwenden der Begleitautomatikfunktionen bei der Song-Wiedergabe

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

- 1 Wählen Sie einen Song aus.**
- 2 Wählen Sie einen Style aus.**
- 3 Drücken Sie gleichzeitig die SONG-Taste [▶/||] (Wiedergabe/Pause) und die Taste [◀◀] (Zurückspulen).**



- 4 Achten Sie darauf, dass die STYLE CONTROL-Taste [ACMP] eingeschaltet ist (leuchtet), um die automatische Begleitung einzuschalten, und drücken Sie dann die Taste [SYNC START], um den Synchronstart für die Begleitung zu aktivieren.**



- 5 Drücken Sie die STYLE CONTROL-Taste [START/STOP], oder spielen Sie auf der Tastatur.** Song und Style werden gemeinsam wiedergegeben. Während des Spiels können Sie die Akkordinformationen in der Notendarstellung sehen ([Seite 44](#)).

**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.

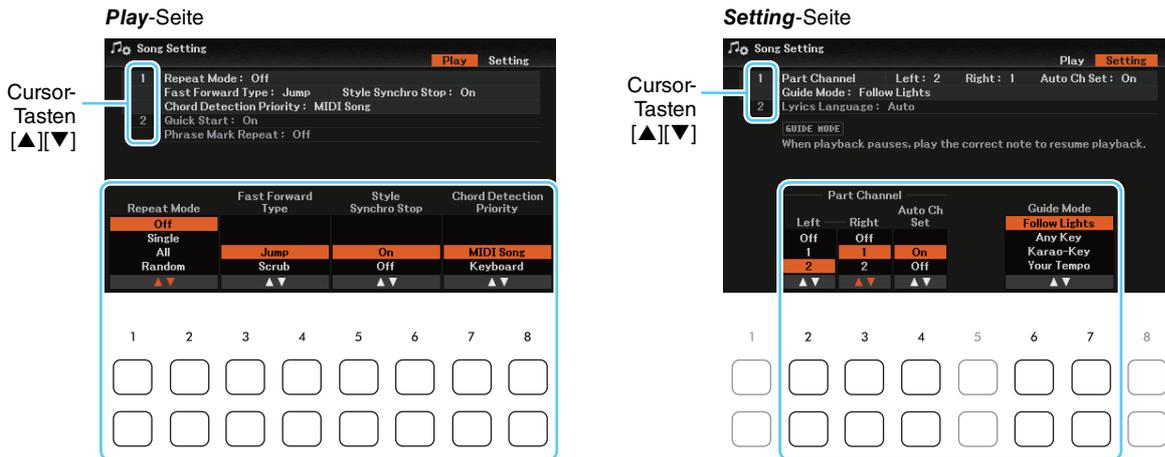
# Parameter für die Song-Wiedergabe (Guide-Funktion, Kanaleinstellungen, Repeat-Einstellungen usw.)

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

## 1 Rufen Sie die Bedienungsanzeige auf.

[MENU] → Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] *Song Setting*, [ENTER] → TAB [◀][▶] *Play* oder *Setting*

## 2 Verwenden Sie die Cursor-Tasten [▲][▼], um die Seite auszuwählen, und verwenden Sie dann die Tasten [1 ▲▼]–[8 ▲▼] zum Vornehmen der gewünschten Einstellungen.



### ■ Play-Seite

#### 1 Repeat Mode, Fast Forward Type, Style Synchro Stop, Chord Detection Priority

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	<b>Repeat Mode</b>	Bestimmt die Methode der wiederholten Wiedergabe. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Off</b>: Spielt den ausgewählten Song ab und stoppt.</li> <li>• <b>Single</b>: Spielt den ausgewählten Song mehrmals ab.</li> <li>• <b>All</b>: Spielt alle Songs im angegebenen Ordner wiederholt ab.</li> <li>• <b>Random</b>: Spielt alle Songs im angegebenen Ordner in zufälliger Reihenfolge wiederholt ab.</li> </ul>
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	<b>Fast Forward Type</b>	Legt die Art des Vorspulens fest für den Fall, dass während der Song-Wiedergabe die Taste [▶▶] (Vorspulen) gedrückt wird. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Jump</b>: Durch Drücken der Taste [▶▶] (Schneller Vorlauf) wird die Wiedergabeposition zum nächsten Takt verschoben, ohne dass dazwischen liegende Noten gespielt werden. Wenn Sie die [▶▶]-Taste (Schneller Vorlauf) gedrückt halten, wird fortlaufend vorgespult.</li> <li>• <b>Scrub</b>: Drücken und Halten der Taste [▶▶] (Schneller Vorlauf) spielt den Song mit hoher Geschwindigkeit ab.</li> </ul>
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	<b>Style Synchro Stop</b>	Wenn hier <b>On</b> eingestellt ist, wird gleichzeitig mit dem Song auch die Style-Wiedergabe gestoppt. Bei einigen Song-Daten, die Einstellungen für den Style enthalten (z. B. Start/Stop für Styles, Style-Auswahl, Sections usw.), stoppt die Style-Wiedergabe grundsätzlich, wenn der Song gestoppt wird – auch unabhängig von der hier vorgenommenen Einstellung.

[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	<b>Chord Detection Priority</b>	Bestimmt den Vorrang der Akkorde der Begleitung: Entweder haben diejenigen Vorrang, die im Song enthalten sind, oder diejenigen, die Sie gerade im Akkordbereich der Tastatur gespielt haben. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>MIDI Song:</b> Vorrang haben die Akkorde, die im Song enthalten sind.</li> <li>• <b>Keyboard:</b> Vorrang haben die im Tastaturbereich für die Begleitung gespielten Akkorde. Wählen Sie dies, um das Akkordspiel zur Song-Wiedergabe zu üben. Sobald Sie während der Song-Wiedergabe Akkorde spielen, ignoriert das Instrument die im Song enthaltenen Akkorde, bis die Wiedergabe endet.</li> </ul>
-------------------	-------------------------------------	---

## 2 Quick Start, Phrase Mark Repeat

[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	<b>Quick Start</b>	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 <b>Quick Start</b> aktiviert ist ( <b>On</b> ), werden vom Instrument alle Anfangsdaten (außer Noten) mit der höchstmöglichen Geschwindigkeit gelesen. Anschließend (ab der ersten Note im Song) erfolgt die Wiedergabe im normalen Tempo. Dies ermöglicht den schnellstmöglichen Start der Wiedergabe mit einer minimalen Pause zum Lesen der Daten.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	<b>Phrase Mark Repeat</b>	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 ( <b>On</b> ), wird die Section, die zur entsprechenden Nummer der Phrasenmarkierung gehört, wiederholt abgespielt. Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn ein Song mit Phrasenmarkierungen gewählt ist.

### ■ Setting-Seite

#### 1 Part Channel, Guide Mode

[2 ▲▼]	<b>Part Channel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Left, Right:</b> 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. Für den hier angegebenen Kanal wird im Display <b>Channel On/Off (Song)</b> „L“ oder „R“ angezeigt.</li> </ul>
[3 ▲▼]		
[4 ▲▼]		
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	<b>Guide Mode</b>	Siehe die unten beschriebene Guide-Funktion.

#### 2 Lyrics Language

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	<b>Lyrics Language</b>	Bestimmt die Sprache der angezeigten Liedtexte. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Auto:</b> Wenn die Sprache in den Song-Daten angegeben ist, werden die Song-Texte entsprechend dargestellt.</li> <li>• <b>International:</b> Behandelt die angezeigten Song-Texte als westliche Sprache.</li> <li>• <b>Japanese:</b> Behandelt die angezeigten Song-Texte entsprechend der japanischen Sprache.</li> </ul>
-------------------	------------------------	--

## Spiel- und Gesangsübungen mit Hilfe der Guide-Funktion

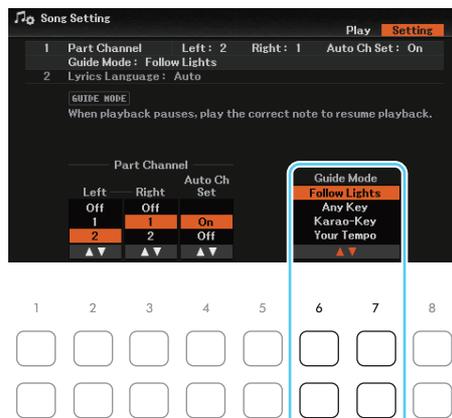
Durch die Guide-Funktion zeigt das Instrument in der Notendarstellung den Zeitpunkt der zu spielenden Noten an, um das Lernen zu vereinfachen. Dieses Instrument bietet außerdem praktische Hilfen für Gesangsübungen, mit denen Sie das Tempo der Song-Wiedergabe an Ihren Gesang anpassen können.

### 1 Wählen Sie den gewünschten Song aus und rufen Sie dann das Noten-Display auf.

## 2 Rufen Sie das Einstellungs-Display auf.

[MENU] → Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] *Song Setting*, [ENTER] → TAB [▶] *Setting* → Cursor-Taste [▲] *1 Guide Mode*.

## 3 Wählen Sie mit den Tasten [6 ▲▼]/[7 ▲▼] den gewünschten *Guide Mode* aus.



### Guide-Modi zum Üben auf der Tastatur

#### • *Follow Lights*

Wenn diese Funktion ausgewählt wird, schaltet die Song-Wiedergabe auf Pause, und wartet darauf, dass Sie die Noten richtig spielen. Werden die richtigen Noten gespielt, wird die Song-Wiedergabe fortgesetzt. Follow Lights wurde für die Clavinova-Serie von Yamaha entwickelt. Diese Funktion wird zu Übungszwecken verwendet; dabei zeigen in die Tastatur integrierte Lämpchen an, welche Noten gespielt werden müssen. Der DGX-670 ist zwar nicht mit diesen Anzeigen ausgestattet, aber Sie können dieselbe Funktion verwenden, wenn Sie der im Noten-Display abgebildeten Notation folgen.

#### • *Any Key*

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

#### • *Your Tempo*

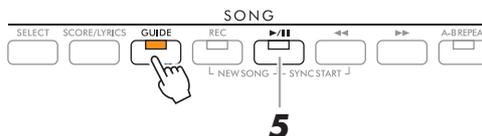
Entspricht Follow Lights, nur dass die Song-Wiedergabe dem von Ihnen gespielten Tempo anpasst.

### Guide-Modus 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. Spielen Sie einfach irgendeine Taste auf der Tastatur (es wird dabei kein Klang erzeugt), und die Song-Wiedergabe wird fortgesetzt.

## 4 Drücken Sie die SONG-Taste [GUIDE], um sie einzuschalten.



## 5 Drücken Sie die SONG-Taste [▶/||] (Wiedergabe/Pause), um die Wiedergabe zu starten.

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

## 6 Schalten Sie nach dem Üben die [GUIDE]-Taste aus.

**HINWEIS** Sie können die Guide-Einstellungen als Teil der Song-Daten speichern (Seite 52). 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.

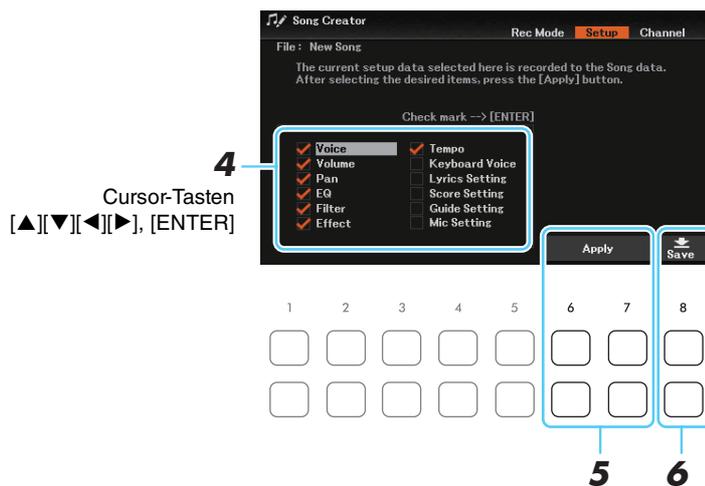
# Erstellen/Bearbeiten von Songs (Song Creator)

Im Benutzerhandbuch erfahren Sie, wie Sie durch Aufnahme Ihres Spiels auf der Tastatur („Realtime Recording“; Echtzeitaufnahme) einen eigenen Song erstellen können. Dieses Referenzhandbuch zeigt, wie ein aufgenommener Song bearbeitet wird.

## Auswählen der Setup-Daten, die am Anfang eines Songs aufgezeichnet werden sollen (Setup-Seite)

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

- 1 Wählen Sie den Song aus, in dem Sie die Setup-Daten speichern möchten.
- 2 Rufen Sie die Bedienungsanzeige auf.  
[MENU] → Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] *Song Creator*, [ENTER] → TAB [◀][▶] *Setup*
- 3 Drücken Sie die SONG-Taste [◀◀] (Zurückspulen), um die Song-Position an den Song-Anfang zu verschieben.
- 4 Wählen Sie mit den Cursortasten [▲][▼][◀][▶] die aufzunehmenden Daten aus, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste, um die entsprechende Markierung einzugeben oder zu entfernen.



Die ausgewählten Daten werden automatisch aufgerufen, sobald Sie den Song auswählen, und Wiedergabemerkmale und -funktionen werden aufgerufen. Die hier ausgewählten Daten lassen sich nur am Song-Anfang aufnehmen, außer der *Keyboard Voice*.

- **Voice, Volume, Pan, EQ, Filter, Effect, Tempo:** Speichert die Tempoeinstellung und alle im *Mixer*-Display vorgenommenen Einstellungen (Seite 66).
- **Keyboard Voice:** Zeichnet die aktuellen Bedienfeldeinstellungen auf, einschließlich der Voice-Auswahl für die Tastatur-Parts (Main, Layer und Left) sowie deren Ein-/Ausschaltzustand. Die hier aufgezeichneten Bedienfeldeinstellungen sind identisch mit den durch die „One Touch Setting“ gespeicherten Einstellungen. Diese können an jeder beliebigen Stelle eines Songs aufgenommen werden; Sie können also auch mitten im Song Voices umschalten.
- **Lyrics Setting:** Zeichnet die Einstellungen für die Anzeige von Song-Texten im Lyrics-Display auf.
- **Score Setting:** Speichert die Einstellungen für die Notendarstellung.
- **Guide Setting:** Zeichnet die Einstellungen der Guide-Funktionen einschließlich der Ein-Aus-Einstellung der Guide-Funktion auf.
- **Mic Setting:** Zeichnet die Mikrofoneinstellungen auf der Seite *Mixer* im *Mic Setting*-Display auf (Seite 60).

- 5 Verwenden Sie eine der Tasten [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (*Apply*), um die Daten letztlich aufzuzeichnen.

## 6 Verwenden Sie die Taste [8 ▲▼] (Save), um den Speichervorgang auszuführen.

Näheres finden Sie im Kapitel „Grundlegende Bedienungsschritte“ im Benutzerhandbuch.

### **ACHTUNG**

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

## Neuaufzeichnung einer bestimmten Section – Punch In/Out (Rec Mode-Seite)

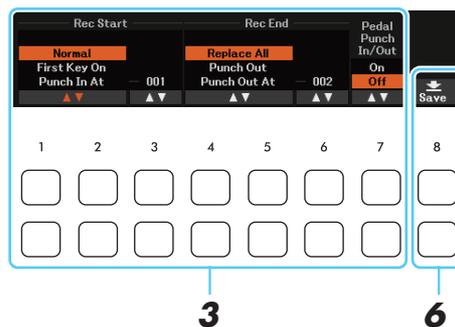
Um eine bestimmte Section eines bereits aufgezeichneten Songs neu aufzunehmen, verwenden Sie die Funktion Punch In/Out. Mit dieser Methode werden nur die Daten zwischen dem Punch-In-Punkt und dem Punch-Out-Punkt durch die neu aufgenommenen Daten überschrieben. Bedenken Sie, dass die Noten vor und nach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

### 1 Wählen Sie den gewünschten Song für die Neuaufnahme aus.

### 2 Rufen Sie die Bedienungsanzeige auf.

[MENU] → Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] *Song Creator*, [ENTER] → TAB [◀] *Rec Mode*

### 3 Legen Sie die gewünschten Einstellungen für die Aufnahme fest.

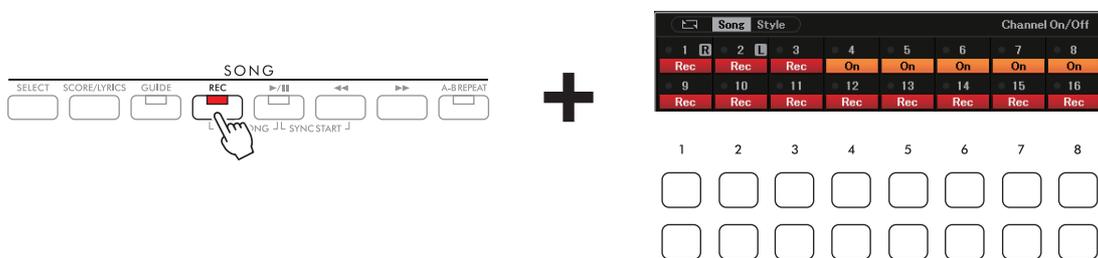


<p>[1 ▲▼]– [3 ▲▼]</p>	<p><b>Rec Start</b> (Punch In)</p>	<p>Legt das Verhalten bei Aufnahmebeginn fest, mittels der Tasten [1 ▲▼]–[2 ▲▼].</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Normal:</b> Die Aufnahme beginnt im Überschreiben-Modus, wenn die Song-Wiedergabe mit der SONG-Taste [▶/■] (Wiedergabe/Pause) gestartet wird, oder wenn Sie im Bereitschaftsmodus des Synchronstarts auf der Tastatur spielen.</li> <li>• <b>First Key On:</b> Der Song wird normal abgespielt, und die überschreibende Aufnahme beginnt, sobald Sie auf der Tastatur spielen.</li> <li>• <b>Punch In At:</b> Der Song wird normal abgespielt bis zum Beginn des angegebenen Punch-In-Taktes, wo dann das Überschreiben beginnt. Sie können den Punch-In-Takt mit Hilfe der Tasten [3 ▲▼] festlegen.</li> </ul>
---------------------------	--	--

<p>[4 ▲▼]– [6 ▲▼]</p>	<p><b>Rec End</b> (Punch Out)</p>	<p>Legt das Verhalten am Ende der Aufnahme fest, d. h. was mit den Daten nach dem Stoppen der Aufnahme passieren soll, mittels der Tasten [4 ▲▼]/[5 ▲▼].</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Replace All:</b> Löscht alle Daten nach dem Punkt, an dem die Aufnahme beendet wird.</li> <li>• <b>Punch Out:</b> Die Song-Position, an der die Aufnahme gestoppt wird, wird als Punch-Out-Punkt definiert. Durch diese Festlegung bleiben alle Daten nach dem Punkt, an dem die Aufnahme beendet wurde, erhalten.</li> <li>• <b>Punch Out At:</b> 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 mittels der Tasten [6 ▲▼] festlegen.</li> </ul>
<p>[7 ▲▼]</p>	<p><b>Pedal Punch In/Out</b></p>	<p>Wenn hier <b>On</b> eingestellt ist, können Sie den Punch-In- und Punch-Out-Punkt mit dem mittleren Pedal der Pedaleinheit (gesondert erhältlich) 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 <b>Pedal Punch In/Out</b> einschalten (<b>On</b>), heben Sie die aktuelle Funktionszuweisung für das mittlere Pedal auf.</p> <p><b>HINWEIS</b> 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 (siehe 76).</p>

#### 4 Drücken Sie die SONG-Taste [REC].

Das Display **Channel On/Off (Song)** erscheint. Halten Sie die [REC]-Taste gedrückt, und drücken Sie dann die entsprechende Taste [1 ▲▼] – [8 ▲▼], um die gewünschten Kanäle auf **Rec** einzustellen.



Verwenden Sie, falls erforderlich, das Datenrad, um die Part-Zuordnung des aufzuzeichnenden Kanals zu ändern.

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

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

#### 6 Verwenden Sie die Taste [8 ▲▼] (Save), um den Speichervorgang auszuführen.

Näheres finden Sie im Kapitel „Grundlegende Bedienungsschritte“ im Benutzerhandbuch.

##### **ACHTUNG**

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

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

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

Rec Start-Einstellung Rec Stop-Einstellung	Ausgangsdaten	
	1 2 3 4 5 6 7 8	
<b>Normal Replace All</b>	Überschreibvorgang starten *1	Aufnahme stoppen *2
	1 2 3 4 5 6 7 8	Gelöscht
<b>Normal Punch Out</b>	Überschreibvorgang starten *1	Aufnahme stoppen *2
	1 2 3 4 5 6 7 8	
<b>Normal Punch Out At 006</b>	Überschreibvorgang starten *1	Überschreibende Aufnahme stoppen/Originaldaten abspielen
	1 2 3 4 5 6 7 8	
<b>First Key On Replace All</b>	Ausgangsdaten abspielen	Aufnahme stoppen *2
	1 2 3 4 5 6 7 8	Gelöscht
<b>First Key On Punch Out</b>	Ausgangsdaten abspielen	Aufnahme stoppen *2
	1 2 3 4 5 6 7 8	
<b>First Key On Punch Out At 006</b>	Ausgangsdaten abspielen	Überschreibende Aufnahme stoppen/Originaldaten abspielen
	1 2 3 4 5 6 7 8	
<b>Punch In At 003 Replace All</b>	Ausgangsdaten abspielen	Aufnahme stoppen *2
	1 2 3 4 5 6 7 8	Gelöscht
<b>Punch In At 003 Punch Out</b>	Ausgangsdaten abspielen	Aufnahme stoppen *2
	1 2 3 4 5 6 7 8	
<b>Punch In At 003 Punch Out At 006</b>	Ausgangsdaten abspielen	Überschreibende Aufnahme stoppen/Originaldaten abspielen
	1 2 3 4 5 6 7 8	

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

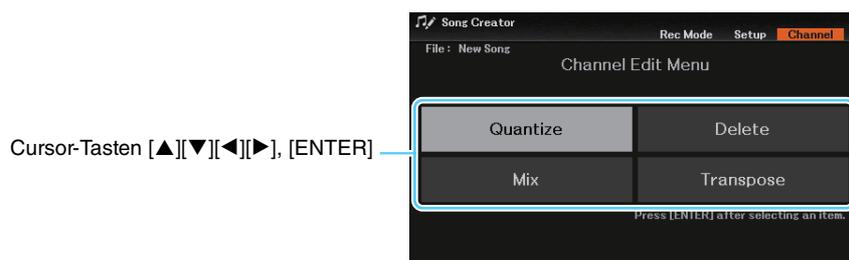
\*2 Drücken Sie die [REC]-Taste am Ende von Takt 5, um die Aufnahme zu stoppen.

Vorhandene Daten  
 Neu aufgezeichnete Daten  
 Gelöschte Daten

## Bearbeiten von Kanal-Events bestehender Song-Daten (Channel-Seite)

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

- 1** Wählen Sie den zu bearbeitenden Song aus.
- 2** Rufen Sie die Bedienungsanzeige auf.  
[MENU] → Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] *Song Creator*, [ENTER] → TAB [▶] *Channel*
- 3** Wählen Sie mit den Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] den zu speichernden Eintrag aus, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste, um die entsprechende Markierung einzugeben (oder zu entfernen).



**4 Bearbeiten Sie die Daten gemäß der nachfolgenden Beschreibungen der einzelnen Edit-Displays.**

**5 Drücken Sie für jedes Display die Taste [ENTER], um die Änderungen tatsächlich auszuführen.**

Wenn der Vorgang beendet ist, ändert sich der Schriftzug „Execute --> [ENTER]“ zu „Undo --> [ENTER]“ (Rückgängig), wodurch Sie die ursprünglichen Daten wiederherstellen können, falls Sie mit dem Ergebnis der Bearbeitung nicht zufrieden sind. Die Undo-Funktion hat nur eine Ebene, d. h. nur die zuletzt ausgeführte Aktion kann rückgängig gemacht werden.

**6 Verwenden Sie die Taste [8 ▲▼] (Save), um den Speichervorgang auszuführen.**

Näheres finden Sie im Kapitel „Grundlegende Bedienungsschritte“ im Benutzerhandbuch.

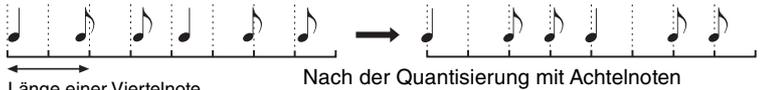
**ACHTUNG**

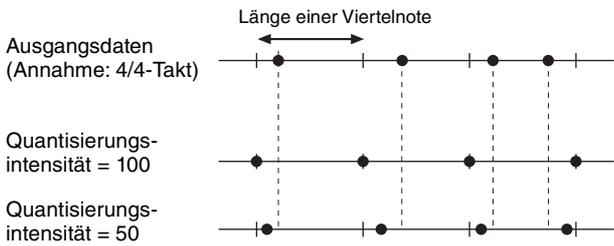
Die bearbeiteten Song-Daten gehen verloren, wenn Sie auf einen anderen Song umschalten, oder wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne vorher gespeichert zu haben.

■ **Quantize**

Mit der Quantize-Funktion können Sie das Timing aller Noten eines Kanals korrigieren. Wenn Sie zum Beispiel die nachstehende 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.



[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	<b>Channel</b>	Bestimmt, welcher MIDI-Kanal der Song-Daten quantisiert werden soll.
[3 ▲▼]- [5 ▲▼]	<b>Size</b>	<p>Dient der Auswahl des Quantisierungswerts (Auflösung). Um optimale Resultate zu erhalten, sollten Sie den Quantisierungswert auf den kleinsten Notenwert des Kanals setzen. Wenn zum Beispiel Achtelnoten des Kanals die kürzesten sind, sollten Sie als Quantisierungswert die Achtelnote wählen.</p>  <p>Länge einer Viertelnote → Nach der Quantisierung mit Achtelnoten</p> <p>Einstellungen:</p>  <p>Die drei mit Sternchen (*) markierten Quantize-Einstellungen sind besonders praktisch, da hierdurch zwei verschiedene Notenwerte gleichzeitig quantisiert werden können. Wenn zum Beispiel im selben Kanal Achtelnoten und Achteltriolen vorkommen, werden bei Quantisierung nur der Achtelnoten alle Noten im Kanal gleichmäßig zu Achtelnoten quantisiert, wodurch der Trioleneffekt völlig eliminiert würde. Wenn Sie jedoch den Quantisierungswert Achtelnote + Achteltriolen verwenden, werden beide Notenwerte korrekt quantisiert.</p>

<p>[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]</p>	<p><b>Strength</b></p>	<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> 
---------------------------	------------------------	--

### ■ Delete

Sie können die Daten eines angegebenen Song-Kanals löschen. Wählen Sie mit den Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] den Kanal aus, dessen Daten gelöscht werden sollen, und geben Sie dann Markierungen mit den Tasten [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (**Mark**) ein (oder löschen Sie sie). Drücken Sie die Taste [ENTER], um das Löschen des Kanals oder der Kanäle letztgültig auszuführen.

**HINWEIS** Sie können die Markierungen für alle Kanäle setzen oder entfernen, indem Sie die Tasten [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (*All Channels*) verwenden.

### ■ 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.

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

### ■ Transpose

Mit dieser Funktion können Sie die auf einzelnen Kanälen aufgezeichneten Daten in Halbtonschritten um maximal zwei Oktaven noch oben oder unten transponieren. Stellen Sie den zu transponierenden Kanal mit den Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] ein, und stellen Sie dann mit dem Datenrad den Wert ein. Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den oder die Kanäle zu transponieren.

**HINWEIS** Sie können alle Kanäle auswählen, indem Sie die Tasten [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (*All Channels*) verwenden, so dass alle Kanäle gleichermaßen transponiert werden.

**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.

Diese Funktion wird im Benutzerhandbuch vollständig beschrieben. Bitte lesen Sie den entsprechenden Abschnitt im Benutzerhandbuch.

## Mikrofon

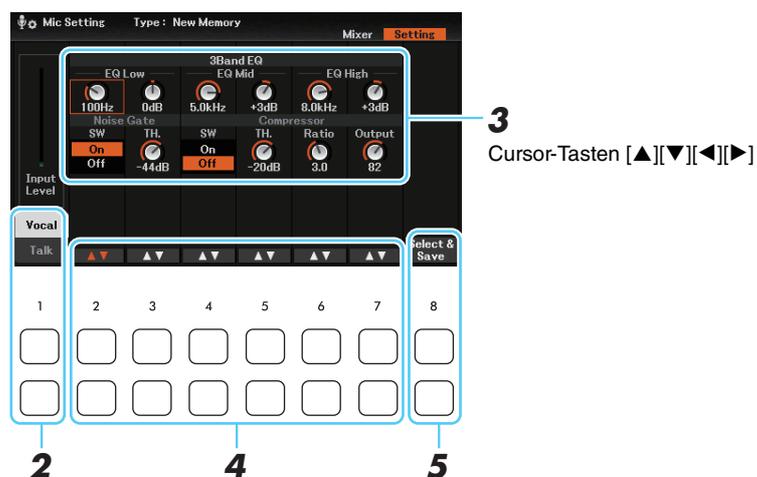
### Inhalt

Einstellen und Speichern der Mikrofoneinstellungen .....	58
• Parameter, die auf der Setting-Seite eingestellt werden können .....	59
Anwenden des gewünschten Effekts auf den Mikrofonklang .....	60

### Einstellen und Speichern der Mikrofoneinstellungen

In diesem Abschnitt können Sie für verschiedene Effekte die Parameter einstellen, die den Mikrofonklang betreffen. Sie sollten sowohl für *Vocal* als auch für *Talk* Einstellungen vornehmen – *Vocal* für Ihren Gesang, und *Talk* (Sprechen) z. B. für Ansagen zwischen den Songs.

- 1 Rufen Sie die Bedienungsanzeige auf.**  
[MIC SETTING] → TAB [▶] *Setting*
- 2 Drücken Sie die Taste [1 ▲] (*Vocal*) oder [1 ▼] (*Talk*), um das gewünschte Display für die Einstellung auszuwählen.**



- 3 Verwenden Sie die Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶], um den gewünschten Parameter auszuwählen, den Sie einstellen möchten.**

Näheres zu jedem Parameter finden Sie auf [Seite 59](#).

**4** Stellen Sie den Wert des ausgewählten Parameters mit dem Datenrad oder den Tasten [2 ▲▼] – [7 ▲▼] direkt unterhalb des ausgewählten Parameters ein.

**5** Nachdem Sie die gewünschten Einstellungen vorgenommen haben, speichern Sie die Einstellungen mit den Tasten [8 ▲▼] (*Select & Save*) als Datei auf dem User-Laufwerk.

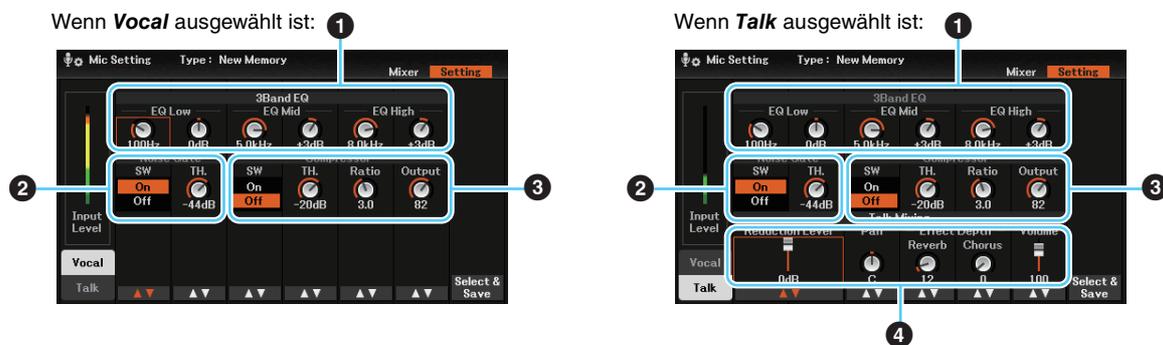
Alle Einstellungen (auf den Seiten *Vocal* und *Talk*) werden zusammen in einer einzigen Datei gespeichert. Es können bis zu 60 Dateien gespeichert werden.

**HINWEIS** Die Datei mit den Mikrofoneinstellungen kann nur im internen User-Laufwerk gespeichert werden. Wenn Sie diese Einstellung im USB-Flash-Speicher speichern möchten, speichern Sie die User-Effect-Datei in dem Display, das Sie über [MENU] → Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] System, [ENTER] → TAB [◀][▶] Setup Files aufrufen können. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 90.

**Abrufen der auf dem User-Laufwerk gespeicherten Mikrofoneinstellungen**

- 1** Rufen Sie wie im obigen Schritt 5 mit den Tasten [8 ▲▼] (*Select & Save*) die Funktionsanzeige auf.
- 2** Wählen Sie die Datei mit den gewünschten Einstellungen aus.

**Parameter, die auf der Setting-Seite eingestellt werden können**



<b>1</b>	<b>3 Band EQ</b>	Ein EQ (Equalizer) ist ein Prozessor, der das Frequenzspektrum in mehrere Frequenzbänder unterteilt, die verstärkt oder abgeschwächt werden können, um den Gesamtklang wie gewünscht einzustellen. Dieses Instrument besitzt einen digitalen 3-Band-Equalizer (Low, Mid, High für Bässe, Mitten, Höhen) zur Klangregelung des Mikrofonklanges. Für jedes der drei Frequenzbänder können Sie mit den entsprechenden Reglern im Display die Arbeitsfrequenz (Hz) und den Pegel (dB) einstellen.
<b>2</b>	<b>Noise Gate</b>	Dieser Effekt schaltet das Eingangssignal stumm, sobald das Eingangssignal vom Mikrofon unter einen festgelegten Wert abfällt. Dadurch können Sie auf effektive Weise Nebengeräusche herausfiltern, während das gewünschte Signal (Gesang usw.) durchgelassen wird.
	<b>SW (Switch)</b>	Schaltet das Noise-Gate ein oder aus.
	<b>TH. (Threshold)</b>	Legt den Eingangspegel als Schwellenwert fest, oberhalb dessen das Gate öffnet.

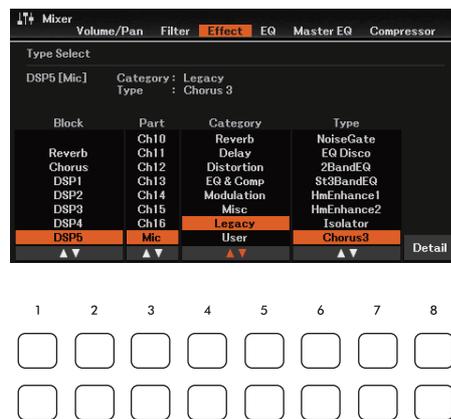
③	<b>Compressor</b>	Dieser Effekt hält den Ausgangspegel niedrig, wenn das Mikrofon-Eingangssignal einen angegebenen Pegel überschreitet. Dies ist besonders nützlich, um Gesangspassagen mit sehr hohen Dynamikschwankungen zu glätten. Das Signal wird dynamisch „komprimiert“, so dass leise Passagen lauter und laute Passagen leiser werden.
	<b>SW</b> (Switch)	Schaltet den Kompressor ein oder aus.
	<b>TH.</b> (Threshold)	Legt den Eingangspegel fest, oberhalb dessen die Kompression angewendet wird.
	<b>Ratio</b>	Regelt das Kompressionsverhältnis. Ein höheres Verhältnis hat einen stärker komprimierten Sound mit reduziertem Dynamikumfang zur Folge.
	<b>Output</b>	Stellt den Gesamtausgangspegel ein.
④	<b>Talk Mixing</b>	Mit dieser Funktion können Sie Einstellungen vornehmen, so dass Sie zwischen den Songs einer Aufführung sprechen oder Ansagen machen können.
	<b>Reduction Level</b>	Hier legen Sie die Absenkung fest, die auf den Gesamtklang (mit Ausnahme des Mikrofon-Eingangssignals) angewendet wird – dadurch können Sie sehr wirksam das Verhältnis zwischen Ihrer Singstimme und der Gesamtlautstärke des Instruments einstellen.
	<b>Pan</b>	Bestimmt die Stereo-Panoramaposition des Mikrofonklangs.
	<b>Effect Depth</b>	Legt die Intensität des auf den Mikrofonklang angewendeten <b>Reverb</b> - oder <b>Chorus</b> -Effekts fest.
	<b>Volume</b>	Stellt die Ausgangslautstärke des Mikrofonklangs ein.

## Anwenden des gewünschten Effekts auf den Mikrofonklang

Neben Reverb und Chorus ist eine große Auswahl von Effekttypen vorhanden. Sie können den gewünschten Effekttyp auswählen, indem Sie das Display mit [MIC SETTING] → TAB [◀] **Mixer** → [8 ▲▼] (**DSP**) aufrufen.

Die Parameter und Bedienvorgänge in diesem Display sind dieselben wie im **Mixer**-Display, das mit der Taste [MIXER/EQ] aufgerufen wird. Genauere Informationen finden Sie auf [Seite 69](#). Wenn Sie den Effekt nur auf den Mikrofonklang übertragen möchten, achten Sie darauf, als Effektkblock **DSP 5** und als Part **Mic** auszuwählen.

Um die auf der **Mixer**-Seite des **Mic Setting**-Displays vorgenommenen Einstellungen zu speichern, registrieren Sie diese im Registration Memory.



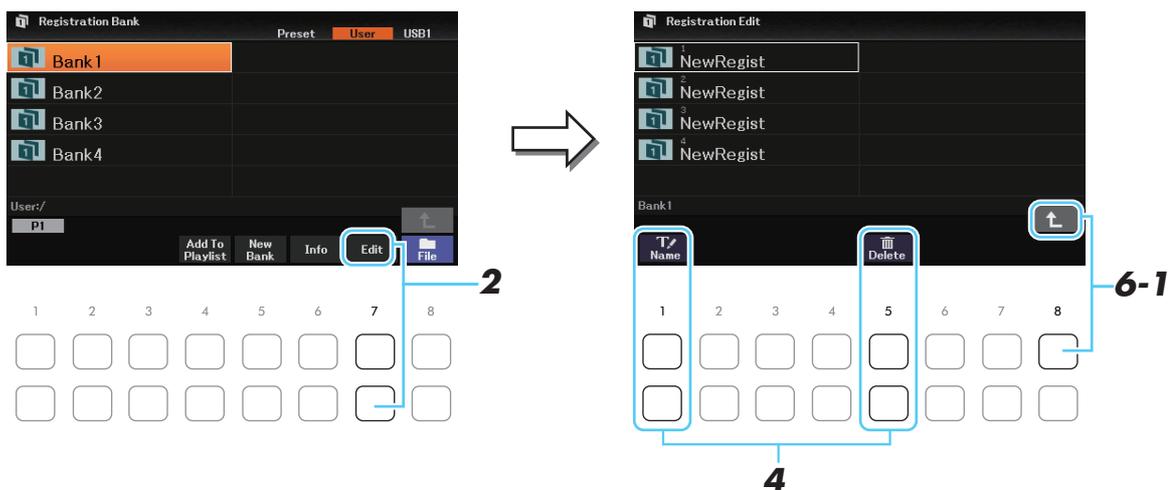
## Inhalt

Löschen oder Umbenennen eines Registrierungspeichers .....	61
Aufruf bestimmter Einstellungen deaktivieren (Freeze-Funktion) .....	62
Abrufen der Registrierungspeicher-Nummern in einer Reihenfolge (Registration Sequence) .....	63
• Programmieren einer Registrierungsfolge .....	63
• Einsatz der Registration Sequence .....	65
Playlist-Einträge aus anderen Playlists kopieren (Append Playlist) .....	65

## Löschen oder Umbenennen eines Registrierungspeichers

Sie können jeden in einer Bank befindlichen Registrierungspeicher (Registration Memory 1–4) umbenennen oder löschen.

- 1 Drücken Sie gleichzeitig die REGISTRATION MEMORY-Taste [BANK], um das Display zur Auswahl einer Registration Bank aufzurufen, und wählen Sie dann die gewünschte Registration-Memory-Bank aus.



- 2 Drücken Sie zum Bearbeiten der Vorlage die Taste [7 ▼] (*Edit*), um das *Registration Edit*-Display aufzurufen.
  - HINWEIS** Wenn die Taste nicht angezeigt wird, drücken Sie zum Aufrufen die Taste [8 ▼] (*Close*).
  - HINWEIS** Sie können das Informationsfenster aufrufen, um zu bestätigen, welche Voices und Styles auf den Tasten [1] – [4] einer Registration-Memory-Bank gespeichert werden, indem Sie die Taste [6 ▼] (*Info*) drücken. Das Display besteht aus zwei Seiten: Eines für Voices und eines für Styles. Mit den TAB-Tasten [◀] [▶] können Sie zwischen den beiden Seiten umschalten.
- 3 Wählen Sie die gewünschte Registration-Memory-Nummer aus.
- 4 Drücken Sie die Taste [1 ▼] (*Name*) zum Umbenennen oder [5 ▼] (*Delete*) zum Löschen.
- 5 Wählen Sie die umzubenennende oder zu löschende Registration-Memory-Nummer aus.
- 6 Speichern Sie die aktuelle Bank, welche die bearbeiteten Registration Memories enthält.
  - 6-1 Drücken Sie die Taste [8 ▲], um zum Display für die Auswahl der Registration Bank aufzurufen.
  - 6-2 Drücken Sie die Taste [8 ▼] (*File*), und drücken Sie dann die Taste [6 ▼] (*Save*), um die Bank-Datei zu speichern.

## Aufruf bestimmter Einstellungen deaktivieren (Freeze-Funktion)

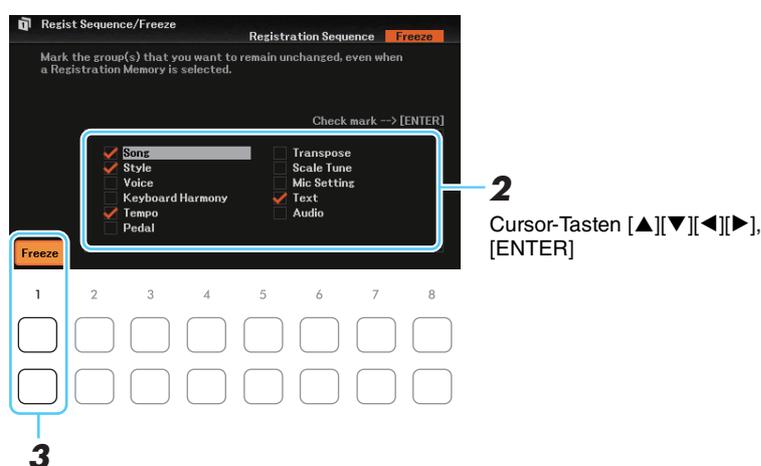
Das Registration Memory erlaubt den Aufruf sämtlicher Bedienfeldeinstellungen über einen einfachen Tastendruck. Es kann jedoch Augenblicke geben, in denen Sie bestimmte Einstellungen beibehalten möchten, selbst wenn Sie zu den im Registration Memory gespeicherten Einstellungen wechseln. Wenn Sie beispielsweise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

### 1 Rufen Sie die Bedienungsanzeige auf.

[MENU] → Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] *Regist Sequence/Freeze*, [ENTER] → TAB [▶] *Freeze*

### 2 Wählen Sie mit den Cursortasten [▲][▼][◀][▶] den zu registrierenden Eintrag aus, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste, um die entsprechende Markierung einzugeben oder zu entfernen.

Markierte Elemente werden eingefroren, wenn die Freeze-Funktion eingeschaltet ist.



### 3 Schalten Sie mit der Taste [1 ▲▼] (Freeze) die Freeze-Funktion ein.

Mit diesem Vorgang können Sie markierte Elemente „einfrieren“, so dass sie auch bei Aufruf einer anderen Registration-Memory-Nummer erhalten bleiben. Um die Freeze-Funktion auszuschalten, drücken Sie die Taste [1 ▲▼] (Freeze) erneut.

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

#### **ACHTUNG**

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

# Abrufen der Registrierungsspeicher-Nummern in einer Reihenfolge (Registration Sequence)

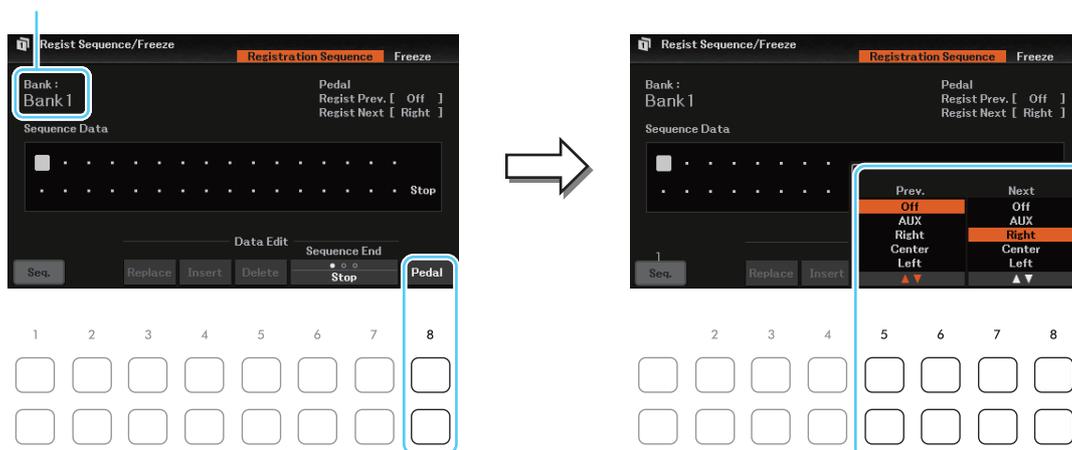
So praktisch die Registration-Memory-Tasten auch sind, möchten Sie in gewissen Passagen während des Spiels schnell zwischen Einstellungen umschalten können. Mit der praktischen Funktion „Registration Sequence“ (Registrierungsfolge) können Sie die vier Setups in einer beliebigen festgelegten Reihenfolge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

## Programmieren einer Registrierungsfolge

- 1** Wenn Sie zum Umschalten der Registration-Memory-Nummern ein Pedal oder eine Pedaleinheit verwenden möchten, schließen Sie diese(s) an den entsprechenden Buchsen [AUX PEDAL] oder [PEDAL UNIT] an.
- 2** Drücken Sie gleichzeitig die REGISTRATION MEMORY-Taste [BANK], um das Display zur Auswahl einer Registration Bank aufzurufen, und wählen Sie dann die zu programmierende Bank aus.
- 3** Rufen Sie die Bedienungsanzeige auf.  
[MENU] → Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] *Regist Sequence/Freeze*, [ENTER] → TAB [◀] *Registration Sequence*.
- 4** Wenn Sie ein Pedal verwenden, legen Sie hier fest, wie das Pedal verwendet werden soll, d. h. ob es vorwärts oder rückwärts durch die Sequenz schalten soll.  
Verwenden Sie die Tasten [8 ▲▼] (*Pedal*), um das Fenster für die Bedienung aufzurufen.
  - [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (*Prev.*): Wählt aus, mit welchem Pedal Sie rückwärts durch die Registration Sequence schalten möchten.
  - [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (*Next*): Wählt aus, mit welchem Pedal Sie vorwärts durch die Registration Sequence schalten möchten.

*AUX* zeigt das an der [AUX PEDAL]-Buchse angeschlossene Pedal an, während *Right*, *Center* und *Left* die Pedale der an der Buchse [PEDAL UNIT] angeschlossenen Pedaleinheit darstellen.

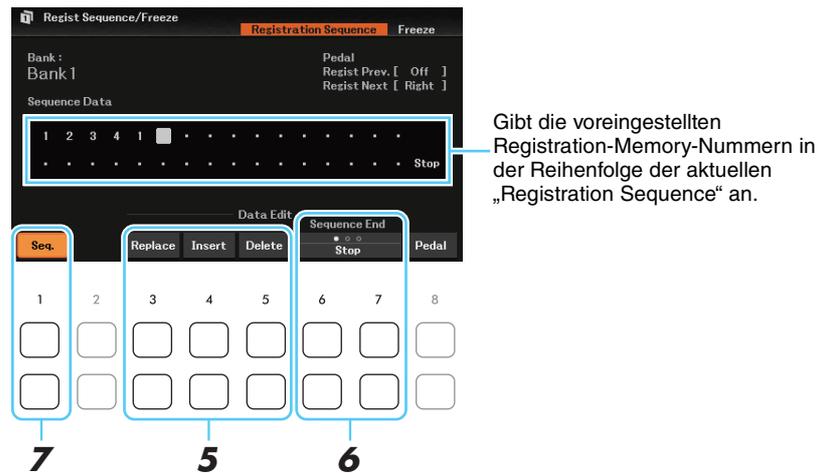
Zeigt den Namen der momentan ausgewählten Registration Memory Bank an.



Beachten Sie, dass die hier vorgenommenen Pedaleinstellungen (mit Ausnahme von *Off*) Vorrang vor den Einstellungen auf der Seite *Pedal* im *Controller*-Display haben (Seite 75). Wenn Sie das Pedal auch für andere Funktionen verwenden möchten, sollten Sie hier die Einstellung *Off* wählen. Drücken Sie nach Ihren Einstellungen die [EXIT]-Taste, um das Fenster zu schließen.

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

Drücken Sie auf dem Bedienfeld eine der REGISTRATION MEMORY-Tasten [1]–[4] und verwenden Sie dann die Taste [4 ▲▼] (*Insert*), um die Nummer einzugeben. Sie können die Cursor-Position auch mit den Cursortasten [▲][▼][◀][▶] verschieben.



[3 ▲▼]	<i>Replace</i>	Ersetzt die Nummer an der Cursorposition durch die der im Moment ausgewählte Speichernummer.
[4 ▲▼]	<i>Insert</i>	Fügt die Nummer der zurzeit ausgewählten Registration-Memory-Voreinstellung an der Cursorposition ein.
[5 ▲▼]	<i>Delete</i>	Löscht die Nummer an der Cursorposition.

## 6 Drücken Sie mehrmals eine der Tasten [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (*Sequence End*), um festzulegen, wie sich die Registrierungssequenz verhält, wenn Sie das Ende der Sequenz erreicht haben.

- **Stop**..... Drücken der TAB-Taste [▶] oder Betätigung des „Vorwärts“-Pedals hat keine Auswirkung. Die Sequenz wurde „gestoppt“.
- **Top**..... Die Folge startet erneut von Anfang an.
- **Next Bank**..... Die Folge wechselt automatisch an den Anfang der nächsten Registration-Memory-Bank in demselben Ordner.

## 7 Verwenden Sie die Taste [1 ▲▼] (*Seq.*), um die Funktion „Registration Sequence“ einzuschalten.

## 8 Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um die Registration-Sequence-Einstellungen als Teil der aktuellen Registration-Bank-Datei zu speichern.

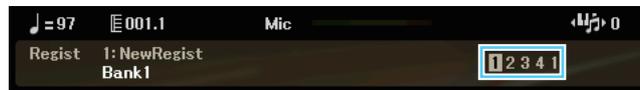
Wenn eine Meldung erscheint, in der Sie aufgefordert werden, die Einstellungen zu ändern, verwenden Sie die Tasten [7 ▲▼] (*Yes*), um die Sequenzdaten tatsächlich zu speichern.

### **ACHTUNG**

Die Einstellungen im Registration-Sequence-Display gehen verloren, wenn Sie eine andere Registrierungsbank auswählen, ohne den Speichervorgang auszuführen.

## Einsatz der Registration Sequence

- 1 Wählen Sie die gewünschte Registration Bank aus und stellen Sie sicher, dass die Registration-Sequence-Funktion eingeschaltet ist.
- 2 Bestätigen Sie die Registration Sequence im Main-Display.



**HINWEIS** Wenn die Registrierungssequenz eingeschaltet ist, werden die Nummern 1–4 auch dann angezeigt, wenn die Sequenz nicht programmiert wurde.

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

Die ausgewählte Nummer wird markiert.

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

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

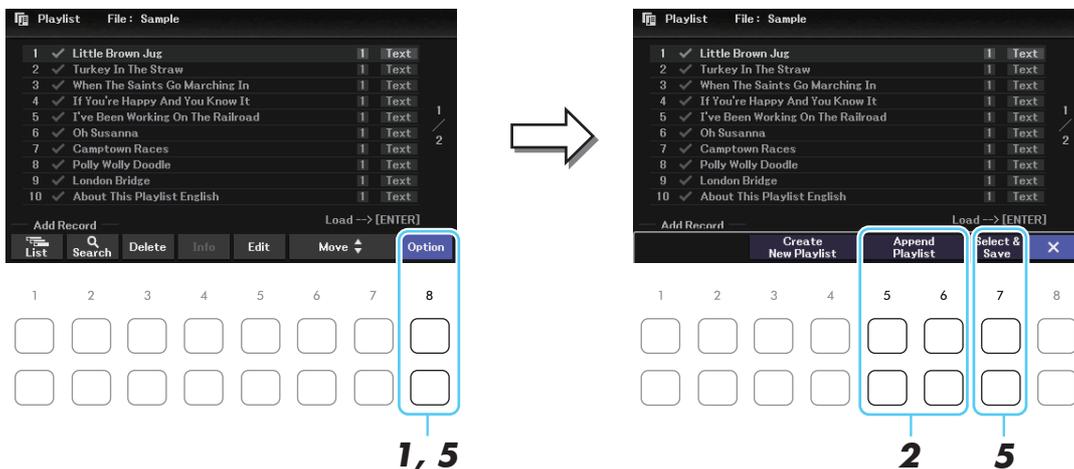
**HINWEIS** Das Pedal kann auch dann für die Registrierungssequenz verwendet werden, wenn das Main-Display nicht angezeigt wird.

**HINWEIS** Sie können dem Pedal auch andere Funktionen zuweisen – Punch In/Out bei Songs (Seite 53) und die unter *Pedal* eingestellte Funktion im *Controller-Display* (Seite 75). Wenn Sie dem Pedal mehrere Funktionen zuweisen, ist die Priorität die folgende: Punch In/Out of Song → Registration Sequence → die auf der Seite *Pedal* des *Controller-Displays* eingestellte Funktion.

## Playlist-Einträge aus anderen Playlists kopieren (Append Playlist)

Mit „Append Playlist“ (Wiedergabeliste anhängen) können Sie die bestehende Playlist-Datei kopieren und der aktuellen Playlist-Datei hinzufügen.

- 1 Verwenden Sie in der Playlist-Anzeige die Tasten [8 ▲▼] (*Option*), um das Fenster zur Bedienung aufzurufen.



- 2 Verwenden Sie die Tasten [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (*Append Playlist*), um die Anzeige für die Auswahl von Playlist-Dateien aufzurufen.

- 3 Wählen Sie mit den Cursortasten [▲][▼][◀][▶] die anzuhängende Playlist aus.

Eine Abfrage zur Bestätigung erscheint. Zum Abbrechen des Vorgangs drücken Sie hier eine der Tasten [6 ▲▼].

- 4 Drücken Sie die Tasten [7 ▲▼] (*Yes*), um die Einträge anzuhängen.

Alle Einträge der gewählten Playlist-Datei werden unten an die aktuelle Playlist angehängt.

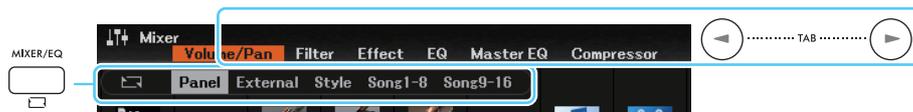
- 5 Verwenden Sie die Tasten [8 ▲▼] (*Option*), um das Bedienungsfenster aufzurufen, und verwenden Sie dann die Tasten [7 ▲▼] (*Select & Save*), um die angefügten Einträge in der aktuellen Playlist-Datei zu speichern.

## Inhalt

<b>Bearbeiten der <i>Volume/Pan</i>-Parameter</b> .....	<b>.66</b>
<b>Bearbeiten der <i>Filter</i>-Parameter</b> .....	<b>.67</b>
<b>Bearbeiten der <i>Effect</i>-Parameter</b> .....	<b>.68</b>
• Einstellen des Effektanteils für jeden Part .....	.68
• Auswählen eines Effekttyps für jeden Block .....	.69
• Bearbeiten und Speichern eigener Effekttypen .....	.70
<b>Bearbeiten der Parameter des <i>EQ/Master EQ</i> (Equalizer)</b> .....	<b>.71</b>
• Bearbeiten des Part EQ .....	.71
• Master EQ bearbeiten .....	.71
<b>Bearbeiten der Parameter des Kompressors (<i>Master Compressor</i>)</b> .....	<b>.73</b>
<b>Blockschaltplan</b> .....	<b>.74</b>

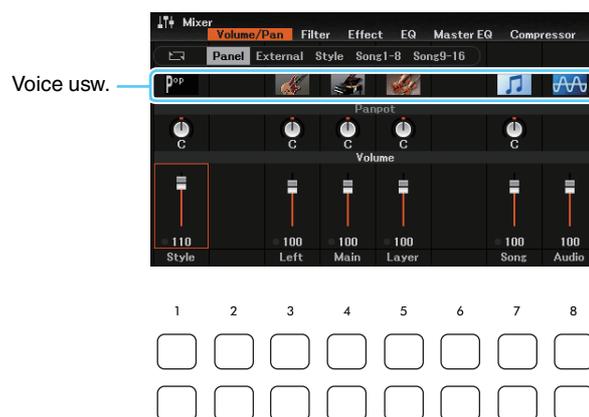
Zum Mixer enthält das Referenzhandbuch genaue Beschreibungen jedes Parameters, während das Benutzerhandbuch nur die grundlegende Bedienungsweise einschließlich der Speichervorgänge beschreibt. Nachdem Sie die in diesem Kapitel beschriebenen Einstellungen vorgenommen haben, denken Sie daran, die Mixer-Einstellungen zu speichern, indem Sie den Anweisungen im Benutzerhandbuch folgen. Wählen Sie den zu bearbeitenden Part aus, indem Sie mehrmals die Taste [MIXER/EQ] drücken, und wählen Sie dann mit den TAB-Tasten [◀][▶] die Seite für die entsprechenden Parameter aus.

Indem Sie die [MIXER/EQ]-Taste mehrmals drücken, wählen Sie den zu bearbeitenden Part aus.



Für eine bildliche Darstellung des Signalflusses und der Konfiguration des Mischpults beachten Sie das Blockdiagramm auf [Seite 74](#).

## Bearbeiten der *Volume/Pan*-Parameter

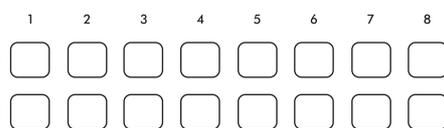


Bewegen Sie den Cursor im Display mit den Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶], und verwenden Sie dann das Datenrad oder die Tasten [1 ▲▼]–[8 ▲▼] zum Bearbeiten von Parametern.

Voice usw.	<p>Hier können Sie die Voices für die einzelnen Tastatur-Parts oder Parts (Kanäle) des Styles oder Songs neu auswählen. Drücken Sie die Tasten [1 ▲▼]–[8 ▲▼], um das Display zur Voice-Auswahl für den Part aufzurufen. Um zum <b>Mixer</b>-Display zurückzukehren, drücken Sie nach Auswahl der gewünschten Voice die [EXIT]-Taste. Wenn der <b>Panel</b>-Part ausgewählt ist, können Sie mit dem gleichen Vorgang die Style-, Song- oder Audio-Datei (anstelle der Voice) für den entsprechenden Part erneut auswählen.</p> <p><b>HINWEIS</b> Wenn ein GM-Song gewählt ist, lässt sich für Kanal 10 nur eine Drum-Kit-Voice auswählen (auf der Seite <i>Song Ch9-16</i>).</p> <p><b>HINWEIS</b> Bei einem Style- oder Song-Kanal werden die Kanaleinstellungen durch Aufrufen einer Rhythmus-/Percussion-Voice (Drum Kit usw.) durch die Einstellungen der neuen Voice ersetzt. In solchen Fällen können u. U. die ursprünglichen Einstellungen auch nicht dadurch wiederhergestellt werden, dass Sie die vorherige Voice erneut auswählen. Um den ursprünglichen Klang wiederherzustellen, wählen Sie denselben Style oder Song nochmals aus, ohne vorher zu speichern.</p>
<b>Panpot</b>	Legt die Stereoposition des ausgewählten Parts (Kanals) fest.
<b>Volume</b>	Legt die Lautstärke jedes Parts oder Kanals fest, wodurch Sie die Balance aller Parts einstellen können.

## Bearbeiten der Filter-Parameter

Diese Funktion verändert die Klangeigenschaften (Klanghelligkeit usw.), indem das Signal auf einen bestimmten Frequenzbereich begrenzt wird.



Bewegen Sie den Cursor im Display mit den Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶], und verwenden Sie dann das Datenrad oder die Tasten [1 ▲▼]–[8 ▲▼] zum Bearbeiten von Parametern.

<b>Harmonic Content</b>	Ermöglicht die Einstellung des Resonanzeffekts (Seite 15) für jeden Part.
<b>Brightness</b>	Legt für jeden Part die Helligkeit des Klangs durch die Einstellung der Cutoff-Frequenz (Grenzfrequenz) fest (Seite 15).

## Bearbeiten der Effect-Parameter

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

### ■ Reverb, Chorus:

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

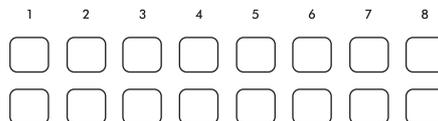
### ■ DSP1:

Wenn der Parameter **Connection** im Schritt 2 auf [Seite 70](#) auf **System** eingestellt wird, werden die Effekte dieses Blocks auf die Klänge des Styles und des Songs angewendet. In diesem Status können Sie nur einen Effekttyp zur Zeit auswählen und den Send Level für jeden Part sowie den Return Level aller Parts einstellen. Wenn der Parameter **Connection** auf **Insertion** eingestellt wird, wird der Effekt dieses Blocks auf das Signal eines bestimmten Kanals des Styles und Songs angewendet.

### ■ DSP2-5:

Die Effekte dieser Blöcke werden auf einen bestimmten Part oder Kanal angewendet. Für jeden der verfügbaren Parts oder Kanäle können verschiedene Effekttypen ausgewählt werden.

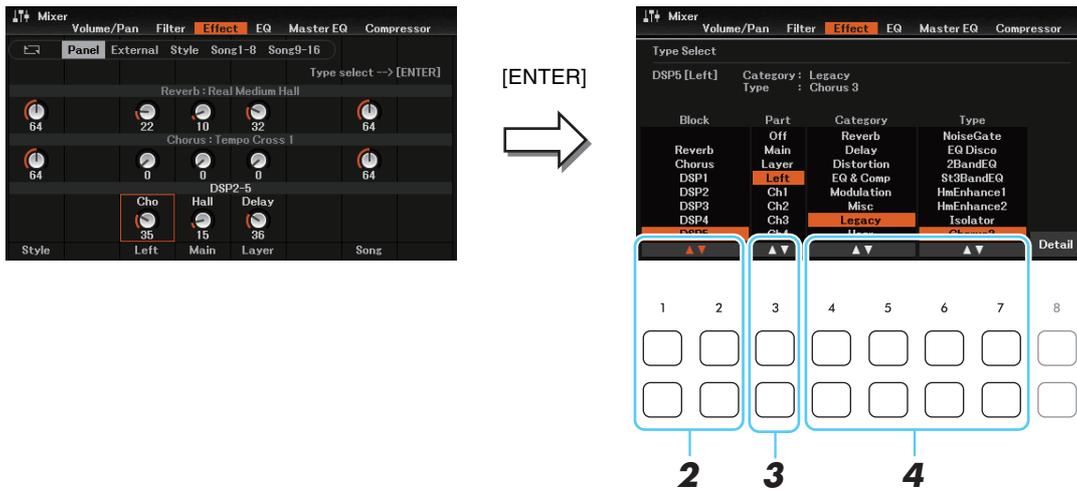
## Einstellen des Effektanteils für jeden Part



Verwenden Sie die Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶], um den gewünschten Effektblock auszuwählen, und verwenden Sie dann das Datenrad oder die Tasten [1 ▲▼]–[8 ▲▼] zum Einstellen des Effektanteils für jeden Part.

# Auswählen eines Effekttyps für jeden Block

**1** Drücken Sie auf der *Effect*-Seite die Taste [ENTER], um das *Type Select*-Display aufzurufen.



**2** Verwenden Sie die Tasten [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (*Block*), um den Effektblock auszuwählen.

Effektblock	Parts, auf die Effekte angewendet werden können	Effekteigenschaften
<i>Reverb</i>	Alle Parts	Reproduziert die warme Atmosphäre beim Spiel in einem Konzertsaal oder in einem Jazzclub.
<i>Chorus</i>	Alle Parts	Erzeugt einen vollen, komplexen Klang, so als ob mehrere Parts simultan gespielt werden. Zusätzlich können Effekte anderen Typs (z. B. Reverb, Delay, usw.) in diesem Effektblock ausgewählt werden.
<i>DSP1</i>	Style-Part, Song-Kanäle 1–16	Neben Reverb und Chorus ist eine große Auswahl von Effekttypen wie Distortion vorhanden. Dieser Effekt wird nur auf Style-/Song-Parts angewendet. Wenn der Parameter <b>Connection</b> , der in Schritt 2 unter <a href="#">Seite 70</a> ausgewählt wurde, auf <b>System</b> eingestellt wird, wird der DSP1-Effekt auf den gesamten Style und den Song angewendet. Wenn er auf <b>Insertion</b> eingestellt wird, wird der Effekt DSP1 auf einen bestimmten Kanal des Styles oder Songs angewendet.
<i>DSP2, DSP3, DSP4, DSP5</i>	Main, Layer Left, Song-Kanäle 1–16, Mic*	Neben Reverb und Chorus ist eine große Auswahl von Effekttypen wie Distortion vorhanden. Für jeden der Effekte DSP2–5 können Sie einen der links aufgeführten Parts oder Kanäle auswählen. Wenn Sie z. B. bei DSP2 <b>Layer</b> auswählen, wird der Effekt DSP2 nur auf den Layer-Part angewendet. Beachten Sie, dass bei Auswahl eines Songs oder Styles, der die Blöcke DSP2–5 verwendet, die Part-Zuweisung dieser drei Blöcke je nach den Daten automatisch wechselt (mit Vorrang für die zuletzt getroffene Wahl). * Der Mic-Part kann nur mit <b>DSP5</b> verarbeitet werden. Wenn Sie einen bestimmten Effekt nur auf den Mikrofonklang anwenden möchten, verwenden Sie <b>DSP5</b> und wählen Sie <b>Mic</b> .

**3** Benutzen Sie die Tasten [3 ▲▼] (*Part*), um den Part auszuwählen, auf den Sie den Effekt anwenden möchten.

Beachten Sie, dass kein Part ausgewählt werden kann, wenn *Reverb*, *Chorus*, oder *DSP1* ausgewählt ist (wenn der **Connection**-Parameter in Schritt 2 auf [Seite 70](#) auf **System** gestellt ist). Dies liegt daran, dass nur einer dieser Effekttypen ausgewählt werden kann, um auf alle Parts gemeinsam angewendet zu werden.

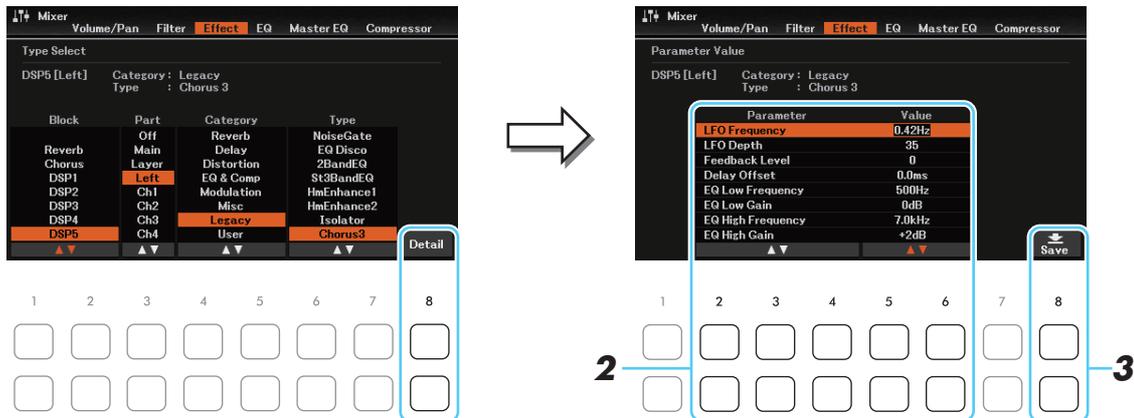
**4** Verwenden Sie die Tasten [4 ▲▼]/[5 ▲▼] (*Category*) zur Auswahl der Effektkategorie, und verwenden Sie dann die Tasten [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (*Type*) zur Auswahl des Effekttyps.

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

Wenn Sie einzelne Parameter des gewählten Effekttyps bearbeiten möchten, drücken Sie eine der Tasten [8 ▲▼] (*Detail*). Einzelheiten hierzu finden Sie im nächsten Abschnitt.

# Bearbeiten und Speichern eigener Effekttypen

- 1 Sobald Sie im vorherigen Abschnitt einen Effektblock und einen Effekttyp ausgewählt haben, verwenden Sie die Taste [8 ▲▼] (*Detail*), um das Display zur Bearbeitung der Effektparameter aufzurufen.



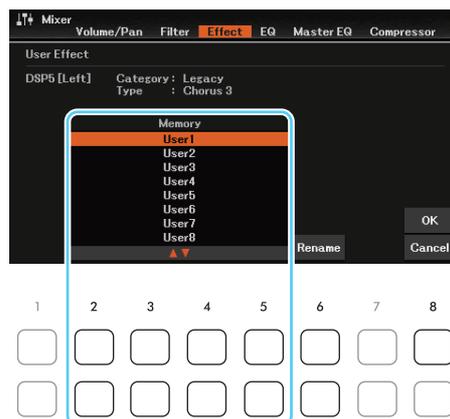
- 2 Verwenden Sie die Tasten [2 ▲▼] – [4 ▲▼] (*Parameter*), um einen Parameter zu wählen, und verwenden Sie dann die Tasten [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (*Value*) zum Einstellen des Werts.

Wenn *Reverb*, *Chorus* oder *DSP1* als Effektblock ausgewählt ist, können Sie den Effektrückwegpegel mit der Taste [7 ▲▼] (*Effect Return Level*) einstellen.

- 3 Drücken Sie eine der Tasten [8 ▲▼] (*Save*), um das *User Effect*-Display für die Speicherfunktion aufzurufen.

- 4 Verwenden Sie die Tasten [2 ▲▼]–[5 ▲▼] (*Memory*), um das Speicherziel auszuwählen, um die Einstellungen als *User-Effekt* zu speichern.

Ändern Sie gegebenenfalls den Namen des User-Effekts. Drücken Sie die Tasten [6 ▲▼] (*Rename*), um das Fenster für die Zeicheneingabe aufzurufen, geben Sie den Namen ein und drücken Sie dann die Taste [8 ▲] (*OK*).



- 5 Drücken Sie die Taste [8 ▲] (*OK*), um den Speichervorgang auszuführen.

Um zur vorhergehenden Anzeige zurückzukehren, drücken Sie die Taste [EXIT].

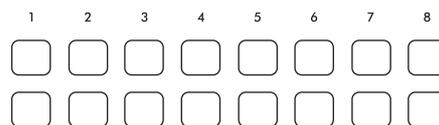
Um den hier gespeicherten User-Effekt aufzurufen, wählen Sie die *User*-Kategorie des entsprechenden Effektblocks in Schritt 4 auf [Seite 69](#).

## Bearbeiten der Parameter des EQ/Master EQ (Equalizer)

Ein Equalizer (auch „EQ“ genannt) ist eine Einheit für die Signalverarbeitung, die das Frequenzspektrum in mehrere Frequenzbänder unterteilt, welche verstärkt oder abgeschwächt werden können, um den Gesamtfrequenzgang beliebig zu gestalten.

Auf der Seite **EQ**, die mit den TAB-Tasten [◀][▶] ausgewählt wird, können Sie den EQ für jeden entsprechenden Part einstellen, während Sie auf der **Master EQ**-Seite die Gesamt-EQ-Einstellungen für das gesamte Instrument vornehmen können. Die Seite **Master EQ**-Seite kann auch direkt von jedem Display aus aufgerufen werden, indem die Tasten [MIXER/EQ] und [CHANNEL ON/OFF] gleichzeitig gedrückt werden.

### Bearbeiten des Part EQ



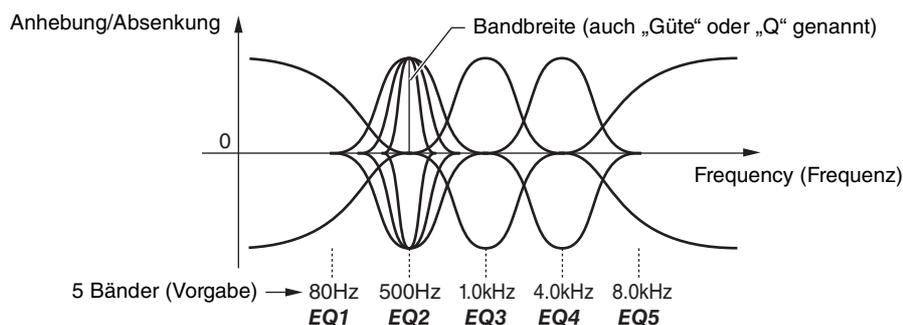
Bewegen Sie den Cursor im Display mit den Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶], und verwenden Sie dann das Datenrad oder die Tasten [1 ▲▼]–[8 ▲▼] zum Bearbeiten von Parametern.

<b>High</b>	Hebt das Höhenband des EQs für jeden Part an oder senkt es ab.
<b>Low</b>	Hebt das Tiefenband des EQs für jeden Part an oder senkt es ab.

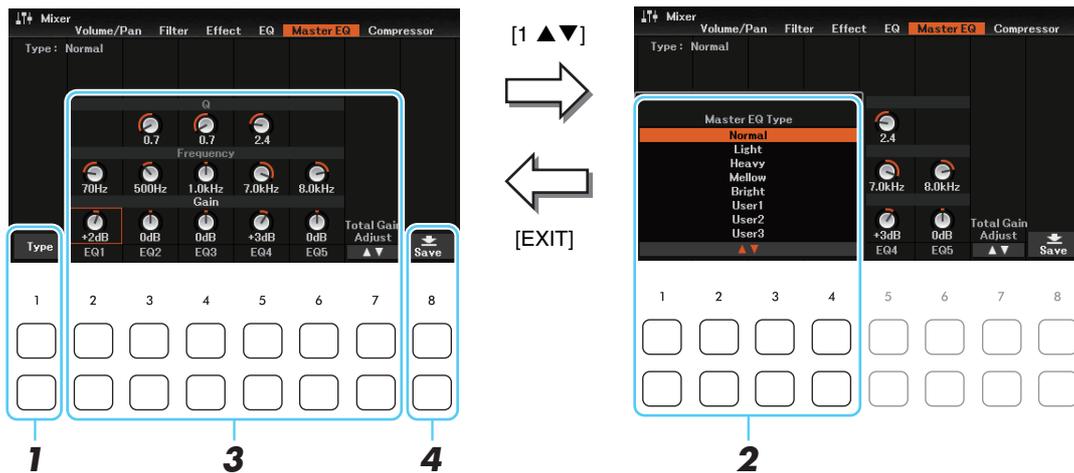
### Master EQ bearbeiten

Das Instrument besitzt einen hochwertigen digitalen 5-Band-EQ. Diese Funktion gibt Ihnen eine zusätzliche Möglichkeit der Effektbearbeitung – Klangregelung – Ihres Instruments. Auf der Seite **Master EQ** 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 „User Master EQ“-Typen speichern.

**HINWEIS** Der Master EQ kann nicht auf die Wiedergabe von Audiosignalen über die USB-Audio-Player-Funktion oder auf Audio-Eingangssignale angewendet werden.



**1** Verwenden Sie eine der Tasten [1 ▲▼] (Type), um das Fenster *Master EQ Type* aufzurufen.



**2** Verwenden Sie die Tasten [1 ▲▼] – [4 ▲▼], um den gewünschten Master-EQ-Typ auszuwählen, und drücken Sie dann die [EXIT]-Taste.

- **Normal:** Normale EQ-Einstellungen, mit denen der Klangcharakter des Instruments optimal ausgegeben wird.
- **Light:** Eine EQ-Einstellung, bei der für einen klareren Klang die tiefen Frequenzen abgesenkt werden.
- **Heavy:** Eine EQ-Einstellung, bei der für einen kräftigeren Klang die tiefen Frequenzen angehoben werden.
- **Mellow:** Eine EQ-Einstellung, bei der für einen weicheren Klang die hohen Frequenzen abgesenkt werden.
- **Bright:** Eine EQ-Einstellung, bei der für einen helleren Klang die hohen Frequenzen angehoben werden.
- **User 1–30:** Ihre eigenen EQ-Einstellungen, wie gespeichert in Schritt 5.

**3** Bewegen Sie den Cursor mit den Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] an die gewünschte Position, und stellen Sie dann mit dem Datenrad oder den Tasten [2 ▲▼]–[6 ▲▼] den **Gain-Pegel** der einzelnen Bänder sowie **Q (Bandbreite)** und **Frequency (Arbeitsfrequenz)** ein.

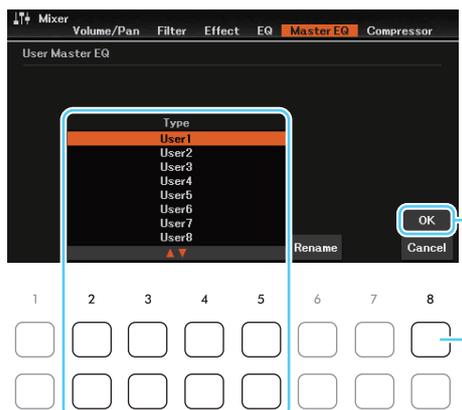
Sie können alle fünf Bänder gleichzeitig nach oben oder unten regeln, indem Sie die Tasten [7 ▲▼] (*Total Gain Adjust*) verwenden.

Je höher der Wert für Q, desto schmaler ist die Bandbreite. Der eingestellte Frequenzbereich ist für jedes Band verschieden.

**4** Drücken Sie eine der Tasten [8 ▲▼] (Save), um das *User Master EQ-Display* für die Speicherfunktion aufzurufen.

**5** Verwenden Sie die Tasten [2 ▲▼]–[5 ▲▼], um das Speicherziel auszuwählen, um die Einstellungen als *User-Master-EQ-Typ* zu speichern.

Ändern Sie, falls nötig, den Namen des Master-EQ-Effekts. Drücken Sie die Taste [6 ▲▼] (*Rename*), um das Fenster für die Zeicheneingabe aufzurufen, geben Sie den Namen ein und drücken Sie dann die Taste [8 ▲] (*OK*). Die hier gespeicherte Master-EQ-Einstellung kann wie in Schritten 1–2 beschrieben ausgewählt werden.



# Bearbeiten der Parameter des Kompressors (Master Compressor)

Ein Kompressor ist ein Effekt, der meistens zur Begrenzung oder Komprimierung der Dynamik (Angleichung von Lautstärkeunterschieden) eines Audiosignals benutzt wird. Bei Signalen, die eine starke Dynamik besitzen, z. B. Gesang oder Gitarrenspiel, wird der Dynamikumfang komprimiert, so dass laute Passagen leiser geregelt werden. Wenn zusätzlich „Gain“ hinzugefügt, d. h. die Lautstärke angehoben wird, entsteht ein kraftvoller, dichter Klang mit durchschnittlich höherem Pegel.

Dieses Instrument besitzt einen Master-Kompressor, der auf den gesamten Klang dieses Instruments angewendet wird. Die Parameter des Master-Kompressors sind voreingestellt, Sie können jedoch auch Ihre eigenen Master-Compressor-Einstellungen erstellen und speichern, indem Sie die betreffenden Parameter einstellen.

**HINWEIS** Der Master Compressor kann nicht auf die Wiedergabe von Audiosignalen über die USB-Audio-Player-Funktion oder auf Audio-Eingangssignale angewendet werden.

## 1 Drücken Sie die Taste [1 ▲▼] (CMP), um den Master-Kompressor einzuschalten.

Zeigt die „Gain Reduction“ (die Pegelreduzierung) und den Ausgangspegel an.

[1] [2] [4] [5] [3]

## 2 Verwenden Sie eine der Tasten [2 ▲▼] (Type), um das Fenster *Master Compressor Type* aufzurufen.

## 3 Verwenden Sie die Tasten [1 ▲▼] – [4 ▲▼], um den gewünschten *Master Compressor*-Typ auszuwählen, und drücken Sie dann die [EXIT]-Taste.

- **Natural:** Natürliche Einstellung für einen Kompressionseffekt, der nur leicht zu hören ist.
- **Rich:** Starke Kompressionseinstellung, mit denen der Klangcharakter des Instruments auf optimale Weise herausgebracht wird. Gut geeignet zur Klangverbesserung akustischer Instrumente, Jazzmusik usw.
- **Punchy:** Deutlich übertriebene Kompressionseinstellungen. Gut geeignet zur Verbesserung des Klangs von Rockmusik.
- **Electronic:** Kompressionseinstellung, bei welcher der Klangcharakter der Musikrichtungen Dance und Techno auf optimale Weise hervorgehoben wird.
- **Loud:** Starke Kompressionseinstellung. Gut geeignet für energetische Musik wie Rock oder Gospelgesang.
- **User 1–30:** Ihre eigenen Master-Compressor-Einstellungen, die Sie in Schritt 5 gespeichert haben.

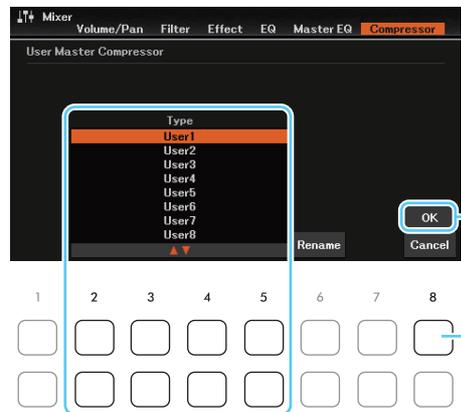
## 4 Bearbeiten Sie den Master Compressor.

[3 ▲▼]	<b>Compression</b>	Legt den Threshold fest (den Minimalpegel, ab dem die Kompression beginnt).
[4 ▲▼]	<b>Texture</b>	Bestimmt das Kompressionsverhältnis, bzw. wie stark der Dynamikumfang komprimiert wird.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	<b>Output</b>	Legt den Ausgangspegel fest.

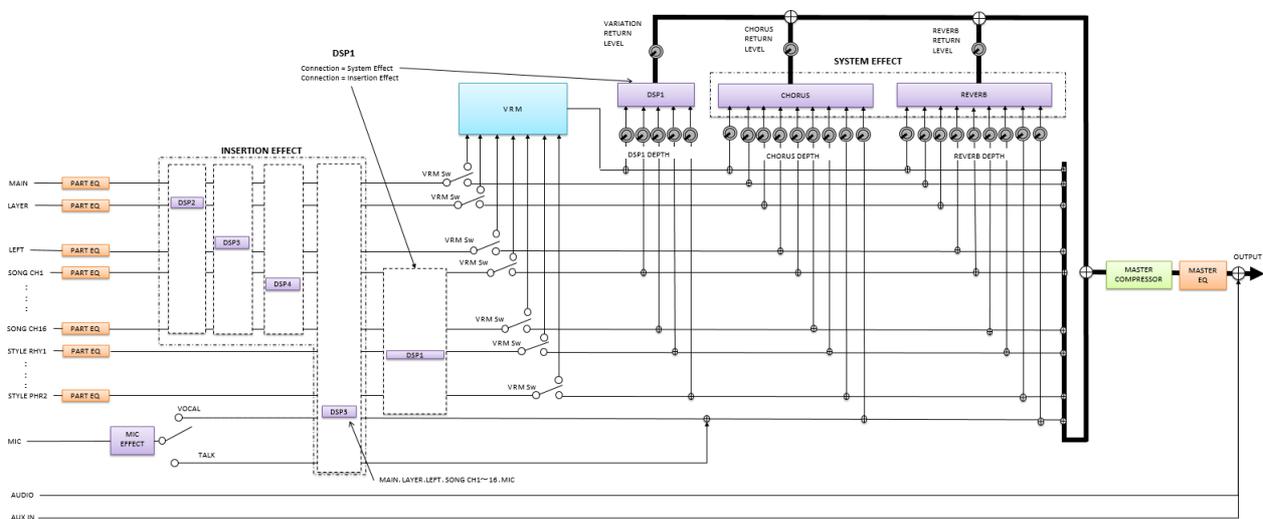
**5** Drücken Sie eine der Tasten [8 ▲▼] (Save), um das *User Master Compressor*-Display für die Speicherfunktion aufzurufen.

**6** Verwenden Sie die Tasten [2 ▲▼]–[5 ▲▼], um das Speicherziel auszuwählen, um die Einstellungen als *User-Master-Compressor*-Typ zu speichern.

Ändern Sie, falls nötig, den Namen des Master-Compressor-Effekts. Drücken Sie die Taste [6 ▲▼] (*Rename*), um das Fenster für die Zeicheneingabe aufzurufen, geben Sie den Namen ein und drücken Sie dann die Taste [8 ▲] (*OK*). Die hier gespeicherte Master-Compressor-Einstellung kann wie in Schritten 2–3 beschrieben ausgewählt werden.



## Blockschaltplan



## Inhalt

<b>Zuweisen einer bestimmten Funktion für jedes Pedal</b> .....	<b>75</b>
• Zuweisbare Pedalfunktionen .....	76
<b>MIDI-Einstellungen</b> .....	<b>79</b>
• MIDI-Systemeinstellungen .....	80
• Einstellungen für das Senden von MIDI-Daten .....	82
• Einstellungen für den Empfang von MIDI-Daten .....	83
• Einstellung der Bassnote für die Style-Wiedergabe per MIDI-Empfang .....	84
• Akkordtyp-Einstellungen für die Style-Wiedergabe per MIDI-Empfang .....	84
<b>Vornehmen von Wireless-LAN-Einstellungen</b> .....	<b>85</b>
• Infrastructure-Modus .....	85
• Zugangsknoten-Modus .....	86

## Zuweisen einer bestimmten Funktion für jedes Pedal

Die Funktionen des an der [AUX PEDAL]-Buchse angeschlossenen Pedals und die Pedale der an der Buchse [PEDAL UNIT] angeschlossenen Pedaleinheit können einzeln abweichend von den Standardeinstellungen (Haltefunktion usw.) eingestellt werden.

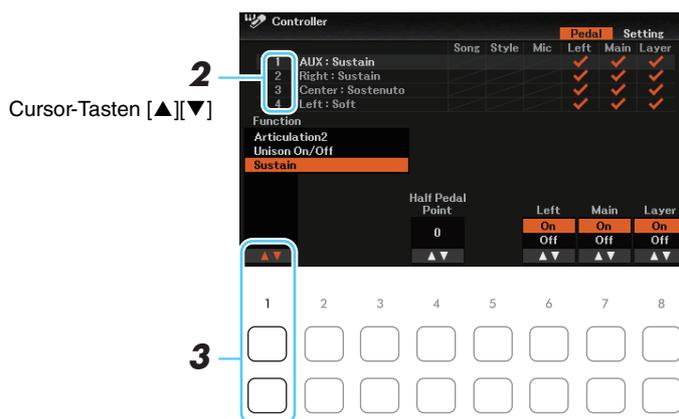
**HINWEIS** Informationen zum Anschließen eines Pedals oder einer Pedaleinheit finden Sie unter „Bedienelemente und Anschlüsse“ im Benutzerhandbuch.

### 1 Rufen Sie die Bedienungsanzeige auf.

[MENU] → Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] *Controller*, [ENTER] → TAB [◀] *Pedal*

### 2 Verwenden Sie die Cursor-Tasten [▲][▼], um eines der beiden Pedale auszuwählen, dem Sie die Funktion zuweisen möchten.

1 *AUX* zeigt die Funktion des an der [AUX PEDAL]-Buchse angeschlossenen Pedals an, während 2 *Right*, 3 *Center* und 4 *Left* die Pedale der an der Buchse [PEDAL UNIT] angeschlossenen Pedaleinheit darstellen.



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

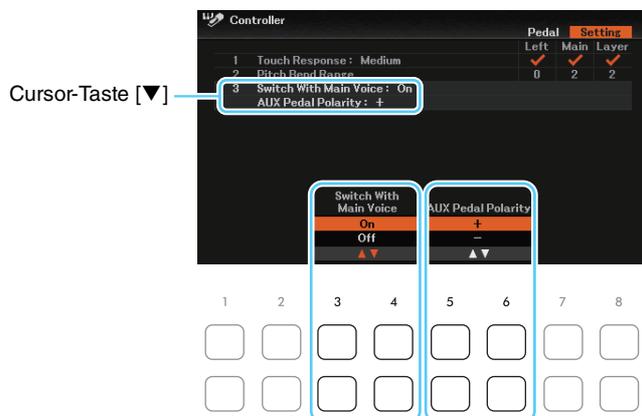
Informationen über die verfügbaren Funktionen finden Sie auf Seiten [Seiten 76–78](#).

**HINWEIS** Sie können den Pedalen auch andere Funktionen zuweisen – Punch In/Out bei der Song-Aufnahme ([Seite 53](#)) und Registrierungssequenz ([Seite 63](#)). Wenn Sie dem Pedal mehrere Funktionen zuweisen, ist die Priorität die folgende: Punch In/Out bei der Song-Aufnahme → Programmabfolge (Registration Sequence) → hier zugewiesene Funktionen

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

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

**5** Nehmen Sie, falls erforderlich, die folgenden Einstellungen in dem Display vor, das über TAB-Taste [▶] **Setting** → Cursor-Taste [▼] 3 aufgerufen wird.



[3 ▲▼] – [4 ▲▼]	<b>Switch with Main Voice</b>	Wenn ausgeschaltet ( <i>Off</i> ), bleiben die Funktionszuweisungen der an der Buchse [PEDAL UNIT] angeschlossenen Pedale Mitte und Links auch dann erhalten, wenn die Haupt-Voice umgeschaltet wird (Seite 14).
[5 ▲▼] – [6 ▲▼]	<b>AUX Pedal Polarity</b>	Die Ein-Ausschaltfunktion des Pedals kann unterschiedlich sein, je nachdem, welches Pedal Sie am Anschluss [AUX PEDAL] angeschlossen haben. 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

Für mit „\*“ gekennzeichnete Funktionen verwenden Sie das separat erhältliche Pedal FC3A oder die Pedaleinheit LP-1B/LP-1WH; der richtige Betrieb kann nicht mit einem Fußschalter ausgeführt werden.

<b>Articulation 1, 2</b>	Wenn Sie eine Super-Articulation-Voice mit einem dem Pedal zugewiesenen Effekt verwenden, können Sie den Effekt durch Betätigen des Pedals aktivieren. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten.
<b>Unison On/Off</b>	Hier können Sie ein Pedal verwenden, um die Unison-Funktion ein- oder auszuschalten.
<b>Sustain</b>	Ermöglicht die Verwendung eines Pedals zur Sustain-Steuerung (Haltepedal-Funktion). Wenn Sie das Pedal betätigen und gedrückt halten, werden alle auf der Tastatur gespielten Noten länger gehalten. Durch Loslassen des Pedals werden die gehaltenen Noten sofort unterbrochen (gedämpft). In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten. Mit dem Parameter <b>Half Pedal Point</b> (Halbpedal-Punkt) können Sie festlegen, wie weit Sie das Pedal hinunterdrücken müssen, bis der Dämpfung- oder Leiseeffekt beginnt.
<b>Sostenuto</b>	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. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten.

<b>Soft</b>	(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. Mit dem Parameter <b>Half Pedal Point</b> (Halbpedal-Punkt) können Sie festlegen, wie weit Sie das Pedal hinunterdrücken müssen, bis der Leiseeffekt beginnt.
<b>Glide Up, Glide Down</b>	Wenn das Pedal gedrückt wird, erhöht oder verringert sich die Tonhöhe. Sobald das Pedal losgelassen wird, kehrt die Wiedergabe zur normalen Tonhöhe zurück. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Range:</b> Bestimmt den Bereich der Tonhöhenänderung in Halbtonschritten.</li> <li>• <b>On Speed:</b> Legt die Geschwindigkeit der Tonhöhenänderung nach Betätigung des Pedals fest.</li> <li>• <b>Off Speed:</b> Legt die Geschwindigkeit der Tonhöhenänderung nach Loslassen des Pedals fest.</li> </ul>
<b>Portamento</b>	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). Diese Funktion betrifft bestimmte Natural!- Voices nicht, die mit dieser Funktion nicht richtig klingen würden. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten. Die Portamento-Zeit kann auch vom <b>Voice Set</b> -Display aus (Seite 13) eingestellt werden.
<b>Pitch Bend Up*, Pitch Bend Down*</b>	Ermöglicht Ihnen, mit Hilfe des Pedals die Tonhöhe der Noten nach oben oder unten zu verschieben. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Range:</b> Bestimmt den Bereich der Tonhöhenänderung in Halbtonschritten.</li> </ul>
<b>Modulation*</b>	Wendet auf die auf der Tastatur gespielten Noten einen Modulationseffekt, z. B. Vibrato, an. Darüber hinaus können verschiedene Effekte auf eine Super-Articulation-Voice angewendet werden. Die Intensität des Effekts nimmt zu, wenn das Pedal betätigt wird. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten.
<b>Modulation Alt</b>	Im Gegensatz zur obigen <b>Modulation</b> bewirkt das Drücken eines Pedals oder Fußschalters ein abwechselndes Ein-/Ausschalten des Vibrato-Effekts. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten.
<b>Vibe Rotor On/Off</b>	Schaltet den Vibe Rotor ein und aus, wenn „DSP Type“ (Seite 16) auf <b>Vibe Rotoreingestellt</b> ist. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten.
<b>Organ Rotary Slow/Fast</b>	Schaltet die Geschwindigkeit des Rotary-Speakers zwischen „Slow“ und „Fast“ um. Diese Funktion kann nur verwendet werden, wenn ein Organ-Effekt wie <b>RotarySp1</b> (Seite 68) angewendet wird. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten. <p><b>HINWEIS</b> Da die Super-Articulation-Voices den Effekt als Teil der Wave-Daten enthalten, müssen Sie <i>Articulation 1</i> oder <i>2</i> (nicht <i>Organ Rotary Slow/Fast</i>) zuweisen, um den Effekt zu steuern.</p>
<b>Keyboard Harmony On/Off</b>	Schaltet Keyboard Harmony (Seite 7) ein oder aus.
<b>Style Start/Stop</b>	Identisch mit der STYLE-CONTROL-Taste [START/STOP].
<b>Synchro Start On/Off</b>	Identisch mit der Taste [SYNC START].
<b>Synchro Stop On/Off</b>	Schaltet die Synchronstopp-Funktion ein und aus. Mit dieser können Sie den Style zu jedem gewünschten Zeitpunkt anhalten und wieder starten, indem Sie einfach (im Akkord-Abschnitt der Tastatur) die Tasten anschlagen oder loslassen. Vergewissern Sie sich, dass die [ACMP]-Taste eingeschaltet ist, und schalten Sie diese Funktion ein, um diese Funktion zu verwenden. <p><b>HINWEIS</b> Wenn der Akkordgrifftyp (Fingering Type) auf <i>Full Keyboard</i> oder <i>AI Full Keyboard</i> eingestellt ist, kann die Funktion Synchronstopp-Funktion nicht aktiviert werden.</p>

<b>Intro 1–3</b>	Identisch mit Taste [INTRO]. Pro Style sind drei verschiedene Intro-Section-Typen zur Verfügung; einer davon kann dem Pedal zugewiesen werden.
<b>Main A–D</b>	Identisch mit den MAIN VARIATION-Tasten [A]–[D].
<b>Fill Down</b>	Ein Fill-In wird gespielt, auf das automatisch die vorhergehende Main-Section (der Taste unmittelbar links davon) folgt.
<b>Fill Self</b>	Es wird ein Fill-In gespielt.
<b>Fill Break</b>	Es wird ein „Break“ gespielt.
<b>Fill Up</b>	Ein Fill-In wird gespielt, auf das automatisch die nächste Main-Section (der Taste unmittelbar rechts davon) folgt.
<b>Ending1–3</b>	Identisch mit Taste [ENDING/rit.]. Pro Style sind drei verschiedene Ending-Section-Typen zur Verfügung; einer davon kann dem Pedal zugewiesen werden.
<b>Half Bar Fill In</b>	Während das Pedal gedrückt wird, wird die Funktion „Half Bar Fill In“ eingeschaltet, und durch Umschalten der Sections eines Styles auf dem ersten Schlag der aktuellen Section wird die nächste Section ab der Hälfte mit einem automatischen Fill-in gespielt.
<b>Fade In/Out</b>	Schaltet die Fade-In-/Fade-Out-Funktion ein und aus. Diese erzeugt ein weiches Ein- und Ausblenden beim Starten/Stoppen der Style- oder Song-Wiedergabe. Betätigen Sie bei gestoppter Wiedergabe das Pedal und drücken Sie die STYLE CONTROL-Taste [START/STOP] (oder die SONG-Tasten [▶/■]) (Wiedergabe/Pause), um die Style-Wiedergabe mit einer Einblendung zu starten. Um die Wiedergabe mit einer Ausblendung zu stoppen, betätigen Sie das Pedal im passenden Moment während der Wiedergabe.
<b>Fingered/ Fingered On Bass</b>	Das Pedal wechselt zwischen den Akkordgrifftypen <i>Fingered</i> und <i>Fingered On Bass</i> .
<b>Bass Hold</b>	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 <i>AI Full Keyboard</i> eingestellt ist, hat diese Funktion keine Auswirkung.
<b>Song Play/Pause</b>	Entspricht der SONG CONTROL-Taste [▶/■] (Wiedergabe/Pause).
<b>Score Page +, -</b>	Wenn der Song angehalten wurde, können Sie zur nächsten/vorherigen Seite der Notendarstellung wechseln (jeweils eine Seite).
<b>Lyrics Page +, -</b>	Wenn der Song angehalten wurde, können Sie hiermit zur jeweils nächsten oder vorherigen Seite der Liedtextdarstellung wechseln.
<b>Text Page +, -</b>	Hiermit können Sie zur jeweils nächsten/vorherigen Textseite wechseln.
<b>Talk On/Off</b>	Schaltet die Mikrofon-Einstellungen zwischen <i>Vocal</i> (Gesang) und <i>Talk</i> (Sprache) um.
<b>Tap Tempo</b>	Identisch mit der Taste [TEMPO/TAP].
<b>Percussion</b>	Das Pedal spielt ein Percussion-Instrument, das mit den Tasten [4 ▲▼]–[8 ▲▼] ausgewählt wurde. Sie können das gewünschte Percussion-Instrument mit der Tastatur auswählen. <b>HINWEIS</b> Wenn Sie das Percussion-Instrument mit einer Klaviertaste auswählen, bestimmt die dabei angewendete Velocity, den Velocity-Wert für das Percussion-Instrument.
<b>Main Part On/Off</b>	Identisch mit der PART ON/OFF-Taste [MAIN].
<b>Layer Part On/Off</b>	Identisch mit der PART ON/OFF-Taste [LAYER].
<b>Left Part On/Off</b>	Identisch mit der PART ON/OFF-Taste [LEFT].

# MIDI-Einstellungen

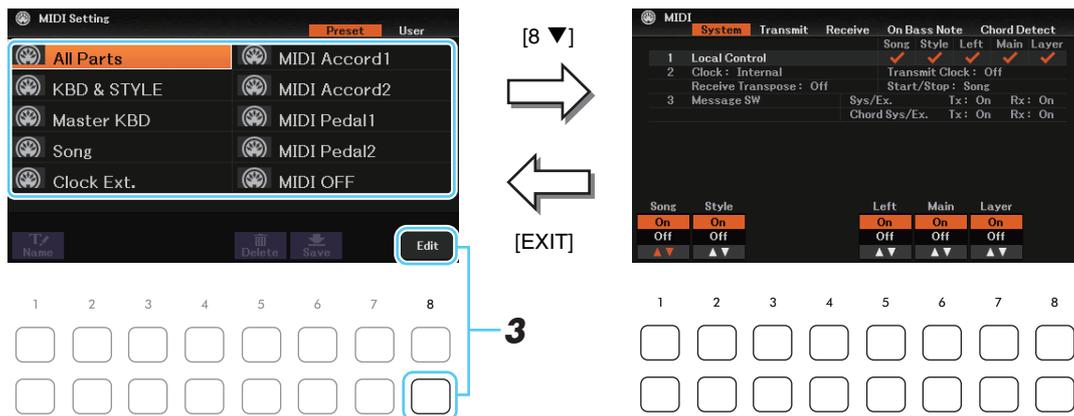
In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie MIDI-Einstellungen für das Instrument vornehmen können. Dieses Instrument stellt zehn vorprogrammierte Vorlagen bereit, mit deren Hilfe Sie das Instrument sofort und leicht an eine bestimmte MIDI-Anwendung oder ein bestimmtes externes Gerät anpassen können. Außerdem können Sie die vorprogrammierten Vorlagen bearbeiten und auf dem User-Laufwerk bis zu zehn eigene Vorlagen speichern.

**HINWEIS** Sie können all Ihre eigenen Vorlagen als einzelne Datei im internen Speicher (User-Laufwerk) oder auf einem USB-Flash-Laufwerk ablegen. Siehe [Seite 90](#).

**HINWEIS** Im Piano Room werden keine MIDI-Signale empfangen.

## 1 Rufen Sie die Bedienungsanzeige auf.

[MENU] → Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] **MIDI**, [ENTER]



## 2 Wählen Sie auf der Seite *Preset* eine vorprogrammierte MIDI-Vorlage aus.

Einzelheiten zu vorprogrammierten Vorlagen finden Sie weiter unten.

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

## 3 Drücken Sie zum Bearbeiten der Vorlage die Taste [8 ▼] (*Edit*), um das Einstellungs-Display aufzurufen.

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

- **System**..... MIDI-Systemeinstellungen ([Seite 80](#))
- **Transmit**..... Einstellungen für das Senden von MIDI-Daten ([Seite 82](#))
- **Receive** ..... Einstellungen für den Empfang von MIDI-Daten ([Seite 83](#))
- **On Bass Note** ..... Einstellung der Bassnote für die Style-Wiedergabe per MIDI-Empfang ([Seite 84](#))
- **Chord Detect**..... Akkordtyp-Einstellungen für die Style-Wiedergabe per MIDI-Empfang ([Seite 84](#))

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

## 6 Drücken Sie die TAB-Taste [▶], um die *User*-Seite auszuwählen, und drücken Sie dann die Taste [6 ▼] (*Save*), um die MIDI-Einstellungen als ihre eigene MIDI-Vorlage zu speichern.

### ■ Vorprogrammierte MIDI-Vorlagen

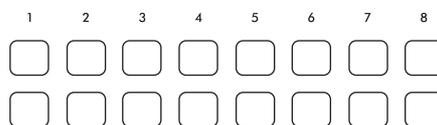
<b>All Parts</b>	Überträgt alle Parts einschließlich der Tastatur-Parts (Main, Layer und Left), jedoch ohne die Song-Parts.
<b>KBD &amp; STYLE</b>	Mit Ausnahme der Verarbeitung der Tastatur-Parts im Grunde identisch mit <b>All Parts</b> . Die Parts der rechten Hand werden anstatt als Main und Layer als <b>Upper</b> bezeichnet, und der Part der linken Hand als <b>Lower</b> behandelt.

<b>Master KBD</b>	Mit dieser Einstellung fungiert das Instrument als Masterkeyboard, das einen oder mehrere angeschlossene Klangerzeuger oder andere Geräte (wie Computer/Sequencer) ansteuert.
<b>Song</b>	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.
<b>Clock Ext.</b>	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.
<b>MIDI Accord1</b>	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.
<b>MIDI Accord2</b>	Im Grunde identisch mit <b>MIDI Accord 1</b> , außer dass die Akkord-/Bassnoten, die Sie mit der linken Hand auf dem MIDI-Akkordeon erzeugen, auch als MIDI-Noten-Events interpretiert werden.
<b>MIDI Pedal1</b>	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.
<b>MIDI Pedal2</b>	Mit dieser Vorlage können Sie den Bass-Part für die Style-Wiedergabe mit einem MIDI-Pedal spielen.
<b>MIDI OFF</b>	Es werden keine MIDI-Signale gesendet und empfangen.

## MIDI-Systemeinstellungen

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 auf der **System**-Seite auf [Seite 79](#).

Verwenden Sie die Cursor-Tasten [▲][▼], um die Parameter auszuwählen (siehe unten), und stellen Sie dann den **On/Off**-Zustand mit den Tasten [1 ▲▼]–[8 ▲▼] ein.



### 1 Local Control

[1 ▲▼]–  
[7 ▲▼]

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-Sequencer die internen Voices des Instruments spielen und mit Hilfe der Tastatur des Instruments Noten auf dem externen Sequencer aufnehmen bzw. einen externen Klangerzeuger spielen.

## 2 Clock-Einstellung usw.

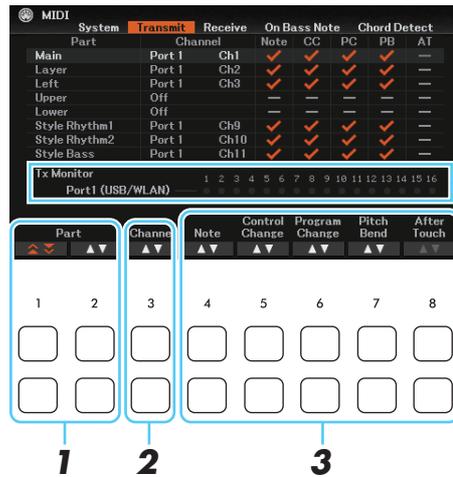
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	<i>Clock</i>	<p>Bestimmt, ob das Instrument durch den eigenen internen Taktgeber (Clock) oder durch ein externes MIDI-Taktsignal (MIDI Clock) gesteuert wird, das von einem externen Gerät empfangen wird. „Internal“ ist die normale Taktgebereinstellung, wenn das Instrument allein oder als 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: <i>USB1</i>, <i>USB2</i> oder <i>Wireless LAN</i>. Achten Sie in diesem Fall darauf, dass das externe Gerät richtig angeschlossen ist (z. B. an der Buchse [USB TO HOST] des Instruments) und das MIDI-Clock-Signal richtig überträgt. Wenn hier die Steuerung durch ein externes Gerät eingestellt ist (<i>USB1</i>, <i>USB2</i> oder <i>Wireless LAN</i>), wird das Tempo im Tempo-Einblendfenster mit „<i>Ext.</i>“ angegeben.</p> <p><b>HINWEIS</b> Wenn die Clock auf einen anderen Wert als „Internal“ eingestellt wird, können Style, Song, Metronom und Tempo nicht mit den Bedienelementen dieses Instruments wiedergegeben werden.</p> <p><b>HINWEIS</b> „Wireless LAN“ wird nur angezeigt, wenn der USB-Wireless-LAN-Adapter (UD-WL01) am Instrument angeschlossen ist.</p>
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	<i>Transmit Clock</i>	Schaltet die Übertragung von MIDI-Clock (F8) ein oder aus. Wenn hier <i>Off</i> eingestellt ist, werden auch bei der Wiedergabe von Songs oder Styles keine MIDI-Clock- oder Start/Stop-Daten gesendet.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	<i>Receive Transpose</i>	Bestimmt, ob die Transpositionseinstellung des Instruments auf die Noten-Events angewendet wird, die das Instrument über MIDI empfängt.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	<i>Start/Stop</i>	Bestimmt, ob die eingehenden FA-(Start-) und FC-(Stopp-)Meldungen die Song- oder Style-Wiedergabe beeinflussen.

## 3 Message Switch

[1 ▲▼]- [4 ▲▼]	<i>Sys/Ex.</i>	Die Einstellung <i>Transmit</i> schaltet die MIDI-Übertragung von systemexklusiven MIDI-Meldungen ein oder aus. Die Einstellung <i>Receive</i> schaltet den MIDI-Empfang und die Interpretation der von externen Geräten generierten systemexklusiven MIDI-Meldungen ein oder aus.
[5 ▲▼]- [8 ▲▼]	<i>Chord Sys/Ex.</i>	Die Einstellung <i>Transmit</i> schaltet die MIDI-Übertragung von akkordbezogenen MIDI-Daten (Chord Detect: Root und Type) ein- oder aus. Die Einstellung <i>Receive</i> 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 *Transmit*-Seite auf Seite 79. Hier wird festgelegt, welche Parts MIDI-Daten senden und über welchen MIDI-Kanal die Daten gesendet werden.



Die den Kanälen 1–16 entsprechenden Punkte blinken jedes Mal kurz auf, wenn auf dem jeweiligen Kanal Daten gesendet werden.

**HINWEIS** Wenn der Eintrag *WLAN* erscheint, kann dieses Instrument MIDI-Meldungen verarbeiten, die über den USB-Wireless-LAN-Adapter empfangen wurden, der am Anschluss [USB TO DEVICE] angeschlossen ist. Wenn *WLAN* nicht angezeigt wird, obwohl ein USB-Wireless-LAN-Adapter angeschlossen ist, schalten Sie das Instrument aus und wieder ein.

## 1 Verwenden Sie die Tasten [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (Part), um den Part auszuwählen, dessen Sendeeinstellungen Sie ändern möchten.

Sie können die Tasten [1 ▲▼] verwenden, um auf- oder abwärts durch die Part-Typen zu schalten (Tastatur-Part, Style und Song), und mit der Taste [2 ▲▼] können Sie von Part zu Part wechseln. Mit Ausnahme der folgenden beiden Parts ist die Konfiguration der Parts identisch mit derjenigen in den Displays *Mixer* und *Channel On/Off*.

- **Upper:** Ein Tastatur-Part, der auf der Tastatur rechts vom Split-Punkt „Left“ gespielt wird.
- **Lower:** Ein Tastatur-Part, der auf der Tastatur links vom Split-Punkt „Left“ gespielt wird. Dies wird nicht vom Ein/Aus-Status der [ACMP]-Taste beeinflusst.

## 2 Verwenden Sie die Taste [3 ▲▼] (Channel), um einen 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.

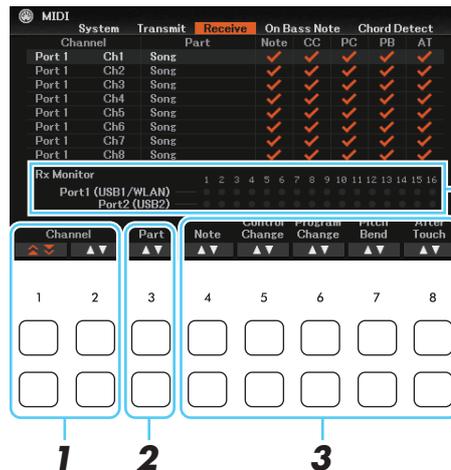
## 3 Verwenden Sie die Tasten [4 ▲▼]–[8 ▲▼], um die Art der zu übertragenden Daten zu markieren.

Markierte MIDI-Meldungen können übertragen werden.

- [4 ▲▼] (*Note*): Noten-Events
- [5 ▲▼] (*CC*): Controller-Befehle
- [6 ▲▼] (*PC*): Programmwechsel
- [7 ▲▼] (*PB*): Tonhöhenänderung
- [8 ▲▼] (*AT*): Aftertouch

# Einstellungen für den Empfang von MIDI-Daten

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 auf der **Receive**-Seite auf [Seite 79](#). Hier wird festgelegt, welche Parts MIDI-Daten empfangen und über welchen MIDI-Kanal die Daten empfangen werden.



Die den einzelnen Kanälen (1–16) entsprechenden Punkte blinken kurz, wenn auf den Kanälen Daten gesendet oder empfangen werden.

**HINWEIS** Wenn der Eintrag *WLAN* erscheint, kann dieses Instrument MIDI-Meldungen verarbeiten, die über den USB-Wireless-LAN-Adapter empfangen wurden, der am Anschluss [USB TO DEVICE] angeschlossen ist. Wenn *WLAN* nicht angezeigt wird, obwohl ein USB-Wireless-LAN-Adapter angeschlossen ist, schalten Sie das Instrument aus und wieder ein.

## 1 Wählen Sie mit den Tasten [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (*Channel*) den zu empfangenden Kanal aus.

Sie können die Tasten [1 ▲▼] verwenden, um auf- oder abwärts durch die Ports zu schalten, und mit den Tasten [2 ▲▼] können Sie von Kanal zu Kanal wechseln.

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

## 2 Verwenden Sie die Tasten [3 ▲▼] (*Part*), um den Part auszuwählen, auf dem der ausgewählte Kanal empfangen wird.

Mit Ausnahme der folgenden Parts ist die Konfiguration der Parts identisch mit derjenigen in den Displays *Mixer* und *Channel On/Off*.

- **Keyboard:** Die empfangenen Noten-Events steuern das Tastaturspiel auf dem Instrument.
- **Extra Part 1–5:** Für den Empfang und die Wiedergabe von MIDI-Daten sind fünf Parts speziell reserviert. Normalerweise werden diese Parts vom Instrument selbst nicht verwendet. Mit diesen fünf Parts, die zusätzlich zu den anderen Parts des Instruments verwendet werden können, kann das Instrument als multitimbaler 32-Kanal-Klangerzeuger eingesetzt werden.

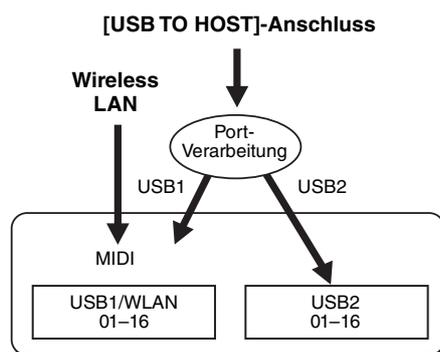
## 3 Verwenden Sie die Tasten [4 ▲▼]–[8 ▲▼], um die Art der zu empfangenden Daten zu markieren.

Markierte MIDI-Meldungen ([Seite 82](#)) können empfangen werden.

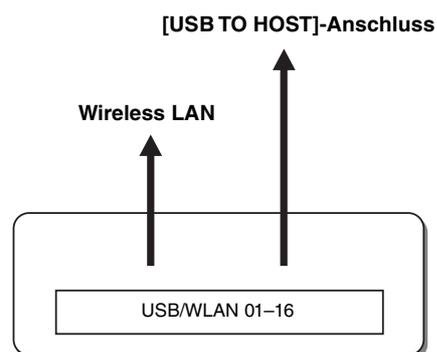
### Senden/Empfangen von MIDI-Daten über den USB-Anschluss

Die Beziehung zwischen den USB-Anschlüssen und der Verarbeitung der MIDI-Meldungen (Senden/Empfangen von 32 Kanälen; 16 Kanäle x 2 Ports) wird in der folgenden Abbildung gezeigt:

#### • Empfang von MIDI-Daten

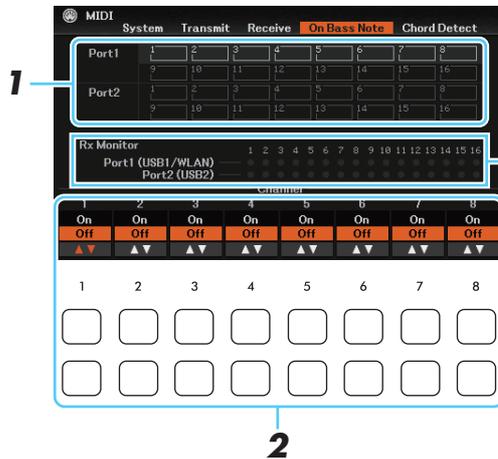


#### • Senden von MIDI-Daten



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

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 auf der *On Bass Note*-Seite auf Seite 79. 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 Bassnote des jeweiligen Akkords der Style-Wiedergabe interpretiert. Die Bassnote wird unabhängig von den Einstellungen der Taste [ACMP] oder des Split-Punkts erkannt. Sind mehrere Kanäle gleichzeitig aktiviert (*On*), wird der Grundton aus den aus mehreren Kanälen zusammengestellten empfangenen MIDI-Daten erkannt.



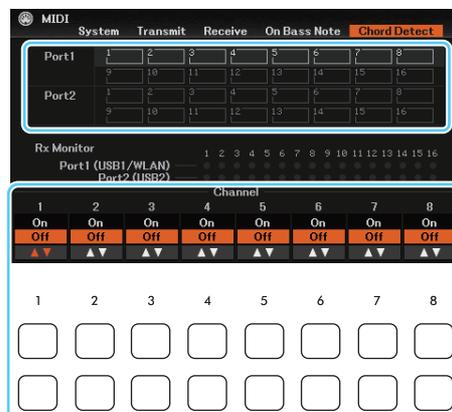
Die den einzelnen Kanälen (1–16) entsprechenden Punkte blinken kurz, wenn auf den Kanälen Daten gesendet oder empfangen werden.

**HINWEIS** Wenn der Eintrag *WLAN* erscheint, kann dieses Instrument MIDI-Meldungen verarbeiten, die über den USB-Wireless-LAN-Adapter empfangen wurden, der am Anschluss [USB TO DEVICE] angeschlossen ist. Wenn *WLAN* nicht angezeigt wird, obwohl ein USB-Wireless-LAN-Adapter angeschlossen ist, schalten Sie das Instrument aus und wieder ein.

- 1 Wählen Sie mit den Cursortasten [▲][▼] das Ziel aus.
- 2 Stellen Sie den gewünschten Kanal mit den Tasten [1 ▲▼]–[8 ▲▼] auf *On* oder *Off*.

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

Die hier gegebenen Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 der *Chord Detect*-Seite auf Seite 79. Auf dieser Seite wählen Sie die vom externen Gerät empfangenen MIDI-Kanäle aus, deren MIDI-Daten bei der Style-Wiedergabe für die Erkennung des Akkordtyps herangezogen werden. Die Note On/Off-Meldungen, die auf den eingeschalteten Kanälen (*On*) empfangen werden, werden als Noten zur Erkennung von Akkorden bei der Style-Wiedergabe interpretiert. Die zu erkennenden Akkorde sind von der Fingersatzmethode (dem Fingering-Typ) abhängig. Die Akkordtypen werden unabhängig von den Einstellungen der Taste [ACMP] oder des Split-Punkts erkannt. Sind mehrere Kanäle gleichzeitig aktiviert (*On*), wird der Akkordtyp aus den auf all diesen Kanälen empfangenen MIDI-Daten erkannt.



Die Bedienung ist grundsätzlich mit der auf der Seite *On Bass Note* identisch (s. o.).

## Vornehmen von Wireless-LAN-Einstellungen

Durch Verwenden des USB-Wireless-LAN-Adapters (gesondert erhältlich) können Sie dieses Instrument drahtlos mit einem Smart-Gerät wie Smartphone oder Tablet verbinden. Allgemeine Anweisungen hierzu finden Sie im „Smart Device Connection Manual“ (Handbuch für den Anschluss von Smart-Geräten) auf der Website. Dieser Abschnitt enthält nur die Bedienvorgänge und besondere Anweisungen für dieses Instrument.

Bevor Sie beginnen, stellen Sie sicher, dass der USB-Wireless-LAN-Adapter am Anschluss [USB TO DEVICE] angeschlossen ist, und rufen Sie das Setup-Display auf mit [MENU] → Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] *Wireless LAN*, [ENTER].

### ACHTUNG

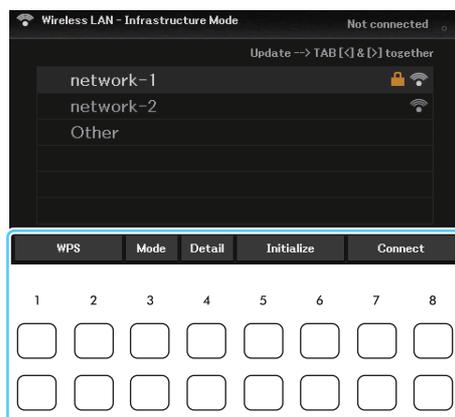
**Verbinden Sie dieses Produkt nicht direkt mit einem öffentlichem WLAN und/oder dem Internet. Verbinden Sie dieses Produkt nur über einen Router (Zugangsknoten) mit starkem Passwortschutz. Wenden Sie sich an den Hersteller Ihres Routers für Informationen zur besten Vorgehensweise für Ihre Sicherheit.**

**HINWEIS** Wenn der USB-Wireless-LAN-Adapter nicht vom Instrument erkannt wird, erscheint *Wireless LAN* nicht. Wenn *Wireless LAN* nicht angezeigt wird, obwohl ein USB-Wireless-LAN-Adapter angeschlossen wurde, schalten Sie das Instrument aus und dann wieder ein.

Bei erfolgreicher Verbindung wird oben im Display „*Connected*“ (Verbunden) angezeigt, und eines der unten abgebildeten Symbole zeigt die Signalstärke an.



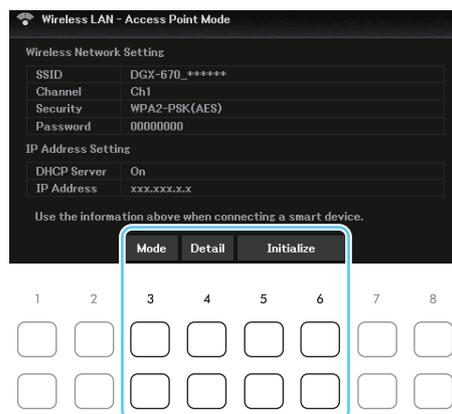
## Infrastructure-Modus



[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	<b>WPS</b>	Verbindet dieses Instrument über WPS mit dem Netzwerk. Drücken Sie eine dieser Tasten und dann die Tasten [7 ▲▼] ( <i>Yes</i> ), und drücken Sie dann innerhalb von zwei Minuten die WPS-Taste am Zugangspunkt.
[3 ▲▼]	<b>Mode</b>	Schaltet in den Zugangspunktmodus (Access Point Mode)
[4 ▲▼]	<b>Detail</b>	Zum Einstellen der einzelnen Parameter. Wenn Sie alles richtig eingestellt haben, drücken Sie eine der Tasten [7 ▲▼]/[8 ▲▼] ( <i>Save</i> ), um die Einstellungen zu speichern. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>IP Address:</b> Stellt die IP-Adresse und weitere Parameter ein.</li> <li>• <b>Others:</b> Stellen Sie den Host-Namen, Ihre Zeitzone und die Sommerzeit ein. Sobald das Instrument im Infrastructure-Modus mit dem Netzwerk verbunden ist, wird im Main-Display die aktuelle Zeit angezeigt.</li> </ul>
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	<b>Initialize</b>	Initialisiert die Verbindungseinstellungen auf die Werksvoreinstellungen.

<p>[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]</p>	<p><b>Connect</b></p>	<p>Wählen Sie mit den Cursor-Tasten [▲][▼] das Netzwerk aus, und drücken Sie dann eine der Tasten [7 ▲▼]/[8 ▲▼], um eine Verbindung zum ausgewählten Netzwerk herzustellen. Bei einem Netzwerk mit einem Vorhängeschloss-Symbol erscheint das Fenster für die Zeicheneingabe, und Sie müssen das Passwort eingeben. Wenn Sie <b>Other</b> wählen, wird hiermit das Manual-Setup-Display aufgerufen, in dem Sie die SSID, die Verschlüsselung und das Passwort einstellen können. Sobald Sie diese eingegeben haben, drücken Sie eine der Tasten [7 ▲▼]/[8 ▲▼] im Manual-Setup-Display, um sich mit dem Netzwerk zu verbinden.</p> <p><b>HINWEIS</b> Wenn Sie die TAB-Tasten [◀] und [▶] gleichzeitig drücken, wird gleichzeitig die Liste der Netzwerke im Display aktualisiert.</p>
---------------------------	-----------------------	--

## Zugangsknoten-Modus



<p>[3 ▲▼]</p>	<p><b>Mode</b></p>	<p>Schaltet um in den Infrastructure-Modus.</p>
<p>[4 ▲▼]</p>	<p><b>Detail</b></p>	<p>Zum Einstellen der einzelnen Parameter auf den folgenden Seiten. Wenn Sie alles richtig eingestellt haben, drücken Sie eine der Tasten [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (<b>Save</b>), um die Einstellungen zu speichern.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Wireless Network:</b> Hier werden die SSID, Verschlüsselung, das Kennwort und der Kanal eingestellt.</li> <li>• <b>IP Address:</b> Hier werden die IP-Adresse und weitere Parameter eingestellt.</li> <li>• <b>Others:</b> Hier wird der Host-Name eingegeben, es wird die MAC-Adresse angezeigt, usw.</li> </ul>
<p>[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]</p>	<p><b>Initialize</b></p>	<p>Initialisiert die Verbindungseinstellungen auf die Werksvoreinstellungen.</p>

## Inhalt

<b>Utility</b> .....	<b>.87</b>
• Config1 .....	.87
• Config2 .....	.88
• Parameter Lock .....	.89
• USB .....	.89
<b>System</b> .....	<b>.90</b>
• Common .....	.90
• Backup/Restore .....	.90
• Setup Files .....	.90
• Reset .....	.91

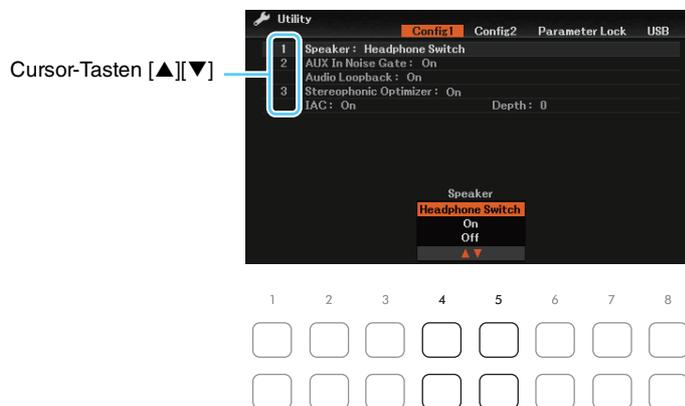
Dieser Abschnitt behandelt nur die Displays *Utility* und *System* im Menü. Für andere Displays beachten Sie bitte die „Liste der Funktionen“ in der Benutzerhandbuch, um die entsprechenden Anweisungen zu finden.

## Utility

### Rufen Sie die Bedienungsanzeige auf.

[MENU] → Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] *Utility*, [ENTER]

### Config1



### 1 Speaker

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	<i>Speaker</i>	<p>Legt fest, ob der Klang vom Lautsprecher dieses Instruments ausgegeben wird oder nicht.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Headphone Switch:</b> Die Lautsprecher geben den Ton ganz normal wieder, sie werden jedoch ausgeschaltet, wenn Kopfhörer an den Anschluss [PHONES/OUTPUT] angeschlossen werden.</li> <li>• <b>On:</b> Die Lautsprecher sind immer eingeschaltet, auch dann, wenn ein Kopfhörer angeschlossen ist.</li> <li>• <b>Off:</b> Die Tonausgabe über Lautsprecher ist ausgeschaltet. Sie können den Klang des Instruments nur über Kopfhörer oder ein externes Gerät hören, das an den Buchsen [PHONES/OUTPUT] angeschlossen ist.</li> </ul>
-------------------	----------------	---

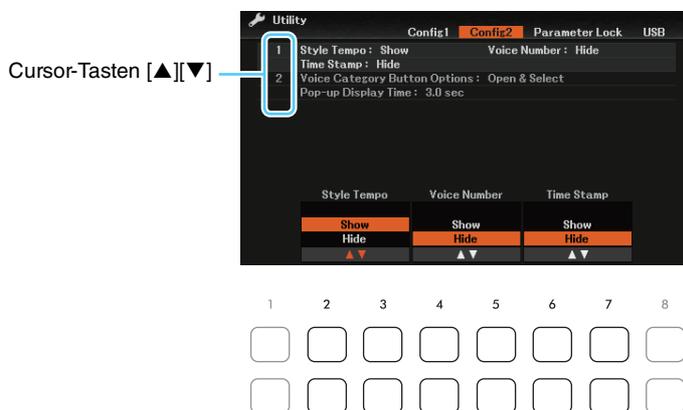
## 2 AUX In Noise Gate, Audio Loopback

[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	<b>AUX In Noise Gate</b>	Schaltet das Noise Gate (die Rauschsperrung) ein oder aus, die das Rauschen des an der Buchse [AUX IN] zugeführten Signals minimiert.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	<b>Audio Loopback</b>	Bestimmt, ob das Audiosignal vom angeschlossenen Computer oder Smart-Gerät an einen Computer oder ein Smart-Gerät ausgegeben wird oder nicht. Näheres finden Sie in Kapitel 9 des Benutzerhandbuchs.

## 3 Stereophonic Optimizer, IAC

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	<b>Stereophonic Optimizer</b>	Schaltet die Stereophonic-Optimizer-Funktion ein oder aus. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>On:</b> Diese Funktion wirkt sich auf die VRM-Voices aus, die von dem Kopfhörer an der Buchse [PHONES/OUTPUT] ausgegeben werden.</li> <li>• <b>Off:</b> Der Effekt des Stereophonic Optimizers wird nicht angewendet.</li> </ul> <p><b>HINWEIS</b> Für den Fall, dass die obige Einstellung <i>1 Speaker</i> eingeschaltet ist (<i>On</i>) und ein Kopfhörer an der Buchse [PHONES/OUTPUT] angeschlossen ist, wirkt sich diese Funktion sowohl auf die VRM-Voices im Kopfhörer als auch auf die Lautsprecher des Instruments aus.</p>
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	<b>IAC</b>	Schaltet IAC (Intelligent Acoustic Control) ein oder aus. Mit dieser Funktion wird die Klangregelung des Instruments je nach der Gesamtlautstärke automatisch eingestellt. Auch bei geringer Lautstärke sind Bässe und Höhen deutlich zu hören. IAC ist nur für die Ausgabe über die Lautsprecher dieses Instruments wirksam.
[7 ▲▼]	<b>IAC Depth</b>	Stellt die Stärke des IAC-Effekts ein. Je höher der Wert, desto deutlicher sind Bässe und Höhen bei geringer Lautstärke zu hören.

## Config2



### 1 Style Tempo, Voice Number, Time Stamp

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	<b>Style Tempo</b>	Legt fest, ob im Display für die Style-Auswahl das voreingestellte Tempo jedes Styles über dem Style-Namen angezeigt wird oder nicht.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	<b>Voice Number</b>	Hier wird festgelegt, ob im Display für die Voice-Auswahl die Voice-Bank und die Voice-Nummer angezeigt werden oder nicht. Deren Anzeige ist hilfreich, wenn Sie überprüfen möchten, welche Werte Sie für Bank-Select-MSB/LSB und die Programmwechselnummer benötigen, wenn die Voice von einem externen MIDI-Gerät ausgewählt wird. <p><b>HINWEIS</b> Die hier angezeigten Nummern beginnen bei „1“. Die tatsächlichen MIDI-Programmwechselnummern sind dementsprechend eine Ganzzahl niedriger, da dieses Nummernsystem mit „0“ anfängt.</p>

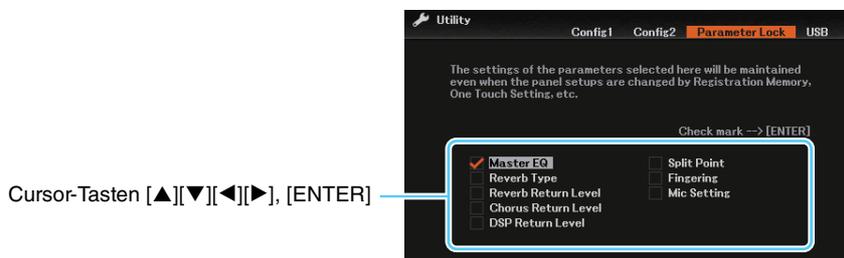
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	<b>Time Stamp</b>	Legt fest, ob Aktualisierungsdatum und -uhrzeit im Dateiauswahl-Display angezeigt werden oder nicht. Wenn Sie das Instrument im Infrastructure-Modus mit dem Netzwerk verbinden (Seite 85), indem Sie den USB-Wireless-Adapter (UD-WL01) verwenden, erhält das Instrument die „Clock“-Informationen, und der aktuelle Zeitstempel (Datum und Uhrzeit) wird mit den im Instrument gespeicherten Dateien gespeichert. Sobald Sie das Instrument ausschalten, wird die Clock auf die Werksvoreinstellung eingestellt und so lange nicht aktualisiert, wie das Instrument mit dem Netzwerk verbunden wird.
-------------------	-------------------	---

## 2 Voice Category Button Options, Pop-up Display Time

[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	<b>Voice Category Button Options</b>	Legt fest, wie das Display für die Voice-Auswahl geöffnet wird, wenn eine der VOICE-Tasten gedrückt wird. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Open &amp; Select:</b> Öffnet das Display für die Voice-Auswahl mit der zuletzt ausgewählten Voice der Voice-Kategorie (wenn eine der VOICE-Tasten gedrückt wird).</li> <li>• <b>Open Only:</b> Öffnet das Auswahl-Display für Voices mit der momentan ausgewählten Voice (wenn eine der VOICE-Tasten gedrückt wird).</li> </ul>
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	<b>Pop-up Display Time</b>	Legt fest, nach welcher Zeit sich Einblend-Displays schließen. (Einblend-Displays werden angezeigt, wenn Sie Tasten wie z. B. TEMPO/TAP, TRANSPOSE usw. drücken.)

## Parameter Lock

Hiermit können Sie bestimmte Parameter (wie Effect oder Split Point) sperren, so dass deren Einstellungen auch dann erhalten bleiben, wenn die Bedienfeldeinstellungen durch Registration Memory, One Touch Setting usw. geändert werden.



Zum Einstellen dieser Funktion wählen Sie mit den Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] den gewünschten Parameter aus, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste, um die entsprechende Markierung einzugeben oder zu entfernen. Wiederholen Sie gegebenenfalls diesen Schritt. Markierte Elemente werden gesperrt.

## USB

Lesen Sie hierzu Kapitel 9 des Benutzerhandbuchs.

# System

Rufen Sie die Bedienungsanzeige auf.

[MENU] → Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] *System*, [ENTER]

## Common

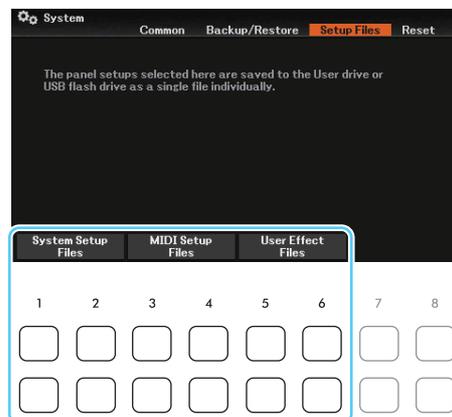
Informationen zur Inbetriebnahme finden Sie im Benutzerhandbuch.

## Backup/Restore

Lesen Sie das Kapitel „Bedienung der Grundfunktionen“ in der Bedienungsanleitung.

## Setup Files

Die folgenden Einstellungen können einzeln für den späteren Abruf als Datei gespeichert werden. Nehmen Sie alle gewünschten Einstellungen am Instrument vor, bevor Sie die Datei speichern.



Durch Drücken einer der Tasten [1 ▲▼]–[6 ▲▼] wird das entsprechende Display zur Speicherung der Daten ausgewählt. Wählen Sie im aufgerufenen Display das gewünschte Ziel aus, an dem Sie die Datei speichern möchten, und drücken Sie dann die Taste [6 ▼] (*Save*).

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	<b>System Setup Files</b>	Die Parameter, die in verschiedenen Anzeigen wie <i>Utility</i> festgelegt werden, werden als eine einzelne System-Setup-Datei verarbeitet. Welche Parameter zu den System-Setup-Parametern gehören, können Sie der <i>Parameter Chart</i> in der Datenliste (separates PDF) entnehmen.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	<b>MIDI Setup Files</b>	Die MIDI-Einstellungen, einschließlich der auf dem User-Laufwerk abgelegten MIDI-Vorlagen ( <a href="#">Seite 79</a> ), werden als eine einzelne Datei verarbeitet.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	<b>User Effect Files</b>	Die folgenden Daten können als einzelne Datei verwaltet werden. <ul style="list-style-type: none"><li>• User-Mikrofoneinstellungen ..... <a href="#">Seite 58</a></li><li>• User-Effekttypen ..... <a href="#">Seite 70</a></li><li>• User-Master-EQ-Typen ..... <a href="#">Seite 71</a></li><li>• User-Master-Compressor-Typen ..... <a href="#">Seite 73</a></li></ul>

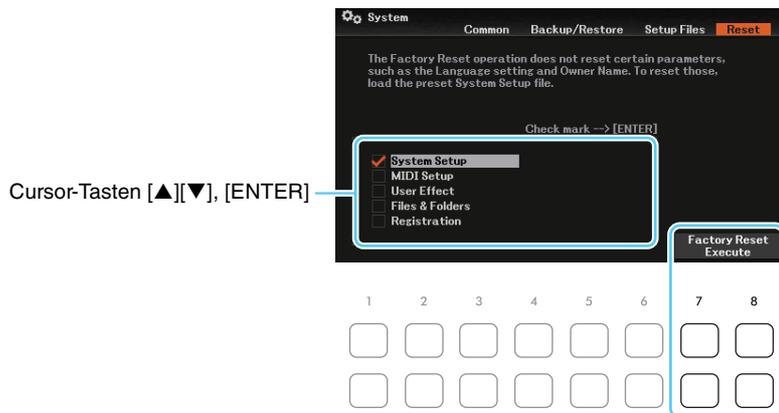
### Abrufen der gespeicherten Daten:

Wählen Sie im *Setup Files* -Display den gewünschten Eintrag aus, und wählen Sie dann die gewünschte Datei aus.

Wenn Sie die werksseitig voreingestellten Dateien wiederherstellen möchten, wählen Sie die Datei auf der *Preset*-Registerkarte aus.

# Reset

Die in diesem Display aktivierten Elemente können durch Drücken einer der Tasten [7 ▲▼]/[8 ▲▼] auf den Standardwert initialisiert werden. Um die entsprechende Markierung einzugeben (oder zu entfernen), wählen Sie mit den Cursor-Tasten [▲][▼] den Eintrag aus, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.



<b><i>System Setup</i></b>	Setzt die „System Setup“-Parameter auf die ursprünglichen Werkseinstellungen zurück. Welche Parameter zu den System-Setup-Parametern gehören, können Sie der <b>Parameter Chart</b> (Parametertabelle) in der Datenliste auf der Website entnehmen.
<b><i>MIDI Setup</i></b>	Setzt die MIDI-Einstellungen einschließlich der MIDI-Setups auf der Registerkarte USER zurück in den Auslieferungszustand.
<b><i>User Effect</i></b>	Setzt die aktuellen Effekteinstellungen sowie die folgenden Daten zurück: <ul style="list-style-type: none"> <li>• User-Mikrofoneinstellungen..... <a href="#">Seite 58</a></li> <li>• User-Effekttypen ..... <a href="#">Seite 70</a></li> <li>• User-Master-EQ-Typen ..... <a href="#">Seite 71</a></li> <li>• User-Master-Compressor-Typen ..... <a href="#">Seite 73</a></li> </ul>
<b><i>Files &amp; Folders</i></b>	(Dateien & Ordner) Löscht alle auf dem User-Laufwerk gespeicherten Dateien und Ordner.
<b><i>Registration</i></b>	Schaltet alle REGISTRATION MEMORY-LEDs [1]–[4] aus, wodurch angezeigt wird, dass keine Registration-Memory-Bank ausgewählt ist. Es bleiben jedoch alle Registration-Memory-Bank-Dateien erhalten. In diesem Status können Sie aus den aktuellen Bedienfeldeinstellungen neue Registration-Memory-Setups erstellen.  <b>HINWEIS</b> Das Gleiche können Sie durch Einschalten des Instruments bei gehaltener Taste H6 (das am weitesten rechts liegende H auf der Tastatur) erreichen. In diesem Fall können Sie aus den vorgegebenen Bedienfeldeinstellungen neue Registration-Memory-Setups erstellen.

# Index

- A**  
ACMP On/Off ..... 24  
Akkorderkennungsbereich ..... 25  
Any Key ..... 51  
Articulation ..... 76  
Audio Loopback ..... 88  
Aufnahme (Song) ..... 53  
Aufnahme (Style) ..... 28  
AUX In Noise Gate ..... 88
- B**  
Blockschaltplan ..... 74
- C**  
Chord Tutor ..... 21  
Chorus-Effekt ..... 6, 68  
Choruseffekt ..... 16  
Common ..... 90  
Config ..... 87
- D**  
Dämpferresonanz ..... 6  
Datensicherung (Backup) ..... 90  
Drum Setup ..... 41  
DSP ..... 16, 68  
Dynamics ..... 35
- E**  
Echo ..... 8  
Effekte ..... 16, 60, 68  
EG (Envelope Generator) ..... 15  
Ending ..... 24  
EQ (Equalizer) ..... 16, 59, 71
- F**  
Factory Reset ..... 91  
Feinstimmung ..... 10  
Fill-in ..... 23, 78  
Filter ..... 15, 67  
Follow Lights ..... 51  
Freeze ..... 62
- G**  
Groove ..... 34  
Guide ..... 50
- H**  
Halleffekt ..... 6, 16, 68  
High Key ..... 40
- I**  
IAC (Intelligent Acoustic Control) ..... 88  
Infrastructure-Modus ..... 85  
Intro ..... 24
- K**  
Kanal (Song) ..... 50, 55  
Kanal (Style) ..... 36  
Karao Key („Karaoke-Taste“) ..... 51  
Keyboard Harmony ..... 7  
Kompressor ..... 60, 73
- L**  
Lautsprecher ..... 87  
Lautstärke ..... 66  
Liedtext ..... 47  
Loslass-Sampling ..... 6
- M**  
Master EQ ..... 71  
Master-Kompressor ..... 73  
Metronom ..... 5  
MIDI ..... 79  
Mikrofon ..... 58  
Mixer ..... 66  
Modulation ..... 14  
Mono ..... 13
- N**  
Neuaufnahme ..... 53  
Noise Gate ..... 59, 88  
Note Limit ..... 40  
NTR (Note Transposition Rule) ..... 38  
NTT (Note Transposition Table) ..... 38
- O**  
Octave (Oktavlage) ..... 13  
OTS Link Timing ..... 24
- P**  
Pan ..... 66  
Parameter ..... 37  
Parameter Lock ..... 89  
Part EQ ..... 71  
Pedal ..... 14, 75  
Play Root/Chord ..... 38  
Playlist ..... 65  
Poly ..... 13  
Pop-up Display Time ..... 89  
Portamento ..... 14  
Punch In/Out ..... 53
- R**  
Registrierungsfolge ..... 63  
Registrierungsspeicher ..... 61  
Repeat Mode ..... 49  
Reset ..... 91  
RTR (Retrigger-Regel) ..... 40
- S**  
Saitenresonanz ..... 6  
Score ..... 44  
Setup Files ..... 90  
Setup-Daten (Song) ..... 52  
Skalenstimmung ..... 10  
Smart Chord ..... 19  
Song Creator ..... 52  
Song-Einstellungen ..... 49  
Source Root/Chord ..... 38  
Stereophonic Optimizer ..... 88  
Stimmung ..... 10  
Stop ACMP ..... 25  
Style Creator ..... 26  
Style-Einstellungen ..... 23  
Synchro Stop ..... 24, 77  
System ..... 90  
System Reset (Rücksetzen des Systems) ..... 91

## **T**

Tap Tempo .....	5
Text .....	47
Time Stamp .....	89
Tonhöhe .....	10
Touch Sense .....	13

## **U**

Unison .....	76
Utility .....	87

## **V**

Vibe Rotor .....	16
Vibrato .....	15
Voice Set (Voice-Bearbeitung) .....	12
Voice Set Filter .....	17
VRM .....	6

## **W**

Wiedergabe (Song) .....	49
Wiedergabe (Style) .....	23
Wiederherstellen .....	90
Wireless LAN .....	85

## **Y**

Your Tempo (Ihr Tempo) .....	51
------------------------------	----

## **Z**

Zugangsknoten-Modus .....	86
Zusammenbau .....	32