Technics

KEYBOARD

SX-KN7000

Technics

KEYBOARD

SX-KN7000

Bedienungsanleitung

Bevor Sie dieses Produkt anschließen, in Betrieb nehmen oder Einstellungen daran vornehmen, lesen Sie bitte diese Bedienungsanleitung sorgfältig durch. Bewahren Sie die vorliegende Bedienungsanleitung gut auf, um im Bedarfsfall jederzeit darauf zurückgreifen zu können.

DEUTSCH

QQTG0673

Sehr geehrter Kunde!

Vielen Dank, dass Sie sich zum Kauf dieses Produktes entschieden haben.
Bitte lesen Sie diese Bedienungsanleitung gründlich durch, damit Sie die Funktionen dieses Instruments optimal nutzen können und sicherer Betrieb gewährleistet ist.Bevor Sie spielen

DIESES GERÄT IST FÜR DEN BETRIEB IN LÄNDERN MIT TROPISCHEM KLIMA BESTIMMT.

WARNUNG:

ZUR REDUZIERUNG DER GEFAHR VON BRAND, ELEKTRISCHEM SCHLAG UND BESCHÄDIGUNG IST DIESES GERÄT SORGFÄLTIG VOR NÄSSE, FEUCHTIGKEIT, SPRITZ- UND TROPFWASSER ZU SCHÜTZEN; STELLEN SIE KEINE FLÜSSIGKEITEN ENTHALTENDEN BEHÄLTER, Z.B. BLUMENVASEN, AUF DAS GERÄT.

WARNUNG!

- **UM AUSREICHENDE BELÜFTUNG ZU GEWÄHRLEISTEN, DARF DIESES GERÄT NICHT IN EINEM BÜCHERREGAL, EINBAUSCHRANK ODER EINEM SONSTIGEN ENGEN RAUM INSTALLIERT ODER AUFGESTELLT WERDEN. SORGEN SIE DAFÜR, DASS DER BELÜFTUNGSZUSTAND NICHT DURCH VORHÄNGE ODER ANDERE MATERIALIEN BEHINDERT WIRD, UM STROMSCHLAG- ODER FEUERGEFAHR DURCH ÜBERHITZUNG ZU VERMEIDEN.**
- **ACHTEN SIE DARAUF, DIE ENTLÜFTUNGSSCHLITZE DES GERÄTES NICHT DURCH GEGENSTÄNDE AUS PAPIER ODER STOFF ZU BLOCKIEREN, Z.B. ZEITUNGEN, TISCHDECKEN UND VORHÄNGE.**
- **STELLEN SIE KEINE QUELLEN OFFENER FLAMMEN, Z.B. BRENNENDE KERZEN, AUF DAS GERÄT.**
- **BEACHTEN SIE BEI DER ENTSORGUNG VERBRAUCHTER BATTERIEN DIE EINSCHLÄGIGEN UMWELTSCHUTZBESTIMMUNGEN.**

Hinweise für den ordnungsgemäßen Einsatz

Aufstellung

- Wählen Sie einen trockenen, gut durchlüfteten Ort aus.
- Vermeiden Sie direkte Sonnenbestrahlung.
- Stellen Sie das Instrument nicht neben Heizkörper.
- Stellen Sie das Instrument an einen ebenen Ort mit möglichst wenig Vibrationen.

Netzkabel

- Niemals Netzkabel und -stecker mit feuchten Händen berühren.
- Nicht am Netzkabel ziehen.
- Kein defektes Netzkabel benutzen.
- Netzkabel-Verlängerungen sollten dem Fachmann überlassen werden.
- Kabel weder knoten noch dehnen.

Defekte Netzkabel und Stecker können Kurzschlüsse und Brände verursachen.

Netzanschluß

- Überzeugen Sie sich davon, daß der Spannungswahlschalter am Instrument auf die entsprechende Netzspannung eingestellt ist.
- Gleichspannung kann nicht verwendet werden.

Metallgegenstände in Ihrem Instrument

- Achten Sie darauf, daß keine Gegenstände aus Metall in Ihr Instrument geraten, da dies Kurzschlüsse und andere Schäden verursachen könnte.
- Achten Sie auch darauf, daß keine Kinder während Ihrer Abwesenheit Gegenstände in das Instrument hineinstecken.

Sollte trotz aller Vorsicht ein metallener Gegenstand in Ihr Instrument geraten sein, unterbrechen Sie die Netzverbindung und benachrichtigen Sie Ihren Händler.

Wenn Wasser in Ihr Instrument gerät...

Sollte versehentlich eine Flüssigkeit in Ihr Instrument geraten, müssen Sie sofort die Netzverbindung unterbrechen und Ihren Händler verständigen.
Wasser im Instrument kann größere Brände und gefährliche Kurzschlüsse verursachen.
Also: Keine Vasen, Becher etc. auf Ihr Instrument stellen.

Innenseite des Instruments

An bestimmten Stellen des Instrumenten-Inneren liegt die volle Netzspannung an.

- Entfernen Sie niemals eine Abdeckung des Instruments.
- Berühren Sie unter keinen Umständen die Innenseite des Instruments, auch nicht mit einem Werkzeug.

So schonen sie Ihr Instrument

- Schalten Sie Ihr Instrument nicht schnell hintereinander ein und aus.
- Für die Pflege des Manuals benutzen Sie am besten ein angefeuchtetes Tuch und ein weiches trockenes Tuch mit etwas Poliermittel. Keine Verdünnungsmittel verwenden.
- Ab und zu sollte das Gehäuse mit einem wachshaltigen Poliermittel behandelt werden. Zumeist genügt jedoch ein weiches trockenes Tuch.

- Dieses Gerät kann beim Betrieb Hochfrequenzstörungen auffangen, die von einem in der Nähe verwendeten Handy verursacht werden. Falls eine solche Störbeeinflussung festgestellt wird, sollte das Handy in größerer Entfernung von diesem Gerät betrieben werden.

Reparaturen nur durch Händler von qualifizierten Fachleuten

Inhalt

Hinweise für den ordnungsgemäßen Einsatz 4
Bedienungselemente und Funktionen 8

Grundfunktionen

Anschließen des Instruments 10
Ansehen und Anhören der Demonstration 12
Hinzufügen von Effekten 13
Abspielen von MIDI-File Disketten (DIRECT PLAY) 14
Wiedergabe von SD-Karten [SD-AUDIO PLAY] 15
Auswahl einer Registrierung für einen Musikstil (MUSIC STYLIST) 16
Automatische Bedienfeld Einstellungen (ONE TOUCH PLAY) 18
Abspeichern Ihrer Bedienfeld-Einstellungen (PANEL MEMORY) 20
Rufen Sie Ihre favorisierten Panel Einstellung mit nur einem Tastendrucdk ab. (CUSTOM PANEL) 21
Die Aufnahme Ihrer Darbietung (SEQUENCER) 22
Abspeichern Ihrer Darbietungs-Daten auf einer SD-Karte 24
Laden von Composer Daten von einer Diskette (COMPOSER LOAD) 26

Praktische Anwendung

Hinweise zum Display 27
Favorites 30

Kapitel I Klänge und Effekte 32
Übersicht über Klänge und Effekte 32
Klangauswahl 33
Digital Drawbar 34
Organ Tabs 35
Accordion Register 36
Zuordnung von Klanggruppen 37
Effects (PART) 40
Effects (GLOBAL) 42
Controller 44
Transpose 45
Techni-chord 46

Kapitel II Spielen mit Rhythmus 47
Übersicht über die Rhythmus-Darbietung 47
Rhythmuswahl 48
Den Rhythmusvariieren 50
Auto Play Chord 51
Fade In/Fade Out 56
Sound Arranger 58
One Touch Play 59
Music Stylist 59
Music Style Arranger 62
Panel Memory 63

Kapitel III Performance Pads 66
Spielen der Phrasen 66
Kopieren von Phrasen 67
Compile 69
Aufnehmen einer Phrase 70

Kapitel IV Sequencer 72
Übersicht über den Sequencer 72
Slide Show 75
Sequencer-Klanggruppen 76
Easy Record (Vereinfachtes Aufnehmen) 77
Realtime Record (Aufnehmen in Echtzeit) 78

Sequencer Play 81
Naming 83
Panel Write 84
Song Select 84
Aufnehmen im Punch-Modus 85
Step Record (Schrittaufnahme) 86
Track Assign 93
Quantize 94
Song Clear 95
Track Clear 95
Note Edit 96
Drum Edit 97
After Touch Setting (Nachdruck-Einstellung) 98
Kopieren und Einfügen der aufgezeichneten Daten 99
Ändern der Notenposition und Lautstärke der aufgezeichneten Daten 103

Kapitel V Composer 106
Übersicht über den Composer 106
Einfache Aufnahmemethode 108
Erschaffen eines ganz neuen Rhythmus 108
Chord Modify Change 111
Part Setting 112
Playback (Wiedergabe) 113
Step Record (Schrittaufnahme-Betriebsart) 114
Measure Edit (Taktbearbeitung) 115
Pattern Copy 117
Custom Style Copy 119

Kapitel VI Diskettenlaufwerk 120
Übersicht der Diskettenlaufwerks Funktionen 120
Übersicht der Vorgehensweise 122
Laden von Daten 123
Direct Play 125
Song Medley 127
Sichern von Daten 128
Custom Style Load/Save 132
Disketten Management 133
Einstellung des automatisch erscheinenden Displays
beim Einlegen einer Diskette 134
Verwendung der Style Convert Disk 135
Hinweise zur Initial Data Disk 135

Kapitel VII SD-Karte 136
Umriss der SD-Karte 136
Laden von Daten 138
SD-Audio play 141
SD-Sound play 142
Playlist 143
SD Song Medley 144
Speichern von Daten 145
Erstellen eines Albums mit Ihren Lieblingssongs 148
Custom Style Load/Save 148
SD-Karten-Verwaltung 149
Einstellen der Anzeige-Priorität 150

KApitel VIII Sound 151
Übersicht über die Sound-Funktionen 151
Part Setting 152
Mixer 155
Master Tuning 157
Key Scaling 157
Sound Load Option 158
Monitor Setting 158
Separate Setting 159
APC-Hall-Einstellung 159

Kapitel IX Reverb & Effect 160
Übersicht über die Reverb & Effect-Funktionen 160
Equalizer 161
Allocation (Zuordnung) 161
Kapitel X Sound Edit 162
Übersicht über Sound Edit 162
Easy Edit 163
Tone Edit 164
Pitch Edit 167
Filter Edit 168
Amplitude Edit 170
LFO (zyklische Modulation) Edit 172
Effect Edit 173
Controller Edit 174
Speichern des neuen Klangs 174
Kapitel XI Control 176
Übersicht der Controller-Funktionen 176
Overall Touch Sensitivity 177
Foot Controller 177
Kapitel XII Customiz 179
Übersicht der Customize-Funktionen 179
Home Page Setting 180
Display Time Out 181
Wallpaper Setting (Wahl des Displayhintergrundes) 182
Data Protection 182
Custom Panel-Modus 183
MIDI Setting Load Option 183
Video Out Mode Setting 184
Kapitel XIII MIDI 185
Was ist MIDI? 185
Übersicht der MIDI Funktionen 187
Part Setting 188
Control Messages 189
Realtime Messages 189
Common Setting 190
Mode Setting 191
Input/Output Setting 191
MIDI Presets 192
Program Change MIDI Out 193
Panel Memory Output 194
Computer Connection 194
Initialisierung 195
Über den Back-Up Speicher und die Dabietungsdaten 196
Getrennt erhältliche Zubehörteile 196
Anschlüsse 197
Überprüfung von Störungen 199
Fehlermeldungen 201
Register 203
Technische Daten 205

■ Mitgelieferte Zubehörteile

Überprüfen Sie die mitgelieferten Zubehörteile.

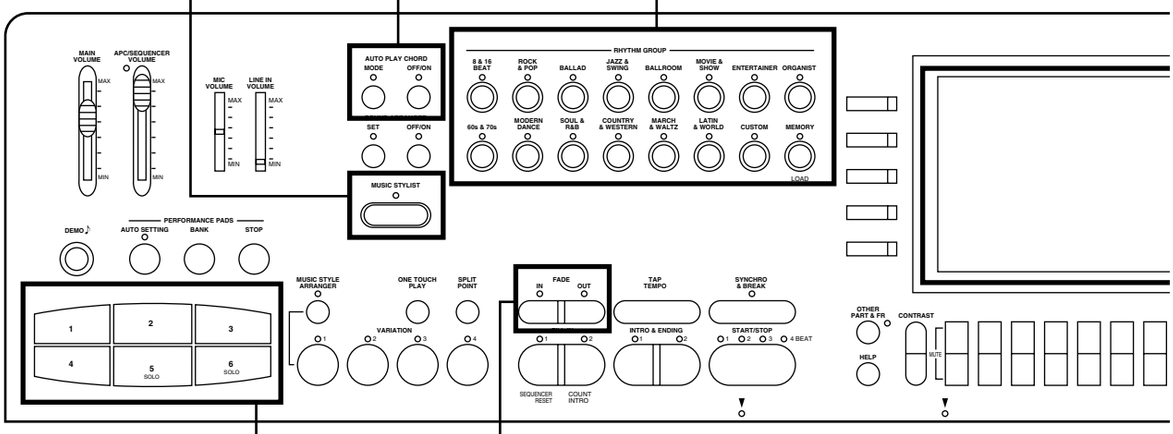
- ☐ **Notenständer**
- ☐ **Wechselstrom-Netzkabel**
- ☐ **STYLE CONVERT DISK**
- ☐ **INITIAL DATA DISK**
- ☐ **CD-ROM**
- ☐ **SD-Karte**

Bedienungselemente und Funktionen

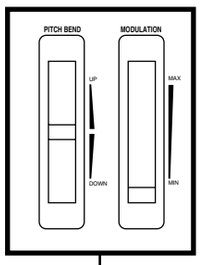
MUSIC STYLIST
Wählen Sie aus den verschiedenen stilistisch sortierten Gesamtregistrierungen. (Siehe Seite 59.)

AUTO PLAY CHORD
Die Begleitautomatik erzeugt zum gewählten Rhythmus eine passende Begleitung und folgt den gegriffenen Akkorden. (Siehe Seite 51.)

RHYTHM GROUP
Hier können Sie aus 220 Rhythmen der verschiedenen Stilrichtungen wählen. Jeder Rhythmus besitzt 4 Variationen. (Siehe Seite 48.)



FADE IN/OUT
Beginnen Sie Ihre Melodie mit einer sich langsam erhöhenden Lautstärke, oder lassen Sie den Ton am Ende der Melodie nach und nach ausklingen. (Siehe Seite 56.)



PERFORMANCE PADS
Mit diesen Pad-Tasten können Sie Ihre eigene Darbietung mit musikalischen Phrasen oder Effekten untermalen. (Siehe Seite 66.)

PITCH BEND/MODULATION
Das **PITCH BEND**-Einstellrad erlaubt eine „gleitende“ Verschiebung der Tonhöhe. Mit dem **MODULATION**-Einstellrad kann dem Klang ein Vibrato-Effekt hinzugefügt werden. (Siehe Seite 44.)

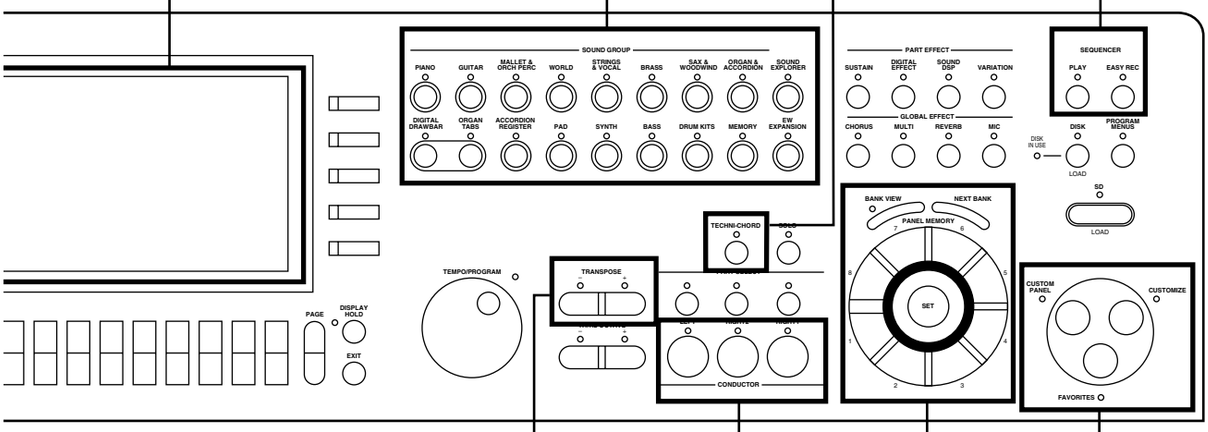
DISPLAY
Zeigt Informationen über die Darbietung, Funktionseinstellungen und andere Mitteilungen an. (Siehe Seite 27.)

- Verwenden Sie den **CONTRAST**-Tasten links unter dem Display, um die Lesbarkeit des Display optimal einzustellen.

TECHNI-CHORD
Der Techni-Chord-Modus erweitert den Klang Ihrer Darbietung, indem er für jede gedrückte Melodie-Taste einen ganzen Akkord erklingen läßt. (Siehe Seite 46.)

SEQUENCER
Hiermit können Sie ihre Darbietung aufnehmen und wiedergeben. (Siehe Seite 72.)

SOUND GROUP
Wählen Sie aus einer Vielzahl von Klängen. (Siehe Seite 32.)



TRANSPOSE
Mit der Transpose-Funktion kann man die Grundtonart der Tastatur ändern. (Siehe Seite 45.)

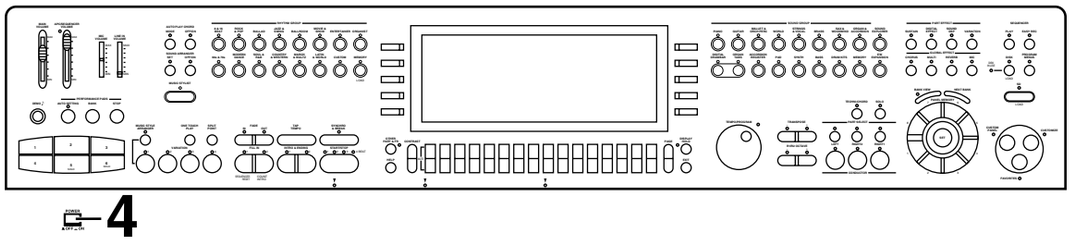
CONDUCTOR
Hiermit kann jedem Manualbereich ein gewünschtes Instrument zugeordnet werden. (Siehe Seite 37.)

FAVORITES
Sie können vier selbst zusammengestellte Displays mit Ihren bevorzugten Klängen, Rhythmen, Funktionen etc. kreieren. (Siehe Seite 30.)

PANEL MEMORY
Mit dieser Funktion können Sie die Registrierungen speichern und jederzeit auf Knopfdruck wieder abrufen. (Siehe Seite 63.)

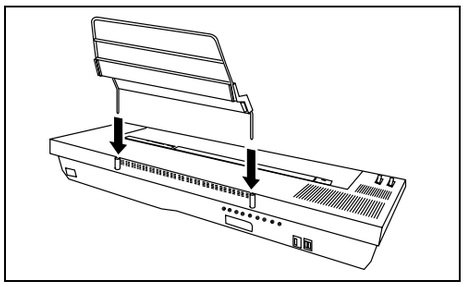
Anschließen des Instruments

Vor dem Spielen der ersten Töne

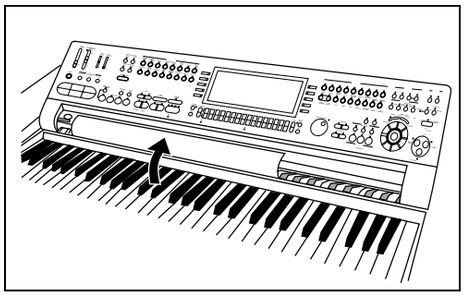


1 Schließen Sie das Netzkabel an eine Wandsteckdose an.

2 Bringen Sie den Notenständer wie abgebildet an.

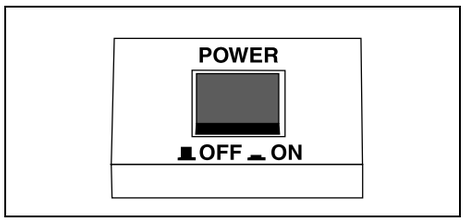


3 Öffnen Sie die Bedienungskonsole.

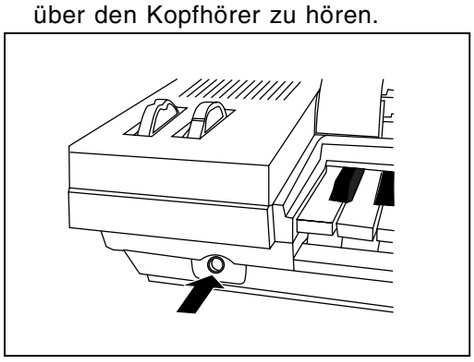


- Achten Sie darauf, dass Sie sich nicht die Finger klemmen.

4 Drücken Sie die **POWER** Taste, um das Instrument einzuschalten.



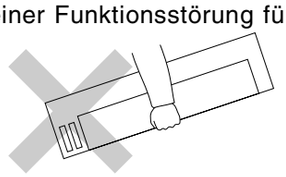
- Einen Kopfhörer können Sie am **PHONES**-Anschluß an der Frontseite des Keyboards anschließen. Hierdurch wird das Lautsprechersystem automatisch abgeschaltet, und der Klang ist nur über den Kopfhörer zu hören.



■ **Vorsichtsmaßnahme zum Tragen des Instruments**

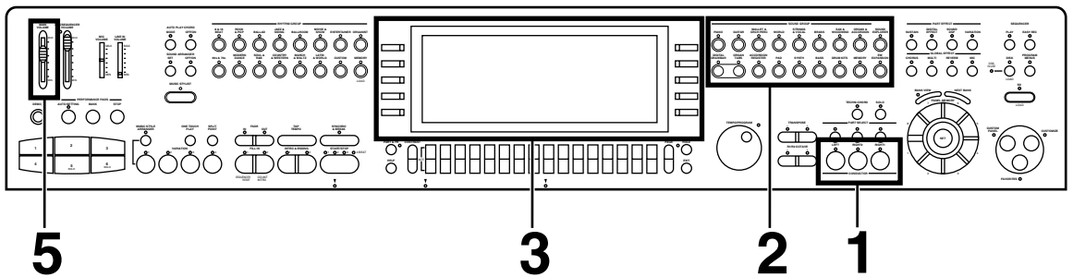
Wenn Sie dieses Instrument tragen, schließen Sie vorher die Bedienungskonsole, und halten Sie das Instrument an beiden Enden an der Unterseite.

- Halten Sie das Instrument beim Tragen niemals an der Bedienungskonsole, weil dies zu einer Funktionsstörung führen kann.

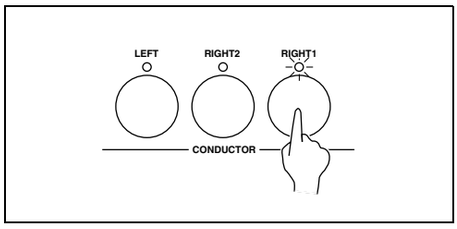


- Die Tonhöhe des Instruments kann für das Zusammenspiel mit anderen Instrumenten eingestellt werden (Siehe Seite 157).
- Für Informationen über die BackUp-Funktionen dieses Instruments, beziehen Sie sich bitte auf die Seite 196.
- Unter gewissen Umständen könnten Funktionen und Einstellungen des Instruments beim Ausschalten des Gerätes initialisiert werden.

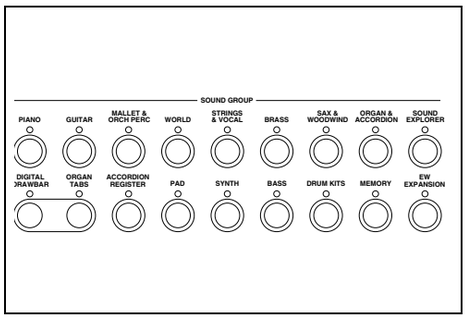
Spielen



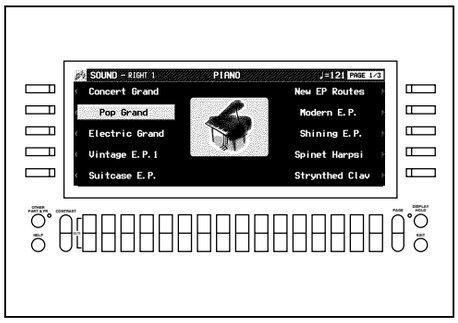
1 Drücken Sie die **RIGHT 1**-Taste im **CONDUCTOR**-Tastenfeld.



2 Drücken Sie eine Sound-Taste im **SOUND GROUP**-Tastenfeld.



3 Wählen Sie einen Sound von der Liste der Klänge, die im Display angezeigt wird.



- Wenn die Liste aus zwei oder mehreren Seiten besteht, können Sie diese ber die **PAGE**-Taste anwählen.

4 Schlagen Sie eine beliebige Note auf dem Manual an.

- Das Instrument verfügt über eine Anschlagsdynamik, so dass Sie mit der Härte des Anschlags die Lautstärke beeinflussen können.

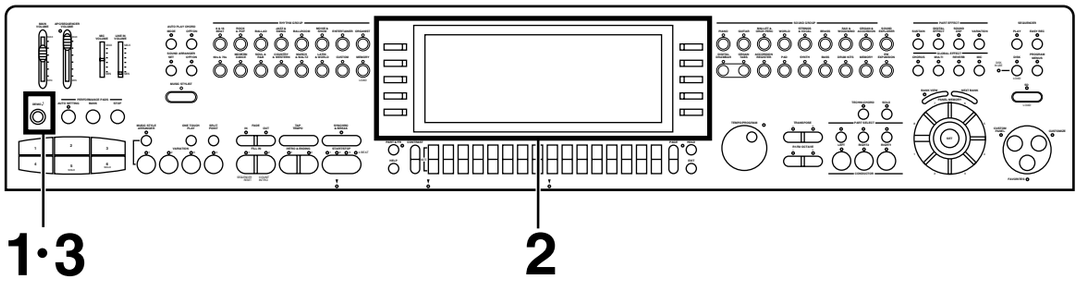
5 Die Lautstärke des Instruments können Sie mit dem **MAIN VOLUME** Regler einstellen.

- Ausführliche Informationen über die Wahl von Klängen finden Sie auf Seite 32.

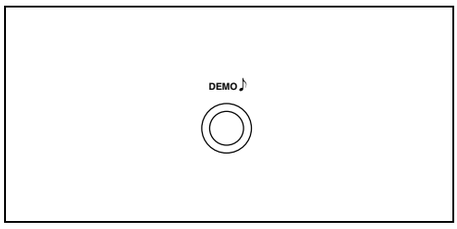
■ **Displaywinkel**

Drücken Sie auf den oberen oder unteren Rahmen des Displays und schwenken Sie es auf den Winkel, in dem der Bildschirm am besten abzulesen ist.

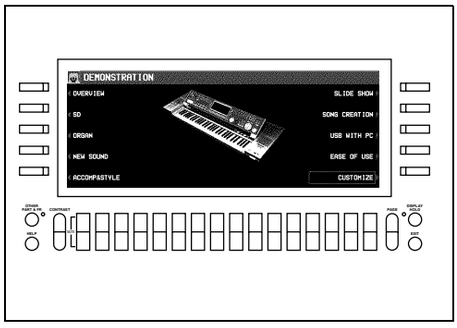
Ansehen und Anhören der Demonstration



1 Drücken Sie die **DEMO**-Taste.



2 Drücken Sie die entsprechenden Tasten links oder rechts dem Display, um einen Demosong anzuwählen, den Sie gerne sehen bzw. hören möchten.



- Die Demo-Wiedergabe und die dem ausgewählten Song entsprechende Anzeige werden gestartet.
- Um den Demo Song zu unterbrechen, drücken Sie auf die **START/STOP**-Taste.

■ **Slide Show**

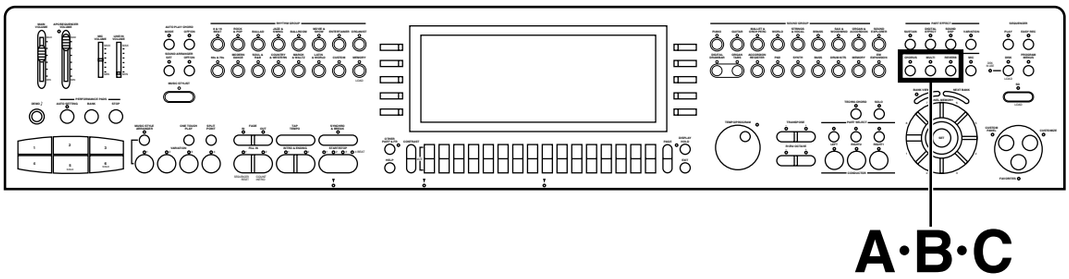
Die Slide Show-Funktion zeigt die Bilder an, die sich im Einklang mit dem Fortlauf der Musik ändern. Zusammen mit den DEMO-Songs können Sie eine Vielzahl von Bildern genießen, die sich entsprechend dem jeweiligen Image der Musik ändern.

- Sie können Slide Show-Bilder für Ihre eigene Musik festlegen. (Siehe Seite 75.)

3 Wenn Sie sich alle gewünschten Demo-Melodien angehört haben, drücken Sie die **DEMO**- Taste noch einmal.

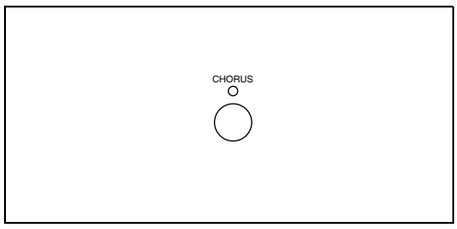
- Wenn Sie die **DEMO**-Taste für einige Sekunden gedrückt halten, oder wenn Sie zuerst die **DEMO**-Taste und dann die **START/STOP**-Taste drücken, werden alle Demomelodien der Reihe nach in einer Medley-Darbietung demonstriert. Diese Demo Melodien laufen ununterbrochen ab, bis die **START/STOP** bzw **DEMO**-Taste noch einmal gedrückt wird.
- Einige der Tasten funktionieren im DEMO-Modus nicht.

Hinzufügen von Effekten



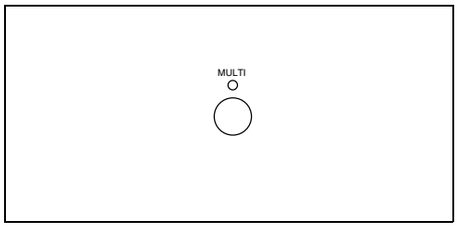
Hinzufügen von Breite

A Drücken Sie die **CHORUS**-Taste.



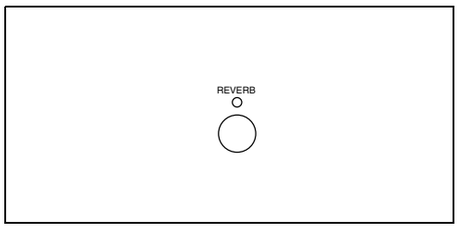
Hinzufügen eines Effekts

B Drücken Sie die **MULTI**-Taste.



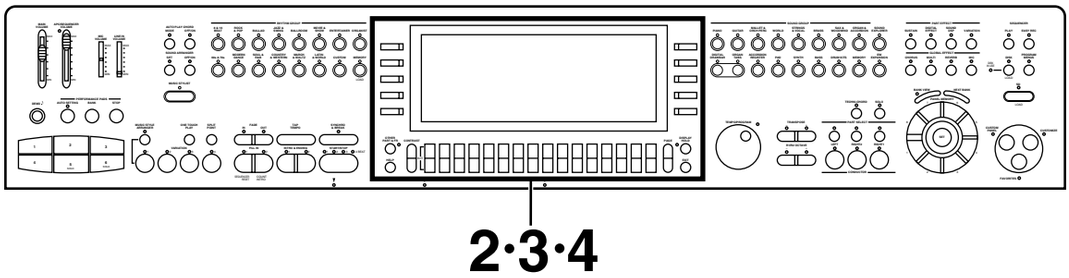
Hinzufügen von Hall

C Drücken Sie die **REVERB**-Taste.

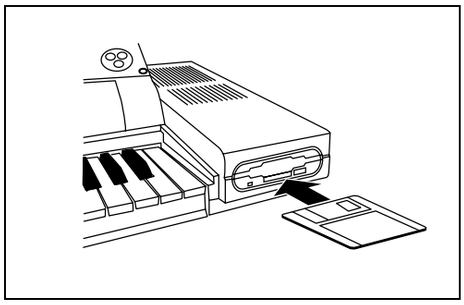


- Diese Effekte werden auf alle Klänge des Instruments angewandt. Darüber hinaus können Sie verschiedene Effekte für bestimmte Klanggruppen anwenden. (Siehe Seite 40.)
- Sie können die verschiedenen Effekte auch über einen anderen Bedienweg auswählen. (Siehe Seite 42.)

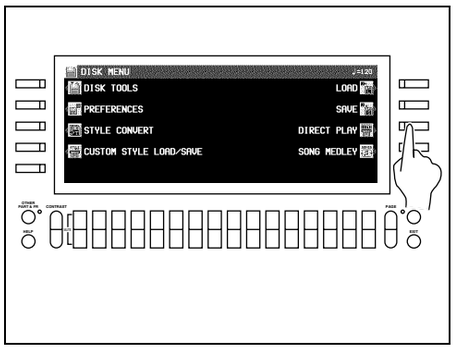
Abspielen von MIDI-File Disketten (DIRECT PLAY)



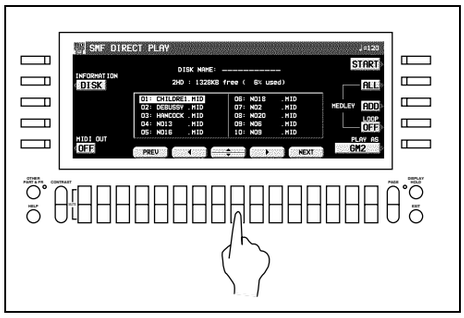
1 Legen Sie die Diskette in das Diskettenlaufwerk.



2 Wählen Sie in der Display-Anzeige DISK MENU die Funktion DIRECT PLAY.



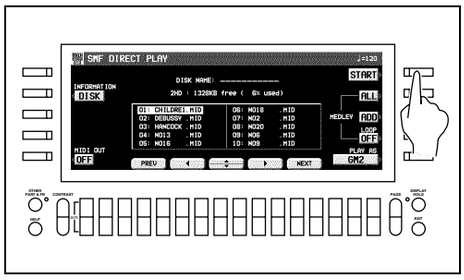
3 Verwenden Sie die Tasten unter dem Display, um einen Song auszuwählen.



- Für SMF Songs, verwenden Sie die PLAY AS- Taste, um einen Klang-Modus zu wählen.

4 Drücken Sie die START-Taste.

- Der ausgewählte Song wird nun wiedergegeben.



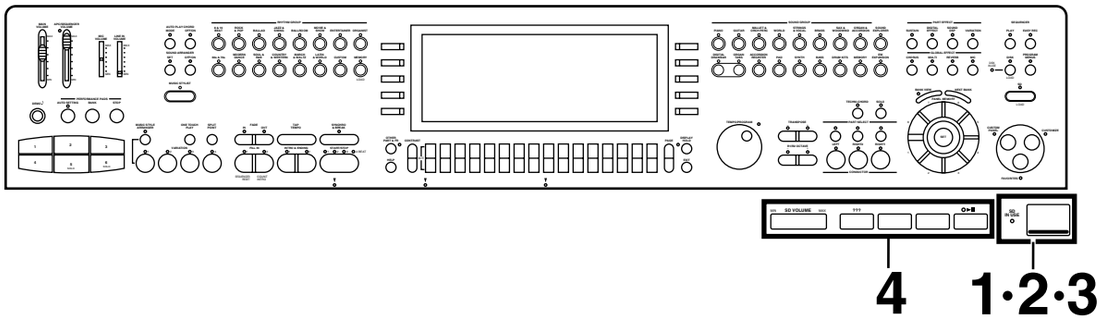
- DIRECT PLAY kann mit folgenden Disketten durchgeführt werden:

Standard MIDI File
Standard MIDI File with Lyrics
DISK ORCHESTRA COLLECTION™ (DOC)
PianoDisc™

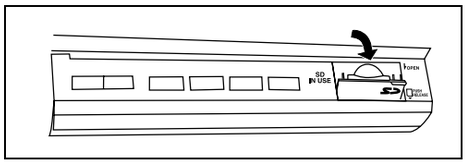
* Alle Produkte und Firmennamen sind Handelsmarken oder eingetragene Handelsmarken ihrer jeweiligen Eigentümer.

* DISK ORCHESTRA COLLECTION ist ein eingetragenes Warenzeichen der YAMAHA Corporation.

Wiedergabe von SD-Karten
[SD-AUDIO PLAY]

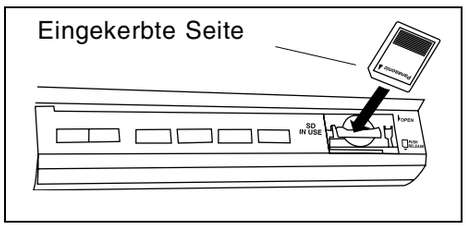


1 Öffnen Sie den Deckel des SD-Schlitzes.



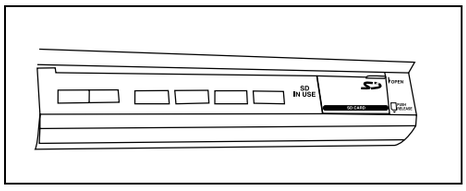
- Öffnen Sie den Deckel vollständig.

2 Führen Sie eine SD-Karte mit den gespeicherten Songs in den SD-Schlitz ein.



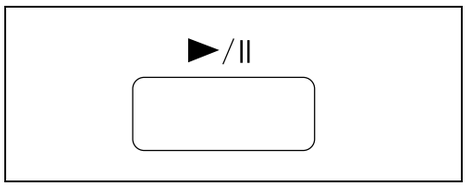
- Schieben Sie die Karte bis zum Einrasten ein.

3 Schließen Sie den Deckel.



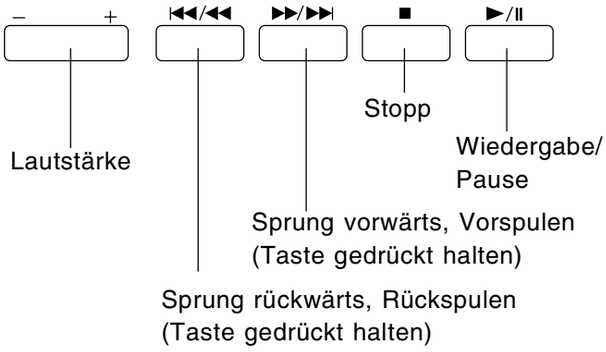
- Bei offenem Deckel ist kein Betrieb möglich.

4 Drücken Sie die Wiedergabe-Taste.



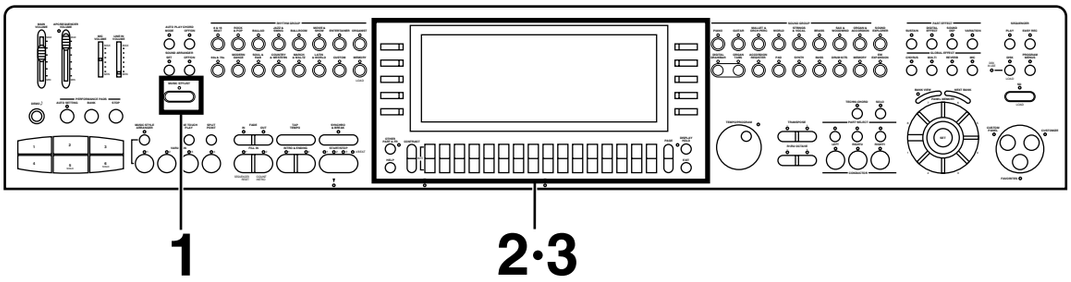
- Die Wiedergabe des ersten Songs beginnt.

■ Funktionen der einzelnen Tasten

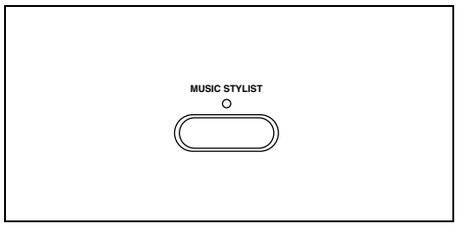


- Die Wiedergabe-Operation ist selbst bei geschlossenem Deckel der Bedienungskonsole möglich.

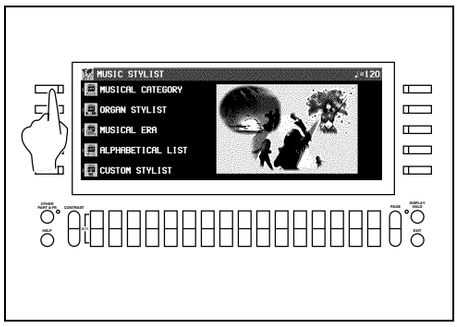
Auswahl einer Registrierung für einen Musikstil (MUSIC STYLIST)



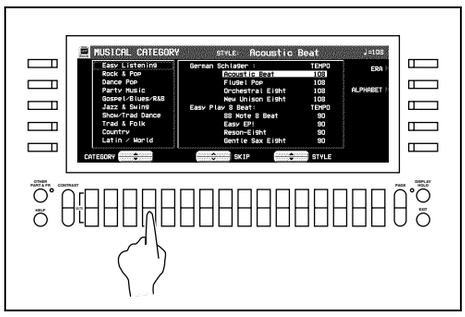
1 Drücken Sie die **MUSIC STYLIST**-Taste.

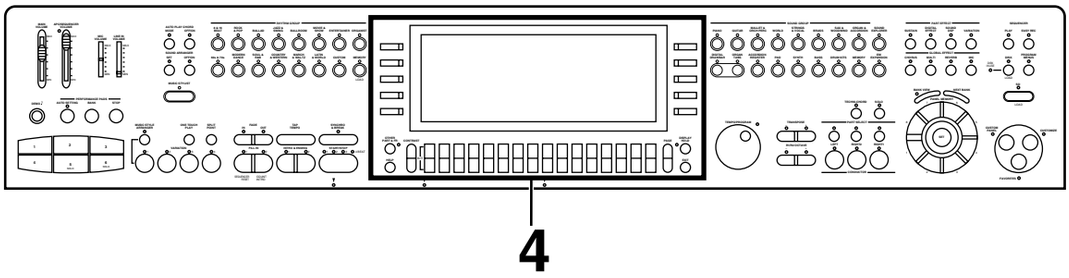


2 Wählen Sie MUSICAL CATEGORY aus.

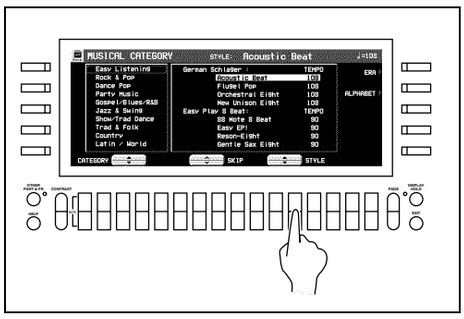


3 Verwenden Sie die CATEGORY ▲- und ▼-Tasten um eine Kategorie auszuwählen.





4 Verwenden Sie die STYLE ▲- und ▼-Tasten um einen Musikstil auszuwählen.



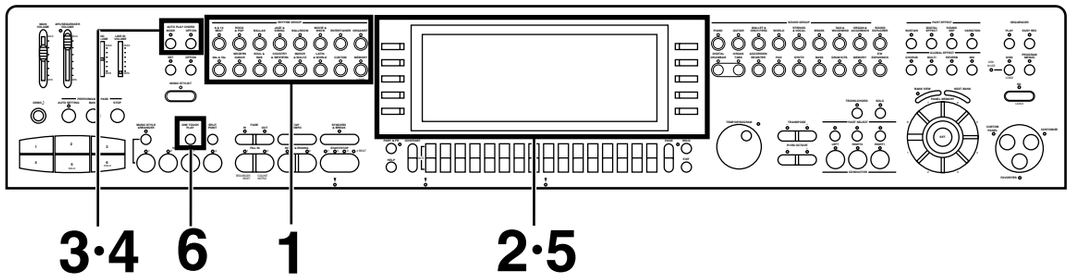
- Sie können die SKIP ∧- und ∨-Tasten dazu verwenden, um zur vorherigen bzw. nachfolgenden Unter-Kategorie zu springen.
- Wenn Sie einen Musikstil ausgewählt haben werden die passenden Klänge und Rhythmen automatisch eingestellt.

5 Spielen Sie auf dem Manual.

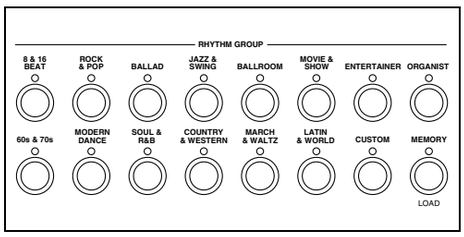
- Wenn Sie nun einen Akkord auf der Tastatur spielen, beginnt die Begleit-Automatik sofort mit der Wiedergabe.

- Sie können einen Musikstil auch alphabetisch oder nach Musikepoche aufsuchen. (Siehe Seite 60.)

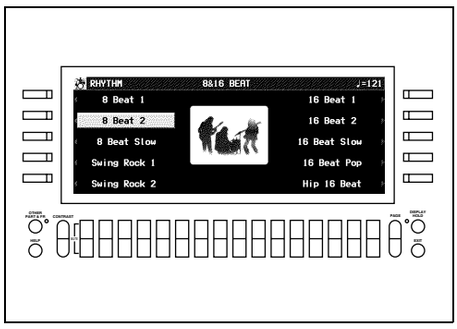
Automatische Bedienfeld Einstellungen (ONE TOUCH PLAY)



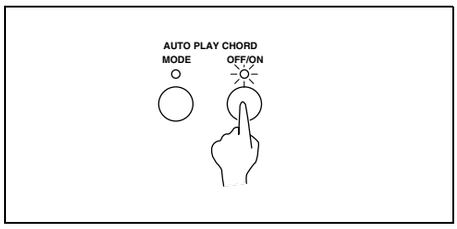
1 Wählen Sie einen gewünschten Rhythmus in dem **RHYTHM GROUP** Tastenfeld.



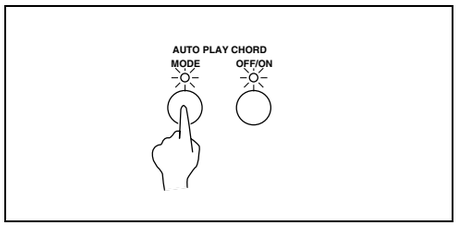
2 Wählen Sie einen Rhythmus in der Rhythmus-Liste des Displays aus.



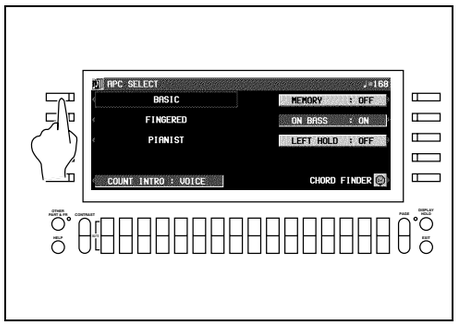
3 Drücken Sie die **AUTO PLAY CHORD OFF/ON**-Taste.



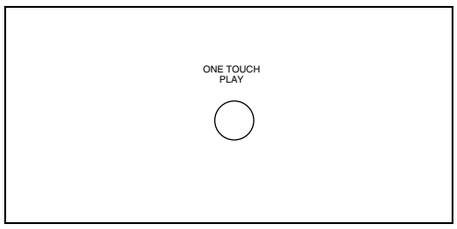
4 Drücken Sie die **AUTO PLAY CHORD MODE**-Taste.



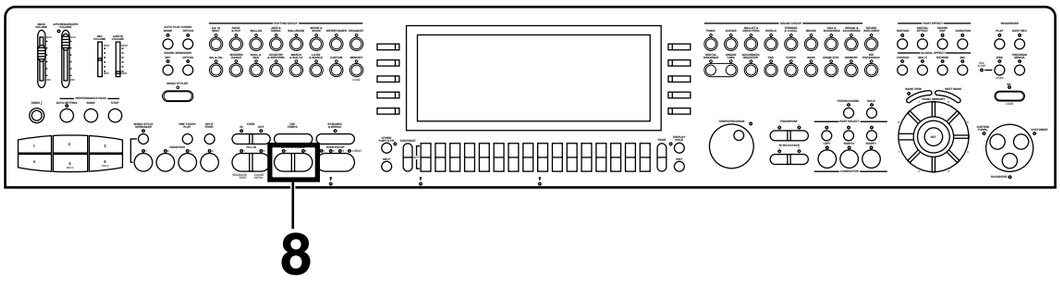
5 Wählen Sie BASIC im Display aus.

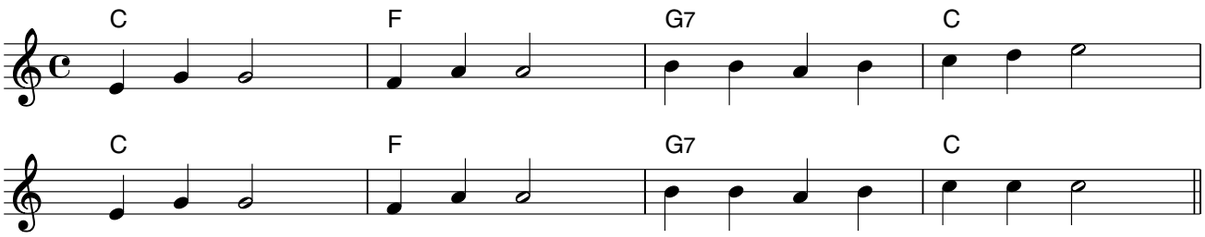


6 Halten Sie die **ONE TOUCH PLAY**-Taste für einige Sekunden gedrückt.



- Die zum gewählten Rhythmus passenden Klänge, Effekte und Tempo werden automatisch gewählt. Das Tempo kann mit dem **TEMPO/PROGRAM** verändert werden.

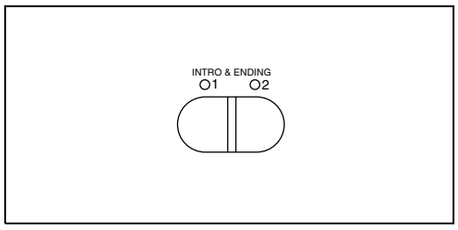




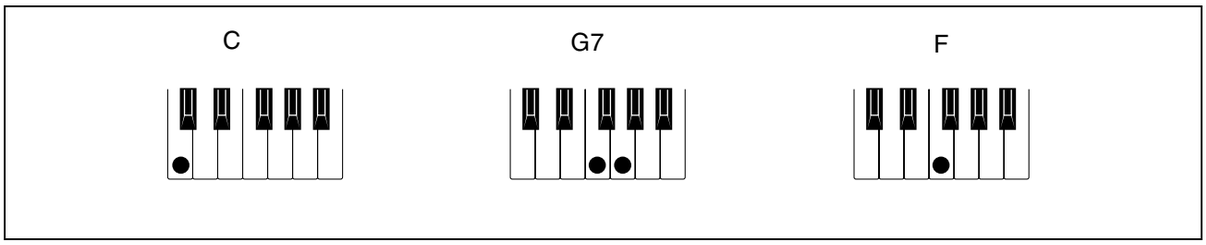
7 Spielen Sie mit der linken Hand die Grundnote des gewünschten Akkordes (One Finger) und mit der rechten Hand die Melodie.

- Wenn eine Taste im linken Bereich des Manuals gedrückt wird, beginnt die Begleit-Automatik sofort mit der Wiedergabe (Synchro Start).

8 Am Ende Ihrer Darbietung, drücken Sie die **INTRO & ENDING 1** oder **2**-Taste.

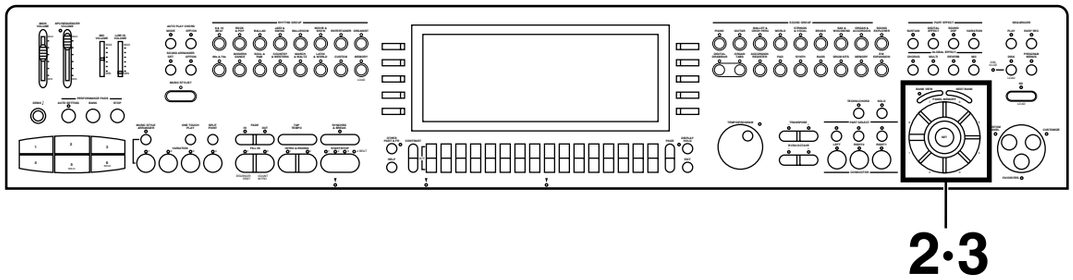


- Es wird nun eine Schlußfigur gespielt worauf die Begleitautomatik stoppt.
- Wenn Sie die **START/STOP**-Taste drücken, wird die Begleitautomatik sofort gestoppt.



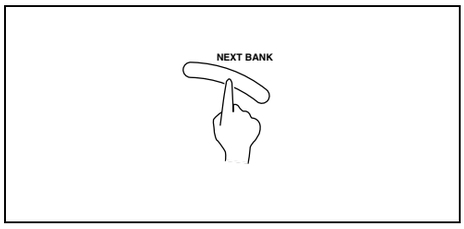
- In diesem Beispiel werden nur die Grundnoten des Akkords gespielt (ONE FINGER Akkorde). Sie können aber ebenso die gesamten Noten eines Akkordes spielen (FINGERED). (Siehe Seite 52.)
- Durch das Drücken der **FILL IN 1** oder **FILL IN 2**-Taste, können Sie der Begleitung ein Zwischenspiel einfügen.

Abspeichern Ihrer Bedienfeld-Einstellungen (PANEL MEMORY)

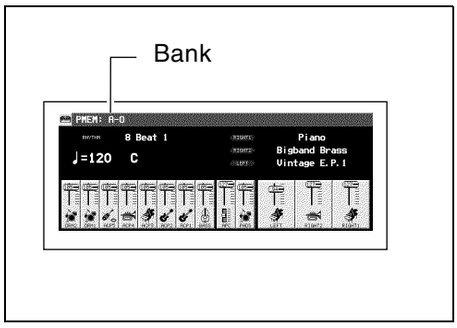


1 Nehmen Sie Ihre gewünschten Einstellungen vor (Klänge, Lautstärkeverhältnisse, u.s.w.)

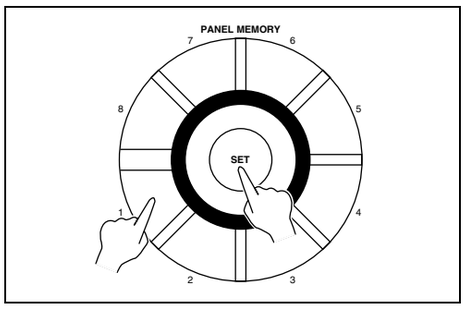
2 Verwenden Sie die **NEXT BANK**-Taste, um eine Bank auszuwählen (A, B, C, 1 bis 10).



- Die Bank-Nummern werden im Display angezeigt.



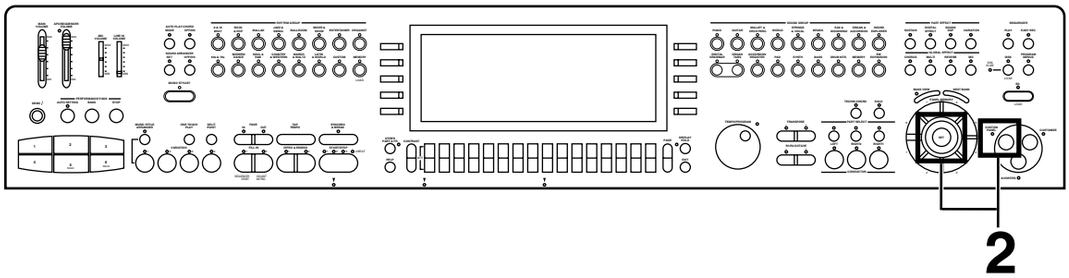
3 Halten Sie die **SET**-Taste gedrückt und drücken Sie eine der nummerierten Tasten im Tastenfeld **PANEL MEMORY** (**1** bis **8**).



- Die aktuellen Bedienfeld-Einstellungen sind jetzt in dieser Bank und dieser Nummer gespeichert. Wenn Sie ab nun diese Bank und Nummer anwählen, werden Ihre gespeicherten Einstellungen aufgerufen.

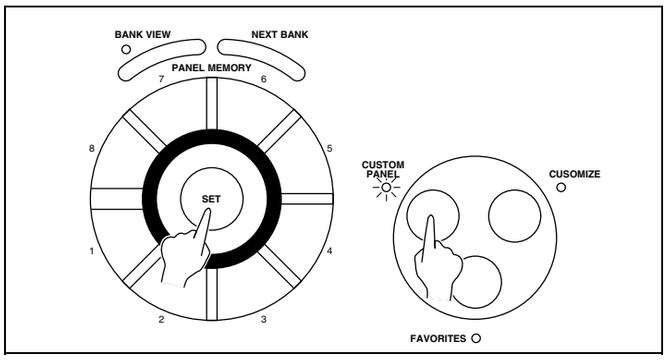
- Wenn Sie den Rhythmus, das Tempo usw. nicht mit **PANEL MEMORY** aufrufen möchten, halten Sie die **SET**-Taste einige Sekunden lang gedrückt, bis PANEL MEMORY MODE angezeigt wird; wählen Sie dann NORMAL.

Rufen Sie Ihre favorisierten Panel Einstellung mit nur einem Tastendrucdk ab. (CUSTOM PANEL)



1 Nhemen Sie Ihre gewünschten Einstellungen vor (Klänge, Lautstärkeverhältenisse, u.s.w.)

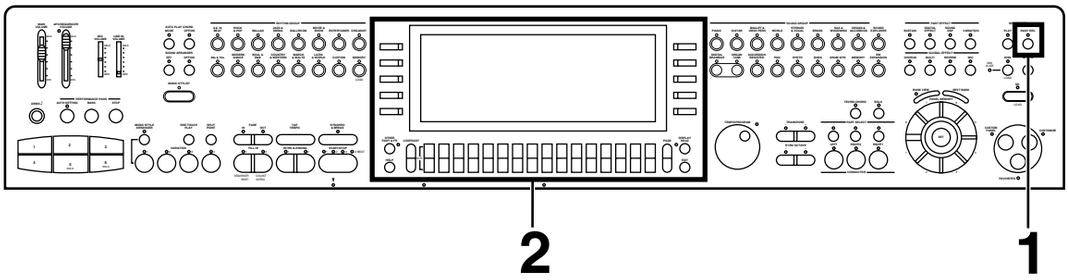
2 Drücken Sie die **SET**- und **CUSTOM PANEL**-Tasten gleichzeitig.



- Das Display zeigt “COMPLETED!” an und die Einstellungen sind gespeichert. Die gespeicherte Einstellung kann jederzeit wieder abgerufen werden, in dem Sie die **CUSTOM PANEL**-Taste drücken.

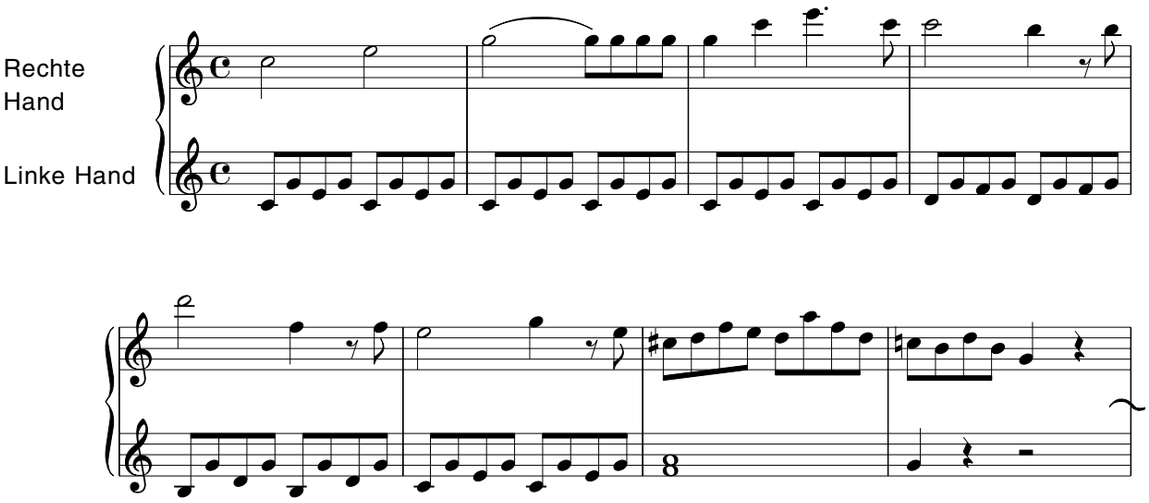
- Die **PANEL MEMORY** Daten werden überschrieben, wenn Sie von Diskette laden oder automatische Einstellungen durchgefürt werden. Wenn Sie also eine bestimmte Registrierung oder Einstellung immer wieder im schnellen Zugriff verwenden möchten, dann speichern Sie sie auf die **CUSTOM PANEL**-Taste. Zum späteren Abrufen drücken Sie lediglich diese Taste.

Die Aufnahme Ihrer Darbietung (SEQUENCER)

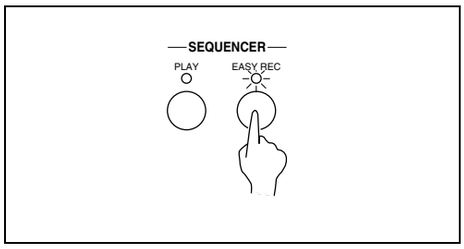


Sonatina

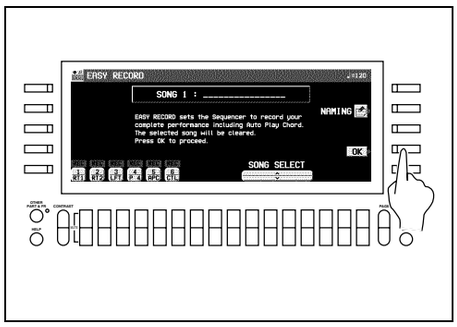
Klang: Piano (**RIGHT 1**-Klanggruppe)



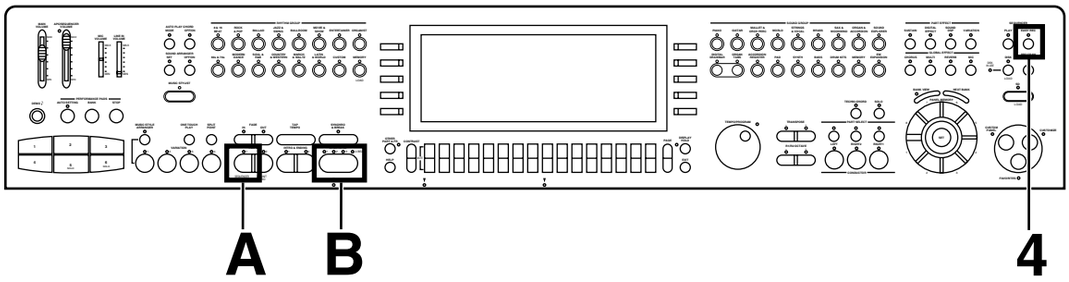
1 Drücken Sie die **EASY REC**-Taste in dem **SEQUENCER** Tastenfeld.



2 Drücken Sie die OK-Taste.

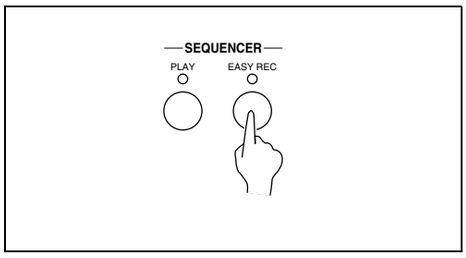


- Das Display wechselt zum REALTIME RECORD-Display.



3 Spielen Sie Ihren Song auf dem Manual.

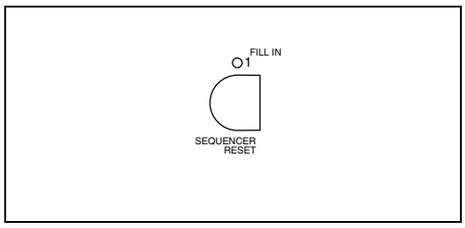
4 Wenn Sie Ihren Song beendet haben, drücken Sie auf die **EASY REC**-Taste, um diese Funktion wieder auszuschalten.



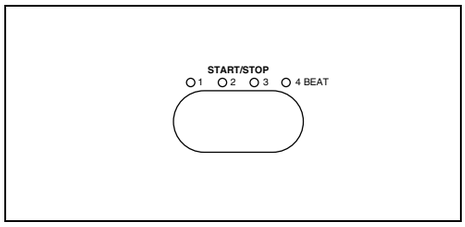
- Die **PLAY**-Taste im **SEQUENCER**-Tastenfeld wird eingeschaltet.

Wiedergabe Ihres aufgenommenen Songs

A Drücken Sie die **SEQUENCER RESET** (**FILL IN 1**)-Taste.

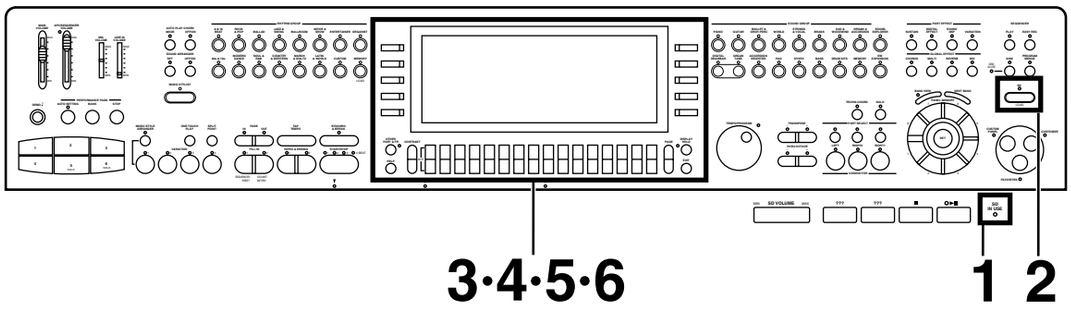


B Drücken Sie die **START/STOP**-Taste.

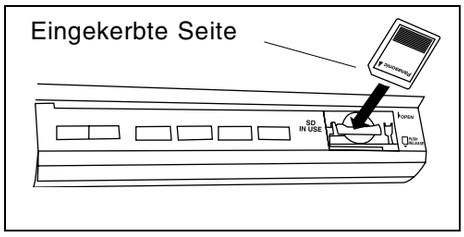


- Ihre Darbietung wird nun so wiedergegeben, wie sie zuvor aufgenommen wurde.
- Wenn die Wiedergabe Ihres Songs beendet ist, drücken Sie die **PLAY**-Taste in dem **SEQUENCER** Tastenfeld.

Abspeichern Ihrer Darbietungs-Daten auf einer SD-Karte

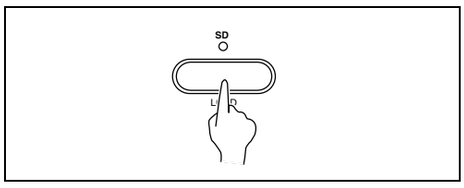


1 Legen Sie die SD-Karte, auf der Sie Ihre Daten abspeichern wollen, in den SD-Schlitz ein.

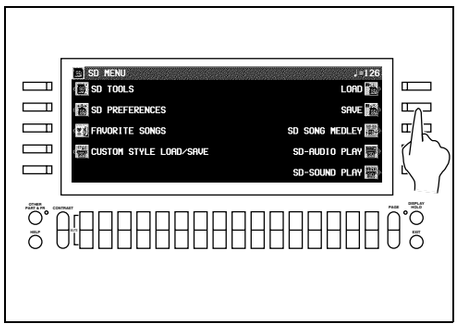


- Schließen Sie den Deckel einwandfrei.

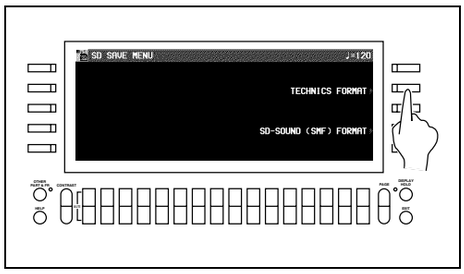
2 Drücken Sie die **SD**-Taste.



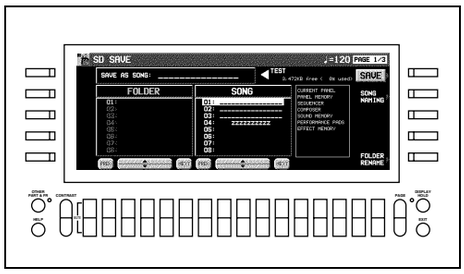
3 Wählen Sie in der Display-Anzeige SD MENU die Funktion SAVE.



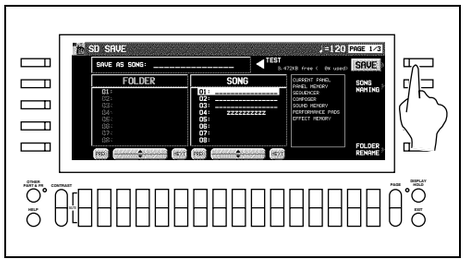
4 Wählen Sie TECHNICS FORMAT.



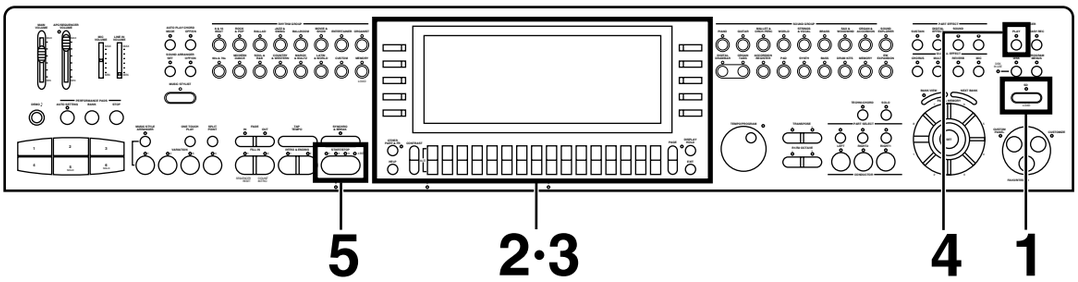
5 Wählen Sie eine Datei- und Songsnummer aus, in der Sie Ihren Song abspeichern wollen.



6 Drücken Sie die SAVE-Taste.

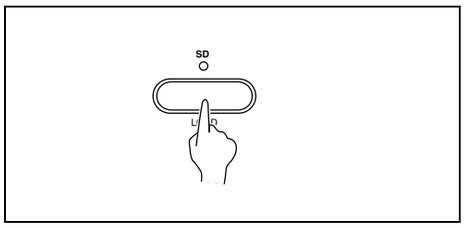


- Die Daten Ihres zuvor im **SEQUENCER** aufgenommenen Songs sind nun auf der SD-Karte gespeichert.

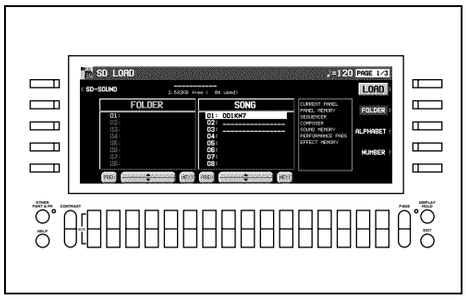


Aufrufen von Daten von der SD-Karte

1 Halten Sie die **SD**-Taste für einige Sekunden gedrückt.



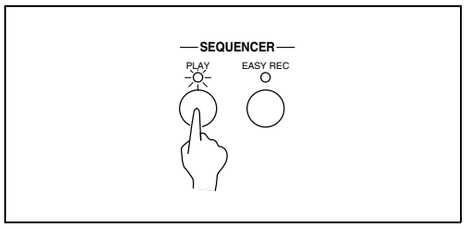
2 Wählen Sie die Datei- und Songs-nummer, die Sie laden möchten.



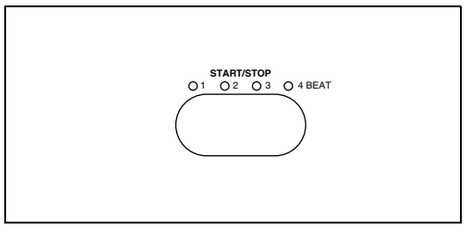
3 Drücken Sie die LOAD-Taste.

- Die Daten werden jetzt in den internen Speicher kopiert.

4 Drücken Sie die **PLAY**-Taste im **SEQUENCER**- Tastenfeld.



5 Drücken Sie die **START/STOP**-Taste.

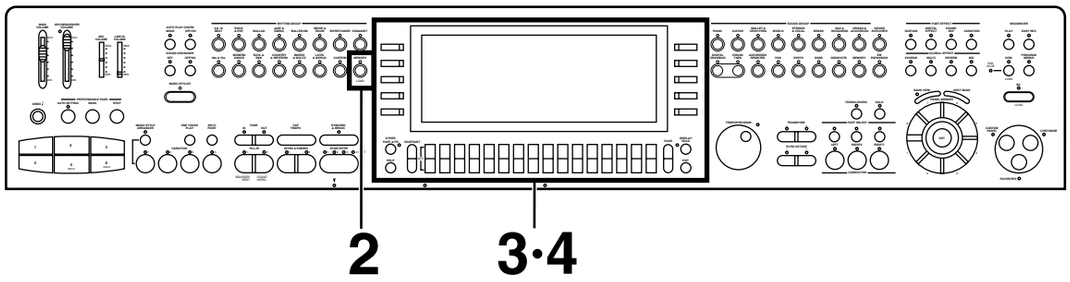


- Der neu geladene Song wird nun wiedergegeben.

■ **Folgende Daten können gespeichert bzw. geladen werden:**

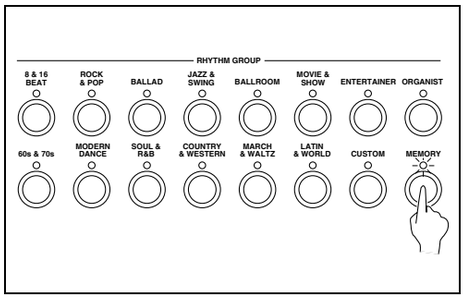
PERFORMANCE	CURRENT PANEL (Die aktuellen Bedienfeld-Einstellungen)
	PANEL MEMORY
	SEQUENCER
	COMPOSER (MEMORY Bank-Inhalte)
	SOUND MEMORY
	PERFORMANCE PADS (USER Memory-Bänke)
	EFFECT MEMORY
BACKUP	USER MIDI (USER Memory-Bänke der MIDI PRESETS)
	FAVORITES
	HOME PAGE
	ALL CUSTOM STYLE

Laden von Composer Daten von einer Diskette (COMPOSER LOAD)

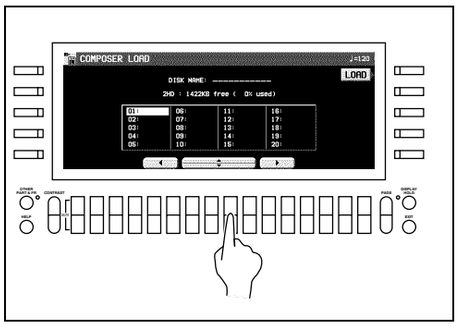


1 Legen Sie eine im Fachhandel erhältliche Technics-Diskette in das Diskettenlaufwerk.

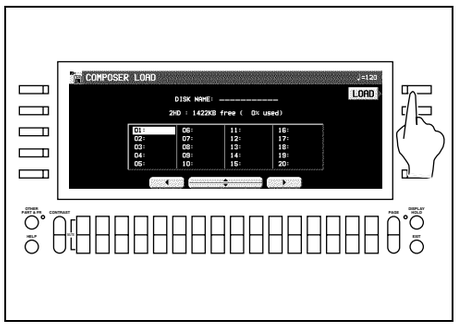
2 Halten Sie die **LOAD** (**MEMORY**)-Taste im **RHYTHM GROUP** Tastenfeld für einige Sekunden gedrückt.



3 Wählen Sie die Daten aus, die Sie laden möchten.



4 Drücken Sie die LOAD-Taste.



- Die Composer-Daten sind nun im **COMPOSER** Speicher (**MEMORY**) geladen. Sie können diese Rhythmen jetzt, wie die Preset-Rhythmen für Ihre Darbietungen einsetzen.

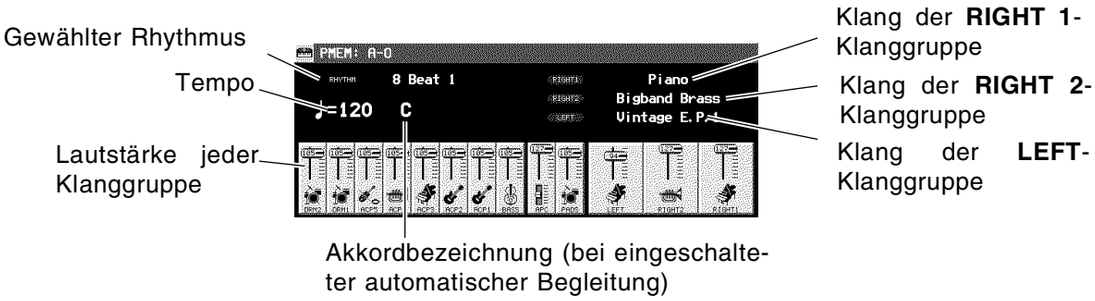
Hinweise zum Display

Das große Display ist hervorragend zu lesen und dient zur Anzeige von verschiedenen Informationen, wie z.B. die Namen von ausgewählten Sounds und Rhythmen.

- Die in dieser Bedienungsanleitung enthaltenen Display-Abbildungen dienen nur zur Veranschaulichung; die tatsächlichen Anzeigen auf Ihrem Instrument können von den Abbildungen abweichen.

Standard-Display (HOME PAGE)

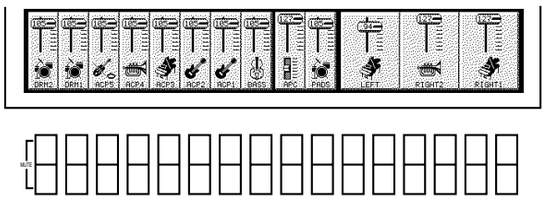
Diese Abbildung zeigt die Informationen, die bei einer Standard-Darbietung im Display angezeigt werden.



- Sie können den anzuzeigenden Inhalt des Displays auch vorgeben. (Siehe Seite 180.)

Lautstärke-Balance

In der unteren Hälfte des Standard-Displays wird die Lautstärke-Balance jeder Klanggruppe als Lautstärkeschieberegler und durch eine Zahl (0 bis 127) angezeigt.



DRM: DRUMS ACP: ACCOMP APC: AUTO PLAY CHORD PADS: PERFORMANCE PADS

Um die Lautstärken Ballance einzustellen, drücken Sie die obere Taste, um die Lautstärke zu erhöhen und die untere Taste, um sie zu verringern.

- Halten Sie eine Taste für eine schnelle Einstellung.

■ **MUTE (Stummschaltung einzelner Klanggruppen)**

Um eine Klanggruppe stumm zu schalten, drücken Sie die obere und untere Taste für diese Klanggruppe gleichzeitig.

- Im Lautstärke-Display wird eine stummgeschaltete Klanggruppe durch „MUTE“ gekennzeichnet.
- Durch Drücken einer der beiden Balance-Tasten einer Klanggruppe wird die Stummschaltungsfunktion wieder aufgehoben.

■ **OTHER PARTS/TR**

Wenn Sie die Taste für **OTHER PARTS/TR** drücken, ändert sich das Display und zeigt die Lautstärken der Klanggruppen PART (PT) 1–16 an. Diese Klanggruppen werden in Verbindung mit externen MIDI Instrumenten verwendet.

- Wenn weitere Klanggruppen oder Spuren aufgerufen werden können, leuchtet die **OTHER PARTS/TR**-Anzeige auf.

Page-Taste (Display-Seite)

Wenn zusätzliche Display-Seiten vorhanden sind, erscheint eine Anzeige in der rechten oberen Ecke des Bildschirms. Wenn zum Beispiel PAGE-1/2 angezeigt wird, bedeutet dies, dass dieses Display zwei Seiten umfaßt und die gegenwärtige Anzeige Seite 1 ist. In diesem Fall können Sie die obere und untere **PAGE**-Taste, rechts neben den Ballance-Tasten, verwenden, um verschiedene Seiten des Displays einzusehen.

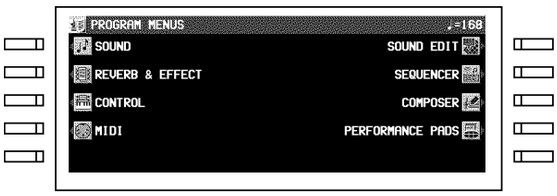
- Drücken Sie die obere Taste, um die nächste Seite und die untere Taste, um die vorherige Seite zu sehen.
- Wenn Sie auf der letzten Displayseite angelangt sind, kehren Sie mit der oberen Taste schnell auf die erste Seite zurck. Ebenso kÆnnen Sie von der ersten Seite aus mit der unteren Taste auf die letzte Seite gelangen.

Menü-Display

Die **PROGRAM MENUS**-Taste beinhaltet mehrere Funktionen. Drücken Sie diese Taste, um in die einzelnen Menüs zu gelangen.

■ **Beispiel eines Menü-Displays: PROGRAM MENUS**

Wählen Sie eine Funktion des Menü-Displays durch Drücken der betreffenden Taste an der linken oder rechten Seite des Displays, das durch die Pfeilmarkierungen ◀ und ▶ gekennzeichnet ist.

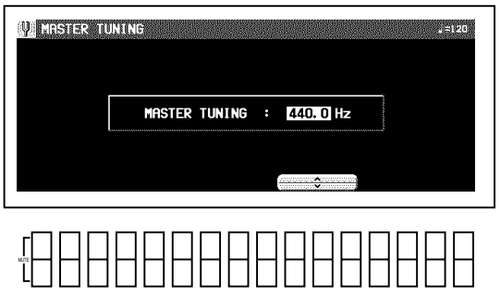


- In dieser Anleitung werden die Schritte, die zur Auswahl einer Funktion von einem Menü-Display erforderlich sind, im allgemeinen wie folgt abgekürzt: „Wählen Sie SOUND am PROGRAM MENUS-Display.“

Einstellungs-Display

Wenn Sie eine Funktion im Display angewählt haben, werden die Einstellwerte dieser Funktion im Display angezeigt.
Die Tasten rechts, links und/oder unmittelbar unterhalb des Displays dienen zur Wahl und Einstellung der Eingabewerte.

■ **Beispiel eines Einstellungs-Displays: MASTER TUNING**

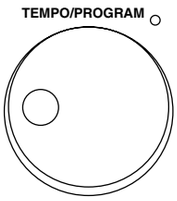


Drücken Sie die entsprechenden ∧ oder ∨-Tasten, um den Wert zu verändern.

- In dieser Anleitung wird die Anweisung zum Drücken einer Taste, die zur Wahl einer bestimmten Position dient, im allgemeinen einfach wie folgt formuliert: „Verwenden Sie die ∧- und ∨-Tasten, um die Tonhöhe zu bestimmen.“

TEMPO/PROGRAM

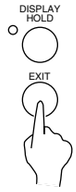
Wenn das **TEMPO/PROGRAM** Lämpchen leuchtet, wird damit angezeigt, daß das Rad zum schnellen Einstellen von Werten im Display verwendet werden kann.



- Die Einstellung, die verändert werden kann, wird am Display hervorgehoben.

EXIT

Drücken Sie diese Taste während der Anzeige des Eingabe-Displays, um zum vorherigen Display zurückzukehren.



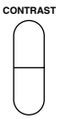
DISPLAY HOLD

Wenn Sie das gegenwärtige Display beibehalten möchten, drücken Sie diese Taste. Sie können zum Beispiel auch während einer Darbietung auf diese Weise Informationen überwachen, die im Standard-Display nicht angezeigt werden.

- Das Aufleuchten der Kontroll-Lampe zeigt an, dass die derzeitige Anzeige automatisch zurückspringt.
- Durch Drücken der **PROGRAM MENUS**-Taste, z.B. wird die **DISPLAY HOLD**-Betriebsart ausgeschaltet.

CONTRAST

Verwenden Sie die **CONTRAST**-Tasten, um die optimale Lesbarkeit des Displays einzustellen.



- Bei der Einstellung von **CONTRAST** wird der Einstellwert kurz auf dem Display angezeigt.
- Wenn Sie den Einstellwert beibehalten wollen, drücken Sie die WRITE-Taste. Das Instrument behält den gespeicherten Wert auch nach dem Ausschalten der Stromversorgung bei.

HELP-Display

Eine Erläuterung der einzelnen Tastenfunktionen wird am Display angezeigt.

1. Drücken Sie die **HELP**-Taste.

- Das folgende Display erscheint.

2. Verwenden Sie die Tasten unterhalb des Displays, um die Sprache zu wählen, in denen die Mitteilungen angezeigt werden sollen.

3. Drücken Sie die OK-Taste.

4. Drücken Sie eine Taste am Bedienfeld, um eine Erläuterung der Funktion dieser Taste im Display anzuzeigen.
- Die Erläuterung der Funktion dieser Taste wird nun im Display angezeigt.

5. Drücken Sie erneut die **HELP**-Taste, um die HELP-Funktion zu verlassen.

- Hinweise und Fehlermeldungen werden ebenfalls in der ausgewählten Sprache angezeigt.

- Das Erscheinungsbild des Displays an Ihrem Instrument kann sich von den Display-Abbildungen in dieser Anleitung unterscheiden, je nach Verkaufsgebiet des Instruments und der gewählten Display-Sprache.

Favorites

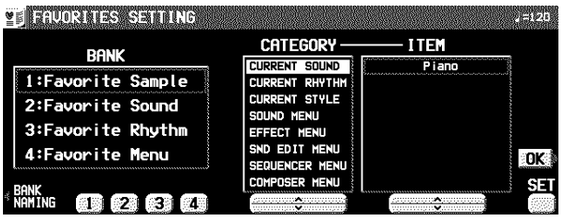
Sie können vier verschiedene Spezialanzeigen Ihrer bevorzugten Klänge und Rhythmen, Funktionen usw. erstellen.

1. Drücken Sie die **FAVORITES**-Taste.

- Eine ähnliche Anzeige wie die folgende erscheint.

2. Drücken Sie die FAVORITES SETTING-Taste.

- Eine ähnliche Anzeige wie die folgende erscheint.

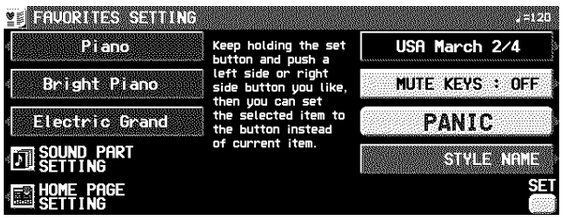


3. Verwenden Sie die Zifferntasten, um eine BANK-Nummer (1 bis 4) zu wählen.

4. Wählen Sie den gewünschten Posten.
- Verwenden Sie die CATEGORY-Tasten ∧ und ∨ zur Wahl einer Kategorie, und dann die ITEM-Tasten ∧ und ∨ zur Wahl eines Postens.
- Die Funktion MUTE KEYS dient zum Stummschalten des Tons der Klaviaturtasten. Damit können Sie vorgeben, die Klaviatur zu spielen, während Sie eine aufgezeichnete Darbietung aspielen.

- Die Funktion PANIC dient zum Abschalten des Tons, wenn er beispielsweise während einer MIDI-Darbietung nicht mehr verstummt.

5. Während Sie die SET-Taste gedrückt halten, geben Sie an, wo der Posten eingefügt werden soll.
- Solange die SET-Taste gedrückt gehalten wird, ist die unten gezeigte Anzeige sichtbar. Verwenden Sie die Tasten links und rechts vom Display, um die Einfügungsstelle des Postens anzugeben.



6. Wiederholen Sie die Schritte 4 und 5, um die gewünschte Anzeige zusamenzustellen.
- Die Anzeige weist neun einstellbare Posten auf.

7. Drücken Sie die OK-Taste im FAVORITES SETTINGS Display.
- Ihre Benutzeranzeige wird gespeichert.

8. Drücken Sie die BANK NAMING-Taste.
- Eine ähnliche Anzeige wie die folgende erscheint.

9. Verwenden Sie die Tasten unter dem Display, um Ihrer Benutzeranzeige einen Namen zuzuweisen.
- Drücken Sie die ABC-Taste, um Buchstaben einzugeben. Wenn Sie die SHIFT-Taste gedrückt halten, werden Großbuchstaben eingegeben.
- Drücken Sie die 123 Taste um Zahlen einzugeben, etc. Während Sie die SHIFT Taste gedrückt halten, können Sie Symbole eingeben.
- Drücken Sie die POSITION-Taste, um den Cursor zu bewegen.
- Sie können auch das **TEMPO/PROGRAM**-Einstllrad zur Auswahl von Zeichen verwenden.
- Drücken Sie die INS-Taste, um eine Leerstelle an der Cursorposition einzugeben.
- Drücken Sie die DEL-Taste, um das Zeichen an der Cursorposition zu löschen.
- Drücken Sie die CLR-Taste, um den ganzen Namen zu löschen.
- Drücken Sie die →←-Taste, um den Namen zu zentrieren.

10. Wenn Sie mit der Zuweisung eines Namens für Ihre Benutzeranzeige fertig sind, drücken Sie die OK-Taste.

■ Aufrufen einer FAVORITES-Anzeige

1. Drücken Sie die **FAVORITES**-Taste.

2. Verwenden Sie die Tasten 1, 2, 3 oder 4, um den aufzurufenden Posten anzugeben.

3. Verwenden Sie die Tasten links und rechts neben dem Display, um die gewünschte Funktion/Einstellung abzurufen.

- Die **FAVORITES**-Einstellungen können auf einer Disk gespeichert werden.

Übersicht über Klänge und Effekte

Der folgende Abschnitt gibt eine Übersicht über die Klanggruppen und den SOUND DSP (Grundeffekte) dieses Instruments.

NX SOUND

NX SOUND ist das Original-tongeneratorformat von Technics, das Echtzeit-Darbietungsqualität und Ausdruckskraft liefert und die Anzahl der erzeugten Klänge und Effekte beträchtlich erweitert. Dieses Format schließt GM2 (General MIDI Level 2) ein und ermöglicht verschiedene Beeinflussungen, wenn Daten von einem Computer erzeugt und reproduziert werden.

- Informationen über GM2 finden Sie auf Seite 121.
- Geräte mit dem unten gezeigten Logo sind mit NX SOUND-Songdaten kompatibel.
- Wenn das getrennt erhältliche **WAVE EXPANSION BOARD** installiert wird, erhöht sich die Anzahl der wählbaren Sounds. (Lassen Sie die Installation von Ihrem Händler ausführen.)

Klanggruppe

Dieses Instrument ist in die folgenden Klanggruppen gegliedert.

RIGHT 1, RIGHT 2, LEFT:
Dies sind die Klanggruppen, die der Spieler auf der Klaviatur spielt.

- Diese sind unabhängig von den Wiedergabe-Klanggruppen. Man kann beispielsweise auf der Klaviatur spielen, während eine Song-Disk mit 16-Part-Standard-MIDI-Dateien (SMF) wiedergegeben wird.

PART1 bis 16: SMF-Song-Disk-Wiedergabe-Klanggruppen, oder Klanggruppen für MIDI-Empfang.

ACCOMP1 bis 5, BASS, DRUMS 1, 2: Klanggruppen für die automatische Begleitung.

PADS: Klanggruppen für die PERFORMANCE PADS

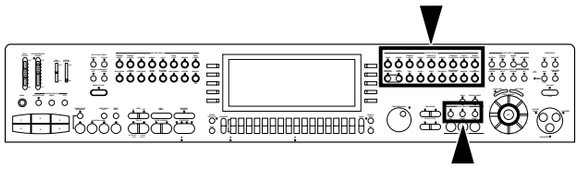
BASS PEDAL: Spezielles Teil für den Anschluss der Pedal-Tastatur (getrennt erhältlich)

Sound DSP

Dieses Instrument verfügt über fünf SOUND DSPs zur Erzeugung der Klänge.
Drei davon sind für die Klanggruppen RIGHT 1, RIGHT 2 und LEFT vorgesehen; für diese Klanggruppen können Sie den SOUND DSP benutzen und lebensechte Klänge wählen.
Die restlichen zwei werden im Normalmodus der automatischen Begleitung verwendet; die optimalen Effekte für den gewählten Rhythmus werden automatisch eingestellt.

- Der **DSP** für die ACCOMP-Parts kann auch für die **SEQUENCER**-Parts verwendet werden. (Siehe Seite 161.)
- Die Arten und die Anzahl von Klängen für Parts, die den **SOUND DSP** benutzen können und für solche, die den **SOUND DSP** nicht benutzen können, sind unterschiedlich.

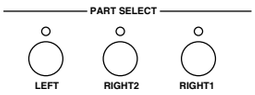
Klangauswahl



Wählen Sie die Klänge für die drei Klanggruppen, die Sie auf dem Manual spielen können **RIGHT 1**, **RIGHT 2** und **LEFT**. Nachdem zuerst eine Klanggruppe und eine **SOUND GROUP** gewählt wurde, bestimmen Sie den gewünschten Klang im Display.

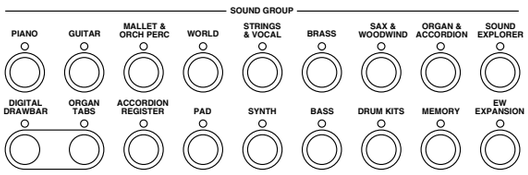
Wählen Sie einen Klang.

1. Wählen Sie **RIGHT 1**, **RIGHT 2** oder **LEFT** im **PART SELECT** Tastenfeld, um Klänge zuzuordnen.



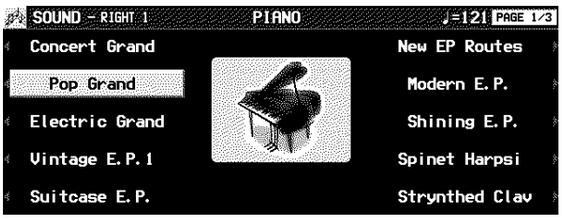
- Die **CONDUCTOR**-Tasten dienen zur Aktivierung der Klanggruppen, um diese zu Hören. (Siehe Seite 37.)
- Wird eine **CONDUCTOR**-Taste gewählt, wird die entsprechende **PART SELECT**-Taste für die **RIGHT 1** und **RIGHT 2** Klanggruppen ebenfalls automatisch aktiviert.

2. Wählen Sie eine Klanggruppe im **SOUND GROUP**- Tastenfeld.



- Die Klänge in der **DRUM KITS** Bank sind Schlagzeug- und Percussions-Klänge.
- Die **MEMORY** Bank ist für das Ablegen Ihrer eigenen veränderten Klänge vorgesehen. (Siehe Seite 175.)
- **EW EXPANSION** wird verwendet, um voreingestellte Sounds des **WAVE EXPANSION BOARD** (getrennt erhältlich) zu wählen, wenn dieses installiert worden ist.

3. Wählen Sie den gewünschten Klang von der im Display angezeigten Liste.



- Wenn Sie einen Klang wählen, werden die optimalen Effekte für den Klang automatisch aufgerufen.
  Auf Wunsch kann diese automatische Funktion auch abgeschaltet werden. (Siehe Seite 158.)
- Verwenden Sie die **PAGE**-Tasten, um die einzelnen Seiten der Liste aufzurufen.
- Der gewählte Klang wird für die Klanggruppe gespeichert, die Sie im Schritt 1. ausgewählt haben.
- Die Klänge, die für die Bereiche RIGHT 1, RIGHT 2 und LEFT und für PART 1-16 anwählbar sind, können unterschiedlich sein.
- Die abgebildete Anzeige zeigt ein Beispiel, während die tatsächliche Anzeige unterschiedlich sein kann.

4. Spielen Sie auf dem Manual.
- Dieses Keyboard besitzt INITIAL TOUCH (Anschlagdynamik: die Lautstärke verändert sich, je nachdem wie fest die Manualtasten angeschlagen werden) und AFTER TOUCH (Effekte werden durch nachdrücken der Tasten hinzugefügt).

SOUND EXPLORER

Diese praktische Funktion hilft Ihnen, den gewünschten Klang unter den vielen verfügbaren Klängen zu suchen.

1. Wählen Sie **RIGHT 1**, **RIGHT 2** oder **LEFT** im **PART SELECT** Tastenfeld, um Klänge zuzuordnen.

2. Drücken Sie die **SOUND EXPLORER**-Taste, um sie zu aktivieren.

- Eine ähnliche Anzeige wie die folgende erscheint.

(Fortsetzung auf der nächsten Seite)

3. Verwenden Sie die ∧- und ∨-Tasten, um den GROUP des Klangs auszuwählen.

4. Verwenden Sie die Tasten Unten vom Display, um einen Sound auszuwählen.
- Der numerische Wert, der für jeden Klang angezeigt wird, ist die MIDI [BANK MSB, LSB]-PROGRAM CHANGE-Nummer.
- GM2-Klänge werden auf dieser Anzeige ausgewählt.

■ **ALPHABET**
Drücken Sie die CATEGORY-Taste, um die Soundnamen in alphabetischer Reihenfolge anzuzeigen.
- Drücken Sie die ALPHABET-Taste, um zur CATEGORY-Anzeige zurückzukehren.

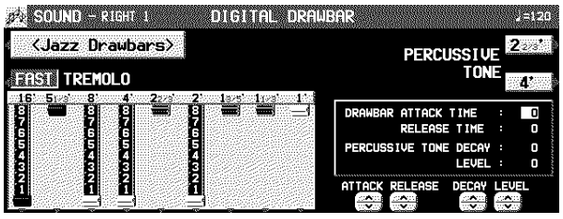
Digital Drawbar

Digital Drawbar bietet Ihnen die Möglichkeit, die Orgelklänge während des Spielens mittels Zugriegeln zu verändern.

1. Wählen Sie eine Klanggruppe im **PART SELECT**-Tastenfeld.

2. Schalten Sie die **DIGITAL DRAWBAR**-Taste ein.

- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.



3. Verwenden Sie die Balance-Tasten unterhalb des Displays, um die Lautstärke jedes Registers einzustellen.
- Die Lautstärke der einzelnen Register wird am Display angezeigt; sie verändert sich, wenn die entsprechende Balance-Taste zum Einstellen der Lautstärke gedrückt wird.
- **DIGITAL DRAWBAR** kann für die **ACCOMP** und **BASS**- Klanggruppen des **COMPOSER**, sowie für die **PERFORMANCE PADS** nicht gewählt werden.

■ **Ändern des Klangtyps**
Verwenden Sie die <Jazz Drawbars> / <Rock Drawbars>-Tasten, um die Art des Klangs zu wählen.

■ **PERCUSSIVE TONE**
PERCUSSIVE TONE fügt den Register-Klängen einen perkussiven Ton hinzu, der eine kurze Einschwingzeit aufweist. Sie können zwei perkussive Klänge wählen.

Verwenden Sie die PERCUSSIVE TONE 2 2/3'- und 4'-Tasten, um den entsprechenden Ton ein- oder auszuschalten.

- Die Tasten sind rot markiert wenn Sie eingeschaltet sind.

■ **TREMOLO**
Unter Tremolo versteht man rapide Lautstärke-Schwingungen, ähnlich wie bei einem rotierenden Lautsprecher. Sie können die Tremolo-Geschwindigkeit während der Darbietung verändern.
- Die Art des Rotary Speaker (ROTARY SPEAKER/ROCK ROTARY) von dem **SOUND DSP** wird für den Tremolo-Effekt verwendet. Dieser Effekt kann nicht aktiviert werden, wenn die **SOUND DSP**- Taste ausgeschaltet ist.

Verwenden Sie die TREMOLO-Taste, um zwischen der SLOW (langsam) und der FAST (schnell) Rotationsgeschwindigkeit umzuschalten.

- Die Tremolo-Einstellung ist allgemein für jede Klanggruppe wirksam.

- Die folgenden Arten von **SOUND DSP** lassen sich beim TREMOLO-Effekt anwenden:
  Jazz Drawbars: ROTARY SPEAKER
  Rock Drawbars: ROCK ROTARY
- TREMOLO funktioniert nicht für Parts, die nicht den SOUND DSP benutzen können.

■ **Sonstige Einstellungen**

DRAWBAR ATTACK TIME:
Verwenden Sie die ATTACK ∧- und ∨-Tasten, um die Zeit zwischen dem Anschlagen einer Taste und dem Ertönen des Zugriegelklanges einzustellen.

DRAWBAR RELEASE TIME:
Verwenden Sie die RELEASE ∧- und ∨-Tasten, um die Zeit zwischen dem Loslassen der Tasten und dem Ausklingen des Zugbalkenklangs einzustellen.

PERCUSSIVE TONE DECAY:
Verwenden Sie die DECAY ∧- und ∨-Tasten, um die Zeit bis zum Ausklingen des Schlagzeugklangs einzustellen.

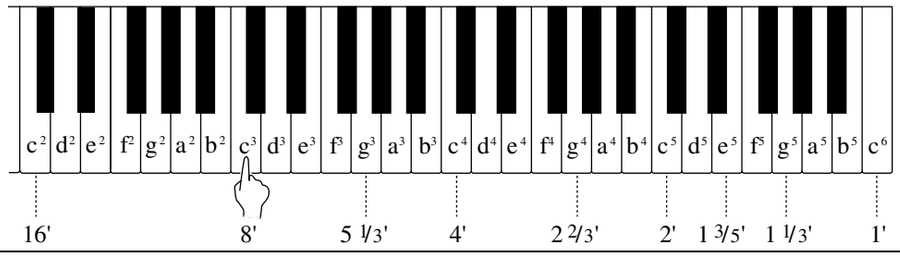
PERCUSSIVE TONE LEVEL:
Verwenden Sie die LEVEL ∧- und ∨-Tasten, um die Lautstärke des Schlagzeugklangs einzustellen.

- Die obigen Einstellung gilt für die **RIGHT 1**-, **RIGHT 2**- und **LEFT**-Klanggruppen.

Hinweise zu den Fuß-Markierungen

Die Fuß-Markierung (zum Beispiel: 8') bezieht sich auf die Tonhöhe einer Pfeifenreihe an einer Pfeifenorgel. Da 8' als Standardwert benutzt wird (die auf dem Manual gespielte Tonhöhe), liegt eine 16'-Reihentonhöhe um eine Oktave unter der 8'-Reihentonhöhe, während eine 4'-Tonhöhe eine Oktave darüberliegt.

Wenn die C^3-Taste gedrückt wird, liegen die Klänge der verschiedenen Reihentonhöhen, wie folgt:

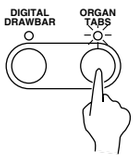


Organ Tabs

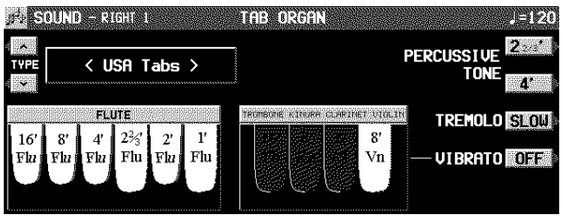
Sie können Orgelsounds wiedergeben, für die der Tab auf dem Display ein- oder ausgeschaltet werden kann.

1. Wählen Sie eine Klanggruppe im **CONDUCTOR**- oder **PART SELECT**-Tastenfeld.

2. Schalten Sie die **ORGAN TABS**-Taste ein.



- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



3. Verwenden Sie die Balance-Tasten unterhalb des Displays, um den jeden Tab ein- oder auszuschalten.

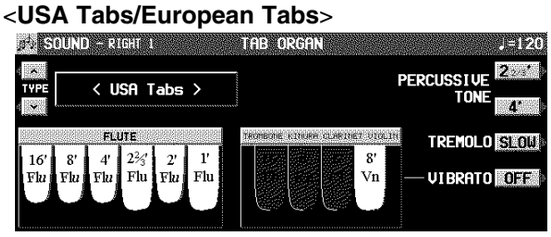
- **ORGAN TABS** kann für die **ACCOMP** und **BASS**- Klanggruppen des **COMPOSER**, sowie für die **PERFORMANCE PADS** nicht gewählt werden.

■ **Ändern des Soundtyps und Einstellen der einzelnen Typen**

Sie haben die Wahl zwischen drei Soundtypen.

Verwenden Sie die TYPE ∧- und ∨-Tasten, um die Art des Klangs zu wählen (USA Tabs/European Tabs/Theatre Pipes).

<**USA Tabs/European Tabs**>



■ **PERCUSSIVE TONE**

PERCUSSIVE TONE fügt den **ORGAN TABS**-Klängen einen perkussiven Ton hinzu, der eine kurze Einschwingzeit aufweist. Sie können zwei perkussive Klänge wählen.

Verwenden Sie die PERCUSSIVE TONE 2 2/3'- und 4'-Tasten, um den entsprechenden Ton ein- oder auszuschalten.

- Die Tasten sind rot markiert wenn Sie eingeschaltet sind.

■ **TREMOLO**
Unter Tremolo versteht man rapide Lautstärke-Schwingungen, ähnlich wie bei einem rotierenden Lautsprecher. Sie können die Tremolo-Geschwindigkeit während der Darbietung verändern.

- Die Art des Rotary Speaker (ROTARY SPEAKER/ROCK ROTARY) von dem **SOUND DSP** wird für den Tremolo-Effekt verwendet. Dieser Effekt kann nicht aktiviert werden, wenn die **SOUND DSP**- Taste ausgeschaltet ist.

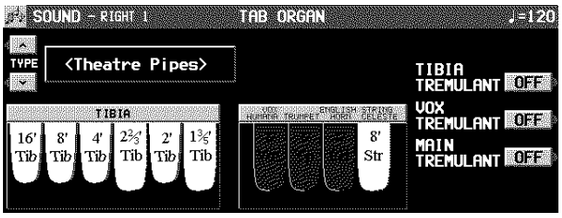
Verwenden Sie die TREMOLO-Taste, um zwischen der SLOW (langsam) und der FAST (schnell) Rotationsgeschwindigkeit umzuschalten.

- Die Tremolo-Einstellung ist allgemein für jede Klanggruppe wirksam.
- TREMOLO funktioniert nicht für Parts, die nicht den **SOUND DSP** benutzen können.

■ **VIBRATO**
Effektiv für die Tabs außer dem FLUTE/TIBIA-Tab.

Verwenden Sie die VIBRATO ∧- und ∨-Tasten, um den VIBRATO-Effekt ein- oder auszuschalten.

<**Theatre Pipes**>



■ **TREMULANT**
Dies ist ein spezieller Vibrationseffekt, der an Pfeifenorgeln durch die Luftströmung in den Orgelpfeifen auftritt.

Verwenden Sie die Tasten an der rechten Seite des Displays, um den Effekt ein- oder auszustellen.

TIBIA TREMULANT:
Der Effekt beeinflußt den TIBIA Tab.

VOX TREMULANT:
Der Effekt beeinflußt den VOX HUMANA Tab.

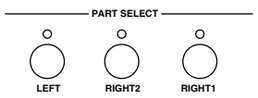
MAIN TREMULANT:
Der Effekt beeinflußt die TRUMPET-, ENGLISH HORN- und STRING CELESTE-Tab.

- Die obigen Einstellung gilt für die **RIGHT 1**-, **RIGHT 2**- und **LEFT**-Klanggruppen.

Accordion Register

ACCORDION REGISTER bietet Ihnen die Möglichkeit. Akkordion-Klänge zu registrieren, wie bei einem richtigen Akkordion.

1. Wählen Sie eine Klanggruppe im **PART SELECT**-Tastenfeld.



2. Schalten Sie die **ACCORDION REGISTER**-Taste ein.

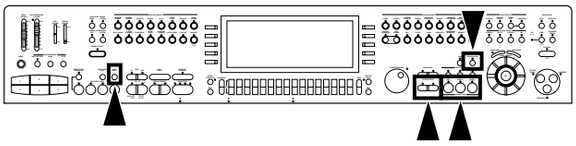
- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.

3. Verwenden Sie die TYPE ∧- und ∨-Tasten, um einen Akkordion-Typ auszuwählen (GERMAN/FRENCH/ITALIAN).

4. Wählen Sie ein Register in der unteren Hälfte des Displays, oder BASS1 oder BASS2 aus.

- Die Tasten sind rot markiert wenn Sie eingeschaltet sind.
- Es kann nur ein Register gewählt werden.

Zuordnung von Klanggruppen



Die **CONDUCTOR**-Tasten dienen dazu, auf verschiedene Weise dem Manual Klänge (**RIGHT 1**, **RIGHT 2**, **LEFT**) zuzuordnen. Sie können zum Beispiel zwei Klänge über das gesamte Manual zuordnen, womit beim Anschlagen von nur einer Taste zwei Klänge erzeugt werden. Das Manual kann sogar in einen rechten und einen linken Bereich unterteilt werden (**SPLIT**); danach kann jedem Bereich ein unterschiedlicher Klang zugeordnet werden.

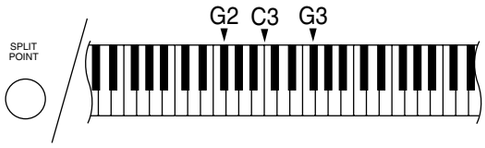
CONDUCTOR

CONDUCTOR-Einstellungen	Zuordnung der Klanggruppen zum Manual
LEFT RIGHT2 RIGHT1 CONDUCTOR	Alle Tasten erzeugen den **RIGHT 1**-Klang. **RIGHT 1**
LEFT RIGHT2 RIGHT1 CONDUCTOR	Alle Tasten erzeugen den **RIGHT 2**-Klang. **RIGHT 2**
LEFT RIGHT2 RIGHT1 CONDUCTOR	Alle Tasten erzeugen den **RIGHT 1**- und den **RIGHT 2**-Klang. **RIGHT 1 + RIGHT 2**
LEFT RIGHT2 RIGHT1 CONDUCTOR	Die linken Tasten erzeugen den **LEFT**-Klang, während die rechten Tasten den **RIGHT 1**- und den **RIGHT 2**-Klang erzeugen. **LEFT** | **RIGHT 1 + RIGHT 2**
LEFT RIGHT2 RIGHT1 CONDUCTOR	Die linken Tasten erzeugen den **LEFT**-Klang, während die rechten Tasten den **RIGHT 1**-Klang erzeugen. **LEFT** | **RIGHT 1**
LEFT RIGHT2 RIGHT1 CONDUCTOR	Die linken Tasten erzeugen den **LEFT**-Klang, während die rechten Tasten den **RIGHT 2**-Klang erzeugen. **LEFT** | **RIGHT 2**

- Die Lautstärke für jede Klanggruppe kann unabhängig mit den Balance-Tasten unter dem Display reguliert werden. (Siehe Seite 27.)
- Die folgenden Betriebszustände werden bei Verwendung von **AUTO PLAY CHORD** wirksam:
  — BASIC, FINGERED-Betriebsart: Eine Zuordnung von Klängen auf alle Manualtasten ist nicht möglich.
  — PIANIST-Betriebsart: Das Manual kann nicht geteilt werden, Darbietung und Begleitung sind über das gesamte Manual möglich.

SPLIT POINT (Splitpunkt)

Wenn das Manual in einen linken und rechten Bereich unterteilt wird, zeigt eine aufleuchtende Anzeigelampe den Splitpunkt an. Die Position des Splitpunktes kann verändert werden.



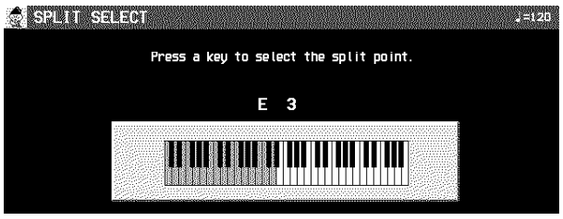
- Bei jedem Drücken der **SPLIT POINT**-Taste bewegt sich die Anzeige in der folgenden Reihenfolge zum nächsten Splitpunkt: G2 → C3 → G3 → benutzerspezifischer Splitpunkt (alle Anzeigen ausgeschaltet) (siehe unten).

■ Benutzerspezifischer Splitpunkt

Führen Sie die folgenden Anweisungen aus, wenn Sie den Splitpunkt an einer anderen Position als G2, C3 oder G3 setzen wollen.

1. Halten Sie die **SPLIT POINT**-Taste einige Sekunden lang gedrückt.

- Das folgende Display erscheint nun.



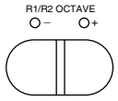
2. Drücken Sie eine Manualtaste, um den gewünschten Splitpunkt zu bestimmen.
- Der Splitpunkt wird nun an der Position gesetzt, an der die Taste gedrückt wurde; dies wird im Display angezeigt.
- Die Taste am Splitpunkt ist die niedrigste Note des rechten Manualbereichs.
- Nach einigen Sekunden wird der Einstellmodus des Displays verlassen.

- Bei jeder Unterteilung des Manuals können Sie einen benutzerspezifischen Splitpunkt bestimmen, indem Sie die **SPLIT POINT**-Taste wiederholt drücken, bis keine der Splitpunkt-Anzeigen aufleuchtet. In diesem Falle wird der benutzerspezifische Splitpunkt im Display angezeigt.

RIGHT 1/RIGHT 2 OCTAVE

Während einer Darbietung können Sie einfach die Oktavlage von **RIGHT 1** und **RIGHT 2** verändern. Verwenden Sie diese Funktion, um den Oktavumfang Ihres Instruments zu erweitern—speziell bei der Unterteilung des Manuals im SPLIT-Modus.

Verwenden Sie die **R1/R2 OCTAVE**-Tasten (**+** und **–**), um die Oktave zu verändern.



- Drücken Sie die **+** -Taste, um den Oktaven-Wert zu erhöhen und die **–** -Taste, um den Oktaven-Wert zu senken (–2 bis +2).
- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.

- Sie können ebenfalls die ∧- oder ∨-Taste am R1/R2 OCTAVE-Display verwenden, um die Octave zu verändern.
- Nach einigen Sekunden wird der Einstellmodus des Displays verlassen.
- Das Kontroll-Lämpchen bei **+** oder **–** zeigt an, ob die Oktaven-Einstellung geändert wurde.
- Um die Einstellung zu widerrufen, drücken Sie die beiden Tasten gleichzeitig.
- Die im **SEQUENCER** und während einer MIDI-Übertragung aufgezeichneten Noten-Tonhöhen (NOTE NUMBER) werden von dieser Oktaven-Einstellung ebenfalls beeinflußt. Diese Einstellung ist aber bei der Wiedergabe des **SEQUENCER** und bei empfangenen MIDI Daten nicht wirksam.

SOLO

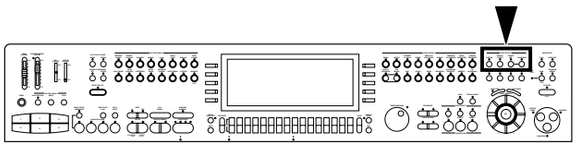
Jede Klanggruppe kann auf monophonen Klang eingestellt werden.

1. Wählen Sie eine Klanggruppe.

2. Drücken Sie die **SOLO**-Taste, um sie zu aktivieren.

- Der Klang der betreffenden Klanggruppe wird monophon.
- Dieser Effekt funktioniert nicht für Klänge in der **DRUM KITS**-Klanggruppen.
- Wenn zwei **CONDUCTOR**-Klanggruppen, einer mit **SOLO** eingeschaltet und einer mit **SOLO** ausgeschaltet, gemischt werden, dann wird nur der höchste Ton eines gespielten Akkords in dem Klang, für den **SOLO** eingeschaltet ist, wiedergegeben.
- Im initialisierten Zustand wird **SOLO** je nach dem gewählten Klang automatisch ein- oder ausgeschaltet.

Effects (PART)



Durch das hinzufügen von verschiedenen Effekten können Sie Ihre Klänge noch kräftiger und ausdrucksvoller für jede Klanggruppe gestalten.

SUSTAIN

Unter **SUSTAIN** versteht man das allmähliche Abklingen von Tönen, nachdem die Taste losgelassen wurde.

1. Schalten Sie im **CONDUCTOR**- oder **PART SELECT**-Tastenfeld die Klanggruppe ein, die mit diesem Effekt versehen werden soll.

2. Drücken Sie die **SUSTAIN**-Taste.

- **SUSTAIN** kann für jede Klanggruppe ein- bzw. ausgeschaltet werden.
- Dieser Effekt funktioniert nicht für Klänge in der **DRUM KITS**-Gruppe und für einige andere Klänge.
- Im Werkszustand kann der Nachklang-Effekt auch mit dem als Zubehörteil verfügbaren Fußschalter (1) (separat erhältlich) ein- oder ausgeschaltet werden.

DIGITAL EFFECT

Der **DIGITAL EFFECT** verleiht dem Klang eine kraftvolle und etwas räumlichere Nuance.

1. Schalten Sie im **CONDUCTOR**- oder **PART SELECT**-Tastenfeld die Klanggruppe ein, die mit diesem Effekt versehen werden soll.

2. Drücken Sie die **DIGITAL EFFECT**-Taste.

- Der Ein- und Aus-Zustand von **DIGITAL EFFECT** wird für jeden Klang automatisch eingestellt.
- Dieser Effekt funktioniert nicht für Klänge in der **DRUM KITS**-Klanggruppen und für einige andere Klänge.

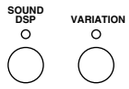
SOUND DSP

Der **SOUND DSP** wirkt wie ein Studioeffektprozessor und liefert Effekte wie CHORUS, PHASER, DELAY und DISTORTION.

- Es gibt fünf **SOUND DSP** Gruppen, aufgeteilt in drei für RIGHT 1, RIGHT 2 und LEFT, und zwei für Teile der Begleitautomatik oder den **SEQUENCER**.

1. Schalten Sie im **CONDUCTOR**- oder **PART SELECT**-Tastenfeld die Klanggruppe ein, die mit diesem Effekt versehen werden soll.

2. Drücken Sie die **SOUND DSP**-Taste.



- Sie können die Taste **VARIATION** aktivieren, um die Nuance des Effekts zu ändern.
- Diese Taste dient zur Angabe des Tremolo-Effekttyps (ROTARY SPEAKER/ROCK ROTARY) für die Parts **RIGHT 1**, **RIGHT 2** und **LEFT**, wenn **DIGITAL DRAWBAR** eingeschaltet ist.

■ Einstellung der Effekt-Art und -Parameter

1. Drücken und halten Sie die **SOUND DSP**-Taste für einige Sekunden.
- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.

2. Verwenden Sie die PART ∧ und ∨ Tasten um den **SOUND DSP** auszuwählen, den Sie verwenden möchten.
- Es können nur Parts gewählt werden, die den SOUND DSP benutzen können.

3. Verwenden Sie die ∧ und ∨ Tasten, um eine Effekt Gruppen auszuwählen.
- In den EFFECT MEMORY können Sie editierte Effekte ablegen (Siehe unten).

4. Verwenden Sie die Tasten links und rechts neben dem Display, um den Typ auszuwählen.
- Falls die Arten mehr als eine Anzeige-„Seite“ umfassen, benutzen Sie die **PAGE**-Tasten zum wechseln der Seiten.

5. Verwenden Sie die DEPTH ∧ und ∨ Tasten, um die Intensität des Effektes einzustellen.
- Die Tiefe ändert sich für einige Arten nicht.

- Dieses Display kann auch über das REVERB & EFFECT MENU-Display aufgerufen werden. (Siehe Seite 160.)

■ EFFECT EDIT

Die Effekte können editiert und in einem Memory abgespeichert werden.

- MEMORY LIST wird zur Speicherung aller SOUND DSP-Gruppen verwendet.

1. Wählen Sie einen Effekt Typ aus, den Sie als Basis verwenden möchten.

2. Drücken Sie die EDIT Taste.
- Das Display wechselt zur folgenden Anzeige.

3. Verwenden Sie die PARAMETER ▲- und ▼-Tasten, um die Parameter auszuwählen.
- Die Parameter mit der ∨-Merkung sind wirksam mit der **VARIATIION**-Taste.

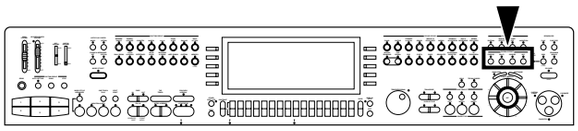
4. Verwenden Sie die VALUE ∧- und ∨-Tasten, um die Einstellungen vorzunehmen.

5. Drücken Sie die NAMING Taste und geben—wenn gewünscht—dem Effekt eine neue Bezeichnung.
- Weitere Details zur NAMING Funktion finden Sie auf Seite 64.

6. Verwenden Sie die EFFECT MEMORY ▲- und ▼-Tasten, um einen Platz auszuwählen, auf den Sie den editierten Effekt speichern möchten.

7. Drücken Sie die WRITE Taste.
- Die Parameter variieren in Abhängigkeit zum eingestellten Effekt, den Sie als Basis gewählt haben.

Effects (GLOBAL)



Sie können bestimmte Effekte auf das ganze Instrument anwenden.

REVERB

Mit Hilfe der **REVERB**-Funktion können Sie Ihrem Klang einen Nachhall-Effekt verleihen.

Drücken Sie die **REVERB**-Taste.

■ **Einstellung der Effekt-Art und -Parameter**

1. Drücken und halten Sie die **REVERB**-Taste für einige Sekunden.
- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.

2. Verwenden Sie die ∧ und ∨ Tasten, um eine Effekt Gruppe auszuwählen.
- EFFECT MEMORY ist eine Einrichtung, in der Sie editierte Halleffekte ablegen können.

3. Verwenden Sie die Tasten links und rechts neben dem Display, um einen Typ auszuwählen.

4. Verwenden Sie die TOTAL DEPTH ∧ und ∨ Tasten, um die Intensität des Effektes einzustellen.

- Dieses Display kann auch über das REVERB & EFFECT MENU-Display aufgerufen werden. (Siehe Seite 160.)

■ **DETAIL EDIT**

Ihre editierten Effekte können Sie in eienm Speicher ablegen, um sie später wieder abzurufen.
- Der Vorgang ist mit dem des **SOUND DSP** identisch. (Siehe Seite 41.)

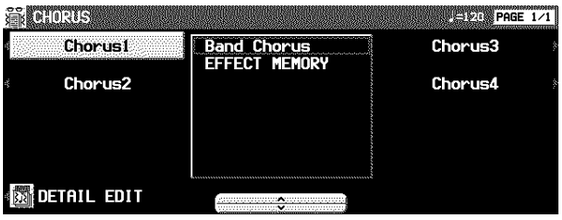
CHORUS

Geben Sie dem Klang mehr Breite.

Drücken Sie die **CHORUS**-Taste.

■ **Einstellung der Effekt-Art und -Parameter**

1. Halten Sie die **CHORUS** Taste für einige Sekunden gedrückt.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



2. Verwenden Sie die ∧ und ∨ Tasten, um den Namen der Effektgruppe auszuwählen.
- In EFFECT MEMORY können Sie editierte Choruseffekte ablegen.

3. Verwenden Sie die Tasten links und rechts neben dem Display, um einen Typ auszuwählen.

■ **DETAIL EDIT**

Ihre editierten Effekte können Sie in einem Speicher ablegen, um sie später wieder abzurufen.
- Der Vorgang ist mit dem des **SOUND DSP** identisch. (Siehe Seite 41.)

MULTI

Verschiedene Effekte können angerufen werden.

Drücken Sie die **MULTI**-Taste, um sie zu aktivieren.

■ Einstellung der Effekt-Art und -Parameter

1. Halten Sie die **MULTI** Taste für einige Sekunden gedrückt.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.

2. Verwenden Sie die ∧- und ∨-Tasten, um den Namen der Effektgruppe auszuwählen.
- In EFFECT MEMORY können Sie editierte Choruseffekte ablegen.

3. Verwenden Sie die Tasten links und rechts neben dem Display, um einen Typ auszuwählen.

■ EDIT

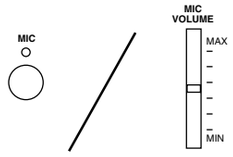
Ihre editierten Effekte können Sie in einem Speicher ablegen, um sie später wieder abzurufen.
- Der Vorgang ist mit dem des **SOUND DSP** identisch. (Siehe Seite 41)
- Falls ein Typ von der VOCAL-Gruppe gewählt wurde, ist REVERB für MIC REVERB wirksam.

MIC

Sie können dem Klang eines angeschlossenen Mikrofons Hall und andere Effekte hinzufügen.

1. Schließen Sie ein Mikrofon an dieses Instrument an. (Siehe Seite 198.)

2. Drücken Sie die **MIC**-Taste, um sie zu aktivieren.
- Ihrer Stimme wird Hall hinzugefügt.
- Verwenden Sie **MIC VOLUME**, um den Mikrofonpegel einzustellen.

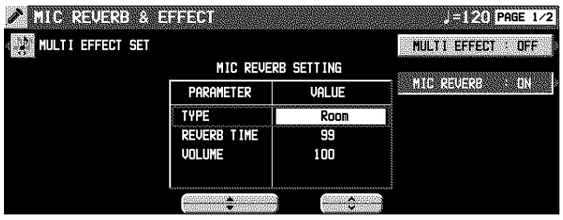


(linkes Ende des Bedienungsfelds)

■ Effekt Einstellungen

Stellen Sie die Werte von Reverb (Hall) und Effekten ein, die Ihrer Stimme hinzugefügt werden sollen.
- Zusätzlich zum Special Reverb für den Mikrofoneingang werden der MULTI-Effekt Ihrer Stimme hinzugefügt.

1. Halten Sie die **MIC** Taste für einige Sekunden gedrückt.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



2. Stellen Sie MIC REVERB ein.
- Verwenden Sie die PARAMETER ▲ und ▼Tasten, um eine Eigenschaft auszuwählen, und verwenden Sie die VALUE ∧ und ∨ Tasten, um die entsprechende Einstellung zu verändern.
- Bei einigen MULTI EFFECT-Einstellungen ändert sich der Effekt nicht.
- Sie können angeben, ob der Nachhall mit der MIC REVERB ON/OFF-Taste angewandt wird oder nicht.

3. Drücken Sie dit MULTI EFFECT-Taste, um den Effekt ein- oder auszustellen.
- Sie können den Effekttyp auf der Anzeige PAGE 2/2 (HARMONY EFFECT 1, 2) ändern. Verwenden Sie in diesem Fall die HARMONY PART-Tasten ∧ und ∨, um die Klanggruppe anzugeben, auf die die Harmonie angewandt werden soll. Wenn Sie diese Klanggruppe stummschalten wollen, schalten Sie die MUTE-Taste durch Drücken ein.

■ **MULTI EFFECT SET**
Sie können andere Typen wählen, die mit MULTI eingestellt werden können. Wählen Sie die Typen durch Drücken dieser Taste.

- Wird ein Typ außer einem VOCAL-Gruppen-Typ gewählt, kann der normale REVERB, nicht der MIC REVERB, angewandt werden. In diesem Fall ändert sich der Effekt selbst bei Änderung der MIC REVERB-Einstellung nicht.

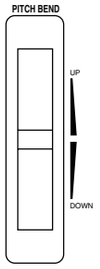
Controller

Verwenden Sie den Regler (links neben dem Keyboard), um die Klangnuance während des Spiels zu ändern.

PITCH BEND

Die Tonhöhe des Instruments kann mit dem **PITCH BEND**-Einstellrad an der linken Seite der Tastatur geregelt werden. Mit diesem Regler léÛt sich ein Tonhöhenverschiebungs-Effekt erzeugen, der ähnlich wie das Ziehen einer Gitarrensaite klingt.

Während eine Manualtaste gedrückt wird, bewegen Sie das Einstellrad nach oben und unten, um die Tonhöhe zu verändern.



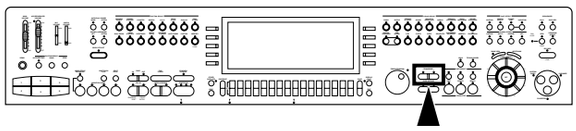
- Wenn Sie die Hand vom Einstellrad nehmen, kehrt es automatisch wieder in die Mittelstellung zurück, und der Pitch-Bend-Effekt ist ausgeschaltet.
- Die Tonhöhenverschiebung funktioniert bei **AUTO PLAY CHORD**-Begleitmustern oder bei einer normalen Darbietung für die Klänge der **LEFT**-Klanggruppe nicht.
- Der Umfang der Tonhöhenverschiebung kann eingegeben werden. (Details siehe Seite 152.)

MODULATION

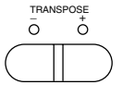
Mit dem **MODULATION**-Einstellrad können Sie den Klang mit einem Vibrato-Effekt versehen. Während Sie die Manualtaste drücken, kann das Einstellrad zum Hinzufügen des Effekts entsprechend gedreht werden.

- Wenn dieser Effekt nicht benötigt wird, stellen Sie das **MODULATION**-Einstellrad auf die **MIN**-Position.
- Die Stärke dieses Effekts hängt vom gewählten Klang ab.
- Der Vibrato-Effekt funktioniert bei **AUTO PLAY CHORD**- Begleitmustern oder bei einer normalen Darbietung für die Klänge der **LEFT**-Klanggruppe nicht.

Transpose

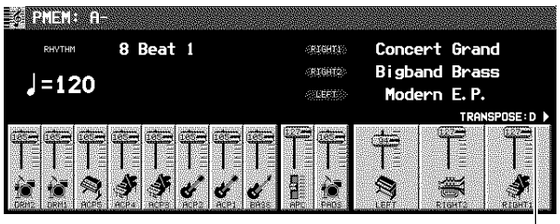


Die **TRANSPOSE**-Tasten dienen zur Umsetzung der Tonart des gesamten Instruments, und zwar in Halbtonschritten über insgesamt eine ganze Oktave.
Nehmen wir einmal an, daß Sie gerade eine Melodie gelernt haben—zum Beispiel in C-Dur—, die Sie nun auch singen wollen. Leider müssen Sie feststellen, daß diese Tonart für Sie entweder zu hoch oder zu tief liegt. Sie haben also die Wahl, die Melodie ganz neu zu lernen, oder die **TRANSPOSE**-Funktion zu verwenden.



Stellen Sie die Tonart mit den **+** - und **–** -Tasten ein.

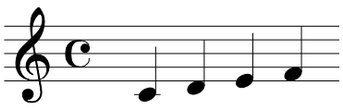
- Die Tonart wird in Halbtonschritten bis zu einer Oktave nach oben oder unten verändert.
- Wenn Sie beide Tasten gleichzeitig drücken, wird wieder auf die C-Tonart zurückgeschaltet.
- Wenn die **TRANSPOSE** Funktion eingeschaltet ist, wird die transponierte Tonart im Display angezeigt und die **+** oder **–** leuchtet auf.



Transponierende Tonart

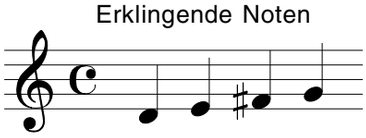
<Beispiel: Transponierung auf D>

Gespielte Tasten



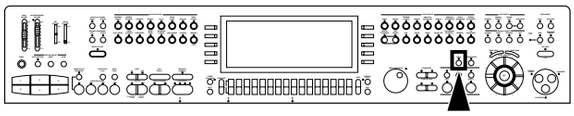
C-Dur

Erklingende Noten



D-Dur

Techni-chord

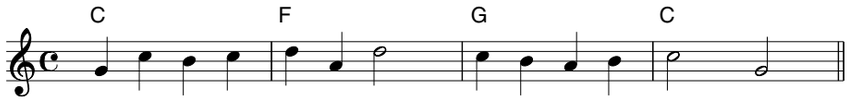


TECHNI-CHORD ermöglicht es Ihnen, ganze Akkorde mit nur einem Finger zu spielen. Bei geteilter Tastatur werden die rechts gespielten Töne gemäß der links gegriffenen Akkorde harmonisiert. Es stehen vom einfachen DUETT bis hin zu ausgefallenen BIG BAND-Sätzen verschiedene Akkord-Typen zur Verfügung.

Beispiel:

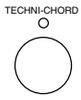
Linke Hand (Akkord)

Rechte Hand (Melodie)



1. Unterteilen Sie das Manual in einen rechten und einen linken Bereich.

2. Drücken Sie die **TECHNI-CHORD**-Taste.

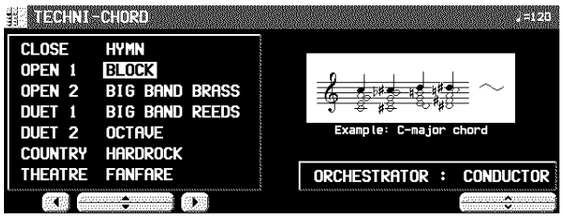


3. Spielen Sie auf dem Manual.
- Die mit der rechten Hand gespielte Melodie wird automatisch mit Akkorden unterlegt, die auf den mit der linken Hand angeschlagenen Akkorden basieren.

- Diese Funktion ist nicht wirklich für die Klanggruppe, zu der die **SOLO**-Taste eingesshaltet ist.
- Diese Funktion ist besonders effektiv, wenn sie zusammen mit der **AUTO PLAY CHORD**-Funktion verwendet wird.

Einstellung der Harmonisierungs-Typen

1. Drücken und halten Sie die **TECHNI-CHORD**-Taste für einige Sekunden.
- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.



2. Verwenden Sie die ◀ , ▲, t, ▶ -Tasten, um den Harmonisierungs-Typ auszuwählen.
- Wenn Sie die Typen OCTAVE, HARD ROCK oder FANFARE auswählen, ist die **TECHNI-CHORD**-Funktion ebenfalls aktiv, auch wenn die Tastatur nicht unterteilt ist.

■ **ORCHESTRATOR**

Sie können bestimmen welche Klanggruppe für die Harmonie Töne verwendet wird. Ihre **TECHNI-CHORD**-Darbietung wird durch die Auswahl von Harmonie Klängen, die sich von den Melodieklängen und von den Klängen der Begleit-Automatik unterscheiden aufgewertet.

Verwenden Sie die ∧- und ∨-Tasten, um eine Klanggruppe für die Harmonie Noten auszuwählen.
- Wenn CONDUCTOR ausgewählt wurde, werden die Harmonie Noten von den Klängen der Klanggruppen erzeugt, welche gerade im **CONDUCTOR** (**RIGHT 1**, **RIGHT 2**) ausgewählt sind. Anders ausgedrückt, die Harmonie Noten werden in den gleichen Klängen, wie die Melodie Noten erzeugt. Wenn beide **RIGHT 1** und **RIGHT 2** Klanggruppen angeschaltet sind, werden die Harmonie Noten in den Klängen der **RIGHT 1**-Klanggruppe erzeugt.

- Wenn Sie im Falle von **EASY RECORD** (siehe Seite 77) **CONDUCTOR** oder eine andere Klanggruppe als PART 2 wählen, wird der **TECHNI-CHORD**-Klang nicht aufgezeichnet; wählen Sie daher bei Verwendu

Kapitel II Spielen mit Rhythmus

Übersicht über die Rhythmus-Darbietung

Im folgenden Abschnitt werden die auf die Rhythmus-Darbietung dieses Instruments bezogenen Begriffe erläutert.

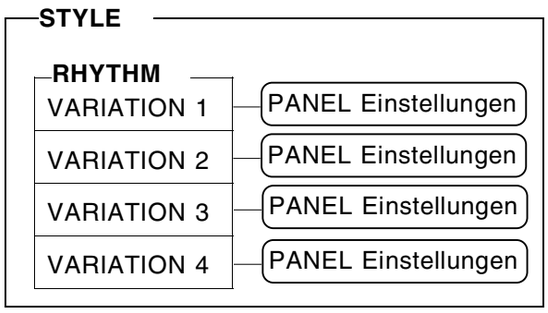
Rhythmus- und Begleitungsmuster

Jeder Rhythmus besteht nicht nur aus einem **DRUMS**-Muster, sondern auch aus den Begleitungsmustern **BASS** und **ACCOMP**. Die Kombination aus all diesen Mustern bildet den Rhythmus.

- Das Begleitungsmuster ertönt, wenn Sie beim Spielen **AUTO PLAY CHORD** (APC) verwenden. (Siehe Seite 51.)

Rhythmus und Stil

Ein Rhythmus dieses Instruments setzt sich aus vier VARIATION-Mustern zusammen, und für jedes einzelne werden die optimalen Klänge und Effekte eingestellt.
All dies zusammen bildet einen STYLE.



- Im **MUSIC STYLIST** (Seite 59) und **MUSIC STYLE ARRANGER** (Seite 62) usw. wird dieser STYLE aufgerufen.

Benutzerstil

Sie können Ihre eigenen Stile erzeugen, oder Stile von einer Diskette/SD-Karte laden und in einem speziellen **CUSTOM**-Speicherbereich ablegen. Der gespeicherte Stil wird **CUSTOM STYLE** genannt.

■ Erzeugen eines CUSTOM STYLE

Hier ist das Verfahren zur Erzeugung eines neuen Stils.

1. Speichern Sie die Klang- und Effekteinstellungen in Bank A, B oder C des **PANEL MEMORY** (**1** – **4**). (Siehe Seite 63.)

- Sie könnT-Einstellungen speichern.

2. Erzeugen Sie einen Rhythmus in **MEMORY** A, B oder C von **COMPOSER**. (Siehe Seite 106.)

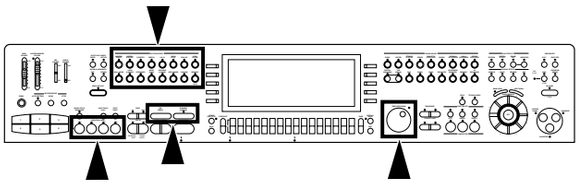
- Die Bänke (A, B, C) sind miteinander verbunden. Benutzen Sie diese zusammen. Wenn Sie zum Beispiel die Bank A von **PANEL MEMORY** verwenden, dann erstellen Sie die entsprechenden Rhythmen, die Sie mit Panel Memory verbinden möchten, in **MEMORY** A vom **COMPOSER**.
- Sie können auch die COPY-Funktion benutzen, um einen bevorzugten voreingestellten Rhythmus zu kopieren.
- Stellen Sie die gleiche VARIATIONs Nummer ein, die Sie für **PANEL MEMORY** verwenden (**1** bis **4**), wenn Sie einen Rhythmus erstellen.

3. Verwenden Sie CUSTOM STYLE COPY, um den Stil zum **CUSTOM**-Bereich zu kopieren.

■ CUSTOM STYLE LOAD

Führen Sie das CUSTOM STYLE LOAD/SAVE-Verfahren durch. (Siehe Seiten 132, 149.)

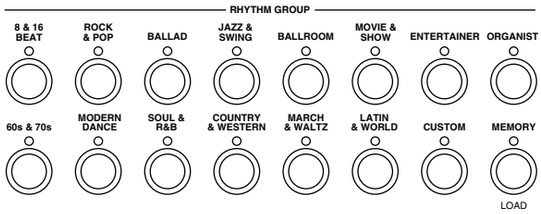
Rhythmuswahl



Im Instrument sind viele neue Rhythmen vorprogrammiert und gespeichert. Nachdem Sie zuerst **RHYTHM GROUP** gewählt haben, bestimmen Sie den gewünschten Rhythmus.

Wählen Sie einen Rhythmus

1. Wählen Sie eine Rhythmus-Gruppe in dem **RHYTHM GROUP**-Tastenfeld.



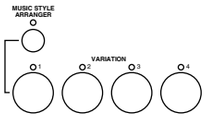
- In der **MEMORY**-Gruppe können Sie selbsterstellte Rhythmen im **COMPOSER** speichern. (Siehe Seite 113.)
- Weitere Informationen über die **CUSTOM**-Taste finden Sie auf Seite 119.

2. Wählen Sie den gewünschten Rhythmus von der Display-Liste.

- Verwenden Sie die **PAGE**-Tasten, um zu den anderen Display-Seiten zu gelangen, wenn das Display dies anzeigt.

■ **VARIATION**

Für jeden Rhythmus sind vier Variationen verfügbar. Verwenden Sie die **VARIATION**-Tasten, um die gewünschte Variation auszuwählen.



- Stellen Sie sicher, daß die **MUSIC STYLE ARRANGER**- Taste ausgeschaltet ist. (Wenn Sie eingeschaltet ist, drücken Sie sie einmal, um sie auszuschalten.)
- Die Nuance des Musters ist für jede Variationsnummer verschieden.
- Während der Rhythmus wiedergegeben wird, können Sie auf eine andere Variation umschalten.

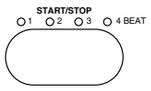
Starten Sie den Rhythmus.

Sie können den Rhythmus auf zwei verschiedene Arten starten.

■ **Normal Start**

1. Wählen Sie einen Rhythmus.

2. Drücken Sie die **START/STOP**-Taste.



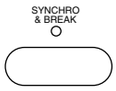
- Die gewählte Rhythmusfigur wird sofort wiedergegeben.
- Sie können den Rhythmus durch nochmaliges Drücken der **START/STOP**-Taste wieder abschalten.
- Die **BEAT**-Anzeige über der **START/STOP**-Taste leuchtet auf, um den Taktschlag anzuzeigen.

■ **Synchron Start**

Mit Hilfe der Synchronstart-Funktion beginnt die Rhythmusfigur zur gleichen Zeit mit dem Anschlagen der ersten Manualtaste.

1. Wählen Sie den Rhythmus.

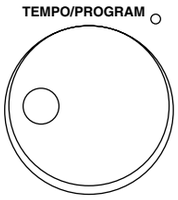
2. Drücken Sie die **SYNCHRO & BREAK**-Taste.



3. Schlagen Sie eine Taste auf der linken Seite des Manuals an.
- Die Rhythmusfigur beginnt nun.
- Die Synchronstart-Funktion kann auch verwendet werden, wenn die Tastatur nicht in einen rechten und linken Bereich unterteilt ist. Um den Rhythmus zu starten, drücken Sie eine Taste auf der linken Seite des Splitpunktes.

■ **Stellen Sie das Tempo ein.**

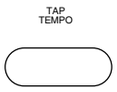
Das Tempo der Rhythmusfigur kann mit dem **TEMPO/PROGRAM**-Einstellrad eingestellt werden.



- Das Tempo wird im Display als numerischer Wert angezeigt (♩ = 40 bis 300).
- Wenn die **TEMPO/PROGRAM**-Anzeige aufleuchtet, kann **TEMPO/PROGRAM** zum Einstellen des Tempos nicht benutzt werden.
- Zur Tempoänderung während der Wiedergabe, lesen Sie Seite 81.

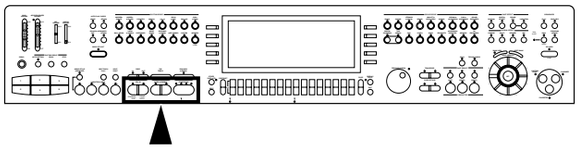
■ **TAP TEMPO**

Sie können das Rhythmus-Tempo eingeben, indem Sie diese Taste mindestens zweimal mit dem Finger antippen.



- Das Tempo, mit dem die Taste angetippt wird, wird registriert; danach ändert sich das Tempo automatisch.

Den Rhythmusvariieren

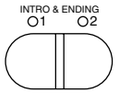


Einleitungen, Zwischenspiele und Schlußfiguren für die verschiedenen Rhythmen sind im Keyboard permanent gespeichert, was eine abwechslungsreiche Rhythmus-Darbietung erlaubt.

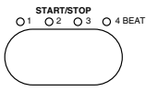
INTRO

Beginnen Sie die Rhythmus-Darbietung mit einer Einleitungsfigur.

1. Drücken Sie die **INTRO & ENDING 1**- oder **INTRO & ENDING 2**-Taste.



2. Drücken Sie die **START/STOP**-Taste, um den Rhythmus zu starten.



- Nun wird mit einer Einleitungsfigur begonnen, die in die normale Rhythmusfigur übergeht.

COUNT INTRO

Sie können den Rhythmus mit einem gesprochenen eintaktigem Intro beginnen.

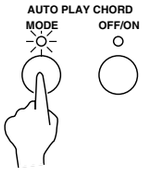
1. Drücken Sie die **COUNT INTRO** (**FILL IN 2**)-Taste.

2. Drücken Sie die **START/STOP**-Taste, um den Rhythmus zu starten.
- Nach dem gesprochenen eintaktigem Intro beginnt automatisch der normale Rhythmus.

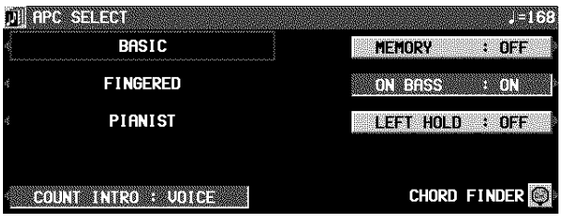
■ Intro Einstellung

Wählen Sie, welches Intro verwendet werden soll.

1. Drücken Sie die **MODE** Taste im **AUTO PLAY CHORD** Bereich.



- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



2. Verwenden Sie die COUNT INTRO Taste, um den Modus auszuwählen.

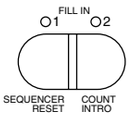
   VOICE:
   Ein gesprochenes Intro (Werkseinstellung).
   CLICK:
   Ein klickendes Intro.

FILL IN

Sie können während der Rhythmus-Darbietung zu jeder Zeit ein Zwischenspiel einfügen. Es stehen zwei verschiedene Zwischenspiele zur Verfügung.

1. Wählen Sie einen Rhythmus, und drücken Sie dann die **START/STOP**-Taste.

2. Drücken Sie die **FILL IN 1**- oder die **FILL IN 2**- Taste.



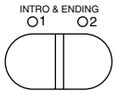
- Das Zwischenspiel wird augenblicklich für den verbleibenden Takt eingefügt.
- Wenn Sie am letzten Taktschlag eines Taktes eine **FILL IN**-Taste drücken, wird das Zwischenspiel bis zum Ende des nachfolgenden Taktes fortgesetzt.

ENDING

Beenden Sie Ihre Rhythmus-Darbietung mit einer Schlußfigur.

1. Wählen Sie einen Rhythmus, und drücken Sie dann die **START/STOP**-Taste.

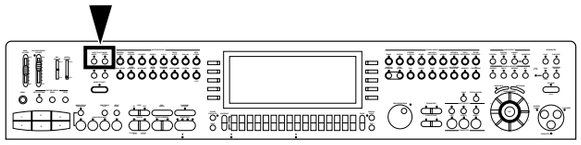
2. Drücken Sie die **INTRO & ENDING 1**- oder **INTRO & ENDING 2**-Taste.



- Es wird nun eine Schlußfigur gespielt, worauf der Rhythmus stoppt.

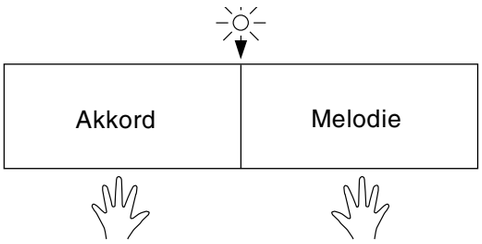
- Wenn Sie versehentlich die **INTRO & ENDING**-Taste mitten in einer Melodie drücken, können Sie die **FILL IN 1**- oder die **FILL IN 2**-Taste drücken. Dies bewirkt, daß die Schlußfigur unterbrochen und ein Zwischenspiel erzeugt wird. Danach wird die normale Rhythmus-Darbietung fortgesetzt.

Auto Play Chord



Durch Anschlagen einer oder mehrerer Tasten auf dem Manual liefert die **AUTO PLAY CHORD**- Funktion automatisch ein Begleitmuster, das perfekt auf den gewählten Rhythmus abgestimmt ist. Mit einer soliden Begleitung im Hintergrund können Sie sich nun ganz auf das Spielen der Melodie konzentrieren.

Funktion von AUTO PLAY CHORD



Wenn Sie die **AUTO PLAY CHORD**-Funktion wählen, wird dem mit der linken Hand gespielten Akkord eine automatische Begleitfigur zugefügt, die genau zu dem gewählten Rhythmus paßt. Die Melodie wird weiterhin mit der rechten Hand gespielt.

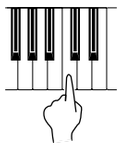
- Das Begleitmuster von **AUTO PLAY CHORD** besteht aus 8 Klanggruppen: **DRUMS 1**, **2**, **BASS**, **ACCOMP 1**–**5**.
- Die Lautstärken für jede Klanggruppe kann mit den entsprechenden Tasten unterhalb des Displays eingestellt werden. (Siehe Seite 27.)

Spielen von Akkorden

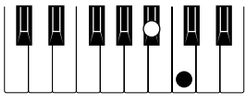
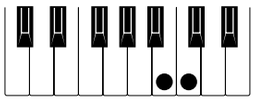
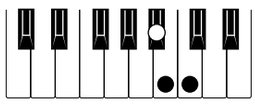
Sie können zwischen drei Arten wählen, wie die Akkorde gespielt werden.

■ **BASIC-Betriebsart**
In der BASIC-Betriebsart kann ein Dur-Akkord gespielt werden, indem die Taste des Grundtons gedrückt wird.

Beispiel: C-Akkord



Moll-, Septimen und Moll-Septim-Akkorde können ebenfalls problemlos gespielt werden.

Moll-Akkord	Septimen-Akkord	Moll-Septim-Akkord
Spielen Sie die Grundnote und eine links davon liegende schwarze Taste.	Spielen Sie die Grundnote und eine links davon liegende weiße Taste.	Spielen Sie die Grundnote und eine links davon liegende schwarze und weiße Taste.
Beispiel: Cm 	Beispiel: C7 	Beispiel: Cm7 

- Wenn drei oder mehr Tasten gespielt werden, werden diese als ein FINGERED-Akkord erkannt.

■ **FINGERED-Betriebsart**
In der FINGERED-Betriebsart müssen Sie den Akkord durch Spielen aller Noten des Akkords bestimmen.

- Spielen Sie mindestens drei Töne, um den Akkord zu bestimmen.
- Bei Verwendung des CHORD FINDERs, könne Sie die verschiedenen Akkordtypen sehen, aus denen Sie wählen können, sowie die Tasten, dike zum Spielen dieses Akkordes notwendig sind. (Siehe Seite 55.)

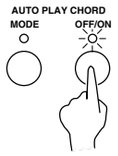
■ **PIANIST-Betriebsart**
In der PIANIST-Betriebsart kann das gesamte Manual zum Bestimmen von Akkorden (FINGERED- Betriebsart) für eine automatische Begleitung verwendet werden. Hierbei ist eine **RIGHT**-Klanggruppe allen Tasten zugeordnet, und das Manual kann nicht unterteilt werden.
- Bei Verwendung des CHORD FINDERs, können Sie die verschiedenen Akkordtypen sehen, aus denen Sie wählen können, sowie die Tasten, die zum Spielen dieses Akkordes notwendig sind. (Siehe Seite 55.)
- Drücken Sie beim Bestimmen von Akkorden eine Taste, die eine reine Quinte oder mehr unter der tiefsten Note des Akkords liegt, dann wird diese Note als Grundnote für die **BASS**-Klanggruppe genommen.

<APC HOLD>
Wenn diese Funktion dem Fußschalter (separat erhältlich) zugeordnet wurde, wird der aktuelle Akkord im PIANIST Mode solange gehalten, bis Sie den Fußschalter wieder loslassen. Dies ermöglicht Ihnen, sich auf ein Solo oder auf die Melodie zu konzentrieren.
- Die Begleitung spielt mit dem selben Akkord weiter, solange der Fußschalter gedrückt wird. Sie wechselt den Akkord nicht eher, bis Sie den Fußschalter loslassen.
- Um die Fußschalter-Einstellung zu ändern, beziehen Sie sich bitte auf Seite 177.

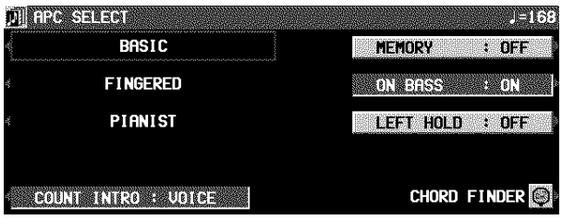
Verwendung der AUTO PLAY CHORD-Funktion

1. Wählen Sie den gewünschten Rhythmus und den Klang bzw. die Klänge, und stellen Sie dann das Tempo ein.

2. Drücken Sie die **AUTO PLAY CHORD OFF/ON**-Taste.



3. Drücken Sie die **AUTO PLAY CHORD MODE**-Taste.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



4. Wählen Sie eine **AUTO PLAY CHORD**-Betriebsart (BASIC, FINGERED oder PIANIST).
- Nach einigen Sekunden kehrt das Display zur vorherigen Anzeige zurück.
- Wenn die BASIC oder FINGERED-Betriebsart gewählt wurde, wird das Manual automatisch in einen rechten und linken Bereich unterteilt.

■ **MEMORY**

Wenn die MEMORY-Taste eingeschaltet ist (ON), wird der Akkord gehalten, selbst wenn die Tasten losgelassen werden; das Begleitmuster wird fortgesetzt wiedergegeben, bis Sie einen anderen Akkord bestimmen.

■ **ON BASS**

Wenn Sie die ON BASS-Taste drücken (ON), während Sie einen Akkord in der FINGERED- oder PIANIST-Betriebsart spielen, wird gemäß der am tiefsten gespielten Note des bestimmten Akkords eine Baßfigur erzeugt; dies ermöglicht es, auch Akkorde wie zum Beispiel „C on G“ zu spielen.

- Wenn Sie zum Beispiel bei eingeschalteter ON BASS-Taste einen C-Akkord durch Drücken der Tasten G, C und E spielen, wird die **BASS**-Klanggruppe in der Tonart G erzeugt.

5. Drücken Sie die **START/STOP**-Taste, um die Rhythmusfigur einzuschalten.
- Sie können mit dem Rhythmus beginnen, indem Sie eine der Manualtasten anschlagen. (Siehe Seite 49.)

6. Bestimmen Sie einen Akkord.
- Wenn die ONE FINGER oder FINGERED-Betriebsart gewählt wurde, bestimmen Sie den Akkord auf der links vom Splitpunkt liegenden Manual-Hälfte.
- Ein Begleitmuster mit dem vorher bestimmten Akkord wird nun automatisch wiedergegeben. Spielen Sie die Melodie mit Ihrer rechten Hand.

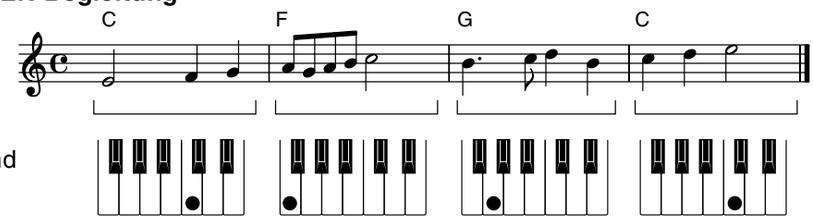
- Für die Funktionen **FILL IN**, **INTRO** und **ENDING** läßt sich das automatische Begleitmuster ebenfalls verwenden.
- In der ONE FINGER-Betriebsart erklingt der dem linken Manualbereich (**LEFT**-Klanggruppe) zugeordnete Klang in initialisiertem Zustand nicht.
- Während der **AUTO PLAY CHORD**-Darbietung können Sie die Betriebsart einstellen, die den Klang der **LEFT**-Klanggruppe beeinflußt. (Siehe nächste Seite.)
- Wenn in initialisiertem Zustand der Rhythmus ausgeschaltet, die **AUTO PLAY CHORD**-Betriebsart aber eingeschaltet ist, werden die eingegebene Grundnote (R. BASS-Klanggruppe) und die Akkordnoten (CHORD-Klanggruppe) erzeugt. Die Lautstärke dieser Noten kann mittels der Ballance-Tasten unter dem Display reguliert werden. (Siehe Seite 27.)

7. Um das automatische Begleitmuster zu stoppen, drücken Sie die **START/STOP**-Taste.
- Wenn Sie wünschen, daß die automatische Begleitung die Darbietung beginnt und abschließt, setzten Sie die **OFF/ON**-Taste auf OFF.

Anwendung einer ONE FINGER-Begleitung

Spielen Sie die Melodie mit Ihrer rechten Hand.

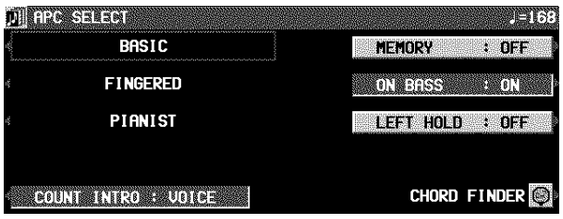
Linke Hand



Left Hold

Diese Einstellung bestimmt, wie die **LEFT**-Klanggruppe klingt, wenn die **LEFT**-Taste im **CONDUCTOR** während der Darbietung mit dem Modus BASIC oder FINGERED eingeschaltet ist.

1. Drücken Sie die **MODE**-Tasten.
- Das Display ändert sich zur folgenden Anzeige.



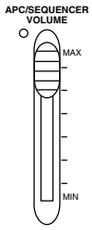
2. Verwenden Sie die LEFT HOLD: ON/OFF-Taste, um die Betriebsart ein- oder auszuschalten.

OFF:
Die **LEFT**-Klanggruppe erklingt entsprechend den gedrückten Akkord-Tasten.
- Wenn BASIC gewählt wird, schaltet sich die **LEFT**-Klanggruppe aus. Die **LEFT**-Klanggruppe erklingt, wenn sie eingeschaltet wird, doch können <one-finger>-Akkorde nicht spezifiziert werden beim Loslassen der Tastatur.

ON:
Durch das Spezifizieren von <one-finger>-Akkorden im BASIC-Modus werden volle Akkorde erzeugt; im anderen Fall sind die Noten der **LEFT**-Klanggruppe die Noten, die den angeschlagenen Akkord-Tasten entsprechen.
- Wenn BASIC gewählt wird, schaltet sich die **LEFT**-Klanggruppe aus; die Klanggruppe erklingt allerdings, wenn sie eingeschaltet wird.
- Die Anschlagdynamik-Funktion kann für die **LEFT**-Klanggruppe nicht aktiviert werden.
- Wenn die Funktion eingeschaltet ist (ON), spielt während einer Rhythmusdarbietung der linke Bereich **LEFT** auch dann noch weiter, wenn die Tasten freigegeben werden.

APC VOLUME

Zur Angleichung der Lautstärke zwischen der automatischen Begleitung und den Teilen, die Sie manuell spielen, kann die Lautstärke der Begleitung (**DRUMS**, **ACCOMP**, und **BASS**) auf einmal geregelt werden.



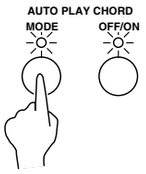
Betätigen Sie den **APC/SEQUENCER VOLUME**-Regler, um die Lautstärke einzustellen.

- Verwenden Sie diesen Regler, um die Lautstärke der automatischen Begleitung zu verringern, wenn sie zu laut im Gegensatz zur Melodie ist.
- An der Position **MAX** entspricht die Lautstärke der automatischen Begleitung ihrer aktuellen Einstellung. An der Position **OFF** ist die Lautstärke 0. Normalerweise sollte die Lautstärke auf **MAX** eingestellt sein.
- Die eingestellten Werte werden in der APC Spalte des Hauptdisplay angezeigt. (Siehe Seite 27.)
- Die Lautstärke kann auch für jede Klanggruppe geregelt werden. (Siehe Seite 27.)
- Wenn die Position des Reglers der aktuellen Laustärke entspricht, wird dies durch das Lämpchen angezeigt. Sofern die Lautstärke durch **PANEL MEMORY** oder den **SEQUENCER** geändert wird, kann es sein, daß sie nicht mehr der Regler-Position entspricht. In diesem Fall leuchtet das Lämpchen nicht.
- Die Lautstärke der **PERFORMANCE PADS** wird nicht verändert.
- Während einer **SEQUENCER**-Wiedergabe oder DIRECT PLAY von einer Diskette, beeinflußt die Betätigung dieses Schiebereglers die Gesamtlautstärke aller Wiedergabebereiche.

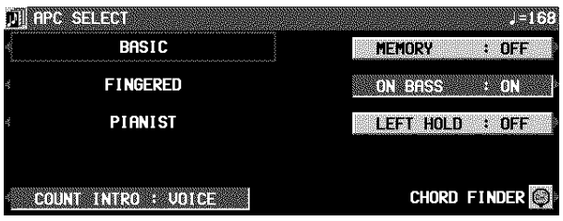
CHORD FINDER

Der CHORD FINDER ist Ihnen behilflich, wenn Sie z.B. nicht genau wissen, welche Tasten Sie für einen bestimmten Akkord spielen müssen. Geben Sie einfach die Bezeichnung des Akkordes ein und der CHORD FINDER zeigt Ihnen die zugehörigen Tasten und läßt den Akkord erklingen.

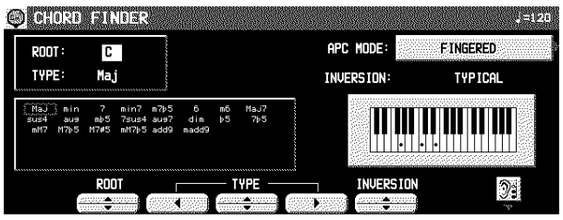
1. Drücken Sie die **AUTO PLAY CHORD MODE**-Taste.



- Im Display erscheint in etwa folgende Anzeige.



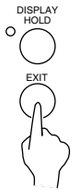
2. Wählen Sie CHORD FINDER.
- Im Display erscheint in etwa folgende Anzeige.



3. Verwenden Sie die APC MODE-Taste um einen Begleitmodus zu wählen, mit dem Sie Akkorde spielen möchten (FINGERED, PIANIST).
- In der nun erscheinenden Liste werden alle Akkordtypen angezeigt, die dieser Modus erzeugen kann.

4. Verwenden Sie die ROOT-Tasten, um die Grundnote für den Akkord zu wählen. Mit den TYPE-Tasten bestimmen Sie den Akkord-Typ.
- Es wird nun eine typische Spielweise des gewählten Akkordes (TYPICAL) in der abgebildeten Tastatur angezeigt.
- Jedesmal wenn Sie die INVERSION-Taste drücken, wird eine andere Umkehrung angezeigt. (Sofern keine Umkehrung vorhanden ist, wird diese Taste nicht im Display angezeigt.)
- Wird die Taste mit dem Symbol eines Ohrs gedrückt, ertönen die Noten des Akkords. (Die Oktave der dargestellten Tasten und die der gespielten Töne können unter Umständen voneinander abweichen.)

5. Um den CHORD FINDER zu verlassen, drücken Sie die **EXIT**-Taste.

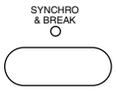


BREAK-Funktion

Bei der Unterbrechungs-Funktion beginnt der Rhythmus, sobald eine Taste im linken Tastatur-Bereich gedrückt wird, und stoppt, sobald die Finger von den Tasten genommen werden.

1. Wählen Sie eine **AUTO PLAY CHORD**-Betriebsart.
   - Die MEMORY-Taste muß nun ausgeschaltet sein.

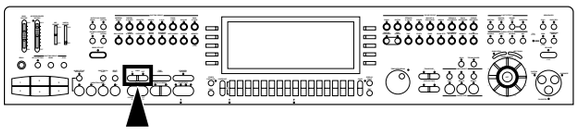
2. Drücken Sie die **SYNCHRO & BREAK**-Taste.



3. Spielen Sie einen Akkord.
   - Die automatische Begleitung beginnt nun (Synchronstart).
   - Im PIANIST-Modus schlagen Sie die Tasten links vom gegenwärtig eingestellten Teilungspunkt an.

4. Lassen Sie die Tasten los.
   - Die automatische Begleitung stoppt. Wenn die Tasten noch einmal gedrückt werden, beginnt der Rhythmus vom ersten Taktschlag.

Fade In/Fade Out



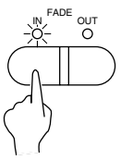
Mit dieser Funktion können Sie Ihre Darbietung einblenden (Fade-In) und am Ende ausblenden (Fade-Out) lassen.

FADE IN

Am Anfang der Darbietung sollen alle Klanggruppen langsam immer lauter werden.

1. Nehmen Sie die Einstellungen für Ihre Darbietung vor.

2. Drücken Sie die **FADE IN**-Taste.



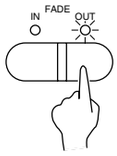
   - Die Anzeige blinkt. In diesem Betriebszustand ändern sich die Lautstärken für alle Klanggruppen auf 0; danach wird von diesem Instrument kein Tonsignal abgegeben, bis **FADE IN** ausgeschaltet oder Schritt 3 ausgeführt wird.

3. Spielen Sie auf dem Manual bzw. drücken Sie die **START/STOP**-Taste.
   - Die Lautstärke-Einstellung wird wieder langsam auf die vorher eingestellte Lautstärke gebracht.
   - Drücken Sie die **FADE IN**-Taste, bevor Sie die **START/STOP**-Taste betätigen, um den Fade-In Effekt für alle Rhythmus-Klanggruppen, oder für die **SEQUENCER**-Funktion zu aktivieren.
   - Am Ende des Fade-In Effektes geht das Kontroll-Lämpchen der **FADE IN**-Taste aus.
   - Während des FADE IN werden die entsprechenden Informationen oben rechts im Hauptdisplay angezeigt.

FADE OUT

Am Ende der Darbietung wird die Lautstärke jeder Klanggruppe gleichmäßig auf 0 heruntergefahren.

1. Beginnen Sie mit Ihrer Darbietung.
2. Drücken Sie die **FADE OUT**-Taste an der Stelle, an der Sie die Darbietung ausblenden lassen möchten.

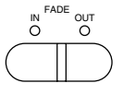


- Die Lautstärke aller Klanggruppen wird nun langsam auf den Wert 0 heruntergefahren.
- Die Kontroll-Lampe blinkt erst, um anzuzeigen, daß der Fade-Out Vorgang beendet ist, und geht dann aus. Danach werden die vorherigen Lautstärke-Einstellungen wieder aktualisiert.
- Drücken Sie einfach die **FADE OUT**-Taste nochmals, wenn Sie den Fade-Out Vorgang unterbrechen möchten.

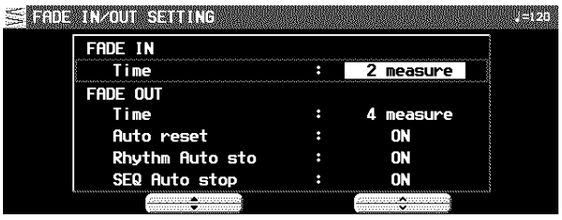
FADE SET

Nehmen Sie die Einstellungen für die Funktion FADE-IN und FADE-OUT vor.

1. Drücken und halten Sie die **FADE IN** oder **FADE OUT**-Taste für einige Sekunden.



- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.

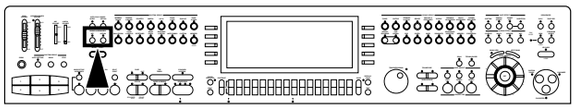


2. Verwenden Sie die ▲- und ▼-Tasten , um eine Funktion auszuwählen. Verwenden Sie die ∧- und ∨-Tasten, um die Einstellungen zu verändern.

FADE IN
Time:
Bestimmt die Länge der Einblendzeit (1 bis 16 Takte).
FADE OUT
Time:
Bestimmt die Länge der Ausblendzeit (1 bis 16 Takte).
Auto Reset:
Bestimmt, ob die vorherigen Lautstärke-Einstellungen wieder automatisch eingestellt werden (ON, OFF).
Rhythm Auto stop:
Bestimmt, ob der Rhythmus nach dem Ausblenden gestoppt, oder weitergespielt wird (ON, OFF).
SEQ Auto stop:
Bestimmen Sie, ob die **SEQUENCER**-Wiedergabe nach Ende der Ausblendung automatisch stoppt oder nicht. (ON, OFF).

- Das Display springt nach einigen Sekunden wieder in das vorherige Display zurück, nachdem Sie Ihre Einstellungen vorgenommen haben.
- Eine andere Möglichkeit, dieses Display aufzurufen bietet sich im CONTROL MENU. (Siehe Seite 176.)

Sound Arranger

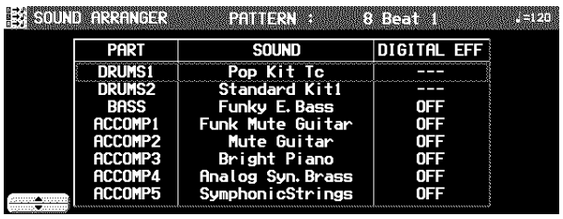


Mit dem **SOUND ARRANGER** können Sie andere Klänge für die **AUTO PLAY CHORD**-Klanggruppen jedes Rhythmus wählen.

1. Wählen Sie den Rhythmus, dessen Klang geändert werden soll
- Diese Funktion arbeitet nicht für **MEMORY**- und **CUSTOM**- Rythmen.

2. Drücken Sie die **SET**-Taste im **SOUND ARRANGER**-Tastenfeld.

- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.



3. Verwenden Sie die ▲- und ▼-Tasten, um die Klanggruppen auszuwählen, die Sie verändern möchten.

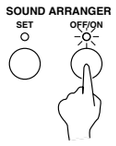
4. Wählen Sie den gewünschten Sound.
- Die **DIGITAL EFFECT**-Einstellung (on/off) kann ebenfalls justiert werden (außer für die **DRUMS**- Klanggruppe).
- Wählen Sie Sounds von der **DRUM KITS** Gruppe für die **DRUMS** Klanggruppe.
- Die Sound und die On/Off- Einstellung des **DIGITAL EFFECT** wird im Display angezeigt.

5. Wiederholen Sie die Schritte 3 und 4 für die anderen gewünschten Klanggruppen.

6. Drücken Sie die **SET**-Taste, wenn Sie die Auswahl der Klänge beendet haben.

Wiedergabe

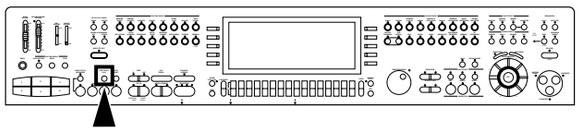
1. Drücken Sie die **OFF/ON**-Taste im **SOUND ARRANGER**-Tastenfeld.



2. Starten Sie den Rhythmus (Automatische Begleitung).
- Wenn die **OFF/ON**-Taste ausgeschaltet wird, werden die werksseitig vorprogrammierten Klänge erzeugt.

- Diese Einstellung kann für jeden Rhythmus separat eingestellt werden.
- Wenn Sie die eingegebenen Einstellwerte bei eingeschalteter **OFF/ON**-Taste verändern möchten, schalten Sie die **SET**-Taste ein.

One Touch Play



Die Funktion **ONE TOUCH PLAY** registriert das Instrument automatisch passend zum gewählten Rhythmus und stellt das optimale Tempo ein.

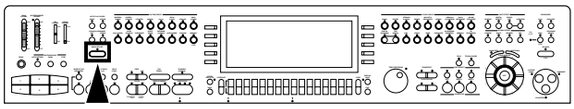
1. Wählen Sie einen Rhythmus.
- Betätigen Sie nicht die **MEMORY**-Taste.

2. Drücken Sie die **ONE TOUCH PLAY**-Taste für ein paar Sekunden.

- Während der Eingabe wird die Stilbezeichnung am Display angezeigt.
- Die **AUTO PLAY CHORD**-Betriebsart, und die **SYNCHRO & BREAK**-Taste werden nun automatisch eingeschaltet; Klänge, Effekte, Lautstärkeverhältnisse und das Tempo werden passend zum ausgewählten Rhythmus eingestellt.

3. Spielen Sie auf dem Manual.
- Wenn Sie nun einen Akkord spielen, beginnt sofort die Wiedergabe des Rhythmus.

Music Stylist

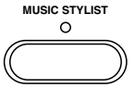


Die **MUSIC STYLIST**-Funktion verhilft Ihnen zu professionellen Klang-Registrierungen für bestimmte Musik-Stilistiken.

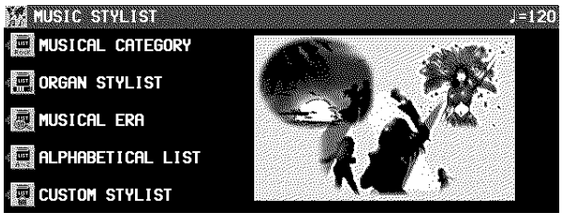
Einstellung des Musik-Stils

Wählen Sie einen Stil aus MUSICAL CATEGORY aus.

1. Drücken Sie die **MUSIC STYLIST**-Taste.



- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.



2. Wählen Sie MUSICAL CATEGORY.
- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.

3. Verwenden Sie die CATEGORY ▲- und ▼-Tasten um eine Kategorie auszuwählen.

4. Verwenden Sie die STYLE ▲- und ▼-Tasten, um einen Musik-Stil auszuwählen.
- Während des Suchlaufs können Sie die SKIP ∧- und ∨-Tasten dazu verwenden, um zur vorherigen bzw. nachfolgenden Unter-Kategorie zu springen.

- Schalten Sie die **AUTO PLAY CHORD**-Funktion und die **SYNCHRO & BREAK**-Taste ein; nun werden automatisch Klänge, Effekte, Lautstärkeverhältnisse und das Tempo passend zum ausgewählten Rhythmus eingestellt.

5. Spielen Sie auf dem Manual.
- Wenn Sie nun einen Akkord spielen, beginnt sofort die Wiedergabe des Rhythmus.

Einstellung nach Epoche

Sie können einen Musikstil aus einer bestimmten Musikepoche wählen.

1. Drücken Sie die **MUSIC STYLIST**-Taste.

2. Wählen Sie MUSICAL ERA.
- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.

3. Verwenden Sie die STYLE ▲- und ▼-Tasten, um einen Stil auszuwählen.
- Sie können die SKIP ∧- und ∨-Tasten dazu verwenden, um die jeweils vorhergehende oder nachfolgende Epoche anzufahren.
- Sie können die MORE-Taste verwenden, um die nächste Stilseite anzuzeigen.
- Schalten Sie die **AUTO PLAY CHORD**-Funktion und die **SYNCHRO & BREAK**-Taste ein; die Klänge, Effekte, Lautstärkeverhältnisse, Rhythmus und Tempo usw., die am besten zum Stil passen, werden automatisch ausgewählt.

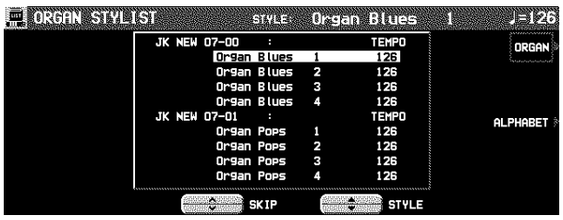
4. Spielen Sie auf dem Manual.
- Wenn Sie nun einen Akkord spielen, beginnt sofort die Wiedergabe des Rhythmus.

Setup in alphabetischer Reihenfolge

Zur Wahl einer Stilbezeichnung können Sie einen alphabetischen oder numerischen Suchlauf verwenden.

1. Drücken Sie die **MUSIC STYLIST**-Taste.

2. Wählen Sie ALPHABETICAL LIST.
- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.



3. Verwenden Sie die STYLE ▲- und ▼-Tasten, um einen Titel auszuwählen.
- Sie können die SKIP ∧- und ∨-Tasten dazu verwenden, um zur vorherigen bzw. nachfolgenden alphabetischen oder numerischen Überschrift zu springen.
- Sie können die MORE-Taste verwenden, um die nächste Stilseite anzuzeigen.
- Schalten Sie die **AUTO PLAY CHORD**-Funktion und die **SYNCHRO & BREAK**-Taste ein; die Klänge, Effekte, Lautstärkeverhältnisse, Rhythmus und Tempo usw., die am besten zum Stil passen, werden automatisch ausgewählt.

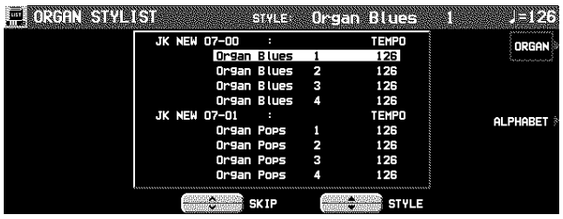
4. Spielen Sie auf dem Manual.
- Wenn Sie nun einen Akkord spielen, beginnt sofort die Wiedergabe des Rhythmus.

Setup nach Orgelstil

Sie können einen Stil unter denen auswählen, die für das Spiel mit Orgelsounds geeignet sind.

1. Drücken Sie die **MUSIC STYLIST**-Taste.

2. Wählen Sie ORGAN STYLIST.
- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.



3. Verwenden Sie die STYLE ▲- und ▼-Tasten, um einen Titel auszuwählen.
- Sie können die SKIP ∧- und ∨-Tasten dazu verwenden, um zur vorherigen bzw. nachfolgenden alphabetischen oder numerischen Überschrift zu springen.
- Sie können die MORE-Taste verwenden, um die nächste Stilseite anzuzeigen.
- Schalten Sie die **AUTO PLAY CHORD**-Funktion und die **SYNCHRO & BREAK**-Taste ein; die Klänge, Effekte, Lautstärkeverhältnisse, Rhythmus und Tempo usw., die am besten zum Stil passen, werden automatisch ausgewählt.

4. Spielen Sie auf dem Manual.
- Wenn Sie nun einen Akkord spielen, beginnt sofort die Wiedergabe des Rhythmus.

Wahl des Benutzerstils

Sie können ein Style wählen, daß im **CUSTOM** Bereich gespeichert ist, oder ein Style, daß von Diskette/SD-Karte in den **CUSTOM** geladen wurde.
- Einzelheiten über **CUSTOM STYLE** können Sie auf Seite 106 finden.

1. Drücken Sie die **MUSIC STYLIST**-Taste.

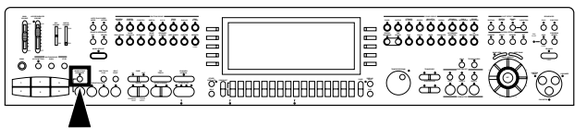
2. Wählen Sie CUSTOM STYLIST.
- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.

3. Verwenden Sie die STYLE ▲- und ▼-Tasten, um einen Stil auszuwählen.
- Sie können die SKIP ∧- und ∨-Tasten dazu verwenden, um den jeweils vorhergehenden oder nachfolgenden CUSTOM Speicher anzuwählen.
- Die Tasten **AUTO PLAY CHORD** und **SYNCHRO & BREAK** schalten sich ein, und die Einstellungen vom gewählten Rhythmus werden abgerufen.

4. Spielen Sie auf dem Manual.
- Wenn Sie nun einen Akkord spielen, beginnt sofort die Wiedergabe des Rhythmus.

- Auf den Anzeigen MUSICAL CATEGORY, MUSICAL ERA, ALPHABETICAL LIST (ALPHABET) oder ORGAN STYLIST können Sie mit Hilfe der Tasten rechts von der Anzeige nach Belieben zur gewünschten Anzeige wechseln.
- Nachdem Sie mit Hilfe des **MUSIC STYLIST** einen Stil bestimmt und die Einstellungen im **PANEL MEMORY** abgespeichert haben, wird die gleiche Stilbezeichnung in das **PANEL MEMORY** kopiert (bis zu 16 Zeichen). Wenn die **PANEL MEMORY**-Einstellungen wieder aufgerufen werden, wird diese Stilbezeichnung am oberen Rand des Standard-Displays angezeigt.

Music Style Arranger



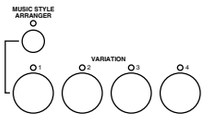
Der **MUSIC STYLE ARRANGER** verhilft Ihnen zu professionellen Klangwechseln, während Sie spielen. Entweder Sie wählen die Registrierungen direkt an oder Sie lassen das Instrument durch Betätigen der **FILL IN 1**- oder **2**-Tasten automatisch umregistrieren. Der **MUSIC STYLE ARRANGER** verändert auch den Charakter der Begleitungen, was Sie einem guten Arrangement noch ein Stück näher bringt.

Verwendung des MUSIC STYLE ARRANGER

1. Wählen Sie eine Rhythmusfigur.

2. Schalten Sie die **MUSIC STYLE ARRANGER**-Taste ein.

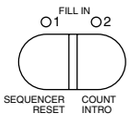
3. Verwenden Sie die **VARIATION**-Taste zur Wahl eines Stils (**1** bis **4**).



- Die Nuance des Musters ist für jede Nummer verschieden.
- Die Registrierung (mit Einschluß vom Tempo) ändert sich entsprechend dem gewählten Rhythmus und der Stilrichtung. Die **AUTO PLAY CHORD**-Betriebsart, die MEMORY-Taste und die **SYNCHRO & BREAK**-Taste werden nun automatisch eingeschaltet. Wenn eine Taste im linken Tastatur-Bereich gedrückt wird, beginnt die Rhythmus-Automatik sofort mit der Wiedergabe.
- Während Ihrer Darbietung können Sie den Stil verändern; das Tempo verändert sich allerdings nicht.

Verändern des Musikstils während der Wiedergabe

Wenn Sie ein Musikstück bei eingeschaltetem **MUSIC STYLE ARRANGER** spielen, drücken Sie die **FILL IN 1**- oder **FILL IN 2**-Taste.

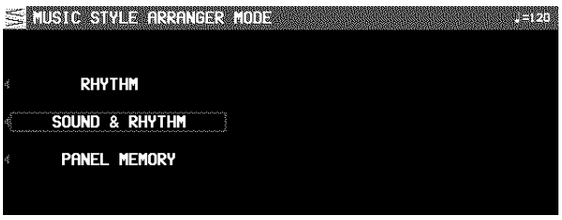


- Bei jedem Drücken der **FILL IN 1**-Taste wird die **FILL IN 1**-Figur wiedergegeben; danach ändert sich der Musikstil in der Reihenfolge **4** → **3** → **2** → **1**. Jedesmal wenn die **FILL IN 2**-Taste gedrückt wird, wird die **FILL IN 2**-Figur wiedergegeben; danach ändert sich der Musikstil in der Reihenfolge **1** → **2** → **3** → **4** .

■ MUSIC STYLE ARRANGER MODE

Sie können bestimmen, welche Bedienfeld-Einstellungen während der Darbietung mit der **MUSIC STYLE ARRANGER**-Funktion variiert werden sollen, wenn eine **FILL IN**-Taste gedrückt wird.

1. Halten Sie die **MUSIC STYLE ARRANGER**-Taste einige Sekunden gedrückt.
- Das Display ändert sich zur folgenden Anzeige.



2. Wählen Sie die Betriebsart aus.

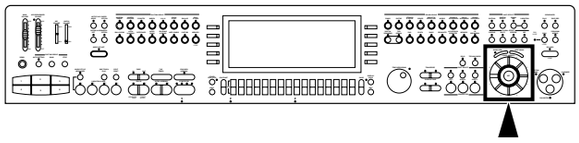
RHYTHM:
Nur der Rhythmus wird verändert.

SOUND & RHYTHM:
Klang, Effekt, Rhythmus, usw. werden verändert.

PANEL MEMORY:
Die **PANEL MEMORY**-Nummer (BANK A: **1** bis **4**) wird verändert. (Sie können Ihre gewünschten Bedienfeldeinstellungen schon vorher in **PANEL MEMORY** abspeichern, und dann sofort von einer zur anderen Einstellung umschalten.)

- Nach einigen Sekunden wird der Einstellmodus des Displays verlassen.
- Sie können das Eingabe-Display auch über den Bildschirm des CONTROL MENUs aufrufen. (Siehe Seite 176.)

Panel Memory



PANEL MEMORY speichert alle Einstellungen und ermöglicht Ihnen somit komplexe Umregistrierungen durch nur einen Knopfdruck.

Speichern der Bedienfeld-Einstellungen

Wenn Sie beispielsweise bei einem Song mehrere verschiedene Panel Memories verwenden, speichern Sie diese in einer Bank ab, um während der Darbietung direkt zwischen den Panel Memories umzuschalten.

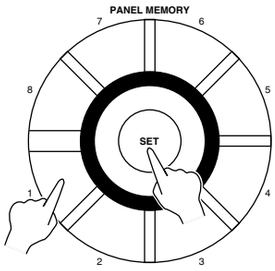
1. Stellen Sie die gewünschten Bedienfeld-Einstellungen ein (Klänge, Lautstärken, Effekte usw.)

2. Drücken Sie die **BANK VIEW**-Taste.

- Das BANK SELECT-Display erscheint.

3. Wählen Sie die gewünschte Bank (A/B/C/1 – 10).
- Die Bank-Auswahlanzeige besteht aus zwei Seiten—1/3 und 2/3. Verwenden Sie die **PAGE**-Page, um zwischen den Seiten umzuschalten.

4. Halten Sie die **SET**-Taste gedrückt, und drücken Sie eine der numerierten **PANEL MEMORY**-Tasten (**1** bis **8**).



- Die Bedienfeld-Einstellungen sind nun in der gewählten Bank und unter der angegebenen Nummer abgespeichert.

■ **BANK VIEW**
Verwenden Sie die **PAGE**-Tasten, nachdem Sie eine Bank ausgewählt haben, um zu der PAGE 3/3-Seite zu gelangen, und um dort die Namen der 6 Speicher-Bénke zu bestätigen.

- Verwenden Sie die BANK ∧- und ∨-Tasten, um die anderen Bänke anzuwählen.
- Sie können auch auf das BANK VIEW Display zugreifen, indem Sie die **PANEL MEMORY**-Tasten (**1** bis **8**) etwas länger gedrückt halten.

Benennen der einzelnen Panel Memory-Bänke/ Speicherplätze

Sie können Ihre eigenen Panel Memories benennen.

1. Wählen Sie einen Speicherplatz oder eine Memory-Bank.

2. Verwenden Sie die **PAGE**-Tasten, um zu der PAGE 3/3-Seite im Display zu gelangen.

3. Drücken Sie die BANK NAMING-Taste, um der Bank einen Namen zuzuordnen, oder die MEMORY NAMING- Taste für das benennen der einzelnen Speicherplätze.
- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.

4. Verwenden Sie die Tasten unter dem Display, um einen Namen zuzuweisen.
- Drücken Sie die ABC-Taste, um Buchstaben einzugeben. Wenn Sie die SHIFT-Taste gedrückt halten, werden Großbuchstaben eingegeben.
- Drücken Sie die 123 Taste um Zahlen einzugeben, etc. Während Sie die SHIFT Taste gedrückt halten, können Sie Symbole eingeben.
- Drücken Sie die POSITION-Taste, um den Cursor zu bewegen.
- Sie können auch das **TEMPO/PROGRAM**-Einstllrad zur Auswahl von Zeichen verwenden.
- Drücken Sie die INS-Taste, um eine Leerstelle an der Cursorposition einzugeben.
- Drücken Sie die DEL-Taste, um das Zeichen an der Cursorposition zu löschen.
- Drücken Sie die CLR-Taste, um den ganzen Namen zu löschen.
- Drücken Sie die → ←-Taste, um den Namen zu zentrieren.

5. Wenn Sie den Vorgang beendet haben drücken Sie die OK-Taste.

Aufrufen der einzelnen Panel Memories

1. Drücken Sie die **BANK VIEW**-Taste. Wählen Sie eine Bank.

2. Drücken Sie die gewünschte **PANEL MEMORY** Nummern-Taste (**1** bis **8**).
- Die ausgewählte Panel Memory-Einstellung wird jetzt für das gesamte Instrument eingestellt.
- Sie können Ihre Einstellungen auch noch einmal überarbeiten; die Speicherinhalte bleiben aber unverändert, bis Sie wieder diese neue Einstellung speichern.
- Die „Control Preset“ Bank der **PERFORMANCE PADS** oder der Fußschalter (separat erhältlich) kann auch dafür benutzt werden, um die **PANEL MEMORY** Plätze weiterzuschalten, bzw. anzuwählen. (Siehe Seiten 66 und 177.)

- Die gerade ausgewählte Bank, Bank-Nummer und Bank-Name, wird in der obersten Zeile des Haupt- Displays angezeigt.

■ NEXT BANK

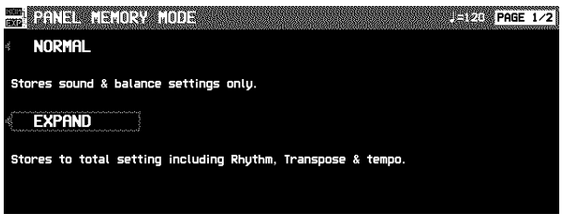
Drücken Sie die **NEXT BANK**-Taste, um zur nächsten Bank zu gelangen. Diese Taste erlaubt es Ihnen die Bänke zu wechseln, ohne das Standard-Display aufzurufen.

- Bei jedem Drücken der **NEXT BANK**-Taste ändert sich die Bank Anzeige in der folgenden Reihenfolge (A → B → C → 1 → 2 ...).
- Die Panel Memory-Einstellungen wechseln, wenn eine **PANEL MEMORY** Nummern-Taste (**1** bis **8**) gedrückt wird.

PANEL MEMORY Modus

Mit Hilfe dieser Funktion, können Sie bestimmen welche Bedienfeld Einstellungen aufgerufen werden, wenn Sie die **PANEL MEMORY** Funktion verwenden.

1. Drücken und halten Sie die **SET**-Taste für einige Sekunden.
- Das Display wechselt zur folgenden Anzeige.



2. Wählen Sie den Modus.

NORMAL:
Die Klänge, Lautstärkeverhältnisse und der **CONDUCTOR**-Status werden gespeichert.

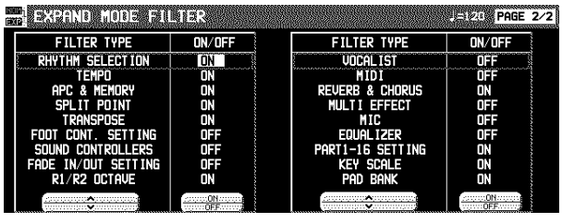
EXPAND:
Speichert zusätzlich alle Einstellungen einschließlich des Rhythmus (außer dem **SOUND ARRANGER** On/Off Zustand), **TRANSPOSE**, Tempo, usw.

- Nach einigen Sekunden wird das Einstell-Display aufgerufen.

■ EXPAND MODE FILTER

Sie können bestimmen welche Daten im EXPAND-Modus aufgenommen werden sollen.

1. Verwenden Sie **PAGE**-Tasten, um die PAGE 2/2 EXPAND MODE FILTER-Displays aufzurufen.
- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.



2. Verwenden Sie die ∧- und ∨-Tasten, um eine Funktion auszuwählen.

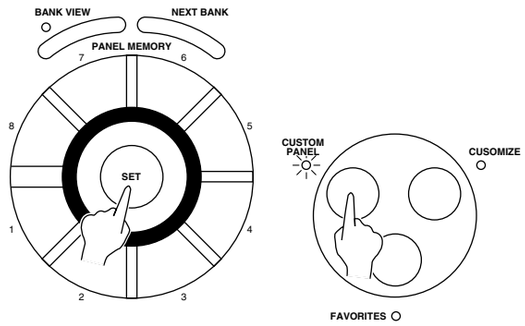
3. Verwenden Sie die ON- und OFF-Tasten, um den On (An) oder OFF (Aus) Status der ausgewählten Funktion zu speichern.

CUSTOM PANEL

Neben dem regulären **PANEL MEMORY** können Sie mit dieser Funktion eine bevorzugte Bedienfeld-Einstellung speichern, die jederzeit durch Tastendruck abrufbar ist.
Selbst wenn die **PANEL MEMORY**-Daten z.B. bei Aktivierung einer automatischen Einstellfunktion oder bei Durchführung des Diskdaten-Ladeverfahrens verändert werden, können Sie durch einfaches Drücken dieser Taste Ihre bevorzugten Bedienfeld-Einstellungen sofort wiederherstellen.

1. Richten Sie das Instrument mit Ihren bevorzugten Einstellungen ein.

2. Drücken Sie die Tasten **SET** und **CUSTOM PANEL** gleichzeitig.

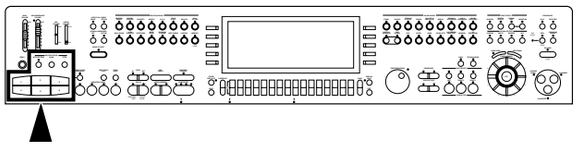


- „Vorgang beendet! (COMPLETED!)“ erscheint auf dem Display.

- Die gespeicherten Einstellungen werden immer wieder aufgerufen, wenn Sie die **CUSTOM PANEL** Taste einschalten.
- Die gespeicherten Inhalte bleiben erhalten, auch wenn das Instrument ausgeschaltet wird.
- Sie können den Bereich der in der **CUSTOM PANEL**-Funktion enthaltenen Einstellungen wählen. (Siehe Seite 183.)

Kapitel III Performance Pads

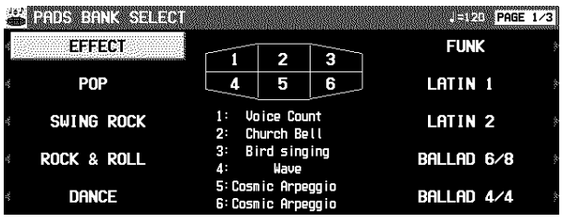
Spielen der Phrasen



Während einer Darbietung können Sie eine kurze aufgenommene Phrase oder Effekt-Klänge durch Drücken einer Pad-Taste einfügen. Es sind bereits mehrere voreingegebene Phrasen vorhanden.

1. Drücken Sie die **BANK**-Taste.

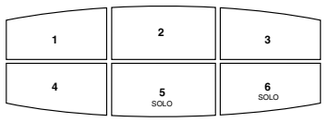
2. Wählen Sie die gewünschte Bank im Display.
- Die Liste der Bänke besteht aus 3 Seiten. Verwenden Sie die **PAGE**-Tasten, um die Seite zu wechseln.



- In den Bänken „User Bank“ A, B und C können Sie Ihre eigenen Phrasen abspeichern.
- In der „Compile Bank“ 1 und 2 können Sie sich Ihre Phrasen neu zusammenstellen.
- Den einzelnen Pad-Tasten in „Control Preset“ sind verschiedene Funktionen zugeweisen.

- Wenn Sie die „Control Preset“-Bank verwenden, schalten Sie die **AUTO SETTING**-Taste auf OFF. Wenn **PANEL MEMORY** verwendet wird, muß die PERFORM. PADS BANK des EXPAND MODE FILTER ausgeschaltet werden.

3. Drücken Sie eine Pad-Taste (**1** bis **6**).



- Jeder Taste ist eine verschiedene Phrase zugeordnet.
- Informationen über die Phrase, wie ihr Name und die Taktanzahl, werden im Haupt-Display angezeigt.
- Die Lautstärke kann mit den Tasten unter dem Hauptdisplay eingestellt werden (PADS).
- Die ausgewählte Phrase wird im aktuellen Tempo gespielt.
- Um die Phrase vor deren Ende zu stoppen, drücken Sie die **STOP**-Taste.
- Einige Phrasen werden ununterbrochen wiedergegeben, bis die **STOP**-Taste gedrückt wird. ([Loop] enzeigt.)
- Während einer Rhythmus-Darbietung werden einige Phrasen eventuell synchron mit dem Taktschlag wiedergegeben.
- Wenn die Begleitautomatik eingeschaltet ist werden verschiedene Begleitmuster — passend zum gespielten Akkord — wiedergegeben.

SOLO

Die Pad-Tasten **5** und **6** (**SOLO**) sind spezielle Phrasen mit Akkordläufen. Bei Betätigung einer dieser Tasten, erfolgt bei laufendem Rhythmus eine automatische Akkordfolge, die zur Stilistik dieser Bank paßt.
- Verwenden Sie sie zusammen mit der automatischen Begleitung, während Ihrer Darbietung.
- Pad-Taste **5** beinhaltet eine Dur-Akkordfolge und Pad-Taste **6** eine Akkordfolge in Moll.

AUTO SETTING

Wenn diese Taste eingeschaltet ist, ändert sich die Reihe entsprechend den automatischen Einstellfunktionen in **MUSIC STYLIST**, **ONE TOUCH PLAY** und **MUSIC STYLE ARRANGER**. Wenn die Taste ausgeschaltet ist, ändert sich die Reihe nicht in Übereinstimmung mit den obengenannten Funktionen.

Kopieren von Phrasen

Sie können gewünschte Phrasen aus dem **SEQUENCER** in die Pads der „User Bank“ kopieren.
- Akkordfolgen können nur in die Pads **5** und **6** (**SOLO**) kopiert werden.

PHRASE COPY

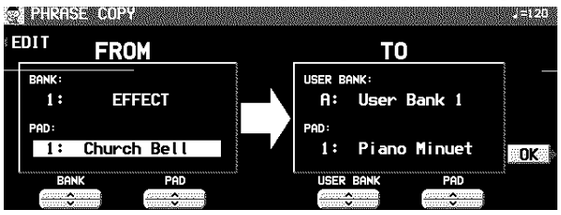
Damit können Sie eine Phrase von einem Pad zu einem anderen kopieren.

1. Drücken Sie die **PROGRAM MENUS**-Taste, um sie zu aktivieren.

- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.

2. Wählen Sie PERFORMANCE PADS.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.

3. Wählen Sie PHRASE COPY.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



4. Wählen Sie das Pad, von dem Sie kopieren wollen.
- Verwenden Sie die Tasten auf der FROM-Seite, um die gewnschten Einstellungen vorzunehmen.
  BANK:
  Bank-Name
  PAD:
  Pad-Nummer (1 bis 6)

5. Wählen Sie das Pad, zu dem Sie kopieren wollen.
- Verwenden Sie die Tasten auf der TO-Seite, um die gewnschten Einstellungen vorzunehmen.
  USER BANK:
  Bank-Name (USER A, B, C)
  PAD:
  Pad-Nummer (1 bis 6)
- Nur eine SOLO-Phrase kann zu den SOLO-Pads (5 und 6) kopiert werden.

6. Drücken Sie die OK-Taste.

7. Drücken Sie die **PROGRAM MENUS**-Taste, um zurück in den Spielmodus zu kehren.

- Wenn Sie einen Teil der kopierten Phrase ändern wollen, drücken Sie die EDIT-Taste, um auf die Aufnahmeanzeige umzuschalten.

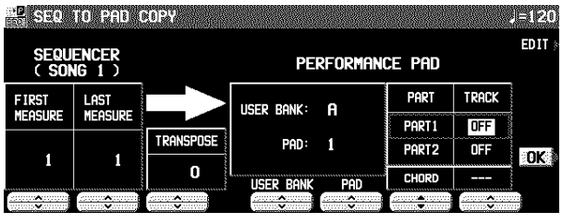
SEQ TO PAD COPY

1. Nehmen Sie eine Phrase im **SEQUENCER** auf oder laden Sie diese von Diskette.
- Wechseln Sie anschließend nicht die Song-Nummer.
- Details zur Bedienung des **SEQUENCER** lesen Sie ab Seite 72.
- Informationen zum Laden von Daten lesen Sie die Seiten 123, 138.

2. Drücken Sie die **PROGRAM MENUS**-Taste.

3. Wählen Sie PERFORMANCE PADS.

4. Wählen Sie SEQ TO PAD COPY.
- Im Display erscheint in etwa folgende Anzeige.



5. Bestimmen Sie die Takte im **SEQUENCER**, die Sie kopieren möchten.
- Nehmen Sie die entsprechenden Einstellungen auf der SEQUENCER-Seite mit Hilfe der Tasten vor.

  FIRST MEASURE:
  Der erste Takt der Phrase, die Sie kopieren möchten.
  LAST MEASURE:
  Der letzte Takt der Phrase, die Sie kopieren möchten.
  TRANSPOSE:
  Einstellung, falls die Akkorde beim Kopieren transponiert werden sollen.
- Sie können maximal 16 Takte kopieren.
- Wenn Sie auf Pad **5** oder **6** kopieren, wird die Akkord-Spur automatisch angezeigt und die Akkord-Daten werden ebenso kopiert. Wenn allerdings die von einer Schrittaufnahme stammenden Akkord-Eingangsdaten nicht vorhanden sind, bleiben die Takte unbelegt.
- Wenn Sie die Akkorde ggf. während der Wiedergabe verändern möchten, setzten Sie TRANSPOSE auf C und kopieren dann die Phrase.

6. Wählen Sie die Pad-Taste, auf die Sie kopieren möchten.
- Auf der PERFORMANCE PAD-Seite, Nehmen Sie die entsprechenden Einstellungen auf der mit Hilfe der Tasten vor.

  USER BANK:
  Name der Bank (A/B/C).
  PAD:
  Pad-Nummer (1 bis 6).
  PART (Bereich):
  Der Bereich, wo Sie hin kopieren möchten.
  TRACK (Spur):
  Die Spur Nummer, von der Sie kopieren möchten.

7. Drücken Sie die OK-Taste.
- Es folgt ein Bestätigungsdisplay. Drücken sie YES, um die Phrase zu kopieren oder NO, um den Vorgang abzubrechen.

8. Wenn der Vorgang beendet ist, drücken Sie die **PROGRAM MENUS**-Taste.

Compile

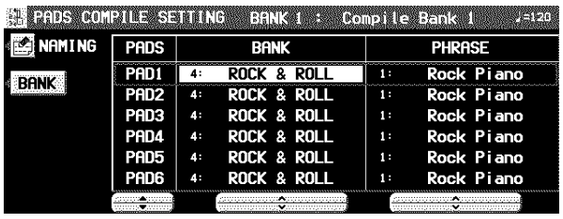
Sie können Ihre Auswahl von gewünschten Phrasen den Bänken „Compile Bank“ 1 und 2 neu zuordnen.

1. Drücken Sie die **PROGRAM MENUS**-Taste.

- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.

2. Wählen Sie PERFORMANCE PADS.
- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.

3. Wählen Sie COMPILE SET.
- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.



- Sie können die NAMING-Taste drücken und der Bank einen Namen zuweisen.

4. Drücken Sie die BANK-Taste, um eine Bank auszuwählen (Compile Bank: 1/2).

5. Verwenden Sie die PADS ▲- und ▼-Tasten, um ein Pad auszuwählen dem Sie die Phrase zuordnen wollen.

6. Verwenden Sie die BANK und PHRASE ∧- und ∨-Tasten, um die gewünschte Bank und Phrase auszuwählen, die Sie zuordnen möchten.
- Die „Control“-Bank kann nicht ausgewählt werden.

7. Wiederholen Sie die Schritte 5 und 6, um den anderen Pad-Tasten ebenfalls Phrasen zuzuordnen.

8. Wenn Sie den Vorgang abgeschlossen haben, drücken Sie die **PROGRAM MENUS**-Taste.

Aufnehmen einer Phrase

Die Bänke „User Bank“ A, B und C sind zum Abspeichern Ihrer eigenen Phrasen bestimmt.
- Sie können auch Phrasen kopieren, die im **SEQUENCER** aufgenommen wurden.

1. Drücken Sie die **PROGRAM MENUS**-Taste.
- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.

2. Wählen Sie PERFORMANCE PADS.
- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.

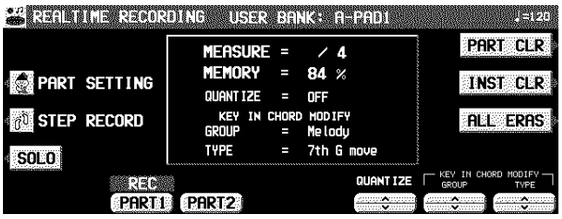
3. Verwenden Sie die Tasten links vom Display, um eine RECORDING BANK zu wählen.
- Es erfolgt eine Umschaltung auf die RECORD PAD-Anzeige.
- Sie können die BANK NAMING-Taste drücken und der Bank einen Namen zuweisen.
- Wenn die BANK CLR gedrückt wird werden alle Daten dieser Bank gelöscht (ein Bestätigungsdisplay erscheint).

4. Verwenden Sie die Tasten unterhalb des Displays, um die aufzuzeichnende Pad-Nummer zu wählen.
- Es erfolgt eine Umschaltung auf die PAD RECORDING-Anzeige.
- Sie können die PAD NAMING-Taste drücken und der Bank einen Namen zuweisen.
- Um alle aktuellen Daten im gewählten Pad zu löschen, drücken Sie die CLEAR THE PAD-Taste und dann die YES-Taste auf der Bestätigungsanzeige.

5. Verwenden Sie die MEASURE ∧- und ∨-Tasten, um die Anzahl der Takte in der Phrase anzugeben. Verwenden Sie die TIME SIGNATURE ∧- und ∨-Tasten, um die Taktbezeichnung der Phrase anzugeben.

6. Drücken Sie die OK-Taste.
- Einzelheiten über KEY SETTING-Einstellungen finden Sie auf Seite 109.
- Weitere Details über CHORD MODIFY CHANGE finden Sie auf Seite 111.

7. Wählen Sie die Klanggruppe, auf die aufgezeichnet werden soll.
- Drücken Sie die Taste für PART 1 oder PART 2.
- Zwei Klanggruppen können aufgezeichnet werden (PAD 1 – 4).
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.

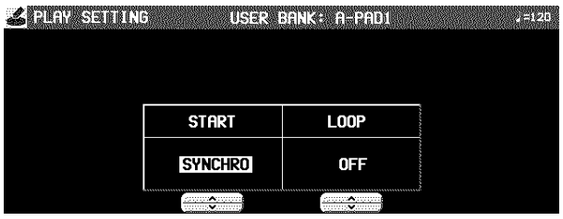


8. Beginnen Sie mit der Aufzeichnung.
- Das Aufzeichnungsverfahren ist mit dem für **COMPOSER** identisch. (Siehe Seite 110.)
- Es ist kein DSP SET vorhanden.
- Wird LOOP in PLAY SETTING auf OFF eingestellt, ist LOOP-Aufnahme nicht möglich.

PLAY SETTING

Hier wählen Sie einen Wiedergabemodus.

1. Drücken Sie die PLAY SETTING-Taste auf der PAD RECORDING-Anzeige.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



2. Verwenden Sie die START ∧- und ∨-Tasten, um einen Wiedergabemodus zu wählen.

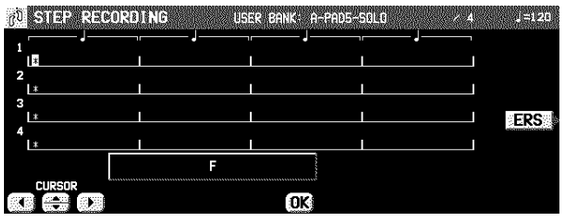
   SYNCHRO:
   Während einer Rhythmus-Darbietung beginnt die Phrasen-Wiedergabe genau mit dem Takt.
   INSTANT:
   Die Phrase wird ohne Rücksicht auf den Rhythmus bei Betätigung der Pad-Taste sofort wiedergegeben.

3. Verwenden Sie die LOOP ∧- und ∨-Tasten, um die Schleifenwiedergabe zu aktivieren oder zu deaktivieren.
   ON:
   Sobald die Pad-Taste gedrückt wird, wird die Phrase bis zum Drücken der STOP-Taste wiederholt wiedergegeben.
   OFF:
   Die Phrase wird nur einmal wiedergegeben.

CHORD STEP RECORD (Schritt für Schritt Aufnahme)

Eine Akkordfolge kann in PAD 5 und PAD 6 gespeichert werden.

1. Drücken Sie die CHORD STEP RECORD Taste im REALTIME RECORDING Display.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



2. Verwenden Sie die CURSOR Tasten um den Cursor zu der gewünschten Position zu bewegen, an der Sie etwas eingeben möchten.
- Der Cursor bewegt sich in 1/8-Noten Schritten.

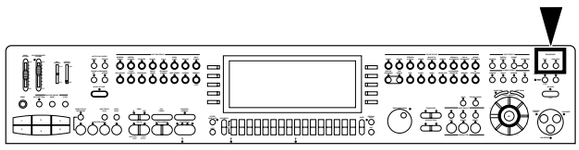
3. Spielen Sie einen Akkord auf der Tastatur.
- Die Akkordbezeichnung wird im Display angezeigt.

4. Drücken Sie die OK Taste.

5. Wiederholen Sie die Schritte 2 bis 4 um die weitere Akkordfolge einzugeben.
- Um einen Akkord zu löschen bewegen Sie den Cursor an die entsprechende Stelle und drücken Sie die ERS Taste.

Kapitel IV Sequencer

Übersicht über den Sequencer



Der **SEQUENCER** zeichnet Ihr Spiel ähnlich wie ein Tonbandgerät auf. Hierzu stehen Ihnen im Instrument verschiedene Verfahren zur Verfügung. So können Sie Ihre gesamte Darbietung (speziell wenn Sie mit der Begleitautomatik spielen) auf einmal aufnehmen, oder auch komplexe Arrangements erstellen, indem Sie einzelne Klanggruppen nach einander einspielen. Der **SEQUENCER** verfügt über 16 Aufnahmespuren (Tracks), die Sie mit diversen Melodiestimmen sowie Schlagzeug und Control-Daten belegen können. Es besteht bei diesem **SEQUENCER** auch die Möglichkeit, eingespielte Darbietungen nachträglich zu bearbeiten. So könnten Sie z.B. im Nachhinein noch Klänge austauschen oder falsche Töne korrigieren.

SEQUENCER-Merkmale

■ **Sie können das Tempo ändern, ohne die Tonhöhe zu verändern.**

Wenn Sie Ihre Darbietung mit einem langsamen Tempo aufnehmen, aber in einem schnelleren Tempo wiedergeben, verändert sich die Tonhöhe nicht.

■ **Gleichbleibender Klang**

Ihre Darbietung wird über ein Klangmodul wiedergegeben, das die gespeicherten Digital-Daten „liest“. Zum Unterschied von einem bespielten Band verschlechtert sich die Tonqualität niemals, wobei es keine Rolle spielt, wie oft Ihre Darbietung wiedergegeben wird.

■ **Editieren einer aufgenommenen Darbietung**

Umfassende Editier-Funktionen erlauben eine Abwandlung der aufgenommenen Darbietung. Daten lassen sich problemlos löschen, korrigieren oder kopieren, was viele Möglichkeiten zur Schaffung von individuellen Melodie-Darbietungen bietet.

■ **Sofortiger Zugriff**

Ein bespieltes Band muß zum Aufsuchen bestimmter Stellen zurückgespult werden, doch ein digitaler Zugriff erlaubt ein sofortiges Aufsuchen des Darbietungsanfangs oder eines beliebigen Taktes.

Besondere Merkmale

■ **Vereinfachte Aufnahmemethode**

Die EASY RECORD-Funktion vereinfacht die etwas komplexen Aufnahmeschritte, und ermöglicht somit eine schnelle und problemlose Aufnahme und Wiedergabe Ihrer Darbietung.

- Sie können ebenfalls mit Hilfe der **AUTO PLAY CHORD**-Funktion eine Begleitung aufnehmen.

■ **Stellen Sie ein Ein-Mann-Ensemble zusammen.**

Unter Verwendung der REALTIME RECORD-Funktion können Sie Ihre Darbietung in bis zu 16 Spuren aufnehmen und somit Ihr eigenes Orchester oder eine Band zusammenstellen.

■ **Speichern Sie individuelle Daten, um eine Original-Melodie zu schaffen.**

Für sich wiederholende Muster oder besonders schwierige Passagen eignet sich die STEP RECORD- Funktion, mit der die Noten einzeln aufgenommen werden können.

- Diese Methode kann sowohl zum Speichern der Akkordfolge für eine automatische Begleitung als auch der Rhythmusveränderungen verwendet werden.

Speicherkapazität

Im **SEQUENCER** lassen sich bis zu 10 Titeln speichern. Die Gesamt-Speicherkapazität des **SEQUENCER**S für Songs liegt bei ungefähr 40.000 events. Die für Aufnahmen verfügbare Restkapazität wird als Prozentsatz am Display angezeigt (MEMORY = %).

- Wenn ,,Memory full!“ im Display erscheint, können keine weiteren Daten im **SEQUENCER** gespeichert werden.

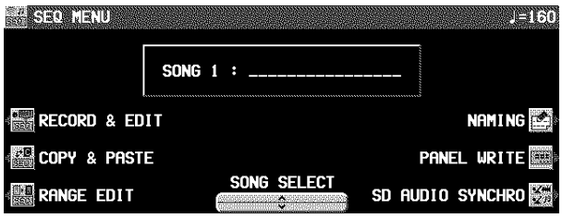
SEQUENCER MENU

Die Konfiguration des **SEQUENCER**-Einstellungs-Displays ist wie folgt:

1. Drücken Sie die **PROGRAM MENUS**-Taste.

- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.

2. Wählen Sie SEQUENCER.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.

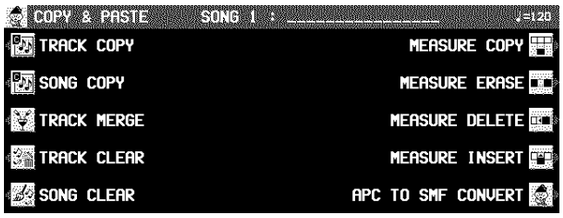


- Die SONG SELECT ∧- und ∨-Tasten dienen zur Auswahl eines Songs.
- Durch Drücken der Taste NAMING können Sie dem Song einen Namen zuweisen. (Siehe Seite 83.)
- Durch Drücken der Taste PANEL WRITE können Sie die aktuellen Einstellungen des Instruments am Anfang des Songs speichern. (Siehe Seite 84.)

3. Wählen Sie RECORD & EDIT, COPY & PASTE oder RANGE SET, und gehen Sie nach dem entsprechenden Verfahren vor.

<RECORD & EDIT>

<COPY & PASTE>



<RANGE EDIT>

■ SD AUDIO SYNCHRO

Die Sounddaten auf der SD-Karte im SD-Steckplatz können mit der SEQUENCER-Wiedergabe synchronisiert werden.

1. Drücken Sie auf der Anzeige SEQ MENU die SD AUDIO SYNCHRO-Taste.

2. Wählen Sie die Nummer des Songs, den Sie synchronisieren möchten, mit Hilfe der ∧- und ∨-Tasten in der PLAYLIST aus.

3. Geben Sie den SEQUENCER-Song wieder. (Siehe Seite 81.)

Übersicht über die Menü-Positionen

RECORD & EDIT
Bei diesen Funktionen handelt es sich um Aufnahme- und Editieroperationen, die zur Erstellung bzw. Änderung einer Darbietung verwendet werden.

REALTIME RECORD (Seite 78)
Nimmt jede Klanggruppe Ihrer Darbietung auf, so wie sie im Keyboard eingespielt wurde.

PUNCH RECORD (Seite 84)
Korrigieren Sie einen Teil Ihrer aufgenommenen Darbietung.

STEP RECORD (Seite 86)
Speichern Sie Ihren Song Note für Note über das Display in den Sequenzer.
- Sie können auch die Akkorde oder Rhythmen der **AUTO PLAY CHORD**-Funktion aufnehmen.

TRACK ASSIGN (Seite 93)
Ordnen Sie bestimmte Klanggruppen den einzelnen Spuren zu.

QUANTIZE (Seite 94)
Korrigieren/Quantisieren Sie die Notenwerte Ihrer Darbietung.

SONG SELECT (Seite 84) Auswahl eines Songs.

SONG CLEAR (Seite 95)
Löschen Sie alle Daten eines Songs.

TRACK CLEAR (Seite 95)
Löschen Sie Daten und Noten einer bestimmten Spur.

NOTE EDIT (Seite 96)
Speichern und korrigieren Sie Ihre Darbietungs (NOTE)-Daten in einem Matrix-Display.

DRUM EDIT (Seite 97)
Speichern und korrigieren Sie Ihre DRUMS Sound-Daten in einem speziellen Display.

AFTER TOUCH SETTING (Seite 98)
Bestimmen Sie, ob After-Touch-Daten aufgenommen werden sollen.

COPY & PASTE
Kopieren oder löschen Sie die Aufnahmedaten.

TRACK COPY (Seite 99)
Kopieren Sie Daten einer Spur.

SONG COPY (Seite 99)
Kopieren Sie Daten eines bestimmten Songs.

TRACK MERGE (Seite 100)
Fassen Sie die Inhalte zweier einzelner Spuren in einer dritten Spur zusammen.

TRACK CLEAR (Seite 95)
Löschen Sie Daten und Noten einer bestimmten Spur.

SONG CLEAR (Seite 95)
Löschen Sie alle Daten eines Songs.

MEASURE COPY (Seite 100)
Kopiert den Inhalt bestimmter Takte.

MEASURE ERASE (Seite 101)
Löscht den Inhalt bestimmter Takte.

MEASURE DELETE (Seite 101)
Löscht bestimmte Takte Ihrer Darbietung.

MEASURE INSERT (Seite 102)
Fügt bestimmte Takte Ihrer Darbietung hinzu.

APC TO SMF CONVERT (Seite 102)
Speichern Sie Begleitautomatik Daten und Pad Performance Daten als Standard MIDI File (SMF).

RANGE EDIT
Notenkorrekturen in den aufgezeichneten Daten.

QUANTIZE (Seite 94)
Korrigieren/Quantisieren Sie die Notenwerte Ihrer Darbietung.

NOTE CHANGE (Seite 103)
Verändern Sie die Tonhöhe bestimmter Noten.

VELOCITY CHANGE (Seite 104)
Verändern Sie die Lautstärke der Noten.

TRANSPOSE (Seite 104)
Ändern Sie die gesamte Tonart Ihrer Noten-Daten.

ADVANCE/DELAY (Seite 105)
Beschleunigt oder verzögert die Wiedergabe der Klänge Ihrer Darbietung.

Über die Taktzahl

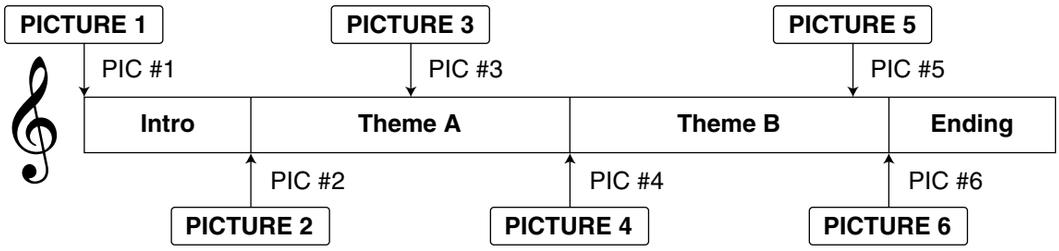
Die am Display angezeigte Taktzahl entspricht den Taktvorzeichen des gewählten Rhythmus. Wenn allerdings die Rhythmusdaten in der RHYTHM-Klanggruppe gespeichert und diese Klanggruppe später wiedergegeben wird, entspricht die Taktzahl im Display den gespeicherten Rhythmusdaten. (Siehe Seite 92.)

- Wenn Sie ein Taktvorzeichen verwenden wollen, das in den voreingegebenen Rhythmen nicht enthalten ist, verwenden Sie den **COMPOSER**, um ein neues Taktvorzeichen zu erstellen. (Siehe Seite 108.)

Slide Show

Dieses Instrument kann verschiedene Bilder anzeigen, die sich entsprechend dem Fortlauf der Musik automatisch ändern, wie bei der **DEMO**-Darbietung. Mit Hilfe der Slide Show-Funktion können Sie eine mit dem Sound synchronisierte Multimedia-Bilderschau erzeugen.

Schematic



Festlegen der Bilder

Zum Festlegen der Bilder gehen Sie wie folgt vor.

1. Nehmen Sie einen Song im **SEQUENCER** auf. (Siehe die Seiten 77 bis 92.)

2. Geben Sie auf der Anzeige STEP RECORD (CONTROL) die Punkte (PIC) an, bei denen das Bild gewechselt werden muss. (Siehe Seite 88.)

3. Geben Sie den Song wieder.

- Das ausgewählte Bild wird an dem angegebenen Punkt (PIC) bildschirmfüllend angezeigt. Das Bild wird so lange angezeigt, bis der nächste PIC-Punkt erreicht ist.
- Bilder werden entweder auf der Normalanzeige oder der Anzeige SEQUENCER PLAY angezeigt.
- Sie können die angezeigten Bilder zu einem externen Monitor, z.B. einem Fernsehgerät, ausgeben. (Siehe Seite 197.)

Laden von eigenen Bildern

Neben einer Vielzahl von vorgegebenen Bildern des Instruments können Sie auch Ihre eigenen Bilder, die Sie beispielsweise mit einer Digitalkamera oder einer Digital-Videokamera aufgenommen haben, verwenden.

1. Speichern Sie die Bilddaten auf einer Disk oder einer SD-Karte.

- Das Instrument kann Bilddaten der Formate .BMP und .JPG lesen (nicht kompatibel mit allen Daten dieser Erweiterungen).

2. Führen Sie die Disk oder die SD-Karte mit den Daten in den DISK DRIVE bzw. den SD-Kartenschlitz ein. (Siehe Seiten 123, 136.)

3. Laden Sie die Daten mit der Anzeige STEP RECORD.

MEMO:

- Dieses Instrument ist kompatibel mit Bildgrößen von 640 x 240 Pixel. Obwohl Bildgrößen von bis zu 640 x 480 Pixel gelesen werden können, werden die Daten beim Laden auf 640 x 240 Pixel beschnitten.
- Je nach der Größe kann das Bild eventuell nicht geladen werden.

Sequencer-Klanggruppen

Die folgende Übersicht erläutert die einzelnen **SEQUENCER**-Klanggruppen.

Bezeichnung der Klanggruppe [Bezeichnung im Display]	**Verwendet für**	**Aufnehmbare Informationen**
RIGHT1 [RT1] **RIGHT2** [RT2] **LEFT** [LFT] **PART1** [P 1] – **PART9** [P 9] **PART11** [P 11] – **PART16** [P16]	Aufnahme der Darbietung jeder Klanggruppe (REALTIME/STEP)	• Klang- und Lautstärke-Einstellungen • PART EXPRESSION • Inhalte von Sound- und Effekt-Einstellungen die über das MIXER Display eingestellt werden können (Siehe Seite 155). • Betätigung vom **PITCH BEND**-Einstellrad • Betätigung vom **MODULATION**-Einstellrad
DRUMS [DRM] (PART 10)	Aufnehmen der Schlag-zeug-Begleitung mit Hilfe der **DRUM KITS** (REALTIME/STEP)	• Klänge- und Lautstärke-Einstellungen • PART EXPRESSION • Inhalte von Sound- und Effekt-Einstellungen die über das MIXER Display eingestellt werden können (Siehe Seite 155).
CONTROL [CTL]	Aufnahme von Bedienfeld-Umschaltungen (REALTIME/STEP)	• Rhythmus-Einstellungen und Veränderungen der Auswahl • Ein-/Ausschalten für **REVERB** • **AUTO PLAY CHORD**-Status, Lautstärke-Balance • **MUSIC STYLE ARRANGER**-Status • Einschalten für **FILL IN 1**, **2** und **INTRO & ENDING 1**, **2** • Veränderungen der Auswahl von **PANEL MEMORY** • **TRANSPOSE**-Status • **TECHNI-CHORD**-Status • Ein/Ausschalten für **START/STOP** • **TEMPO**-Einstellung • **CONDUCTOR**-Status • **PERFORMANCE PADS**-Einstellung • Bedienung des **FADE IN/OUT** • **APC/SEQUENCER VOLUME**-Einstellungen. • TOTAL EXPRESSION, usw. • Bilddaten für die SLIDE SHOW (PIC) (STEP)
AUTO PLAY CHORD [APC]	Akkord Aufnahmen von **AUTO PLAY CHORD** (REALTIME)	• Akkordfolge • **AUTO PLAY CHORD**-Status, Lautstärke-Balance • Ein-/Ausschalten für **START/STOP** • Einschalten für **FILL IN 1**, **2** und **INTRO & ENDING 1**, **2**
CHORD [CHD]	Aufnehmen der Akkordfolge für **AUTO PLAY CHORD** (STEP)	• Akkordfolge • Einschalten für **FILL IN 1**, **2**, **INTRO & ENDING 1**, **2**
RHYTHM [RHY]	Rhythmus-Einstellungen (STEP)	• Rhythmus-Einstellungen und Veränderungen • Einschalten für **FILL IN 1**, **2** und **INTRO & ENDING 1**, **2** • Ein/Ausschalten für **START/STOP** • **TEMPO**-Einstellungen

- Sie können die TRACK ASSIGN-Funktion dazu verwenden, die Klanggruppen einer beliebigen Spur zuzuordnen. (Siehe Seite 93.)

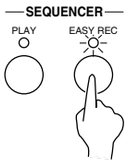
Easy Record (Vereinfachtes Aufnehmen)

Nehmen wir an, Sie möchten Ihre Darbietung aufnehmen und wiedergeben, um zu überprüfen, wie sie sich anhört. In diesem Falle können Sie das volle Programm der Aufnahme-Vorbereitungsschritte für den Sequencer umgehen und mit dem Aufnahmevorgang schnell und einfach beginnen.

- Beachten Sie, daß durch Ausführung von **EASY REC** die ursprünglichen Daten unter der gewählten Songnummer gelöscht werden.

Aufnahmeschritte

1. Schalten Sie die **EASY REC**-Taste ein.



- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.

2. Verwenden Sie die SONG SELECT ∧- und ∨-Tasten, um eine Song Nummer auszuwählen, die Sie aufnehmen möchten (1 bis 10).
- Wenn Sie die NAMING-Taste drücken, können Sie Ihrer Melodie eine Bezeichnung zuordnen. (Siehe Seite 83.)

3. Stellen Sie die gewünschten Klänge, Effekte, Rhythmen usw. ein.

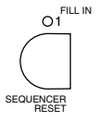
4. Drücken Sie die OK-Taste.
- Das Display ändert sich nun zur REALTIME RECORD-Anzeige.

5. Spielen Sie auf dem Manual.
- Die Aufnahme beginnt, sobald Sie den Rhythmus starten oder auf dem Manual spielen.

6. Nachdem die Aufnahme beendet ist, schalten Sie die **EASY REC**-Taste aus.
- Die **PLAY**-Taste schaltet sich automatish ein.

Wiedergabe

1. Drücken Sie die **SEQUENCER RESET**-Taste (**FILL IN 1**).



2. Drücken Sie die **START/STOP**-Taste.
- Ihre aufgenommene Darbietung wird nun automatisch wiedergegeben.
- Schalten Sie die **SEQUENCER PLAY**-Taste aus, wenn Sie den Sequenzer verlassen möchten.

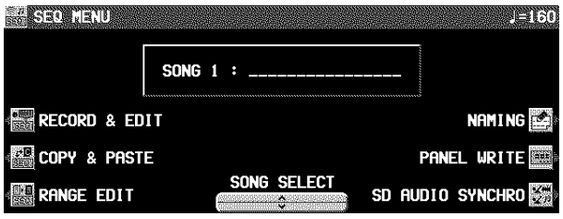
Realtime Record (Aufnehmen in Echtzeit)

Bei Verwendung der REALTIME RECORD-Funktion wird Ihre Darbietung genauso aufgenommen, wie Sie sie auf dem Manual eingespielt haben. Diese Betriebsart erlaubt die Aufnahme eines Liedes mit bis zu 16 einzelnen Spuren, somit können Sie Ihr eigenes Orchester oder Ihre eigene Band einspielen.

Aufnahmeschritte

1. Drücken Sie die **PROGRAM MENUS**-Taste.
- Im Display erscheint in etwa folgende Anzeige.

2. Wählen Sie SEQUENCER.
- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.

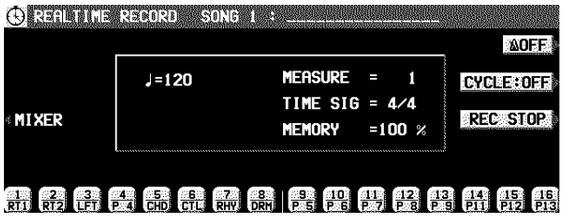


- Wenn Sie die PANEL WRITE-Taste drücken, erscheint das PANEL WRITE-Display. Um die gegenwärtig aktivierten Einstellungen—wie zum Beispiel die Klänge—am Anfang einer Melodie abzuspeichern, drücken Sie die OK-Taste.

3. Verwenden Sie die SONG SELECT ∧- und ∨-Tasten , um eine Song Nummer auszuwählen, die Sie aufnehmen möchten. (Die Song Nummer wird im Display angezeigt.)

4. Wählen Sie RECORD & EDIT.
- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.

5. Wählen Sie REALTIME RECORD.
- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.



6. Verwenden Sie die Balance-Tasten unterhalb des Displays, um die Spur mit „REC“ zu bestimmen, die zur Aufnahme der Klanggruppe aktiviert werden soll.
- Während der Aufnahme können Sie die Spuren wiedergeben, die Sie bereits aufgenommen haben. Drücken Sie die entprechenden Balance- Tasten, damit im Display „PLAY“ über den Spurnummern steht, die Sie wiedergeben möchten.
- Für die Klanggruppen **RIGHT 1**, **RIGHT 2** und **LEFT** können Sie zwei oder mehrere Spuren zur gleichzeitigen Aufnahme auswählen; jedoch müssen Sie, um die Darbietung einer Klanggruppe aufzunehmen, die entsprechende Taste im **CONDUCTOR** ebenfalls einschalten. Mit Klanggruppen die nicht im **CONDUCTOR** sind, können Sie keine Aufnahmen mehrerer Klanggruppen gleichzeitig machen.
- Um die **AUTO PLAY CHORD** (APC)-Klanggruppen aufzunehmen, drücken Sie die **AUTO PLAY CHORD OFF/ON**-Taste. In diesem Fall drücken Sie beim Start der Aufnahme die **START/STOP**-Taste.
- Die RHYTHM (RHY) Spur kann nur für die Aufnahme ausgewählt werden, wenn die STEP RECORD-Funktion angeschaltet ist.

7. Bestimmen Sie die Klänge, Effekte, Lautstärken, usw. für die Klanggruppen die Sie gerne aufnehmen möchten.
- Drücken Sie die MIXER-Taste und verwenden Sie die MIXER-Displayseite, um die Einstellungen für jede Spur vorzunehmen.
- Mit der LOCAL ON/OFF-Einstellung am MIXER-Display kann bestimmt werden, ob die Klanggruppe, die dieser Spur zugeordnet wurde, beim Spielen auf der Tastatur während der Aufnahme mitgehört werden kann. Für die LOCAL ON/OFF-Einstellung während der Wiedergabe verwenden Sie zur Veränderung der Einstellwerte das TRACK ASSIGN-Display. (Siehe Seite 93.)

- Wenn Sie GM2-Songdaten aufzeichnen, wählen Sie von der GM2-Gruppe in **SOUND EXPLORER** aus.
- Die Bedienfeld (PANEL)-Einstellungen, die am Anfang der Aufnahme eingestellt sind, werden gespeichert.

8. Verwenden Sie **TEMPO/PROGRAM**, um das Aufnahme-Tempo einzustellen.
- Das Tempo wird im Display mit ♩ = angezeigt.
- Wenn Sie die Tempo-Einstellung und Tempo-Veränderungen sichern möchten, dann speichern Sie diese in der CONTROL (CTL)-Spur, oder verwenden Sie die Step Record-Funktion, um dies in der Rhythmus (RHY) Spur abzuspeichern.

9. Stellen Sie, je nach Wunsch, das Metronom mit der ON/OFF-Taste oben rechts im Display ein oder aus.
- Bei Einstellung auf ON wird die Metronom-Lautstärkeeinstellung kurz angezeigt.
- Bei Einstellung auf ON wird die Metronom-Lautstärkeeinstellung kurz angezeigt.
- Der Klang des Metronomes wird nicht mit aufgenommen.

10. Spielen Sie auf dem Manual.
- Die Aufnahme beginnt.
- Drücken Sie die **START/STOP**-Taste, um den Rhythmus als Taktgeber für die Aufnahme zu starten. Der Rhythmus wird nicht aufgenommen.
- Wenn das Metronome eingeschaltet ist, werden nach dem Drücken der **START/STOP**-Taste, zwei Vorzähltakte eingefügt; danach beginnt die Aufnahme.
- Der gegenwärtige Aufnahme-Status wird laufend im Display angezeigt:
  MEASURE= zeigt das gegenwärtige Taktmaß an.
  TIME SIG.= zeigt die gegenwärtige Taktart an.
  MEMORY= zeigt die Speicherkapazität (%) an, die noch für die Aufnahme zur Verfügung steht.

- Wenn Sie die Aufnahme wiederholen möchten, drücken Sie die REC STOP-Taste, und führen Sie dann die Aufnahme noch einmal durch, in dem Sie die entsprechende Spur wieder auf **REC** stellen.
- Wenn Ihnen bei der Aufnahme ein Fehler unterläuft, können Sie diesen Teil Ihrer Darbietung korrigieren, ohne das gesamte Stück noch einmal aufnehmen zu müssen. (Siehe Seite 85.)

11. Wenn Sie die Aufnahme beendet haben drücken Sie die REC STOP Taste am Display, oder schalten Sie die **PROGRAM MENUS** Taste aus.
- Wenn diese Taste ausgeschaltet ist, wurde der Abschluß-Befehl (END) aufgenommen. Bitte beachten Sie, daß die Aufnahme weiterläuft-selbst wenn Sie zu spielen aufhören-bis ein Abschluß-Befehl aufgenommen wird.
- Die **SEQUENCER PLAY**-Taste wird schaltet sich dann automatisch ein.

■ Mehrspur-Aufnahme

Verwenden Sie die folgende Anwendung, um während der Aufnahme mit der Wiedergabe bereits aufgenommener Spuren zu beginnen.

1. Drücken Sie die REC STOP-Taste am Ende der Aufnahme, um die nächste Spur, wie folgt aufzunehmen.
- Die Anzeige für die Spur wechselt nun von „REC“ zu „PLAY“.

2. Drücken Sie „REC“, für die Spur, die Sie als nächste aufnehmen möchten, und wählen Sie z.B. neue Klänge und Effekte.

3. Drücken Sie die **START/STOP**-Taste und starten Sie die Aufnahme.
- Spuren in denen „PLAY“ angezeigt wird, werden bei der Aufnahme der anderen Spuren wiedergegeben.
- Wenn Sie „REC" für die CONTROL-Spur einschalten und mit der Aufnahme beginnen, wird der Rhythmusstart nicht aufgenommen.

4. Drücken Sie die REC STOP-Taste am Ende der Aufnahme.

5. Wiederholen Sie die Schritte 2 bis 4, wenn gewünscht auch für die weitere Spuren.

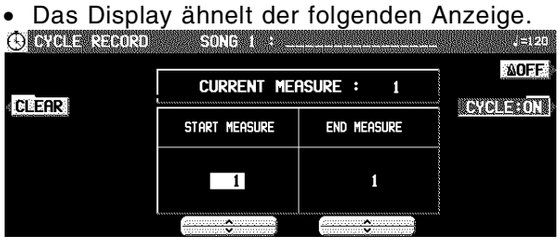
6. Drücken Sie die **PROGRAM MENUS**-Taste, wenn die Mehrspur-Aufnahme beendet ist.
- Wenn Sie Einstellungen der Klanggruppen abspeichern möchten, die Sie nach Beendigung der Aufnahme gemacht haben, dann drücken Sie die MIXER-Taste und folgen den Anweisungen der PANEL WRITE-Funktion. (Siehe Seite 84.)

CYCLE RECORD

Diese Betriebsart erlaubt eine Wiederholung von bestimmten aufgenommenen Takten. Auf diese Weise lassen sich in jedem beliebigen Zyklus während der Aufnahme neue Noten in die gewählten Takte einfügen.

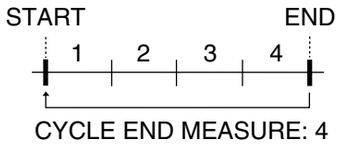
1. Am REALTIME RECORD-Display wählen Sie „REC“ für eine aufzunehmende Spurnummer, und „PLAY“ für die Spurnummern, die Sie wiedergeben möchten.

2. Drücken Sie die CYCLE: OFF-Taste.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



3. Verwenden Sie dann die START MEASURE ∧- und ∨-Tasten, um die anfängliche Taktmaßnummer zu bestimmen.

4. Verwenden Sie dann die END MEASURE ∧- und ∨-Tasten, um die letzte Taktmaßnummer zu bestimmen.
- Das Taktmaß, in dem der END-Befehl gespeichert wurde, kann ebenfalls bestimmt werden.



5. Drücken Sie die **START/STOP**-Taste.
- Wenn das Metronom eingeschaltet ist, beginnt die zyklische Aufnahme der bestimmten Taktmaße nach einem zweitaktigen Zählmaß.

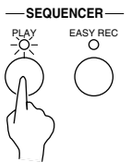
6. Spielen Sie auf dem Manual.
- Die vorher bestimmten Takte werden wiederholt; während dieser Zeit können Sie weitere Noten nach und nach im korrekten Takt einfügen und aufnehmen.
- Wenn Sie alle Darbietungsdaten von den vorher bestimmten Takten löschen wollen, drücken Sie die CLEAR-Taste.
- Wenn Sie auf CYCLE: ON drücken wechselt die Anzeige auf OFF. Diese Taste funktioniert während der Aufnahme nicht.
- Drücken Sie die **EXIT**-Taste, um zum REALTIME RECORD-Display zurückzukehren.
- Zyklische Aufnahmen können ebenfalls vom REALTIME RECORD-Display begonnen werden, sobald die Anzeige CYCLE: ON erscheint.

7. Wenn Sie mit der Aufzeichnung fertig sind, drücken Sie die REC STOP-Taste auf dem Display, oder schalten Sie die **PROGRAM MENUS**-Taste aus.

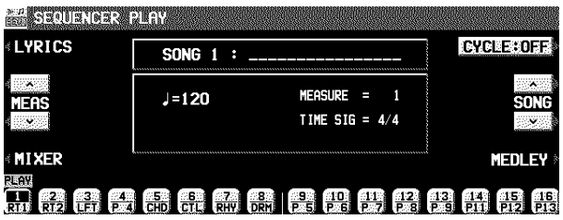
Sequencer Play

Wiedergabe der aufgenommenen Darbietung.

1. Drücken Sie die **SEQUENCER PLAY**-Taste, sofern sie nicht bereits eingeschaltet ist.



- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



2. Verwenden Sie die SONG ∧- und ∨-Tasten, um den Song auszuwählen, den Sie sich anhören möchten.

3. Verwenden Sie die Balance-Tasten unterhalb des Displays um „PLAY“ über den Spurnummern anzuzeigen, die Sie wiedergeben möchten.
- Die hervorgehobenen Spurnummern weisen auf Spuren hin, die bereits aufgenommen wurden. Nur hervorgehobene Spurnummern können für die Wiedergabe gewählt werden.
- Sie können zwei oder mehr Spuren für eine gleichzeitige Wiedergabe wählen.

4. Drücken Sie die **SEQUENCER RESET** (**FILL IN 1**)-Taste.
- Der **SEQUENCER** kehrt zum Anfang der Melodie zurück, und die anfänglichen Bedienfeldeinstellungen werden wieder aufgerufen.

5. Um die Wiedergabe mit einem anderen Takt als Takt 1 zu beginnen, verwenden Sie die MEAS ∧- und ∨-Tasten zur Eingabe des Anfangstaktes.
- „MEASURE=“ zeigt die gegenwärtige Taktnummer an.

6. Drücken Sie die **START/STOP**-Taste.
- Die aufgenommene Darbietung wird nun vom vorher angegebenen Anfangstakt wiedergegeben.
- Wenn mit der Wiedergabe von einem Takt begonnen wird, der **INTRO**-, **COUNT INTRO**-, **FILL IN**- oder **ENDING**-Daten enthält, kann die entsprechende Funktion nicht verwendet werden.
- Drücken Sie die MIXER-Taste und verändern Sie die Einstellungen für jeden einzelnen Part.
- Informationen zu LYRICS finden Sie auf Seite 126.

7. Um die Wiedergabe abzubrechen, drücken Sie die **START/STOP**-Taste noch einmal.
- Wenn danach die **START/STOP**-Taste noch einmal gedrückt wird, beginnt die Wiedergabe vom Punkt der Unterbrechung.

8. Wenn die Wiedergabe Ihrer Darbietung beendet ist, schalten Sie die **SEQUENCER PLAY**-Taste aus.

Wenn Rhythmus-Daten in der RHYTHM (RHY)-Klanggruppe aufgezeichnet worden sind, entspricht die in den STEP RECORD- und EDIT-Anzeigen verwendete MEASURE-Anzeige den in der RHYTHM-Klanggruppe gespeicherten Taktbezeichnungsdaten.

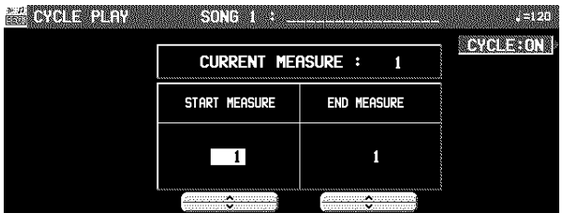
Stellen Sie das Wiedergabe Tempo ein.
Selbst wenn in einem Song ein bestimmtes Tempo gespeichert ist, können Sie das Tempo mittels **TEMPO/PROGRAM** oder **TAP TEMPO** nach Ihrem Geschmack ändern.
- Sobald Sie das Tempo ändern, wird auch das Tempo des Songs automatisch entsprechend geändert.
- Um das ursprünglich programmierte Tempo wieder einzustellen, stoppen Sie den Song und drücken die **SEQUENCER RESET**-Taste. (Tempodaten sollten am Anfang der CONTROL-Spur vorhanden sein.) Beachten Sie, daß der nachträgliche Tempowechsel nur solange besteht, solange Sie nicht einen anderen Song auswählen oder von Diskette laden.
- Das veränderte Tempo gilt auch nicht mehr, wenn Sie eine neue Aufnahme beginnen. Hier wird wieder das ursprünglich aufgenommene Tempo eingestellt.

CYCLE PLAY

Eingegebene Takte können wiederholt wiedergegeben werden.

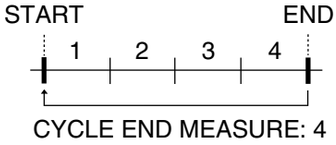
1. Am SEQUENCER PLAY-Display wählen Sie „PLAY“ für die Spurnummern, die Sie wiedergeben möchten.

2. Drücken Sie die CYCLE-Taste.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



3. Verwenden Sie dann die START MEASURE ∧- und ∨-Tasten, um den ersten Takt zu bestimmen.

4. Verwenden Sie dann die END MEASURE ∧- und ∨-Tasten, um den letzten takt zu bestimmen.
- Der Takt, in dem der END-Befehl gespeichert wurde, kann ebenfalls bestimmt werden.



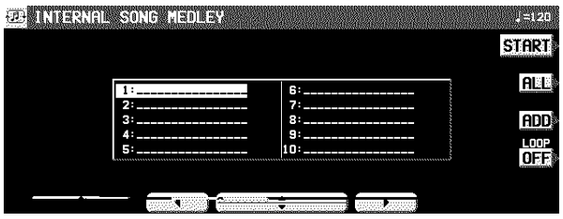
5. Drücken Sie die **START/STOP**-Taste.
- Die zyklische Wiederbabe der eingebenen Takte beginnt.
- Normalerweise wird das Rhythmus nicht abgespielt.

6. Um die Wiedergabe abzubrechen, drücken Sie die **START/STOP**-Taste noch einmal.
- Wenn **SEQUENCER RESET** (**FILL IN 1**) während einer Wiedergabe-Unterbrechung gedrückt wird, kehrt der **SEQUENCER** zu der in Schritt 3 eingegebenen Taktnummer zurück. Wenn die **SEQUENCER RESET**-Taste noch einmal gedrückt wird, schaltet der **SEQUENCER** auf Taktmaß 1 um.
- Wenn Sie CYCLE auf OFF stellen ist eine zykluswiedergabe nicht möglich.
- Drücken Sie die **EXIT**-Taste, um zum SEQUENCER PLAY-Display zurückzukehren.
- Die zyklische Wiedergabefunktion kann auch am SEQUENCER PLAY-Display eingegeben werden, wenn CYCLE: ON angezeigt wird.

MEDLEY

Wenn mehrere Melodien aufgenommen wurden, können diese als Potpourri wiedergegeben werden.

1. Wählen Sie MEDLEY, im SEQUENCER PLAY-Display.
- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.

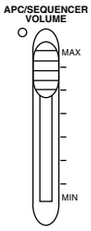


2. Geben Sie die Reihenfolge der Melodien für die Potpourri-Wiedergabe ein.
- Wenn ALL gedrückt wird, werden alle FILES ausgewählt, und die Songs werden nacheinander in einem Medley abgespielt.
- Mit den Tasten unter dem Display können Sie einen Song auswählen, den Sie der Song Liste hinzufügen möchten. Drücken Sie dann ADD um die Auswahl zu bestätigen. Wiederholen Sie diese Bedienschritte um sich eine eigene Song Liste zusammen zu stellen, um sie dann wiederzugeben. Die Informationen M01, M02 etc. neben den Titeln zeigen Ihnen die Reihenfolge an.
- Eine markierte Datei kann von der Potpourri-Melodieliste gelöscht werden, indem die betreffende Datei gewählt und dann die ADD-Taste gedrückt wird.
- Verwenden Sie die LOOP-Taste, um zu bestimmen, ob das Medley wiederholt werden oder nach einem Durchlauf gestoppt werden soll.

3. Drücken Sie die START-Taste.
- Während der Medley-Wiedergabe, können Sie die SKIP-Taste verwenden, um zu dem nächsten Song weiterzuschalten.

SEQUENCER VOLUME

Wenn Sie auf der Tastatur zu einer aufgenommenen Darbietung spielen, können Sie die Gesamtlautstärke aller Playback-Spuren gleichzeitig regeln.
Betätigen Sie den **APC/SEQUENCER VOLUME**-Regler, um die Lautstärke einzustellen.



- Verwenden Sie diese Kontroll-Möglichkeit, wenn die aufgenommenen Spuren im Verhältnis zu Ihrer Darbietung zu laut sind.
- Die Lautstärke aller Klänge, außer Ihrer manuellen Darbietung—einschließlich **PERFORMANCE PADS**, MIDI Eingang etc.—werden zurück geregelt.
- An der **MAX**-Position, entsprechen die Lautstärken der Playback-Spuren ihren aktuellen Einstellungen. An der **OFF**-Position ist die Lautstärke 0.
- Die Lautstärke kann für jede Klanggruppe geregelt werden. (Siehe Seite 27.)
- Mit Ausnahme von **SEQUENCER**-Wiedergabe und DIRECT PLAY einer Diskette dient dieser Schieberegler zur Einstellung der Gesamtlautstärke der Begleitautomatik.
- Während einer **SEQUENCER**-Aufnahme ist die Lautstärke automatisch auf den maximalen Wert eingestellt, unabhängig von der Position des Schiebereglers. Während der Wiedergabe kann allerdings durch Herunterregeln aus der **MAX**-Position die Lautstärke niedriger als der Aufnahmepegel eingestellt werden. Aus diesem Grund sollte sich der Schieberegler normalerweise auf der **MAX**-Position befinden.

Naming

Geben Sie Ihren aufgenommen Songs einen Namen.

1. Drücken Sie die SONG SELECT ∧ und ∨ Tasten im SEQ MENU Display, um einen Song auszuwählen.

2. Drücken Sie die NAMING Taste.

- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.

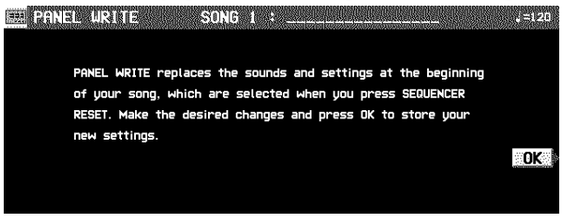
3. Verwenden Sie die Tasten unter dem Display, um einen Namen zuzuweisen.
- Drücken Sie die ABC-Taste, um Buchstaben einzugeben. Wenn Sie die SHIFT-Taste gedrückt halten, werden Großbuchstaben eingegeben.
- Drücken Sie die 123 Taste um Zahlen einzugeben, etc. Während Sie die SHIFT Taste gedrückt halten, können Sie Symbole eingeben.
- Drücken Sie die POSITION-Taste, um den Cursor zu bewegen.
- Sie können auch das **TEMPO/PROGRAM**-Einstellrad zur Auswahl von Zeichen verwenden.
- Drücken Sie die INS-Taste, um eine Leerstelle an der Cursorposition einzugeben.
- Drücken Sie die DEL-Taste, um das Zeichen an der Cursorposition zu löschen.
- Drücken Sie die CLR-Taste, um den ganzen Namen zu löschen.
- Drücken Sie die →←-Taste, um den Namen zu zentrieren.

4. Drücken Sie die OK-Taste.

Panel Write

Sie können die am Anfang des Songs befindlichen Grundregistrierungen verändern. Diese Einstellungen werden automatisch aufgerufen, wenn die **SEQUENCER RESET**-Taste gedrückt wird.

1. Verwenden Sie die SONG ∧- und ∨-Tasten im SEQ MENU-Display, um eine Song-Nummer auszuwählen. Wählen Sie dann PANEL WRITE.
- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.



2. Nehmen Sie die gewünschten Einstellungen am Bedienfeld vor.
3. Drücken Sie die OK-Taste.
- „Vorgang beendet! (COMPLETED!)“ wird im Display angezeigt.

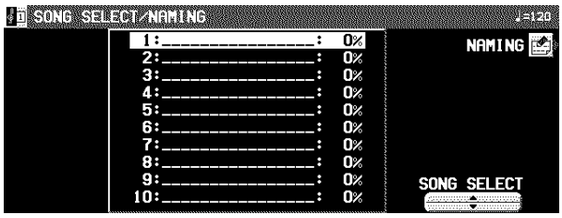
- PANEL WRITE wird automatisch aktiviert, wenn Sie die Aufnahme starten.
- Bei Rhythmusdaten haben die Daten in der RHYTHM- Klanggruppe Vorrang.

Song Select

Sie können einen gewünschten Song aus der Liste der aufgenommenen Songs auswählen.

1. Wählen Sie RECORD & EDIT, im SEQ MENU-Display.

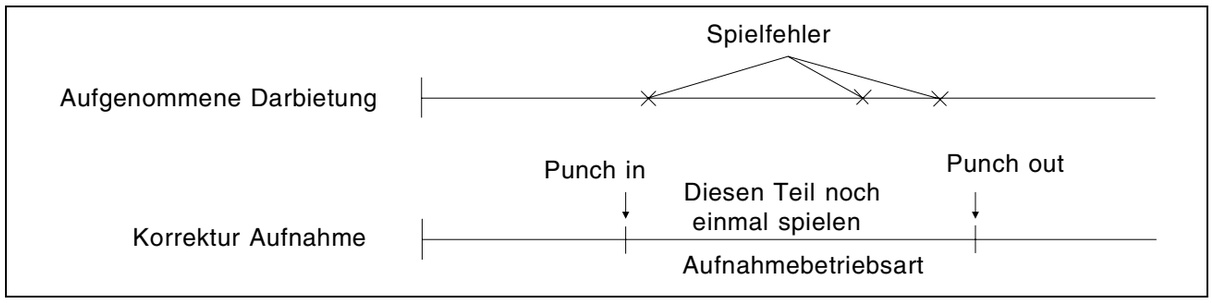
2. Wählen Sie SONG SELECT, im RECORD & EDIT-Display.
- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.



3. Verwenden Sie die SONG SELECT ▲- und ▼-Tasten zur Auswahl eines Songs.
- Der gesamte Speicherbedarf den der Song beansprucht, wird in einem prozentualen Wert (%), rechts neben dem Song-Namen, angezeigt.
- Wird die Taste NAMING gedrückt, erscheint die Anzeige NAMING.
- Um den Speicherplatz optimal auszunutzen sollten Sie Songs, die Sie nicht mehr brauchen, löschen. (Siehe Seite 95.)

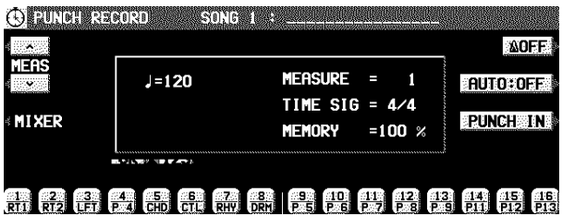
Aufnehmen im Punch-Modus

Wenn Ihnen bei der Aufnahme in der REALTIME RECORD-Betriebsart ein Fehler unterläuft, oder wenn Sie aus anderen Gründen die Aufnahme ändern wollen, können Sie mit Hilfe der Punch-Aufnahmefunktion einen bestimmten Teil Ihrer Darbietung korrigieren, ohne das gesamte Stück noch einmal aufnehmen zu müssen.



1. Verwenden Sie die SONG SELECT ∧- und ∨-Tasten im SEQ MENU-Display, um eine Songnummer auszuwählen. Wählen Sie dann RECORD & EDIT.

2. Wählen Sie PUNCH RECORD im RECORD & EDIT-Display.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



3. Wählen Sie nun die Spur, die den zu korrigierenden Bereich enthält.
- Ein Titel bzw. eine spur, in der keine Daten enthalten sind, kann nicht gewählt werden.
- Die „REC“-Anzeige am Display weist darauf hin, welche Spuren aufgenommen werden; „PLAY“ zeigt die Spuren an, die wiedergegeben werden.

4. Verwenden Sie die MEAS ∧- und ∨-Tasten, um den Anfangstakt der Wiedergabe zu bestimmen.
- „MEASURE=“ zeigt den gegenwärtige Takt an.

5. Drücken Sie die **START/STOP**-Taste, um mit der Wiedergabe der gewählten Spur zu beginnen.

6. Während der Wiedergabe drücken Sie die PUNCH IN-Taste an dem Punkt, an dem Sie mit der Aufnahme beginnen wollen.
- Der Aufnahmevorgang beginnt unmittelbar nach dem Drücken der PUNCH IN-Taste. Beginnen Sie an diesem Punkt zu spielen.
- Die Anzeige REC ändert sich zu PUNCH.
- Die PUNCH IN-Taste schaltet auf die REC STOP-Taste um.

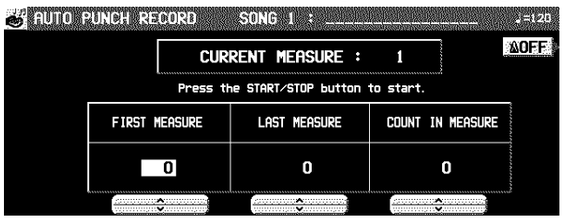
7. Drücken Sie die REC STOP-Taste an dem Punkt, an dem die Aufnahme beendet werden soll.
- Punch-Record stoppt augenblicklich.

- Sie können ebenfalls den Punch in-Aufnahmevorgang beginnen, indem Sie auf dem Manual spielen.
- Die Punch in-/Punch out-Punkte lassen sie mit dem als Zubehörteil verfügbaren Fußschalter (separat erhältlich) ausfüren. (Siehe Seite 177.)

■ AUTO PUNCH RECORD

Sie können die Punch in/Punch out-Stellen auch vorher bestimmen, wodurch an den eingegebenen Stellen die Aufnahme automatisch begonnen bzw. gestoppt wird.

1. Drücken sie die AUTO: OFF-Taste im PUNCH RECORD-Display.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



2. Verwenden Sie die FIRST MEASURE ∧- und ∨-Tasten, um die Nummer des Punch in-Taktes zu bestimmen.

3. Verwenden Sie die LAST MEASURE ∧- und ∨-Tasten, um die Nummer des Punch out-Taktes zu bestimmen.
- Die Nummer des LAST-Taktes muß höher als die Nummer des FIRST-Taktes liegen.
- Die bestimmten Takte können nun aufgenommen werden.

4. Verwenden Sie die COUNT IN MEASURE ∧- und ∨-Tasten, um die Anzahl der Einleitungstakte zu bestimmen, die vor dem Punch in-Takt wiedergegeben werden sollen.
- Schalten Sie das Metronom mit den ON- oder OFF-Taste ein bzw. aus.

5. Drücken Sie die **EXIT**-Taste.
- Das Display wechselt zum PUNCH RECORD-Display

6. Drücken Sie die **START/STOP**-Taste.
- Die Wiedergabe beginnt mit dem Takt, der unter CURRENT MEASURE im Display angezeigt wird.
- Zugehörige Informationen wie FIRST MEASURE werden im oberen Teil des Displays angezeigt.

7. Korrigieren Sie Ihre Darbietung.
- Am vorher bestimmten FIRST-Takt ändert sich die Betriebsart automatisch zur Aufnahme-Betriebsart. Beginnen Sie an dieser Stelle zu spielen. Am vorher bestimmten LAST-Takt schaltet das Keyboard wieder automatisch in die Wiedergabe-Betriebsart zurück.
- Um den Auswechsel-Aufnahmevorgang vor Ende abzubrechen, drücken Sie die CANCEL-Taste. In diesem Fall werden die bis zu diesem Punkt aufgenommenen Daten gelöscht.

Step Record (Schrittaufnahme)

In der STEP RECORD-Betriebsart wird eine Melodie dadurch zusammengestellt, indem die Klänge Note für Note mit Hilfe des Displays gespeichert werden. Im Gegensatz zur REALTIME RECORD-Betriebsart, bei der das Manual direkt gespielt wird, können Sie sich hier mehr Zeit lassen und jede Note einzeln eingeben. Diese Methode eignet sich besonders für die Speicherung komplizierter, schwierig zu spielender Passagen, oder wenn das genaue Timing einer Klanggruppe von wichtiger Bedeutung ist.

Aufnahmeschritte

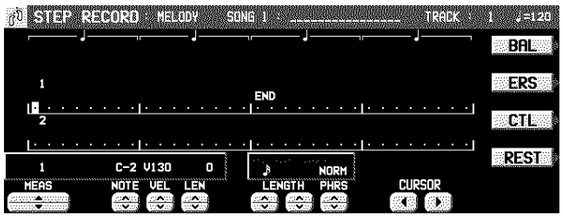
Nehmen Sie die Keyboard-Darbietung und die Bedienfeld-Einstellungen auf.

1. Verwenden Sie die SONG SELECT ∧- und ∨-Tasten im SEQ MENU-Display, um eine Song Nummer auszuwählen. Wählen Sie dann RECORD & EDIT.

2. Wählen Sie anschließend STEP RECORD im RECORD & EDIT-Display.
- Das Display wechselt zum PART SELECT Display.

3. Verwenden Sie die Balance-Tasten unter jeder Position, um die Spur zu bestimmen, die zur Aufnahme benutzt werden soll (es kann hierbei nur jeweils eine Spur gewählt werden).

- Das Display ändert sich nun zum STEP RECORD- Bildschirm, der ähnlich wie die folgende Abbildung aussieht.



- Wenn Sie eine Spur gewählt haben, der eine CHORD- Klanggruppe zugeordnet wurde, ändert sich das Display zur STEP RECORD: CHORD-Anzeige. (Siehe Seite 90.)
- Wenn Sie eine Spur gewählt haben, der eine RHYTHM- Klanggruppe zugeordnet wurde, ändert sich das Display zur STEP RECORD: RHYTHM-Anzeige. (Siehe Seite 92.)
- Wenn Sie die Spur wählen, der die CONTROL-Klanggruppe zugeordnet wurde, ändert sich das Display zum STEP RECORD: CONTROL-Display.

4. Verwenden Sie die MEAS ∧- und ∨-Tasten, um den Takt zu bestimmen.
- Dieser Schritt ist nicht erforderlich, wenn Sie die Aufnahme mit Takt 1 einer unbelegten Spur beginnen wollen.

5. Verwenden Sie die CURSOR-Tasten (< und >) um den Cursor zu der Notenposition (Punkt) zu bewegen, wo gespeichert werden soll.
- Jeder Punkt repräsentiert ein Achtel einer Viertelnote (eine Zweiunddreißigstel-Note).
- Beim Abspeichern von Triolen ist es unter Umständen nicht möglich, den Takt mit Zweiunddreißigstel-Noten genau zu treffen. Wenn Sie aber Triolen für die Notenlänge (LENGTH) im nachfolgenden Schritt 6 verwenden, wird die genaue Taktzeit automatisch gespeichert.

6. Verwenden Sie die linken LENGTH ∧- und ∨-Tasten, um den Notenwert zu bestimmen. Wählen Sie von 𝅘𝅥𝅯3, 𝅘𝅥𝅰, 𝅘𝅥𝅯3, 𝅘𝅥𝅰, 𝅘𝅥𝅮3, 𝅘𝅥𝅮, 𝅗𝅥3, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥, 𝅝, 𝅝 × 2 bis 4. (Eine 3 steht für eine Triole.)
- Für andere als die oben aufgeführten Notenwerte verwenden Sie die rechten LENGTH-Tasten, um den Notenwert zu bestimmen, der zu dem mit den linken Tasten gewählten Wert addiert werden soll.

Beispiel: Aufnehmen einer punktierten Viertelnote (𝅘𝅥.)

𝅘𝅥 + 𝅘𝅥𝅮

7. Bestimmen Sie mit den PHRS ∧- und ∨-Tasten die tatsächliche Länge des erzeugten Klangs, um den gewünschten Legato- oder Stakkato-Effekt zu erhalten.

TENU (tenuto): 95% (Der Klang wird über die gesamte Länge der Note erzeugt.) NORM (normal): 80% STAC (staccato): 50% CUTT (cutting): 25%

8. Geben Sie die Tonhöhe und Anschlagdynamik der Note ein, indem Sie auf dem Manual spielen.
- Der Punkt am Display, an dem die Note gespeichert wurde, ändert sich nun zu einem ∗-Symbol.
- Bei der Aufnahme von Akkorden können Sie mehrere Noten in einer Position aufnehmen.
- Alle Veränderungen der Einstellungen des Bedienfeld—zum Beispiel Änderungen der Klangauswahl, Tastenbetätigung, Einstellradbetätigung usw.—werden an der Cursorposition gespeichert.
- Wenn ein Einstellrad bzw. Regler betätigt wird, erscheint der Eingabewert am Display. Vergewissern Sie sich, daß dies der korrekte Wert ist, und drücken Sie dann die YES-Taste zum Eingeben des Werts, bzw. die NO-Taste, um die Funktion auszuschalten.

REST: Um eine Pause aufzunehmen, bestimmen Sie mit LENGTH den Notenwert; drücken Sie danach die REST-Taste.
- Positionen, an denen nichts gespeichert wurde, werden als Pausen erkannt.

ERS: Wenn Ihnen bei der Eingabe ein Fehler unterläuft, bewegen Sie den Cursor zu der Fehlerstelle, um die Daten anzuzeigen; drücken Sie dann die ERS-Taste.

BAL: Um die Lautstärke an der Cursor-Position zu bestimmen, drücken Sie die BAL-Taste; danach können Sie mit den VALUE-Tasten die Lautstärke einstellen (0 bis 127).

9. Wiederholen Sie die Schritte 5 bis 8, um die restlichen Noten zu speichern.
- Um Noten auf einer anderen Spur einzugeben, drücken Sie die Taste für die gewünschte Spur; führen Sie dann die Anweisungen aus, beginnend mit Schritt 2.

10. Nach dem Ende der Aufnahme schalten Sie die **PROGRAM MENUS**-Taste aus.

■ Speichern von Steuerdaten

Verschiedene Steuerdaten können an der Cursor-Position gespeichert werden.

1. Drücken Sie die CTL-Taste am STEP RECORD: MELODY-Display.
2. Verwenden Sie die CTL ∧- und ∨-Tasten, um die einzufügenden Steuerdaten auszuwählen.
- Wählen Sie aus: PAN, KEY SHIFT (COARSE TUNE), TUNING (FINE TUNE), BEND SENS.

3. Verwenden Sie die VALUE ∧- und ∨-Tasten, um den numerischen Wert der Einstellung einzustellen.

4. Drücken Sie die YES-Taste.

■ **Korrektur der Daten**

1. Bestimmen Sie in der STEP RECORD-Betriebsart die zu korrigierende Spur.

2. Verwenden Sie die MEAS-Tasten, um den Takt aufzufinden, der geändert werden soll. Verwenden Sie die CURSOR-Tasten, um den Cursor zu dem Punkt zu bewegen (*), der editiert werden soll.
- Die an diesem Punkt gespeicherten Daten werden nun im Display angezeigt.
- Wenn an einem bestimmten Punkt Mehrfach-Daten gespeichert sind, werden bei jedem Drücken der CURSOR-Taste unterschiedliche Daten angezeigt. Wenn ein Akkord gespeichert ist, erscheint bei jedem Drücken der CURSOR-Taste eine andere Akkordnote im Display.

3. Korrigieren Sie die Daten.

Es sind drei Arten von Daten vorhanden:

Darbietungsdaten
NOTE (Tönhöhe)-, VEL (Anschlagdynamik)-Daten, und LEN-Daten (1 = 1/96 einer Viertelnote [♩]) werden angezeigt. Korrigieren Sie mit Hilfe der entsprechenden Tasten die gewünschten Daten.

Klangdaten
Die Klangbezeichnung wird angezeigt. Verändern Sie den Klang wie gewünscht. (Das gegenwärtige Display wird durch das Klangeinstell-Display überlagert.)

Steuerdaten
Die Bezeichnung der Funktion wird angezeigt. Verändern Sie die gewünschten Daten.

- Drücken Sie die ERS-Taste, um die angezeigten Daten zu löschen.
- Sie können ebenfalls Daten korrigieren, die im REALTIME RECORD-Modus gespeichert wurden.
- Darbietungs-Daten (NOTE) können auf einem Piano-Rollen-Display editiert werden; ebenso ist ein spezielles Display zum Editieren der Daten des DRUMS-Bereichs vorhanden. (Siehe Seite 97.)

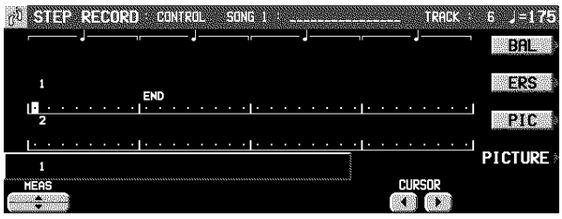
Zuweisen der Bilder

Weisen Sie Bilder zu den ausgewählten Punkten (PIC) eines Songs zu.

1. Wählen Sie mit Hilfe der SONG SELECT-Tasten ∧ und ∨ der Anzeige SEQUENCER MENU die Songnummer aus, der die Bilder zugewiesen werden sollen, und wählen Sie dann RECORD & EDIT.

2. Wählen Sie STEP RECORD auf der Anzeige RECORD & EDIT.

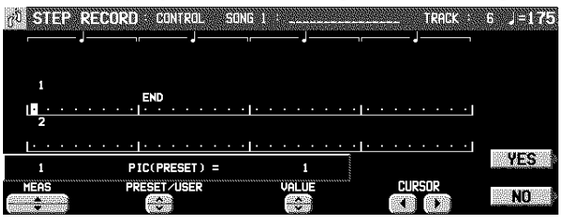
3. Benutzen Sie die Balancetasten unterhalb des Displays zur Wahl von CONTROL TRACK (CTL).
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



4. Benutzen Sie die MEAS-Tasten ∧ und ∨, um den zuzuweisenden Takt anzugeben.

5. Bewegen Sie den Cursor (inverses Kästchen) mit Hilfe der CURSOR-Tasten zu dem Punkt, dem Sie ein Bild zuweisen wollen.
- Jeder Punkt repräsentiert ein Achtel einer Viertelnote (eine Zweiunddreißigstelnote).

6. Drücken Sie die PIC-Taste.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



7. Drücken Sie die PRESET/USER-Taste für die Auswahl.
PRESET: Vorgegebene Bilder
USER: Eigene Bilder, die vorher geladen wurden (Siehe Seite 89.)

8. Wählen Sie die Bildnummer mit Hilfe der VALUE-Taste.

9. Drücken Sie die YES-Taste.
- Das Bild der angegebenen Nummer wird dem Punkt (PIC) zugewiesen.

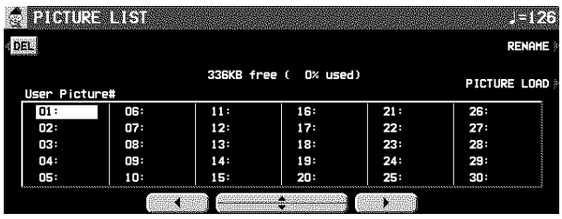
10. Wiederholen Sie die Schritte 4 bis 9, um die Zuweisung fortzusetzen.

11. Wenn Sie mit der Zuweisung fertig sind, drücken Sie zum Ausschalten die **PROGRAM MENUS**-Taste.
- Wenn Sie den Song wiedergeben, erscheinen die Bilder auf dem Display und wechseln automatisch entsprechend dem Fortlauf der Musik (SLIDE SHOW).

- Der Anzeigezeitpunkt der Bilder kann sich gegenüber dem angegebenen Punkt geringfügig verzögern. Falls diese Verzögerung zu groß ist, verlegen Sie den Punkt geringfügig vor.
- Wenn zwei zugewiesene Punkte zu nah zusammen liegen, kann ein unerwünschtes Ergebnis erhalten werden. Es ist empfehlenswert, das Intervall zwischen zwei Punkten nicht kleiner als zwei Schläge zu machen, beispielsweise für Musik des Tempos ♩=120.
- Die vorgegebenen Bilder sind nicht mit anderen Modellen kompatibel.

■ PICTURE LIST

Wenn Sie bei der Anzeige von Schritt 3 die PICTURE-Taste drücken, wird eine Liste von USER-Bilddaten angezeigt.



- Drücken Sie die RENAME-Taste, um den Bilddatennamen zu ändern.
- Drücken Sie die DEL-Taste, um die ausgewählten Bilddaten zu löschen.

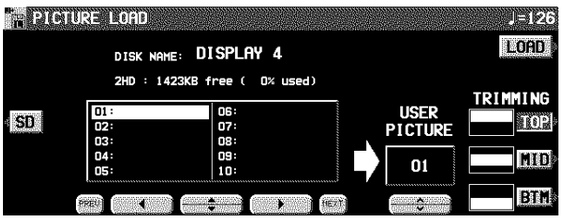
■ Laden von eigenen Bildern

1. Speichern Sie die Bilddaten mit Ihrem PC o.ä. auf einer Disk oder einer SD-Karte.

2. Führen Sie die Disk oder die SD-Karte mit den gespeicherten Daten in den DISK DRIVE bzw. den SD-Kartenschlitz ein. (Siehe die Seiten 123 und 136.)

3. Drücken Sie die PICTURE-Taste auf der Anzeige CONTROL von STEP RECORD.

4. Drücken Sie die PICTURE LOAD-Taste auf der Anzeige PICTURE LIST.
- Eine ähnliche Anzeige wie die folgende erscheint.



- Die Anzeige PICTURE LOAD für das Laden von DISK wird vorher angezeigt. Wenn Sie zuerst von SD-Karten laden wollen, drücken Sie die SD-Taste.

5. Wählen Sie die zu ladende Bilddatendatei aus.
- Wenn Sie ein Bild auswählen, das größer als 640 x 240 Pixel ist, drücken Sie die TRIMMING-Taste, um die Art der auszuschneidenden Daten zu wählen.
- Wenn Sie Bilder von einer SD-Karte laden, drücken Sie zuerst die DIRECTORY-Taste, um den Ordner auszuwählen.

6. Geben Sie mit Hilfe der USER PICTURE-Tasten ∧ und ∨ die Bildnummer an, zu der die Bilddaten geladen werden sollen.

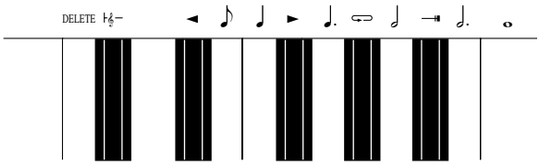
7. Drücken Sie die LOAD-Taste.
- Das Bild wird geladen, und ?COMPLETED!? wird auf dem Display angezeigt.

MEMO:
- Dieses Instrument ist kompatibel mit Bildgrößen von 640 x 240 Pixel. Obwohl Bildgrößen von bis zu 640 x 480 Pixel gelesen werden können, werden die Daten beim Laden auf 640 x 240 Pixel beschnitten.
- Je nach der Größe kann das Bild eventuell nicht geladen werden.
- Wenn die Anzeige PICTURE LOAD erscheint, wird kein Ton auf dem Instrument erzeugt.

Speichern einer Akkordfolge

Speichern Sie die Akkordfolge für **AUTO PLAY CHORD** in der Spur für die CHORD-Klanggruppe. Wenn **AUTO PLAY CHORD** für die Wiedergabe verwendet wird, verändern sich die Akkorde automatisch, selbst wenn sie nicht mit der linken Hand gespielt werden.

- Die Akkordlänge wird mit Hilfe der **CHORD STEP RECORD**-Tasten am Manual eingegeben.



Notenwerttasten

- 𝅝 Ganze Note
- 𝅗𝅥. Punktierte halbe Note
- 𝅗𝅥 Halbe Note
- ♩. Punktierte Viertelnote
- ♩ Viertelnote
- ♪ Achtelnote

Rückstelltaste

𝄆 Drücken Sie diese Taste, um von Anfang an zu speichern.

Korrekturtasten

◀ Zum Zurückspringen um einen Akkord.
▶ Zum Vorspringen um einen Akkord.

Wiederholungstaste

Drücken Sie diese Taste, um den Akkord-Speichervorgang abzuschließen und eine automatische Wiederholungs-Wiedergabe der gespeicherten Akkordfolge zu bestimmen.

Abschlußtaste

Drücken Sie diese Taste, nachdem die gesamte Akkordfolge gespeichert wurde.

DELETE-Taste

DELETE Zum Löschen eines Akkords

- Wenn Sie alle gespeicherten Daten löschen wollen, halten Sie die **DELETE**-Taste gedrückt, und drücken Sie gleichzeitig die Abschluß (⊣)-Taste.

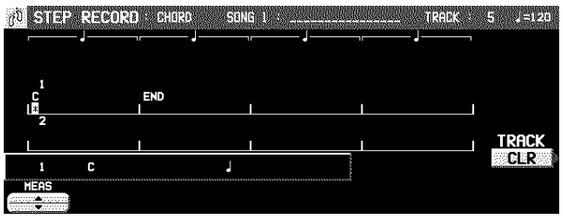
■ Speicherbeispiel einer Akkordfolge

Takt 1	2	3		4	
C	C	Am	F	D7	G7
𝅝	𝅝	𝅗𝅥	𝅗𝅥	𝅗𝅥	𝅗𝅥

1. Verwenden Sie die SONG SELECT ∧- und ∨-Tasten im SEQ MENU-Display, um eine Song Nummer auszuwählen. Wählen Sie dann RECORD & EDIT.

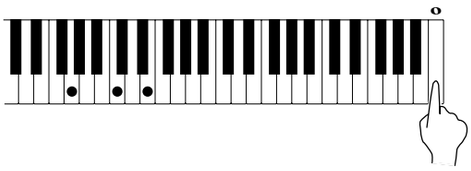
2. Wählen Sie anschließend STEP RECORD im RECORD & EDIT-Display.
   - Das Display wechselt zum PART SELECT Display.

3. Verwenden Sie die Balance-Tasten unter jeder Position, um die Spur zu bestimmen, die mit der CHORD-Klanggruppe [CHD/APC] belegt wurde.
   - Das Display ändert sich nun zum STEP RECORD: CHORD-Display, das ähnlich wie die folgende Abbildung aussieht.



4. Speichern Sie die Akkorde.

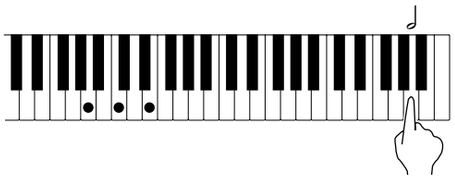
<Takt 1, Takt 2>
Während Sie einen C-Dur-Akkord mit der linken Hand spielen, drücken Sie die 𝅝-Taste einmal mit Ihrer rechten Hand.



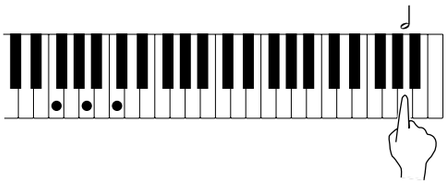
- Ein Piepton zeigt an, daß der Akkord korrekt gespeichert wurde.
- Der Punkt am Display, an dem der Akkord gespeichert ist, ändert sich nun zu einem ∗-Symbol; danach bewegt sich der Cursor automatisch vorwärts zur nächsten unbelegten Position, in Übereinstimmung mit dem angegebenen Notenwert. Die Akkordbezeichnung wird im Display angezeigt.

<Takt 3>

(1) Während Sie einen A-moll-Akkord spielen, drücken Sie die 𝅗𝅥-Taste einmal.



(2) Während Sie einen F-Akkord spielen, drücken Sie die 𝅗𝅥-Taste einmal.



<Takt 4>

(1) Während Sie einen D-Septimakkord spielen, drücken Sie die 𝅗𝅥-Taste einmal.

(2) Während Sie einen G-Septimakkord spielen, drücken Sie die 𝅗𝅥-Taste einmal.

- Sie können die **INTRO & ENDING**-Taste oder eine **FILL IN**-Taste am Bedienfeld drücken, um das gewünschte Muster an der Cursor-Position zu speichern. (Eine **INTRO** oder **COUNT INTRO**-Figur kann nur am Anfang gespeichert werden.)
- Speichern Sie eine Pause, indem Sie eine Notenwert-Taste drücken, ohne einen Akkord zu spielen.

5. Am Ende der Akkordfolge drücken Sie die Abschlußtaste (⊣).

- Das Keyboard verläßt dadurch die Aufnahme-Betriebsart.
- In der Wiedergabe-Betriebsart stoppt die aufgenommene Akkordfolge an diesem Punkt. Für eine automatische Wiederholungs-Wiedergabe der Akkordfolge drücken Sie die Wiederholungstaste (⟲) anstatt der Abschlußtaste (⊣).

- Wenn Sie die Spur der CHORD-Klanggruppe wiedergeben, verändern sich die Akkorde des automatischen Begleitmusters in Übereinstimmung mit der gespeicherten Akkordfolge.
- Um die Akkorde im ONE FINGER-Modus zu bestimmen, wählen Sie den ONE FINGER-Modus, bevor der STEP RECORD-Modus aktiviert wird.
- Wenn die ON BASS-Taste eingeschaltet ist, können auch Akkorde wie z.B „C on G“ eingegeben werden (mit Ausnahme des ONE FINGER-Betriebsart).
- Die CHORD FINDER-Funktion zeigt Ihnen, wie bestimmte Akkorde gespielt werden. (Siehe Seite 55.)

■ Korrigieren der aufgenommenen Akkordfolge

1. Führen Sie die Schritte zur Wahl des STEP RECORD: CHORD-Displays aus.

2. Verwenden Sie die MEAS-Tasten, um den zu verändernden Takt aufzusuchen. Verwenden Sie die ◀ - und ▶ -Korrekturtasten, um den Cursor zu dem Punkt (*) zu bewegen, der editiert werden soll.

- Die Pausenlängen werden durch den entsprechenden Pausenwert × Multiplikator angezeigt.

  Beispiel:
  𝄽 .....Ganztaktpause
  𝄼 .....Halbtaktpause
  𝄽 × 1 + 𝄼.....Eineinhalbtakt-Pause
  𝄽 × 10 .....Zehntaktpause

- Wenn Sie den Punkt nach dem Ende der Akkordfolge bewegen wollen, halten Sie die Rückstelltaste ( ) gedrückt, und drücken Sie die ◀ -Taste.

3. Korrigieren Sie die Akkorddaten.

Akkorddaten

Wenn die Akkordbezeichnung an der Cursor-Position angezeigt wird, können Sie die **DELETE**-Taste drücken, um die Daten zu löschen und einen neuen Akkord zu speichern.

- Wenn Sie die angezeigten Daten vor der Eingabe der neuen Akkorddaten nicht löschen, werden die neuen Daten an diesem Punkt eingefügt; dies bewirkt, daß die angezeigten Daten lediglich um den Notenwert des neuen Akkords verschoben werden.
- Pausen können ebenfalls gelöscht werden. Bei jedem Drücken der **DELETE**-Taste wird die Pause in Einheiten von 𝄽 × 1 gelöscht. Die 𝄼-Pause wird als letzte gelöscht.
- Wenn Sie die REPEAT-Funktion ausschalten möchten, geben Sie einen END-Befehl ein.

Steuerdaten

Die Bezeichnung der gespeicherten Funktion (INTRO, FILL, usw.) werden angezeigt. Um die angezeigten Daten zu löschen, drücken Sie die **DELETE**-Taste.

■ TRACK CLEAR

Um alle Daten von der gegenwärtigen Spur zu löschen, drücken Sie die CLR-Taste, und danach die YES-Taste am Bestätigungsdisplay.

- Wenn Sie den Löschvorgang abbrechen wollen, drücken Sie die NO-Taste.

Store a rhythm progression

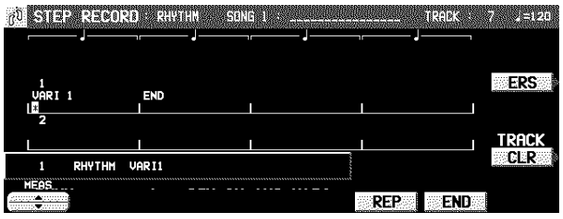
Changes in the rhythm selection and tempo, as well as the intro, fill-ins and the ending, can be stored by measures with the step recording method.

1. On the SEQ MENU display, use the SONG SELECT ∧ and ∨ buttons to select the song number. Then select RECORD & EDIT.

2. On the RECORD & EDIT display, select STEP RECORD.
- The display changes to the PART SELECT display.

3. Using the balance buttons below the display, select the track to which the RHYTHM (RHY) part has been assigned.

- The display changes to the STEP RECORD: RHYTHM input display similar to the following.



4. Use the MEAS ▲ and ▼ buttons to go to the measure you wish to record.

5. Store the rhythm data.
- Data which can be stored:
  START/STOP
  Changes in the rhythm selection
  COUNT INTRO, **INTRO**, **FILL IN**, **ENDING**
  Tempo changes
- Be sure to store the **START/STOP** data in the measure in which the rhythm starts or stops.
- If you are storing a **COUNT INTRO** or **INTRO**, store this data before the **START/STOP** data.
- If the tempo is changed, the display changes to the confirmation display. After specifying the desired tempo, Press the YES button to store the specified tempo, or press the NO button to cancel the new tempo value.

6. Repeat steps 4 and 5 to continue storing the rhythm progression.

7. At the end of the rhythm progression, press the END button.
- If the REP button is pressed instead of the END button, during playback the recorded rhythm progression is repeated.
- The Keyboard exits the recording mode.

■ Correct the recorded rhythm progression

1. Follow the procedure to select the STEP RECORD: RHYTHM display.

2. Use the MEAS buttons to go to the measure you wish to modify. (The ∗ is highlighted.)

3. Correct the rhythm data.
- Press the ERS button to erase data at the cursor position.
- If you wish to cancel the REPEAT, enter an END command.
- If you select a rhythm with a different time signature, the time signature of all subsequent measures will also change.
- If data has already been recorded in other tracks, you cannot select a rhythm with a different time signature.

■ TRACK CLEAR

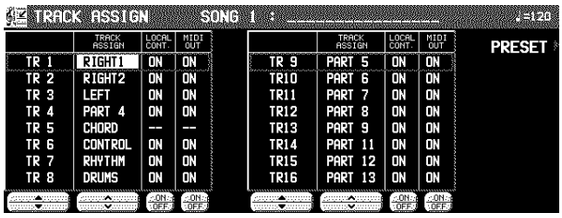
To erase all data from the current track, press the CLR button, and then press the YES button on the confirmation display.
- If you wish to cancel the clear procedure, press the NO button.

Track Assign

Jede **SEQUENCER**-Spur ist werkseitig einer Klanggruppe zugeordnet. Sie können allerdings die TRACK ASSIGN Funktion verwenden, um Spuren mit beliebigen Klanggruppen zu belegen.

1. Verwenden Sie die SONG SELECT ∧- und ∨-Tasten im SEQ MENU-Display, um eine Song Nummer auszuwählen. Wählen Sie dann RECORD & EDIT.

2. Wählen Sie TRACK ASSIGN im RECORD & EDIT-Display.
- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.



3. Verwenden Sie die TR ▲- und ▼-Tasten, um eine Spur auszuwählen.

4. Verwenden Sie die TRACK ASSIGN ∧- und ∨-Tasten, um eine Klanggruppe für eine bestimmte Spur auszuwählen.
- Wenn eine andere als die CONTROL, APC, CHORD oder RHYTHM Klanggruppe zugeordnet wird, sind die Schritte für die Spurzuordnung an diesem Punkt abgeschlossen.
- Sie können entweder eine CHORD- oder eine APC-Klanggruppe einer Spur zuordnen, aber nicht beide Klanggruppen.
- Die CONTROL-, APC-, CHORD- und RHYTHM-Klanggruppen können nicht mehr als einer Spur zugeordnet werden.
- Sie können die ON- und OFF-Tasten verwenden, um LOCAL CONT. ein- oder auszuschalten. Da von den Klanggruppen dieses Instruments, denen die mit diesen Schritten auf OFF gestellten Spuren zugeordnet wurden, kein Tonsignal abgegeben wird, ist diese Einstellung zu verwenden, um ein Tonsignal von einer externen Tonquelle über die MIDI-Anschlüsse zu erzeugen.
- Verwenden Sie die MIDI OUT ON- und OFF-Tasten, um festzulegen ob die Daten der dieser Spur zugeordneten Klanggruppe als MIDI-Daten übertragen werden sollen oder nicht. Wenn die Einstellung auf OFF steht werden keine MIDI-Daten gesendet, selbst wenn MIDI-Geräte angeschlossen sind.

5. Drücken Sie die OK-Taste, wenn die CONTROL-, APC-, CHORD- oder RHYTHM-Klanggruppen zugeordnet worden sind.

■ TRACK ASSIGN PRESETS

Eine vorgegebene Spurzuordnung kann gewählt werden.

1. Drücken Sie die PRESET-Taste im TRACK ASSIGN Display.
- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.

2. Verwenden Sie die SONG ∧- und ∨-Tasten, um eine Song-Nummer auszuwählen für die diese Spurzuordnung aktiv sein soll.
- Wenn ALL ausgewählt wird, ist diese Zuordnung für alle Songs gültig.

3. Wählen Sie den Track Assign (Spurzuordnungs)-Modus.

   Werkseitig eingegebene Einstellungen.

   TECHNICS MULTI RECORDING: Optimale Spurzuordnung füt Multiplex-Aufnahmen.

   GM MULTI RECORDING: Die optimale Spurzuordnung zum Schaffen von GENERAL MIDI Daten.

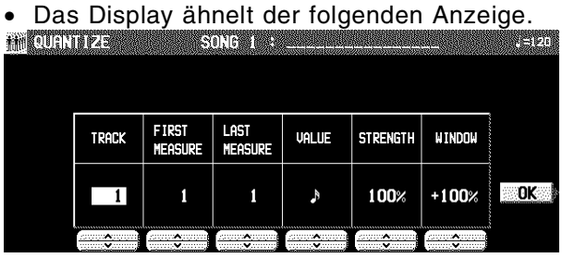
4. Drücken Sie die OK-Taste.
- „Vorgang beendet! (COMPLETED!)“ wird im Display angezeigt, worauf der ausgewählte Spurzuordnungsmodus freigegeben wird.
- Die Spurzuordnungs-Einstellungen lassen sich im TRACK ASSIGN-Display bestätigen.

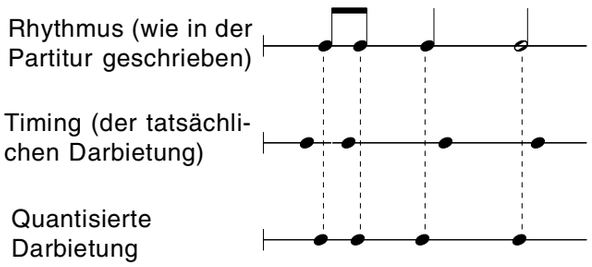
Quantize

Mit Hilfe der QUANTIZE-Funktion kann das Timing einer Darbietung nach der Aufnahme korrigiert werden. Wenn der Rhythmus geringfügig abweicht oder nicht genau synchronisiert ist, wird er automatisch dem gewählten Quantisierungspegel angepaßt.

1. Wählen Sie RECORD & EDIT im SEQ MENU-Display.

2. Wählen Sie QUANTIZE im RECORD & EDIT-Display.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.





3. Verwenden Sie die TRACK ∧- und ∨-Tasten, um die Spurnummer zu bestimmen.
- Für eine CONTROL-, RHYTHM- oder CHORD-Klanggruppe kann keine Spur bestimmt werden.
- Wenn ALL gewählt wird, werden alle Spuren korrigiert.

4. Verwenden Sie die FIRST MEASURE ∧- und ∨-Tasten, um den Anfangspunkt (Taktnummer) zu bestimmen.

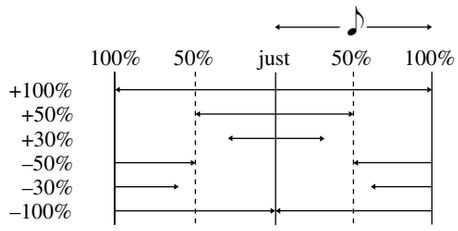
5. Verwenden Sie die LAST MEASURE ∧- und ∨-Tasten, um den Endpunkt (Taktnummer) zu bestimmen.

6. Verwenden Sie die VALUE ∧- und ∨-Tasten, um die Quantisierungspegel zu bestimmen.
- Wählen Sie einen der folgenden Werte: 𝅘𝅥𝅯3, 𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅮3, 𝅘𝅥𝅮, 𝅘𝅥𝅮3, 𝅘𝅥𝅮 oder ♩ . (Die Zahl 3 bezeichnet eine Triole.)

7. Verwenden Sie die STRENGTH ∧- und ∨-Tasten, um den Quantisierungsumfang (%) zu bestimmen.
- 100% ist eine vorteilhafte Einstellung. Wenn dieser Wert zum Beispiel auf 100% gesetzt wird, werden die Darbietungsdaten genau auf den bei VALUE eingegebenen Pegel quantisiert („tonrein“). Bei 50% werden die Daten in einen Umfang quantisiert, der die Hälfte des tonreinen Pegels beträgt. Mit dieser Einstellung können Sie einen leicht synkopierten Rhythmuseffekt erzielen.

8. Verwenden Sie die WINDOW ∧- und ∨-Tasten, um den Bereich (%) zu wählen, der durch den Quantisierungseffekt beeinflußt werden soll.
- Wenn VALUE auf Abstufungen von 100 eingestellt wird, werden bei einer „+“-Einstellung die Daten in der Nähe des Ausgleichspunkts korrigiert, während bei einer „–“-Einstellung die am weitesten vom Ausgleichspunkt entfernten Daten berichtigt werden. Wenn zum Beispiel ein Wert von –30% eingegeben wird, beeinflußt die Quantisierungsfunktion Daten, die weit vom tonreinen Punkt entfernt liegen; wird +30% eingegeben, werden Daten in unmittelbarer Nähe des tonreinen Punkts durch die Quantisierungsfunktion berührt.
- Die Einstellungen +100% und –100% sind gleich.

Beispiel: Wenn VALUE auf ♩ gesetzt wird.



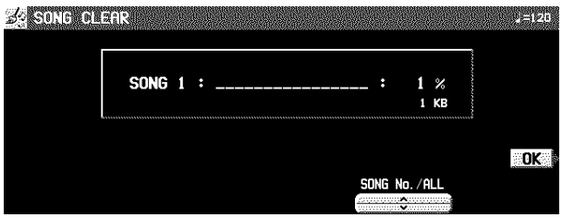
9. Drücken Sie die OK-Taste.
- Das Bestätigungsdisplay erscheint. Drücken Sie die YES-Taste, um diese Funktion auszuführen; um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie die NO-Taste.

Song Clear

Löschen Sie den Speicherinhalt aller Spuren.

1. Wählen Sie RECORD & EDIT im SEQ MENU-Display.

2. Wählen Sie SONG CLEAR im RECORD & EDIT-Display.
- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.



3. Verwenden Sie die SONG No./ALL ∧- und ∨-Tasten, um die Nummer das zu löschenden Songs einzugeben.
- Die Datengröße (KB) und der Gesamtbetrag des **SEQUENCER**-Speichers oder des gegenwärtig benutzten Song-Speichers wird als Prozentzahl (%) rechts vom Song-Namen angezeigt.
- Wenn ALL gewählt wird, werden alle im **SEQUENCER** aufgenommenen Songs gelöscht.

4. Drücken Sie die OK-Taste.
- Das Bestätigungsdisplay erscheint. Drücken Sie die YES-Taste, um diese Funktion auszuführen; um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie die NO-Taste.
- Wenn die YES-Taste gedrückt wird, erscheint „Vorgang beendet! (COMPLETED!)“ am Display; in diesem Fall wurden die eingegebenen songs gelöscht.

Track Clear

Löschen Sie den Speicherinhalt einer bestimmten Spur.

1. Wählen Sie RECORD & EDIT im SEQ MENU-Display.

2. Wählen Sie TRACK CLEAR im RECORD & EDIT-Display.
- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.

3. Wählen Sie mit Hilfe der Balance-Tasten die Spur bzw. Spuren, die gelöscht werden sollen.
- Die gewählten Spuren sind durch „CLR“ markiert.

4. Drücken Sie die OK-Taste.
- Das Bestätigungsdisplay erscheint. Drücken Sie die YES-Taste, um diese Funktion auszuführen; um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie die NO-Taste.
- Wenn die YES-Taste gedrückt wird, werden die eingegebenen Spuren gelöscht.

Note Edit

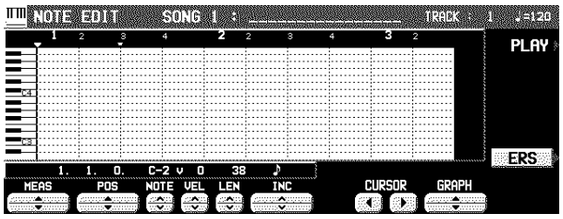
Sie können Darbietungsdaten (NOTE) an einem graphischen Display editieren. Die Vorgehensweise unterscheidet sich von der Standard-Vorgehensweise beim STEP RECORD-Editieren; auf diese Weise lassen sich die Daten für jede Note problemlos überprüfen.

- Andere als die NOTE-Daten können nicht korrigiert oder aufgenommen werden. Um andere Daten zu korrigieren oder aufzunehmen, ist das STEP RECORD-Display zu verwenden. (Siehe Seite 86.)

1. Wählen Sie RECORD & EDIT im SEQ MENU-Display.

2. Wählen Sie NOTE EDIT im RECORD & EDIT-Display.

3. Wählen Sie eine Spur am PART SELECT-Display.
- Die CHORD-, RHYTHM- und CONTROL-Spuren können nicht gewählt werden.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



4. Verwenden Sie die MEAS ▲- und ▼-Tasten, um den zu editierenden Takt zu bestimmen.

5. Verwenden Sie die CURSOR ◀ - und ▶ - Tasten, um den Cursor zu dem Punkt zu bewegen (▼), der editiert werden soll.
- Aufgenommene Darbietungsdaten (NOTE) werden als Horizontalbalken angezeigt. Die zum Editieren gewählte Daten werden hervorgehoben.

- Sie können die INC ∧- und ∨-Tasten verwenden, um die Abstufungen für die Cursor-Bewegung zu verändern. Die Auflösung kann auf ♩ /96 eingestellt werden. Wenn allerdings NOTE-Daten zwischen den Abstufungen vorhanden sind, bleibt der Cursor stehen.
- Verwenden Sie die POS ▲- und ▼- Tasten zum Verändern des Wertes.
  Beispiel: 10.2.48 bestimmt eine Stelle in Taktmaß 10, Takt 2, Punkt 48 (ein Punkt repräsentiert 1/96stel einer Viertelnote [♩]).
- ☛ wird an dem Punkt angezeigt, an dem der END-Befehl gespeichert wurde.

6. Wählen Sie die zu editierenden Daten (sie verändern sich zu einem hervorgehobenen Horizontalbalken). Editieren Sie die Daten.
- Verwenden Sie die POS ▲- und ▼-Tasten, um den Cursor zu bewegen, die NOTE ∧- und ∨-Tasten, um die Notennummer zu verändern, die VEL ∧- und ∨-Tasten, um die Anschlagstärke zu verändern (wie stark die Tasten angeschlagen werden), und die LEN ∧- und ∨-Tasten, um die Notenlänge zu verändern (1 = 1/96 einer Viertelnote [♩]).
- Verwenden Sie die GRAPH ▲- und ▼- Tasten um einen höheren oder niedrigeren Bereich des Keyboards einzusehen (in Schritten von einer Oktave).
- Wenn die ERS-Taste gedrückt wird, werden die gewählten NOTE-Daten gelöscht.

7. Wiederholen Sie die Schritte 4 bis 6 für weitere Editiervorgänge.

■ Einfügen von Notendaten

An diesem Display können ebenfalls Notendaten gespeichert werden.

1. Geben Sie die Stelle ein, an der die neuen Notendaten gespeichert werden sollen.

2. Verwenden Sie die LEN ∧- und ∨-Tasten, um die Notenlänge zu bestimmen.
- Beispiele von Notenlängen (♩ = 96)
  91: Tenuto (95%)
  76: Normal (80%)
  48: Stakkato (50%)
  24: Kürzung (25%)

3. Schlagen Sie eine Taste am Manual an, um die Tonhöhe der Note (NOTE NUMBER) und Anschlagstärke (wie stark die Taste angeschlagen wurde) zu bestimmen.

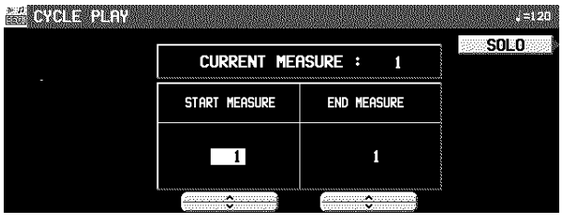
4. Wiederholen Sie die Schritte 1 bis 3, um weitere Notendaten einzugeben.

■ **CYCLE PLAY**

Sie können die zu editierenden Daten überprüfen, indem Sie das CYCLE PLAY-Display über das NOTE EDIT-Display aufrufen.

- Wenn Sie andere Spuren wiedergeben möchten, sollten diese zuerst am SEQUENCER PLAY- Display ausgewählt werden. (Siehe Seite 81.)

1. Drücken Sie die PLAY-Taste am NOTE EDIT-Display.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



2. Verwenden Sie die START MEASURE ∧- und ∨-Tasten, um den ersten Wiedergabe-Takt zu bestimmen.

3. Verwenden Sie die END MEASURE ∧- und ∨-Tasten, um den letzten Wiedergabe-Takt zu bestimmen.

4. Drücken Sie die **START/STOP**-Taste.
- Die zyklische Wiedergabe der eingebenen Takte beginnt.
- Wenn die SOLO-Taste eingeschaltet wird, wird nur die Aufnahmespur wiedergegeben. Wenn diese Taste ausgeshaltet wird, werden alle auf dem SEQUENCER PLAY-Display angegebenen Spuren wiedergegeben.

5. Um die Wiedergabe abzubrechen, drücken Sie die **START/STOP**-Taste noch einmal.

- Wenn **SEQUENCER RESET** (**FILL IN 1**) während einer Wiedergabe-Unterbrechung gedrückt wird, kehrt der **SEQUENCER** zu der in Schritt 2 eingegebenen Taktnummer zurück. Wenn die **SEQUENCER RESET**-Taste noch einmal gedrückt wird, schaltet der **SEQUENCER** auf Taktmaß 1 um.

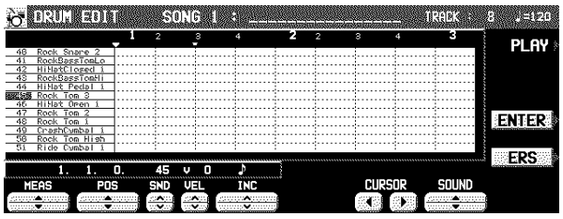
Drum Edit

Die DRUMS-Klanggruppe kann auf einem besonderen Display editiert werden. Die Vorgehensweise unterscheidet sich von der Standard-Vorgehensweise beim STEP RECORD-Editieren; auf diese Weise lassen sich die Daten für jede Note problemlos überprüfen.

1. Wählen Sie RECORD & EDIT im SEQ MENU-Display.

2. Wählen Sie DRUM EDIT im RECORD & EDIT-Display.

3. Wählen Sie eine Spur für die DRUMS-Klanggruppe am PART SELECT-Display.
- Die CHORD-, RHYTHM- und CONTROL-Spuren können nicht gewählt werden.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



4. Verwenden Sie die SOUND ▲- und ▼-Tasten zur Wahl des Perkussionsinstruments, das Sie editieren möchten.
- Die Zahl an der linken Seite der Instrumentenbezeichnung ist die MIDI NOTE NUMBER des Technics Modus.
- Wenn andere als Perkussionsinstrumenten-Klänge zugeordnet werden, erfolgt keine Anzeige dieser Klänge.

5. Verwenden Sie die MEAS ▲- und ▼-Tasten, um den zu editierenden Takt zu bestimmen.

6. Verwenden Sie die CURSOR ◀ - und ▶ -Tasten, um den Cursor zu dem Punkt zu bewegen (▼), der editiert werden soll.
- Aufgenommene Darbietungsdaten werden als senkrechte Balken angezeigt. Die zum Editieren vorgesehene Daten werden hervorgehoben.
- Sie können die INC ∧- und ∨-Tasten verwenden, um die Abstufungen für die Cursor-Bewegung zu verändern. Die Auflösung kann auf ♩ /96 eingestellt werden. Wenn allerdings NOTE-Daten zwischen den Abstufungen vorhanden sind, bleibt der Cursor stehen.
- Verwenden Sie die POS ∧- und ∨-Tasten zum Verändern des Werts.

Beispiel: 10.2.48 bestimmt eine Stelle in Taktmaß 10, Takt 2, Punkt 48 (ein Punkt repräsentiert 1/96stel einer Viertelnote [♩]).

- ⌐ wird an dem Punkt angezeigt, an dem der END-Befehl gespeichert wurde.

7. Wählen Sie die Daten, die Sie editieren wollen (ändert sich zu einem langen Balken). Editieren Sie die Daten.
- Verwenden Sie die POS ▲- und ▼-Tasten, um den Cursor zu bewegen, die SND ∧- und ∨-Tasten, um den Klang des Perkussionsinstruments zu verändern, die VEL ∧- und ∨-Tasten zur Veränderung der Anschlagstärke (wie fest die Tasten angeschlagen werden).
- Wenn die ERS-Taste gedrückt wird, werden die gewählten NOTE-Daten gelöscht.

8. Wiederholen Sie die Schritte 2 bis 5 für weitere Editiervorgänge.

■ **Einfügen von DRUMS-Daten**

An diesem Display können ebenfalls DRUMS-Daten gespeichert werden.

1. Geben Sie die Stelle ein, an der die neuen DRUMS-Daten gespeichert werden sollen.

2. Verwenden Sie die VEL ∧- und ∨-Tasten, um die Anschlagstärke (wie stark die Taste angeschlagen wurde) zu bestimmen.

3. Drücken Sie die ENTER-Taste, um die Daten zu speichern.
- Anstelle der Verwendung der ENTER-Taste lassen sich Daten auch durch Anschlagen des Manuals speichern (einschließlich Anschlagstärke). In diesem Fall gilt das Instrument, das am Display eingegeben wurde, unabhängig von der angeschlagenen Taste.

4. Wiederholen Sie die Schritte 1 bis 3, um weitere DRUMS-Daten einzugeben.

■ **CYCLE PLAY**

Sie können die zu editierenden Daten überprüfen, indem Sie das CYCLE PLAY-Display über das DRUM EDIT-Display aufrufen.
- Die Vorgehensweise ist die gleiche wie bei NOTE EDIT.
- Wenn Sie andere Spuren wiedergeben möchten, sollten diese zuerst am SEQUENCER PLAY- Display ausgewählt werden. (Siehe Seite 81.)

After Touch Setting (Nachdruck-Einstellung)

Sie können bestimmen, ob die AFTER TOUCH-Daten aufgezeichnet werden sollen oder nicht. Die AFTER TOUCH-Funktion verleiht dem Klang einen besonderen Effekt, je nachdem wie fest die Tasten nachgedrückt werden und welcher effekt zugeordnet ist..

1. Verwenden Sie die SONG SELECT ∧- und ∨-Tasten im SEQ MENU-Display, um eine Song-Nummer auszuwählen. Wählen Sie dann RECORD & EDIT.

2. Wählen Sie AFTER TOUCH SETTING im RECORD & EDIT-Display (PAGE 2/2).
- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.

3. Verwenden Sie die ON- und OFF-Tasten, um festzulegen, ob AFTER TOUCH-Daten aufgenommen werden sollen oder nicht.

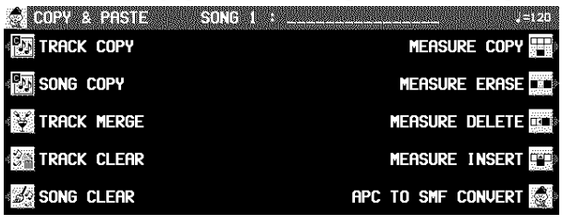
ON:
Nachdruck-Daten werden zusammen mit der Darbietung aufgezeichnet.
OFF:
Die Daten werden nicht aufgezeichnet (werksseitige Einstellung).

Kopieren und Einfügen der aufgezeichneten Daten

Sie können bestimmte Teile der aufgezeichneten Daten kopieren und einfügen.

Wählen Sie die Funktion

1. Verwenden Sie die SONG SELECT ∧- und ∨-Tasten im SEQ MENU Display, um die Song-Nummer auszuwählen. Wählen Sie dann COPY & PASTE.
- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.

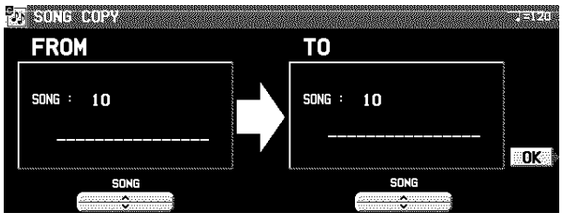


2. Wählen Sie eine Funktion im COPY & PASTE-Display.

3. Führen Sie die Editier-Vorgänge wie folgt aus.
- Wenn während des Editier-Vorganges die **TEMPO/PROGRAM** Kontroll-Lampe aufleuchtet, können Sie das **TEMPO/PROGRAM**-Rad für die jeweilige Editier-Funktion verwenden.

SONG COPY

Damit kopieren Sie alle Aufzeichnungsdaten eines Songs zu einem anderen Song-Speicher.



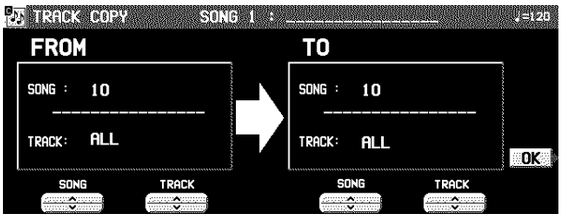
1. Verwenden Sie die SONG ∧- und ∨-Tasten auf der FROM-Seite, um die Song-Nummer zu wéhlen, von der Sie kopieren wollen.

2. Verwenden Sie die SONG ∧- und ∨-Tasten auf der TO-Seite, um die Song-Nummer zu wéhlen, zu der Sie kopieren wollen.

3. Drücken Sie die OK-Taste.
- Das Bestätigungsdisplay erscheint. Drücken Sie die YES-Taste, um diese Funktion auszuführen; um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie die NO-Taste.

TRACK COPY

Zum Kopieren von aufgenommenen Daten bestimmter Melodiespuren.



1. Bestimmen Sie die Spur, von der die Daten kopiert werden sollen.
- Verwenden Sie auf der FROM-Seite die SONG ∧- und ∨-Tasten sowie die TRACK ∧- und ∨-Tasten zur Angabe einer Spur.
- Wenn ALL gewählt wird, werden alle Spuren der eingegebenen Melodienummer kopiert.

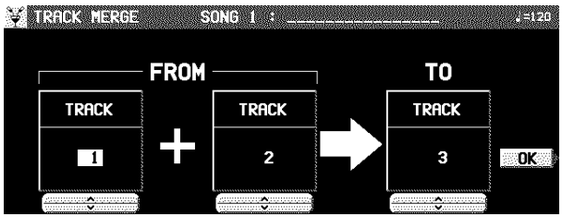
2. Bestimmen Sie die Spur, zu der die Daten kopiert werden sollen (TO-Seite).

3. Drücken Sie die OK-Taste.
- Das Bestätigungsdisplay erscheint. Drücken Sie die YES-Taste, um diese Funktion auszuführen; um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie die NO-Taste.
- Die Spurzuordnungs-Einstellungen werden ebenfalls kopiert. Beachten Sie, daß in einigen Fällen die Daten der CONTROL-, RHYTHM- und CHORD-Klanggruppen auf der Zielspuren verlorengehen können.

TRACK MERGE

Mischen Sie den aufgenommenen Inhalt zweier Spuren (Originalspuren) und speichern Sie den neuen Inhalt auf einer dritten Spur (Zielspur).

- Beim Ausführen der TRACK MERGE-Funktion werden die in den Originalspuren enthaltenen Daten gelöscht.



1. Wählen Sie die beiden Originalspuren (FROM).
- Verwenden Sie die TRACK ∧- und ∨-Tasten auf der FROM-Seite, um die beiden Quellspuren zu wéhlen.
- Sie können keine Spur wählen, die eine CONTROL-, RHYTHM- oder CHORD-Klanggruppe enthält.
- Wenn die der linken („linken“ bezieht sich hierbei auf die Position am TRACK MERGE-Display) und mitteren Originalspur zugeordneten Klanggruppen verschieden sind, wird der neuen Spur beim Mischvorgang die Klanggruppe der linken Spur zugeordnet.

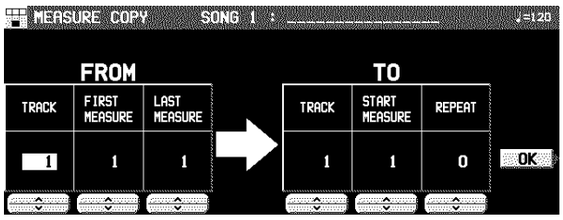
2. Wählen Sie die Zielspur (TO).
- Verwenden Sie die TRACK ∧- und ∨-Tasten rechts vom Display, um die Spurnummer anzugeben.

3. Drücken Sie die OK-Taste.
- Das Bestätigungsdisplay erscheint. Drücken Sie die YES-Taste, um diese Funktion auszuführen; um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie die NO-Taste.

MEASURE COPY

Dient zum Kopieren von bestimmten aufgenommenen Taktdaten zu einem bestimmten Punkt.

- Auf der Zielspur werden die gegenwärtigen Daten des Taktes durch die neuen Daten ersetzt.



1. Bestimmen Sie die Takte, die Sie von der Ursprungsspur kopieren möchten (FROM).
- Geben Sie die Einstellungen auf der FROM-Seite mit den entsprechenden Tasten an.

Bestimmen Sie die Spurnummer, von der die Takte kopiert werden sollen.
- Für eine RHYTHM- oder CHORD- Klanggruppe, in denen ein Wiederholungsbefehl gespeichert wurde, kann keine Spur bestimmt werden.
- Wenn ALL gewählt wird, werden die Daten von bestimmten Takten von allen Spuren in einem Vorgang kopiert.

FIRST MEASURE: Bestimmen Sie den ersten Tak, der kopiert werden soll.

LAST MEASURE: Bestimmen Sie den letzten Takt, der kopiert werden soll.

2. Bestimmen Sie die Zielspur, zu der die gewählten Takte kopiert werden sollen.
- Geben Sie die Einstellungen auf der TO-Seite mit den entsprechenden Tasten an.

TRACK: Bestimmen Sie die Spurnummer, zu der die Takte kopiert werden sollen.
- Takte aus einer CONTROL-, RHYTHM- oder CHORD-Klanggruppe können nur auf die gleiche Spur kopiert werden.

START MEASURE: Bestimmen Sie den Anfangspunkt, zu dem die Takte kopiert werden sollen.

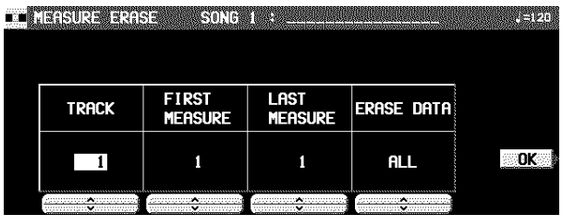
REPEAT: Bestimmen Sie, wie oft die gewählten Takte wiederholt werden sollen.

3. Drücken Sie die OK-Taste.
- Das Bestätigungsdisplay erscheint. Drücken Sie die YES-Taste, um diese Funktion auszuführen; um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie die NO-Taste.
- Beachten Sie, daß der END-Befehl ebenfalls kopiert wird, wenn er in den Quellendaten enthalten ist. Daten, die auf den END-Befehl folgen, werden nicht kopiert.

MEASURE ERASE

Hierbei wird der aufgenommene Inhalt von bestimmten Takten gelöscht. Sie können ebenfalls bestimmen, welche Art von Daten gelöscht werden sollen.

- Beachten Sie, daß nur der Inhalt der Takte, aber nicht der Takt selbst gelöscht wird; die Länge der Darbietung bleibt daher unverändert.



1. Verwenden Sie die TRACK ∧- und ∨-Tasten, um die Spurnummer zu bestimmen.
- Für eine RHYTHM- oder CHORD-Klanggruppe, in denen ein Wiederholungsbefehl gespeichert wurde, kann keine Spur bestimmt werden.
- Wenn ALL gewählt wird, werden die Daten von bestimmten Takten von allen Spuren in einem Vorgang gelöscht.

2. Verwenden Sie die FIRST MEASURE ∧- und ∨-Tasten, um den Anfangspunkt (Taktnummer) zu bestimmen.

3. Verwenden Sie die LAST MEASURE ∧- und ∨-Tasten, um den Endpunkt (Taktnummer) zu bestimmen.

4. Verwenden Sie die ERASE DATA ∧- und ∨-Tasten, um die Art der zu löschenden Daten zu bestimmen.

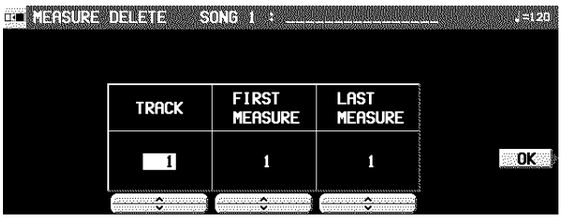
   ALL:
   Alle Daten werden gelöscht.
   NOTE:
   Es werden nur Notendaten gelöscht.
   CONTROL:
   Es werden nur Steuerdaten (Lautstärke, Effekt und andere Bedienfeld- Einstellungen und -Veränderungen) gelöscht.

5. Drücken Sie die OK-Taste.
- Das Bestätigungsdisplay erscheint. Drücken Sie die YES-Taste, um diese Funktion auszuführen; um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie die NO-Taste.

MEASURE DELETE

Zum Löschen bestimmter Takte einer Spur.

- Die Länge der Darbietung verringert sich entsprechend der Anzahl der gelöschten Takte.



1. Verwenden Sie die TRACK ∧- und ∨-Tasten, um die Spur zu bestimmen, aus der Takte gelöscht werden soll.
- Sie können keine CHORD- oder RHYTHM-Spur wählen, in der eine Wiederholungsfunktion gespeichert wurde.
- Wenn Sie ALL wählen, werden die eingegebenen Takte von allen Spuren gleichzeitig gelöscht.

2. Verwenden Sie die FIRST MEASURE ∧- und ∨-Tasten, um den ersten zu löschende Takt zu bestimmen.

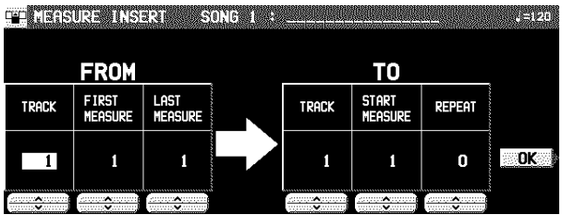
3. Verwenden Sie die LAST MEASURE ∧- und ∨-Tasten, um dden letzten zu löschende Takt zu bestimmen.

4. Drücken Sie die OK-Taste.
- Nun erscheint das Bestätigungsdisplay. Drücken Sie die YES-Taste, um die Funktion zu bestätigen, oder die NO-Taste, um die Funktion wieder auszuschalten.

MEASURE INSERT

Zum Einfügen von bestimmten Takten an einer bestimmten Stelle.

- Die Länge der Darbietung erhöht sich entsprechend der Anzahl der eingefügten Takte.



1. Bestimmen Sie die Takte, die Sie von der Ursprungsspur kopieren möchten.

- Geben Sie die Einstellungen auf der FROM-Seite mit den entsprechenden Tasten an.

TRACK:
Bestimmen Sie die Spurnummer, von der die Takte eingefügt werden sollen.
- Sie können keine CHORD- oder RHYTHM-Spur wählen, in der eine Wiederholungsfunktion gespeichert wurde
- Wenn Sie ALL wählen, werden die eingegebenen Take auf allen Spuren gleichzeitig eingefügt.

FIRST MEASURE:
Bestimmen Sie den ersten Takt, der eingefügt werden soll.

LAST MEASURE:
Bestimmen Sie den letzten Tak, der eingefügt werden soll.

2. Bestimmen Sie die Zielspur, zu der die gewählten Takte eingefügt werden sollen.

- Geben Sie die Einstellungen auf der TO-Seite mit den entsprechenden Tasten an.

TRACK:
Bestimmen Sie die Spurnummer, in die die Takte eingefügt werden sollen.
- Takte der CHORD-, RHYTHM- oder CONTROL-Spuren können nur in die gleiche Spur eingefügt werden.

START MEASURE:
Bestimmen Sie den Anfangspunkt, wo die Takte eingefügt werden sollen.

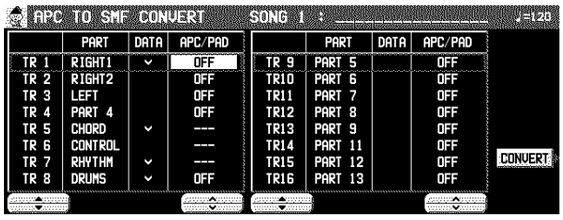
REPEAT:
Bestimmen Sie, wie oft die gewählten Takte wiederholt werden sollen.

3. Drücken Sie die OK-Taste.

- Das Bestätigungsdisplay erscheint. Drücken Sie die YES-Taste, um diese Funktion auszuführen; um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie die NO-Taste.
- Beachten Sie, daß der END-Befehl ebenfalls eingefügt wird, wenn er in den Quellendaten enthalten ist. Daten, die auf den END-Befehl folgen, werden nicht eingefügt.

APC TO SMF CONVERT

Diese Funktion konvertiert Daten in das Standard MIDI File (SMF) Format, und ermöglicht Ihnen die Wiedergabe von Musik Daten auf einem externen Sequenzer, die mit der Begleitautomatik oder den PERFORMANCE PADS erstellt wurden.



1. Verwenden Sie die TR ▲- und ▼-Tasten um eine Spur auszuwählen, die Sie konvertieren möchten.

- In der PART Spalte wird der gerade angewählte Part angezeigt.
- In der DATA Spalte sind die Parts mit einem Zeichen (√) markiert, die Daten beinhalten.
- Spuren in denen RHYTHM, CONTROL, APC und CHORD Parts gespeichert sind, können nicht angewählt werden (– – – wird angezeigt).

2. Verwenden Sie die APC/PAD ∧ und ∨ Tasten um eine Spur auszuwählen, die Sie konvertieren möchten.

- Parts die auf OFF gestellt sind werden nicht konvertiert.

3. Drücken Sie die CONVERT Taste.

- Bedenken Sie, daß der Inhalt der APC/CHORD Spur nach der Konvertierung gelöscht ist. Wenn Sie diese Daten nicht verlieren möchten sollten Sie sie vorher abspeichern.
- Ein Bestätigungsdisplay erscheint. Drücken Sie EXECUTE, um die Konvertierung auszuführen. Um den Vorgang nicht durchzuführen drücken Sie die CANCEL Taste.
- Nach Drücken der EXECUTE Taste beginnt die Konvertierung. Die Konvertierung dauert genauso lange wie die Wiedergabe.
- Um den Konvertierungsvorgang abzubrechen drücken Sie die ABORT Taste.

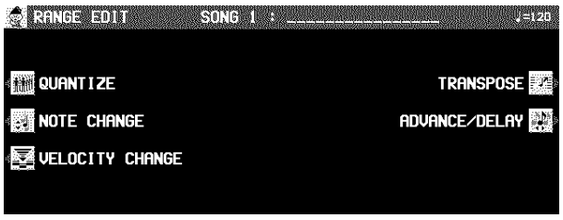
- Da die DSP Einstellungen der Begleitautomatik nicht mit konvertiert werden, kann das Konvertierungsergebnis etwas anders klingen als der Ursprung.

Ändern der Notenposition und Lautstärke der aufgezeichneten Daten

Sie können u.a. die Tonlage und Position der Noten in den aufgezeichneten Daten ändern.

Wählen Sie die Funktion

1. Verwenden Sie die SONG SELECT ∧- und ∨-Tasten im SEQ MENU Display, um die Song-Nummer auszuwählen. Wählen Sie dann RANGE EDIT.
- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.

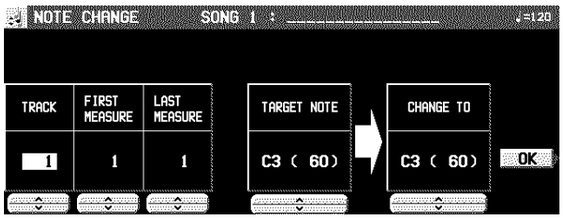


2. Wählen Sie eine Funktion im RANGE EDIT-Display.

3. Führen Sie die Editier-Vorgänge wie folgt aus.
- Wenn während des Editier-Vorganges die Kontroll-Lampe des **TEMPO/PROGRAM**-Rades aufleuchtet, können Sie das **TEMPO/PROGRAM**-Rad für die jeweilige Editier-Funktion verwenden.

NOTE CHANGE

Verändern Sie die Tonhöhe bestimmter Noten.



1. Verwenden Sie die TRACK ∧- und ∨-Tasten, um die Spurnummer zu bestimmen.
- Für eine CONTROL-, RHYTHM- oder CHORD- Klanggruppe kann keine Spur bestimmt werden.
- Wenn ALL gewählt wird, werden alle Spuren korrigiert.

2. Verwenden Sie die FIRST MEASURE ∧- und ∨-Tasten, um den Anfangspunkt (Taktnummer) der Notenveränderung zu bestimmen.

3. Verwenden Sie die LAST MEASURE ∧- und ∨-Tasten, um den Endpunkt (Taktnummer) der Notenveränderung zu bestimmen.

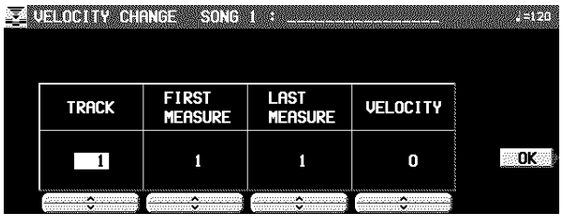
4. Verwenden Sie die TARGET NOTE ∧- und ∨-Tasten, um die Tonhöhe der zu verändernden Note zu bestimmen.
- Die Zahl neben der Notenbezeichnung stellt die Notennummer dar.

5. Verwenden Sie die CHANGE TO ∧- und ∨-Tasten, um die neue Tonhöhe zu bestimmen.

6. Drücken Sie die OK-Taste.
- Das Bestätigungsdisplay erscheint. Drücken Sie die YES-Taste, um diese Funktion auszuführen; um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie die NO-Taste.

VELOCITY CHANGE

Verändern Sie die aufgenommene Lautstärke in bestimmten Takten von bestimmten Spuren.



1. Verwenden Sie die TRACK ∧- und ∨-Tasten, um die Spurnummer zu bestimmen.
- Für eine CONTROL-, RHYTHM- oder CHORD- Klanggruppe kann keine Spur bestimmt werden.
- Wenn ALL gewählt wird, werden alle Spuren korrigiert.

2. Verwenden Sie die FIRST MEASURE ∧- und ∨-Tasten, um den Anfangspunkt (Taktnummer) der Anschlagstärken-Veränderung zu bestimmen.

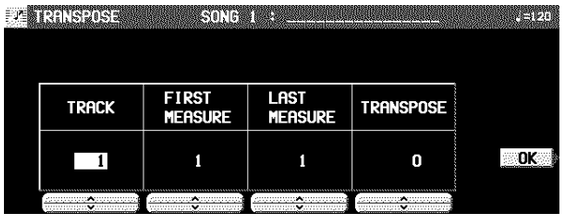
3. Verwenden Sie die LAST MEASURE ∧- und ∨-Tasten, um den Endpunkt (Taktnummer) der Anschlagstärken-Veränderung zu bestimmen.

4. Verwenden Sie die VELOCITY ∧- und ∨-Tasten, um die Anschlagstärken- Veränderung zu bestimmen.
- Der gewählte Wert wird zum gegenwärtigen Anschlagstärken-Wert hinzugefügt bzw. davon abgezogen.

5. Drücken Sie die OK-Taste.
- Das Bestätigungsdisplay erscheint. Drücken Sie die YES-Taste, um diese Funktion auszuführen; um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie die NO-Taste.

TRANSPOSE

Zum Verändern der Tonart bestimmter Takte von bestimmten Spuren.



1. Verwenden Sie die TRACK ∧- und ∨-Tasten, um die Spurnummer zu bestimmen.
- Für eine CONTROL-, RHYTHM- oder CHORD- Klanggruppe kann keine Spur bestimmt werden.
- Wenn ALL gewählt wird, werden alle Spuren korrigiert.

2. Verwenden Sie die FIRST MEASURE ∧- und ∨-Tasten, um den Anfangspunkt (Taktnummer) der Transponierung zu bestimmen.

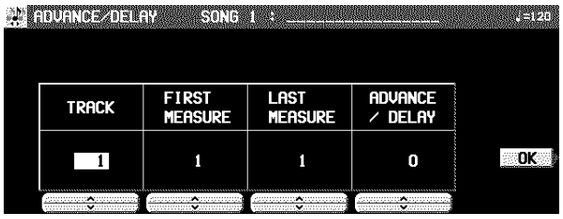
3. Verwenden Sie die LAST MEASURE ∧- und ∨-Tasten, um den Endpunkt (Taktnummer) der Transponierung zu bestimmen.

4. Verwenden Sie die TRANSPOSE ∧- und ∨-Tasten, um die Tonhöhenveränderung zu bestimmen.
- Die Einstellung erfolgt in Halbtonschritten. Ein „–“-Wert dient zum Absenken der Tonhöhe, während ein „+“-Wert zum Anheben dient.

5. Drücken Sie die OK-Taste.
- Das Bestätigungsdisplay erscheint. Drücken Sie die YES-Taste, um diese Funktion auszuführen; um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie die NO-Taste.

ADVANCE/DELAY

Verschieben Sie Notenpositionen nach vorne oder nach hinten.



1. Verwenden Sie die TRACK ∧- und ∨-Tasten, um die Spurnummer zu bestimmen.
- Für eine CONTROL-, RHYTHM- oder CHORD- Klanggruppe kann keine Spur bestimmt werden.
- Wenn ALL gewählt wird, werden alle Spuren korrigiert.

2. Verwenden Sie die FIRST MEASURE ∧- und ∨-Tasten, um den Anfangspunkt (Taktnummer) der Veränderung zu bestimmen.

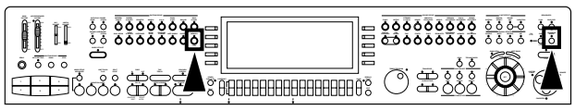
3. Verwenden Sie die LAST MEASURE ∧- und ∨-Tasten, um den Endpunkt (Taktnummer) der Veränderung zu bestimmen.

4. Verwenden Sie die ADVANCE/DELAY ∧- und ∨-Tasten, um den Zeitpunkt der Klangerzeugung nach vorne oder nach hinten zu verschieben (–96 bis +96).
- Ein „+“-Wert läßt die Note später erklingen, während ein „–“-Wert die Note früher erklingen läßt.

5. Drücken Sie die OK-Taste.
- Das Bestätigungsdisplay erscheint. Drücken Sie die YES-Taste, um diese Funktion auszuführen; um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie die NO-Taste.

Kapitel V Composer

Übersicht über den Composer

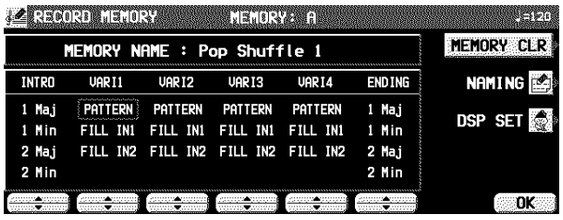


Der **COMPOSER** gibt Ihnen die Möglichkeit, eigene Begleitarrangements zu erstellen bzw. die vorhandenen vorprogrammierten Rhythmusmuster zu bearbeiten. Ein Begleitmuster ist in 8 Klanggruppen aufgeteilt: **DRUMS 1**, **2**, **BASS** und **ACCOMP 1**–**5**.

Rhythmus-Komponenten, die gespeichert werden können

INTRO 1, 2, VARIATION 1 bis 4, ENDING 1, 2 Figuren können jeweils auf den Bänken **MEMORY** (A, B, C) unterschiedlich erstellt werden.

- Für jede VARIATION eines PATTERN können Sie FILL 1 und FILL 2 erstellen.
- Ein Dur- und Moll-Schema steht für jede INTRO und ENDING 1 und 2 zur Verfügung.



■ **CUSTOM STYLE**

Unter der **CUSTOM**-Taste der **RHYTHM GROUP** können Sie 20 eigene Rhythmen speichern, einschließlich des Aufnahmeinhalts vom **COMPOSER**. Diese können während des Spiels auf die gleiche Weise—wie die vorgegebenen Rhythmen—aufgerufen werden.

- Rhythmen werden jeweils für einen Speicher (MEMORY) in jede Bank (A, B, C) kopiert. Da auch die gleiche Bank (A, B, C) von **PANEL MEMORY** (1 bis 4) und **PERFORMANCE PADS** (USER) gleichzeitig kopiert wird, ist es möglich, komplette Styles zu erstellen.
- Für CUSTOM STYLE COPY, siehe Seite 119.

Speicherkapazität

Insgesamt können im **COMPOSER**-Speicher bis zu 13.000 Noten/Events aufgezeichnet werden. Der noch zur Verfügung stehende Speicher wird in Form einer Prozentzahl (%) angezeigt.

- Wenn „Memory full!“ im Display erscheint, können keine Daten mehr in den **COMPOSER** aufgenommen werden.

■ **MEMORY**

Der Inhalt der **MEMORY**-Bänke bleibt allerdings nur ungefähr 80 Minuten erhalten, nachdem das Instrument ausgeschaltet wurde. Deshalb sollten Sie diese Daten, falls Sie diese behalten möchten, auf einer Diskette/SD-Karte sichern. (Siehe Seiten 128, 145.)

COMPOSER-Menü

1. Drücken Sie die **PROGRAM MENUS**-Taste.
- Im Display erscheint in etwa folgende Anzeige.

2. Wählen Sie COMPOSER.
- Im Display erscheint in etwa folgende Anzeige.

Übersicht über die COMPOSER-Menü-Positionen

RECORDING MEMORY-A
Zum Anlegen eines Speichers in der **MEMORY A**-Bank.

RECORDING MEMORY-B
Zum Anlegen eines Speichers in der **MEMORY B**-Bank.

RECORDING MEMORY-C
Zum Anlegen eines Speichers in der **MEMORY C**-Bank.

EASY COMPOSER (Seite 108)
Vereinfachte Vorgehensweise zum Erstellen eines Rhythmusmusters.

PATTERN COPY (Seite 117)
Mit dieser Funktion können Sie einen Rhythmus in einen anderen Speicher kopieren.

CUSTOM STYLE COPY (Seite 119)
Kopieren Sie MEMORY-Daten zum **CUSTOM**-Speicherbereich.

SEQ TO COMPOSER COPY (Seite 118)
Zum Kopieren von aufgenommenen Daten des **SEQUENCER**S in den **COMPOSER**.

LOAD SINGLE COMPOSER
Laden Sie nur die gewünschten **COMPOSER**-Daten von einer Diskette ein. Diese Vorgehensweise ist die gleiche wie wenn COMPOSER für SINGLE LOAD gewählt wird. (Siehe Seite 124.)

Drei Aufnahmearten des COMPOSERs

Es gibt drei Methoden einen Rhythmus zu programmieren und aufzunehmen.

■ **Die einfache Aufnahme-Methode** (Seite 108)
Verwenden Sie die EASY COMPOSER-Funktion, um ganz schnell einen Rhythmus zu programmieren, indem Sie einfach ein Muster für jede Klanggruppe auswählen.

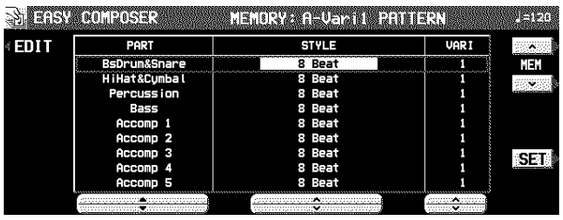
■ **Erschaffen eines ganz neuen Rhythmus** (Seite 108)
Komponieren Sie mit den Klanggruppen von Grund auf einen ganz neuen Rhythmus.
- Sie können entweder die Realtime Recording (Echtzeitaufnahme)- oder die Step Record (Schritt für Schritt)-Aufnahmemethode anwenden.

■ **Pattern Copy** (Seite 117)
Kopieren Sie einen PRESET-Rhythmus oder **SEQUENCER** Daten in die **COMPOSER** Memory-Bank und bearbeiten Sie diese dort; danach speichern Sie die editierten Daten, als neuen Rhythmus ab.

Einfache Aufnahmemethode

Mit EASY COMPOSER können Sie problemlos ein ganz persönliches Rhythmusmuster schaffen, indem Sie für jede Rhythmus-Klanggruppe eine Spur aus den internen Rhythmen wählen.

1. Wählen Sie EASY COMPOSER am COMPOSER MENU-Display.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



2. Verwenden Sie die MEM ∧- und ∨-Tasten zur Wahl des Speichers, in dem Ihr Rhythmus aufgezeichnet werden soll.
- Wählen Sie aus: A-vari 1–4, B-vari 1–4, C-vari 1–4.

3. Verwenden Sie die PART ▲- und ▼-Tasten, um die Klanggruppe zu wählen.
- Im EASY COMPOSER wird das neue Rhythmusmuster in 9 Teile unterteilt, denen jeweils ein Stil und eine Variation zugeordnet werden.

4. Verwenden Sie die STYLE ∧- und ∨-Tasten, um einen Rhythmus zu wählen.

5. Verwenden Sie die VARI ∧- und ∨-Tasten, um eine Variationsnummer zu wählen.
- Die Anzahl der Variationen hängt von der Wahl des Stils ab.
- Eine Klanggruppe, die auf OFF gestellt ist, erklingt nicht. Die „BsDrum&Snare“-Klanggruppe kann nicht auf OFF eingestellt werden.

6. Wiederholen Sie die Schritte 3 bis 5, um den anderen Klanggruppen einen Stil zuzuordnen.

7. Drücken Sie die SET-Taste.
- Das Rhythmusmuster wird nun wiedergegeben.
- Wenn Sie mit dem Rhythmusmuster nicht zufrieden sind, wiederholen Sie die Schritte 3 bis 7.
- Wenn Sie die Klänge oder Phrasen in Ihrem Rhythmusmuster korrigieren wollen, drücken Sie die EDIT-Taste. Das Display ändert sich dann zur folgenden Anzeige. (Siehe Seite 110.)

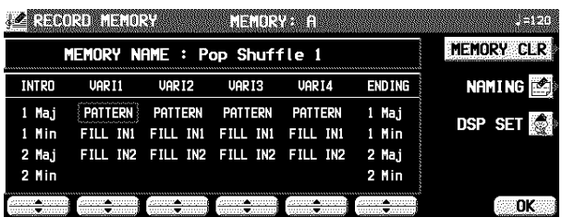
- Alles zum Thema Wiedergabe finden Sie auf der Seite 113.

Erschaffen eines ganz neuen Rhythmus

Löschen Sie die Memory-Bänke und programmieren Sie einen komplett neuen Rhythmus.
- Sie können diese Methode auch verwenden, indem Sie ein Muster eines vorprogrammierten (PRESET) Rhythmus oder Daten des **SEQUENCER** kopieren.

Aufnahmeschritte

1. Wählen Sie im COMPOSER MENU-Display eine Memory-Bank in die Sie aufnehmen möchten (RECORDING MEMORY A, B, oder C).
- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.

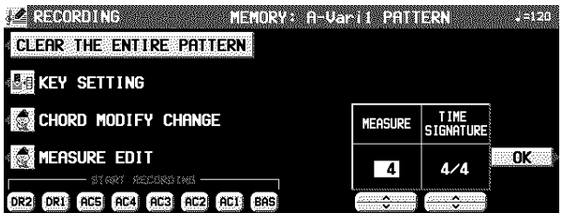


2. Verwenden Sie die Tasten unterhalb des Displays, um das zu erzeugende Schema auszuwählen.
- Durch Drücken der MEMORY CLR-Taste wird der gesamte aktuelle Inhalt von MEMORY gelöscht (eine Bestätigungsanzeige erscheint).
- Wird die DSP SET-Taste gedrückt, wird das Display auf die ACCOMP DSP-Einstellanzeige umgeschaltet. (Siehe Seite 113.)

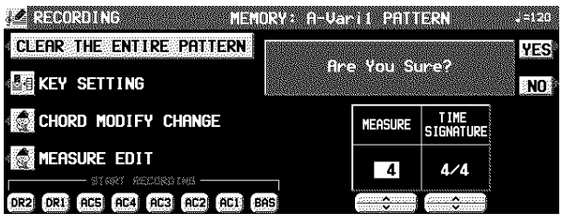
- Sie können die NAMING-Taste drücken und MEMORY einen Namen zuweisen.

- Um jeder VARIATION einen Namen zuzuweisen, drücken Sie die VARIATION-Taste und wählen eine Nummer.

3. Am RECORD MEMORY-Display, drücken Sie die OK-Taste.
- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.



4. Drücken Sie die CLEAR THE ENTIRE PATTERN-Taste.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



5. Drücken Sie die YES-Taste.
- Alle Daten für das gewählte Muster werden gelöscht.

6. Verwenden Sie die MEASURE ∧- und ∨-Tasten, um die Anzahl der Takte in Ihrem neuen Rhythmusschema (1 bis 16) anzugeben.

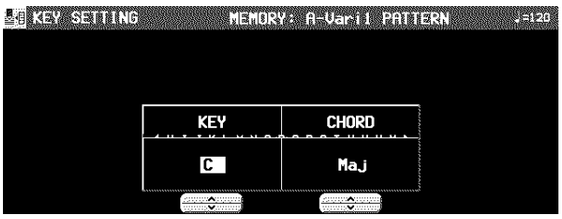
7 Verwenden Sie die TIME SIGNATURE ∧- und ∨-Tasten, um doe Taktart des Schemas (1/4 bis 8/4) anzugeben.
- Wenn die Einstellungen für MEASURE und TIME SIGNATURE der INTRO- oder ENDING-Muster geändert werden, ändern sich gleichzeitig auch die Dur- und Moll-Einstellungen.

8. Drücken Sie die OK-Taste.

KEY SETTING

Stellen Sie Tonart und den Akkordtyp ein, mit denen das aufgezeichnete Schema wiedergegeben werden soll. Stimmen Tonart oder Akkordtyp bei Wiedergabe der aufgezeichneten Darbietung nicht mit dieser Einstellung überein, ist die automatische Begleitung nicht in der Lage, den korrekten Akkord zu erkennen.

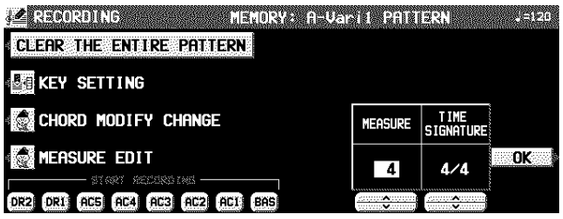
1. Drücken Sie die KEY SETTING-Taste auf dem RECORDING-Display.
- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.



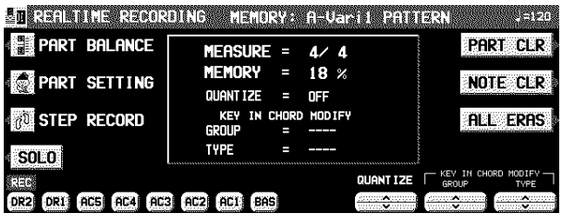
2. Verwenden Sie die KEY ∧- und ∨-Tasten, um die Tonart einzustellen. Verwenden Sie die CHORD ∧- und ∨-Tasten, um den Akkordtyp (Maj/Min) einzustellen.

3. Wenn Sie mit den Einstellungen fertig sind, drücken Sie die **EXIT**-Taste.

Aufnahmeschritte



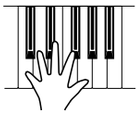
1. Wählen Sie die Rhythmus Klanggruppe im START RECORDING-Display, die Sie zuerst aufnehmen möchten.
   BAS: **BASS**
   AC1–5: **ACCOMP 1–5**
   DR1, 2: **DRUMS 1**, **2**
- Das Metronome beginnt und das Display gleicht der folgenden Anzeige.



2. Einstellen des Tempos.
- Das Tempo wird im Display mit ♩= angezeigt.
- Das Tempo kann frei eingestellt werden, wenn der Rhythmus wiedergegeben wird. Deshalb können Sie das Tempo einstellen, in dem Sie am leichtesten spielen können.

3. Wählen Sie den Sound.
- Für die **DRUMS**-Klanggruppe, können nur Klänge von der **DRUM KITS** Sound-Bank ausgewählt werden.
- Für die **ACCOMP**- und **BASS**-Klanggruppen, können Sie keine Klänge von **DIGITAL DRAWBAR**/**ORGAN TABS** wählen.

4. Nehmen Sie die Klanggruppe auf.



- Die vorher bestimmte Anzahl der Takte wird ununterbrochen wiedergegeben, während der Aufnahme immer mehr Noten hinzugefügt werden. Die aktuelle Taktposition wird im Display mit „MEASURE=“ angezeigt.
- Damit Ihr Pattern später möglichst genau wiedergegeben wird, empfiehlt es sich, als Aufnahmetonart (KEY) C-Dur zu wählen. Folgen Sie den Anweisungen der KEY SETTING-Funktion, wenn Sie Ihre Darbietung in einer anderen Tonart aufnehmen möchten.
- Die **PITCH BEND**- und **MODULATION** (außer für die **DRUMS** Klanggruppe)-Effekte werden auch aufgenommen.
- **SUSTAIN** ON/OFF wird ebenfalls gespeichert (außer für die **DRUMS**).

■ Tasten-Funktionen

PART BALANCE:
Stellen Sie die Lautstärke für jede Klanggruppe im PART BALANCE Display ein. (Diese Einstellungen werden nicht aufgezeichnet.)

PART SETTING
Sie können detaillierte Einstellungen für jede Klanggruppe vornehmen. (Siehe Seite 112.)

STEP RECORD:
Wechselt in den STEP RECORD -Aufnahmemodus. (Siehe Seite 114.)

SOLO:
Schaltet alle Klanggruppen, bis auf die gerade angewählte Klanggruppe, stumm.
- Das MUTE Zeichen wird für alle anderen Klanggruppen im Display angezeigt.
- Um die SOLO-Funktion wieder auszuschalten, drücken Sie erneut diese Taste.

PART CLR:
Löscht alle Inhalte/Noten der ausgewählten Klanggruppe.

NOTE CLR
Die Daten werden um jeweils eine Note oder einen Schlagzeugklang (DRUMS-Klanggruppe) gelöscht.
- Während Sie diese Taste gedrückt halten, drücken Sie die Klaviaturtaste, die der zu löschenden Note oder dem Schlagzeugklang (DRUMS-Klanggruppe) entspricht.

ALL ERAS:
Die aufgenommene Darbietung in der ausgewählten Klanggruppe wird so lange gelöscht, wie diese Taste gedrückt wird.

QUANTIZE:
Quantisiert alle ungenau eingespielten Notenwerte während der Aufnahme.
- Verwenden Sie vor der Aufzeichnung die QUANTIZE ∧- und ∨-Tasten, um den Notenwert für den gewünschten Quantisierungspegel zu wählen. (Die Quantisierungs-Auflösung wird im Display mit QUANTIZE= angezeigt.)

KEY IN CHORD MODIFY (außer für INTRO, ENDING, DRUMS)

Verwenden Sie die GROUP- und TYPE ∧- und ∨-Tasten, um die Art des Schemafortschritts zu wählen.

- Diese Einstellung gilt für den Klang, der ab jetzt aufgezeichnet werden soll.

5. Verwenden Sie die Tasten unterhalb des Displays, um zur Aufnahme einer anderen Klanggruppe zu wechseln, und vervollständigen Sie so die Aufnahmen aller Klanggruppen.

6. Wenn Sie die Aufnahme des Rhythmus beendet haben, drücken Sie die **PROGRAM MENUS**-Taste.

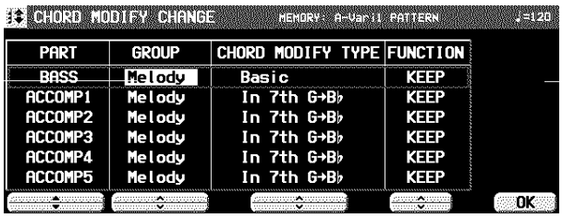
Chord Modify Change

Für Daten, die bereits aufgezeichnet worden sind, können Sie die Art des Schemafortschritts für die Baß- und Begleitungsklanggruppe wählen.

- Diese Funktion kann nicht für die Muster INTRO und ENDING verwendet werden.

1. Drücken Sie die CHORD MODIFY CHANGE-Taste auf dem RECORDING-Display.

- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.



2. Verwenden Sie die PART ▲- und ▼-Tasten, um die einzustellende Klanggruppe zu wählen.

3. Verwenden Sie die GROUP- und CHORD MODIFY TYPE ∧- und ∨-Tasten, um den entsprechenden Fortschrittstyp zu wählen.

- Falls ein Progressionstyp mit Notennamen-Anzeige (in C-Dur) für die Akkordgruppe ausgewählt wurde, werden gespielte Noten, die nicht angezeigt werden, in angezeigte Noten geändert.

4. Verwenden Sie die FUNCTION ∧- und ∨-Tasten, um die Funktion zu aktivieren oder zu deaktivieren.

   KEEP: Keine Änderung.
   CHANGE: Die Änderung wird wirksam.

5. Wenn Sie mit den Einstellungen für jede Klanggruppe fertig sind, drücken Sie die OK-Taste.

6. Drücken Sie die **EXIT**-Taste.

Part Setting

Sie können detaillierte Einstellungen für jede Klanggruppe vornehmen.

1. Drücken Sie die PART SETTING-Taste auf dem REALTIME RECORDING-Display.
- Die Einstellungen umfassen zwei Displayseiten. Verwenden Sie die **PAGE**-Tasten, um die Seite zu wechseln.

2. Verwenden Sie die PART ∧- und ∨-Tasten, um eine Klanggruppe zu wählen.

3. Verwenden Sie die ∧- und ∨-Tasten, um den entsprechenden Posten einzustellen.

<PAGE 1>

PART SETTING MEMORY: A-Varil PATTERN 1/ 4 ♩=120 PAGE 1/2

PART	PITCH POINT	SOUND	DIGI EFF	BALANCE	PAN	BEND RANGE
DRUM1	--	Standard Kit1	---	-15	----	12
DRUM2	--	Standard Kit1	---	-15	----	12
BASS	Eb	Jazz E.Bass	(SOUND)	-18	CENTER	12
ACCOMP1	Ab	Folk Guitar	(SOUND)	-61	LEFT 25	12
ACCOMP2	Ab	Folk Guitar	(SOUND)	-39	RIGHT 25	12
ACCOMP3	Ab	Ac.Gtr.Harmonics	(SOUND)	-35	CENTER	12
ACCOMP4	Ab	Bossa Guitar	(SOUND)	-27	CENTER	12
ACCOMP5	Ab	Piano	(SOUND)	0	CENTER	12

PITCH POINT: Die Festlegung eines bestimmten Tons in dem Begleit-Muster, an dem der Tonwert um eine Oktave nach unten transponiert wird.
- Wenn der Grund-Ton eines bestimmten Akkordes höher als der gesetzte PITCH POINT ist, wird die Tonhöhe dieser Klanggruppe automatisch um eine Oktave vermindert, dadurch werden unnatürliche hohe Töne des Begleit-Musters vermieden.
- Dies ist nur für die Klanggruppe wirksam, für welche die Melodiegruppe in CHORD MODIFY CHANGE gewählt wurde.

SOUND
Verwenden Sie die Bedienfeldtasten, um die entsprechende Eingeschaft einzustellen.

DIGI EFF:
Damit wird **DIGITAL EFFECT** ein- oder ausgeschaltet.
- (SOUND) ist die initialisierte Einstellung des Klangs.

BALANCE:
Damit regulieren Sie die Lautstärkebalance.

PAN:
Stellen Sie die Stereo-Balance für jede Klanggruppe ein (LEFT 64—CENTER—RIGHT 63).
- Bei der Einstellung „LEFT 64“, befindet sich der Klang ganz auf der linken Seite, bei „RIGHT 61“ ist er ganz rechts zu hören. Die mittlere Einstellung heißt CENTER.

BEND RANGE:
Damit stellen Sie den Bereich der Tonlagenverschiebung bei Betätigung des **PITCH BEND**-Einstellrads ein (0 bis 12).

<PAGE 2>

PART SETTING MEMORY: A-Varil PATTERN 2/ 4 ♩=120 PAGE 2/2 DSP SET

PART	EQ-Hi Fc	EQ-Hi Gain[dB]	EQ-Low Fc	EQ-Low Gain[dB]	DSP1	DSP2	REV	CHO
DRUM1	10kHz	+0.0	100Hz	+0.0	--	--	40	0
DRUM2	10kHz	+0.0	100Hz	+0.0	--	--	40	0
BASS	10kHz	+0.0	100Hz	+0.0	--	--	0	0
ACCOMP1	10kHz	+0.0	100Hz	+0.0	--	--	40	0
ACCOMP2	10kHz	+0.0	100Hz	+0.0	--	--	40	0
ACCOMP3	10kHz	+0.0	100Hz	+0.0	--	--	40	0
ACCOMP4	10kHz	+0.0	100Hz	+0.0	--	--	40	0
ACCOMP5	10kHz	+0.0	100Hz	+0.0	--	--	40	0

EQ-Hi:
Klangkorrektur im hohen Bereich.
- Verwenden Sie die FC ∧- und ∨-Tasten, um die Standard-Frequenz einzustellen. Verwenden Sie die GAIN ∧- und ∨-Tasten, um das Änderungsverhältnis einzustellen.

EQ-Low:
Klangkorrektur im tiefen Bereich.
- Verwenden Sie die FC ∧- und ∨-Tasten, um die Standard-Frequenz einzustellen. Verwenden Sie die GAIN ∧- und ∨-Tasten, um das Änderungsverhältnis einzustellen.

DSP1:
TOTAL MODE: Tiefe von DSP1 (0 bis 127).
SOUND MODE: DSP 1-Ein/Aus (– –)-Einstellung.

DSP2:
DSP2-Ein/Aus (– –)-Einstellung.

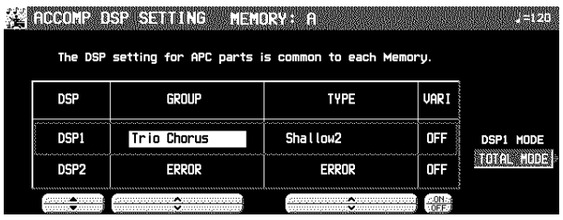
REV:
Tiefe von **REVERB** (0 bis 127).

CHO:
Tiefe von **CHORUS** (0 bis 127).

■ **DSP SET**

Drücken Sie die DSP SET-Taste, um detaillierte Einstellungen für den ACCOMP DSP-Effekt vorzunehmen.

- Zwei DSP Effekttypen können für die gesamte Begleitautomatik verwendet werden.
- Sie können bestimmen, ob der DSP1 Effekt einzelnen Spuren zugeordnet werden soll oder nicht. Oder Sie ordnen ihn allen Spuren der Begleitautomatik zu.



1. Verwenden Sie die DSP ▲- und ▼-Tasten, um den DSP auszuwählen.

2. Verwenden Sie die GROUP und TYPE ∧ und ∨ Tasten, um eine Gruppe und einen Typ auszuwählen.

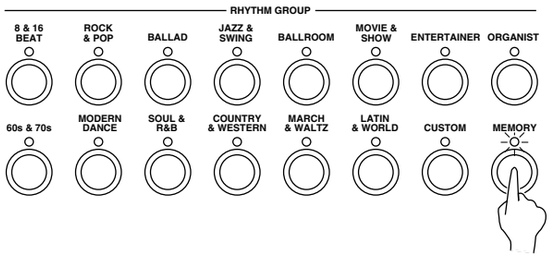
3. Verwenden Sie die VARI ∧ und ∨ Tasten, um VARIATION ON oder OFF auszuwählen.

- Verwenden Sie die DSP1 MODE Taste, um den DSP1 Modus auszuwählen.
  SOUND MODE: DSP1 kann einzelnen Parts zugeordnet werden.
  TOTAL MODE: DSP1 wird allen Parts zugeordnet.

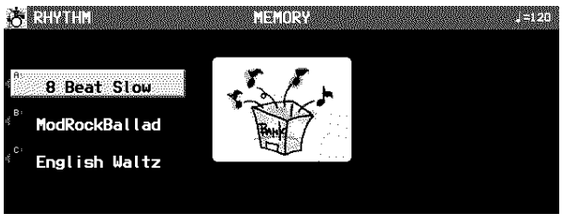
- Wenn der ALLOCATION MODE des EFFECTs auf SEQ steht, können diese DSP Effekte nicht für die Begleitautomatik verwendet werden (Siehe Seite 161).

Playback (Wiedergabe)

1. Drücken Sie die **MEMORY**-Taste im **RHYTHM GROUP**-Tastenfeld.



- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



2. Wählen Sie die gewünschte Memory-Bank aus (A/B/C).

3. Verwenden Sie die **VARIATION**-Tasten zur Wahl der Variation.

4. Drücken Sie die **START/STOP**-Taste.

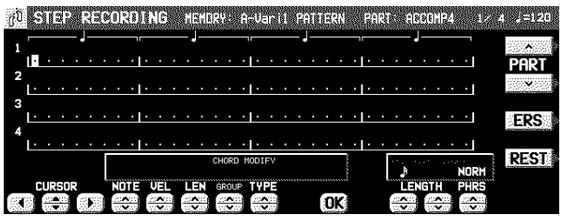
- Die **DRUMS** Klanggruppe wird nun wiedergegeben.
- Verwenden Sie **AUTO PLAY CHORD**, um die **BASS** und **ACCOMP**-Klanggruppen wiederzugeben.

Step Record (Schrittaufnahme-Betriebsart)

Verwenden Sie die STEP RECORD-Betriebsart, um die Klänge Note für Note mit Hilfe des Displays zu speichern. Diese Methode eignet sich besonders für die Speicherung komplizierter, schwierig zu spielender Passagen.

Aufnahmeschritte

1. Drücken Sie während der Aufnahme die STEP RECORD-Taste.
- Das Display ändert sich nun zum STEP RECORD- Display, das ähnlich wie die folgende Abbildung aussieht.



2. Verwenden Sie die CURSOR-Tasten um den Cursor zu der Notenposition zu bewegen, die gespeichert werden soll.
- Jeder Punkt repräsentiert ein Achtel einer Viertelnote (eine Zweiunddreißigstel-Note).
- Beim Abspeichern von Triolen ist es unter Umständen nicht möglich, den Takt mit Zweiunddreißigstel-Noten genau zu treffen. Wenn Sie aber Triolen für die Notenlänge (LENGTH) im nachfolgenden Schritt 4 verwenden, wird die genaue Taktzeit automatisch gespeichert.

3. Verwenden Sie die linken LENGTH ∧- und ∨-Tasten, um den Notenwert zu bestimmen. Wählen Sie von 𝅘𝅥𝅯3, 𝅘𝅥𝅰, 𝅘𝅥𝅯3, 𝅘𝅥𝅮, 𝅘𝅥𝅮3, 𝅘𝅥𝅯, 𝅗𝅥3, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥, 𝅝 und 𝅝 × 2 bis 4. (Eine 3 steht für eine Triole.)
- Für andere als die oben aufgeführten Notenwerte verwenden Sie die rechten LENGTH ∧- und ∨-Tasten, um den Notenwert zu bestimmen, der zu dem mit den linken Tasten gewählten Wert addiert werden soll.

  Beispiel: Aufnehmen einer punktierten Viertelnote (𝅗𝅥.) 𝅗𝅥 + 𝅘𝅥𝅮

4. Bestimmen Sie mit den PHRS ∧- und ∨-Tasten die tatsächliche Länge des erzeugten Klangs, um den gewünschten Legato- oder Stakkato-Effekt zu erhalten.

TENU (Tenuto)	: 95% (Der Klang wird über die gesamte Länge der Note erzeugt.)
NORM (Normal)	: 80%
STAC (Stakkato)	: 50%
CUTT (Kurz)	: 25%

5. Geben Sie die Tonhöhe und Anschlagdynamik der Note ein, indem Sie auf dem Manual spielen.
- Der Punkt am Display, an dem die Note gespeichert wurde, ändert sich nun zu einem ∗-Symbol.
- Bei der Aufnahme von Akkorden können Sie mehrere Noten in einer Position aufnehmen.

REST (Pause)
Um eine Pause aufzunehmen, bestimmen Sie mit LENGTH den Notenwert; drücken Sie danach die REST-Taste.
- Positionen, an denen nichts gespeichert wurde, werden als Pausen erkannt.

ERS (Löschen)
Wenn Ihnen bei der Eingabe ein Fehler unterläuft, bewegen Sie den Cursor zu der Fehlerstelle, um die Daten anzuzeigen. Drücken Sie dann die ERS-Taste.

6. Wiederholen Sie die Schritte 2 bis 5, um die restlichen Noten zu speichern.
- Um eine andere Klanggruppe aufzunehmen, verwenden Sie die PART ∧- und ∨-Tasten, um die gewünschte Klanggruppe zu wählen.
- Die Parameter NOTE, VELOCITY, LENGTH, CHORD MODIFY und CONTROL können später geändert werden. Drücken Sie die OK Taste nach den Änderungen.

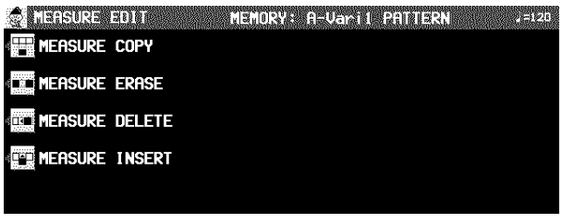
- Sie können während der Aufnahme problemlos zwischen dem REALTIME-Modus und dem STEP-Modus hin- und herschalten. Um zum Echtzeitaufnahme-Display in der STEP RECORD- Betriebsart zurückzukehren, drücken Sie die **EXIT**-Taste.

Measure Edit (Taktbearbeitung)

Sie können die aufgezeichneten Daten jeweils taktweise bearbeiten.

Wählen Sie die zu bearbeitende Funktion.

1. Drücken Sie die MEASURE EDIT-Taste während der Aufnahme.
- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.



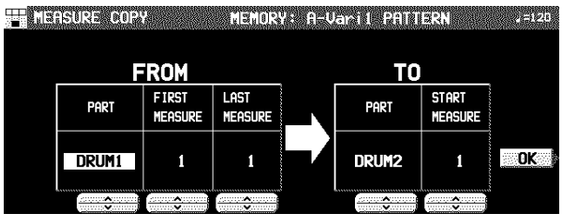
2. Wählen Sie die Funktion.

3. Wenden Sie das Verfahren zur Bearbeitung der Funktion an (siehe unten).

- Nur der Inhalt desselben Musters kann editiert werden.

MEASURE COPY

Dient zum Kopieren von bestimmten aufgenommenen Taktdaten zu einem bestimmten Zielpunkt.
- Auf der Zielspur werden die gegenwärtigen Daten des Taktes durch die neuen Daten ersetzt.



1. Bestimmen Sie die Takte, die Sie von der Ursprungsspur kopieren möchten (FROM
- Geben Sie die Einstellungen auf der FROM-Seite mit den entsprechenden Tasten an.

PART:
Wählen Sie die Klanggruppe, von der kopiert werden soll. (Wenn ALL gewählt wird, werden alle Klanggruppen kopiert.)

FIRST MEASURE:
Bestimmen Sie den ersten Takt, das kopiert werden soll.

LAST MEASURE:
Bestimmen Sie den letzten Takt, das kopiert werden soll.

2. Bestimmen Sie die Zielspur, zu der die gewählten Takte kopiert werden sollen.
- Geben Sie die Einstellungen auf der TO-Seite mit den entsprechenden Tasten an.

PART:
Wählen Sie die Klanggruppe, zu der kopiert werden soll.

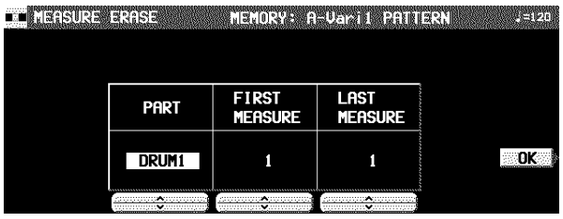
START MEASURE:
Bestimmen Sie den Anfangspunkt, zu dem die Takte kopiert werden sollen.

3. Drücken Sie die OK-Taste.
- Das Bestätigungsdisplay erscheint. Drücken Sie die YES-Taste, um diese Funktion auszuführen; um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie die NO-Taste.
- Wenn die Parts FROM und TO identisch sind und die Takte FROM und TO überlappen, ist Kopieren nicht möglich.

MEASURE ERASE

Hierbei wird der aufgenommene Inhalt von bestimmten Takten gelöscht.

- Beachten Sie, daß nur der Inhalt der Takte, aber nicht der Takt selbst gelöscht wird; die Länge der Darbietung bleibt daher unverändert.

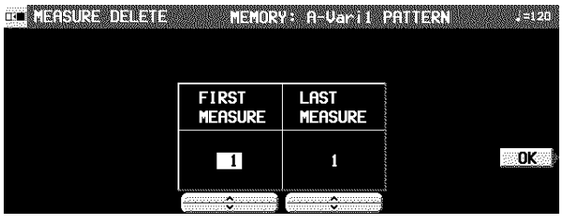


1. Verwenden Sie die PART ∧- und ∨-Tasten, um die Klanggruppe zu bestimmen.
   - Wenn ALL gewählt wird, werden die Daten von bestimmten Takten von allen Klanggruppen in einem Vorgang gelöscht.
2. Verwenden Sie die FIRST MEASURE ∧- und ∨-Tasten, um den Anfangspunkt (Taktnummer) zu bestimmen.
3. Verwenden Sie die LAST MEASURE ∧- und ∨-Tasten, um den Endpunkt (Taktnummer) zu bestimmen.
4. Drücken Sie die OK-Taste.
   - Das Bestätigungsdisplay erscheint. Drücken Sie die YES-Taste, um diese Funktion auszuführen. Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie die NO-Taste.

MEASURE DELETE

Damit werden die angegebenen Takte auf einmal von allen Klanggruppen gelöscht.

- Die Länge der Darbietung verringert sich entsprechend der Anzahl der gelöschten Takte.

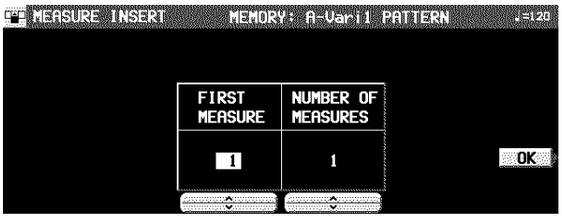


1. Verwenden Sie die FIRST MEASURE ∧- und ∨-Tasten, um den ersten zu löschenden Takt zu bestimmen.
2. Verwenden Sie die LAST MEASURE ∧- und ∨-Tasten, um den letzten zu löschenden Takt zu bestimmen.
   - Ein Takt ist die kleinste Einheit die gelöscht werden kann.
3. Drücken Sie die OK-Taste.
   - Nun erscheint das Bestätigungsdisplay. Drücken Sie die YES-Taste, um die Funktion zu bestätigen, oder die NO-Taste, um die Funktion wieder auszuschalten.
   - Wenn die INTRO- oder ENDING-Takte gelöscht werden, werden gleichzeitig auch die Dur- und Moll-Daten gelöscht.

MEASURE INSERT

Fügen Sie leere Takte an dem angegebenen Punkt ein.

- Die Länge der Darbietung erhöht sich entsprechend der Anzahl der eingefügten Takte.



1. Verwenden Sie die FIRST MEASURE-Taste, um den Punkt (Takt) zu wählen, an dem die Takte eingefügt werden sollen.
2. Verwenden Sie die NUMBER OF MEASURE-Taste, um die Anzahl der einzufügenden leeren Takte zu wählen.
   - Maximal 16 Takte können insgesamt eingefügt werden.
3. Drücken Sie die OK-Taste.
   - Das Bestätigungsdisplay erscheint. Drücken Sie die YES-Taste, um diese Funktion auszuführen. Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie die NO-Taste.
   - Die Dur- oder Moll-Daten werden gleichzeitig in INTRO und ENDING eingefügt.

Pattern Copy

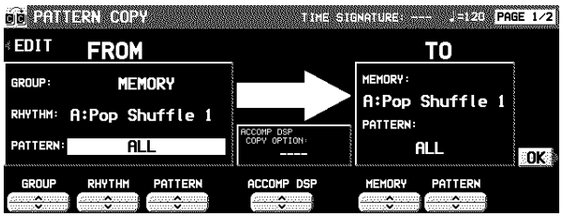
Verwenden Sie diese Funktion, um ein Muster eines Rhythmus oder eines anderen **SEQUENCER**s zu kopieren.

PATTERN COPY

Kopieren Sie einen Rhythmus in den **COMPOSER**.

- Sie können ebenfalls ein Muster aus dem **MEMORY** kopieren.

1. Wählen Sie PATTERN COPY im COMPOSER MENU-Display.
- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.



2. Wählen Sie den Rhythmus, den Sie kopieren möchten.
- Geben Sie in der FROM-Box die Einstellungen mit den entsprechenden Tasten an.

   GROUP: Gruppen Name
   RHYTHM: Rhythmus Name
   PATTERN: Muster (Pattern) Name
   - Wenn ALL gewählt wird, werden alle Muster kopiert.

3. Wählen Sie die Memory-Bank die Sie kopieren möchten.
- Geben Sie in der TO-Box die Einstellungen mit den entsprechenden Tasten an.

   MEMORY:
   Memory Bank-Name (A, B oder C)
   PATTERN:
   Muster (Pattern) Name
   - Wenn ALL gewählt wird, werden alle Muster kopiert.

4. Verwenden Sie die ACCOMP DSP ∧- und ∨-Tasten, um anzugeben, ob die DSP-Effekt-Einstellungen der Quelle ebenfalls kopiert werden oder nicht. (Wenn PATTERN nicht auf ALL eingestellt wurde)

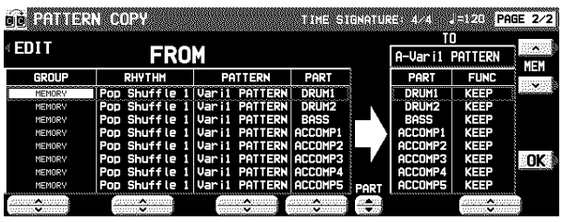
   OFF:
   Die Einstellungen werden nicht kopiert.
   PART SETTING:
   Nur die Klanggruppen-Einstellungen werden kopiert.
   TYPE & PART SETTING:
   Die DSP- und Klanggruppen-Einstellungen werden kopiert.

5. Drücken Sie die OK-Taste.
- Wenn der Kopiervorgang erfolgreich beendet wurde, erscheint „Vorgang beendet! (COMPLETED!)“ im Display.
- Die DSP Einstellungen sind mit denen im MEMORY identisch. Aus diesem Grund, außer bei ALL Kopien, können sich die Einstellungen ändern und somit etwas anders klingen.

- Verwenden Sie die **COMPOSER**-Funktion im COMPOSER MENU Display, wenn Sie die kopierten Daten bearbeiten möchten. Drücken Sie die EDIT-Taste, und folgen Sie den Anweisungen der Aufnahme eines neuen Musters.

■ Kopieren von Klanggruppen

1. Verwenden Sie die **PAGE** ∧- und ∨-Tasten, um PAGE 2/2 zu wählen.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



2. Verwenden Sie die MEM ∧ und ∨ Tasten um den Platz zu bestimmen, auf den Sie kopieren möchten.

3. Verwenden Sie die PART ▲- und ▼-Tasten, um die Klanggruppe anzugeben, zu der kopiert werden soll.

4. Verwenden Sie die Tasten auf der FROM-Seite, um die Klanggruppe anzugeben, von der kopiert werden soll.
- Für den DRUM Part können Sie den DRUMS 1 oder 2 Part bestimmen. Für die anderen Parts können Sie den DRUMS Part nicht verwenden.

5. Verwenden Sie die FUNC ∧- und ∨-Tasten auf der TO-Seite, um fr jede Klanggruppe anzugeben, ob die Daten kopiert werden sollen oder nicht.

   KEEP:
   Die Klanggruppen-Daten werden nicht kopiert.
   CLEAR:
   Die Klanggruppen-Daten werden gelöscht.
   COPY:
   Die Klanggruppen-Daten werden kopiert.

6. Drücken Sie die OK-Taste.

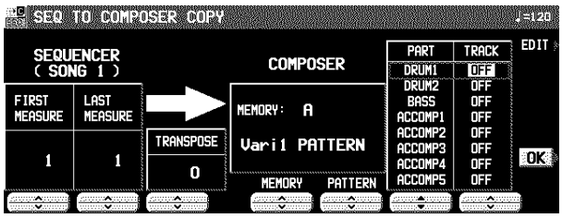
SEQ TO COMPOSER COPY

Die im **SEQUENCER** enthaltenen Daten können in einen **COMPOSER**-Speicher kopiert werden. Auf diese Weise läßt sich ein Teil eines Songs als eine automatische Begleitung für Ihre eigene Darbietung verwenden.

1. Laden Sie den Song, aus dem Sie **SEQUENCER**-Teile kopieren wollen. Wählen Sie die gewünschten Spuren, Takte und Taktvorzeichen aus.

2. Folgen Sie den Anweisungen im Abschnitt „Vorbereitung der Aufnahme“, um den **COMPOSER**-Speicher vorzubereiten, der die kopierten Daten aufnehmen soll. (Siehe Seite 108.)
- Vergewissern Sie sich, daß das Taktvorzeichen der zu kopierenden **SEQUENCER**-Daten und das Taktvorzeichen des **COMPOSER**-Speichers identisch sind, da andernfalls die Daten nicht einwandfrei kopiert werden können.

3. Wählen Sie SEQ TO COMPOSER COPY am COMPOSER MENU-Display.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



4. Verwenden Sie die FIRST MEASURE ∧- und ∨-Tasten, um die Nummer des ersten Takts zu bestimmen, der kopiert werden soll.

5. Verwenden Sie die LAST MEASURE ∧- und ∨-Tasten, um die Nummer des letzten Taktes zu bestimmen, der kopiert werden soll.

6. Verwenden Sie die TRANSPOSE ∧- und ∨-Tasten, um die Tonart der kopierten Takte zu verändern (–24 bis +24).
- Die Einheiten sind in Halbtonschritten abgestuft.

7. Verwenden Sie die MEMORY ∧- und ∨-Tasten, um den **COMPOSER**-Speicher zu bestimmen, der die kopierten Daten aufnehmen soll.

8. Verwenden Sie die PATTERN ∧ und ∨ Tasten um den Platz zu bestimmen, auf den Sie kopieren möchten.

9. Bestimmen Sie für jede **COMPOSER**-Klanggruppe die **SEQUENCER**-Spur, von der die Daten kopiert werden sollen.
- Verwenden Sie die PART ▲- und ▼-Tasten zur Bestimmung der Klanggruppenbezeichnung, und die TRACK ∧- und ∨-Tasten zur Eingabe der Spurnummer.
- Bereiche, denen OFF zugeordnet wurden, sind unbelegt.

10. Drücken Sie die OK-Taste.
- Nachdem der Kopiervorgang erfolgreich durchgeführt wurde, erscheint „Vorgang beendet! (COMPLETED!)“ im Display.

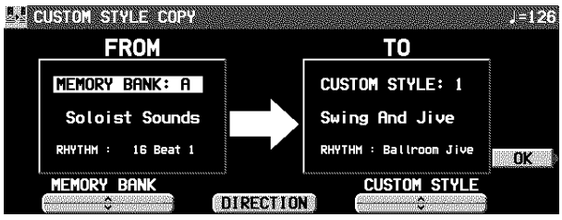
- Wenn Sie die **COMPOSER**-Funktion zum Editieren der kopierten Daten verwenden wollen, drücken Sie die EDIT-Taste, und gehen Sie nach dem Verfahren zur Aufzeichnung eines Musters vor.
- Wenn ein Takt im Falle von INTRO oder ENDING einen Dur- oder Moll-Befehl enthält, wird dieser auch im anderen Muster reproduziert.
- Wenn ein Sound kopiert wurde, der den ACCOMP DSP verwendet kann es sein, daß der kopierte Klang etwas anders klingt.

Custom Style Copy

20 Einstellungen (STYLE), einschließlich **COMPOSER**-Schemata, können in **MEMORY** (BANK)-Einheiten im **CUSTOM**-Speicherbereich der **RHYTHM GROUP** gespeichert werden. Die in **CUSTOM** gespeicherten Rhythmen werden permanent beibehalten, selbst wenn die Stromversorgung zu diesem Instrument ausgeschaltet oder das Instrument initialisiert wird. Diese können Sie dann während Ihrer Darbietung, genau wie die Preset-Rhythmen einsetzen.

- Der Speicherinhalt von **PANEL MEMORY** derselben Bank (A/B/C) wird ebenfalls zur gleichen Zeit wie **COMPOSER MEMORY** kopiert.

1. Wählen Sie CUSTOM STYLE COPY im COMPOSER MENU-Display.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



2. Verwenden Sie die CUSTOM STYLE ∧- und ∨-Tasten, um die **CUSTOM** Bank-Nummer auszuwählen, und die MEMORY BANK ∧- und ∨-Tasten, um den **MEMORY** Bank-Namen auszuwählen.
- Die DIRECTION-Taste kann dazu verwendet werden, die Quelle und das Ziel des zu kopierenden Musters zu verändern. (MEMORY → CUSTOM, CUSTOM → MEMORY).

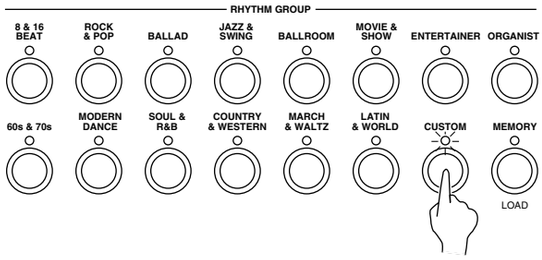
3. Drücken Sie die OK-Taste.
- Wenn der Kopiervorgang erfolgreich beendet wurde, erscheint „Vorgang beendet! (COMPLETED!)“ im Display.

Anmerkung/Hinweis

- Wird **COMPOSER MEMORY** (**A**/**B**/**C**) kopiert, werden gleichzeitig auch **PANEL MEMORY** (1 bis 4) und **PERFORMANCE PADS** (USER) derselben Bank kopiert. Darüber hinaus werden auch die Einstellungen von **SOUND MEMORY**, USER DRUM KIT, **EFFECT**-Speicher usw. in diesen Speichern kopiert.
- Wenn Sie ein Style erstellen, dann speichern Sie die Panel Einstellung in die gleiche Bank (A, B, C) von **PANEL MEMORY** (**1** to **4**) entsprechend der zugehörigen **MEMORY** Bank des **COMPOSER**. Die Plätze 1 to 4 entsprechen dem VARIATION Platz.
  — In diesem Moment wird der Rhythmus verwendet, der auf der gleichen **MEMORY** Bank liegt. Es ist nicht möglich, in diesem Moment einen Werksrhythmus oder einen **CUSTOM** Rhythmus anzuwählen.
  — Sie können eine Preset Bank für die PERFORMANCE PADS auswählen. Wenn Sie versuchen eine COMPILE Bank oder eine andere USER Bank für jede Nummer auszuwählen, dann werden die PERFORMANCE PADS von der USER Bank der gleichen Bank belegt.
- Wenn Sie einen Kopiervorgang CUSTOM → MEMORY wählen, kann unter Umständen der Speicherinhalt von **SOUND MEMORY** und **EFFECT MEMORY** überschrieben werden. In diesem Fall erscheint ein ATTENTION-Display, das eine Abfrage in Bezug auf die weitere Vorgehensweise enthält.
- Um den **CUSTOM**-Speicherinhalt auf die werkseitigen Einstellungen zurückzustellen, laden Sie die mitgelieferte Floppy-Diskette „INITIAL DATA DISK“.

Auswahl einer CUSTOM Memory-Bank

1. Drücken Sie die **CUSTOM**-Taste im **RHYTHM GROUP**-Tastenfeld.



- Das Display wechselt zum CUSTOM-Auswahl- Display.
- Von dieser Liste gibt es zwei Display-Seiten. Verwenden Sie die **PAGE** ∧- und ∨-Tasten, um zwischen beiden Seiten zu wechseln.

2. Wählen Sie die gewünschte Custom Bank-Nummer (1 bis 20).
- Dieser Rhythmus kann genau wie die Preset-Rhythmen (voreingestellten Rhythmen) eingesetzt werden.

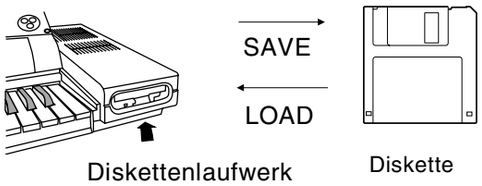
Kapitel VI Diskettenlaufwerk

Übersicht der Diskettenlaufwerks Funktionen

Das Diskettenlaufwerk erlaubt es Ihnen aufgenommene und abgespeicherte Daten des Instruments auf Disketten abzuspeichern, oder auch bereits bespielte Disketten auf Ihrem Instrument abzuspielen.

Interner Speicher und Diskettenlaufwerk

Der Puffer des internen Speichers dieses Instrumentes ist begrenzt. Deshalb optimiert das Diskettenlaufwerk die Kontrolle Ihrer Daten-Verwaltung, da Sie nun Ihre gesamten Daten auf Diskette abspeichern (SAVE), und jederzeit wieder laden (LOAD) können.



- Für mehr Informationen über die Backup-Zeit und die Darbietungsdaten, nach dem Ausschalten des Instruments lesen Sie bitte die Seite 196.

■ **Folgende Daten können gespeichert bzw. geladen werden:**

PERFORMANCE

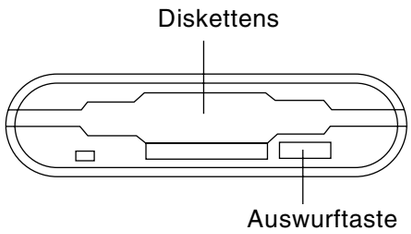
CURRENT PANEL (Die aktuellen Bedienfeld-Einstellungen)
PANEL MEMORY*
SEQUENCER
COMPOSER* (MEMORY Bank-Inhalte)
SOUND MEMORY*
PERFORMANCE PADS (USER Memory-Bänke)
EFFECT MEMORY*

BACKUP

USER MIDI (USER Memory-Bänke der MIDI PRESETS)
FAVORITES
HOME PAGE
ALL CUSTOM STYLE

- Beim Erstellen oder Sichern von Melodiedaten wird empfohlen, die Darbietungsdaten in der PERFORMANCE-Gruppe zu verwenden.
- Da es sich bei USER MIDI, FAVORITES, HOME PAGE und ALL CUSTOM STYLE um permanente Speicher handelt, die aufgrund der Komplexität etwas mehr Speicher und Ladezeit benötigen, wird empfohlen, diese nur als Backup separat zu speichern und sie nicht für „tägliche“ Anwendungen ständig mit zu laden/speichern.
- Das Zeichen * zeigt an, daß Daten zu und von einem bestimmten Speicher geladen werden können (SINGLE LOAD).
- Der Inhalt des **SEQUENCER** kann in einzelnen Songs gespeichert werden (SEQUENCER SONG SAVE).
- Weil ALL CUSTOM STYLE einen großen Speicher beansprucht, könnte die Speicher- und Lade-Zeit etwas länger dauern. Insbesondere der Ladevorgang erfordert eine gewisse Zeit. Für getrenntes Speichern und Laden individueller **CUSTOM**-Speicherinhalte verwenden Sie die CUSTOM STYLE SAVE- oder LOAD-Funktion. (Siehe Seite 132.)
- Bitte verwenden Sie für die Sicherung von BACKUP Daten 2HD Disketten.

Die Hauptbestandteile des Diskettenlaufwerks



Auswurftaste
Drücken Sie diese Taste, um die Diskette aus dem Diskettenlaufwerk herauszunehmen.

- Sie können 3.5-Zoll 2DD (720 KB)- oder 2HD (1.44 MB)- Disketten verwenden; 2HD Disketten die als 2DD Disketten formatiert sind, können nicht verwendet werden.

Verwenden kommerzieller Song-Disketten

Auf diesem Instrument können nicht nur selbst aufgenommene Disketten-Daten, sondern auch kommerzielle Song-Disketten gelesen und geladen werden.

- Dieses Instrument liest folgende Daten-Formate:

TECHNICS File Format
Standard MIDI File Format

■ Laden von Disketten im Technics-Dateiformat

Die Verwendung von Disketten im Technics-Dateiformat erlaubt es Ihnen, neue SOUND EDIT-, Rhythmus-, Begleitungs-, **PANEL MEMORY**-, **PERFORMANCE PADS**- und Melodiedaten in Ihren Instrument zu laden, die das Potential des Instruments wesentlich erweitern.

■ Über Standard MIDI Files

„Standard MIDI File“ (SMF) ist ein standardisiertes Daten Format, das einen Daten-Austausch zwischen unterschiedlichen Sequenzern ermöglicht. Daten die in diesem Format auf anderen Instrumenten abgespeichert worden sind, können auf dem Instrument wiedergegeben werden, und umgekehrt. Beachten Sie aber, daß der SMF-Standard nur die Daten-Kompatibilität von NOTE Daten (Keyboard Darbietungs-Daten), VELOCITY (Anschlagswerte), PROGRAM NUMBER Daten (Klang-Nummern Daten), usw. unterstützt. Er garantiert aber dennoch keine100% Reproduktion der aufgenommenen Daten—daher kann es eventuell notwendig sein, kleine Veränderungen der Einstellungen oder Klangauswahl vorzunehmen, um für Sie ein befriedigendes Ergebnis zu erzielen.

- Nur Daten-Files mit dem Kürzel „.MID“ können geladen werden.
- Standard MIDI File FORMAT 1 kann geladen, aber nicht abgespeichert werden.
- Die **SEQUENCER**-Daten können auf einer Diskette im Standard MIDI File (FORMAT 0) abgespeichert, und auf einem anderen Instrument geladen werden.

Wiedergabe von im Fachhandel erhältlichen Disketten

DIRECT PLAY erlaubt es Ihnen Songs direkt von einer Song Disketten wiederzugeben. Dies erfolgt sehr schnell, da die Daten vorher nicht in den Speicher des Instruments geladen werden, und somit nicht den Inhalt des internen Speicher Ihres Instruments verändert.

- DIRECT PLAY kann mit folgenden Disketten durchgeführt werden:

Standard MIDI File
Standard MIDI File with Lyrics
DISK ORCHESTRA COLLECTION™ (DOC)
PianoDisc™

* Alle Produkte und Firmennamen sind Handelsmarken oder eingetragene Handelsmarken ihrer jeweiligen Eigentümer.
* DISK ORCHESTRA COLLECTION ist ein eingetragenes Warenzeichen der YAMAHA Corporation.

■ SMF mit LYRICS

SMF mit LYRICS ist ein Format, in dem Text Informationen, die in den MIDI Daten enthalten sind— wie z.B. Karaoke Texte—angezeigt werden können. Ihr Instrument unterstützt diesen Standard und macht es möglich, Lyrics anzuzeigen, während ein Song wiedergegeben wird.

SMF LYRICS

■ GENERAL MIDI LEVEL 2 (GM2)

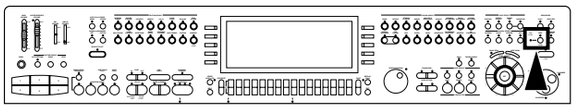
Ihr Instrument unterstützt den GENERAL MIDI (GM) LEVEL 2 Standard. GM LEVEL 2 ist ein einheitlicher Weltstandard für Soundgeneratoren, der den bestehenden GM Standard deutlich erweitert, um eine bessere musikalische Ausdrucksform zu ermöglichen. Soundgeneratoren dieser Kategorie reproduzieren Musiktitel in der gleichen Qualität, wie Sie bei der ursprünglichen Aufnahme zu hören waren.
Geräte, die mit dem GENERAL MIDI LEVEL 2-Standard kompatibel sind, tragen die folgende Kennzeichnung.

GENERAL MIDI 2

- Dieses Instrument ist auch für eine GENERAL MIDI-Wiedergabe kompatibel.

GENERAL MIDI

Übersicht der Vorgehensweise

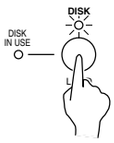


1. Legen Sie eine Diskette in das Diskettenlaufwerk bis die Diskette mit einem Klickgeräusch einrastet.
   - Wenn an diesem Instrument das Standard-Display aktiviert ist, ändert es sich automatisch zum DISK MENU-Display, sobald eine Floppy-Diskette in das Diskettenlaufwerk eingelegt wird (initialisierte Einstellungen). Das PREFERENCES-Menü dient zur Bestimmung des Displays, das beim Einlegen der Diskette angezeigt werden soll.

2. Wählen Sie am DISK MENU-Display das gewünschte Menü.
   - Sollte das DISK MENU-Display nicht erscheinen, schalten Sie die **DISK**-Taste ein.

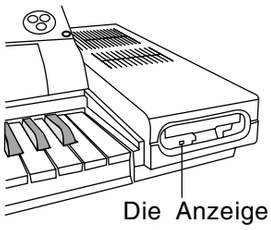
3. Folgen Sie den nachfolgenden Anweisungen:
   - Wenn ein Funktion gewählt wurde, bei der die **TEMPO/PROGRAM**-Kontroll-Lampe aufleuchtet, kann **TEMPO/PROGRAM** für die Eingabe von Daten verwendet werden.

4. Drücken Sie die **DISK**-Taste, wenn Sie die Einstellungen beendet haben.



■ **DISK IN USE**

Dieses Lämpchen leuchtet, wenn Daten geladen oder gespeichert werden.
- Um einen Datenverlust zu vermeiden, nehmen Sie die Diskette niemals aus dem Laufwerk, während dieses Lämpchen leuchtet.



Die Anzeige leuchtet permanent auf, solange die Stromversorgung eingeschaltet ist.

■ **Über das Menü**

LOAD (Seite 123)
Laden von Daten von einer Diskette in den Speicher des Instruments.

SAVE (Seite 128)
Sichern von Daten des Instrumenten Speichers auf eine Diskette.

DIRECT PLAY (Seite 125)
Direkte Wiedergabe von SMF etc. kommerziellen Song Disketten und Medley Wiedergabe.

SONG MEDLEY (Seite 127)
Medley-Wiedergabe von Songs von Diskette (Technics-Format).

DISK TOOLS (Seite 133)
Disketten Verwaltungs Funktionen, wie z.B. Disketten-Formatierung.

PREFERENCES (Seite 134)
Die Display Einstellung während auf Diskette gespeichert wird.

CUSTOM STYLE LOAD/SAVE (Seite 132)
Laden oder Speichern individueller **CUSTOM**-Daten.

STYLE CONVERT (Seite 135)
Laden Sie Pattern software verschiedener anderer Hersteller in den **COMPOSER**.

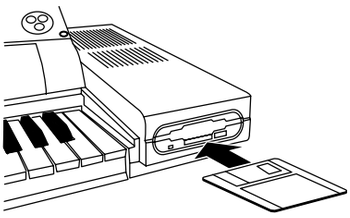
Laden von Daten

Aufrufen (laden) der Daten von einer Diskette in den Instrumenten Speicher.
- Beachten Sie, das der Ladevorgang die aktuellen Daten in den entsprechenden Speicherbänken überschreibt und löscht.

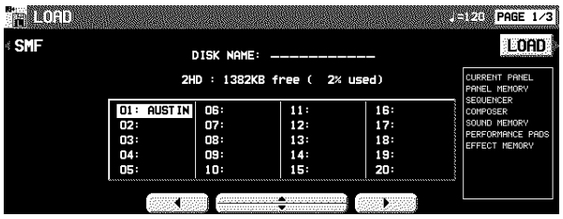
LOAD

Laden von Daten, die auf Diskette gespeichert sind, in den Speicher des Instruments.

1. Legen Sie eine Diskette mit den gespeicherten Daten in das Diskettenlaufwerk, bis die Diskette einrastet.



2. Wählen Sie anschließend LOAD im DISK MENU-Display.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



- Wenn sich nur SMF-Dateien auf der Diskette befinden, ändert sich das Display automatisch zum SMF LOAD-Display.

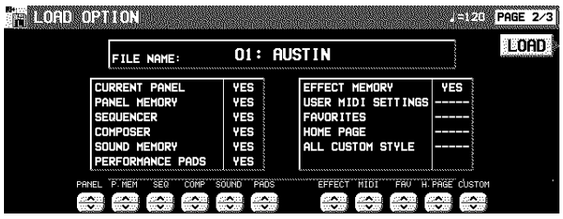
3. Verwenden Sie die Tasten unterhalb des Displays, um einen Song (Technics Format) auszuwählen die Sie laden möchten.
- Wenn sich SMF-Dateien auf der Diskette befinden und Sie eine SMF-Datei laden möchten, drücken Sie die SMF-Taste. (Siehe die nechste Seite.)

4. Drücken Sie die LOAD-Taste.
- Der Ladevorgang beginnt.
- Wenn der Vorgang erfolgreich beendet wurde, wird „Vorgang beendet! (COMPLETED!)“ im Display angezeigt.
- Wenn Song Daten geladen wurden, können Sie—nach Aufrufen des SEQUENCER PLAY Displays—die **START/STOP**-Taste drücken, um die Wiedergabe zu starten.
- Sie können bestimmte Daten für nur einen Song in den **SEQUENCER** laden. (Diese Ausführung ist für Disketten verfügbar, die mit früheren Technics-Modellen verwendet wurden.) Beachten Sie aber, daß in diesem Fall der Song auf den Platz SONG 1 geladen wird, aber die anderen SONGs in den SONG-Speicherplätzen 2 bis 10 gelöscht werden.
- Es ist nicht möglich, RHYTHM CUSTOM-Daten zu laden, die auf älteren Modellen erzeugt wurden.
- Sie können das LOAD Display ebenso direkt aufrufen, wenn Sie die **DISK**-Taste für einige Sekunden gedrückt halten.

■ LOAD OPTION

Bestimmen Sie die Daten-Arten die Sie von der Diskette in Ihr Instrument laden möchten.

1. Verwenden Sie die **PAGE**-Tasten, um das PAGE 2/3 LOAD OPTION-Display aufzurufen.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



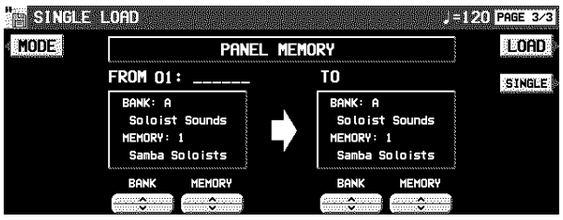
2. Verwenden Sie die Tasten unterhalb des Displays, um die Arten von Daten zu bestimmen, die Sie laden möchten (YES/NO).
- – – – - weist darauf hin, daß diese Art von Daten nicht gesichert wurden.
- Diese Einstellung wird deaktiviert, wenn Sie das LOAD-Display verlassen oder wenn eine andere Datei gewählt wird.

3. Drücken Sie die LOAD-Taste.
- Der Ladevorgang beginnt.

■ **SINGLE LOAD**

Sie können angeben, welche Daten Sie von einer Disk in einen bestimmten Speicher (**PANEL MEMORY**, **COMPOSER** (MEMORY), **SOUND MEMORY**, **EFFECT MEMORY** oder **SEQUENCER** (bei Ausführung von SONG SAVE)) laden wollen.

1. Verwenden Sie die **PAGE**-Tasten, um das PAGE 3/3 SINGLE LOAD-Display aufzurufen.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



2. Verwenden Sie die MODE-Taste, um die Daten auszuwählen, die Sie laden möchten.

3. Verwenden Sie die BANK/SINGLE-Taste um die beim Laden gewünschte Auswahl zu bestimmen. (außer **SEQUENCER**)

   BANK: Es wird jede Bank einzeln geladen.
   SINGLE: Es wird ein einzelner Speicherplatz geladen.

4. Folgen Sie genau den Anweisungen, um die gewünschten Daten zu laden.
- Bestimmen Sie die Daten-Quelle in der FROM-Box (Linke-Seite), und das Daten-Ziel (die Instrumenten Speicherbank) in der TO-Box.

- Wenn Sie im Falle von **COMPOSER** die ACCOMP DSP COPY OPTION-Taste drücken, können Sie angeben, welche Effekte geladen werden sollen.

■ **SMF LOAD**

Laden von Daten, die im „Standard MIDI File“ (SMF) Format gesichert wurden.

1. Drücken Sie die SMF-Taste im LOAD Display (PAGE 1/3).
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.

- Bei Disketten, die nur SMF-Dateien enthalten, erscheint dieses Display automatisch, sobald LOAD am DISK MENU-Display gewählt wird.

2. Verwenden Sie die Tasten im unteren Display-Bereich, um einen Song auszuwählen, den Sie Laden möchten.
- Wenn sich mehr als 10 Songs auf der Diskette befinden, können Sie die PREV- und NEXT-Tasten dazu verwenden, um jeweils in Zehner-Schritten die nächsten Songs aufzurufen.
- Wenn Sie die TECH-Taste drücken, wechselt das Display zum LOAD Display für Technics Format.
- Sie können die INFORMATION-Taste dazu verwenden, weitere Informationen zu dieser Diskette zu erhalten.

  DISK: Disketten Name
  SONG: Song Name

3. Verwenden Sie die TO SONG-Taste, um eine Nummer auszuwählen (**SEQUENCER** Song-Nummer) in die Sie laden möchten.
- Mehrere ausgewählte Songs können gleichzeitig geladen werden.
- Die zu ladende Titel-Bezeichnung wird unterhalb der TO SONG-Taste angezeigt.

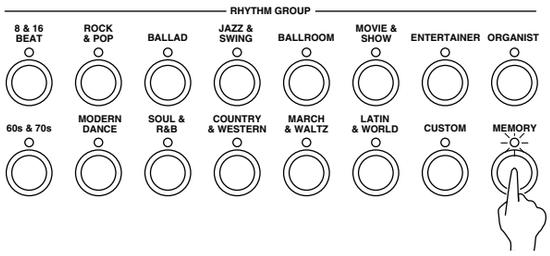
4. Verwenden Sie die LOAD AS-Taste, um die Lademethode zu bestimmen.
   Wählen Sie eine der folgenden Positionen:
   GM/GM2 → GM2: Die von GM2 initialisierten Einstellungen werden aktiviert, und die GM/GM2-Daten werden geladen.
   NX → NX: Die NX SOUND-Einstellungen werden aktiviert, und die NX-Daten werden geladen.
   GM/GM2 → NX: Die von NX SOUND initialisierten Einstellungen werden aktiviert, und die GM/GM2-Daten werden geladen.
   PREV. TEC → NX: Die von NX SOUND initialisierten Einstellungen werden aktiviert, und die SMF-Daten, die im TECHNICS-Modus auf einem älteren Modell gespeichert wurden, werden geladen. (Die Lautstärke-balance- und Oktaveinstellungen können von den gespeicherten Einstellungen abweichen.)
- Wenn Sie eine Einstellung wählen, die von der Einstellung abweicht in der der Song gespeichert worden ist, können die Klänge, Oktaven, und Arrangements der Percussion-Klänge, usw. unterschiedlich sein.

5. Drücken Sie die LOAD-Taste.
- Der Ladevorgang beginnt.
- Wenn der Vorgang erfolgreich beendet wurde, wird „Vorgang beendet! (COMPLETED!)“ im Display angezeigt.
- Wenn Sie die **START/STOP**-Taste drücken, startet die Wiedergabe der Daten.
- Während des LOAD-Verfahrens werden Daten, die von diesem Instrument nicht verarbeitet werden können, ignoriert.

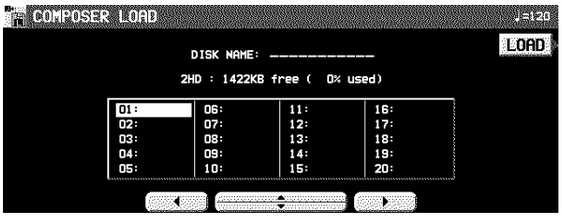
■ **COMPOSER LOAD**

Laden Sie nur **COMPOSER** Daten von einer Diskette.

1. Drücken und halten Sie die **LOAD** (**MEMORY**)-Taste im **RHYTHM GROUP**-Tastenfeld für einige Sekunden.



- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



2. Wählen Sie den Namen der Datei, die Sie gerne laden möchten.

3. Drücken Sie die LOAD-Taste.
- Die Daten werden nun in den **COMPOSER** Speicher (**MEMORY**) geladen.

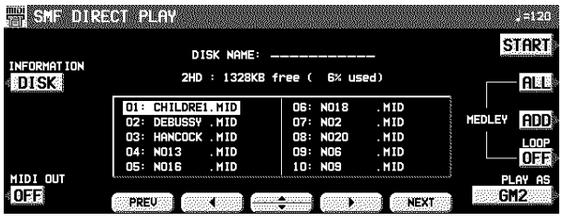
Direct Play

Mit dieser Funktion können Sie „Standard MIDI File“ (SMF), „Disk Orchestra Collection“ (DOC) und „PianoDisc“ Disketten, alle ohne Ladevorgang der Song Daten, direkt abspielen lassen.

1. Legen Sie eine Diskette mit den Daten in das Diskettenlaufwerk.

2. Wählen Sie anschließend DIRECT PLAY im DISK MENU-Display.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.

<Beispiel: SMF>



3. Verwenden Sie die Tasten im unteren Display-Bereich, um einen Song auszuwählen, den Sie sich anhören möchten.
- Wenn sich mehr als 10 Songs auf der Diskette befinden, können Sie die PREV- und NEXT-Tasten dazu verwenden, um jeweils in Zehner-Schritten die nächsten Songs aufzurufen.
- Für SMF Songs verwenden Sie die PLAY AS-Taste, um einen Klang-Modus auszuwählen.

  GM2:
  GM2 LEVEL 2
  NX:
  NX SOUND
  PREV. TEC:
  Daten von Technics-Instrumenten ohne NX SOUND-Tauglichkeit.

- Für SMF-Files können Sie die INFORMATION-Taste dazu verwenden, Details zu der Diskette anzeigen zu lassen.

  DISK:
  Disketten Name
  SONG:
  Song Name

- Für SMF-Dateien verwenden Sie die MIDI OUT-Taste, um zu bestimmen, ob MIDI-Daten während der Wiedergabe ausgegeben werden sollen oder nicht (ON/OFF). (Diese Einstellung kann während der Wiedergabe nicht geändert werden.)

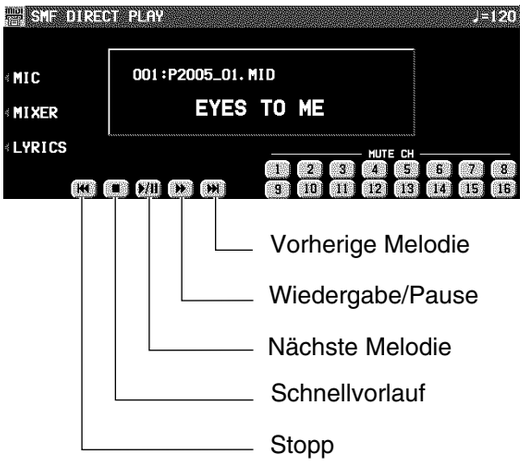
4. Drücken Sie die START-Taste.
- Der ausgewählte Song wird wiedergegeben.

■ **Stellen Sie das Wiedergabe Tempo ein.**

Selbst wenn in einem Song ein bestimmtes Tempo gespeichert ist, können Sie das Tempo mittels **TEMPO/PROGRAM** oder **TAP TEMPO** nach Ihrem Geschmack ändern.
- Sobald Sie das Tempo ändern, wird auch das Tempo des Songs automatisch entsprechend geändert. Ebenso wird in einem Song, in dem ein Tempowechsel programmiert ist, eine Tempoänderung unter Umständen eine natürlicher klingende Wiedergabe erzeugen.

■ **Das Display während der Wiedergabe**

<Beispiel: SMF>



- Während der Wiedergabe,können die Tasten unterhalb des Displays für verschiedenen Funktionen verwendet werden.
- Drücken Sie während der Wiedergabe die MIXER-Taste, um die Einstellungen für jede Klanggruppe zu verändern.
- Wird die MIC-Taste während der Wiedergabe gedrückt, wird das Display auf die MIC REVERB & EFFECT-Einstellanzeige umgeschaltet.

- Für SMF Disketten:
  Bei „SMF mit LYRICS“-Disketten werden durch das Drücken der LYRICS-Taste, Texte im Display angezeigt.
  Für eine „Minus One“ Darbietung verwenden Sie die MUTE CH-Tasten, um eine gewünschte Kanal-Spur auszuwählen und stumm zu schalten. Im Anschluß daran können Sie eine Keyboard-Darbietung auf dem Kanal spielen, der zuletzt auf MUTE eingestellt wurde.
- Für DOC Disketten:
  Sie können Sie die PART 1, PART2 und ORCH (andere Begleit-Klanggruppen)- Tasten verwenden, um verschiedene Teile an- oder auszuschalten (ON oder OFF).
- Für PIANO DISC Wiedergabe:
  Sie können die PART 1 und ORCH (andere Begleit-Klanggruppen)-Tasten verwenden, um verschiedene Teile an- oder auszuschalten (ON oder OFF).

■ **MEDLEY PLAY**

Mit Hilfe der DIRECT PLAY-Funktion können die auf einer Diskette gespeicherte Songs wiederholt als Potpourri wiedergegeben werden.

1. Stellen Sie die MEDLEY-Einstellwerte am DIRECT PLAY-Display ein.
- Wenn ALL gedrückt wird, werden alle FILES ausgewählt, und die Songs werden nacheinander in einem Medley abgespielt. Durch nochmaliges Drücken von ALL wird die Wahl der Dateien rückgängig gemacht.
- Mit den Tasten unter dem Display können Sie einen Song auswählen, den Sie der Song Liste hinzufügen möchten. Drücken Sie dann ADD um die Auswahl zu bestätigen. Wiederholen Sie diese Bedienschritte um sich eine eigene Song Liste zusammen zu stellen, um sie dann wiederzugeben. Die Informationen M01, M02 etc. neben den Titeln zeigen Ihnen die Reihenfolge an.
- Wenn sich mehr als 10 Songs auf der Diskette befinden, können Sie die PREV- und NEXT-Tasten dazu verwenden, um jeweils in Zehner-Schritten die nächsten Songs aufzurufen.
- Eine markierte Datei kann von der Potpourri-Melodieliste gelöscht werden, indem die betreffende Datei gewählt und dann die ADD-Taste gedrückt wird.
- Verwenden Sie die LOOP-Taste, um zu bestimmen, ob das Medley wiederholt werden oder nach einem Durchlauf gestoppt werden soll.

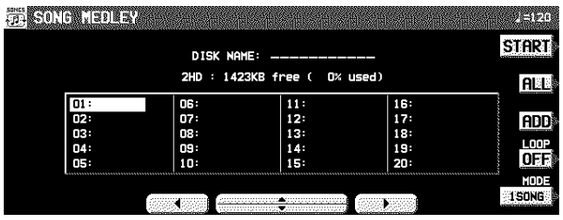
2. Drücken Sie die START-Taste.
- Das Medley-Playback beginnt.

- Während der Medley-Wiedergabe, können Sie die SKIP-Taste verwenden, um zu dem nächsten Song weiterzuschalten.

Song Medley

Songs, die aus dem **SEQUENCER** im TECHNICS FORMAT auf einer Diskette gesichert wurden (Diskettendaten), können als Potpourri wiedergegeben werden.

1. Wählen Sie SONG MEDLEY im DISK MENU-Display.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



2. Wählen Sie die Reihenfolge der Files für das Medley.
- Wenn ALL gedrückt wird, werden alle Files ausgewählt, und die Songs werden nacheinander in einem Medley wiedergegebe
- Durch Drücken der ADD-Taste können Sie einen File bzw. Song wählen, den Sie der Song-Liste hinzufügen möchten. Wiederholen Sie diese Schritte für die Erstellung Ihrer eigenen Song-Medley Liste. Ein M01, M02 usw. neben dem FILE-Namen zeigt die Reihenfolge der Wiedergabe an.
- Eine markierte Datei kann von der Potpourri-Melodieliste gelöscht werden, indem die betreffende Datei gewählt und dann die ADD-Taste gedrückt wird.
- Verwenden Sie die LOOP-Taste, um den Wiederholungs-Modus für das Medley-Playback an- oder auszustellen (ON oder OFF).
- Sie können die MODE-Taste dazu verwenden, den Potpourri-Modus zu wählen.
  - 10 SNGS
    Songs 1 bis 10 von jedem SONG werden in einem Medley wiedergegeben.
  - 1 SONG
    Nur der erste Song von jedem SONG wird in dem Medley wiedergegeben.

3. Drücken Sie die START-Taste.
- Die Medley-Wiedergabe beginnt.

- Während der Darbietung ändert sich das Display zum Wiedergabe-Display.
- Sie können während der Medley-Darbietung, die MIXER-Taste drücken, um die Einstellungen für jede Klanggruppe zu verändern.
- Während der Medley-Darbietung, können Sie die SKIP-Taste verwenden, um zum nächsten Song weiterzuschalten.
- Falls die Disk SMF- oder andere Dateien, aber keine TECHNICS FORMAT-Datei enthält, wechselt die Anzeige zur DIRECT PLAY-Anzeige.

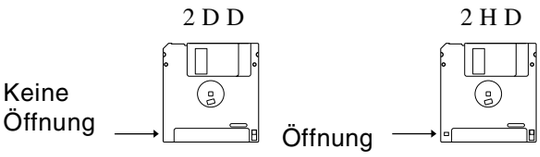
Sichern von Daten

Die aufgenommenen Daten und Bedienfeld-Einstellungen dieses Instruments können auf einer Diskette gesichert werden.

Disketten

Sie können 3.5 Zoll 2DD (720KB) oder 2HD (1.44MB) Disketten verwenden.

- Wie unterscheiden sich die beiden Disketten-Typen:



- Obwohl 2HD-Disketten größere Datenmengen speichern können, und sich für ein schnelles Laden und Speichern als praktisch erweisen, müssen in einigen Fällen Disketten des Typs 2DD verwendet werden, da gewisse Modelle nur diese Disketten lesen können. Daher kann es möglich sein, daß Sie Ihre 2HD Disketten Daten nicht in anderen Musikinstrumenten Modellen laden könnten.

- Wenn Sie Daten auf einer Diskette sichern möchten, darf die Diskette nicht schreibgeschützt sein. Zum Schreiben der Diskette muß der Schieberegler die Öffnung schließen.

■ FORMAT

Neue, unbespielte Disketten können erst dann verwendet werden, nachdem Sie formatiert wurden. Wenn eine nicht formatierte Diskette in das Diskettenlaufwerk eingelegt und versucht wird, einen Sicherungs- oder Ladevorgang auszuführen, erscheint das DISK FORMAT-Display.

- Beachten Sie, daß durch diesen Vorgang der gesamte Speicherinhalt einer Diskette gelöscht wird.

1. Wählen Sie die Art des Formats (2DD oder 2HD).
   - Geben Sie unbedingt das richtige Format für die Diskette an.
   - Wenn der Typ automatisch erkannt wird, ändert sich das Display sofort zur nachstehenden Anzeige, ohne daß das Typenwahl-Display angezeigt wird.
   - Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.

   - Wenn Sie die Art wieder wählen wollen, verwenden Sie die **PAGE**-Tasten, um das PAGE 2/2-Display aufzurufen.

2. Drücken Sie die YES-Taste, um die Diskette zu formatieren, oder drücken Sie die NO-Taste, um die Formatierung abzubrechen.
   - Wenn die YES-Taste gedrückt wird, beginnt die Disketten Formatierung. Nach ungefähr 1–2 Minuten, ist die Formatierung beendet und das DISK NAMING-Display erscheint.

3. Verwenden Sie die Tasten unterhalb des Displays, um Ihrer einen Namen zuzuweisen.
   - Drücken Sie eine Taste für den entsprechenden Buchstaben. Drücken Sie die Taste SHIFT zum Anzeigen von Zahlen.
   - Drücken Sie die POSITION-Taste, um den Cursor zu bewegen.
   - Sie können auch das **TEMPO/PROGRAM**-Einstllrad zur Auswahl von Zeichen verwenden.
   - Drücken Sie die INS-Taste, um eine Leerstelle an der Cursorposition einzugeben.
   - Drücken Sie die DEL-Taste, um das Zeichen an der Cursorposition zu löschen.
   - Drücken Sie die CLR-Taste, um den ganzen Namen zu löschen.
   - Drücken Sie die →←-Taste, um den Namen zu zentrieren.

4. Drücken Sie die OK-Taste.
   - Das FORMAT-Display kann auch über das DISK TOOLS Menü aufgerufen werden, wenn Sie beispielsweise eine Diskette nochmals formatieren möchten. (Siehe Seite 133.)

SAVE

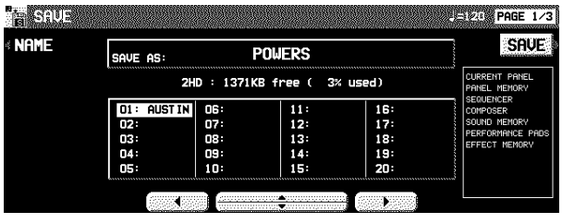
1. Legen Sie eine formatierte Diskette in das Diskettenlaufwerk, bis diese mit einem Klickgeräusch einrastet.
- Wenn eine leere Diskette zum erstenmal auf diesem Instrument benutzt wird, muß diese formatiert werden.

2. Wählen Sie SAVE im DISK MENU-Display.
- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.

3. Wählen Sie die Art der Daten die Sie sichern möchten.

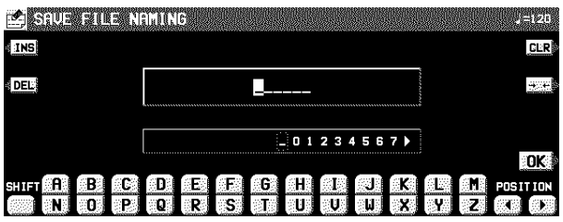
   TECHNICS FORMAT:
   Speichert die Instrumenten Daten im Technics File Format.
   SMF FORMAT 0:
   Speichert die **SEQUENCER**-Daten im „Standard MIDI File“ Format (FORMAT 0).

■ TECHNICS FORMAT



1. Verwenden Sie die-Tasten unterhalb des Displays, um festzulegen, welche File-Nummer Sie speichern möchten.
- Die Arten von Daten, die gesichert werden können, werden umrahmt auf der rechten Seite des Displays gezeigt. Wenn Sie die SAVE-Taste drcken, werden alle angezeigten Daten gesichert. Normalerweise werden PERFORMANCE-Daten gewéhlt, Sie können aber auch die SAVE OPTION verwenden, um nur bestimmte Daten zu sichern.

2. Drücken Sie die NAME-Taste, wenn Sie diesem File einen Namen geben möchten.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



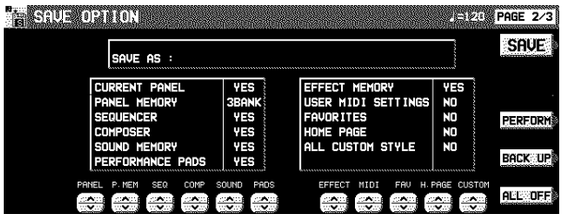
3. Verwenden Sie die Tasten unterhalb des Displays, um Ihrer einen Namen zuzuweisen.
- Drücken Sie eine Taste für den entsprechenden Buchstaben. Drücken Sie die Taste SHIFT zum Anzeigen von Zahlen.
- Drücken Sie die POSITION-Taste, um den Cursor zu bewegen.
- Sie können auch das **TEMPO/PROGRAM**-Einstellrad zur Auswahl von Zeichen verwenden.
- Drücken Sie die INS-Taste, um eine Leerstelle an der Cursorposition einzugeben.
- Drücken Sie die DEL-Taste, um das Zeichen an der Cursorposition zu löschen.
- Drücken Sie die CLR-Taste, um den ganzen Namen zu löschen.
- Drücken Sie die →←-Taste, um den Namen zu zentrieren.

4. Drücken Sie die OK-Taste.
- Das Display wechselt zum SAVE Display.

5. Drücken Sie die SAVE-Taste.
- Der SAVE-Vorgang beginnt.
- Wenn Sie versuchen Daten in eine File-Nummer zu kopieren, die bereits gesicherte Daten enthält, erscheint das Bestätigungs-Display und die Position in der Namens-Box wird hervorgehoben. Drücken Sie die YES-Taste, um den SAVE-Vorgang zu starten, oder die NO-Taste, um den SAVE-Vorgang abzubrechen.

<SAVE OPTION>
Bestimmen Sie die Daten die Sie auf die Diskette speichern möchten. Um die Speicherkapazität der Diskette optimal auszunutzen bzw. die für die Sicherung erforderliche Zeit zu reduzieren, wählen Sie nur die Arten von Daten, die Sie sichern möchten.

1. Verwenden Sie die **PAGE**-Tasten, um das 2/3 SAVE OPTION-Display aufzurufen.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



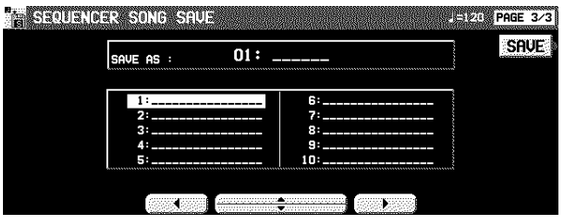
2. Verwenden Sie die Tasten unterhalb des Displays, um die Arten von Daten zu bestimmen, die Sie speichern möchten (YES/NO).
- Für PANEL MEMORY wählen Sie eine Position von NO/3 BANK/ALL. Wenn Sie Daten bei Wahl von 3 BANK speichern, wird nur der Inhalt der Bänke A, B und C gespeichert.

- Drücken Sie die PERFORM-Taste, um alle Darbietungs-Daten auszuwählen, oder drücken Sie die BACKUP-Taste, um alle BACKUP-Daten auf einmal auszuwählen, hierfür wird allerdings viel Speicherplatz benötigt.
- Wenn die ALL OFF-Taste gedrückt wird, ändern sich alle Einstellungen zu NO.

3. Drücken Sie die SAVE-Taste.
- Der SAVE-Vorgang beginnt.

<SEQUENCER SONG SAVE>
Sie können einen einzelnen Song des **SEQUENCER** auf einer Diskette sichern.

1. Verwenden Sie die **PAGE**-Tasten, um das 3/3 **SEQUENCER** SONG SAVE-Display aufzurufen.
- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.



2. Verwenden Sie die Tasten unterhalb des Displays, um eine Song- Nummer auszuwählen die Sie sichern möchten.

3. Drücken Sie die SAVE-Taste.
- Der SAVE-Vorgang beginnt.

Falls in dem SEQUENCER-Song, den Sie zu speichern versuchen, keine Punktzuweisung vorhanden ist, obwohl Ihre Originalbilder geladen worden sind, erscheint beim Drücken der SAVE-Taste eine Anzeige, die Sie fragt, ob Sie die Bilddaten speichern wollen oder nicht.

■ **SMF FORMAT 0**

Die Daten des **SEQUENCER** dieses Instruments können im „Standard MIDI File“ Format (FORMAT 0) gesichert werden. Die auf dem Instrument gesicherten Daten lassen sich dann auf einem anderen Instrument verwenden.

- Im SMF Format (FORMAT 0) können gewöhnliche Darbietungs-Daten, wie z.B. Noten-Daten, gesichert werden. Spezifische Daten (Akkord- und Rhythmus Daten, **COMPOSER** Daten, usw.) werden nicht gesichert. Wenn Sie diese speziellen Technics Daten ebenfalls sichern möchten, müssen Sie diese Daten im Technics File Format abspeichern.
- Mit der Funktion APC TO SMF CONVERT im **SEQUENCER** können Sie Begleitrhythmen zu einem SMF File konvertieren. (Siehe Seite 102.)

1. Verwenden Sie die Tasten unterhalb des Displays, um eine Song- Nummer auszuwählen die Sie sichern möchten.
- Wenn sich mehr als 10 Songs auf der Diskette befinden, dann können Sie die PREV und NEXT- Tasten dazu verwenden, um jeweils in Zehner-Schritten die nächsten Songs aufzurufen.

2. Drücken Sie die NAME-Taste, wenn Sie diesem FILE einen Namen zuordnen möchten.

3. Ordnen Sie dem FILE einen Namen zu.

4. Drücken Sie die OK-Taste.
- Das Display wechselt zum SAVE Display.

5. Verwenden Sie die FROM SONG-Tasten, um eine **SEQUENCER** Song-Nummer auszuwählen, die Sie speichern möchten.
- Die Song Namen, von der die Daten gesichert werden sollen, werden unterhalb der FROM SONG-Taste angezeigt.

6. Verwenden Sie die PANEL HEADER-Tasten, um folgende Funktion ein- oder auszuschalten (ON oder OFF).

   ON:
   Die Sound- und Lautstärken-Einstellungen für jede Klanggruppe werden als Daten am Anfang des Songs gespeichert.
   OFF:
   Diese Daten werden nicht gespeichert.

7. Verwenden Sie die 1 MEASURE SPACE-Tasten, um folgendes einzustellen:

   ON:
   Eine eintaktige Pause wird am Anfang des Songs hinzugefügt.
   OFF:
   Keine Pause wird hinzugefügt.

- Wenn verschiedene Daten außer den DarbietungsDaten am Anfang des FILEs gespeichert wurden, kann sich der Start der Wiedergabe etwas verzögern. Dies kann durch das Hinzufügen der eintaktigen Pause am Anfang der Darbietung vermieden werden; Stellen Sie dafür 1 MEASURE SPACE auf ON.
- Wenn die Einstellung auf ON steht, wird jedesmal eine Pause hinzugefügt, wenn ein FILE gespeichert wird. Wenn Sie den Song bereits einmal mit der 1 MEASURE SPACE-Einstellung auf ON abgespeichert haben, dann setzen Sie bitte diese Einstellung auf OFF, da sonst jedesmal, wenn der Song erneut abgespeichert wird, wieder eine Pause hinzugefügt wird.

8. Benutzen Sie die SAVE AS-Taste zur Wahl des Tongeneratormodus (GM/GM2/NX).

9. Drücken Sie die SAVE-Taste.
- Der SAVE-Vorgang beginnt.
- Wenn der Vorgang erfolgreich beendet wurde, wird „Vorgang beendet! (COMPLETED!)“ im Display angezeigt.
- Wenn Sie versuchen Daten in eine File-Nummer zu kopieren, die bereits gesicherte Daten enthält, erscheint das Bestätigungs-Display und die Position in der Namens-Box wird hervorgehoben. Drücken Sie die YES-Taste, um den SAVE-Vorgang zu starten, oder die NO-Taste, um den SAVE-Vorgang abzubrechen.

Custom Style Load/Save

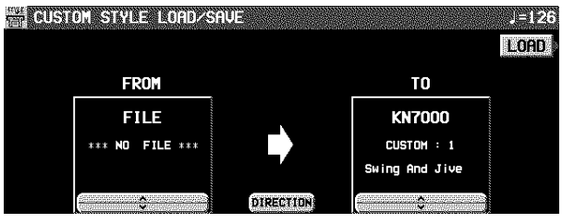
Damit können Sie die einzelnen **CUSTOM**-Styles in einer speziellen Datei laden und speichern.
- Alle **CUSTOM**-Stiles werden als ALL CUSTOM STYLE in einer Technics-Datei gesichert.

1. Legen Sie die Disk, von der geladen bzw. auf die gespeichert werden soll, in das Diskettenlaufwerk ein.

2. Wählen Sie CUSTOM STYLE LOAD/SAVE in der DISK MENU-Anzeige.
- Die DIRECTION-Taste wird zum Umschalten zwischen Laden und Speichern.

3. Führen Sie den Lade- oder Speichervorgang durch.

■ **LOAD**



- Verwenden Sie die FROM ∧- und ∨-Tasten, um die zu ladende Dateinummer zu wählen. Verwenden Sie die TO ∧- und ∨-Tasten, um die Ziel-CUSTOM-Nummer zu wählen. Drücken Sie die LOAD-Taste.

■ **SAVE**

Verwenden Sie die FROM ∧- und ∨-Tasten, um die zu speichernde CUSTOM-Nummer zu wählen, und drücken Sie die SAVE-Taste.
- Um eine Bank (File) welche bereits Daten enthält zu überschreiben, verwenden Sie die TO ∧ und ∨ Tasten um einen Banknamen auszuwählen, den Sie überschreiben möchten. Drücken Sie dann die SAVE Taste. (Eine Bestätigungsanzeige erscheint.)

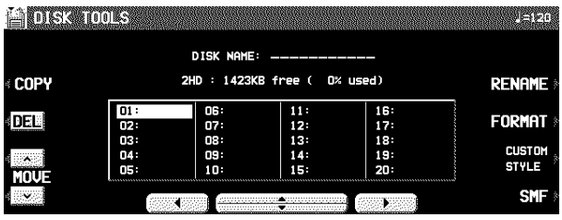
Disketten Management

Diverse Disketten-Management Verfahren, wie z.B. das Löschen von Speicherbänken, Kopieren von Speicherbänken, und Disketten-Format, sind im DISK TOOLS Menü verfügbar.

DISK TOOLS

1. Legen Sie eine Diskette in das Diskettenlaufwerk.

2. Wählen Sie DISK TOOLS im DISK MENU-Display.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



3. Wählen Sie eine Funktion und folgen Sie den Anweisungen.
- Verwenden Sie die Tasten unterhalb des Displays, um einen FILE auszuwählen.
- Sie können die SMF/TECH/CUSTOM STYLE-Taste drücken, um zum Display zu wechseln, das für das SMF/TECH/CUSTOM STYLE File-Verfahren geeignet ist.
- Verwenden Sie die Tasten rechts und links vom Display, um die entsprechenden Einstellungen im Display vorzunehemen.

RENAME:
Umbennen eines FILES.

DEL:
Löschen eines FILES.

FORMAT:
Formatieren einer Diskette.

COPY (TECH):
Kopieren eines FILES.

MOVE (TECH):
Verschieben eines FILES.

INFORMATION (DISK/SONG) (nur SMF File):
Wählen Sie, ob die Diskettenbezeichnung oder die Songbezeichnung angezeigt werden sollen.

Einstellung des automatisch erscheinenden Displays beim Einlegen einer Diskette

Wenn eine Diskette in das Diskettenlaufwerk eingelegt wird, wechselt das Display automatisch zu dem Diskettenanwendungs-Display. Folgen Sie den Anweisungen, um dieses automatische Display für Ihre Zwecke einzustellen.

PREFERENCES

1. Wählen Sie PREFERENCES im DISK MENU-Display.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.

2. Verwenden Sie die Tasten links vom Display, um eine Funktion (ITEM) auszuwählen und die ∧- und ∨-Tasten, um die Einstellungen zu verändern.

DISK INSERT OPTION: Das Display wechselt automatisch zu dem Diskettenanwendungs-Display, wenn eine Diskette in das Diskettenlaufwerk (OFF, DISK MENU, LOAD, DIRECT PLAY, SONG MEDLEY) eingelegt wird.
- Während der Wiedergabe, Aufnahme oder beim Ändern der Einstellungen bleiben die mit den Einstellungen nicht zusammenhängenden Displays unverändert.

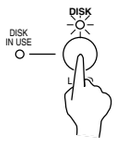
FILE TYPE PRIORITY: Geben Sie die gewünschte Prioritätsrangordnung der angezeigten Dateien an, wenn mehrere Dateitypen auf einer Disk gespeichert sind (TECHNICS/SMF/CUSTOM STYLE).

3. Drücken Sie die OK-Taste.

Verwendung der Style Convert Disk

Style Daten von verschiedenen Herstellern können in den **COMPOSER** geladen und in disen Instrument umkonvertiert werden.

1. Schalten Sie die **DISK**-Taste ein.



2. Wählen Sie STYLE CONVERT im DISK MENU-Display.

3. Legen Sie die dem Instrument beiliegende „STYLE CONVERT DISK“ in das Diskettenlaufwerk.
- Das Display ändert sich nun zum STYLE TYPE SELECT-Display.

4. Wählen Sie den Style-Typ aus.

5. Drücken Sie die OK-Taste.

6. Führen Sie die Anweisungen am Display aus, um die gewünschten Bedienungsschritte vornehmen zu können.
- Die Bedienungsschritte sind je nach Art der Disketten verschieden.
- Im Falle von Technics-Daten wird der gesamte Speicherinhalt vom **COMPOSER** überschrieben; in einigen Fällen wird allerdings auch der Inhalt des SOUND MEMORY-Speichers überschrieben.
- Stildaten, die viel Speicherplatz benötigen, können unter Umständen nicht geladen werden.
- Abhängig vom Stil ist es möglich, daß Lautstärke-Balance und Ton-Nuancen in jedem Teil des Klangmusters nicht entsprechend den Originaldaten wiedergegeben werden; dies ist durch die unterschiedliche Wellenform der Signalquelle bedingt. Ebenso können Spezialeffekte und gewisse Töne, einschließlich der editierten Töne, eine unterschiedliche Wiedergabe aufweisen.
- Es ist möglich Begleitmuster wiederzugeben die mehr als 16 Takte beinhalten. Diese sind jedoch nicht korrekt aufgenommen oder editiert worden.
- Wenn sich das Taktmaß des Styles mit denen von INTRO, FILL IN und VARIATION unterscheiden, dann kann die Wiedergabe von INTRO, FILL IN und ENDING möglicherweise nicht einwandfrei sein.
- Je nach Hersteller kann die Anzahl der auf dem Disketten-Etikett vermerkten Stilarten von der tatsächlich auf der Diskette enthaltenen Stilarten unterschiedlich sein.

Hinweise zur Initial Data Disk

Verwenden Sie INITIAL DATA DISK, um CUSTOM STYLE und andere Daten auf die Werksvorgaben zurückzustellen.

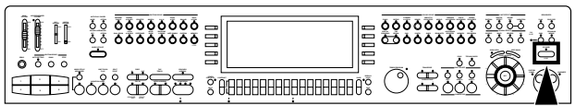
- Die Disk enthält die folgenden Daten. Geben Sie an, welche Datei geladen werden soll.

CTMINI	CUSTOM STYLE-Ausgangsdaten
UMDINI	USER MIDI SETTING-Ausgangsdaten
FAVINI	FAVORITES SETTING-Ausgangsdaten
HPGINI	HOME PAGE SETTING-Ausgangsdaten

- Vermeiden Sie versehentliches Löschen einer Datei.

Kapitel VII SD-Karte

Umriss der SD-Karte



Die SD-Karte kann verwendet werden, um Daten in diesem Instrument zu speichern und zu verwalten, und um auf der Karte gespeicherte Audio- oder SMF-Daten mit dem Instrument wiederzugeben.

Struktur des SD-Kartenformats

SD-AUDIO	Musik-(Audio)-Daten
SD-SOUND	SMF-Daten
PRIVATE	Lokaldaten des Instruments

- Die Bilddaten werden im Verzeichnis DCIM vom Instrument verwaltet.

Verwaltung von internen Speicherdaten

Die im internen Speicher des Instruments enthaltenen Daten können mit Hilfe der hohen Speicherkapazität der SD-Karte verwaltet werden. Die Daten, die gespeichert und geladen werden können, entsprechen denen von **DISK DRIVE**. (Siehe Seite 120.)

Wiedergabe einer SD-Karte

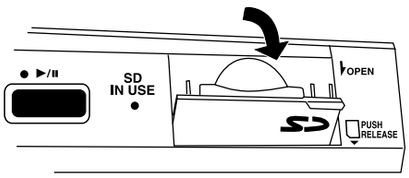
Außer zum Speichern von Daten können Sie die SD-Karte auch zum Wiedergeben von Audio- oder SMF-Daten verwenden, die auf der SD-Karte gespeichert sind. (Siehe Seiten 141, 142.)

SD-AUDIO
Audiodaten, die von Musik-CDs aufgezeichnet oder von Netzwerk-Musikvertriebsdiensten heruntergeladen und auf der SD-Karte gespeichert wurden

SD-SOUND
SMF-Daten, die auf der SD-Karte gespeichert wurden

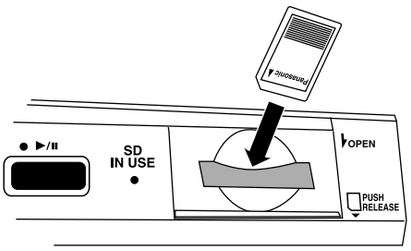
Übersicht der Vorgehensweise

1. Öffnen Sie den Deckel des SD-Schlitzes.



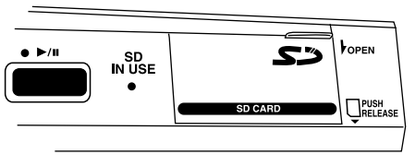
- Öffnen Sie den Deckel vollständig.

2. Führen Sie eine SD-Karte in den SD-Schlitz ein.



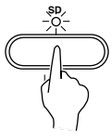
- Schieben Sie die Karte bis zum Einrasten ein, wie in der Abbildung gezeigt.

3. Schließen Sie den Deckel.



- Bei offenem Deckel ist kein Betrieb möglich.

4. Drücken Sie die **SD**-Taste.



5. Wählen Sie am SD MENU-Display das gewünschte Menü.
6. Folgen Sie den nachfolgenden Anweisungen:
   - Wenn ein Funktion gewählt wurde, bei der die **TEMPO/PROGRAM**-Kontroll-Lampe aufleuchtet, kann **TEMPO/PROGRAM** für die Eingabe von Daten verwendet werden.
7. Drücken Sie die **SD**-Taste, wenn Sie die Einstellungen beendet haben.

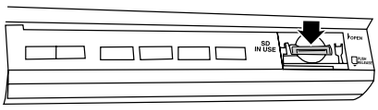
■ SD IN USE

- Dieses Lämpchen leuchtet, wenn die SD-Karte aufgerufen werden.

Um einen Datenverlust zu vermeiden, nehmen Sie die Karte niemals aus dem Schlitz, während dieses Lämpchen leuchtet.

Achtung:
Beachten Sie, dass bei der Durchführung von SD-Karten-Operationen, wie z.B. LOAD oder SAVE, kein Ton erzeugt wird. Das Instrument erzeugt auch keinen Ton, wenn eine der folgenden Anzeigen erscheint.
- LOAD (TECH) PAGE 3
- SD SONG MEDLEY
- COPY FROM DISK (SD TOOLS)
- SD-SOUND EXPORT/IMPORT (SD-TOOLS)
- PICTURE LOAD (**SEQUENCER**)

■ Entnehmen der SD-Karte



Öffnen Sie bei erloschener Anzeige SD IN USE den Deckel, und drücken Sie auf die Mitte der Karte, um sie zu entriegeln.

■ SD MENU

LOAD (Seite 138)
Damit laden Sie die auf der Karte gespeicherten Daten in dieses Instrument.

SAVE (Seite 145)
Damit speichern Sie Daten von diesem Instrument auf der Karte.

FAVORITE SONGS (Seite 148)
Damit ändern Sie die Reihenfolge Ihrer auf der Karte gespeicherten Lieblingssongs.

SD-AUDIO PLAY (Seite 141)
Damit geben Sie die auf der Karte gespeicherten Audiodaten wieder.

SD-SOUND PLAY (Seite 142)
Damit geben Sie Verzeichnis-SD-SOUND (SMF)-Daten auf der Karte wieder.

SD SONG MEDLEY (Seite 144)
Damit geben Sie Musikdaten auf der Karte (TECHNICS-Format) fortlaufend in einem Medley wieder.

SD TOOLS (Seite 149)
Kartenverwaltungsprozeduren, wie z.B. Formatieren der Karte.

SD PREFERENCES (Seite 150)
Damit stellen Sie die Anzeigepriorität beim Speichern oder Laden von Daten ein.

CUSTOM STYLE LOAD/SAVE (Seite 149)
Damit laden oder speichern Sie CUSTOM-Daten.

Laden von Daten

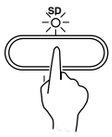
Aufrufen (laden) der Daten von einer SD Karte in den Instrumenten Speicher.
- Beachten Sie, das der Ladevorgang die aktuellen Daten in den entsprechenden Speicherbänken überschreibt und löscht.

SD LOAD

Laden von Daten (Technics Format), die auf Karte gespeichert sind, in den Speicher des Instruments.

1. Legen Sie eine SD-Karte mit den gespeicherten Daten in den SD-Schlitz. (Siehe Seite 136.)
- Schließen Sie den Deckel einwandfrei.

2. Drücken Sie die **SD**-Taste.



3. Wählen Sie anschließend LOAD im SD MENU-Display.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.

- Wenn sich nur SMF-Dateien auf der Diskette befinden, ändert sich das Display automatisch zum SD-SOUND (SMF) LOAD-Display.

4. Benutzen Sie die Tasten rechts vom Display, um die Art des Ladevorgangs zu wählen.

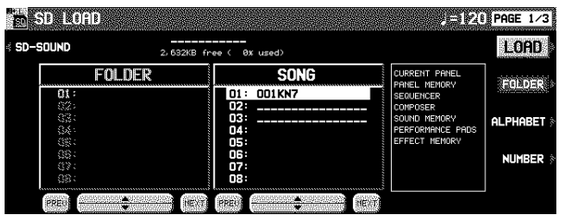
FOLDER:
Wählen Sie die zu ladenden Dateien aus einer Liste aller Ordner und von gespeicherten Songs in jedem Ordner aus.

ALPHABET (Siehe Seite 139):
Wählen Sie die zu ladenden Dateien aus einer alphabetischen Liste aller Songs aus.

NUMBER (Siehe Seite 139):
Wählen Sie die zu ladenden Dateien unter Angabe des Ordners und der Songnummern aus.

- Die Priorität, die bestimmt, welche Anzeige zuerst erscheint, kann auf der Anzeige SD PREFERENCES eingestellt werden. (Siehe Seite 150.)

■ FOLDER



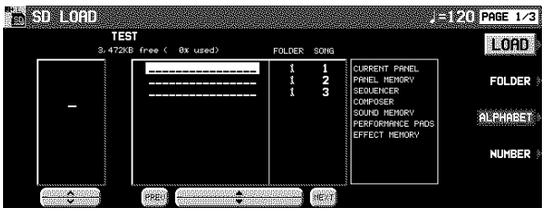
1. Benutzen Sie die Tasten unterhalb des Displays, um die zu ladende Datei (SONG) auszuwählen.
- Wählen Sie zuerst den Ordnernamen und dann den SONG-Namen aus.

2. Drücken Sie die LOAD-Taste.
- Der Ladevorgang beginnt.
- Wenn der Vorgang erfolgreich beendet wurde, wird „Vorgang beendet! (COMPLETED!)“ im Display angezeigt.

- Wenn Song Daten geladen wurden, können Sie—nach Aufrufen des SEQUENCER PLAY Displays—die **START/STOP**-Taste drücken, um die Wiedergabe zu starten.
- Sie können bestimmte Daten für nur einen Song in den **SEQUENCER** laden. (Diese Ausführung ist für Disketten verfügbar, die mit früheren Technics-Modellen verwendet wurden.) Beachten Sie aber, daß in diesem Fall der Song auf den Platz SONG 1 geladen wird, aber die anderen SONGs in den SONG-Speicherplätzen 2 bis 10 gelöscht werden.
- Es ist nicht möglich, RHYTHM CUSTOM-Daten zu laden, die auf älteren Modellen erzeugt wurden.
- Sie können das LOAD Display ebenso direkt aufrufen, wenn Sie die **SD**-Taste für einige Sekunden gedrückt halten.

■ **ALPHABET**

Laden Sie die Datei aus einer alphabetischen Liste aller Songs, die im TECHNICS-Format auf der SD-Karte gespeichert sind.



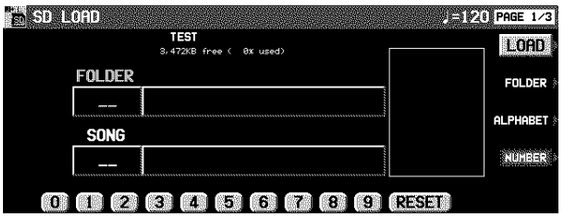
1. Benutzen Sie die ∧- und ∨-Tasten, um den Buchstaben oder die Anzeigeseite zu ändern.

2. Geben Sie den zu ladenden Song mit Hilfe der Tasten ▲ und ▼ an.

3. Drücken Sie die LOAD-Taste.

■ **NUMBER**

Wählen Sie unter allen Songs, die im TECHNICS FORMAT auf der SD-Karte gespeichert sind, einen Song durch Angabe der Songnummer aus.



1. Benutzen Sie die Tasten unterhalb des Displays, um die Songnummer anzugeben.
- Geben Sie zuerst den FOLDER (01 - 99) an, und wählen Sie dann den SONG (01 - 20).
- Die Nummer muss als 2-stellige Nummer angegeben werden. (Geben Sie für die Nummer 1 erst 0 und dann 1 ein.)

2. Drücken Sie die LOAD-Taste.

<LOAD OPTION>

Bestimmen Sie die Daten-Arten die Sie von der SD-Karte in Ihr Instrument laden möchten.

1. Verwenden Sie die **PAGE**-Tasten, um das PAGE 2/3-Display aufzurufen.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.

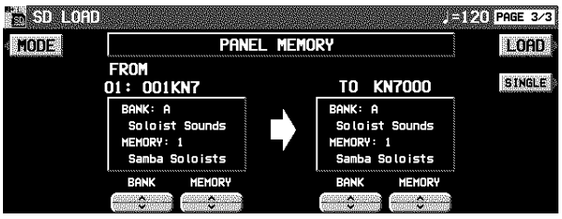
2. Verwenden Sie die Tasten unterhalb des Displays, um die Arten von Daten zu bestimmen, die Sie laden möchten (YES/NO).
- – – – - weist darauf hin, daß diese Art von Daten nicht gesichert wurden.
- Diese Einstellung wird deaktiviert, wenn Sie das LOAD-Display verlassen oder wenn eine andere Datei gewählt wird.

3. Drücken Sie die LOAD-Taste.
- Der Ladevorgang beginnt.

<SINGLE LOAD>

Sie können angeben, welche Daten Sie von einer SD-Karte in einen bestimmten Speicher (**PANEL MEMORY**, **COMPOSER** (MEMORY), **SOUND MEMORY**, **EFFECT MEMORY** oder **SEQUENCER** (bei Ausführung von SONG SAVE)) laden wollen.

1. Verwenden Sie die **PAGE**-Tasten, um das PAGE 3/3-Display aufzurufen.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



2. Verwenden Sie die MODE-Taste, um die Daten auszuwählen, die Sie laden möchten.

3. Verwenden Sie die BANK/SINGLE-Taste um die beim Laden gewünschte Auswahl zu bestimmen. (außer **SEQUENCER**)

   BANK: Es wird jede Bank einzeln geladen.

   SINGLE: Es wird ein einzelner Speicherplatz geladen.

4. Folgen Sie genau den Anweisungen, um die gewünschten Daten zu laden.
- Bestimmen Sie die Daten-Quelle in der FROM-Box (Linke-Seite), und das Daten-Ziel (die Instrumenten Speicherbank) in der TO-Box.
- Wenn Sie im Falle von **COMPOSER** die ACCOMP DSP COPY OPTION-Taste drücken, können Sie angeben, welche Effekte geladen werden sollen.

SD-SOUND LOAD (SMF)

Laden von Daten, die im SD-SOUND (SMF) Format auf der SD-Karte gesichert wurden.

1. Drücken Sie die SD-SOUND-Taste im LOAD Display (PAGE 1/3).
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.

- Bei Karten, die nur DS-SOUND-Dateien enthalten, erscheint dieses Display automatisch, sobald LOAD am SD MENU-Display gewählt wird.

2. Verwenden Sie die Tasten im unteren Display-Bereich, um einen SONG auszuwählen, den Sie Laden möchten.
- Verwenden Sie die PLAYLIST-Taste, um einen PLAYLIST auszuwählen, unt mit der SONG SELECT-Taste, einen SON (siehe Seite 143).
- Wenn Sie die PLAYLIST EDIT-Taste drücken, wechselt das Display zum PLAYLIST EDIT Display (siehe Seite 143).
- Wenn Sie die TECH-Taste drücken, wechselt das Display zum LOAD Display für TECHNICS SONG.

3. Verwenden Sie die TO SONG-Taste, um eine Nummer auszuwählen (**SEQUENCER** Song-Nummer) in die Sie laden möchten.
- Mehrere ausgewählte Songs können gleichzeitig geladen werden.
- Die zu ladende **SEQUENCER**-Titel-Bezeichnung wird unterhalb der TO SONG-Taste angezeigt.

4. Verwenden Sie die LOAD AS-Taste, um die Lademethode zu bestimmen.
- Wählen Sie eine der folgenden Positionen:

GM/GM2 → GM2:
Die von GM2 initialisierten Einstellungen werden aktiviert, und die GM/GM2-Daten werden geladen.

NX → NX:
Die NX SOUND-Einstellungen werden aktiviert, und die NX-Daten werden geladen.

GM/GM2 → NX:
Die von NX SOUND initialisierten Einstellungen werden aktiviert, und die GM/GM2-Daten werden geladen.

PREV. TEC → NX:
Die von NX SOUND initialisierten Einstellungen werden aktiviert, und die SMF-Daten, die im TECHNICS-Modus auf einem älteren Modell gespeichert wurden, werden geladen. (Die Lautstärkebalance- und Oktaveinstellungen können von den gespeicherten Einstellungen abweichen.)

- Wenn Sie eine Einstellung wählen, die von der Einstellung abweicht in der der Song gespeichert worden ist, können die Klänge, Oktaven, und Arrangements der Percussion-Klänge, usw. unterschiedlich sein.

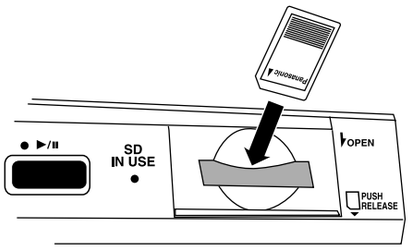
5. Drücken Sie die LOAD-Taste.
- Der Ladevorgang beginnt.
- Wenn der Vorgang erfolgreich beendet wurde, wird „Vorgang beendet! (COMPLETED!)“ im Display angezeigt.
- Wenn Sie die **START/STOP**-Taste drücken, startet die Wiedergabe der Daten.

- Während des LOAD-Verfahrens werden Daten, die von diesem Instrument nicht verarbeitet werden können, ignoriert.

SD-Audio play

Wiedergabe von Audiodaten, die mit einem PC usw. auf der SD-Karte gespeichert wurden.

1. Führen Sie die SD-Karte mit den gespeicherten Daten in den SD-Schlitz ein. (Siehe Seite 136.)



- Schließen Sie den Deckel nach dem Einführen der Karte einwandfrei.

2. Drücken Sie die **SD**-Taste.

3. Wählen Sie SD-AUDIO PLAY auf der Anzeige SD MENU.
- Eine ähnliche Anzeige wie die folgende erscheint.

- Mit Hilfe der PLAY MODE-Taste können Sie die Art der Wiedergabe wählen.

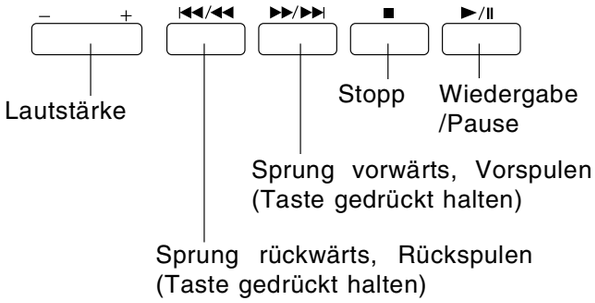
NORMAL:
Zur Wiedergabe der Songs in sequentieller Reihenfolge.

ALL REPEAT:
Zur wiederholten Wiedergabe aller Songs.

1 SONG REPEAT:
Zur wiederholten Wiedergabe eines einzelnen Songs.

- Sie können PLAY LIST je nach Bedarf mit Hilfe der PLAYLIST SELECT-Taste wählen.
- Wenn Sie die SD-SOUND PLAY-Taste drücken, wechselt das Display zum PLAY-BACK-Display für auf der SD-Karte gespeicherten SMF-Daten.

4. Drücken Sie die Tasten neben dem SD-Schlitz, um die Daten wiederzugeben.



- Stellen Sie die Wiedergabe-Lautstärke mit Hilfe von SD VOLUME ∧- und ∨-Tasten ein. Die eingestellte Lautstärke bleibt nach dem Ausschalten der Stromversorgung etwa eine Woche lang erhalten.
- Sie können auch die Tasten unterhalb des Displays benutzen, um diese Einstellungen durchzuführen.

- Drücken Sie die PLAY-Taste unmittelbar nach dem Einsetzen der SD-Karte, um direkt den Wiedergabemodus zu aktivieren.
- Wenn die SD-Karte sowohl SD-AUDIO- als auch SD-SOUND-Daten enthält, wählen Sie zuvor die Priorität der Daten. (Siehe Seite 150.)
- Die Wiedergabe-Operation ist selbst bei geschlossenem Deckel der Bedienungskonsole möglich.

SD-Sound play

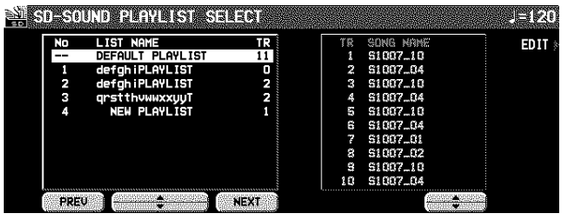
Wiedergabe von auf der SD-Karte gespeicherten SMF-Daten (SD-SOUND).
- SMF-Texte mit LYRICS-Dateien können ebenfalls angezeigt werden.

1. Führen Sie die SD-Karte mit den gespeicherten Daten in den SD-Schlitz ein. (Siehe Seite 136.)
- Schließen Sie den Deckel nach dem Einführen der Karte einwandfrei.

2. Drücken Sie die **SD**-Taste.

3. Wählen Sie SD-SOUND PLAY auf der Anzeige SD MENU.
- Eine ähnliche Anzeige wie die folgende erscheint.

4. Drücken Sie die Tasten neben dem SD-Schlitz oder die Tasten oberhalb des Displays, um die Daten wiederzugeben.
- Angaben zu den Funktionen der einzelnen Tasten finden Sie auf Seite 141.
- Drücken Sie die PLAYLIST SELECT-Taste zur Wahl einer PLAYLIST.



- Mit Hilfe der PLAY MODE-Taste können Sie die Art der Wiedergabe wählen.

  NORMAL:
  Zur Wiedergabe der Songs in sequentieller Reihenfolge.

  ALL REPEAT:
  Zur wiederholten Wiedergabe aller Songs.

  1 SONG:
  Zur Wiedergabe eines einzelnen Songs.

  1 SONG REPEAT:
  Zur wiederholten Wiedergabe eines einzelnen Songs.

- Drücken Sie die LYRICS-Taste, um den Text anzuzeigen.
- Die PLAY AS-Taste hat die gleiche Funktion wie die LOAD AS-Taste. (Siehe Seite 140.)
- Um eine Minus-One-Wiedergabe durchzuführen, wählen Sie mit Hilfe der Tasten ∧ und ∨ eine oder mehrere Klanggruppen aus, und stellen ON/OFF für die jeweilige Klanggruppe ein. Die zuletzt stummgeschaltete Klanggruppe wird dem Keyboard zugewiesen, so dass Sie die Klanggruppe mit dem Keyboard spielen können. Sie können die mit dem Keyboard zu spielende Klanggruppe auch mit Hilfe von **CONDUCTOR** zuweisen.
- Stellen Sie die Wiedergabe-Lautstärke mit Hilfe von VOLUME ein. Die eingestellte Lautstärke bleibt nach dem Ausschalten der Stromversorgung etwa eine Woche lang erhalten.

- Drücken Sie die PLAY-Taste unmittelbar nach dem Einsetzen der SD-Karte, um direkt den Wiedergabemodus zu aktivieren.
- Wenn die SD-Karte sowohl SD-AUDIO- als auch SD-SOUND-Daten enthält, wählen Sie zuvor die Priorität der Daten. (Siehe Seite 150.)
- Die Wiedergabe-Operation ist selbst bei geschlossenem Deckel der Bedienungskonsole möglich.

■ Stellen Sie das Wiedergabe Tempo ein.

Selbst wenn in einem Song ein bestimmtes Tempo gespeichert ist, können Sie das Tempo mittels **TEMPO/PROGRAM** oder **TAP TEMPO** nach Ihrem Geschmack ändern.
- Sobald Sie das Tempo ändern, wird auch das Tempo des Songs automatisch entsprechend geändert. Ebenso wird in einem Song, in dem ein Tempowechsel programmiert ist, eine Tempoänderung unter Umständen eine natürlicher klingende Wiedergabe erzeugen.

Playlist

Das Instrument behandelt die SD-AUDIO/SD-SOUND-Dateien in PLAYLIST-Einheiten. Die Erläuterung von PLAYLIST ist wie folgt.

PLAYLIST-Typ

Es gibt zwei Arten von PLAYLIST.

<DEFAIT-PLAYLIST: (Standard-Liste)>
Eine Sammlung aller auf einer SD-Karte gespeicherten Daten. Wenn Sie einen Song von der Standard-PLAYLIST löschen, werden die Songdaten selbst auf der Karte gelöscht.

<PLAYLIST>
Wenn Musikdaten von einem PC auf die SD-Karte übertragen werden, wird eine Wiedergabeliste automatisch auf der Karte erzeugt. Sie können diese Art von Wiedergabelisten beliebig benennen. Sie können auch eine neue PLAYLIST mit Ihren Lieblingssongs erstellen, die Sie von der DEFAULT-PLAYLIST oder anderen PLAYLISTen ausgewählt haben.

MEMO
Für die auf einer SD-Karte erstellten PLAYLISTen gelten die folgenden Einschränkungen.
- Maximale Anzahl von PLAYLISTen: 99
- Maximale Anzahl von Songs: 999
- Maximale Anzahl von Songs in einer PLAYLIST: 99

PLAYLIST EDIT

Sie können eine PLAYLIST für SD-SOUND, außer der DEFAULT-PLAYLIST, beliebig editieren.
- Sie können die DEFAULT PLAYLIST auf der Anzeige SD TOOLS editieren. (Siehe Seite 149.)

1. Drücken Sie die EDIT-Taste auf dem PLAYLIST SELECT-Display.
- Die Anzeige PLAYLIST SELECT erscheint, wenn Sie die PLAYLIST SELECT-Taste auf der Anzeige SD-SOUND drücken. (Siehe Seite 142.)
- Eine ähnliche Anzeige wie die folgende erscheint.

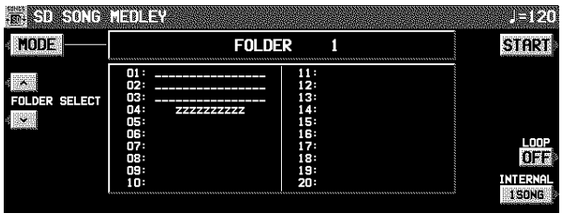
2. Editieren Sie die PLAYLIST.
- Wählen Sie die zu kopierenden Songs aus der linken Spalte der Anzeige aus, weisen Sie ihnen die gewünschten Songnummern für die „Target Playlist“ (Ziel-Playliste) zu, und drücken Sie die STORE-Taste. Dadurch wird eine neue PLAYLIST der ausgewählten Songs mit den zugewiesenen Songnummern erstellt.
- Benutzen Sie die MOVE-Taste, um die Reihenfolge der Songs zu ändern.
- Drücken Sie die DEL-Taste, um die gegenwärtig ausgewählten Songs in der „Target Playlist“ zu löschen.
- Drücken Sie die PLAYLIST NEW-Taste, um eine neue, leere PLAYLIST als „Target Playlist“ zu wählen.
- Drücken Sie die PLAYLIST DEL-Taste, um die PLAYLIST zu löschen, die gegenwärtig als „Target Playlist“ angewählt ist.
- Drücken Sie die Target Playlist Name-Taste, um die gegenwärtig in Bearbeitung befindliche PLAYLIST zu benennen.

3. Drücken Sie die OK-Taste.

SD Song Medley

Songs, die im TECHNICS FORMAT vom SEQUENCER auf einer SD-Karte gespeichert wurden, können als Medley wiedergegeben werden.

1. Wählen Sie SD SONG MEDLEY auf der Anzeige SD MENU.
- Eine ähnliche Anzeige wie die folgende erscheint.



2. Drücken Sie die MODE-Taste, um die Art der Medleyliste zu wählen.

ALL SONG: Eine Liste aller Songs in allen Ordnern.

Eine Liste aller Songs in einem ausgewählten Ordner.
- Drücken Sie die FOLDER SELECT-Taste, um den wiederzugebenden Ordner auszuwählen.

Beliebig einstellbare Listen. (Siehe unten.)

- Verwenden Sie die LOOP-Taste, um den Wiederholungs-Modus für das Medley-Playback an- oder auszustellen (ON oder OFF).
- Sie können die INTERNAL-Taste dazu verwenden, den Potpourri-Modus zu wählen.

  10 SNGS: Songs 1 bis 10 von jedem SONG werden in einem Medley wiedergegeben.

  1 SONG: Nur der erste Song von jedem SONG wird in dem Medley wiedergegeben.

3. Drücken Sie die START-Taste.
- Die Medley-Wiedergabe beginnt.

- Während der Darbietung ändert sich das Display zum Wiedergabe-Display.
- Sie können während der Medley-Darbietung, die MIXER-Taste drücken, um die Einstellungen für jede Klanggruppe zu verändern.
- Während der Medley-Darbietung, können Sie die SKIP-Taste verwenden, um zum nächsten Song weiterzuschalten.

■ Erstellen einer USER LIST

Sie können bis zu drei USER LISTen erstellen.

1. Wählen Sie mit Hilfe der MODE-Taste eine von drei USER LISTen (1 bis 3) aus, und drücken Sie dann die USER LIST EDIT-Taste.

2. Geben Sie die Reihenfolge der im Medley abzuspielenden Songs an.
- Wählen Sie FOLDER und SONG, geben Sie die Folge der Songs in der Spalte LIST auf der rechten Seite an, drcken Sie die SET-Taste, und wiederholen Sie dann diese Schritte.
- Drücken Sie die DEL-Taste, um die in der Spalte LIST ausgewählten Songs zu löschen.
- Die USER LIST-Einstellungen werden auf jeder Karte unabhängig gespeichert.

Speichern von Daten

Die aufgenommenen Daten dieses Instruments können auf einer SD-Karte gesichert werden.

SAVE

1. Führen Sie die SD-Karte für sichern in den SD-Schlitz ein. (Siehe Seite 136.)

2. Drücken Sie die **SD**-Taste.

3. Wählen Sie SAVE im SD MENU-Display.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.

3. Wählen Sie die Art der Daten die Sie sichern möchten.

TECHNICS FORMAT: Speichert die Instrumenten Daten im Technics File Format.

SD-SOUND (SMF) FORMAT: Speichert die **SEQUENCER**-Daten im SD-SOUND (SMF) Format.

■ TECHNICS FORMAT

1. Benutzen Sie die Tasten unterhalb des Displays, um die Songnummer anzugeben, unter der gespeichert werden soll.
- Wählen Sie zuerst die FOLDER-Nummer, und dann die SONG-Nummer.
- Die Arten von Daten, die gesichert werden können, werden umrahmt auf der rechten Seite des Displays gezeigt. Wenn Sie die SAVE-Taste drcken, werden alle angezeigten Daten gesichert. Normalerweise werden PERFORMANCE-Daten gewéhlt, Sie können aber auch die SAVE OPTION verwenden, um nur bestimmte Daten zu sichern.

2. Drücken Sie die SONG NAMING-Taste, wenn Sie diesem File einen Namen geben möchten.

- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.

3. Verwenden Sie die Tasten unterhalb des Displays, um Ihrer einen Namen zuzuweisen.
- Drücken Sie eine Taste für den entsprechenden Buchstaben. Drücken Sie die Taste SHIFT zum Anzeigen von Zahle
- Drücken Sie die POSITION-Taste, um den Cursor zu bewegen.
- Sie können auch das **TEMPO/PROGRAM**-Einstellrad zur Auswahl von Zeichen verwenden.
- Drücken Sie die INS-Taste, um eine Leerstelle an der Cursorposition einzugeben.
- Drücken Sie die DEL-Taste, um das Zeichen an der Cursorposition zu löschen.
- Drücken Sie die CLR-Taste, um den ganzen Namen zu löschen.
- Drücken Sie die →←-Taste, um den Namen zu zentrieren.

4. Drücken Sie die OK-Taste.
- Das Display wechselt zum SAVE Display.
- Wenn Sie dem Ordner einen Namen zuweisen wollen, drücken Sie die FOLDER RENAME-Taste, und gehen Sie nach dem oben beschriebenen Verfahren vor.

5. Drücken Sie die SAVE-Taste.
- Der SAVE-Vorgang beginnt.
- Wenn Sie versuchen Daten in eine SONG-Nummer zu kopieren, die bereits gesicherte Daten enthält, erscheint das Bestätigungs-Display und die Position in der Namens-Box wird hervorgehoben. Drücken Sie die YES-Taste, um den SAVE-Vorgang zu starten, oder die NO-Taste, um den SAVE-Vorgang abzubrechen.

<SAVE OPTION>
Bestimmen Sie die Daten die Sie auf die SD-Karte speichern möchten. Um die Speicherkapazität der Karte optimal auszunutzen bzw. die für die Sicherung erforderliche Zeit zu reduzieren, wählen Sie nur die Arten von Daten, die Sie sichern möchten.

1. Verwenden Sie die **PAGE**-Tasten, um das 2/3-Display aufzurufen.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.

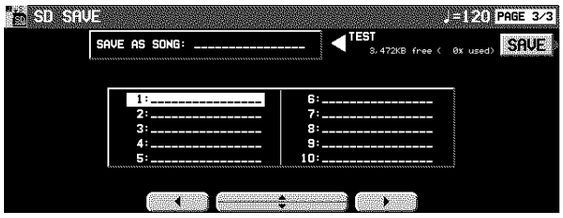
2. Verwenden Sie die Tasten unterhalb des Displays, um die Arten von Daten zu bestimmen, die Sie speichern möchten (YES/NO).
- Für PANEL MEMORY wählen Sie eine Position von NO/3 BANK/ALL. Wenn Sie Daten bei Wahl von 3 BANK speichern, wird nur der Inhalt der Bänke A, B und C gespeichert.

- Drücken Sie die PERFORM-Taste, um alle Darbietungs-Daten auszuwählen, oder drücken Sie die BACKUP-Taste, um alle BACKUP-Daten auf einmal auszuwählen, hierfür wird allerdings viel Speicherplatz benötigt.
- Wenn die ALL OFF-Taste gedrückt wird, ändern sich alle Einstellungen zu NO.

3. Drücken Sie die SAVE-Taste.
- Der SAVE-Vorgang beginnt.

<SEQUENCER SONG SAVE>
Sie können einen einzelnen Song des **SEQUENCER** auf einer SD-Karte sichern.

1. Verwenden Sie die **PAGE**-Tasten, um das 3/3-Display aufzurufen.
- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.



2. Verwenden Sie die Tasten unterhalb des Displays, um eine Song- Nummer auszuwählen die Sie sichern möchten.

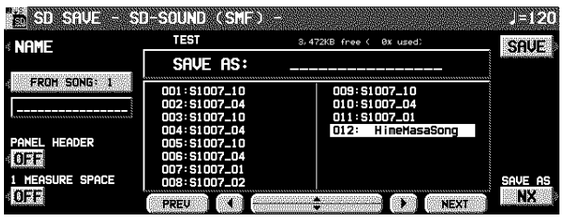
3. Drücken Sie die SAVE-Taste.
- Der SAVE-Vorgang beginnt.

Falls in dem **SEQUENCER**-Song, den Sie zu speichern versuchen, keine Punktzuweisung vorhanden ist, obwohl Ihre Originalbilder geladen worden sind, erscheint beim Drücken der SAVE-Taste eine Anzeige, die Sie fragt, ob Sie die Bilddaten speichern wollen oder nicht.

MEMO
Bei der Speicherung von Daten auf einer SD-Karte gelten die folgenden Einschränkungen.
- Maximale Anzahl von Ordnern: 99
- Maximale Anzahl von Songs in einem Ordner: 20
- Maximale Anzahl von Buchstaben für den Song- oder Ordnernamen: 16

■ SD-SOUND (SMF) FORMAT

Die Daten des **SEQUENCER** dieses Instruments können im SD-SOUND Format gesichert werden.
- SD-SOUND-Daten können für die Verwendung auf anderen Instrumenten in das „Standard MIDI File“ (SMF)-Format umgewandelt werden. (Siehe Seite 150.)
- Im SMF Format (FORMAT 0) können gewöhnliche Darbietungs-Daten, wie z.B. Noten-Daten, gesichert werden. Spezifische Daten (Akkord- und Rhythmus Daten, **COMPOSER** Daten, usw.) werden nicht gesichert. Wenn Sie diese speziellen Technics Daten ebenfalls sichern möchten, müssen Sie diese Daten im Technics File Format abspeichern.
- Mit der Funktion APC TO SMF CONVERT im **SEQUENCER** können Sie Begleitrhythmen zu einem MIDI File konvertieren. (Siehe Seite 102.)



1. Um eine Songnummer, die bereits Daten enthält, zu überschreiben, benutzen Sie die Tasten unterhalb des Displays, um die Songnummer zu wählen, unter der gespeichert werden soll.

2. Drücken Sie die NAME-Taste, wenn Sie diesem FILE einen Namen zuordnen möchten.

3. Ordnen Sie dem FILE einen Namen zu.

4. Drücken Sie die OK-Taste.
- Das Display wechselt zum SAVE Display.

5. Verwenden Sie die FROM SONG-Tasten, um eine **SEQUENCER** Song-Nummer auszuwählen, die Sie speichern möchten.
- Die Song Namen, von der die Daten gesichert werden sollen, werden unterhalb der FROM SONG-Taste angezeigt.

6. Verwenden Sie die PANEL HEADER-Tasten, um folgende Funktion ein- oder auszuschalten (ON oder OFF).

ON:
Die Sound- und Lautstärken-Einstellungen für jede Klanggruppe werden als Daten am Anfang des Songs gespeichert.
OFF:
Diese Daten werden nicht gespeichert.

7. Verwenden Sie die 1 MEASURE SPACE-Tasten, um folgendes einzustellen:

ON:
Eine eintaktige Pause wird am Anfang des Songs hinzugefügt.
OFF:
Keine Pause wird hinzugefügt.

- Wenn verschiedene Daten außer den DarbietungsDaten am Anfang des FILEs gespeichert wurden, kann sich der Start der Wiedergabe etwas verzögern. Dies kann durch das Hinzufügen der eintaktigen Pause am Anfang der Darbietung vermieden werden; Stellen Sie dafür 1 MEASURE SPACE auf ON.
- Wenn die Einstellung auf ON steht, wird jedesmal eine Pause hinzugefügt, wenn ein FILE gespeichert wird. Wenn Sie den Song bereits einmal mit der 1 MEASURE SPACE-Einstellung auf ON abgespeichert haben, dann setzen Sie bitte diese Einstellung auf OFF, da sonst jedesmal, wenn der Song erneut abgespeichert wird, wieder eine Pause hinzugefügt wird.

8. Benutzen Sie die SAVE AS-Taste zur Wahl des Tongeneratormodus (GM/GM2/NX).
9. Drücken Sie die SAVE-Taste.
- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.

10. Wählen Sie die Art der Datenspeicherung.

AT CURSOR LACATION:
Der Song wird an der gegenwärtigen Cursorposition gespeichert (Überschreiben).
AT A NEW LOCATION:
Der Song wird als neu hinzugefügte Dateneinheit mit der letzten Songnummer gespeichert.

- Der SAVE-Vorgang beginnt.
- Wenn der Vorgang erfolgreich beendet wurde, wird „Vorgang beendet! (COMPLETED!)“ im Display angezeigt.
- Wenn Sie versuchen Daten in eine File-Nummer zu kopieren, die bereits gesicherte Daten enthält, erscheint das Bestätigungs-Display und die Position in der Namens-Box wird hervorgehoben. Drücken Sie die YES-Taste, um den SAVE-Vorgang zu starten, oder die NO-Taste, um den SAVE-Vorgang abzubrechen.

Erstellen eines Albums mit Ihren Lieblings-songs

Die Anzeige FAVORITE SONGS ermöglicht es Ihnen, ein Album mit Ihren Lieblingssongs in der gewünschten Reihenfolge zu erstellen, so dass Sie Ihre bevorzugten Songs für sofortige Wiedergabe bequem laden können.

FAVORITE SONGS

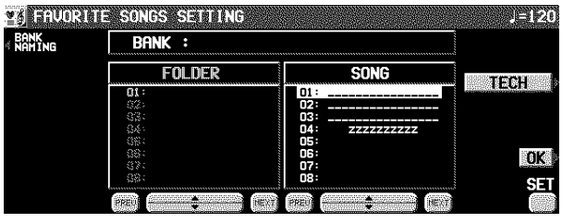
1. Führen Sie die SD-Karte, die die Songs enthält, in den SD-Schlitz ein.

2. Drücken Sie die **SD**-Taste.

3. Wählen Sie FAVORITE SONGS auf der Anzeige SD MENU.
   - Eine ähnliche Anzeige wie die folgende erscheint.

4. Benutzen Sie die Tasten ▲ und ▼, um die zu verwendende BANK auszuwählen.

5. Drücken Sie die FAVORITE SONG SETTING-Taste.
   - Eine ähnliche Anzeige wie die folgende erscheint.



6. Wählen Sie den Song aus.
   - Die Wahlvorgänge für TECHNICS-Dateien und SD-SOUND-Songs sind unterschiedlich.

7. Halten Sie die SET-Taste gedrückt, und wählen Sie den Speicherplatz für den Song aus.

8. Drücken Sie die BANK NAMING-Taste, um die BANK zu benennen.

9. Wiederholen Sie die Schritte 5 und 6.

10. Wenn Sie mit den Einstellungen fertig sind, drücken Sie die OK-Taste.

11. Drücken Sie die OK-Taste.

■ **Aufrufen der Anzeige FAVORITE SONGS**

1. Wählen Sie FAVORITE SONGS auf der Anzeige SD MENU.

2. Wählen Sie die BANK.

3. Wählen Sie den Song aus.
   - Der Ladevorgang beginnt.

Custom Style Load/Save

Damit können Sie die einzelnen **CUSTOM**-Styles in einer speziellen Datei laden und speichern.
- Alle **CUSTOM**-Stiles werden als ALL CUSTOM STYLE in einer Technics-Datei gesichert.

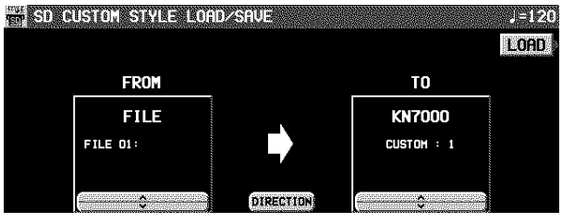
1. Führen Sie die SD-Karte, von der geladen bzw. auf die gespeichert werden soll, in den SD-Schlitz ein.

2. Drücken Sie die **SD**-Taste.

3. Wählen Sie CUSTOM STYLE LOAD/SAVE in der SD MENU-Anzeige.
   - Die DIRECTION-Taste wird zum Umschalten zwischen Laden und Speichern.

4. Führen Sie den Lade- oder Speichervorgang durch.

■ **LOAD**



- Verwenden Sie die FROM ∧- und ∨-Tasten, um die zu ladende Dateinummer zu wählen. Verwenden Sie die TO ∧- und ∨-Tasten, um die Ziel-CUSTOM-Nummer zu wählen. Drücken Sie die LOAD-Taste.

■ **SAVE**

Verwenden Sie die FROM ∧- und ∨-Tasten, um die zu speichernde CUSTOM-Nummer zu wählen, und drücken Sie die SAVE-Taste.
Um eine Bank (File) welche bereits Daten enthält zu überschreiben, verwenden Sie die TO ∧ und ∨ Tasten um einen Banknamen auszuwählen, den Sie überschreiben möchten. Drücken Sie dann die SAVE Taste. (Eine Bestätigungsanzeige erscheint.)

SD-Karten-Verwaltung

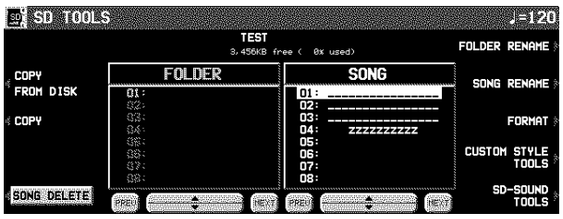
Das SD TOOLS-Menü ermöglicht den Zugriff auf verschiedene SD-Karten-Verwaltungsfunktionen, wie das Löschen, Kopieren und Umbenennen von Dateien sowie das Formatieren der Karte.

SD TOOLS

1. Führen Sie die SD-Kartein den SD-Schlitz ein.

2. Drücken Sie die **SD**-Taste.

3. Wählen Sie SD TOOLS im SD MENU-Display.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



4. Wählen Sie eine Funktion aus, und folgen Sie dem Verfahren, um sie auszuführen.
- Sie können die SD-SOUND/TECH-Taste oder die CUSTOM STYLE-Taste drücken, um auf die Anzeige für die Einstellung der relevanten Dateitypen umzuschalten.
- Wenn Sie die FORMAT-Taste drücken, schaltet das Display auf die Formatierungsanzeige für SD CARD um. (Der gegenwärtige Inhalt der SD-Karte wird gelöscht, wenn die Karte formatiert wird.)

■ **TECH TOOLS**

SONG DELETE:
Zum Löschen eines Songs.

SONG/FOLDER RENAME:
Zum Ändern des Namens von einem SONG oder FOLDER.

COPY FROM DISK:
Sie können bis zu 20 TECHNICS SONGs auf einmal von der Disk zu dem angegebenen FOLDER kopieren (dies dauert ein paar Minuten).

COPY:
Zum Kopieren von Songs auf der SD-Karte. Geben Sie zuerst den FOLDER und dann den zu kopierenden SONG an.

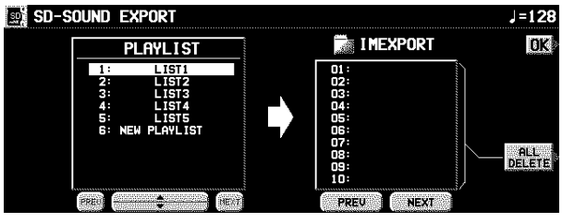
■ **SD-SOUND TOOLS**

SONG DELETE:
Wenn Sie eine andere PLAYLIST als die DEFAULT PLAYLIST wählen, wird der angegebene SONG von allen PLAYLISTen gelöscht.

SONG RENAME: Zum Ändern des Namens von einem SONG oder FOLDER.

COPY FROM DISK:
Wandeln Sie alle SMF-Dateien auf einer Disk gleichzeitig in SD-SOUND-Daten um, um sie der DEFAULT PLAYLIST hinzuzufügen, und registrieren Sie sie dann in der neuen PLAYLIST.

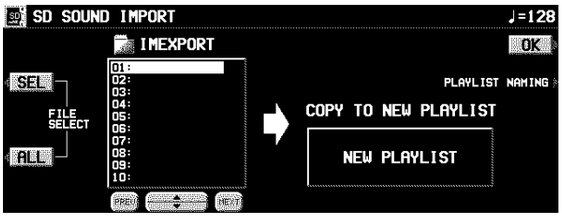
SD-SOUND EXPORT:



Zum Konvertieren von SD-SOUND-Daten in generelle SMF-Daten für die Verwendung auf einem externen Instrument.

- Alle SONGs in einer angegebenen PLAYLIST außer der DEFAULT PLAYLIST werden auf einmal zum Verzeichnis „IMEXPORT“ exportiert.
- Durch Drücken von ALL DELETE werden alle Dateien mit Ausnahme von „Nur-Lese“-Dateien gelöscht.

SD-SOUND IMPORT:



Zum Konvertieren von SMF-Daten auf der SD-Karte in SD-SOUND-Daten für die Verwendung auf diesem Instrument.

- SMF-Dateien im Verzeichnis „IMEXPORT“ werden als SD-SOUND-Daten importiert und zur Erstellung einer neuen PLAYLIST verwendet.
- Geben Sie mit Hilfe der SEL-Tasten die zu importierenden SMF-Dateien an. Die angewählten Dateien werden mit dem Symbol „*“ markiert.

■ **CUSTOM STYLE TOOLS**

DEL:
Zum Löschen eines Files.

RENAME:
Zum Ändern des Namens von einem File.

Einstellen der Anzeige-Priorität

Geben Sie die gewünschte Anzeige-Priorität an, wenn die PLAY- oder LOAD-Taste auf dem Bedienungsfeld gedrückt wird.

SD PREFERENCES

1. Wählen Sie SD PREFERENCES auf der Anzeige SD MENU.
- Eine ähnliche Anzeige wie die folgende erscheint.

2. Benutzen Sie die Tasten links vom Display zur Wahl des Postens, und die Tasten ∧ und ∨, um die Einstellung zu ändern.

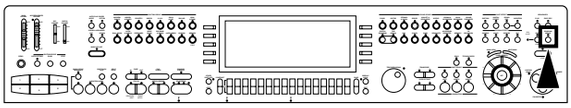
SD PLAY PRIORITY: Geben Sie die Priorität der Dateitypen an, die beim Drücken der PLAY-Taste am Bedienungsfeld wiedergegeben werden sollen, wenn sowohl SD-AUDIO- als auch SD-SOUND-Daten auf einer Karte gespeichert sind (SD-AUDIO/SD-SOUND).

SONG SELECTION METHOD: eben Sie die oberste Priorität der LOAD-Anzeigetypen an, wenn LOAD auf der Anzeige SD MENU gewählt wird (TECHNICS LOAD/LOAD BY NUMBER/ALPHABETICAL LOAD/SD-SOUND LOAD).

3. Drücken Sie die OK-Taste.

KApitel VIII Sound

Übersicht über die Sound-Funktionen



Der SOUND-Funktionen werden dafür verwendet, um eigene Klänge zu kreieren und andere Klang-Einstellungen, wie z.B. Stimmung, vorzunehmen.

1. Drücken Sie die **PROGRAM MENUS**-Taste.

- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.

2. Wählen Sie SOUND.
- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.

3. Wählen Sie das gewünschte Menü.

4. Folgen Sie den Anweisungen im entsprechenden Menü-Display.

- Wenn die **TEMPO/PROGRAM** Kontroll-Lampe aufleuchtet, kann **TEMPO/PROGRAM** für die Einstellung verwendet werden.

5. Drücken Sie die **PROGRAM MENUS**-Taste, wenn Sie die Einstellungen beendet haben.

■ Informationen zu den Klanggruppen (PARTs)

Die Organisation der Klanggruppen (PARTs).

Musik Klanggruppen (16 Klanggruppen): RIGHT 1, RIGHT 2, LEFT, PART 1 bis 16
- Es wird vorgeschlagen, PART 10 für die DRUMS-Klanggruppe zu verwenden.

AUTO PLAY CHORD (Begleit-Automatik) Klanggruppen: ACCOMP 1–5, BASS, DRUMS 1, 2, CHORD, R.BASS.

PERFORMANCE PADS Klanggruppe: PADS

BASS PEDAL Klanggruppe: BASS PEDAL

Übersicht des SOUND-Menü

PART SETTING (Seite 152)
Stellen Sie die verschiedenen Klangeigenschafften für jede Klanggruppe ein.

MIXER (Seite 155)
Verwenden Sie die MIXER Displayseite, um die wichtigsten Einstellungen jeder Klanggruppe im Überblick zu haben.

MASTER TUNING (Seite 157)
Wählen Sie die Art der Stimmung für Ihr Instrument.

KEY SCALING (Seite 157)
Wählen Sie die Art der Skalierung.

SOUND LOAD OPTION (Seite 158)
Damit geben Sie an, ob die verschiedenen Daten eines Klangs, wie z.B. Effekte, beim Aufrufen des Klangs verwendet werden.

TECHNI-CHORD
Wählen Sie den **TECHNI-CHORD** Harmonisierungs-Typ (Seite 46).

MONITOR SETTING (Seite 158)
Geben Sie an, ob die Lautsprecher des Instruments ausgeschaltet werden sollen, wenn das Instrument auf der Bühne usw. eingesetzt wird.

SEPARATE SETTING (Seite 159)
Legen Sie die gewünschte Klanggruppe für die Ausgabe durch den **SUB OUT**-Anschluss fest.

APC REVERB SETTING (Seite 159)
Stellen Sie den Grad von **REVERB** für jede automatische Begleitungs-Klanggruppe ein.

Part Setting

Einstellen der verschiedenen Klangparameter für jede Klanggruppe.

Auswahl eines Parameters

1. Wählen Sie PART SETTING am SOUND MENU-Display.

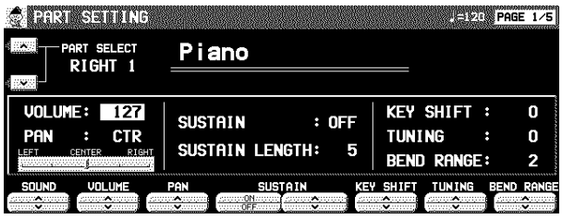
2. Verwenden Sie die PART SELECT ∧- und ∨-Tasten, um die gewünschte Klanggruppe auszuwählen.

3. Verwenden Sie die Tasten unterhalb des Displays, um die einzelnen Attribute einzustellen (ausführliche Beschreibung folgt).
- Die Einstellanzeige umfaßt 5 Seiten. Verwenden Sie die **PAGE**-Tasten, um die Seite zu wechseln.
- Nachdem Sie die Eingabe eines Parameters abgeschlossen haben, verwenden Sie die Tasten der unteren Reihe am Display, um den nächsten Einstellwert einzugeben.

4. Nachdem Sie alle Parameter für eine Klanggruppe eingestellt haben, wiederholen Sie diese Vorgänge, um Einstellungen in einer anderen Klanggruppe vorzunehmen.

- Die Einstellungen und Effekte von PAN, EFFECT usw. können je nach Klang unterschiedlich sein.

<PAGE 1>



SOUND: Verwenden Sie die SOUND ∧- und ∨-Tasten, um einen Klang auszuwählen.
- Die Tasten auf dem Bedienfeld können ebenfalls verwendet werden, um einen Sound auszuwählen.

VOLUME:
Verwenden Sie die VOLUME ∧- und ∨-Tasten, um die Lautstärke einzustellen (0 bis 127).

PAN:
Verwenden Sie die PAN ∧- und ∨-Tasten, um die Stereo-Balance einzustellen (L64–CENTER(CTR)–R63).
- Bei einem Wert von L64 wird der Klang nur auf der linken, bei einem Wert von R63 nur auf der rechten Seite wiedergegeben. Bei CENTER liegt der Klang genau in der Mitte. Das Display weist auf die gewéhlte Position hin.
- Selbst bei identischen numerischen Werten kann die Stereo-Balance je nach Klang leicht unterschiedlich sein.

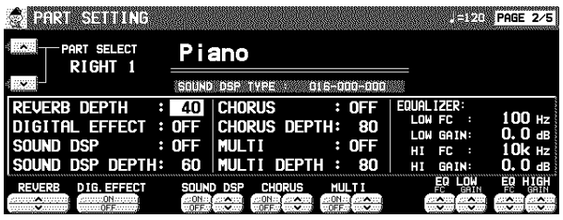
SUSTAIN: Verwenden Sie die SUSTAIN ON/OFF-Tasten, um die Funktion **SUSTAIN** zu aktivieren oder zu deaktivieren.
Verwenden Sie die ∧- und ∨-Tasten, um die Sustain-Länge einzustellen.

KEY SHIFT:
Verwenden Sie die KEY SHIFT ∧- und ∨-Tasten, um den Umfang der Tonhöhenverschiebung zu bestimmen (–24 bis +24).
- Jede Veränderung um einen Wert von 1 bedeutet eine Verschiebung um einen Halbton. Der Wert 12 beschreibt demnach eine Oktave.
- Die ∨-Taste dient zum Absenken der Tonhöhe, während die ∧-Taste zum Anheben dient.

TUNING:
Verwenden Sie die TUNING ∧- und ∨-Tasten, um die Abstimmung zu regulieren (–128 bis +127).
- Die ∨-Taste dient zum Absenken der Tonhöhe, während die ∧-Taste zum Anheben dient.

BEND RANGE:
Verwenden Sie die BEND RANGE ∧- und ∨-Tasten, um die Intensität von PITCH BEND einzugeben (0 bis 12). Die Abstufungen sind in Halbtonschritten festgelegt.
- Je höher die Zahl, desto größer die Tonhöhenveränderung beim Betätigen des **PITCH BEND**-Einstellrads.

<PAGE 2>



REVERB: Verwenden Sie die REVERB ∧- und ∨-Tasten, um die Tiefe von **REVERB** (0 bis 127) einzustellen.

DIGITAL EFFECT: Verwenden Sie die DIG. EFFECT ON/OFF-Tasten, um **DIGITAL EFFECT** ein- oder auszuschalten.

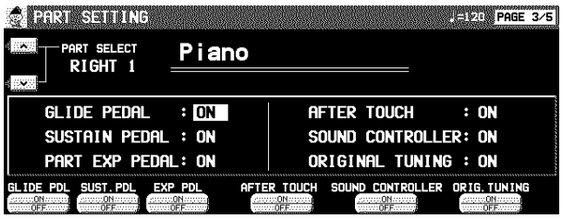
SOUND DSP: Verwenden Sie die SOUND DSP ON/OFF-Taste, um **SOUND DSP** ein- oder auszuschalten. Verwenden Sie die ∧- und ∨-Tasten, um die Effekttiefe einzustellen (0 bis 127).

CHORUS:
Verwenden Sie die CHORUS ON/OFF-Taste, um **CHORUS** ein- oder auszuschalten. Verwenden Sie die ∧- und ∨-Tasten, um die Effekttiefe einzustellen (0 bis 127).
MULTI: Verwenden Sie die MULTI ON/OFF-Taste, um **MULTI** ein- oder auszuschalten. Verwenden Sie die ∧- und ∨-Tasten, um die Effekttiefe einzustellen (0 bis 127).

EQ LOW:
Verwenden Sie die EQ LOW FC, GAIN ∧- und ∨-Tasten, um der Klangqualität im uteren Frequenzbereich einzustellen.

EQ HIGH:
Verwenden Sie die EQ HIGH FC, GAIN ∧- und ∨-Tasten, um die Klangqualität im oberen Frequenzbereich einzustellen.

<PAGE 3>



GLIDE PEDAL:
Verwenden Sie die GLIDE PDL ON/OFF-Tasten, um den Glissando-Effekt zu aktivieren oder zu deaktivieren, falls er dem Fußschalter (separat erhältlich) zugewiesen wurde.
- Für die Einstellungen des Fußschalters beziehen Sie sich bitte auf Seite 177.

SUSTAIN PEDAL:
Verwenden Sie die SUST. PDL ON/OFF-Tasten, um den Sustain-Effekt zu aktivieren oder zu deaktivieren, falls er dem Fußschalter (separat erhältlich) zugewiesen wurde.

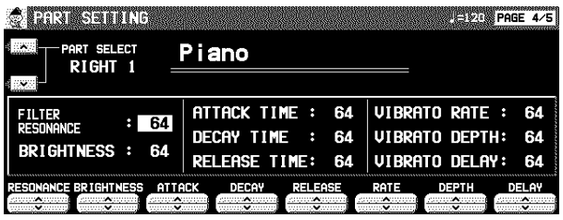
PART EXP PEDAL:
Verwenden Sie die EXP PDL ON/OFF-Tasten, um die Expression-Funktion für einzelne Klanggruppen durch das Expression-Pedal (separat erhältlich) zu aktivieren oder zu deaktivieren.

- Um die ON/OFF-Einstellungen für jede Klanggruppe zu aktivieren, ist es erforderlich, am FOOT CONTROLLERS-Display die Position EXPRESS. PEDAL auf PART EXPRESSION zu setzen. (Siehe Seite 178.)

AFTER TOUCH:
Verwenden Sie die AFTER TOUCH ON/OFF-Taste, um den Klaviatur-Aftertouch zu aktivieren oder zu deaktivieren.

ORIGINAL TUNING:
Verwenden Sie die ORIG. TUNING ON/OFF-Taste, um die Stimmung für jeden Klang zu aktivieren oder zu deaktivieren.
- Einzelheiten über ORIGINAL TUNING finden Sie auf Seite 158.

<PAGE 4>



FILTER RESONANCE:
Verwenden Sie die RESONANCE ∧- und ∨-Tasten, um den Resonanzbetrag einzustellen (0 bis 127).

BRIGHTNESS:
Verwenden Sie die BRIGHTNESS ∧- und ∨-Tasten, um die Klanghelligkeit einzustellen (0 bis 127).

ATTACK TIME:
Verwenden Sie die ATTACK ∧- und ∨-Tasten, um die Attack-Dauer anzugeben (0 bis 127).

DECAY TIME:
Verwenden Sie die DECAY ∧- und ∨-Tasten, um die Decay-Dauer anzugeben (0 bis 127).

RELEASE TIME:
Verwenden Sie die RELEASE ∧- und ∨-Tasten, um die Release-Dauer anzugeben (0 bis 127).

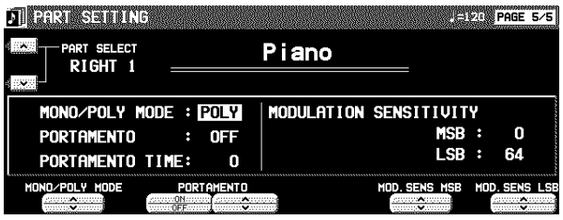
VIBRATO RATE:
Verwenden Sie die RATE ∧- und ∨-Tasten, um die Vibratogeschwindigkeit anzugeben (0 bis 127).

VIBRATO DEPTH:
Verwenden Sie die DEPTH ∧- und ∨-Tasten, um die Vibratotiefe anzugeben (0 bis 127).

VIBRATO DELAY:
Verwenden Sie die DELAY ∧- und ∨-Tasten, um das Zeitintervall vom Anschlagen der Tasten bis zum Beginn des Vibratos anzugebeN (0 bis 127).

- Die Mitteleinstellung ist 64 (æ0).

<PAGE 5>



MONO/POLY MODE:
Verwenden Sie die MONO/POLY MODE ∧- und ∨-Tasten, um zwichen polyphon und monophon zu wählen.

PORTAMENTO:
Verwenden Sie die PORTAMENTO ON/OFF-Tasten, um die Portamento-Funktion zu aktivieren oder zu deaktivieren. (Unter Portamento versteht man eine kontinuierliche Gleitbewegung von einem Ton zum anderen.)
Verwenden Sie die ∧- und ∨-Tasten, um die Portamento-Dauer anzugeben.

- PORTAMENTO funktioniert nicht für den POLY MODE.

MODULATION SENSITIVITY:
Verwenden Sie die MODULATION SENS ∧- und ∨-Tasten, um die Empfindlichkeit des **MODULATION**-Einstellrads einzustellen.

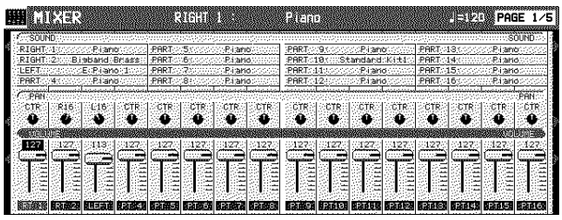
- Benutzen Sie die MSB ∧- und ∨-Tasten (Halbtonschritte) und die LSB ∧- und ∨-Tasten, um die Einstellung zu ändern.

Mixer

Verwenden Sie das MIXER-Display, um die Haupt-Einstellwerte jedes Bereichs visuell zu verändern. Benutzen Sie dieses Display, um weitgehende, allgemeine Veränderungen der Einstellwerte vorzunehmen.

1. Wählen Sie MIXER am SOUND MENU-Display.
- Das MIXER-Display besteht aus 5 Seiten. Verwenden Sie die **PAGE**-Tasten, um zwischen den einzelnen Seiten hin- und herzuschalten.
- Immer wenn Sie die **OTHER PARTS/TR** Taste drücken wechselt der angezeigte Bereich (Part).

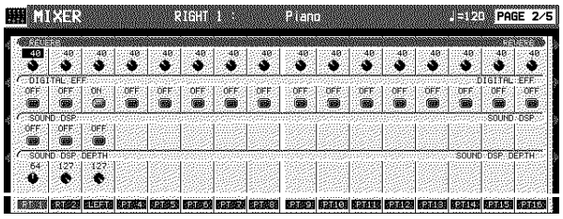
2. Stellen Sie jeden Parameter ein.



SOUND:
Wählen Sie SOUND. Verwenden Sie die Tasten unterhalb des Displays, um den Klang für den entsprechenden Bereich einzustellen.
- Die Tasten der **SOUND GROUP** können ebenfalls zur Wahl des Klangs verwendet werden.

PAN:
Wählen Sie PAN. Verwenden Sie die Tasten unterhalb des Displays, um die Stereo-Balance für den entsprechenden Bereich einzustellen (L64–CTR–R63).

VOLUME:
Wählen Sie VOLUME. Verwenden Sie die Tasten unterhalb des Displays, um die Lautstärke für den entsprechenden Bereich einzustellen (0 bis 127).
- Um einen Bereich stummzuschalten, drücken Sie die beiden entsprechenden Balance-Tasten gleichzeitig. Um die Stummschaltung wieder aufzuheben, drücken Sie eine der Balance-Tasten für diesen Bereich.

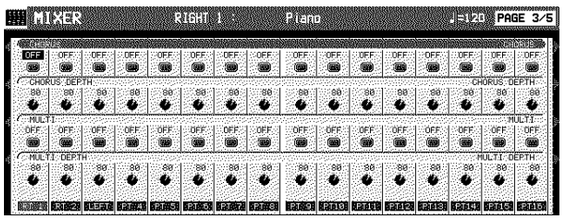


REVERB:
Wählen Sie REVERB. Verwenden Sie die Tasten unterhalb des Displays, um den Pegel von **REVERB** für den entsprechenden Bereich einzustellen (0 bis 127).

DIGITAL EFFECT:
Wählen Sie DIGITAL EFF. Verwenden Sie die Tasten unterhalb des Displays, um den **DIGITAL EFFECT** für den entsprechenden Bereich ein- oder auszuschalten [(ON) bzw. (OFF)].

SOUND DSP:
Wählen Sie SOUND DSP. Drücken Sie die Tasten unter dem Display, um **SOUND DSP** für jeden Bereich (Part) auf ON oder OFF zu stellen.

SOUND DSP DEPTH:
Wählen Sie SOUND DSP DSPTH. Verwenden Sie die Tasten unterhalb des Displays, um die Tiefe von **SOUND DSP** für den entsprechenden Bereich einzustellen (0 bis 127).

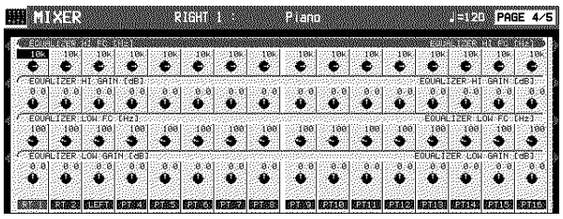


CHORUS:
Wählen Sie CHORUS. Drücken Sie die Tasten unter dem Display, um **CHORUS** für jeden Bereich (Part) auf ON oder OFF zu stellen.

CHORUS DEPTH:
Wählen Sie CHORUS DEPTH. Verwenden Sie die Tasten unterhalb des Displays, um die Tiefe von **CHORUS** für den entsprechenden Bereich einzustellen (0 bis 127).

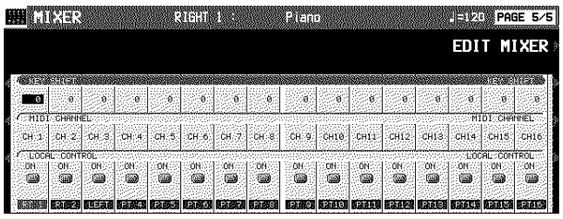
MULTI:
Wählen Sie MULTI. Drücken Sie die Tasten unter dem Display, um **MULTI** für jeden Bereich (Part) auf ON oder OFF zu stellen.

MULTI DEPTH:
Wählen Sie MULTI DEPTH. Verwenden Sie die Tasten unterhalb des Displays, um die Tiefe von **MULTI** für den entsprechenden Bereich einzustellen (0 bis 127).



EQUALIZER HIGH:
Ändern Sie die Intensität der hohen Frequenzen. Wählen Sie EQUALIZER HI FC; verwenden Sie die Tasten unter dem Display, um die Standard Frequenz auszuwählen. Wählen Sie EQUALIZER HI GAIN; verwenden Sie die Tasten unter dem Display, um das Änderungsverhältnis einzustellen.

EQUALIZER LOW:
Ändern Sie die Intensität der tiefen Frequenzen. Wählen Sie EQUALIZER LOW FC; verwenden Sie die Tasten unter dem Display, um die Standard Frequenz auszuwählen. Wählen Sie EQUALIZER LOW GAIN; verwenden Sie die tasten unter dem Display, um das Änderungsverhältnis einzustellen.



KEY SHIFT:
Wählen Sie KEY SHIFT. Verwenden Sie die Tasten unterhalb des Displays, um die Transponierung der Tonhöhe jeder Klanggruppe (in Halbton-Intervallen) einzustellen (–24 bis +24).

MIDI CHANNEL:
Wählen Sie MIDI CHANNEL. Verwenden Sie die Balance-Tasten unterhalb des Displays, um den MIDI-Kanal für jeden Bereich einzustellen (CH1–CH16).

- Informationen über die MIDI-Kanäle finden Sie auf Seite 188.

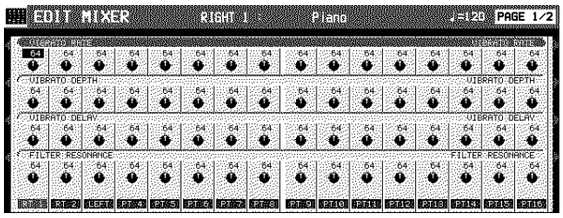
LOCAL CONTROL:
Wählen Sie LOCAL CONTROL. Verwenden Sie die Balance-Tasten unterhalb des Displays, um LOCAL CONTROL für jede Klanggruppe an- oder auszuschalten—ON oder OFF.

- Selbst bei identischen Zahlenwerten können PAN und die Effekte je nach Klang unterschiedlich sein.
- Für einige Klanggruppen, wie zum Beispiel die Klanggruppen der Begleit-Automatik, sind die Einstellungsmöglichkeiten begrenzt.

■ EDIT MIXER

Wenn Sie die EDIT MIXER Taste auf der PAGE 5/5 drücken, wechselt die Anzeige um Klangänderungen vorzunehmen.

<PAGE 1>



VIBRATO RATE:
Wählen Sie VIBRATO RATE. Verwenden Sie die Tasten unter dem Display, um die Vibrato Geschwindigkeit für jeden Bereich (Part) zu verändern (0 to 127).

VIBRATO DEPTH:
Wählen Sie VIBRATO DEPTH. Verwenden Sie die Tasten unter dem Display, um die Vibrato Intensität für jeden Bereich (Part) zu verändern (0 to 127).

VIBRATO DELAY:
Wählen Sie VIBRATO DELAY. Verwenden Sie die Tasten unter dem Display, um den Zeitunterschied - vom Drücken der Taste bis zum Einsetzen des Vibratos - für jeden Bereich (Part) festzulegen (0 to 127).

FILTER RESONANCE:
Wählen Sie FILTER RESONANCE. Verwenden Sie die Tasten unter dem Display, um den Anteil der hinzuzufügenden Resonanz für jeden Bereich (Part) einzustellen (0 to 127).

<PAGE 2>

BRIGHTNESS:
Wählen Sie BRIGHTNESS. Verwenden Sie die Tasten unter dem Display, um den Anteil der hinzuzufügenden Höhen für jeden Bereich (Part) einzustellen (0 to 127).

ATTACK TIME:
Wählen Sie ATTACK TIME. Benutzen Sie die Tasten unterhalb des Displays, um die Sound-Attack-Zeit für jede Klanggruppe (0 bis 127) einzustellen.

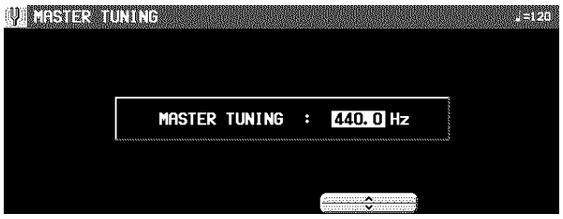
DECAY TIME:
Wählen Sie DECAY TIME. Benutzen Sie die Tasten unterhalb des Displays, um die Sound-Decay-Zeit für jede Klanggruppe (0 bis 127) einzustellen.

RELEASE TIME:
Wählen Sie RELEASE TIME. Benutzen Sie die Tasten unterhalb des Displays, um die Release-Zeit für jede Klanggruppe (0 bis 127) einzustellen.

Master Tuning

Dieser Bereich dient zur Feineinstellung der Tonhöhe des gesamten Instruments. Dies erweist sich als vorteilhaft, wenn das Keyboard zusammen mit anderen Instrumenten oder kombiniert mit einer aufgenommenen Darbietung gespielt wird.

1. Wählen Sie MASTER TUNING am SOUND MENU-Display.
- Das Display ändert sich zur folgenden Anzeige.

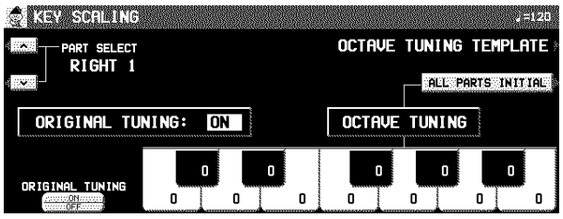


2. Verwenden Sie die ∧- und ∨-Tasten, um die Tonhöhe einzustellen.

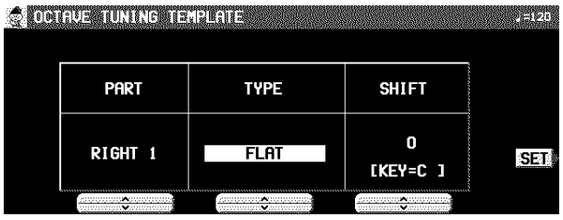
Key Scaling

Für jede Klanggruppe kann die Stimmung jeder Taste innerhalb des Bereichs einer Oktave verändert werden. Zusätzlich zur Stimmung des Temperaments können Sie in anderen Tonleitertypen spielen, beispielsweise in arabischer Stimmung.

1. Wählen Sie KEY SCALING auf der SOUND MENU-Anzeige.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



2. Drücken Sie die OCTAVE TUNING TEMPLATE-Taste.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



3. Verwenden Sie die PART ∧- und ∨-Tasten, um die einzustellende Klanggruppe zu wählen.
- Wenn ALL gewählt wird, werden alle Klanggruppen auf einmal eingestellt.

4. Verwenden Sie die TYPE ∧- und ∨-Tasten, um den Stimmungstyp zu wählen.
- Die Stimmungstypen FLAT, WERCKMEISTER, KIRNBERGER, ARABIC 1 bis 5, SLENDRO und PELOG stehen zur Auswahl.

5. Verwenden Sie die SHIFT ∧- und ∨-Tasten, um die gewünschte Tonart zu wählen.

6. Wiederholen Sie gegebenenfalls die Schritte 3 bis 6 für jede Klanggruppe.

7. Drücken Sie die SET-Taste.
- Das OCTAVE TUNING für den ausgewählten Typ und die ausgewählte Tonlage werden automatisch eingestellt.

■ **Einstellungen für jede Taste.**

Auf der KEY SCALING-Anzeige können Sie die Stimmung für jede Taste einstellen.

Verwenden Sie die Tasten unterhalb des Displays, um die Stimmung für jede Taste einzustellen.
- Die Tonlage kann maximal um einen Halbton angehoben oder abgesenkt werden.
- Die Klanggruppe kann mit Hilfe der PART SELECT ∧- und ∨-Tasten gewechselt werden.
- Verwenden Sie die ALL PARTS INITIAL-Taste, um alle Klanggruppen auf die lineare Stimmung zurückzustellen.

■ **ORIGINAL Stimmung**

Jedes Instrument (jeder Klang) verfügt über eine individuelle, typische Originalstimmung. Diese Stimmung bestimmt die Stimmungskurve, die sich über die gesamte Tastatur erstreckt. So klingt z.B. der Piano Sound wie ein echtes Klavier, da die hohen Noten etwas höher und die tiefen Noten etwas tiefer gestimmt wurden.
Sie können für jeden Bereich einstellen, ob die Originalstimmung gelten soll oder nicht.

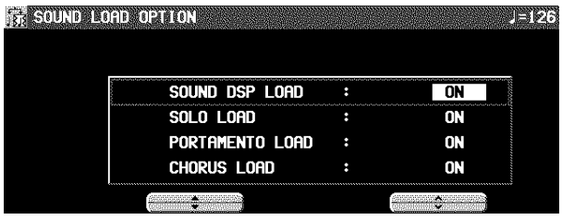
1. Drücken Sie die PART SELECT ∧- und ∨-Tasten, um den einzustellenden Bereich auszuwählen.

2. Verwenden Sie die ORIGINAL TUNING ON/OFF-Taste, um die Stimmung zu bestimmen (ON=Original Stimmung).

Sound Load Option

Jeder Klang ist mit passenden Effekten und Einstellungen programmiert. Sollte Ihnen einmal eine dieser Einstellungen nicht gefallen, können Sie mit der SOUND LOAD OPTION-Taste einstellen, daß diese spezifischen Einstellungen nicht aufgerufen werden.

1. Wählen Sie im SOUND MENU-Display SOUND LOAD OPTION.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige:

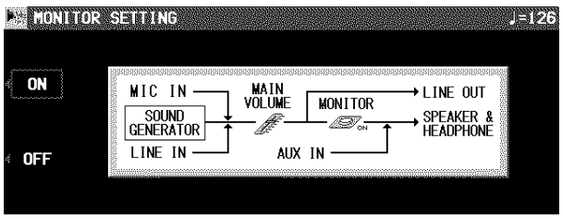


2. Verwenden Sie die ▲- und ▼-Tasten, um einen Filter auszuwählen. Mit den ∧- und ∨-Tasten stellen Sie den Filter ein (ON) oder aus (OFF).

Monitor Setting

Wenn externe Lautsprecher für den Bühneneinsatz usw. an die Ausgangsanschlüsse des Instruments angeschlossen werden, können die Lautsprecher des Instruments aur Wunsch abgeschaltet werden.

1. Wählen Sie MONITOR SETTING im SOUND MENU-Display.
- Eine ähnliche Anzeige wie die folgende erscheint.

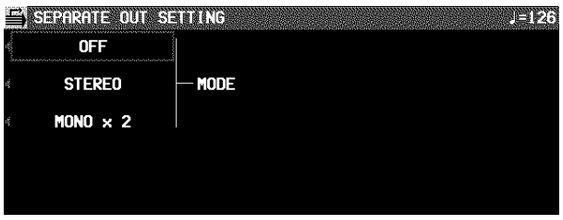


2. Drücken Sie die OFF-Taste.
- Die Lautsprecher sind abgeschaltet.
- Drücken Sie die ON-Taste, um die Lautsprecher einzuschalten.
- Die Lautsprecher werden immer eingeschaltet, wenn die Stromversorgung eingeschaltet wird.
- Beachten Sie, dass der Kopfhörerausgang ebenfalls ausgeschaltet wird, wenn die Lautsprecher ausgeschaltet werden.
- Wenn die Lautsprecher ausgeschaltet sind, erscheint die Anzeige MONITOR OFF im oberen Teil der Normalanzeige.

Separate Setting

Sie können eine oder mehrere gewünschte Klanggruppen über die **SUB OUT**-Anschlüsse ausgeben.

1. Wählen Sie SEPARATE SETTING auf der Anzeige SOUND MENU.
- Eine ähnliche Anzeige wie die folgende erscheint.



2. Wählen Sie den gewünschten Ausgangsmodus mit der MODE-Taste.
   OFF:
   Die SUB OUT-Anschlüsse werden nicht benutzt.
   STEREO:
   Die SUB OUT-Anschlüsse werden als Zweikanal-Stereoausgänge verwendet.
   MONO x 2:
   Die SUB OUT-Anschlüsse werden als zwei monaurale Ausgänge verwendet.

3. Benutzen Sie die PART ASSIGN-Taste, um die Klanggruppen für die Ausgabe zu wählen.
- Die wählbaren Klanggruppen hängen vom jeweiligen Modus ab (STEREO/MONOx2).
- Wenn Sie den Modus MONOx2 wählen, kann dieselbe Klanggruppe nicht für SUB OUT 1 und 2 gewählt werden.

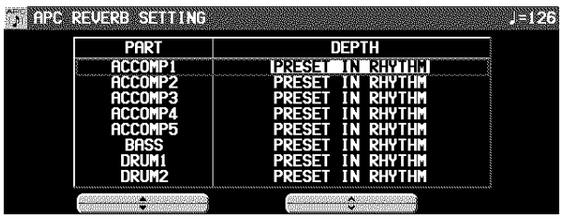
4. Benutzen Sie die „With MAIN OUT“-Taste, um anzugeben, ob der MAIN OUT-Anschluss auch für Ausgabe (OFF/ON) verwendet wird.

5. Benutzen Sie die EXPRESSION-Taste, um anzugeben, ob der EXPRESSION-Effekt für Ausgabe (OFF/ON) wirksam ist.
- Eine ausführliche Beschreibung der **SUB OUT**-Anschlüsse finden Sie auf Seite 198.

APC-Hall-Einstellung

Obwohl ein geeigneter REVERB-Effekt für den jeweiligen Rhythmus standardmäßig auf die automatischen Begleitungs-Klanggruppen angewandt wird, kann der REVERB-Pegel für jede Klanggruppe eingestellt werde

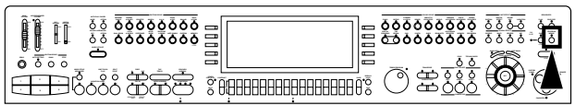
1. Wählen Sie APC REVERB SETTING auf der Anzeige SOUND MENU.
- Eine ähnliche Anzeige wie die folgende erscheint.



2. Benutzen Sie die PART-Tasten ▲- und ▼ zur Wahl der Klanggruppe, und die DEPTH-Tasten ∧- und ∨ zum Einstellen des Wertes (PRESET IN RHYTHM, 0 bis 127).
- PRESET IN RHYTHM ist ein optimaler Vorgabewert für jeden Rhythmus, der mit APC Reverb Setting verwendet wird.

Kapitel IX Reverb & Effect

Übersicht über die Reverb & Effect-Funktionen

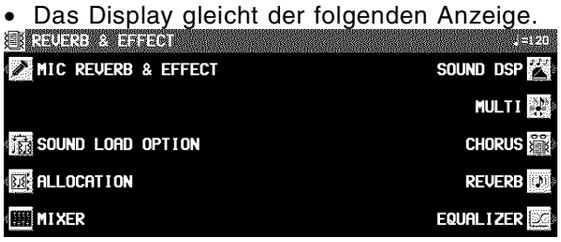


Im REVERB & EFFECT-Modus können Sie detaillierte Einstellungen bezüglich der Effekte dieses Instruments vornehmen.

1. Drücken Sie die **PROGRAM MENUS**-Taste.

- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.

2. Wählen Sie REVERB & EFFECT.
- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.



3. Wählen Sie das gewünschte Menü.

4. Folgen Sie den Anweisungen im entsprechenden Menü-Display.
- Wenn die **TEMPO/PROGRAM** Kontroll-Lampe aufleuchtet, kann **TEMPO/PROGRAM** für die Einstellung verwendet werden.

5. Drücken Sie die **PROGRAM MENUS**-Taste, wenn Sie die Einstellungen beendet haben.

Übersichet über die REVERB & EFFECT-Menü-Positionen

EQUALIZER (Seite 161)
Einstellungen für die endgültige Ausgangsklangqualität des gesamten Instruments.

ALLOCATION (Seite 161)
Zuteilungseinstellungen für sechs Gruppen von SOUND DSP 4 und 5.

REVERB: REVERB-Typ und detaillierte Einstellungen (Seite 42)

CHORUS: CHORUS-Typ und detaillierte Einstellungen (Seite 42)

MULTI: MULTI-Typ und detaillierte Einstellungen (Seite 43)

SOUND DSP: SOUND DSP-Typ und detaillierte Einstellungen (Seite 41)

MIC REVERB & EFFECT: Einstellungen für die auf MIC angewandten Effekte (Seite 43)

SOUND LOAD OPTION (Seite 158)
Damit geben Sie an, ob die verschiedenen Daten eines Klangs, wie z.B. Effekte, beim Aufrufen des Klangs verwendet werden.

MIXER (Seite 155)
Verwenden Sie die MIXER Displayseite, um die wichtigsten Einstellungen jeder Klanggruppe im Überblick zu haben.

Equalizer

Sie können die Klangwiedergabe dieses Instruments mit einem 5-Band Equalizer bearbeiten.
- Der Equalizer ist für den L- und R-Ausgang verfügbar.

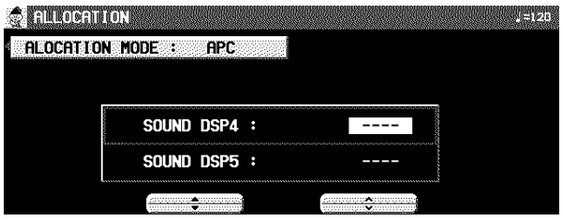
1. Wählen Sie EQUALIZER im REVERB & EFFECT MENU-Display.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.

2. Verwenden Sie die Tasten links vom Display, um den Vorwahltyp zu wählen.
3. Benutzen Sie gegebenenfalls die Tasten unterhalb des Displays zur Feineinstellung der Klangqualität.
- FC zeigt die Frequenz an, Q (außer für EQ1 und 5) die Resonanz Schärfe, und Gain das Verhältnis der Änderung.
- Verwenden Sie die EQ-Taste, um den Equalizer an- oder auszuschalten.
- Wenn Sie die ORIGINAL Taste drücken, gehen die Einstellungen auf ihre vorherigen Werte zurück.

Allocation (Zuordnung)

Im initialisierten Zustand sind die Zuordnungen von SOUND DSP 4 und 5 der Effekt Einheit für den Einsatz der Begleitautomatik vorgesehen. Man kann Sie aber auch für **SEQUENCER** Bereiche verwenden.

1. Wählen Sie ALLOCATION im REVERB & EFFECT MENU Display.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



2. Verwenden Sie die ALLOCATION MODE Taste um einen Modus auszuwählen.

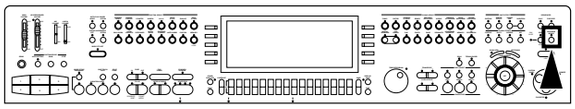
APC:
SOUND DSP 4 und 5 werden von der Begleitautomatik verwendet (Werkseinstellung).

SEQ:
SOUND DSP 4 und 5 werden vom **SEQUENCER** verwendet.
- Wenn der SEQ Modus gewählt ist, können Sie mit den ▲- und ▼-Tasten den DSP, und mit den ∧ und ∨ Tasten den **SEQUENCER** Bereich (Part) auswählen.

3. Da der SOUND DSP bei Wahl des SEQ-Modus nicht für die automatische Begleitung verwendet werden kann, unterscheidet sich die Nuance von der automatischen Begleitung im APC-Mode. Wenn Sie eine Darbietung aufzeichnen, welche die automatische Begleitung im **SEQUENCER** verwendet, ist die Wahl des APC-Modus zu empfehlen.

Kapitel X Sound Edit

Übersicht über Sound Edit



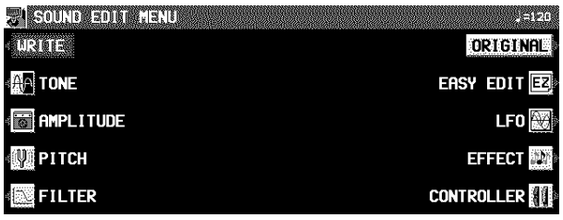
SOUND EDIT ermöglicht es Ihnen, die vorhandenen Preset-Klänge zu verändern und somit eigene Klänge zu kreieren. Diese lassen sich in den Sound-Memories ablegen. SOUND EDIT ist mit der Funktion EASY EDIT am einfachsten zu bedienen. Dort finden Sie alle wichtigen Einstellungen auf nur einer Seite.

1. Wählen Sie einen Sound aus, den Sie bearbeiten möchten.

2. Drücken Sie die **PROGRAM MENUS**-Taste.

- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.

3. Wählen Sie SOUND EDIT.
- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.



4. Wählen Sie das gewünschte Menü, und folgen Sie dann den Anweisungen auf dem entsprechenden Einstell-Display.
- Um den Klang eines einzelnen Tons zu überprüfen, drücken Sie die SOLO-Taste, um die SOLO-Anzeige hervorzuheben. Wenn eine Taste angeschlagen wird, erklingt nur der gegenwärtige gewählte Ton.
- Wenn die **TEMPO/PROGRAM**-Anzeige aufleuchtet, kann **TEMPO/PROGRAM** zur Eingabe der gegenwärtigen Funktion verwendet werden.

5. Wenn der Klang genau Ihrem Geschmack entspricht, drücken Sie die WRITE-Taste auf der SOUND EDIT MENU-Anzeige, um den neuen Klang zu speichern.

- Drücken Sie die EDITED- (oder ORIGINAL-) Taste, um zwischen dem geänderten Klang (EDITED) und dem Originalklang (ORIGINAL) umzuschalten. Dies ermöglicht, den editierten Klang mit dem Originalklang während der Veränderung zu vergleichen. Die Taste schaltet bei jedem Drücken zwischen EDITED und ORIGINAL um.

Übersicht des SOUND EDIT-Menü

EASY EDIT (Seite 163)
Die am meisten verwendeten Editier-Funktionen—wie zum Beispiel für Brillianz und Einschwingzeit—sind in einem Display zusammengefaßt, um eine einfache Editierung der Klänge zu ermöglichen.

TONE (Seite 164)
Einstellung der Parameter (Tonhöhe, Hüllkurve) jedes Tones.

PITCH (Seite 167)
Verändern der Einstellungen, die mit der Tonhöhe zusammenhängen.

FILTER (Seite 168)
Stellen Sie den Umfang der Frequenzreduzierung in spezifischen Frequenzbereichen ein.

AMPLITUDE (Seite 170)
Für Lautstärkeeinstellungen

LFO (Seite 172)
Zyklische Modulationseinstellungen.

EFFECT (Seite 173)
Einstellungen, die sich auf die entsprechenden Effekte beziehen, werden dem Sound hinzugefügt.

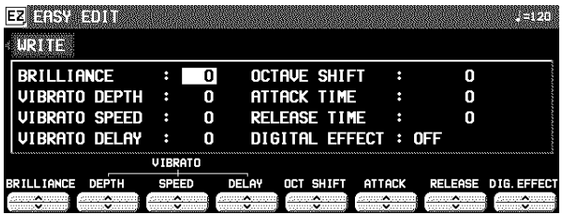
CONTROLLER (Seite 174)
Wahl des Einstellrads usw. zur Beeinflussung des Klangs.

- Wenn Sie DRUM KIT-Klänge wählen und SOUND EDIT aktivieren, unterscheidet sich die Einstellungsanzeige von der für andere Klänge, aber die Grundbedienung ist die gleiche. (Um das zu editierende Schlagzeuginstrument anzugeben, wählen Sie den Klangnamen mit Hilfe der ∧- und ∨-Tasten, oder drücken Sie wahlweise die NOTE SELECT-Taste, während Sie die Klaviaturtaste für den entsprechenden Klang drücken.)
- Um die DIGITAL DRAWBAR-/ORGAN TABS-Einstellungen aufzuzeichnen, zuerst die Einstellungen ändern, dann den SOUND EDIT-Modus aktivieren, die WRITE-Taste drücken, und nach dem Verfahren auf dem Display vorgehen.

Easy Edit

Die am häufigsten verwendeten Editier-Funktionen sind in einem Display zusammengefaßt, was ein schnelles und einfaches Editieren ermöglicht.

1. Wählen Sie EASY EDIT am SOUND EDIT-Menü.
- Das Display ändert sich zur folgenden Anzeige.



2. Verwenden Sie die Tasten unter dem Display, um den Wert der ausgewählten Eigenschaft einzustellen.
- Ein Effekt kann unverändert bleiben, wenn EASY EDIT zur Eingabe des Werts verwendet wird, vorausgesetzt, daß zuerst eine andere EDIT-Funktion zur Eingabe des höchsten oder niedrigsten Werts benutzt wurde.

3. Speichern Sie den neuen Klang durch Drücken der WRITE-Taste.
- Das Speichern eines neuen Klangs ist auf Seite 174 erläutert.
- Wenn ein Klang in der EASY EDIT-Betriebsart gespeichert und später in der EASY EDIT-Betriebsart wieder aufgerufen wird, kann sich der angezeigte Wert eines Attributs vom gespeicherten Wert unterscheiden. Der Klang selbst entspricht allerdings genau dem vorher gespeicherten Klang.

Klangparameter

BRILLIANCE:
Zum Einstellen der Klangbrillianz

VIBRATO DEPTH:
Zum Einstellen der Vibrato-Intensität

VIBRATO SPEED:
Zum Einstellen der Vibrato-Geschwindigkeit

VIBRATO DELAY:
Zum Einstellen der Verzögerung zwischen dem Anschlagen der Taste und dem Beginn des Vibrato-Effekts

OCT SHIFT:
Zum Verschieben des Oktavbereichs

ATTACK:
Zum Einstellen der Einschwingzeit

RELEASE:
Zum Einstellen der Abklingzeit nach dem Loslassen der Taste

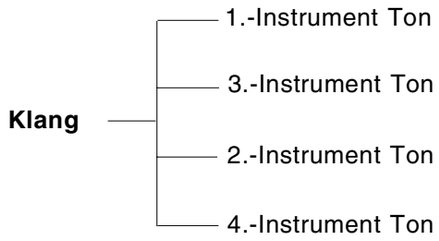
DIG. EFFECT:
Zur Wahl der Art des Effekts (Seite 173)

Tone Edit

Verändern Sie die separaten Töne, die einen Klang bilden.

Wahl der Parameter

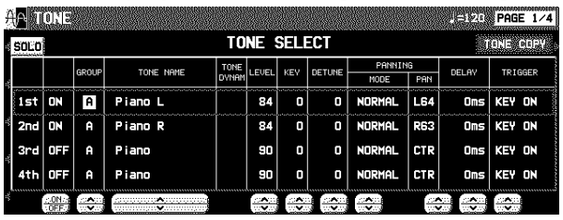
Ein Klang kann aus maximal vier Tönen bestehen.



- Zum Erzeugen von klangechten Piano-Tönen wird eine spezielle Verfahrensweise verwendet. Aus diesem Grunde unterscheiden sich unter Umständen die für Piano-Klänge benutzten Editiervorgänge FILTER, AMPLITUDE u.s.w von den Editierschritten für andere Klänge.

TONE SELECT

1. Wählen Sie TONE am SOUND EDIT-Menü.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



2. Verwenden Sie die Tasten links vom Display, um den Ton zu bestimmen, den Sie editieren möchten (1., 2., 3., 4.).
- Verwenden Sie die ON/OFF-Tasten zur Wahl von ON oder OFF.

3. Wählen Sie einen Klang für den Ton.
- Verwenden Sie die GROUP ∧- und ∨-Tasten, um die Gruppe zu wählen, dann die TONE NAME ∧- und ∨-Tasten zur Wahl des Klangs.
- Das Zeichen "*" in der Spalte TONE DYNAM zeigt an, daß eine TONE DYNAMICS-Änderung am Klang vorgenommen wurde.

4. Benutzen Sie die LEVEL ∧- und ∨-Tasten, um die Lautstärke einzustellen.

5. Benutzen Sie die KEY ∧- und ∨-Tasten, um die Tonhöhe des ausgegebenen Klangs einzustellen.

6. Benutzen Sie die DETUNE ∧- und ∨-Tasten für eine Feineinstellung der Tonhöhenabweichung.

7. Verwenden Sie die PANNING ∧- und ∨-Tasten, um die Stereo-Balance einzustellen.
- PAN: CTR bezeichnet die Mittelposition. Bei L64 ist der Klang ganz nach links, und bei R63 ganz nach rechts verlagert.
- Wenn STEREO R oder STEREO L für MODE gewählt wird, ist die Balance fixiert (kann nicht bewegt werden).

8. Verwenden Sie die DELAY ∧- und ∨-Tasten, um die Verzögerungszeit des Klangs einzustellen .
- Je höher die Zahl, desto länger die Verzögerungszeit vor der Klangausgabe.

9. Verwenden Sie die TRIGGER ∧- und ∨-Tasten, um eine Trigger-Modus zu wählen.

Dies ist der Standard-Modus, wobei der Ton beim Anschlagen der Taste erklingt.

KEY OFF:
Der Klang wird bei Loslassen der Taste abgegeben (wie beispielsweise gedämpfte Streicher).

LEGATO:
Der Ton erklingt nur, wenn die Tasten legato gespielt werden.

NON LEG:
Der Ton erklingt nicht, wenn die Tasten legato gespielt werden.

PEDAL:
Es wird nur dann ein Ton erzeugt, wenn die **SUSTAIN**-Taste eingeschaltet ist.

CHORD:
Der Klang wird verstärkt, wenn Akkorde gespielt werden (wie zum Beispiel der gedrosselte Klang einer Gitarre).

■ TONE COPY

Sie können den Ton eines bestimmten Klangs zu einem angegebenen Ton in dem Klang kopieren, den Sie editieren.

1. Drücken Sie die TONE COPY-Taste auf der 1/4-Anzeige.

2. Verwenden Sie die FROM ∧ und ∨ Tasten um den Sound auszuwählen, den Sie kopieren möchten.
- Verwenden Sie die OPTION ∧- und ∨-Tasten, um den zu kopierenden Posten zu wählen.

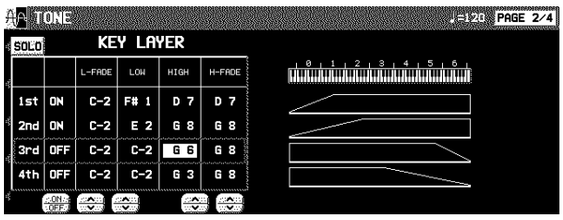
3. Verwenden Sie die TO ∧- und ∨-Tasten, um den Ton zu wählen, zu dem kopiert werden soll.

4. Drücken Sie die OK-Taste.
- Der Tone Copy-Vorgang wird ausgeführt.

KEY LAYER

Zur Einstellung des Zusammenhangs zwischen Tonausgabe und Keyboard-Position

1. Verwenden Sie die **PAGE** Tasten, um das Display 2/4 anzuwählen.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



2. Verwenden Sie die Tasten links vom Display, um den Ton zu bestimmen (1., 2., 3., 4.).

3. Benutzen Sie die L-FADE ∧- und ∨-Tasten sowie die LOW ∧- und ∨-Tasten, um die Zone des unteren Tonausgabebereichs zu definieren.
- Durch Eingabe von unterschiedlichen Werten für die L-FADE- und LOW-Einstellungen können Sie eine ansteigende Lautstärkenerhöhung bis zur Spitzenlautstärke definieren, die der Notentonhöhe entspricht.

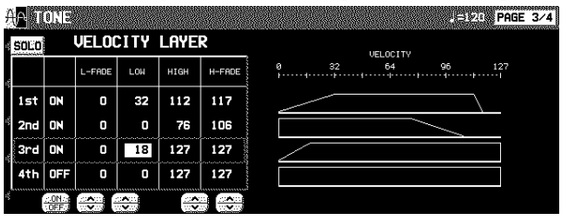
4. Benutzen Sie die HIGH ∧- und ∨-Tasten sowie die H-FADE ∧- und ∨-Tasten, um die Zone des oberen Tonausgabebereichs zu definieren.
- Durch Eingabe von unterschiedlichen Werten für die H-FADE- und HIGH-Einstellungen können Sie eine ansteigende Lautstärkenerhöhung bis zur Spitzenlautstärke definieren, die der Notentonhöhe entspricht.
- Wenn Sie sich die Kurven für L-FADE und H-FADE jedes einzelnen Tons überlappen, erhalten Sie einen Gegen-Ausblendeffekt, wobei sich der Klang nach und nach in Relation zur Tonhöhe verändert.

5. Wiederholen Sie die Schritte 2 bis 4, um die anderen Töne einzustellen.

VELOCITY LAYER

Verändern Sie diese Einstellungen, um den Ausgangston entsprechend der Anschlagstärke zu regulieren.

1. Verwenden Sie die **PAGE** Tasten, um das Display 3/4 anzuwählen.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



2. Verwenden Sie die Tasten an der linken Seite des Displays zur Wahl eines Tons (–1., 0., 3. oder 4.).

3. Benutzen Sie die L-FADE ∧- und ∨-Tasten sowie die LOW ∧- und ∨-Tasten, um die *pp*-Tonausgabezone für den unteren Bereich zu definieren.

4. Benutzen Sie die HIGH ∧- und ∨-Tasten sowie die H-FADE ∧- und ∨-Tasten, um die *ff*-Tonausgabezone für den oberen Bereich zu definieren.
- Wenn Sie sich die L-FADE- und H-FADE-Kurven jedes einzelnen Tons überlappen, können Sie den Klang des Tons verändern, je nachdem wie weich oder fest die Manualtasten angeschlagen werden.

5. Wiederholen Sie die Schritte 2 bis 4, um die anderen Töne einzustellen.

TONE DYNAMICS

Sie können die Einstellungen so verändern, daß für jeden Ton ein unterschiedlicher Klang (Ton) ausgegeben wird, abhängig von der Anschlagstärke (je nachdem, wie fest die Tasten angeschlagen werden).

1. Verwenden Sie die **PAGE**-Tasten, um das 4/4-Display aufzurufen.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.

2. Verwenden Sie die Tasten an der linken Displayseite, um einen Ton auszuwählen.

3. Verwenden Sie die ▲- und ▼-Tasten, um die Spalte für die Funktion zu wählen, die Sie verändern möchten.

4. Wählen Sie die Ton-Wellenform.
- Verwenden Sie die GROUP ∧- und ∨-Tasten, um die Klanggruppe zu wählen. Verwenden Sie dann die TONE WAVEFORM ∧- und ∨-Tasten, um die Wellenform zu bestimmen.

5. Verwenden Sie die LEVEL ADJUST ∧ und ∨ Tasten, um die Lautstärke einzustellen. Verwenden Sie die FILTER ADJUST ∧ und ∨ Tasten, um den Klang einzustellen.

6. Verwenden Sie die VELOCITY ∧- und ∨-Tasten, um den Anschlagstärken-Bereich zu bestimmen.
- Wenn der obere Grenzwert einer Wellenform auf 127 eingestellt ist, können keine weiteren Wellenformen hinzugefügt werden.

7. Wenn gewünscht, wiederholen Sie die Schritte 3 bis 6, um andere Wellenformen zu editieren.

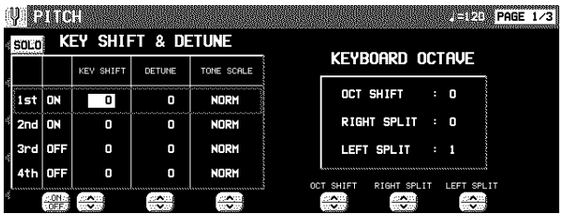
8. Wenn gewünscht, wiederholen Sie die Schritte 2 bis 7 für andere Töne.

Pitch Edit

Verändern der Einstellungen, die mit der Tonhöhe des Klangs zusammenhängen.

KEY SHIFT & DETUNE

1. Wählen Sie PITCH im SOUND EDIT-Menü.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



2. Verwenden Sie die Tasten links vom Display, um den Ton zu bestimmen (1., 2., 3., 4.).

3. Verwenden Sie die KEY SHIFT ∧- und ∨-Tasten, um die Ausgabetonhöhe zu bestimmen.
- Die Einheiten sind in Halbtonschritten gehalten.

4. Verwenden Sie die DETUNE ∧- und ∨-Tasten zur Feineinstellung der Tonhöhe.
- Minimale Unterschiede in den DETUNE-Werten zwischen den einzelnen Tönen verleihen dem Klang eine besondere Fülle.

5. Verwenden Sie die TONE SCALE ∧- und ∨-Tasten, um die Art der Tonleiter zu wählen (NORM, 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32, 1/64, FIX).
- NORM bezeichnet den normalen Tonleiter-Typ. Wenn zum Beispiel 1/2 gewählt wird, wird der Tonhöhenunterschied zwischen einer Taste und der danebenliegenden Taste auf die Hälfte der normalen Tonhöhendifferenz reduziert. Wenn FIX gewählt wird, bleibt die Tonhöhe unverändert, unabhängig davon, welche Taste angeschlagen wird.

6. Verwenden Sie die OCT SHIFT ∧ und ∨ Tasten, um die Oktavlage des Sounds einzustellen.

7. Verwenden Sie die RIGHT SPLIT ∧ und ∨ Tasten um die Oktavlage des rechten Bereichs (Part) einzustellen, wenn die Tastatur geteilt ist.

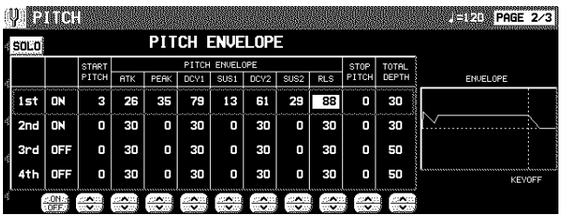
8. Verwenden Sie die LEFT SPLIT ∧ und ∨ Tasten um die Oktavlage des linken Bereichs (Part) einzustellen, wenn die Tastatur geteilt ist.

9. Wiederholen Sie die Schritte 2 bis 8, um die anderen Töne einzustellen.

PITCH ENVELOPE

Bestimmen Sie die zeitliche Veränderung der Tonhöhe—vom Anschlagen der Taste bis zum Ausklingen des Instrumentes.

1. Verwenden Sie die **PAGE** Tasten um das Display 2/3 anzuwählen.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



2. Verwenden Sie die Tasten links vom Display, um den Ton zu bestimmen.

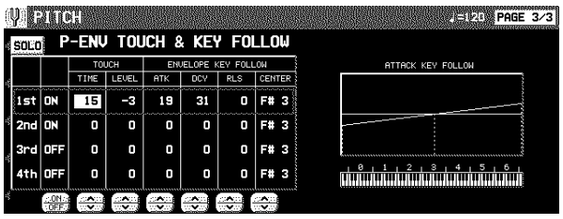
3. Eingabe der Einstellwerte für die Hüllkurve der Tonhöhenveränderung
- Verwenden Sie die Tasten unterhalb des Displays zur Eingabe der entsprechenden Werte. Die Hüllkurve wird während der Eingabe der Einstellwerte am Display dargestellt.
- Verwenden Sie die TOTAL DEPTH ∧- und ∨-Tasten, um den Maximalpegel zu bestimmen.
- Verwenden Sie die START PITCH ∧ und ∨ Tasten, um den Startpunkt zu setzen. Verwenden Sie die STOP PITCH ∧ und ∨ Tasten, um den Stoppunkt zu setzen.

4. Wiederholen Sie die Schritte 2 und 3, um die anderen Töne einzustellen.

PITCH ENVELOPE TOUCH & KEY FOLLOW

Bestimmen Sie, wie sich die Tonhöhen-Hüllkurve in Bezug auf die Notentonhöhe verändern soll.

1. Verwenden Sie die **PAGE**-Tasten, um das 3/3-Display aufzurufen.



2. Verwenden Sie die Tasten links vom Display, um den Ton zu bestimmen.

3. Verwenden Sie die TOUCH ∧ und ∨ Tasten, um die jeweilige Anschlag Einstellung zu verändern.
- Verwenden Sie die TIME ∧- und ∨-Tasten, um die vom Anschlag abhängige Zeitveränderung zu bestimmen. Verwenden Sie die LEVEL ∧- und ∨-Tasten, um den vom Anschlag abhängigen Tonhöhenveränderungs-Pegel zu bestimmen.
- Bei einer „–“-Einstellung ist die Veränderung am größten, je weicher die Tasten angeschlagen werden. Bei einer „+“-Einstellung ist die Veränderung am größten, je härter die Tasten angeschlagen werden.

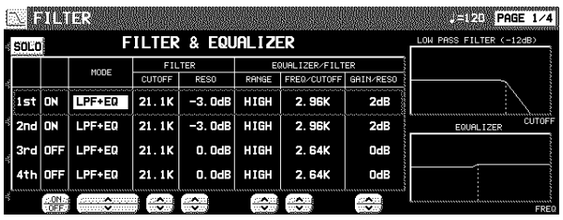
4. Verändern Sie die Einstellwerte für ATTACK (ATK), DECAY (DCY) und RELEASE (RLS).
- Verwenden Sie die den ENVELOPE KEY FOLLOW-Attributen entsprechenden ∧- und ∨-Tasten zur Veränderung der Einstellwerte. Verwenden Sie die CENTER ∧- und ∨-Tasten, um die Mitte der Verschiebungsrichtung zu bestimmen.

Filter Edit

Stellen Sie den Umfang des Obertonanteils durch Filtereinstellungen in verschiedenen Möglichkeiten ein.

FILTER & EQUALIZER

1. Wählen Sie FILTER im SOUND EDIT-Menü.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



2. Verwenden Sie die Tasten links vom Display, um den Ton zu bestimmen.

3. Verwenden Sie die MODE-Taste, um den Filter-Modus zu bestimmen.

LPF(6)+EQ (Tiefpaßfilter + Equalizer)
Bei Signalen über der Grenzfrequenz werden Höhen abgeschnitten. Normale Klänge werden dadurch weicher.

HPF(6)+EQ (Hochpaßfilter + Equalizer)
Bei Signalen unter der Grenzfrequenz werden Bässe abgeschnitten. Normale Klänge werden dadurch und dünner.

LPF24 (Tiefpaßfilter 24)
Ein etwas stärkerer Tiefpaßfilter als LPF+EQ.

HPF24 (Hochpaßfilter 24)
Ein etwas stärkerer Hochpaßfilter als HPF+EQ.

BPF (Bandpaßfilter)
Signale, die nicht in der Zone zwischen den beiden angegebenen CUTOFF-Frequenzen liegen, werden abgeschnitten.
- Für diesen Modus müssen die Einstellungen auf der Seite EQUALIZER/FILTER ebenfalls geéndert werden.

THRU
Es ist kein Filtereffekt vorhanden.

4. Verwenden Sie die CUTOFF ∧ und ∨ Tasten um den Frequenzbereich einzustellen, die durch den Filter beschnitten wird.

5. Verwenden Sie die RESO ∧ und ∨ Tasten, um den Resonanzanteil einzustellen (dB).
- Die Resonanz ist ein Effekt, der dem Klang einen besonderen Charakter verleiht; hierbei werden die harmonischen Komponenten in der Nähe der Grenzfrequenz besonders betont.

<Equalizer>
Bei LPF(6)+EQ/HPF(6)+EQ-Filter kann die Klangqualität über den EQUALIZER verändert werden.

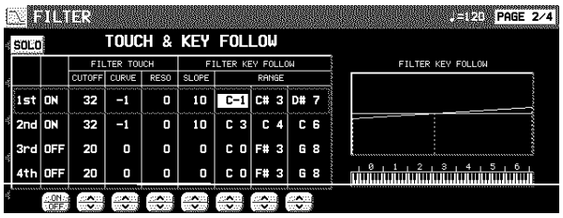
RANGE
Wählen Sie den Einstellbereich (HIGH oder LOW).
FREQ
Eingeben der Standardfrequenz.
GAIN
Bestimmen Sie die Pegelerhöhung bzw. -reduzierung mit dem für FREQ eingegebenen Wert als Ausgangspunkt (dB).

6. Wiederholen Sie die Schritte 2 bis 5, um die anderen Töne einzustellen.

TOUCH & KEY FOLLOW

Stellen Sie ein, wie der Filter - in Abhängigkeit zum Anschlag und zur Tonhöhe - hinzugefügt wird.

1. Verwenden Sie die **PAGE** Tasten, um die Seite 0/2 anzuwählen.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



2. Verwenden Sie die Tasten links vom Display, um einen Ton auszuwählen.

3. Verwenden Sie die FILTER TOUCH ∧ und ∨ Tasten um einzustellen, wie die jeweiligen Filter —in Abhängigkeit zum Tasten Anschlag— hinzugefügt werden.
- Verwenden Sie die CUT OFF ∧ und ∨ Tasten, um den Änderungswert in der Cut-Off Frequenz zu bestimmen. Verwenden Sie die CURVE ∧ und ∨ Tasten, um die Kurve der Änderung festzulegen. Verwenden Sie die RESO ∧ und ∨ Tasten, um den Grad der Änderung im Resonanzanteil festzulegen.

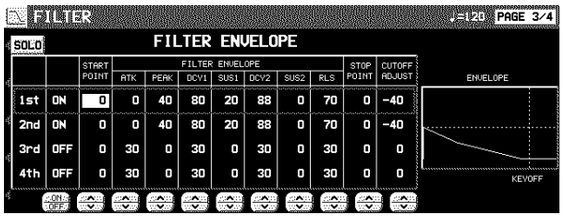
4. Verwenden Sie die FILTER KEY FOLLOW ∧ und ∨ Tasten um einzustellen, wie die jeweiligen Filter —in Abhängigkeit zur Tonhöhe— hinzugefügt werden.
- Verwenden Sie die SLOPE ∧ und ∨ Tasten, um die Kurvenneigung einzustellen. Verwenden Sie die RANGE ∧ und ∨ Tasten, um den Tonhöhen Bereich einzustellen.

5. Wiederholen Sie die Schritte 2 bis 4 für die anderen Töne, wenn Sie es wünschen.

FILTER ENVELOPE

Bestimmen Sie die zeitliche Änderung von Filtern, von dem Punkt wo Sie eine Taste anschlagen bis hin zum Ausklingen.

1. Verwenden Sie die **PAGE** Tasten, um die Seite 1/2 anzuwählen.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



2. Verwenden Sie die Tasten links vom Display, um einen Ton auszuwählen.

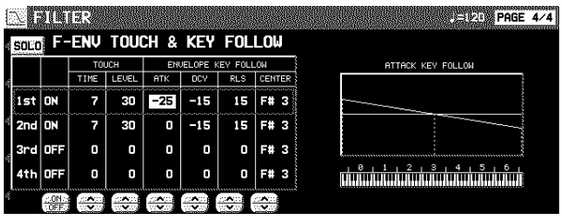
3. Verwenden Sie die FILTER ENVELOPE ∧ und ∨ Tasten, um die jeweilige Filterkurve zu ändern.
- Verwenden Sie die Tasten unter dem Display, um die jeweiligen Einstellungen zu verändern.
- Sie können die CUTOFF ADJUST Tasten verwenden, um die gesamten oberen und unteren Einstellungen einzustellen. Sie können die START POINT Taste verwenden, um den Start Punkt zu setzen und die STOP POINT Taste, um den Stop Punkt zu setzen.

4. Wiederholen Sie die Schritte 2 und 3 für die anderen Töne, falls gewünscht.

FILTER ENVELOPE TOUCH & KEY FOLLOW

Wählen Sie, wie sich die Filter Hüllkurve (curve) - in Abhängigkeit zum Anschlag und zur Tonhöhe - ändert.

1. Verwenden Sie die **PAGE** Tasten, um die Seite 2/2 anzuwählen.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



2. Verwenden Sie die Tasten links vom Display, um einen Ton auszuwählen.

3. Verwenden Sie die TOUCH ∧ und ∨ Tasten um auszuwählen, wie sich die jeweilige Filter Hüllkurve - in Abhängigkeit zum Anschlag - ändert.
- Verwenden Sie die TIME ∧ und ∨ Tasten um die Zeitveränderung zu bestimmen und die LEVEL ∧ und ∨ Tasten um die Intensität—in Abhängigkeit zum Anschlag—zu bestimmen.
- Bei einer – Einstellung ist die Änderung um so größer, je leichter man eine Taste anschlägt. Bei einer + Einstellung ist die Änderung um so größer, je fester man eine Taste anschlägt.

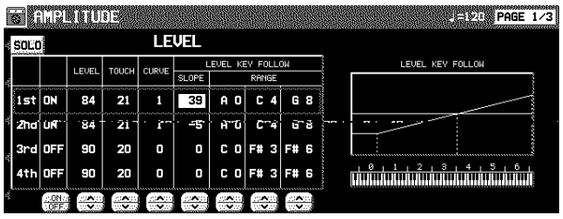
4. Verwenden Sie die ENVELOPE KEY FOLLOW ∧ und ∨ Tasten um auszuwählen, wie sich die jeweilige Filter Hüllkurve - in Abhängigkeit zur Tonhöhe - ändert.
- Stellen Sie die jeweilige Neigung für Attack (ATK), Decay (DCY) and Release (RLS). Verwenden Sie die CENTER ∧ und ∨ Tasten, um die Mitte der Kurvenneigung auf eine Note festzulegen.

Amplitude Edit

Verändern Sie die Einstellwerte, die sich auf die Lautstärke des Klangs beziehen.

LEVEL

1. Wählen Sie AMPLITUDE im SOUND EDIT-Men
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



2. Verwenden Sie die Tasten links vom Display, um den Ton zu bestimmen.

3. Verwenden Sie die LEVEL ∧- und ∨-Tasten, um die Lautstärke auszuwählen.

4. Verwenden Sie die TOUCH ∧- und ∨-Tasten, um den Umfang der Lautstärkenveränderung in Bezug auf die Anschlagstärke am Keyboard zu bestimmen.
- Bei einem „–“ -Wert ist der Klang um so lauter, je weicher das Keyboard gespielt wird. Bei einem „+“-Wert ist der Klang um so lauter, je härter das Keyboard gespielt wird.

5. Verwenden Sie die CURVE ∧- und ∨-Tasten, um die Art der Lautstärkenkurve in Abhängigkeit vom Anschlag zu bestimmen.

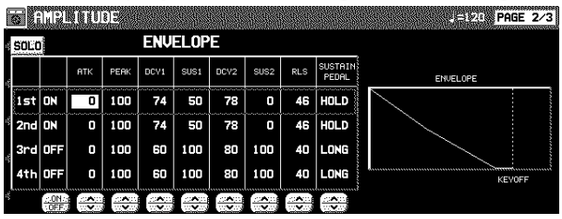
6. Verwenden Sie die LEVEL KEY FOLLOW ∧ und ∨ Tasten, um die jeweiligen KEY FOLLOW Einstellungen zu ändern.
- Verwenden Sie die SLOPE ∧ und ∨ Tasten, um die Kurvenneigung einzustellen. Verwenden Sie die RANGE ∧ und ∨ Tasten, um den Tonhöhen Bereich auf eine Note einzustellen.

7. Wiederholen Sie die Schritte 2 bis 6, um die anderen Töne einzustellen.

ENVELOPE

Bestimmen Sie die zeitliche Veränderung der Lautstärke—vom Anschlagen der Taste bis zum Ausklingen des Instrumentes.

1. Verwenden Sie die **PAGE** Tasten, um die Seite 0/1 anzuwählen.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



2. Verwenden Sie die Tasten links vom Display, um den Ton zu bestimmen.

3. Verändern Sie die Einstellwerte für die Lautstärke-Hüllkurve.
- Verwenden Sie die Tasten unterhalb des Displays zur Eingabe der entsprechenden Werte. Die Hüllkurve wird während der Eingabe der Einstellwerte am Display dargestellt.
- Verwenden Sie die SUSTAIN PEDAL ∧ und ∨ Tasten, um den Sustain Typ auszuwählen.

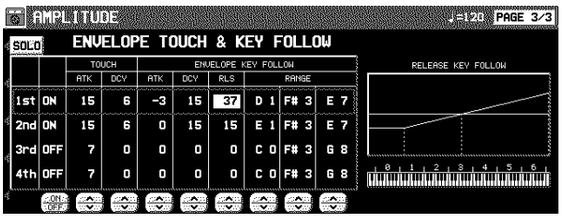
LONG:
Verlängert die Ausklingzeit des Sounds.
HOLD:
Behält die Konditionen der gedrückten Tasten.

4. Wiederholen Sie die Schritte 2 und 3, um die anderen Töne einzustellen.

ENVELOPE TOUCH & KEY FOLLOW

Bestimmen Sie die zeitliche Lautstärken Änderung, jeweils für den Anschlag oder die Tonhöhe.

1. Verwenden Sie die **PAGE**-Tasten, um das 3/3-Display aufzurufen.



2. Verwenden Sie die Tasten links vom Display, um den Ton zu bestimmen.

3. Verwenden Sie die TOUCH ∧ und ∨ Tasten, um die Anschlag Einstellungen zu verändern.
- Verwenden Sie die ATK ∧- und ∨-Tasten, um die vom Anschlag abhängige ATTACK- Zeitveränderung zu bestimmen. Verwenden Sie die DCY ∧- und ∨-Tasten, um den vom Anschlag abhängige DECAY-Zeitveränderung zu bestimmen.
- Bei einer „–“-Einstellung ist die Veränderung am größten, je weicher die Tasten angeschlagen werden. Bei einer „+“-Einstellung ist die Veränderung am größten, je härter die Tasten angeschlagen werden.

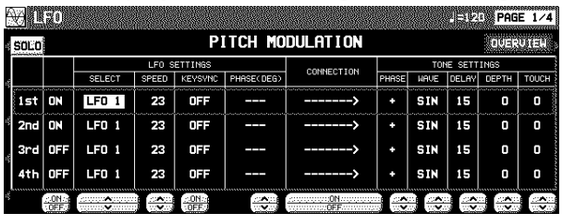
4. Verändern Sie die Einstellwerte für ATTACK, DECAY und RELEASE.
- Verwenden Sie die den ENVELOPE KEY FOLLOW- Attributen entsprechenden ∧- und ∨-Tasten zur Veränderung der Einstellwerte. Verwenden Sie die RANGE-Tasten, um den Manualbereich zu bestimmen.

LFO (zyklische Modulation) Edit

LFO können Sie der Tonhöhen Amplitude, dem Filter und/oder Panorama hinzufügen, um eine zyklische Modulation des Sounds zu erzeugen.
- Zwölf LFO-Gruppen können verwendet werden.

LFO

1. Wählen Sie LFO im SOUND EDIT MENU Display.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



2. Verwenden Sie die **PAGE** Tasten, um die jeweiligen Charakteristika auszuwählen.
   PAGE 1/4: PITCH (Vibrato Effekt)
   PAGE 2/4: AMP (Tremolo Effekt)
   PAGE 3/4: FILTER (Wah-Wah Effekt)
   PAGE 4/4: PAN (Auto Panorama Effekt)

3. Verwenden Sie eine der Tasten links vom Display, um einen Ton auszuwählen.

4. Verwenden Sie die LFO SETTINGS ∧ und ∨ Tasten, um die jeweiligen LFO's zuzuordnen.
- Ein LFO, der die gleiche Nummer auch in anderen Displays hat, wird durch diese Einstellung auch auf den anderen Displays geändert.

SELECT
Wählen Sie die zugeordnete LFO Nummer (1 to 12)

SPEED
Verändern Sie die Geschwindigkeit der Modulation.

KEYSYNC
Bestimmen Sie, ob LFO beginnt oder nicht, wenn mehr als eine Note gespielt wird (ON/OFF).
- Wenn KEYSYNC auf ON steht: wenn Sie eine zweite Note anschlagen, während Sie eine andere Note spielen, wird LFO auch auf die zweite Note angewendet.

PHASE
Grad der Phasenänderung.

5. Verwenden Sie die CONNECTION ON/OFF-Tasten um zu bestimmen, ob LFO dem Ton hinzugefügt werden soll oder nicht.
- Ein Pfeil zeigt an, daß der LFO hinzugefügt ist.

6. Verwenden Sie die TONE SETTINGS ∧ und ∨ Tasten, um die jeweiligen Parameter einzustellen.

PHASE
Phase
- Ein + zeigt eine normale Phase an und ein – zeigt eine invertierte Phase an.

WAVE
Wählen Sie die Wellenform.
SIN: Sinuswelle
TRI: Dreieckwelle
SQR: Rechteckwelle
SAW: Sägezahnwelle

DELAY
Unter Verzögerungszeit versteht man die Zeitspanne, die vom Anschlagen der Manualtaste bis zum Beginn des Vibrato-Effekts vergeht.

DEPTH
Modulationstiefe

TOUCH
Grad der Modulationsveränderung in Bezug auf den Anschlag

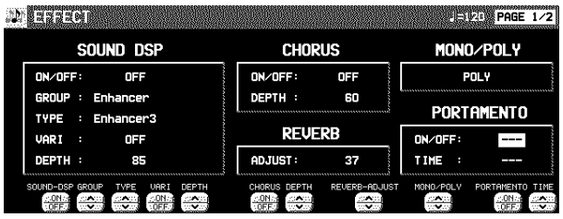
7. Wiederholen Sie die Schritte 2 bis 6 für die anderen Töne, falls gewünscht.
- Sie können die OVERVIEW-Taste drücken, um den Zustand jeder LFO-Einstellung zu überprüfen.

Effect Edit

Dieses sind Einstellungen, die — in Abhängigkeit der variierenden Effekte — Ihrem editierten Sound hinzugefügt werden.

EFFECT

1. Wählen Sie EFFECT im SOUND EDIT Menü Display,.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



2. Benutzen Sie die entsprechende SOUND DSP ∧- und ∨-Taste, um den Effekttyp und die Art der **SOUND DSP**-Anwendung anzugeben.

3. Verwenden Sie die jeweiligen CHORUS ∧ und ∨ Tasten um festzulegen, wie der **CHORUS** hinzugefügt wird.

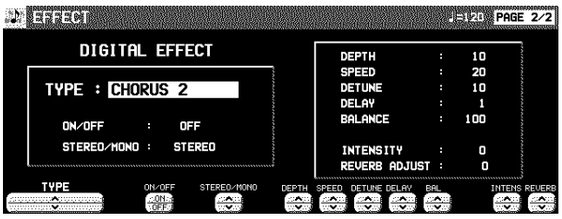
4. Verwenden Sie die REVERB ADJUST ∧ und ∨ Tasten um festzulegen, wie der **REVERB** hinzugefügt wird.

5. Verwenden Sie die MONO/POLY ∧ und ∨ Tasten, um den Sound Ausgangsmodus auszuwählen.

6. MONO: Verwenden Sie die PORTAMENTO ON/OFF Tasten, um Portamento ein- oder auszuschalten. Verwenden Sie die TIME ∧ und ∨ Tasten, um die Portamento Zeit einzustellen.

■ DIGITAL EFFECT

1. Verwenden Sie die **PAGE** Tasten, um die Seite 0/0 anzuwählen.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.
- Das Display für die Effektart, die für den gegenwärtig editierten Klang am besten geeignet ist, wird gewählt.



2. Verwenden Sie die TYPE ∧- und ∨-Tasten, um die Art des Effekts zu wählen.

<ON/OFF-Taste>
Bestimmen Sie, ob die **DIGITAL EFFECT**-Taste beim Wählen des Klangs ein- oder ausgeschaltet wird. Wenn die Taste auf ON steht, wird die **DIGITAL EFFECT**-Taste beim Wählen dieses Klangs automatisch eingeschaltet.

<STEREO/MONO-Taste>
Wählen Sie zwischen Stereo- und Mono-Effekt des Klangs (STEREO bzw. MONO).

3. Verwenden Sie die Tasten der unteren Reihe am Display, um den zu verändernden Parameter auszuwählen.

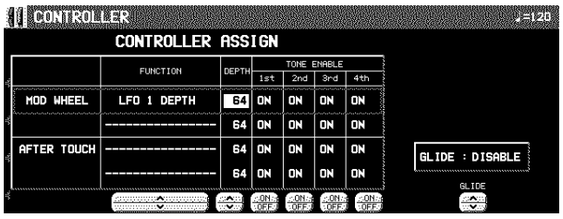
- Nachdem eine Effekt-Art gewählt wurde, stellen sich die Parameter automatisch wieder auf die werksseitig programmierten Werte zurück.

Controller Edit

Bestimmen Sie, wie stark die Bedienung der Controller, wie zum Beispiel die Einstellräder usw. den Klang beeinflussen.

CONTROLLER

1. Wählen Sie CONTROLLER am SOUND EDIT-Menü.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



2. Verwenden Sie die Tasten im linken Display-Bereich, um einen Controller zu wählen.
- Jedem Controller können zwei Funktionen zugeordnet werden.

3. Verwenden Sie die FUNCTION ∧- und ∨-Tasten, um eine Funktion für den Controller zu wählen.

4. Verwenden Sie die DEPTH ∧- und ∨-Tasten um die Tiefe der Funktion zu wählen, die über den Controller gesteuert wird.

5. Verwenden Sie die TONE ENABLE ON/OFF∧- und ∨-Tasten, um den Controller für jeden Ton ein- oder auszuschalten.
- Bei Einstellung auf INV wird der Effekt umgekehrt angewandt.

6. Wiederholen Sie die Schritte 2 bis 5, um andere Controller einzustellen.

7. Verwenden Sie die GLIDE ∧- und ∨-Tasten, um zu bestimmen, ob der Glissando-Effekt aktiviert werden soll.

ENABLE:
Der Glissando-Effekt wird aktiviert.

DISABLE:
Der Glissando-Effekt wird ausgeschaltet.

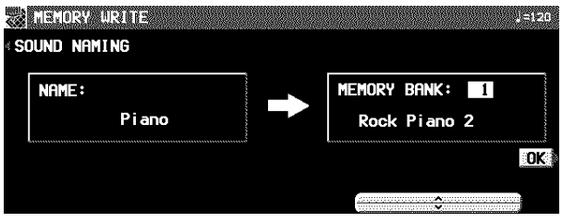
- Sie können dem Fußschalter diese Funktionen zuordnen. (Siehe Seite 177.)

Speichern des neuen Klangs

Die **MEMORY**-Taste des **SOUND GROUP**-Tastenfelds dient als Speicher und ist für die Klänge reserviert, die Sie mit der SOUND EDIT-Funktion zusammengestellt haben. Sie können bis zu 40 editierte Klänge registrieren. Diese Klänge werden, wie die internen Klänge, über das Display abgerufen.

Vorgehensweise

1. Wenn Sie einen Sound nach Ihren Vorstellungen editiert haben, drücken Sie die WRITE Taste im SOUND EDIT Menü Display.
- Das Display ändert sich nun zum MEMORY WRITE-Display.



2. Um Ihren neuen Klang mit einer Bezeichnung zu versehen, drücken Sie die SOUND NAMING-Taste.
- Wenn Sie dem neuen Klang keine Bezeichnung geben, wird die Originalbezeichnung des Klangs übernommen, den Sie ursprünglich editiert haben. In diesem Fall können Sie zu Schritt 5 vorrücken.
- Das Display ändert sich nun zum SOUND NAMING-Display.

3. Geben Sie eine neue Bezeichnung für Ihren Klang ein.
- Drücken Sie die ABC-Taste, um Buchstaben einzugeben. Wenn Sie die SHIFT-Taste gedrückt halten, werden Großbuchstaben eingegeben.
- Drücken Sie die 123 Taste um Zahlen einzugeben, etc. Während Sie die SHIFT Taste gedrückt halten, können Sie Symbole eingeben.
- Drücken Sie die POSITION-Taste, um den Cursor zu bewegen.
- Sie können auch das **TEMPO/PROGRAM**-Einstellrad zur Auswahl von Zeichen verwenden.
- Drücken Sie die INS-Taste, um eine Leerstelle an der Cursorposition einzugeben.
- Drücken Sie die DEL-Taste, um das Zeichen an der Cursorposition zu löschen.
- Drücken Sie die CLR-Taste, um den ganzen Namen zu löschen.
- Drücken Sie die →←-Taste, um den Namen zu zentrieren.

4. Nachdem Sie die Bezeichnung eingegeben haben, drücken Sie die OK-Taste.
- Das Display kehrt zum MEMORY WRITE-Display zurück.

5. Verwenden Sie die∧- und ∨-Tasten, um die MEMORY-Nummer zu wählen, die zum Abspeichern des neuen Klangs dienen soll (1–40).

6. Drücken Sie die OK-Taste.
- Der neue Klang wird abgespeichert und die Mitteilung „Vorgang beendet! (COMPLETED!)“ erscheint im Display.
- Die SOUND EDIT-Betriebsart wird ausgeschaltet.

- Die abgespeicherten Klänge können auf einer SD-Karte gesichert werden, um sie zu einem späteren Zeitpunkt wieder aufzurufen. (Siehe Seiten 128 und 145.)

Wählen eines neuen Klangs

Sie können Ihren Originalklang wie jeden anderen Klang des **SOUND GROUP**-Tastenfelds wählen.

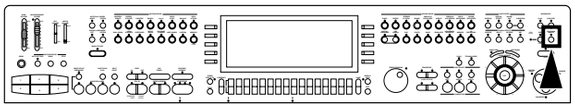
1. Drücken Sie die **MEMORY**-Taste im **SOUND GROUP**-Tastenfeld.

- Die Liste der Klänge wird im Display angezeigt.

2. Wählen Sie den gewünschten Klang von der Display-Liste

Kapitel XI Control

Übersicht der Controller-Funktionen



Bestimmen Sie mit den CONTROL-Funktionen, wie zum Beispiel die Einstellräder usw. den Klang beeinflussen.

1. Drücken Sie die **PROGRAM MENUS**-Taste.

- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.

2. Wählen Sie CONTROL.
- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.

3. Wählen Sie eine Funktion.

INITIAL Setzt die Einstellungen und Speicherbänke zurück in den Werkszustand. (Siehe Seite 195.)

OVERALL TOUCH SENSITIVITY (Seite 177)
Einstellen der Manual-Anschlagstärke.

FOOT CONTROLLERS
(Fußschalter-Funktionen) (Seite 177)
Ordnen Sie den optional erhältlichen Fußschaltern und Kontrollern, usw. bestimmte Funktionen zu.

PANEL MEMORY MODE
Bestimmen Sie welche Bedienfeld-Einstellungen gespeichert werden, wenn **PANEL MEMORY** benutzt wird. (Siehe Seite 65.)

MUSIC STYLE ARRANGER MODE
Bestimmen Sie welche Bedienfeld-Einstellung durch das Drücken der **FILL IN**-Taste geändert wird, wenn Sie den **MUSIC STYLE ARRANGER** verwenden. (Siehe Seite 62.)

FADE IN/OUT SETTING
Einstellungen für **FADE IN/FADE OUT** (Siehe Seite 57.)

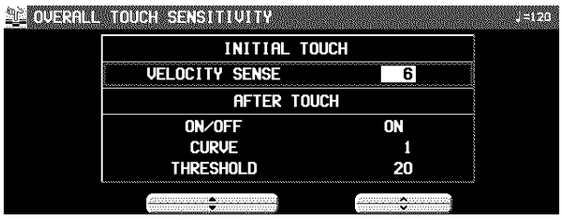
4. Folgen Sie den Anweisungen, um die Einstellungen vorzunehmen.
- Wenn während der Änderung der Einstellungen die **TEMPO/PROGRAM** Kontroll-Lampe aufleuchtet, können Sie **TEMPO/PROGRAM** für die Daten-Eingabe verwenden.

5. Drücken Sie die **PROGRAM MENUS**-Taste, wenn Sie die Einstellungen beendet haben.

Overall Touch Sensitivity

Dieses Instrument verfügt über eine INITIAL TOUCH-Funktion (die Lautstärke kann durch die Anschlagstärke der Tasten beeinflußt werden) und AFTER TOUCH (Effekte werden durch festeres Drücken der Tasten hinzugefügt).

1. Wählen Sie OVERALL TOUCH SENSITIVITY im CONTROL MENU-Display.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



2. Verwenden Sie die ▲- und ▼-Tasten, um eine Funktion auszuwählen.

INITIAL TOUCH

VELOCITY SENSE: Einstellung der Empfindlichkeit der Anschlagsdynamik (0 bis 9).
- Wenn die Einstellung auf 0 steht, ist die Anschlagsdynamik ausgeschaltet.

AFTER TOUCH

ON/OFF:
Ein- oder Auschalten des Aftertouch-Effektes für das Keyboard (ON/OFF).

CURVE:
Einstellung der Anschlagsdynamik-Kurve in Abhängigkeit davon, wie hart die Keyboard-Tasten gespielt werden (1 bis 10).

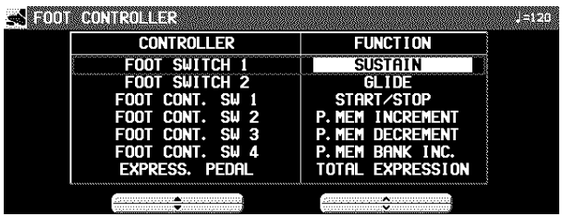
THRESHOLD:
Bestimmen Sie, wie fest eine Taste angeschlagen werden muß, um den gewünschten Effekt zu erzeugen (1 bis 127).
- Je höher der Wert, desto fester muß die Taste angeschlagen werden, um den Effekt zu erzeugen.

3. Verwenden Sie die ∧- und ∨-Tasten, um die Einstellungen zu verändern.

Foot Controller

Wenn ein Fuß-Schalter und/oder ein Expression-Pedal angeschlossen wurde (separat erhältlich), können Sie diesen diverse Funktionen zuordnen, die Ihnen während Ihrer Darbietung eine schnellere Kontrolle ermöglichen und durch Zuordnung andere Funktionen hilfreich zur Seite stehen.

1. Wählen Sie FOOT CONTROLLERS im CONTROL MENU-Display.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



2. Verwenden Sie die CONTROLLER ▲- und ▼-Tasten, um einen Schalter auszuwählen, und die FUNCTION ∧- und ∨-Tasten, um eine Funktion auszuwählen.

■ **FOOT SWITCH**

OFF:
Es ist keine Funktion zugeordnet.

SOFT:
Soft an- oder ausschalten

SOSTENUTO:
Sostenuto an- oder auschalten

P. MEM INCREMENT:
Zum Erhöhen des gewählten **PANEL MEMORY**-Platzes um eine Stufe.

P. MEM DECREMENT:
Zum Absenken des gewählten **PANEL MEMORY**-Platzes um eine Stufe.

P. MEM BANK INC.:
Schalten Sie auf die nächstfolgende **PANEL MEMORY**-Bank um.

P. MEM BANK DEC.:
Schalten Sie auf die vorherige **PANEL MEMORY**-Bank um.

PANEL MEMORY 1 to 8:
Die ausgewählten **PANEL MEMORY** Nummern werden aktiviert.

P. MEM INC.+DEC.:
Drücken Sie den Schalter, um die Wahl der **PANEL MEMORY**-Nummer um eine Stufe zu erhöhen; geben Sie den Schalter wieder frei, um auf die vorherige Nummer zurückzuschalten.

START/STOP:
START/STOP-Taste an- oder auschalten

FILL IN 1:
FILL IN 1-Taste anschalten

FILL IN 2:
FILL IN 2-Taste anschalten

INTRO & ENDING 1:
INTRO & ENDING 1-Taste anschalten

INTRO & ENDING 2:
INTRO & ENDING 2-Taste anschalten

SUSTAIN:
SUSTAIN-Taste an- oder ausschalten

GLIDE:
Glissando-Effekt an- oder ausschalten (Der Glissando-Effekt „zieht“ die Tonhöhe, um einen Halbton nach unten.)

TECHNI-CHORD:
TECHNI-CHORD-Taste an- oder ausschalten

DIGITAL EFFECT:
DIGITAL EFFECT-Taste an- oder ausschalten

SOUND DSP:
SOUND DSP-Taste an- oder ausschalten

SOUND DSP VARI:
SOUND DSP VARIATION-Taste an- oder ausschalten

ROTARY SLOW/FAST:
TREMOLO SLOW/FAST-Funktion der **DIGITAL DRAWBAR/TAB ORGAN**

MIC REVERB & EFF.:
MIC Effekt ein/aus

PUNCH RECORD:
Punch In/Punch Out

APC HOLD:
Hält den zuletzt gespielten Akkord der Begleitautomatik.

FADE IN:
FADE IN-Taste an- oder ausschalten

FADE OUT:
FADE OUT-Taste an- oder ausschalten

PAD 1 to 6:
PERFORMANCE PADS anschalten

TAP TEMPO:
TAP TEMPO-Taste anschalten

■ **EXPRESS. PEDAL**

TOTAL EXPRESSION:
Die Lautstärke für alle Klanggruppen ändert sich, sobald das Fußschweller betätigt wird.

PART EXPRESSION:
Die Lautstärke ändert sich nur für diejenigen Klanggruppen, bei denen PART EXP PEDAL im PART SETTING-Display für SOUND auf ON gestellt wurde. (Siehe Seite 153.)

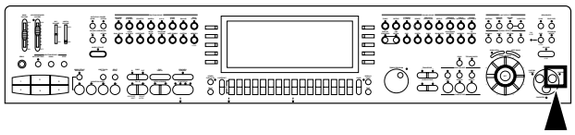
- Die initialisierten Einstellungen sind wie folgt:

FOOT SWITCH 1	SUSTAIN
FOOT SWITCH 2	GLIDE
FOOT CONT. SW 1	START/STOP
FOOT CONT. SW 2	P.MEM INCREMENT
FOOT CONT. SW 3	P.MEM DECREMENT
FOOT CONT. SW 4	P.MEM BANK INC.
EXPRESS. PEDAL	TOTAL EXPRESSION

- für den Anschluß eines Fußschalters oder Fußschwellers, siehe Seite 197

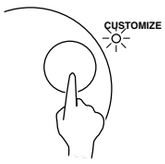
Kapitel XII Customiz

Übersicht der Customize-Funktionen



Viele Einstellungen dieses Instruments können angepaßt werden, um maximale Zweckmäßigkeit und Komfort beim Spielen zu erzielen.

1. Drücken Sie die **CUSTOMIZE**-Taste.



- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.

2. Wählen Sie eine Funktion.

HOME PAGE SETTING (Seite 180)
Sie können das Layout der Normalanzeige (Ausgangsseite) ändern.

FAVORITES SETTING
FAVORITES-Anzeigeeinstellungen (Seite 30)

DISPLAY TIME OUT (Seite 181)
Einstellung für das Display, z.B., wie lange eine bestimmte Display-Seite erscheint.

WALLPAPER SETTING (Seite 182)
Verändern Sie den Hintergrund des Displays.

DATA PROTECTION (Seite 182)
Wenn Sie z.B. eine Diskette laden oder eine automatische Einstellung durchführen, dann können sich unter Umständen verschiedene Einstellungen Ihres Instrumentes ändern. Mit dieser Funktion können Sie Abhilfe schaffen.

CUSTOM PANEL MODE (Seite 183)
Wählen Sie, welche Daten abgerufen werden sollen, wenn Sie die **CUSTOM PANEL**-Taste drücken.

MIDI SETTING LOAD OPTION (Seite 183)
Bestimmen Sie, wie die MIDI-Daten gehandhabt werden sollen, wenn Daten von einer Diskette geladen werden.

LANGUAGE SETTING
Sie können Ihre bevorzugte Sprache für die angezeigten Meldungen wählen.
- Die Anzeige ist anders, aber die Bedienung ist die gleiche wie für HELP (Seite 30).

DISK PREFERENCES
Einstellung des automatischen Displays, das erscheint wenn eine Diskette eingelegt wird (Seite 134).

VIDEO OUT MODE SETTING (Seite 184)
Damit ändern Sie den Ausgangsmodus für den **VIDEO OUT**-Anschluss.

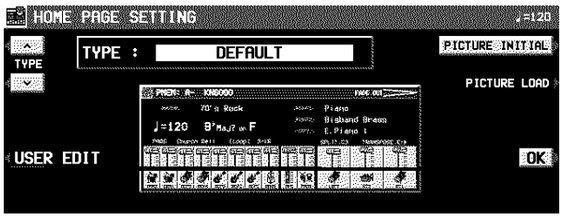
3. Folgen Sie den Anweisungen, um die Einstellungen vorzunehmen.
- Wenn während der Änderung der Einstellungen die **TEMPO/PROGRAM** Kontroll-Lampe aufleuchtet, können Sie **TEMPO/PROGRAM** für die Daten-Eingabe verwenden.

4. Drücken Sie die **PROGRAM MENUS**-Taste, wenn Sie die Einstellungen beendet haben.

Home Page Setting

Damit können Sie den Inhalt der Normalanzeige wunschgemäß anordnen.

1. Wählen Sie HOMEPAGE auf der CUSTOMIZE MENU-Anzeige.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



2. Verwenden Sie die TYPE ∧- und ∨-Tasten, um einen Typ auszuwählen.
- Die folgenden Typen stehen zur Auswahl.
  DEFAULT:
  Die initialisierten Einstellungen.
  DEFAULT WITH PICTURE:
  Bitmap-Daten, die Sie mit PICTURE LOAD heruntergeladen haben, können in der Mitte des Bildschirms angeordnet werden.
  PRESET 1–3
  Vorwahltypen
  USER:
  Erstellung mit der USER EDIT-Funktion.
- Der gewählte Typ kann in der Mitte des Displays vorbesichtigt werden.

3. Drücken Sie die OK-Taste.

■ **PICTURE LOAD**

Damit können Sie ausgewählte Bitmap-Daten (.BMP) einladen.

1. Legen Sie die Disk mit den gewünschten Bitmap-Daten in das Diskettenlaufwerk ein.

2. Drücken Sie die PICTURE LOAD-Taste.

3. Wählen Sie die zu ladende BMP-Datei.

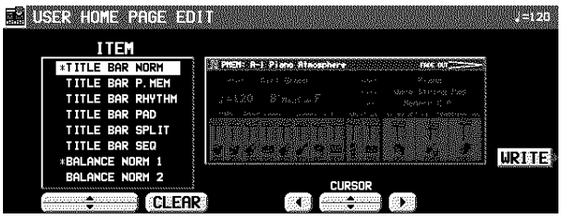
4. Drücken Sie die LOAD-Taste.

- Die Bitmap-Datei wird eingeladen, und das Display schaltet auf die HOMEPAGE-Einstellanzeige zurück.
- Um auf die initialisierten Bitmap-Daten zurückzuschalten, drücken Sie die PICTURE INITIAL-Taste.
- Bitmap-Daten von 2, 16 oder 256 Farben und 160 x 100 Pixeln können geladen werden.
- In manchen Fällen werden die Daten je nach dem Software, mit dem sie erstellt wurden, eventuell nicht korrekt geladen.

■ **USER EDIT**

Durch Anordnen der verschiedenen Anzeigenteile können Sie Ihre eigene USER-Anzeige erzeugen.

1. Drücken Sie die USER EDIT-Taste.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



2. Benutzen Sie die ITEM ∧- und ∨-Tasten, um die zu positionierende Klanggruppe zu wählen.

3. Während Sie das Vorschaubild betrachten, verwenden Sie die CURSOR-Taste, um eine Position anzugeben.

4. Drücken Sie die SET-Taste, um den Teil an der gewählten Position festzulegen.
- Wenn Sie eine Klanggruppe wählen, die bereits positioniert worden ist, können Sie sie durch Drücken der CLEAR-Taste löschen.

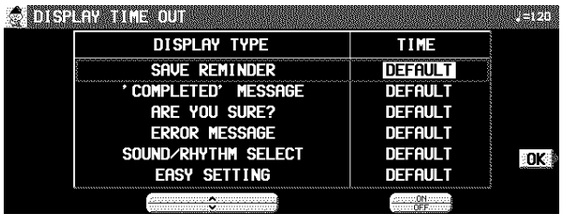
5. Wiederholen Sie die Schritte 2 und 4, um Ihre Anzeige zu erzeugen.

6. Drücken Sie die WRITE-Taste.

Display Time Out

Eine Vielzahl von Display Hinweis-Seiten und Display Einstellungs-Seiten fhren Sie bequem durch die einzelnen Funktionen dieses Instrumentes. Wenn Sie einmal mit diesen Vorgéngen und Funktionen des Instrumentes vertraut geworden sind, möchten Sie vielleicht die Anzeigezeit dieser Display-Seiten verkürzen, oder sogar ganz vermeiden.

1. Wählen Sie DISPLAY TIME OUT im CUSTOMIZE-Display.
- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.



2. Verwenden Sie die DISPLAY TYPE ∧- und ∨-Tasten, um eine Funktion auszuwählen.

SAVE REMINDER:
Hinweis-/Erinnerungs-Display (OFF, DEFAULT, HOLD, 1 bis 10 Sek.)

'COMPLETED' MESSAGE:
Der Vorgang wurde erfolgreich beendet (OFF, DEFAULT, HOLD, 1 bis 10 Sek.)

ARE YOU SURE?:
Dieses Display verlangt eine Benutzer-Bestätigung (OFF, DEFAULT, HOLD)

ERROR MESSAGE:
Fehlermeldungs-Display (DEFAULT, HOLD, 1 bis 10 Sek.)

SOUND/RHYTHM SELECT:
Sound/Rhythmen- und **PERFORMANCE PADS** BANK-Auswahl-Display (DEFAULT, HOLD, 1 bis 10 Sek.)

EASY SETTING:
Display-Anzeigezeit, wenn das Einstell-Display durch das Drücken und Halten einer Bedienfeld-Taste aufgerufen wurde (DEFAULT, HOLD, 1 bis 10 Sek.)

- Wenn die Einstellung auf OFF steht, wird das Display nicht erscheinen.
- Wenn DEFAULT eingestellt wird, kehrt die Display-Zeit zur initialisierten Einstellung zurück.
- Sie können eine Display Anzeigezeit von 1 bis 10 Sekunden bestimmen.
- Wenn Sie HOLD einstellen, ist **DISPLAY HOLD** automatisch aktiviert.

3. Verwenden Sie die TIME ∧- und ∨-Tasten, um die Einstellungen zu verändern.

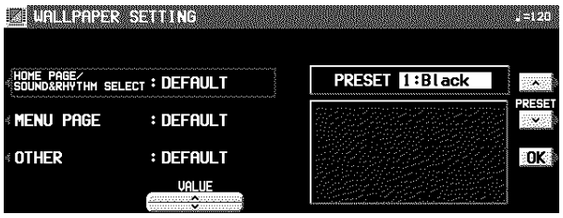
4. Drücken Sie die OK-Taste.

- Einige Mitteilungen werden unter Umständen angezeigt, selbst wenn die Funktion auf OFF gestellt ist.

Wallpaper Setting (Wahl des Displayhintergrundes)

Sie können das Hintergrundmuster (WALLPAPER) auf Ihrer Anzeige ändern.

1. Wählen Sie WALLPAPER SETTING am CUSTOMIZE MENU-Display.
- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.



2. Verwenden Sie die Tasten links vom Display, um eine Display Kategorie auszuwählen.

HOME PAGE/SOUND & RHYTHM SELECT:
Das Standard-Display und die Displays zur Wahl des Klangs und des Rhythmus werden angezeigt.

MENU PAGE:
MENU-Display

OTHER:
Andere Anzeigen.

3. Verwenden Sie die VALUE ∧- und ∨-Tasten, um die Betriebsart auszuwählen.

DEFAULT: Wählen Sie die initialisierten Einstellungen.

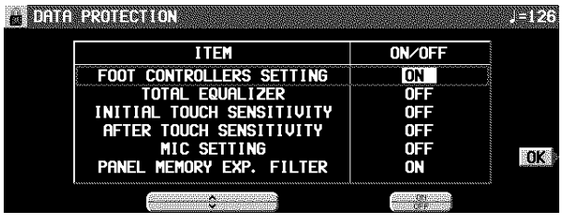
PRESET:
Einstellungen über PRESET auswählen.
- Verwenden Sie die PRESET ∧ und ∨ Tasten, um ein Hintergrundbild (WALLPAPER) auszuwählen. (Das ausgewählte Hintergrundbild (WALLPAPER) wird angezeigt.)

4. Drücken Sie die OK-Taste.

Data Protection

Sie können Daten, die normalerweise während des Ladens von einer Disk, bei einem Songwechsel oder durch die Funktionen der automatischen Einstellungen usw. überschrieben werden, gegen versehentliches Überschreiben schützen.

1. Wählen Sie DATA PROTECTION auf der CUSTOMIZE MENU-Anzeige.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



2. Verwenden Sie die ITEM ∧- und ∨-Tasten, um eine Funktion auszuwählen.

3. Verwenden Sie die ON/OFF-Taste, um ON oder OFF zu wählen.

ON:
Die Daten sind geschützt und werden nicht verändert.
OFF:
Die Daten bleiben nicht erhalten.

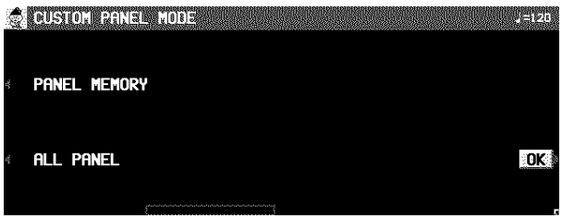
4. Wiederholen Sie die Schritte 2 und 3 für jede Funktion.

5. Drücken Sie die OK-Taste.

Custom Panel-Modus

Geben Sie den Bereich der Einstellungen an, die durch die **CUSTOM PANEL**-Taste aufgerufen werden.

1. Wählen Sie CUSTOM PANEL MODE auf der CUSTOMIZE MENU-Anzeige.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



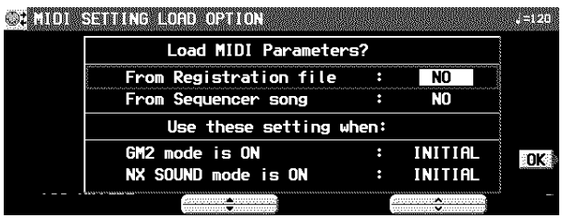
2. Verwenden Sie die Tasten links vom Displays, um einen Modus zu wählen.
   PANEL MEMORY:
   Die aufgerufenen Daten liegen im selben Bereich wie das normale PANEL MEMORY.
   ALL PANEL:
   Alle Bedienfeld-Einstellungen werden aufgerufen (gleicher Bereich wie CURRENT PANEL-Daten während des Ladens oder Speicherns von bzw. auf Diskette).

3. Drücken Sie die OK Taste.

MIDI Setting Load Option

Bestimmen Sie, wie die MIDI-Daten gehandhabt werden sollen, wenn Daten von einer Diskette geladen werden.

1. Wählen Sie MIDI SETTING LOAD OPTION am CUSTOMIZE MENU-Display.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



2. Verwenden Sie die ▲- und ▼-Tasten, um die Position auszuwählen.

■ **„Load MIDI Parameters?“**

From Registration file
Bestimmen Sie, ob beim Laden von Diskette die aktuelle MIDI-Einstellung auch überschrieben werden soll oder nicht. Ist dies nicht gewünscht, wählen Sie NO.

From Sequencer Song
Bestimmen Sie, ob MIDI-Daten geladen oder verändert werden sollen, wenn **SEQUENCER**-Daten geladen oder wenn SONG durch die Funktionen **SEQUENCER** SONG SELECT, SONG COPY oder TRACK ASSIGN (NO/YES) verändert wird.

- Die MIDI-Einstellungen werden stets am Anfang jedes aufgenommenen **SEQUENCER** SONG und bei der Ausführung von **PANEL WRITE** gespeichert. Im initialisierten Zustand werden die MIDI-Einstellungen nicht geladen, selbst wenn SONG verändert wird. Wenn allerdings diese Einstellung zu YES geändert wird, werden in den obigen Fällen auch die gespeicherten MIDI-Einstellungen geladen.

■ **„Use these settings when:“**

GM2 mode ON: Bestimmen Sie, wie die MIDI-Einstellungen dieses Instruments beeinflußt werden, wenn GM2 eingeschaltet ist.
- Die Optionen INITIAL (initialisierte Einstellungen), PRESET (MIDI PRESETS) 1, 2 und 3 und KEEP (Einstellungen bleiben unverändert) stehen zur Auswahl.

NX SOUND mode ON:
Bestimmen Sie, wie die MIDI-Einstellungen dieses Instruments beeinflußt werden, wenn NX SOUND eingeschaltet ist.
- Die Optionen INITIAL (initialisierte Einstellungen), PRESET (MIDI PRESETS) 1, 2 und 3 und KEEP (Einstellungen bleiben unverändert) stehen zur Auswahl.

3. Verwenden Sie die ∧- und ∨-Tasten zur Veränderung der Einstellung.

4. Drücken Sie die OK-Taste.

Video Out Mode Setting

Wählen Sie den Ausgangsmodus für den **VIDEO OUT**-Anschluss, wenn Sie Displaybilder, wie z.B. SLIDE SHOW oder Texte, auf einem externen Videomonitor oder Fernsehgerät wiedergeben.

1. Wählen Sie VIDEO OUT MODE SETTING im CUSTOMIZE MENU-Display.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.

2. Wählen Sie PAL oder NTSC.
- Diese Einstellung bleibt auch nach dem Ausschalten der Stromversorgung erhalten.

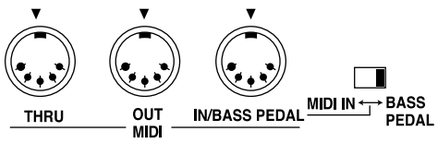
Kapitel XIII MIDI

Was ist MIDI?

MIDI (Musical Instrument Digital Interface) ist die internationale Standardausrüstung für die Übermittlung von Musikdaten unter elektronischen Instrumenten. Wenn Sie Ihr Instrument an ein anderes, mit MIDI ausgestattetes Instrument anschließen, können Daten ausgetauscht werden, ohne umgewandelt werden zu müssen.

Hinweise zu den MIDI-Anschlüssen

(An der Gehäuserückseite)



IN:
Das Gerät empfängt über diesen Anschluß Daten von anderen Geräten.

OUT:
Über diesen Anschluß werden Daten von diesem Instrument zu anderen Geräten übertragen.

THRU:
Über diesen Anschluß werden Daten vom **IN**-Anschluß direkt zu anderen Geräten übertragen.

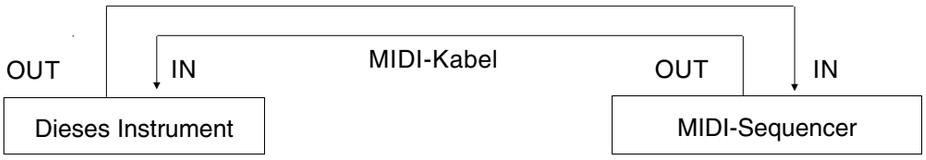
- Bitte benutzen Sie für diese Verbindungen ein handelsübliches MIDI-Kabel.
- Wird der **MIDI IN**-Schalter auf **BASS PEDAL** gestellt, sind alle MIDI-Einstellungen (außer **MIDI OUT**) unwirksam. (Siehe Seite 197.)

Anschlußbeispiele

■ **So lassen Sie mit dem Manual Ihres Instruments ein anderes Instrument erklingen.**

■ **So lassen Sie durch Spielen eines angeschlossenen Instruments dieses Instrument erklingen.**

■ **Anschlüsse mit einem MIDI-Sequencer**



MIDI-Kanal

Die Übertragung von vielen verschiedenen Darbietungsdaten erfolgt über ein einziges MIDI-Kabel. Dies ist möglich, weil MIDI-Signale über 16 verschiedene „Grundkanäle“ gesendet und empfangen werden (von 1 bis 16 numeriert). Um einen einwandfreien Datenaustausch zu ermöglichen, müssen die Kanäle auf der Übertragungsseite mit den Kanälen auf der Empfangsseite übereinstimmen. Dieser Vorzug ermöglicht es, mehrere Klanggeneratoren zu verbinden und diese über eine Gleichschaltung spezifischer Kanäle zu steuern.

Übertragbare/empfangbare MIDI-Daten

■ NOTE-Daten

Hierbei handelt es sich um grundlegende MIDI-Daten, die ausgetauscht werden können; sie dienen dazu, den Status der gespielten Tasten und deren Anschlagstärke zu bestimmen.

NOTE NUMBER: Diese Nummer gibt an, welche Taste gespielt wird.
NOTE ON: Gibt an, daß eine Taste gespielt wird.
NOTE OFF: Gibt an, daß eine Taste freigegeben wird.
VELOCITY: Gibt an, wie fest eine Taste angeschlagen wird.

- Den MIDI-Noten werden Zahlen von 0 bis 127 zugeordnet, wobei das mittlere C (C3) bei 60 liegt. Die Tonhöhen der Noten sind in Halbtonschritten abgestuft, wobei die höheren Zahlen für die Tonhöhen des oberen Bereichs gelten.

■ PROGRAM CHANGE

Dies sind Klangveränderungsdaten. Wenn am übermittelnden Instrument ein anderer Klang gewählt wird, verändert sich der Klang am empfangenden Instrument ebenfalls.

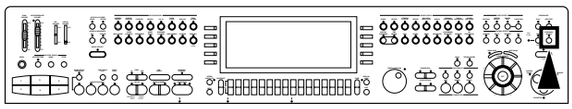
■ CONTROL CHANGE

Dies sind Lautstärke-, Tonhalte- und Effekt-Daten, die dazu dienen, Ihrer Darbietung eine individuelle Klangfärbung zu verleihen. Jede Funktion ist durch eine Steuernummer gekennzeichnet, wobei die zu verändernden Funktionen je nach Instrument unterschiedlich sind.

■ EXCLUSIVE-Daten

Dies sind Daten, die diesem Instrument eigen sind, und Daten für die GENERAL MIDI LEVEL 2-Moduseinstellung.

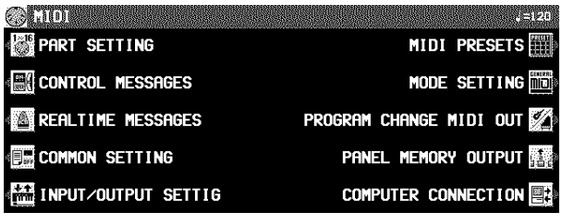
Übersicht der MIDI Funktionen



1. Drücken Sie die **PROGRAM MENUS**-Taste.

- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.

2. Wählen Sie MIDI.
- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.



3. Wählen Sie eine Funktion.

4. Folgen Sie den nachstehenden Anweisungen, um die Einstellungen vorzunehmen.
- Wenn während der Änderungen der Einstellungen die **TEMPO/PROGRAM** Kontroll-Lampe aufleuchtet, dann können Sie mit dem **TEMPO/PROGRAM**-Rad die Daten-Eingabe vornehmen.

5. Drücken Sie die **PROGRAM MENUS**-Taste, wenn Sie Ihre Einstellungen vorgenommen haben.

MIDI

Übersicht über die MIDI-Menü-Positionen

PART SETTING (Seite 188)
Stellen Sie den MIDI CHANNEL, OCTAVE und LOCAL CONTROL für jede Klanggruppe ein.

CONTROL MESSAGES (Seite 189)
Auswahl der Steuerfunktion diverser CONTROL-Daten.

REALTIME MESSAGES (Seite 189)
An- oder Auschalten zum Austausch von REALTIME COMMANDS, und Einstellung des CLOCK Modus (MIDI-Taktgeber).

COMMON SETTING (Seite 190)
Stellt diverse Funktionen ein, die für alle Klanggruppen gelten.

INPUT/OUTPUT SETTING (Seite 191)
Diese Einstellung bestimmt, welche Daten empfangen bzw. gesendet werden, bzw. wie bestimmte Daten beim Empfang behandelt werden.

MIDI PRESETS (Seite 192)
Vorbestimmte MIDI-Einstellungen zur optimalen Anpassung an ein bestimmtes, angeschlossenes MIDI-Equipment.
- Sie können auch Ihre eigenen MIDI-Einstellungen sichern.

MODE SETTING
Wählen Sie zwischen dem GM2-Standard und dem NX-Standard. (Seite 191)

PROGRAM CHANGE MIDI OUT (Seite 193)
Einstellung für die Übertragung der gewünschten PROGRAM CHANGE Daten (z.B. Klang-Nummern) in einem bestimmten MIDI Kanal.

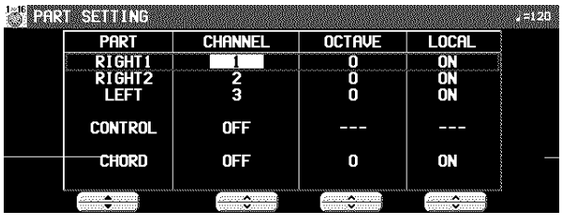
PANEL MEMORY OUTPUT (Seite 194)
Einstellung, die die Daten-Übertragung bei Betätigen der **PANEL MEMORY**-Tasten beeinflußt.

COMPUTER CONNECTION (Seite 194)
Einstell-Modus bezüglich der Übertragung von MIDI-Signalen, wenn das Instrument an einem PC angeschlossen ist.

Part Setting

Folgen Sie den nachstehenden Anweisungen, um die Einstellungen für jede Klanggruppe vorzunehmen: MIDI CHANNEL, die OCTAVE-Daten (in welcher Oktavlage Noten übermittelt werden), und LOCAL CONTROL (ob der Klangerzeuger dieses Instruments während der Übertragung eingeschaltet sein soll, oder nicht).

1. Wählen Sie PART SETTING im MIDI MENU-Display.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



2. Verwenden Sie die PART ▲- und ▼-Tasten, um eine Klanggruppe auszuwählen.
- Die Liste der Klanggruppen besteht aus 4 Seiten. Verwenden Sie die **OTHER PARTS/TR**- oder **PAGE**-Tasten, um alle Klanggruppen einzusehen.

3. Verwenden Sie die CHANNEL ∧- und ∨-Tasten, um einen MIDI CHANNEL (MIDI Kanal) für jede Klanggruppe auszuwählen (OFF, 1 bis 16).
- Eine Klanggruppe die auf OFF gestellt wurde, kann keine MIDI Daten übertragen bzw. empfangen.
- Die initialisierten Einstellungen sind wie folgt:

RIGHT 1	1
RIGHT 2	2
LEFT	3
PART 1	OFF
PART 2	OFF
PART 3	OFF
PART 4	4
PART 5	5
PART 6	6
PART 7	7
PART 8	8
PART 9	9
PART 10	10
PART 11	11
PART 12	12
PART 13	13
PART 14	14
PART 15	15
PART 16	16

CONTROL	OFF
ACCOMP 1 – 5	OFF
BASS	OFF
DRUMS 1 – 2	OFF
CHORD	OFF

4. Verwenden Sie die OCTAVE ∧- und ∨-Tasten, um den Oktavwert zu verändern (Octave Shift –3 bis 3).
- Die Octave Shift-Funktion ist nur für übertragende MIDI Daten relevant; wenn auch die übertragenen und empfangenen Werte der Octaven-Veränderungen (Octave Shift) verbunden sind. Zum Beispiel, wenn der übertragende Octave Shift-Wert auf 1 steht, dann wird der empfangene Octave Shift-Wert automatisch auf –1 gesetzt.

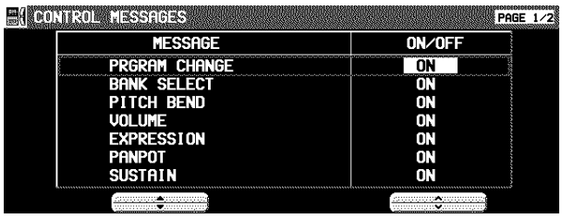
5. Verwenden Sie die LOCAL ∧- und ∨-Tasten, um die Klangerzeugung dieses Instruments ein- oder auszuschalten.
- Wenn die Einstellung auf ON steht, werden Darbietungs-Noten von diesem Instrument als MIDI Daten übertragen und gleichzeitig auch von diesem Instrument wiedergegeben. Wenn die Einstellung auf OFF steht, dann werden die Darbietungs-Noten nur als MIDI Daten übertragen, aber die Klangerzeugung des Instruments ist ausgeschaltet.

6. Wiederholen Sie den Schritte 2 bis 5 für jede gewünschte Klanggruppe.

Control Messages

Zum Freigeben bzw. Sperren des Austauschs von verschiedenen Steuerdaten.

1. Wählen Sie CONTROL MESSAGES im MIDI MENU-Display.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.
- Das CONTROL MESSAGES-Display besteht aus 3 Seiten. Verwenden Sie die **PAGE**-Tasten, um zwischen den einzelnen Seiten umzuschalten.



2. Verwenden Sie die MESSAGE ▲- und ▼-Tasten, um den Steuerbefehl auszuwählen.

3. Verwenden Sie die ON- und OFF ∧- und ∨-Tasten, um den Ein-/Aus-Zustand für den Steuerbefehl zu bestimmen.

ON:
Die Daten für den Steuervorgang werden übermittelt.
OFF:
Die Daten für den Steuervorgang werden nicht übermittelt.

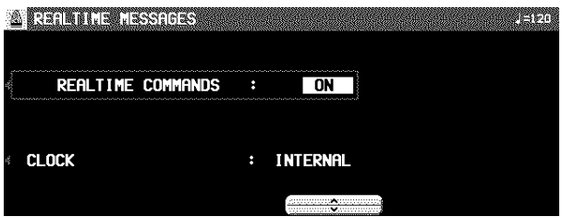
- Die BANK SELECT-Einstellung ist nur dann wirksam, wenn PRG. CHANGE auf ON steht.
- Die EFFECT & REVERB-Einstellung beeinflußt den Ein-/Aus-Betriebszustand von **DIGITAL EFFECT**, **SOUND DSP**, **CHORUS**, **MULTI** und **REVERB**.
- RPN ist der allgemeine Ausdruck für KEY SHIFT, TUNING, PITCH BEND RANGE und MODULATION SENSITIVITY.

4. Wiederholen Sie die Schritte 1 und 2 für jeden Steuervorgang.

Realtime Messages

Zum Freigeben bzw. Sperren des Austauschs von **START/STOP**-Daten (REALTIME COMMANDS) und zur Wahl der CLOCK-Betriebsart.

1. Wählen Sie REALTIME MESSAGES im MIDI MENU-Display.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



2. Verwenden Sie die Tasten an der linken Seite des Displays, um die Funktion auszuwéhlen.

3. Verwenden Sie die VALUE ∧- und ∨-Tasten, um die Einstellungen zu ändern.

REALTIME COMMANDS
ON:
Daten für das Start/Stop von Rhythmus und **SEQUENCER**, sowie die Continue, die Melodiepositions-Markierung können übertragen/empfangen werden.
OFF:
Diese Daten können nicht übertragen/empfangen werden.

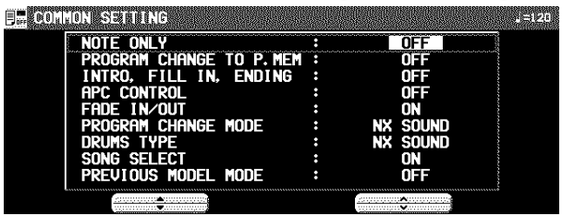
CLOCK
INTERNAL:
Der interne Taktgeber des Instrumentes wird zur Steuerung der Darbietung verwendet. Der Taktgeber des angeschlossenen Geräts ist ausgeschaltet.
MIDI:
Der Taktgeber des angeschlossenen Geräts wird zur Steuerung der Darbietung verwendet. Der Taktgeber des Instrumentes ist ausgeschaltet. (Das Tempo wird im Display durch „ ♩ = – – –“ angezeigt.)
- CLOCK wird auf INTERNAL eingestellt, sobald die Stromversorgung zu diesem Instrument eingeschaltet wird.

4. Wiederholen Sie die Schritte 2 und 3 wie gewünscht für die anderen Funktionen.

Common Setting

Geben Sie die Funktionen ein, die für alle Klanggruppen gleich sind.

1. Wählen Sie COMMON SETTING im MIDI MENU-Display.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



2. Verwenden Sie die ▲- und ▼-Tasten, um die Funktion auszuwählen.

NOTE ONLY:
Bestimmen Sie, ob nur Tastaturinformationen oder auch alle anderen Einstellungen übertragen werden sollen.

PROGRAM CHANGE TO P. MEM:
Zum Freigeben bzw. Sperren des Austauschs von Programmveränderungs- Nummern für die **RIGHT 1**-Klanggruppe durch Betätigen der **PANEL MEMORY**- Tasten.
- Bei dieser Einstellung entsprechen die Programmänderungsnummern von **PANEL MEMORY 1** bis **8** den nachfolgenden Banknummern:
  BANK A = 0 bis 7;
  BANK B = 8 bis 15...

INTRO, FILL-IN, ENDING:
Zum Freigeben bzw. Sperren des Austauschs von Einleitungs-, Fill in- und Abschlußfigur-Daten.

APC CONTROL:
Zum Freigeben bzw. Sperren des Austauschs der Ein-/Aus-Zustandsdaten vom ONE FINGER-, FINGERED- und PIANIST-Modus von **AUTO PLAY CHORD**.

FADE IN/OUT:
Bestimmen Sie, ob FADE IN/OUT-Daten übertragen werden oder nicht.

PROGRAM CHANGE MODE
NX SOUND: Program Change Nummern sind unter NX SOUND Technics Modellen standardisiert, wenn sie auf diesen Modus eingestellt sind. Wenn Sie auf einem Modell eine Program Change Nummer für einen Sound zugeordnet haben, wird auf anderen Modellen der gleiche Sound zugeordnet, wenn Sie den gleichen Modus eingestellt haben.
PREVIOUS TECH: Program Change Nummern sind unter non-NX SOUND Technics Modellen standardisiert, wenn sie auf diesen Modus eingestellt sind. Wenn Sie auf einem Modell eine Program Change Nummer für einen Sound zugeordnet haben, wird auf anderen Modellen der gleiche Sound zugeordnet, wenn Sie den gleichen Modus eingestellt haben.
MAP R: GS-Grundklänge werden als GS-Programmwechselnummern übertragen und empfangen.
MAP Y: XG-Grundklänge werden als XG-Programmwechselnummern übertragen und empfangen.
*GS ist ein Warenzeichen von Roland Corporation. XG ist ein Warenzeichen von Yamaha Corporation.

DRUMS TYPE
NX SOUND: Die Keyboard Percussion Klänge stimmen —in Bezug auf die Note Number (Notennummer)—mit denen eines angeschlossenen NX SOUND Technics Modells überein, wenn es auf diesen Modus eingestellt ist.
PREVIOUS TECH: Die Keyboard Percussion Klänge stimmen—in Bezug auf die Note Number (Notennummer)—mit denen eines angeschlossenen non-NX SOUND Technics Modells überein, wenn es auf diesen Modus eingestellt ist.

SONG SELECT
ON: Songnummer-Daten können ausgetauscht werden.
OFF: Songnummer-Daten können nicht ausgetauscht werden.

PREVIOUS MODEL MODE
ON: INTRO-, FILL IN-, ENDING- und APC CONTROL-, FADE IN/OFF-Daten werden in CONTROL CHANGE-Daten für vorgängermodelle* umgewandelt und dann übertragen.
OFF: Die obigen Einstellungen werden nicht umgewandelt.
* “Vorgängermodelle” umfasst alle Technics Instrumente außer folgenden:
KN7000/6500/6000
PR604/804/603/703/903/1000

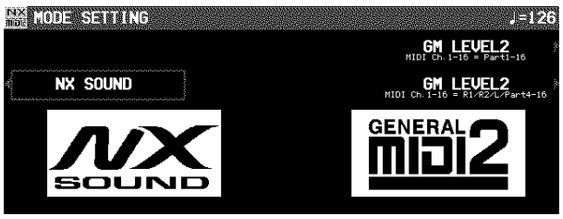
3. Verwenden Sie die ∧- und ∨-Tasten, um die Einstellungen zu ändern.

4. Wiederholen Sie die Schritte 2 und 3 wie gewünscht für die anderen Einstellungen.

Mode Setting

Initialisieren Sie die Einstellungen für die Einstellung ON des NX SOUND- oder GM LEVEL 2-Modus.

1. Wählen Sie MODE SETTING im MIDI MENU Display.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.

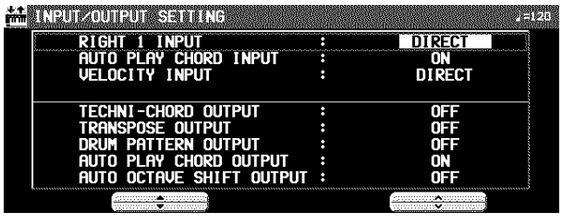


2. Wählen Sie einen Modus aus.
- Je nach den zu verwendenden Klanggruppen gibt es zwei Betriebsarten für GM LEVEL 2.
- Das Bestätigungsdisplay erscheint. Drücken Sie die YES-Taste, um diese Funktion auszuführen. Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie die NO-Taste.

Input/Output Setting

Bei dieser Einstellung werden die MIDI Daten für jede Klanggruppe separat entsprechend der eingestellten Kanäle empfangen.

1. Wählen Sie INPUT/OUTPUT SETTING im MIDI MENU-Display.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



2. Verwenden Sie die ▲- und ▼-Tasten, um die Position auszuwählen.

RIGHT 1 INPUT

CONDUCTOR:
Wenn Daten auf Kanal **RIGHT 1** empfangen werden, bestimmt die **CONDUCTOR**-Funktion, für welche Klanggruppe diese Daten verwendet werden.

DIRECT:
Beim Empfang von Daten für die **RIGHT 1**-Klanggruppe werden diese als **RIGHT 1**-Daten erkannt, und die Darbietungsdaten für alle Klanggruppen werden über ihre entsprechenden Grundkanäle empfangen.

AUTO PLAY CHORD INPUT

ON: Die Daten für die **ACCOMP**, **BASS**, **DRUMS** und **CHORD**-Klanggruppen werden empfangen.

OFF: Die Daten für diese Klanggruppen werden nicht empfangen. Es erklingt lediglich der gegriffene Akkord.

- Vor dem Austausch von Daten müssen den obigen Klanggruppen MIDI Kanäle zugeordnet werden.

VELOCITY INPUT (Bearbeitung der MIDI-Lautstärke/Velocity-Werte)

DIRECT:
Die VELOCITY-Werte der empfangenen NOTE ON Daten werden übernommen.

OFFSET:
Die VELOCITY-Werte der empfangenen NOTE ON Daten werden nicht übernommen (–50 bis 50).
- Wählen Sie VELOCITY OFFSET VALUE. Verwenden Sie die ∧- und ∨-Tasten zum Verändern des Wertes.
- Alle Werte werden an die aktuellen Werte und an die festgesetzte Höhe angeglichen.
- Die obere (127) und die untere (1) Grenze kann nicht überschritten werden.

FIX:
Die VELOCITY Werte aller empfangenen NOTE ON-Daten werden auf einen festgesetzten Wert gesetzt (1 bis 127).
- Wählen Sie VELOCITY FIXED VALUE. Verwenden Sie die ∧- und ∨-Tasten zum Verändern des Wertes.

TECHNI-CHORD OUTPUT

ON: Die über die **TECHNI-CHORD**-Funktion erzeugten Harmonisierungsnoten werden ebenfalls übertragen.

OFF: Nur die Grundnoten-Daten der angeschlagenen Tasten werden übertragen.

TRANSPOSE OUTPUT

ON: Die Noten-Daten der transponierten Noten werden übertragen.

OFF: Die Noten-Daten der gespielten Tasten werden übertragen.

DRUM PATTERN OUTPUT
ON: Die Daten der **DRUMS**-Rhythmusfigur werden übertragen.
OFF: Die Daten der **DRUMS**-Rhythmusfigur werden nicht übertragen.

AUTO PLAY CHORD OUTPUT
ON: Die Daten für die **ACCOMP**, **BASS** und **CHORD**-Klanggruppen werden übertragen.
OFF: Die Daten für diese Klanggruppen werden nicht übertragen.
- Vor dem Austausch von Daten müssen den obigen Klanggruppen MIDI Kanäle zugeordnet werden.

AUTO OCTAVE SHIFT OUTPUT
ON: Wenn die Oktave automatisch geändert worden ist, werden je nach Klang die Daten der transponierten Noten übertragen.
OFF: Die Noten-Daten der gespielten Tasten werden übertragen.

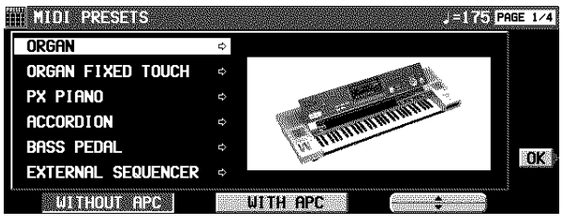
3. Verwenden Sie die ∧- und ∨-Tasten, um die Einstellungen zu verändern.

4.
Wiederholen Sie die Schritte 2 und 3 wie gewünscht für die anderen Positionen.

MIDI Presets

Zur Eingabe der optimalen Einstellungen, je nachdem wie dieses Instrument mit anderen Geräten verbunden ist, und ob dieses Instrument als Haupt- oder Nebeninstrument verwendet wird.

1. Wählen Sie MIDI PRESETS im MIDI MENU-Display.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



2. Verwenden Sie die ▲- und ▼-Tasten, um die Einstellung der Verbindung zu wählen.
- Das PAGE 1/4-Display zeigt das Anschluß-Layout, wobei dieses Instrument als SLAVE (Empfänger) dient. Das PAGE 2/4-Display dagegen zeigt das Anschluß- Layout mit diesem Instrument als MASTER (Sender).
- Als MASTER wird das Instrument bezeichnet, das zum Senden der Daten verwendet wird, während das Empfangsinstrument SLAVE genannt wird.
- Verwenden Sie die Tasten unterhalb des Displays, um WITHOUT APC zu wählen (die **AUTO PLAY CHORD**- Funktion wird nicht verwendet), oder wählen Sie WITH APC (in diesem Falle wird **AUTO PLAY CHORD** in die Darbietung einbezogen).

3. Drücken Sie die OK-Taste.
- Nachdem die Einstellung vorgenommen wurde, erscheint „Vorgang beendet! (COMPLETED!)“ im Display.

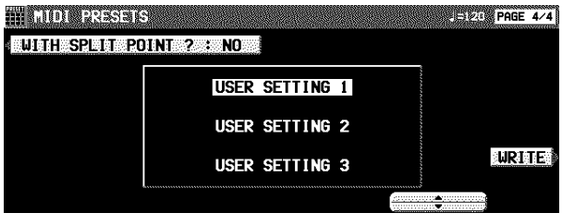
Hinweis/Anmerkung
Wenn ein Instrument, wie zum Beispiel eine Orgel- oder ein Akkordion mit einer separaten oder geteilten Tastatur (jeweils für Melodie und Akkord-Begleitung) als MASTER- Instrument eingesetzt wird und wenn der Splitpunkt dieses MASTER-Instrumentes eine Note unterhalb der niedrigsten Note der Melodietastatur liegt, dann ist es möglich die Melodie-Noten über die **CONDUCTOR** Einstellung, auf mehreren Klanggruppen zu erzeugen.
- Ordnen Sie dem RIGHT 1-Kanal den CHANNEL für die Melodie-Klanggruppe zu (bei einer Orgel z.B. das Obermanual). Ordnen Sie dem CHORD-Kanal (oder wenn Sie auch die gespielten Noten erzeugen möchten, CHORD + LEFT) den CHANNEL für die Akkord-Begleitung der Tastatur zu (bei einer Orgel z.B. das Untermanual).
- Stellen Sie außerdem unter INPUT/OUTPUT SETTING für RIGHT 1 INPUT CONDUCTOR ein

■ **Speicherung von Benutzer-Einstellungen**

Nachdem Sie die MIDI-Einstellungen vorgenommen haben, können Sie Ihre eigenen persönlichen Einstellungen in der USER Preset-Memory-Bank abspeichern (3 USER Memory-Bänke).

1. Nehmen Sie die verschiedenen MIDI Einstellungen vor.

2. Rufen Sie PAGE 4/4 der MIDI PRESETS Display-Seite auf.
- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.



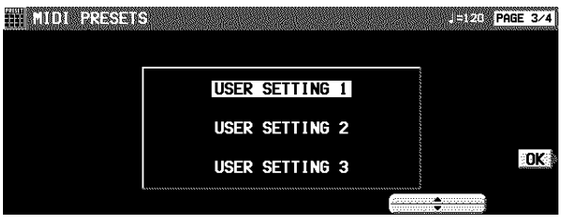
3. Verwenden Sie die ▲- und ▼-Tasten, um den Speicher zu wählen, der zum Abspeichern der Einstellwerte dienen soll (USER SETTING 1, 2, 3).

4. Verwenden Sie die WITH SPLIT POINT?-Taste, um zu bestimmen, ob Sie den Split-Punkt der Tastatur auch sichern möchten, oder nicht (YES/NO).

5. Drücken Sie die WRITE-Taste.

■ **Abrufen der USER-Einstellungen**

1. Rufen Sie das PAGE 3/4 des MIDI PRESETS Displays auf.



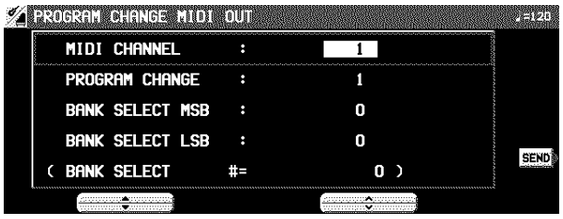
2. Verwenden Sie die ▲- und ▼-Tasten, um eine Nummer auszuwählen.

3. Drücken Sie die OK-Taste.

Program Change MIDI Out

Verwenden Sie diese Funktion, um direkt bestimmte PROGRAM CHANGE- und BANK SELECT-Daten von diesem Display auf einen bestimmten MIDI Kanal zu übertragen.

1. Wählen Sie PROGRAM CHANGE MIDI OUT im MIDI MENU-Display.
- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.



2. Verwenden Sie die ▲- und ▼-Tasten, um eine Funktion auszuwählen.

MIDI CHANNEL:
Der zu übertragende MIDI Kanal (1 bis 16).

PROGRAM CHANGE:
Bestimmt die zu übertragende PROGRAM CHANGE Nummer (1 bis 128).

BANK SELECT MSB:
Bestimmt den zu übertragenden BANK SELECT MSB (0 bis 127).

BANK SELECT LSB:
Bestimmt den zu übertragenden BANK SELECT LSB (OFF, 0 bis 127).
- Wenn diese Einstellung auf OFF steht, werden weder LSB-, noch MSB-Daten übertragen.

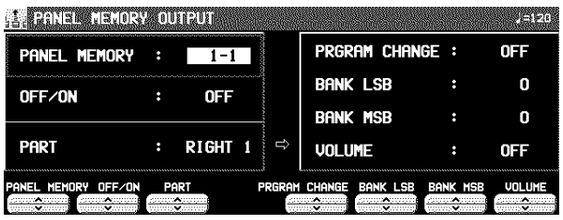
3. Verwenden Sie die ∧- und ∨-Tasten, um die Einstellungen zu verändern.

4. Drücken Sie die SEND-Taste.
- Die ausgewählten Daten werden übertragen.
- Die Daten werden uneingeschränkt übertragen, ohne Rücksicht auf die anderen Einstellungen.

Panel Memory Output

Diese Einstellwerte beeinflussen die Übertragungsdaten, wenn die **PANEL MEMORY**-Tasten gedrückt werden.

1. Wählen Sie PANEL MEMORY OUTPUT im MIDI MENU-Display.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



2. Verwenden Sie die P.MEM ∧- und ∨-Tasten, um eine **PANEL MEMORY**-Nummer zu bestimmen.

3. Verwenden Sie die OFF/ON ∧- und ∨-Tasten um zu bestimmen, ob die Daten der gewählten **PANEL MEMORY**-Nummer übermittelt werden sollen oder nicht.

4. Verwenden Sie die PART ∧- und ∨-Tasten, um eine Klanggruppe auszuwählen (RIGHT 1, RIGHT 2 oder LEFT).

5. Verwenden Sie die PRGRAM CHANGE ∧- und ∨-Tasten, um die PROGRAM CHANGE-Nummern zu bestimmen (0 bis 127, oder OFF).

6. Verwenden Sie die BANK LSB ∧- und ∨-Tasten, um BANK LSB (0 bis 127) aurzuwähl

7. Verwenden Sie die BANK MSB ∧ und ∨ Tasten, um eine BANK MSB (0 bis 127) auszuwählen.

8. Verwenden Sie die VOLUME ∧- und ∨-Tasten, um der Lautstärke zu bestimmen (0 bis 127, oder OFF).

9. Wiederholen Sie die Schritte 4 bis 7 wie gewünscht für die anderen Klanggruppen.

10. Wiederholen Sie die Schritte 3 bis 9 wie gewünscht für jede **PANEL MEMORY**-Nummer.

Computer Connection

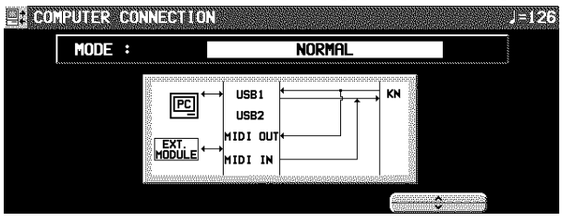
Diese Einstellungen werden dazu verwendet, um den Modus in Bezug auf den MIDI-Datenfluß auszuwählen, wenn ein PC an den **USB**-Terminal dieses Instruments angeschlossen ist.
- Für den Anschluss an einen PC muss zuerst der USB-Treiber auf der mitgelieferten CD-ROM im Computer installiert werden. (Weitere Informationen entnehmen Sie bitte der getrennten Anleitung.)

1. Schalten Sie das Instrument aus.

2. Verbinden Sie den PC mit den **USB**-Terminal auf der Rückseite des Instruments

3. Schalten Sie das Instrument wieder ein.

4. Wählen Sie COMPUTER CONNECTION im MIDI MENU-Display.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



5. Verwenden Sie die ∧- und ∨-Tasten, um die Betriebsart auszuwählen.

NORMAL:
Gewöhnliche Betriebsart

PC as master:
Diese Betriebsart eignet sich für Datenübertragung

KN as master:
Der Modus, in dem Ihr Instrument als Master-Keyboard eingesetzt wird.

KN as slave:
Der Modus, wenn das Instrument angesteuert (als SLAVE eingesetzt) wird.

INTERFACE:
Dieser Modus wird verwendet, wenn dieses Instrument als Zwischenglied zwischen einem PC, der nur USB-Anschlüsse besitzt, und einem Instrument, das nur MIDI-Anschlüsse besitzt, eingesetzt wird.

Initialisierung

Dieses Keyboard verfügt über eine Anzahl von einstellbaren Funktionen und Speichermöglichkeiten. Alle Einstellwerte und Speicher können aber auf die werksseitig programmierten Werte zurückgestellt werden.

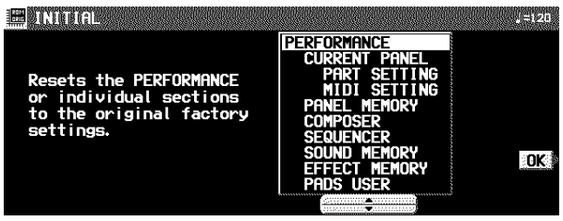
INITIAL

1. Schalten Sie die **PROGRAM MENUS**-Taste ein.

- Das Display ändert sich zur folgenden Anzeige.

2. Wählen Sie CONTROL.
- Das Display ändert sich zur folgenden Anzeige.

3. Wählen Sie INITIAL.
- Das Display ändert sich zur folgenden Anzeige.



4. Verwenden Sie die ▲- und ▼-Tasten, um den gewünschten Initialisierungs-Bereich zu bestimmen:
- PERFORMANCE schließt alle Positionen ein, die darunter aufgelistet sind.

5. Drücken Sie die OK-Taste.
- Das Display ändert sich zum folgenden Bestätigungsdisplay. Drücken Sie die YES-Taste, um die Initialisierung auszuführen; um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie die NO-Taste.

- Der Initialisierungsvorgang beginnt. Nachdem die Initialisierung abgeschlossen ist, erscheint „Vorgang beendet! (COMPLETED!)“ im Display und das Keyboard kehrt zur normalen Darbietungs-Betriebsart zurück.
- Die Einstellungen für USER MIDI, FAVORITES, HOME PAGE und die CUSTOM Styles werden durch diesen Vorgang nicht zurückgesetzt.

Sie können ebenfalls alle PERFORMANCE-Positionen mit folgender Tastenkombination löschen: Schalten Sie das Instrument aus. Dann, während Sie die drei linken unteren Tasten im **RHYTHM GROUP**-Tastenfeld (**60’s & 70’s**, **MODERN DANCE** und **SOUL & R&B**) zur gleichen Zeit drücken und festhalten, schalten Sie das Instrument wieder ein.

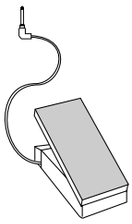
Über den Back-Up Speicher und die Dabietungsdaten

Wenn das Instrument ausgeschaltet ist, werden die diversen Einstellungen und Speicherinhalte des Instruments in dem Back-Up Speicher gespeichert:

PERFORMANCE	Allgemeine Bedienfeld-Einstellungen	ca. eine Woche
	PANEL MEMORY	
	SEQUENCER	ca. 80 Minuten
	COMPOSER (MEMORY Bank-Inhalte)	
	PERFORMANCE PADS (USER Memory-Bänke)	
	SOUND MEMORY	ca. eine Woche
	EFFECT MEMORY	
BACKUP	USER MIDI (USER Memory-Bänke der MIDI PRESETS)	unbegrenzt
	FAVORITES	
	HOME PAGE	
	ALL CUSTOM STYLE	

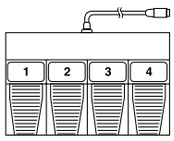
- Wenn Sie die vorgenommenen Einstellungen und gesicherten Speicherinhalte für später aufheben möchten, dann sichern Sie diese gewünschten Daten auf einer Diskette/SD-Karte.
- Die gespeicherten Daten werden erst dann in den Pufferspeicher eingelesen, nachdem die Stromversorgung ungefähr 10 Minuten eingeschaltet war.
- Daten von älteren Technics-Modellen sind eventuell auf PERFORMANCE-Daten beschränkt.

Getrennt erhältliche Zubehörteile



SZ-E2
Expression-Pedal

SZ-P1
Fußschalter



SZ-FC2
Mehrfach-Fußsch

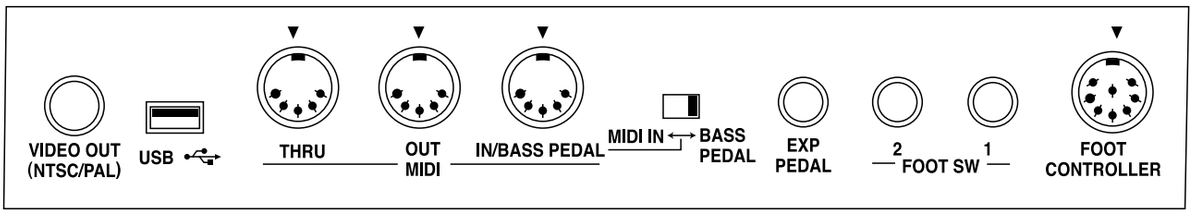
- Schalten Sie unbedingt die Stromversorgung aus, bevor der Mehrfach-Fußschalter angeschlossen wird.

PLUG-IN-Funktion
Dieses Modell ist mit Erweiterungs-Plug-In-Software von Drittanbietern für das Modell **KN7000** kompatibel. Informationen über die Funktionen und Bedienung der Software entnehmen Sie bitte der Plug-In-Dokumentation.

Anschlüsse

Anschlüsse an der Rückwand

(Linke Seite)



VIDEO OUT
Die bei der Wiedergabe von Songs angezeigten Displaybilder oder Texte und das Bild der Anzeige werden über diese Buchse ausgegeben.
- Der Ausgangsmodus (**NTSC/PAL**) kann gewählt werden. (Siehe Seite 184.)

USB
Diese Buchse ermöglicht den Anschluss an einen PC über ein USB-Kabel (im Handel erhältliches Kabel des Typs AB).
Wenn Sie die auf der mitgelieferten CD-ROM enthaltenen Anwendungen verwenden, können Sie mit Ihrem PC den Ton dieses Instruments aufnehmen oder die Instrumentendaten verwalten.
- **Anwendungen**
  Audio Recorder:
  Anwendung für die Aufnahme der Sounds dieses Instruments und für die Speicherung der aufgezeichneten digitalen Audiodateien in den Formaten WAV, WMA (Windows Audio Format) und MP3.
  Song Manager:
  Anwendung für die Verwaltung der Daten dieses Instruments auf Ihrem PC über ein USB-Kabel.

MIDI
Diese Anschlüsse sind für die Verbindung mit einem anderen MIDI-Instrument bestimmt. (Siehe Seite 185.)

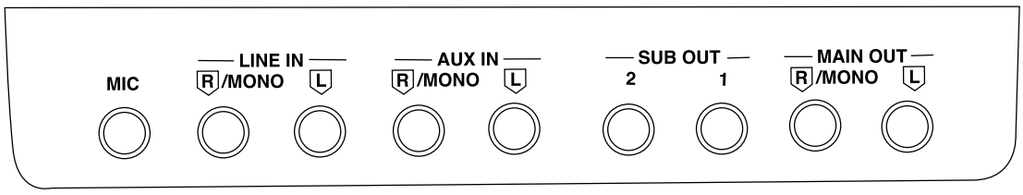
MIDI IN/BASS PEDAL
Stellen Sie diesen Schalter auf **BASS PEDAL**, um eine im Handel erhältliche MIDI-Pedaleinheit anzuschließen. Das MIDI-Eingangssignal von der MIDI-Pedaleinheit wird ungeachtet der Klanggruppen-Einstellung am Pedal (OMNI ON) von der BASS PEDAL-Klanggruppe empfangen, und das Instrument erzeugt den für die betreffende Klanggruppe zugewiesenen Sound.
- Wird der Schalter auf **BASS PEDAL** gestellt, sind die MIDI-Eingangs-Einstellungen dieses Instruments unwirksam. Falls MIDI-Eingangs-Einstellungen notwendig sind, schalten Sie die Stromversorgung aus, stellen Sie diesen Schalter auf MIDI IN, und schalten Sie dann die Stromversorgung wieder ein.
- Weitere Informationen bezüglich der Sound-Einstellung für die BASS PEDAL-Klanggruppe finden Sie auf Seite 152.

EXP PEDAL
Das als Sonderzubehör erhältliche Expression-Pedal SZ-E2 (separat erhältlich) kann mit diesem Anschluß verbunden werden, und ermöglicht damit eine Steuerung der Lautstärke.

FOOT SW 1, 2
Der als Sonderzubehör erhältliche Fußschalter SZ-P1 kann mit dem Anschlüssen FOOT SW1 und 2 verbunden werden, und ermöglicht damit die Steuerung von mehreren Funktionen. (Siehe Seite 173.)

FOOT CONTROLLER
An diesen Anschluß kann der separat erhältliche SZ-FC2 Mehrfach-Fußschalter angeschlossen werden. (Siehe Seite 177.)

(Lechte Seite)



MIC
Ein Mikrofon kann an diese Buchse angeschlossen werden. (Siehe Seite 43.)

LINE IN
Diese Buchse empfängt Eingangssignale von einem externen Instrument. Um ein monaurales Signal zu empfangen, nehmen Sie den Anschluss an die Buchse **R/MONO** vor.

- Der Eingangssignalpegel kann mit Hilfe des **LINE IN VOLUME**-Reglers an der Bedienungskonsole eingestellt werden.

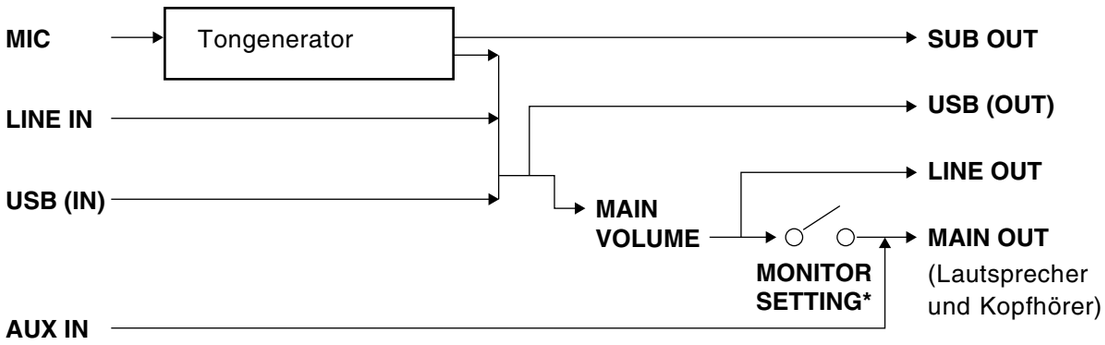
AUX IN
Diese Buchse empfängt Eingangssignale von einem externen Instrument. Um ein monaurales Signal zu empfangen, nehmen Sie den Anschluss an die Buchse **R/MONO** vor.

- Der Eingangssignalpegel wird nicht durch die Einstellung von **MAIN VOLUME** des Instruments beeinflusst.

SUB OUT
Die Klänge der gewünschten Klanggruppen können über diese Buchsen unabhängig ausgegeben werden. (Siehe Seite 159.)

MAIN OUT
Der Gesamtklang dieses Instruments kann über diese Buchse ausgegeben werden.

■ **Blockdiagramm**



* MONITOR SETTING (Siehe Seite 158.)

Überprüfung von Störungen

Die folgenden Unregelmäßigkeiten können während des Betriebs Ihres Technics Keyboards auftreten, was aber nicht unbedingt eine Funktionsstörung bedeutet.

Problem		Lösung
Klänge und Effekte	Fehlfunktion der Tasten und Tastatur	• Die **POWER**-Taste zum Ausschalten einmal drücken, dann wieder einschalten. Wenn dies die Störung nicht beseitigt, die **POWER**-Taste noch einmal ausschalten. Während Sie die drei linken unteren Tasten des **RHYTHM GROUP**-Tastenfelds (**60's & 70's, MODERN DANCE** und **SOUL & R&B**) gedrückt halten, schalten Sie gleichzeitig die **POWER**-Taste wieder ein. (Dabei ist zu beachten, daß alle programmierbaren Einstellungen, Funktionen und Speicherinhalte auf die werksseitig eingestellten Werte zurückgestellt werden.)
	Es erklingt kein Ton, wenn die Tasten gedrückt werden.	• Der **MAIN VOLUME**-Regler steht auf Minimum. Die Lautstärke mit dem **MAIN VOLUME**-Regler einstellen. • Die Lautstärken für die gewählten Klanggruppen sind auf den untersten Pegel eingestellt. Zum Einstellen auf die gewünschte Lautstärke verwenden Sie die Balance-Tasten. (Siehe Seite 27.) • Dieser Bereich ist stummgeschaltet. (Siehe Seite 27.) • Die LOCAL CONTROL-Einstellung für eine Klanggruppe der Tastatur steht auf OFF. Stellen Sie LOCAL CONTROL auf ON. (Siehe Seite 188.)
	Beim Spielen der Tastatur werden nur Schlagzeugklänge wiedergegeben.	• Im **SOUND GROUP**-Tastenfeld, ist die **DRUM KITS**-Taste eingeschaltet.
	Wenn auf dem Manual gespielt wird, ist die Lautstärke sehr niedrig.	• Die Lautstärke-Einstellung für die **SEQUENCER**-Daten ist sehr niedrig. Folgen Sie den Anweisungen im Abschnitt INITIAL (Initialisieren), um die Einstellwerte zurückzustellen. (Siehe Seite 195.)
	Der gegenwärtige Klang entspricht nicht dem von Ihnen gewählten Klang.	• Dies kann vorkommen, wenn Sie **SEQUENCER**- oder **COMPOSER**-Daten wiedergeben, die auf einem anderen Modell eingegeben wurden, oder wenn MIDI-Daten von einem angeschlossenen Instrument empfangen werden. Wählen Sie die gewünschten Klänge noch einmal.
Rhythmus	Der Rhythmus beginnt nicht.	• Die **DRUMS**-Lautstärke ist auf den untersten Pegel eingestellt. Mit der Balance-Taste die **DRUMS**-Laustärke auf den Mindestpegel einstellen. • Eine der **SEQUENCER**-Spurtasten ist eingeschaltet. Wenn Sie die **SEQUENCER**-Darbietung nicht wiedergeben, schalten Sie die Spurtasten aus. • Die CLOCK-Einstellung ist auf MIDI gestellt. MIDI CLOCK auf INTERNAL stellen. (Siehe Seite 189.)
AUTO PLAY CHORD	Bei der automatischen Begleitung ist kein Ton zu hören, oder es erklingen nur einige Klanggruppen.	• Eine **ACCOMP**-Klanggruppe erklingt nicht, wenn die entsprechende Lautstärke auf den Mindestepegel eingestellt ist. Verwenden Sie die betreffenden Balance-Tasten, um die Lautstärken von **ACCOMP 1–5** wie gewünscht einzustellen.

	Problem	Lösung
SEQUENCER	Keine Speicherung möglich.	• Die verbleibende Speicherkapazität des **SEQUENCER** ist aufgebraucht. Mit Hilfe der TRACK CLEAR- oder SONG CLEAR-Funktion den Speicherinhalt löschen. (Siehe Seite 95.)
	Die Anzeige des Wiedergabe-Taktes unterscheidet sich von der Anzahl, die bei der Aufnahme angezeigt wurde.	• Die Anzahl der Takte entspricht dem Taktvorzeichen des gewählten Rhythmus am Anfang der Aufnahme. Um den Rhythmus während der Aufnahme zu verändern, muß die Rhythmusveränderung in der RHYTHM-Spur aufgenommen werden. (Siehe Seite 92.)
COMPOSER	Keine Speicherung möglich.	• Die verbleibende Speicherkapazität des **COMPOSER** beträgt 0.
	Ein Eingeben des Taktvorzeichens ist nicht möglich.	• Das Taktvorzeichen kan nicht für eine Figur geändert werden, die gegenwärtig im **COMPOSER** aufgezeichnet ist. Wenn Sie das Taktvorzeichen ändern wollen, müssen zuerst die erforderlichen Schritte zum Löschen des Speicherinhalts ausgeführt werden. (Siehe Seite 108.)
	Das Wiedergabe Timing der Rhythmusfigur unterscheidet sich von dem Timing, in der es aufgenommen wurde.	• Die QUANTIZE-Funktion war eingeschaltet, als die Figur aufgenommen wurde, wodurch die Quantisierung automatisch korrigiert wurde. Stellen Sie den Quantisierpegel bei der Aufnahme auf eine kleinere Noteneinheit oder auf OFF. (Siehe Seite 110.)
Diskette/SD-Karte	Das Diskettenlaufwerk verursacht bei Aufnahme oder Wiedergabe ein Geräusch.	• Dieses Geräusch tritt auf, wenn das Diskettenlaufwerk eine Diskette liest. Dies ist normal und stellt kein Problem dar.
	Beim Laden von einer Diskette/SD-Karte wird der Speicherinhalt des Keybords gelöscht.	• Beim Laden von einer Diskette/SD-Karte ändert sich der Speicher-inhalt des Keybords zu den Daten, die von der Diskette geladen werden. Wenn eine gespeicherte Melodie beibehalten werden soll, muß sie auf einer Diskette/SD-Karte gesichert werden, bevor der Ladevorgang begonnen wird.
MIDI	Daten können nicht über die MIDI-Anschlüsse ausgetauscht werden.	• Die Kanäle der Übertragungs- und Empfangsseite müssen übereinstimmen. (Siehe Seite 188.)
	Der Ton schwankt oder ist verzerrt.	• Wenn der **USB**-Anschluß oder sowohl der **MIDI IN**- und **OUT**-Anschluß mit einem Computer verbunden sind, können die empfangenen Daten in ihrer gegenwärtigen Form unter Umständen wieder zum Instrument zurückübermittelt werden, abhängig von der Computer-Software. Dadurch wird der von den Tasten erzeugte Klang zusätzlich zum Klang der zurückerhaltenen Daten erzeugt, was zu unerwünschten Nebenwirkungen führen kann, zum Beispiel einem Überlagern der beiden Töne. In diesem Fall sind entweder die Software-Einstellungen zu verändern, um ein Zurücksenden der empfangenen Daten zu verhindern, oder MIDI LOCAL CONTROL muß ausgeschaltet werden.
Andere Störungen	Störungen durch Radio- oder Fernsehgeräte.	• Diese Störungen können auftreten, wenn sich das Instru-ment in der Nähe solcher Geräte befindet. In diesem Falle sind die Geräte weiter entfernt voneinander aufzustellen. • Die Störung kann von einer in der Nähe befindlichen Radio- oder Amateurfunkstation verursacht werden. Wenn die Störungen zu stark werden, ziehen Sie Ihren Händler oder Servicewerkstatt zu Rate.
	Das Gehäuse erwärmt sich während der Benutzung.	• Dieses Instrument ist mit einem eingebauten Netzteil versehen, wodurch sich das Gehäuse bis zu einem gewissen Grad aufwärmen kann. Dies ist normal und stellt kein Problem dar.

Fehlermeldungen

Nr.	Inhalt
00	Die Daten auf dieser Diskette stammen von einem anderen Gerät.
01	Beim Laden von der Diskette ist ein Fehler aufgetreten. Bitte noch einmal versuchen.
02	Keine Diskette im Laufwerk!
03	Die Diskettenbank, die Sie gerade laden wollen, ist leer.
05	Beim Speichern auf die Diskette ist ein Fehler aufgetreten. Bitte noch einmal versuchen.
06	Ihre Diskette ist schreibgeschützt. Schieben Sie den Schreibschutz zurück und speichern noch einmal.
07	Ihre Diskette ist voll. Benutzen Sie bitte eine andere.
08	Beim Formatieren ist ein Fehler aufgetreten. Benutzen Sie bitte eine andere.
10	Diese Daten sind bereits kopiergeschützt.
15	Der Song, den Sie speichern wollen, ist leer.
16	Dieses STANDARD MIDI FILE ist nicht mit dem KN kompatibel und kann nicht geladen werden.
17	Dies ist kein STANDARD MIDI FILE.
18	Die Zeitbasis (PPQ-Auflösung), die Sie zu laden versucht haben, ist nicht 24/48/96/192/288/384 PPQ.
20	Die Sequenzerdaten sind nicht in Ordnung. Das kann an einer beschädigten oder fehlerhaften Diskette liegen.
21	Speicher voll !
22	Um diesen Vorgang abzuschließen, müssen Sie vorher REC STOP drücken.
23	Es ist jetzt nicht mehr möglich das Taktvorzeichen zu ändern, da dieses bereits festgelegt wurde.
24	Es ist nicht möglich, zwei RHYTHM-Spuren die gleiche Spurzuweisung (TRACK ASSIGN) zu geben.
25	Es ist nicht möglich, die VELOCITY in einer Spur außer der Melodie-Spur zu verändern.

Nr.	Inhalt
26	Spuren wie RHYTHM, CHORD und CONTROL können nicht gemischt werden. Dieses geht nur mit Melodie-Spuren.
27	Es ist nur möglich die „Melodie“-Spuren zu kopieren. Spuren wie RHYTHM, CHORD und CONTROL können nicht kopiert werden.
28	Dieser Titel ist zu lang, um als MIDI File gespeichert zu werden.
29	Der zu ladende MIDI File-Song überschreitet die interne Speicher-kapazität, und kann somit nicht gespielt werden. Der Sequenzer-Speicher wurde gelöscht.
30	Nach einer Aufnahme im **COMPOSER** ist es nicht mehr möglich, das Takt-Maß zu ändern.
31	Das gerade kopierte Pattern hat ein anderes Takt-Maß als Ihr **COMPOSER**. Entweder: Sie ändern das Takt-Maß im **COMPOSER**. oder: Sie kopieren ein Pattern mit gleichem Takt-Maß.
32	Speicher voll !
33	Wählen Sie eine Spur vor der Einstellung von Parametern für AUTO PUNCH RECORD.
43	Der Datensatz (File), den Sie gerade laden möchten, wurde auf einem älteren KN-Keyboard gespeichert. In diesem Fall kann nur unter Verwendung der „PERFORMANCE“-Option geladen werden.
44	Es ist unmöglich, ein Drum Kit zu editieren. Bitte wählen Sie einen anderen Klang aus einer beliebigen Klanggruppe außer Keyboard Percussion.
46	Nur MELODY-Spuren können eingefügt werden. Spuren wie RHYTHM, CHORD und CONTROL können nicht eingefügt werden.
47	Dieses Verfahren ist nicht mit dem Metronom verwendbar. Bitte wählen Sie einen vorgegebenen Rhythmus aus.
54	Es ist nicht möglich, auf den Preset-, Compile- und Control-Bänken aufzu-nehmen. Bitte wählen Sie eine der USER-Bänke.

Nr.	Inhalt
55	Sonderspuren, wie zum Beispiel CHORD (APC), RHY und CTL, sind in der Ursprungsmelodie vorhanden und mit der Zielmelodie nicht kompatibel, da sich diese im GM-Modus befindet.
56	Der AUTO PUNCH-Aufnahmevorgang konnte nicht erfolgreich abgeschlossen werden, da der **SEQUENCER**-Betrieb vor Erreichen des PUNCH OUT-Taktes unterbrochen wurde.
58	Die Melodie, die Sie zu laden versuchten, übersteigt die verfügbare Speicher-kapazität des Modells KN, und kann daher nicht geladen werden. Der Inhalt des gewählten Melodiespeichers wurde gelöscht.
62	Die Computerverbindung ist nicht aktiv, weil der Computer-Anschlußschalter auf MIDI eingestellt ist. Bitte die Stromzufuhr ausschalten, den Schalter auf die gewünschte Position stellen, und dann die Stromzufuhr wieder einschalten.
63	Diese Bitmap steht im falschen Format für das KN und kann nicht geladen werden. Näheres dazu in der Bedienungsanleitung.
64	Bitte wählen Sie den zu benennenden Panel-Speicher aus.
65	Der CHORD FINDER kann in diesem Modus nicht benutzt werden. Bitte wählen Sie CHORD FINDER auf der Seite HOME oder der Seite CHORD STEP RECORD.
66	SOLO-Pads sind spezielle Pads mit Akkordinformation. Bitte verwenden Sie SOLO-Pads, wenn Rhythmus und Begleitung laufen.
67	Es sind keine APC- oder CHORD-Spuren vorhanden. Wählen Sie eine APC- oder CHORD-Spur aus, und versuchen Sie es erneut.
68	Direkte Aufnahme auf die SOLO-Pads ist nicht möglich. Nehmen Sie in den SEQUENCER auf, und kopieren Sie die Melodie- und Akkordinformation auf ein SOLO-Pad.
69	Es ist nicht möglich, alle Takte zu löschen.
70	Es ist nicht möglich, mehr als 16 Takte in ein PATTERN einzufügen.
71	Es ist nicht möglich, den Starttakt auf die zu kopierenden Takte einzustellen.

Register

A

ACCORDION REGISTER 36
AMPLITUDE 170
APC CONTROL (MIDI) 190
APC/SEQUUENCER VOLUME 54
AUTO PLAY CHORD 51
AUTO PLAY CHORD INPUT (MIDI) 191
AUTO PLAY CHORD OUTPUT (MIDI) 192
AUTO SETTING 67
AUX IN 198

B

BACKUP 120
Back-Up Speicher 196
BANK 66
BANK VIEW 63
BASIC 52
BEAT 49
BEND RANGE 152

C

CHORD FINDER 55
CHORD STEP RECORD 90
CHORUS 42
CLOCK (MIDI) 189
COMMON SETTING (MIDI) 190
COMPOSER 106
COMPUTER CONNECTION 194
CONDUCTOR 37
CONTRAST 29
CONTROL 176
CONTROL MESSAGES (MIDI) 189
COUNT INTRO 50
CUSTOMIZE 179
CUSTOM STYLE COPY 119
CUSTOM PANEL 65

D

DEMO 12
DIGITAL DRAWBAR 34
DIGITAL EFFECT 40
DIRECT PLAY 125
DISK 121
Diskettenlaufwerk 120
Display 27
DISPLAY TIME OUT 181
DISPLAY HOLD 29
DRUM EDIT 97
DRUM PATTERN OUTPUT (MIDI) 192
DRUMS TYPE (MIDI) 190

E

EASY COMPOSER 108
EASY EDIT 163
EASY REC 77
EQUALIZER 161
EXIT 29
EXP PEDAL 197
Expression-Pedal 196

F

FADE IN/OUT 56
FAVORITES 30
Fehlermeldungen 201
FILL IN 50
FILTER 168
FINGERED 52
FOOT CONTROLLERS 197
FOOT SW 197
Fußschalter 196

G

GENERAL MIDI LEVEL 2 121
Getrent erhältlische Zubehörteile 196
GLIDE 153

H

HELP 30

I

INITIAL 195
INPUT/OUTPUT SETTING (MIDI) 191
INTRO & ENDING 50

K

KEY SCALING 157
KEY SHIFT 152
Köphhörer 10

L

LANGUAGE SELECT 30
Lautstärke-Balance 27
LEFT HOLD 54
LFO 172
LINE IN 198
LOAD (DISK) 123
LOAD (SD) 138
LOCAL (MIDI) 188

M

MAIN OUT 198
MAIN VOLUME 11
MASTER TUNING 157
MEASURE COPY 100
MEASURE ERASE 101
MEASURE & TIME SIGNATURE 109
MEMORY, AUTO PLAY CHORD 52
MEMORY, RHYTHM GROUP 113
MEMORY, SOUND GROUP 175
Menü 28
MIC 198
MIDI 187

MIDI PRESETS 192
MIDI SETTING LOAD OPTION 183
MIXER 155
MODULATION 44
MULTI 43
MUSIC STYLIST 59
MUSIC STYLE ARRANGER 62
MUTE 27

N

NOTE EDIT 96
NOTE ONLY (MIDI) 190
Notenständer 10

O

ON BASS 52
ONE TOUCH PLAY 59
ORGAN TABS 35
OTHER PARTS/TR 27
OVERALL TOUCH SENSITIVITY 177

P

PAGE 27
PAN 152
PANEL MEMORY 63
PANEL MEMORY OUTPUT (MIDI) 194
PART SELECT 32
PART SETTING (SOUND) 152
PART SETTING (MIDI) 188
PATTERN COPY 117
PERFORMANCE 120
PERFORMANCE PADS 66
PIANIST 52
PITCH 167
PITCH BEND 44
PROGRAM CHANGE MODE (MIDI) 190
PUNCH RECORD 85

Q

QUANTIZE, COMPOSER 110
QUANTIZE, SEQUENCER 94

R

REALTIME COMMANDS (MIDI) 189
REALTIME RECORD 78
REVERB 42
RHYTHM GROUP 48
RIGHT 1 INPUT (MIDI) 191
RIGHT 1/RIGHT 2 OCTAVE 39

S

SAVE (DISK) 128
SAVE (SD) 145
SD CARD 136
SET 63
SEQUENCER 72
SEQUENCER PLAY 81
SEQUENCER RESET 81
SEQUENCER SONG SAVE 130
SOLO 39
SONG CLEAR 95
SONG SELECT 84
SOUND 151
SOUND ARRANGER 58
SOUND DSP 41
SOUND EXPLORER 33
SOUND EDIT 162
SOUND GROUP 32
SPLIT POINT 38
Standard MIDI File 121
START/STOP 49
STEP RECORD 86
STEP RECORD: CHORD 90
STEP RECORD: RHYTHM 92
STEP RECORD: PICTURE 88
STOP 66
STYLE CONVERT DISK 135
SUB OUT 198
SUSTAIN 40
SYNCHRO & BREAK 49

T

TAP TEMPO 49
TECHNI-CHORD 46
Technische Daten 205
TEMPO/PROGRAM 49
TONE 164
TONE SELECT 164
TRACK ASSIGN 93
TRACK CLEAR 95
TRACK MERGE 100
TRANSPOSE 45

U

Überprüfung von Störungen 199
USB 197

V

VARIATION 48
VARIATION (SOUND DSP) 41
VELOCITY CHANGE 104
VIDEO OUT 197

W

WALL PAPER SETTING 182
WAVE EXPANSION BOARD 32

Technische Daten

			SX-KN7000
KEYBOARD			61 KEYS (WITH INITIAL TOUCH)
SOUND GENERATOR			PCM
MAX. POLYPHONY			128 NOTES
SOUNDS	NUMBER OF SOUNDS		1236 SOUNDS (1187 SOUNDS + 2 ORGAN DRAWBARS + 3 ORGAN TABS + 3 ACCORDION REGISTERS + 41 DRUM KITS)
	SOUND GROUP		PIANO, GUITAR, STRINGS & VOCAL, BRASS, MALLET & ORCH PERC, WORLD, ORGAN & ACCORDION, SAX & WOODWIND, PAD, SYNTH, BASS, DRUM KITS, DIGITAL DRAWBAR, ORGAN TABS, ACCORDION REGISTER
	SOUND EXPLORER		○
EFFECT		PART	SUSTAIN, DIGITAL EFFECT, SOUND DSP
		GLOBAL	REVERB, CHORUS, MULTI, MIC
WHEEL			PITCH BEND, MODULATION
PART SELECT			RIGHT 1, RIGHT 2, LEFT
TRANSPOSE			±12 NOTES
RHYTHMS	NUMBER OF RHYTHMS		220 RHYTHMS × 4 VARIATIONS
	RHYTHM GROUP		8 & 16 BEAT, ROCK & POP, BALLAD, JAZZ & SWING, MODERN DANCE, MARCH & WALTZ, 60's & 70's, SOUL & R&B, COUNTRY & WESTERN, ORGANIST, BALLROOM, LATIN & WORLD, ENTERTAINER, MOVIE & SHOW
FAVORITES			○
CONTROLS			MAIN VOLUME, APC/SEQUENCER VOLUME, MIC VOLUME, LINE IN VOLUME, SD VOLUME, BALANCE, MUTE, CONDUCTOR, START/STOP, INTRO & ENDING 1, INTRO & ENDING 2, FILL IN 1, FILL IN 2, COUNT INTRO, SYNCHRO&BREAK, TEMPO/PROGRAM, TAP TEMPO, FADE IN/OUT, SPLIT POINT
PERFORMANCE PADS			20 PRESET BANKS × 6 PADS WITH SOLO USER BANK × 3, COMPILE BANKS × 2, CONTROL PRESET × 1 STOP, AUTO SETTING
AUTO PLAY CHORD			MODE: BASIC, FINGERED, PIANIST MEMORY, ON BASS, CHORD FINDER, LEFT HOLD
MUSIC STYLE ARRANGER			○
SOUND ARRANGER			○
MUSIC STYLIST			○
ONE TOUCH PLAY			○
TECHNI-CHORD			○
PANEL MEMORY			13 BANKS × 8, SET, NEXT BANK, BANK VIEW, CUSTOM PANEL
SEQUENCER			16 TRACKS RESOLUTION: 1/96 PER BEAT STORAGE CAPACITY: APPROX.40000 NOTES (10 SONG MAX.) INPUT MODES: EASY RECORD, REALTIME RECORD, STEP RECORD FUNCTIONS: RECORD& EDIT, COPY & PASTE, RANGE EDIT
COMPOSER			8 PARTS: BASS, ACCOMP 1 – 5, DRUMS 1, 2 STORAGE CAPACITY: APPROX. 13000 NOTES INPUT MODES: EASY COMPOSER, REALTIME RECORD, STEP RECORD FUNCTIONS: PATTERN COPY,CUSTOM STYLE COPY, SEQ TO COMPOSER COPY, LOAD SINGLE COMPOSER MEMORY: 3 BANKS
DISK			3.5 inch DISK DRIVE for 2HD (1.44MB), 2DD (720KB) LOAD, SAVE, DIRECT PLAY, SONG MEDLEY, DISK TOOLS, PREFERENCES, STYLE CONVERT, CUSTOM STYLE LOAD/SAVE

	SX-KN7000
SD CARD	LOAD, SAVE, FAVORITES SONGS, TECHNICS SONG MEDLEY, SD-AUDIO PLAY, SD-SOUND PLAY, CUSTOM STYLE LOAD/SAVE, SD CARD TOOLS, SD PREFERENCES
SOUND SETTING	PART SETTING, MIXER, MASTER TUNING, KEY SCALING, TECHNI-CHORD, SOUND LOAD OPTION, APC REVERB SETTING, MONITOR SETTING, SEPARATE SETTING
SOUND EDIT	EASY EDIT, TONE, PITCH, FILTER, AMPLITUDE, LFO, EFFECT, CONTROLLER MEMORY: 40, 1 USER DRUM KIT
REVERB & EFFECT	MIC REVERB & EFFECT, SOUND LOAD OPTION, ALLOCATION, MIXER, SOUND DSP, MULTI, CHORUS, REVERB, EQUALIZER
CONTROL	INITIAL, OVERALL TOUCH SENSITIVITY, FOOT CONTROLLERS, PANEL MEMORY MODE, MUSIC STYLE ARRANGER MODE, FADE IN/OUT SETTING
CUSTOMIZE	HOME PAGE SETTING, FAVORITE SETTING, DISPLAY TIME OUT, WALL PAPER SETTING, MIDI SETTING LOAD OPTION, DATA PROTECTION, LANGUAGE SELECT, DISK PREFERENCE, VIDEO OUT MODE SETTING
MIDI	PART SETTING, CONTROL MESSAGES, REALTIME MESSAGES, COMMON SETTING, INPUT/OUTPUT SETTING, MIDI PRESETS, MODE SETTING, PROGRAM CHANGE MIDI OUT, PANEL MEMORY OUTPUT, COMPUTER CONNECTION
DISPLAY	LCD PAGE, CONTRAST, EXIT, DISPLAY HOLD
HELP	○
DEMO	○
TERMINALS	PHONES, FOOT SW 1, 2, FOOT CONTROLLER, EXP PEDAL, MAIN OUT (R/MONO, L), SUB OUT (1, 2), AUX IN (R/MONO, L), LINE IN (R/MONO, L), USB, VIDEO OUT, MIDI (IN/BASS PEDAL, OUT, THRU), MIC
OUTPUT	66 W (18 W × 2 FOR MID/HIGH, 30 W × 1 FOR BASS)
SPEAKERS	12 cm × 2, 6.5 cm × 2 FOR MID/HIGH, 14 cm × 1 FOR BASS
POWER REQUIREMENT	75 W AC120/220/230-240V 50/60 Hz AC120V 60 Hz (NORTH AMERICA AND MEXICO) AC220–240V 50/60 Hz (EUROPE, AUSTRALIA AND NEW ZEALAND)
DIMENSIONS (W × H × D)	114 cm × 17 cm × 41 cm (44-7/8" × 6-11/16" × 16-1/8")
NET WEIGHT	17.6 kg (38.8 lbs)
ACCESSORIES	AC CORD, MUSIC STAND, STYLE CONVERT DISK, INITIAL DATA DISK, CD-ROM (AUDIO RECORDER, SONG MANAGER, USB DRIVER), SD CARD

• Änderungen der technischen Daten ohne vorherige Ankündigung vorbehalten.

Matsushita Electric Industrial Co., Ltd.
Web Site: http://www.panasonic.co.jp/global/

DEUTSCH

QQTG0673
Se0402S0