

# Technics

DIGITAL ENSEMBLE

SX-PR604  
SX-PR804

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 zurückergreifen zu können.

## 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.

<b>Reparaturen nur durch Händler von qualifizierten Fachleuten</b>
--

# Inhaltsverzeichnis

Bedienungselemente und Funktionen (PR604) .....	6
Bedienungselemente und Funktionen (PR804) .....	8

## Grundfunktionen

Spielen der ersten Töne .....	10
Das Klavier spielen .....	11
Progressive Pianist .....	12
Anhören der einzelnen Demo-Melodien .....	13
Spielen .....	14
Auswahl einer Registrierung für einen Musikstil (PIANO STYLIST) .....	15
Automatische Bedienfeld-Einstellungen (ONE TOUCH PLAY) .....	16
Die Aufnahme Ihrer Darbietung (SEQUENCER) .....	18
Abspeichern Ihrer Bedienfeld-Einstellungen (PANEL MEMORY) .....	20
Abspeichern Ihrer Darbietungs-Daten auf einer Diskette .....	21
Laden von Composer Daten von einer Diskette (COMPOSER LOAD) .....	23
Abspielen von MIDI-File Disketten (DIRECT PLAY) .....	24
Theatre Sonic (PR804) .....	25
Fernbedienung (PR804) .....	26

## Praktische Anwendung

Hinweise zum Display .....	27
Favorites .....	29
<b>Kapitel I Klänge und Effekte</b> .....	30
Klangauswahl .....	30
Übersicht über Klänge und Effekte .....	30
Conductor .....	32
Pedale .....	34
Touch Sensitivity .....	35
Effekte .....	35
Mic Reverb & Effect .....	37
Transpose .....	38
Techni-chord .....	39
<b>Kapitel II Spielen mit Rhythmus</b> .....	40
Rhythmuswahl .....	40
Übersicht über die Rhythmus-Darbietung .....	40
Den Rhythmus variieren .....	42
Auto Play Chord .....	43
Fade In/Fade Out .....	47
Sound Arranger .....	48
One Touch Play .....	48
Piano Stylist .....	49
Music Style Arranger .....	50
Panel Memory .....	51
<b>Kapitel III Piano Performance Pads (PR804)</b> .....	53
Spielen der Phrasen .....	53
Kopieren von Phrasen .....	54
Compile .....	55
Aufnehmen einer Phrase .....	55
<b>Kapitel IV Sequencer</b> .....	57
Übersicht über den Sequencer .....	57
Slide Show .....	59
Sequencer-Klanggruppen .....	60
Easy Record (Vereinfachtes Aufnehmen) .....	61
Realtime Record (Aufnehmen in Echtzeit) .....	61
Sequencer Play .....	63
Naming .....	65
Panel Write .....	65
Song Select .....	66
Aufnehmen im Punch-Modus .....	66
Step Record (Schrittaufnahme) .....	67
Track Assign .....	72
Quantize .....	73
Song Clear .....	73
Track Clear .....	74
Note Edit .....	74
Drum Edit .....	75
Kopieren und Einfügen der Daten .....	76
Ändern der Notenposition und Lautstärke der aufgezeichneten Daten .....	79
<b>Kapitel V Composer</b> .....	81
Übersicht über den Composer .....	81
Einfache Aufnahmemethode .....	82
Erschaffen eines ganz neuen Rhythmus .....	82
Chord Modify Change .....	84
Part Setting .....	85

Playback (Wiedergabe) .....	85
Step Record (Schrittaufnahme-Betriebsart) .....	86
Measure Edit (Taktbearbeitung) .....	87
Pattern Copy .....	88
<b>Kapitel VI Diskettenlaufwerk</b> .....	90
Übersicht der Diskettenlaufwerks- Funktionen .....	90
Übersicht der Vorgehensweise .....	91
Laden von Daten .....	92
Direct Play .....	94
Song Medley .....	95
Sichern von Daten .....	95
Disketten Management .....	98
Einstellung des automatisch erscheinenden Displays beim Einlegen einer Diskette .....	98
<b>Kapitel VII Sound</b> .....	99
Übersicht über die Sound-Funktionen .....	99
Part Setting .....	99
Mixer .....	101
Master Tuning .....	103
Key Scaling .....	103
Sound Load Option .....	104
APC-Hall-Einstellung .....	104
Theatre Sonic Part Setting (PR804) .....	104
<b>Kapitel VIII Reverb &amp; Effect</b> .....	105
Übersicht über die Reverb & Effect- Funktionen .....	105
Tone Control .....	105
<b>Kapitel IX Sound Edit</b> .....	106
Übersicht über Sound Edit .....	106
Easy Edit .....	107
Tone Edit .....	107
Pitch Edit .....	109
Filter Edit .....	110
Amplitude Edit .....	112
LFO Edit .....	113
Effect Edit .....	114
Controller Edit .....	114
Speichern des neuen Klangs .....	115
<b>Kapitel X Control</b> .....	116
Übersicht der Controller-Funktionen .....	116
Pedal Setting .....	117
<b>Kapitel XI Customize</b> .....	118
Übersicht der Customize-Funktionen .....	118
Display Time Out .....	119
Data Protection .....	119
MIDI Setting Load Option .....	120
Video Out Mode Setting (PR804) .....	120
THEATRE SONIC SPEAKER MODE (PR804) .....	121
<b>Kapitel XII MIDI</b> .....	122
Was ist MIDI? .....	122
Übersicht der MIDI-Funktionen .....	123
Part Setting .....	124
Control Messages .....	125
Realtime Messages .....	125
Common Setting .....	126
Mode Setting .....	127
Input/Output Setting .....	127
MIDI Presets .....	128
Program Change MIDI Out .....	129
Panel Memory Output .....	129
Computer Connection .....	130
Initialisierung .....	131
Anschlüsse .....	132
<b>Zusammenbau (PR604)</b> .....	133
<b>Zusammenbau (PR804)</b> .....	134
<b>Überprüfung von Störungen</b> .....	135
<b>Fehlermeldungen</b> .....	137
<b>Register</b> .....	138
<b>Technische Daten</b> .....	140

#### ■ Mitgelieferte Zubehörteile

Überprüfen Sie die mitgelieferten Zubehörteile



Notenständer  
Wechselstrom-  
Netzkabel



CD-ROM  
Fernbedienung und  
Batterien (PR804)

# Bedienungselemente und Funktionen (PR604)

## AUTO PLAY CHORD

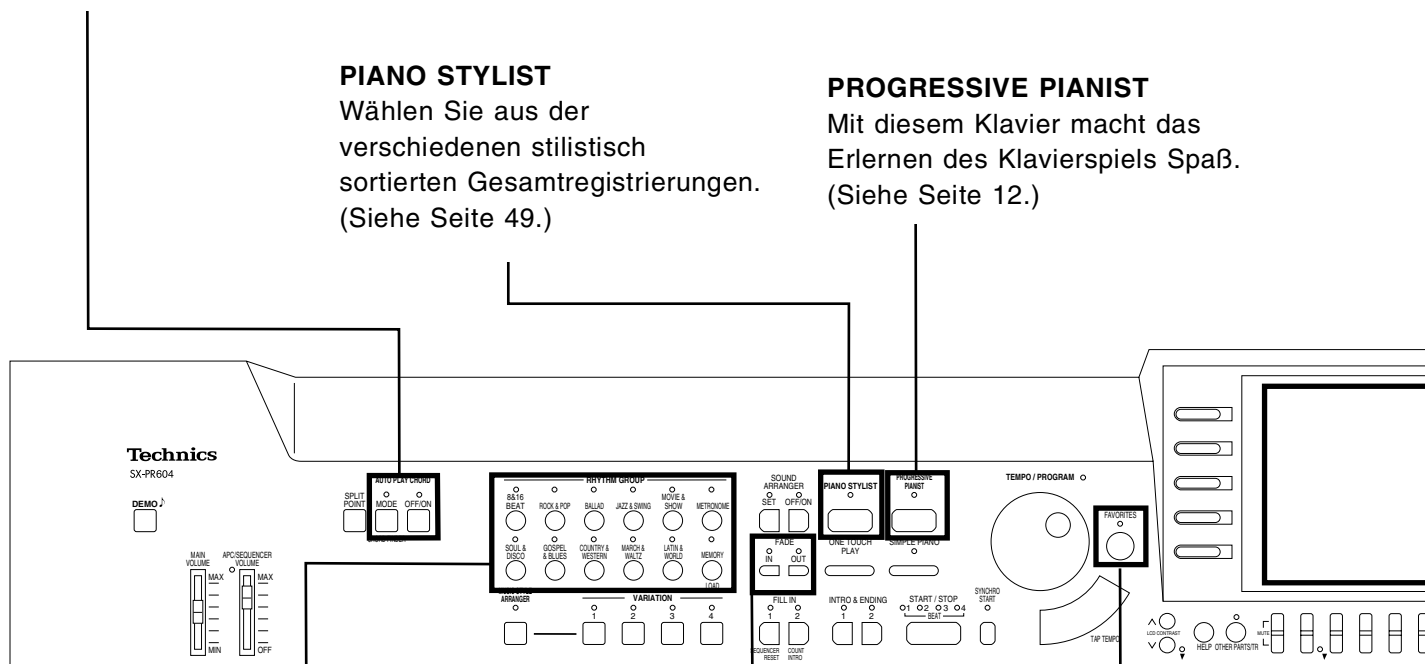
Die Begleitautomatik erzeugt zum gewählten Rhythmus eine passende Begleitung und folgt den gegriffenen Akkorden. (Siehe Seite 43.)

## PIANO STYLIST

Wählen Sie aus der verschiedenen stilistisch sortierten Gesamtregistrierungen. (Siehe Seite 49.)

## PROGRESSIVE PIANIST

Mit diesem Klavier macht das Erlernen des Klavierspiels Spaß. (Siehe Seite 12.)



## RHYTHM GROUP

Hier können Sie aus 160 Rhythmen der verschiedenen Stilrichtungen wählen. Jeder Rhythmus besitzt 4 Variationen. (Siehe Seite 40.)

## 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 47.)

## FAVORITES

Gestalten Sie Ihr eigenes Anzeigedisplay, in dem Sie Ihre Lieblingsklänge, Rhythmen und Musikstile zusammenstellen. (Siehe Seite 29.)

### ■ Stimmung

Anders als bei einem akustischen Piano ist auch nach langer Verwendungsdauer keine Stimmung Ihres Digital-Ensembles des Modells PR erforderlich.

Die Tonhöhe dieses Instruments kann für das Zusammenspiel mit anderen Instrumenten einjustiert werden. (Siehe Seite 103.)

### ■ Über den Sicherungsspeicher

Die Einstellungen und der Speicherinhalt bleiben noch etwa 80 Minuten nach dem Unterbrechen der Stromzufuhr zum Instrument erhalten. Wenn Sie den betreffenden Speicherinhalt sichern wollen, führen Sie vor dem Ausschalten des Instruments die SAVE-Schritte durch, um die gewünschten Daten auf einer Diskette zu sichern und sie später wieder aufrufen zu können.

- Der Sicherungsspeicher funktioniert erst dann, nachdem die Stromversorgung etwa 10 Minuten lang eingeschaltet war.
- Wenn Sie die Operations-Betriebsart verlassen, ohne dass die Daten auf einer Diskette gespeichert wurden, erscheint das REMINDER Display, um Sie an das Sichern der Daten zu erinnern.

## DISPLAY

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

- Verwenden Sie die **LCD CONTRAST** Tasten, um das Display auf optimale Lesbarkeit einzustellen.

## TRANPOSE

Mit der Transpose-Funktion kann man die Grundtonart der Tastatur ändern. (Siehe Seite 38.)

## SOUND GROUP

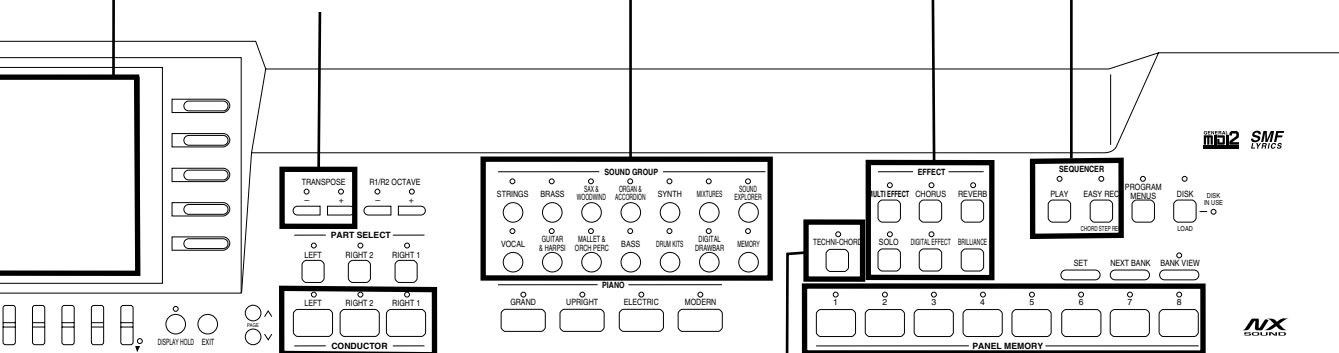
Wählen Sie aus einer Vielzahl von Klängen. (Siehe Seite 30.)

## EFFECT

Fügen Sie Ihrem Klang verschiedene Effekte hinzu. (Siehe Seite 35.)

## SEQUENCER

Hiermit können Sie ihre Darbietung aufnehmen und wiedergeben. (Siehe Seite 57.)



## CONDUCTOR

Hiermit kann jedem Manualbereich ein gewünschtes Instrument zugeordnet werden. (Siehe Seite 32.)

## 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 39.)

## PANEL MEMORY

Mit dieser Funktion können Sie die Registrierungen speichern und jederzeit auf Knopfdruck wieder aufrufen. (Siehe Seite 51.)

# Bedienungselemente und Funktionen (PR804)

## AUTO PLAY CHORD

Die Begleitautomatik erzeugt zum gewählten Rhythmus eine passende Begleitung und folgt den gegriffenen Akkorden. (Siehe Seite 43.)

## PIANO PERFORMANCE PADS

Mit diesen Pad-Tasten können Sie Ihre eigene Darbietung mit musikalischen Phrasen oder Effekten untermalen. (Siehe Seite 53.)

## RHYTHM GROUP

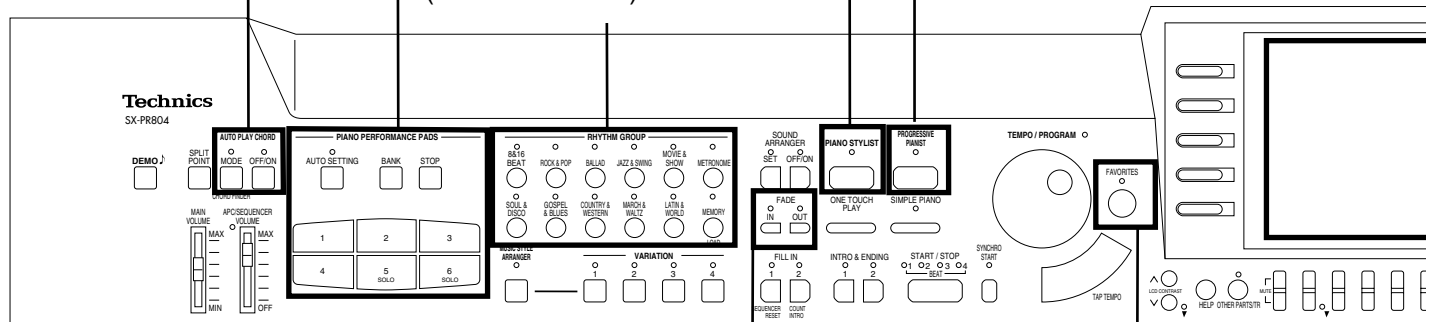
Hier können Sie aus 160 Rhythmen der verschiedenen Stilrichtungen wählen. Jeder Rhythmus besitzt 4 Variationen. (Siehe Seite 40.)

## PIANO STYLIST

Wählen Sie aus der verschiedenen stilistisch sortierten Gesamtregistrierungen. (Siehe Seite 49.)

## PROGRESSIVE PIANIST

Mit diesem Klavier macht das Erlernen des Klavierspiels Spaß. (Siehe Seite 12.)



## 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 47.)

## FAVORITES

Gestalten Sie Ihr eigenes Anzeigedisplay, in dem Sie Ihre Lieblingsklänge, Rhythmen und Musikstile zusammenstellen. (Siehe Seite 29.)

### ■ Stimmung

Anders als bei einem akustischen Piano ist auch nach langer Verwendungsdauer keine Stimmung Ihres Digital-Ensembles des Modells PR erforderlich.

Die Tonhöhe dieses Instruments kann für das Zusammenspiel mit anderen Instrumenten einjustiert werden. (Siehe Seite 103.)

### ■ Über den Sicherungsspeicher

Die Einstellungen und der Speicherinhalt bleiben noch etwa 80 Minuten nach dem Unterbrechen der Stromzufuhr zum Instrument erhalten. Wenn Sie den betreffenden Speicherinhalt sichern wollen, führen Sie vor dem Ausschalten des Instruments die SAVE-Schritte durch, um die gewünschten Daten auf einer Diskette zu sichern und sie später wieder aufrufen zu können.

- Der Sicherungsspeicher funktioniert erst dann, nachdem die Stromversorgung etwa 10 Minuten lang eingeschaltet war.
- Wenn Sie die Operations-Betriebsart verlassen, ohne dass die Daten auf einer Diskette gespeichert wurden, erscheint das REMINDER Display, um Sie an das Sichern der Daten zu erinnern.



## DISPLAY

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

- Verwenden Sie die **LCD CONTRAST** Tasten, um das Display auf optimale Lesbarkeit einzustellen.

## TRANPOSE

Mit der Transpose-Funktion kann man die Grundtonart der Tastatur ändern. (Siehe Seite 38.)

## SOUND GROUP

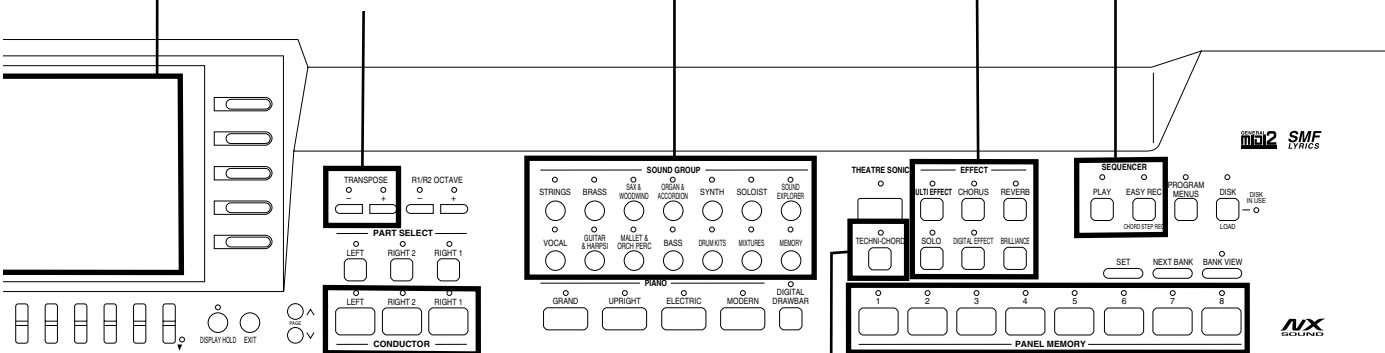
Wählen Sie aus einer Vielzahl von Klängen. (Siehe Seite 30.)

## EFFECT

Fügen Sie Ihrem Klang verschiedene Effekte hinzu. (Siehe Seite 35.)

## SEQUENCER

Hiermit können Sie ihre Darbietung aufnehmen und wiedergeben. (Siehe Seite 57.)



## CONDUCTOR

Hiermit kann jedem Manualbereich ein gewünschtes Instrument zugeordnet werden. (Siehe Seite 32.)

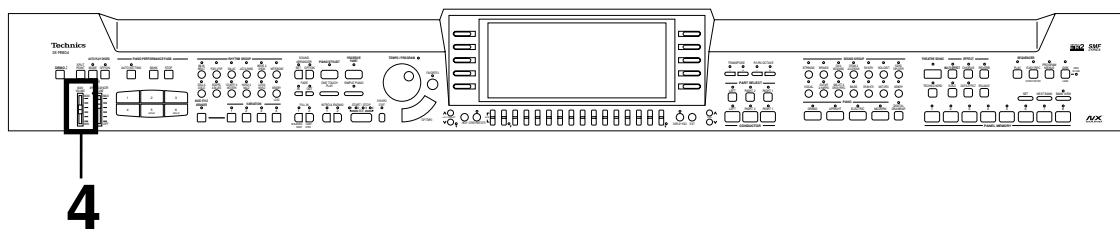
## TECHNI-CHORD

Der Techni-Chord-Modus erweitert den Klang Ihrer Darbietung, indem er für jede gedrückte Melodie-Taste einen ganzen Akkord erklingen läßt. (Siehe Seite 39.)

## PANEL MEMORY

Mit dieser Funktion können Sie die Registrierungen speichern und jederzeit auf Knopfdruck wieder aufrufen. (Siehe Seite 51.)

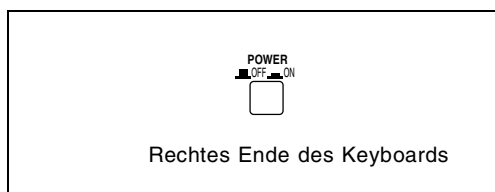
# Spielen der ersten Töne



(PR804)

**1** | Schließen Sie das Netzkabel an eine Steckdose an.

**2** | Jetzt können Sie mit der **POWER**-Taste das Instrument einschalten.

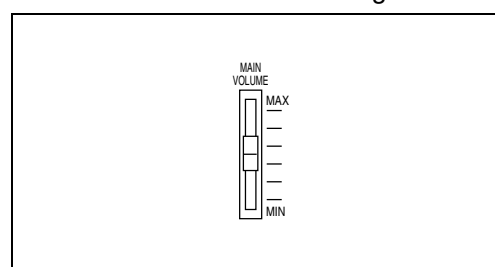


- Die Anzeige an der linken Vorderseite vom Pianogehäuse leuchtet auf.

**3** | Schlagen Sie eine beliebige Taste an der Tastatur an.

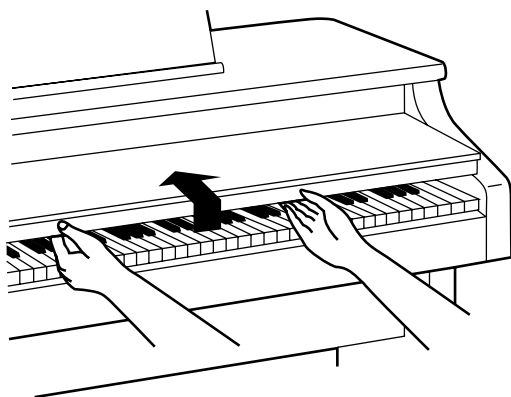
- Das Piano verfügt über eine Anschlagsdynamik, so dass Sie mit der Härte des Anschlags die Lautstärke beeinflussen können.

**4** | Mit dem **MAIN VOLUME**-Schieberegler können Sie die Lautstärke regulieren.



## Tastatur-Deckel

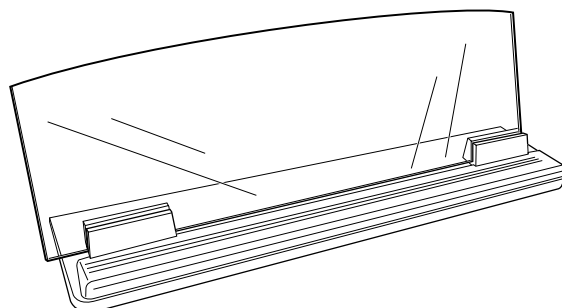
Öffnen und schließen Sie den Tastatur-Deckel langsam.



## Notenständer

**PR604:** Führen Sie den Notenständer ein, und befestigen Sie ihn.

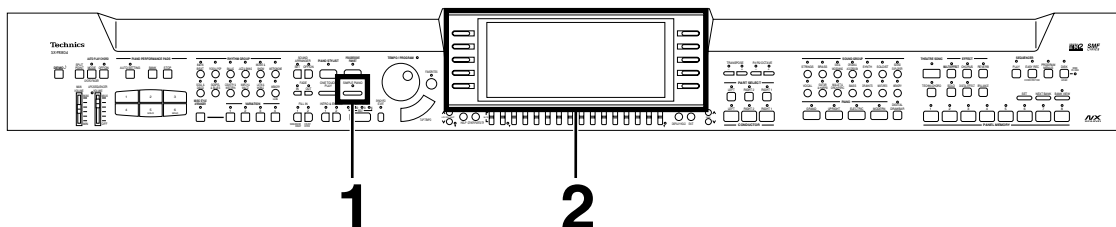
**PR804:** Setzen Sie das Notenpult an der gewünschten Position an, und führen Sie es ein.



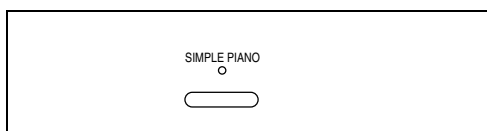
# Das Klavier spielen

Dieses Digital-Ensemble ist im Grunde ein Digital-Piano mit vielen zusätzlichen Funktionen. Wählen Sie zunächst einen Klavierklang aus und lassen Sie sich von der fantastischen Klangqualität faszinieren.

Wenn Sie die **SIMPLE PIANO**-Funktion aktivieren, bekommt die gesamte Tastatur unabhängig von den aktuellen Einstellungen des Instruments augenblicklich die Charakteristik eines Klaviers.



## 1 Drücken Sie die **SIMPLE PIANO**-Taste.



- Die Anzeige leuchtet auf.
- Das Display ändert sich nun zum SIMPLE PIANO-Display.

## 2 Wählen Sie den gewünschten Piano-Klang.



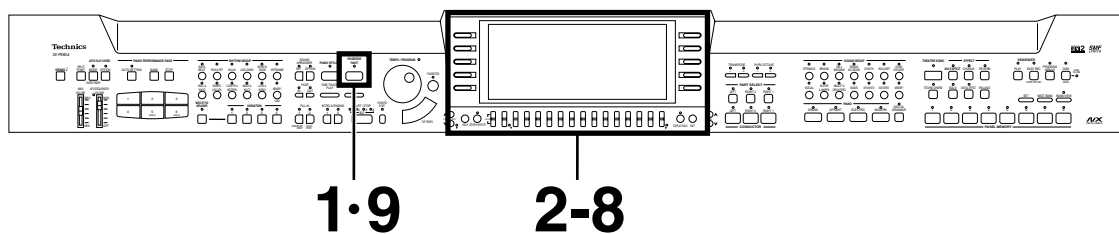
- Klänge und Effekte werden automatisch eingestellt.
- "COMPLETED!" erscheint auf der Anzeige und anschließend springt die Anzeige auf die Normalanzeige zurück.

## 3 Das Klavierspiel kann beginnen.

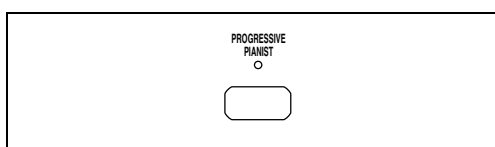
- Diese Prozedur löscht aktuelle Einstellungen für Klänge und Effekte etc. Wenn Sie diese gern später wieder aufrufen möchten, empfehlen wir, diese zuvor in **PANEL MEMORY** (Seite 51) oder auf Diskette (Seite 95) zu sichern.

# Progressive Pianist

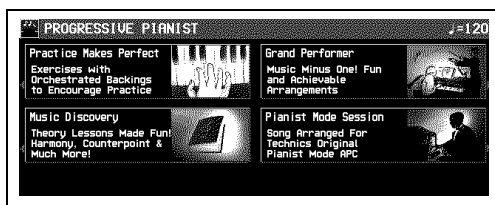
Mit diesem Klavier macht das Erlernen des Klavierspiels Spaß. Starten Sie eine der 100 Etüden, die in diesem Klavier vorprogrammiert sind, lesen Sie die Noten auf dem Display ab, hören Sie die sanfte Begleitung Ihres Klavierspiels, und haben Sie Spaß beim Üben!



- 1** Drücken Sie die **PROGRESSIVE PIANIST**-Taste.



- 2** Wählen Sie das Übungsziel aus.



- 3** Wählen Sie mit Hilfe der SONG ^- und v-Tasten einen bevorzugten Song aus.



- 4** Drücken Sie die LISTEN-Taste.

- 5** Drücken Sie die **START/STOP**-Taste auf dem Bedienungsfeld, und hören Sie die Modellinterpretation, während Sie die Noten auf dem Display verfolgen.

- Drücken Sie die **START/STOP**-Taste, um die Modelldarbietung zu stoppen. Durch erneutes Drücken wird die Interpretation ab der Unterbrechungsstelle fortgesetzt.

- 6** Wenn Sie genug gehört haben, drücken Sie die entsprechende Taste, um zur nächsten Stufe vorzurücken.

- Drücken Sie im Modus Practice Makes Perfect/Musical Discovery die PLAY-Taste (STEP2), und folgen Sie im Modus Grand Performer/Pianist Mode Session der Stufennummer, um Ihre Übung fortzusetzen.

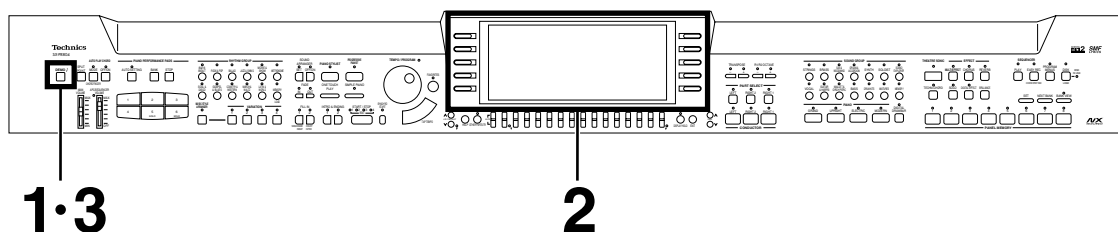
- 7** Drücken Sie die RESET-Taste.

- 8** Drücken Sie die **START/STOP**-Taste, um die Übung zu beginnen. Spielen Sie das Keyboard genau nach den Noten.

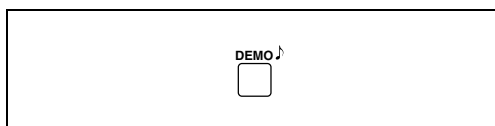
- Wenn Sie Ihre Übung von Anfang an wiederholen möchten, drücken Sie die **START/STOP**-Taste, um die Noten anzuhalten, und drücken Sie dann die RESET-Taste. Oder, benutzen Sie die MEAS-Taste, um ab der gewünschten Position anzufangen.
- Wenn das Tempo der Begleitung zu schnell ist, drücken Sie die SLOW 1-Taste im ONE TOUCH TEMPO-Teil. Ist das Tempo noch immer zu schnell, drücken Sie die SLOW 2-Taste. (Sie können das Tempo auch mit dem **TEMPO/PROGRAM**-Knopf einstellen.)
- Die auf dem Display angezeigten Notenseiten werden automatisch umgeblättert. Wenn Sie die Seiten manuell umblättern möchten, setzen Sie TURN PAGE auf MANUAL, so dass Sie die Anzeige durch Drücken der **PAGE**-Taste ändern können (oben; vorherige Seite, unten; nächste Seite). In diesem Fall können Sie die Seiten auch durch Niederdrücken des linken Pedals umblättern.
- Um einen anderen Song abzuspielen, drücken Sie bei angehaltener Darbietung die **EXIT**-Taste, und wiederholen Sie dann den obigen Vorgang ab Schritt 2.

- 9** Um diese Funktion zu beenden, drücken Sie die **PROGRESSIVE PIANIST**-Taste erneut.

# Anhören der einzelnen Demo-Melodien.

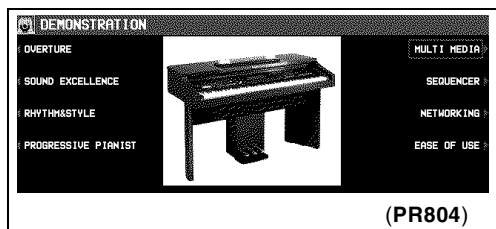


**1** Drücken Sie die **DEMO**-Taste.



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

**2** Drücken Sie die entsprechenden Tasten links oder rechts des Displays, 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 die **START/STOP**-Taste.

## ■ Slide Show

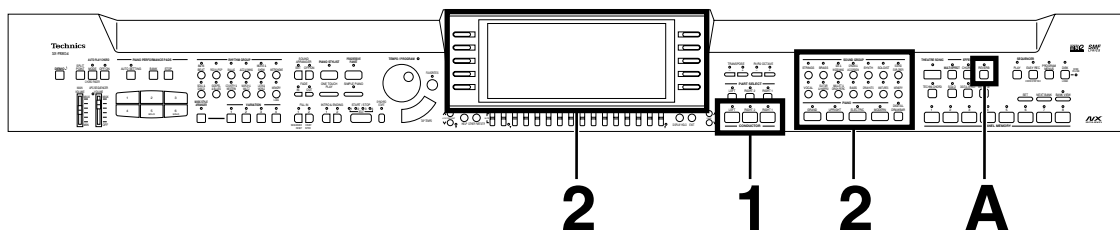
Die Slide Show-Funktion zeigt die Bilder an, die sich im Einklang mit dem Fortlauf der Musik ändern. Zusammen mit den DEMO-Songs können Sie eine Vielzahl von Bildern genießen, die sich entsprechend dem jeweiligen Image der Musik ändern.

- Sie können Slide Show-Bilder für Ihre eigene Musik festlegen. (Siehe Seite 59.)

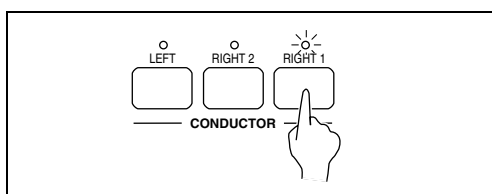
- Wenn Sie die **DEMO**-Taste einige Sekunden lang gedrückt halten oder wenn Sie zunächst die **DEMO**-Taste und daraufhin die **START/STOP**-Taste drücken, werden alle internen Demo-Melodien des Instruments der Reihe nach in Form einer Medley-Darbietung demonstriert. Die Medley-Darbietung wird solange wiedergegeben, bis entweder die **START/STOP**-Taste oder die **DEMO**-Taste erneut gedrückt wird.

- Einige der Tasten funktionieren im DEMO-Modus nicht.

# Spielen

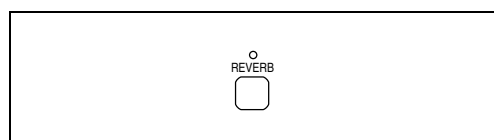


- 1** Drücken Sie die **RIGHT 1**-Taste im **CONDUCTOR** Tastenfeld.

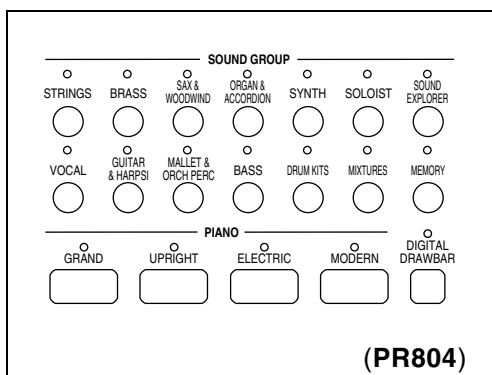


## Hinzufügen von Hall

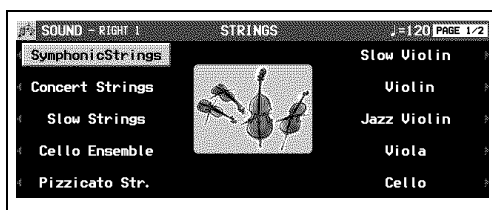
- A** Drücken Sie die **REVERB**-Taste.



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



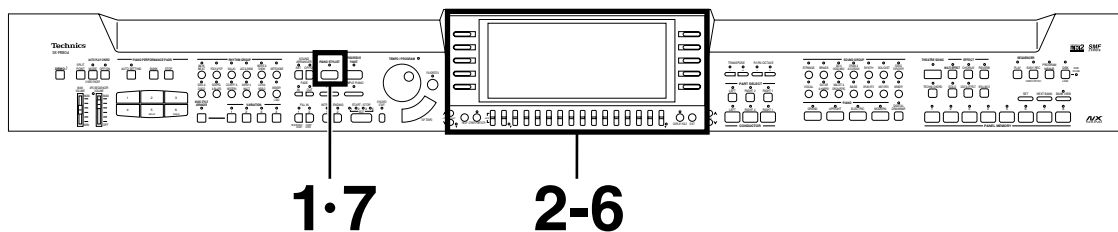
- 3** Wählen Sie einen Sound von der Liste der Klänge, die im Display angezeigt wird.



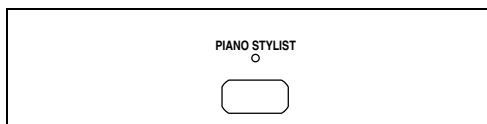
- Bei der Mehrzahl der Tasten umfasst die Liste der Klänge zwei oder mehrere Anzeigeseiten. Wenn Sie Zugriff auf die nicht angezeigten Teile der Liste brauchen, drücken Sie einfach eine der **PAGE**-Tasten.

- 4** Schlagen Sie eine beliebige Note auf dem Manual an.

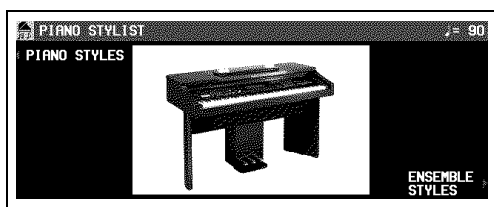
# Auswahl einer Registrierung für einen Musikstil (PIANO SYLIST)



**1** Drücken Sie die **PIANO SYLIST**-Taste.



**2** Drücken Sie die **PIANO STYLES**-Taste.



**3** Wählen Sie mit Hilfe der **ARRANGE MODE**-Taste das gewünschte Arrangement.

- Wählen Sie den zur Wiedergabe gewünschten Typ (PIANO SOLO/PIANO & COMBO /PIANO & ENSEMBLE).



**4** Bestimmen Sie mit Hilfe der **SELECT MODE**-Taste, wie Sie einen gewünschten Stil wählen möchten.

GENRE: Wählen Sie einen Musikstil über das musikalische Genre.

ERA: Wählen Sie einen Musikstil über die Epoche

ALPHABET: Wählen Sie einen Musikstil aus einer alphabetisch geordneten Liste.

**5** Verwenden Sie die **GENRE/ERA/ALPHABET**-Taste, um die gewünschte Gruppe zu wählen. Wählen Sie dann mit Hilfe der **STYLE**-Taste den gewünschten Musikstil.

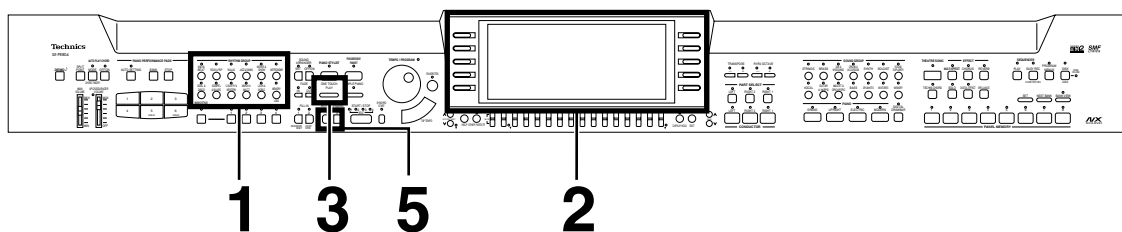
- Im Beispiel oben wurde GENRE gewählt.
- Sollte die Liste länger als eine „Anzeigenseite“ lang sein, erscheint die MORE-Taste auf der Anzeige. Benutzen Sie in diesem Fall die MORE-Taste, um zwischen den Anzeigeseiten hin und her zu schalten.
- **AUTO PLAY CHORD** und **SYNCHRO START** schalten sich ein und Klänge, Effekte, Rhythmus, Tempo, Lautstärkebalance u.a. werden passend zum gewählten Musikstil automatisch ausgewählt.

**6** Spielen Sie auf der Tastatur.

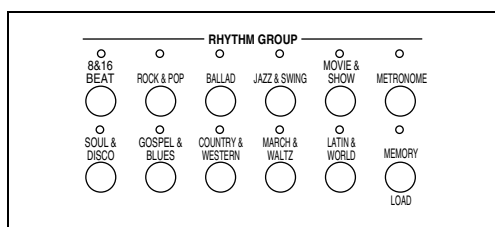
- Wenn Sie einen Akkord im linken Bereich der Tastatur greifen, beginnt die automatische Begleitung augenblicklich zu spielen.
- Mit Hilfe des **TEMPO/PROGRAM**-Wählrades können Sie das Tempo einstellen.

**7** Wenn Sie einen gewünschten Stil gewählt haben, schalten Sie die **PIANO SYLIST**-Taste aus.

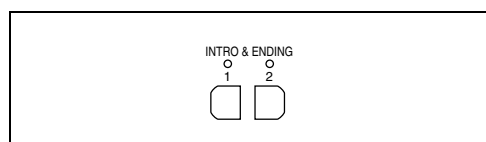
# Automatische Bedienfeld Einstellungen (ONE TOUCH PLAY)



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

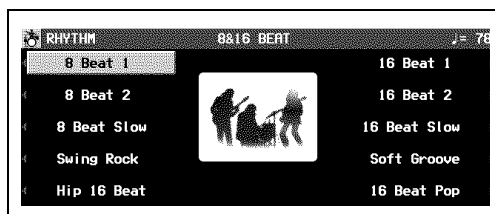


- 5** Am Ende Ihrer Darbietung, drücken Sie die **INTRO & ENDING 1** oder **2**-Taste.

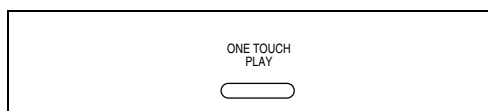


- Es wird nun eine Schlussfigur gespielt woraufhin die Begleitautomatik stoppt.
- Wenn Sie die **START/STOP**-Taste drücken, wird die Begleitautomatik sofort gestoppt.

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



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

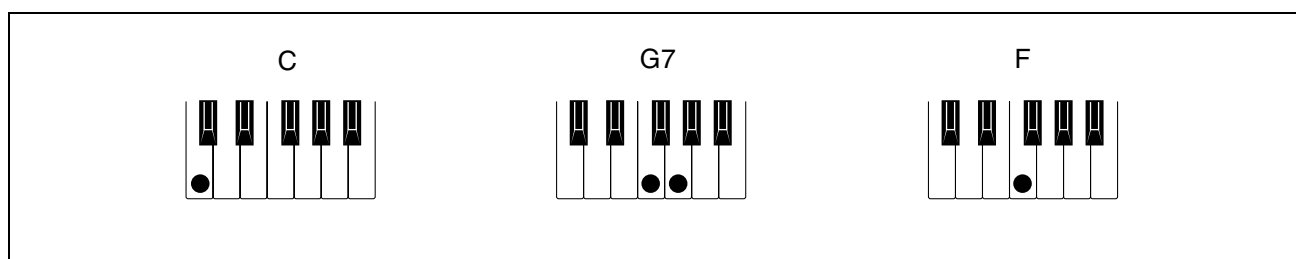


- Die zum gewählten Rhythmus passenden Klänge, Effekte und Tempo werden automatisch gewählt. Das Tempo kann mit dem **TEMPO/PROGRAM**-Einstellrad verändert werden.

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

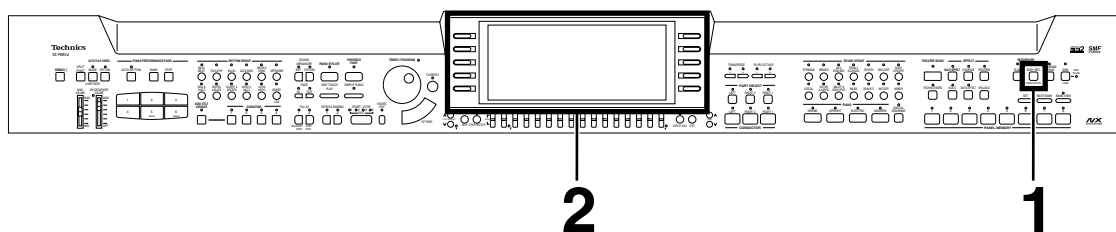
- Wenn eine Taste im linken Bereich des Manuals gedrückt wird, beginnt die Begleit-Automatik sofort mit der Wiedergabe (Synchro Start).





- 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 43.)
- Durch das Drücken der **FILL IN 1** oder **FILL IN 2**-Taste, wird eine Zwischenfigur in die Begleitautomatik eingefügt.

# Die Aufnahme Ihrer Darbietung (SEQUENCER)



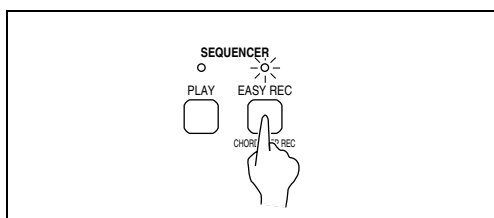
## Sonatina

Rechte  
Hand

Linke Hand



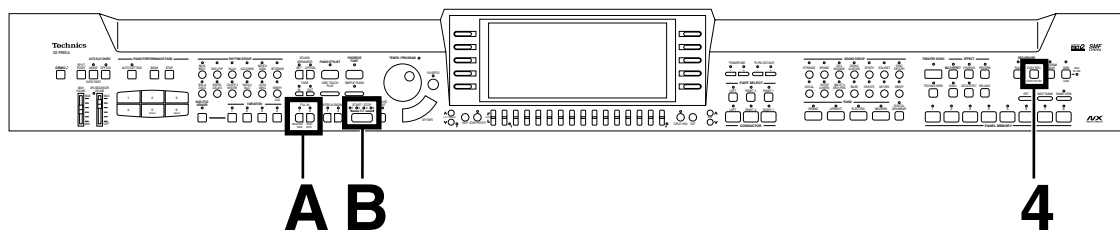
- 1** Drücken Sie die **EASY REC**-Taste in dem **SEQUENCER** Tastenfeld.



- 2** Drücken Sie die OK-Taste.

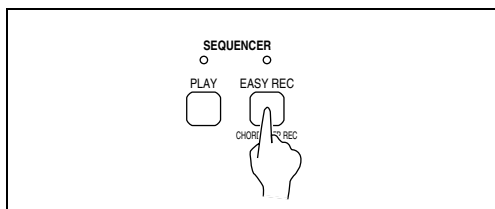


- Das Display wechselt zum **REALTIME RECORD**-Display.



**3** | Spielen Sie Ihren Song auf dem Manual.

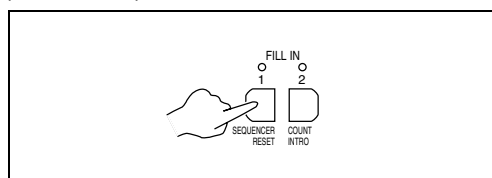
**4** | Wenn Sie Ihren Song beendet haben, drücken Sie auf die **EASY REC**-Taste, um diese Funktion wieder auszuschalten.



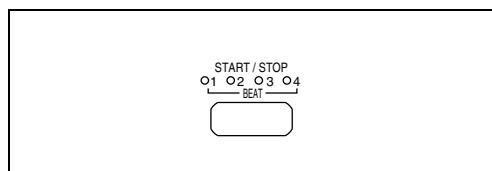
- Die **PLAY**-Taste im **SEQUENCER**- Tastenfeld wird eingeschaltet.

## Wiedergabe Ihres aufgenommenen Songs

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

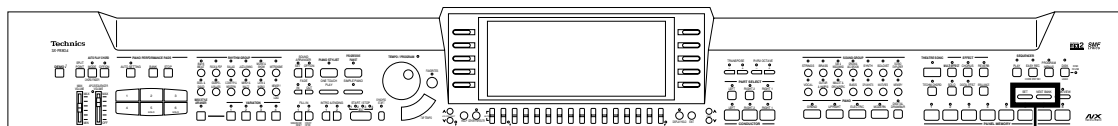


**B** | Drücken Sie die **START/STOP**-Taste.



- 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.

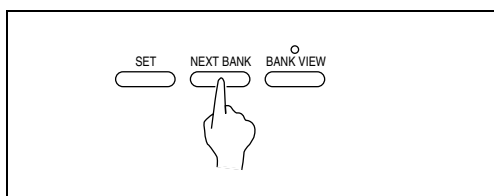
# Abspeichern Ihrer Bedienfeld-Einstellungen (PANEL MEMORY)



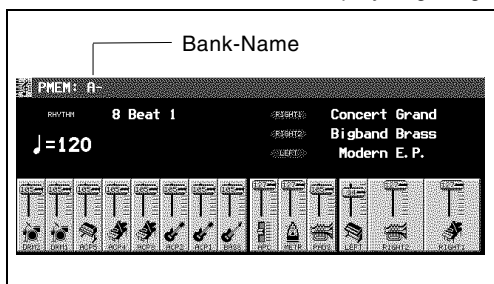
2·3

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

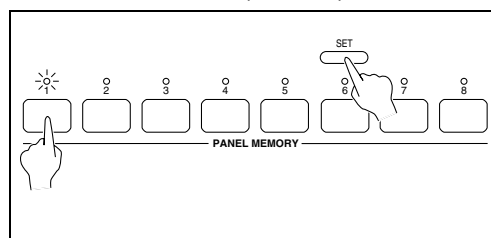
- 2** Verwenden Sie die **NEXT BANK**-Taste, um eine Bank auszuwählen (A, B, C).



- Die Bank-Namen werden im Display angezeigt.

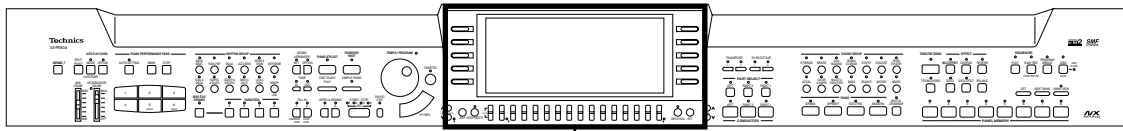


- 3** Halten Sie die **SET**-Taste gedrückt und drücken Sie eine der nummerierten Tasten im Tastenfeld **PANEL MEMORY** (1 bis 8).



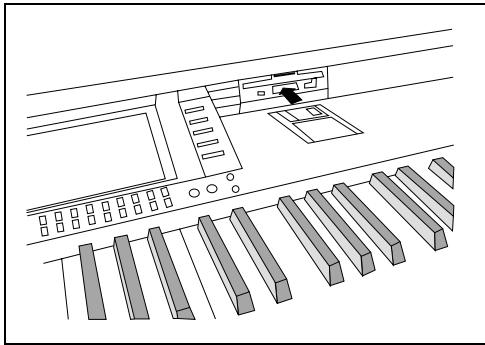
- Die aktuellen Bedienfeld-Einstellungen sind jetzt in dieser Bank und dieser Nummer gespeichert. Wenn Sie ab nun diese Bank und Nummer anwählen, werden Ihre gespeicherten Einstellungen aufgerufen.

# Abspeichern Ihrer Darbietungs-Daten auf einer Diskette

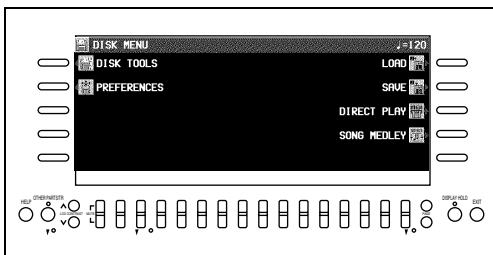


2-5

- 1 Legen Sie die Diskette, auf der Sie Ihre Daten abspeichern wollen, in das Diskettenlaufwerk ein. Drücken Sie die Diskette ganz hinein, bis sie mit einem Klickgeräusch einrastet.

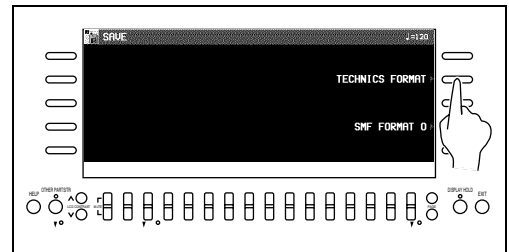


- 2 Wählen Sie in der Display-Anzeige DISK MENU die Funktion SAVE.

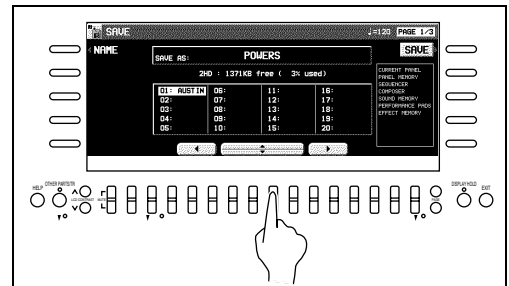


- Wenn eine nicht-formatierte Diskette in das Diskettenlaufwerk eingelegt und danach versucht wird, die SAVE-Anweisungen auszuführen, erscheint das FORMAT-Display. Folgen Sie den Anweisungen im Display, um die Diskette zu formatieren. (Die Formatierung löscht alle auf der Diskette befindlichen Daten.)

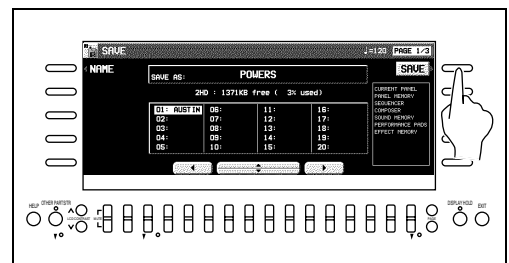
- 3 Wählen Sie TECHNICS FORMAT.



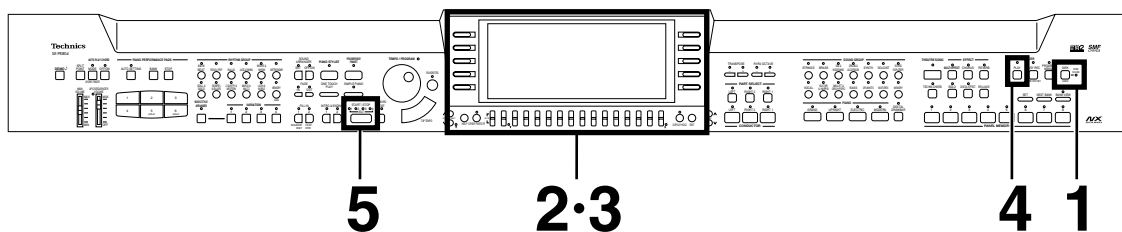
- 4 Wählen Sie eine Dateinummer aus, in der Sie Ihren Song abspeichern wollen.



- 5 Drücken Sie die SAVE Taste.

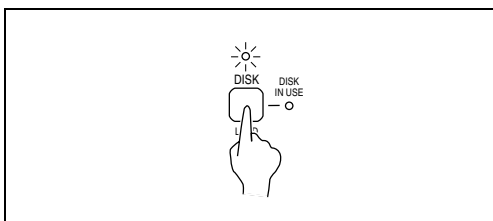


- Die Daten Ihres zuvor im **SEQUENCER** aufgenommenen Songs sind nun auf der Diskette gespeichert.

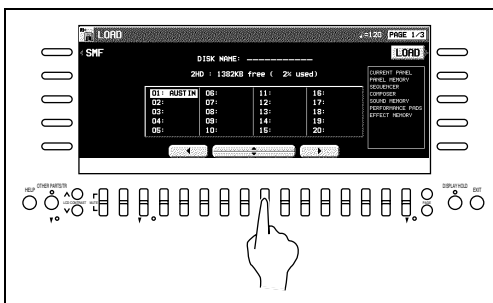


## Aufrufen von Daten von der Diskette

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

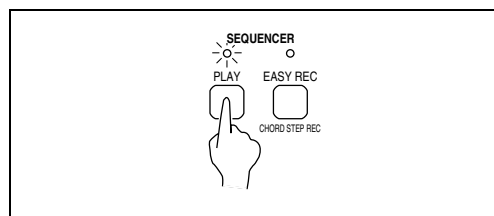


- 2 Wählen Sie die Dateinummer, die Sie laden möchten.

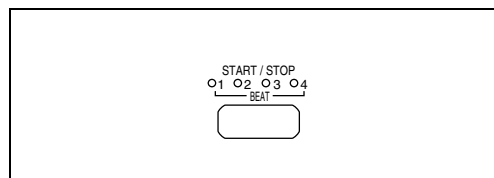


- 3 Drücken Sie die **LOAD**-Taste.
  - Die Daten werden jetzt in den internen Speicher kopiert.

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



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



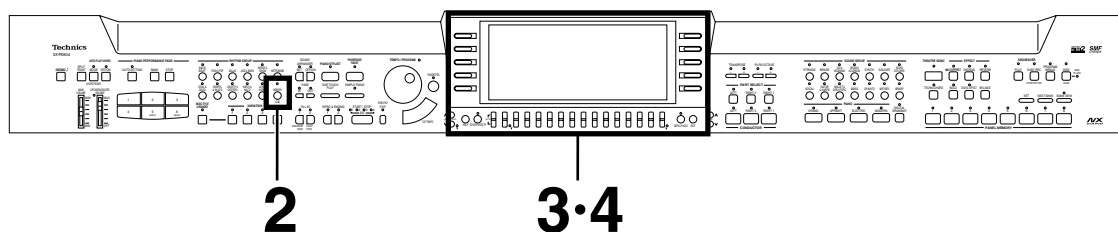
- Der neu geladene Song wird nun wiedergegeben.

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

PERFORMANCE	CURRENT PANEL (Die aktuellen Bedienfeld-Einstellungen)
	PANEL MEMORY
	SEQUENCER
	COMPOSER (MEMORY Bank-Inhalte)
	SOUND MEMORY
	EFFECT MEMORY
	PADS (USER Memory-Bänke der <b>PIANO PERFORMANCE PADS</b> ) (PR804)
BACKUP	MIDI (USER Memory-Bank der MIDI PRESETS)
	FAVORITES

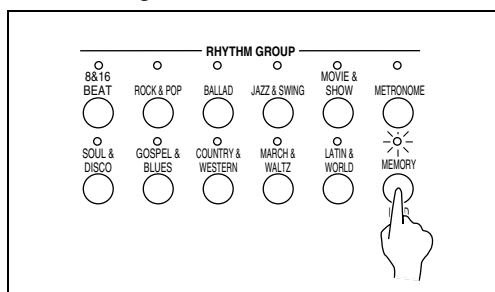
- Für detaillierte Informationen beziehen Sie sich bitte auf Seite 90.

# Laden von Composer Daten von einer Diskette (COMPOSER LOAD)

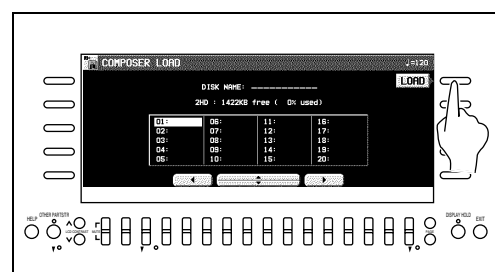


**1** Legen Sie eine im Fachhandel erhältliche Technics-Diskette in das Diskettenlaufwerk.

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

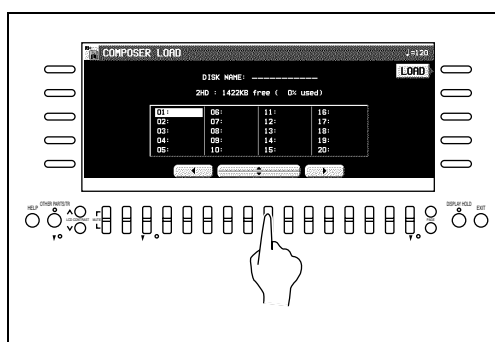


**4** Drücken Sie die LOAD Taste.

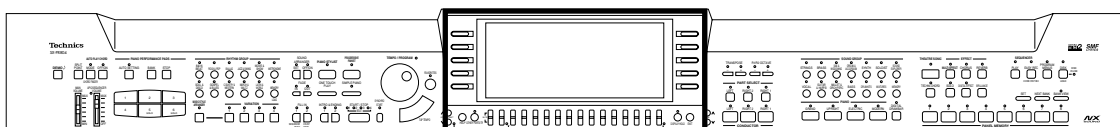


- Die Composer-Daten sind nun im **COMPOSER Speicher (MEMORY)** geladen. Sie können diese Rhythmen jetzt wie die Preset-Rhythmen für Ihre Darbietungen einsetzen.

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



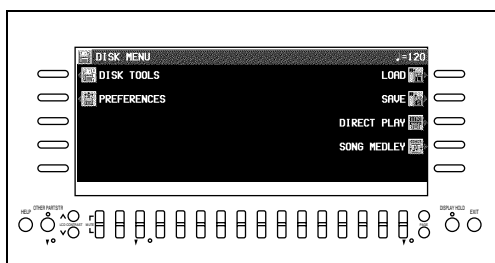
# Abspielen von MIDI-File Disketten (DIRECT PLAY)



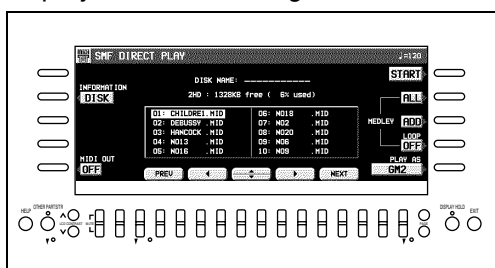
2-4

- 1 | Legen Sie die Diskette in das Diskettenlaufwerk.
- 4 | Drücken Sie die START-Taste.
  - Der ausgewählte Song wird nun wiedergegeben.

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



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



- Für SMF Songs verwenden Sie die PLAY AS-Taste, um festzulegen ob der Song mit oder ohne GM-Belegung abgespielt werden soll.

- DIRECT PLAY kann mit folgenden Disketten durchgeführt werden:

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

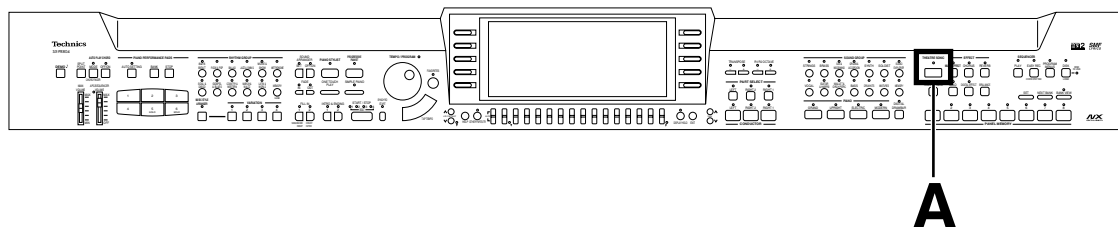
- \* Alle Produkte und Firmennamen sind Handelsmarken oder eingetragene Handelsmarken ihrer jeweiligen Eigentümer.

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

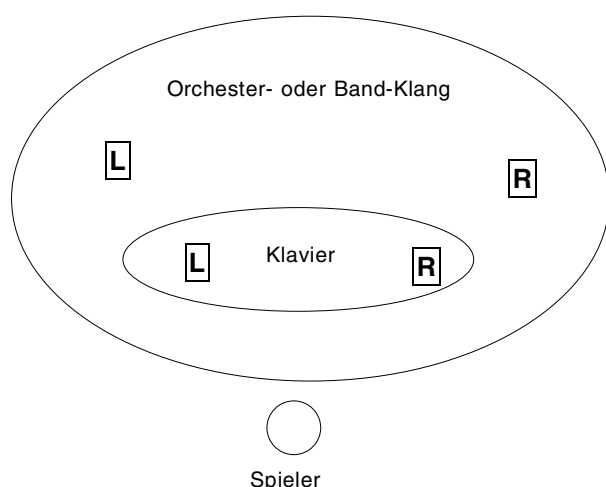


# Theatre Sonic (PR804)

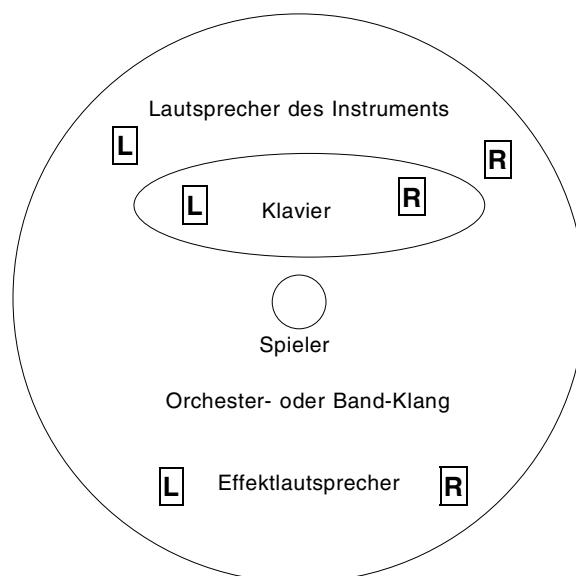
Die **THEATRE SONIC**-Funktion erzeugt ein spezielles Klangfeld, um dem Instrumentenklang einen Stereoeffekt zu verleihen. Dieser Effekt kann durch Hinzufügen von externen Effektlautsprechern noch weiter verstärkt werden.



## ■ Klangfeldschema

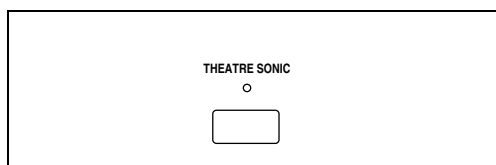


**THEATRE SONIC OFF**



**THEATRE SONIC ON**

**A** Drücken Sie die **THEATRE SONIC**-Taste, um die Funktion zu aktivieren.



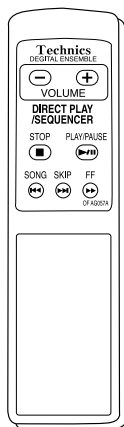
- Der Effekt wird ausgeübt.
- Selbst wenn keine Effektlautsprecher angeschlossen sind, wird ein virtueller 4-Kanal-Effekt ausgeübt.

- Angaben zum Anschließen der externen Effektlautsprecher finden Sie auf Seite 132.
- Ändern Sie den Modus je nach dem Vorhandensein der Effektlautsprecher. (Siehe Seite 121.)
- Der Effekt kann für jede Klanggruppe ein- oder ausgeschaltet werden. (Siehe Seite 104.)

# Fernbedienung (PR804)

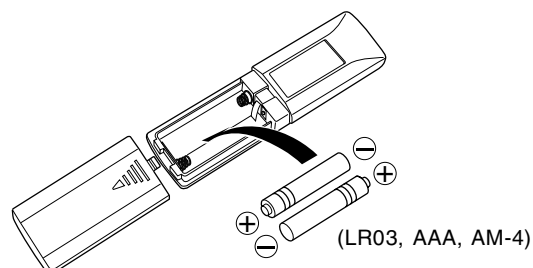
Mit Hilfe der mitgelieferten drahtlosen Fernbedienung können Sie die Gesamtlautstärke (MAIN VOLUME) einstellen, die DIRECT PLAY-Funktion aktivieren (Seite 94) und die SEQUENCER-Wiedergabe starten (Seite 63).

- Um **DIRECT PLAY** mit der Fernbedienung zu steuern, muss die normale Wiedergabeanzeige bei eingelegter Disk sichtbar sein, und für die **SEQUENCER**-Wiedergabe muss sich das Instrument im Wiedergabe-Bereitschaftsmodus befinden.



## ■ Einlegen der Batterien

- Achten Sie beim Einlegen der Batterien darauf, dass die Polaritäten gemäß der Abbildung korrekt ausgerichtet sind.
- Verwenden Sie keine alten Batterien zusammen mit neuen.
- Nehmen Sie die Batterien aus dem Batteriefach heraus, und bewahren Sie sie getrennt auf, wenn das Instrument längere Zeit nicht benutzt werden soll.



## Tastenfunktionen

### VOLUME

Dient zum Einstellen der Gesamtlautstärke.

- Sie können den Lautstärkepegel innerhalb des mit dem **MAIN VOLUME**-Regler des Instruments festgelegten Bereichs einstellen.
- Der mit der Fernbedienung eingestellte Lautstärkepegel wird beim Ausschalten des Instruments zurückgesetzt.

### <DIRECT PLAY/SEQUENCER> PLAY/PAUSE

Dient zum Starten oder vorübergehenden Anhalten der Darbietung.

### FF

Vorspulen (nur für DIRECT PLAY)

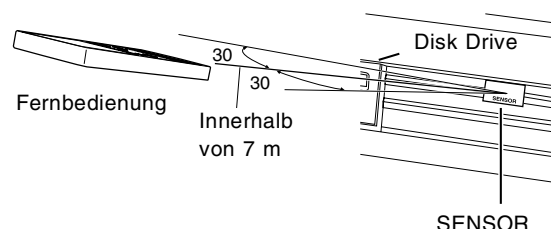
### SONG SKIP

Dient zum Überspringen des aktuellen Songs (nur für DIRECT PLAY)

### STOP

Dient zum Stoppen der Darbietung.

## Korrektter Gebrauch der Fernbedienung



- Es darf kein Hindernis zwischen der Fernbedienung und dem SENSOR vorhanden sein.
- Setzen Sie den SENSOR keinen starken Lichtquellen, wie z.B. direktes Sonnenlicht oder Leuchtstofflampen, aus.
- Halten Sie die Oberflächen des Empfängers (SENSOR) und des Senders der Fernbedienung sauber.

### VORSICHT:

- Nicht zerlegen oder modifizieren.
- Keine schweren Gegenstände auf der Fernbedienung stellen.
- Nicht längere Zeit direktem Sonnenlicht aussetzen.
- Keine Flüssigkeiten verschütten.

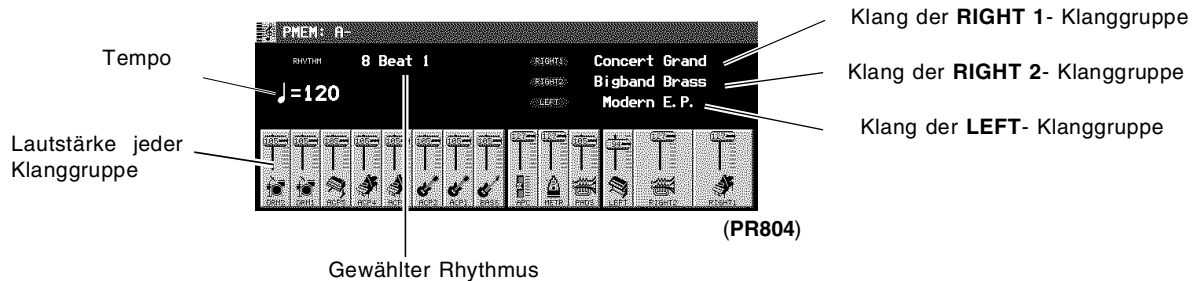
# Hinweise zum Display

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)

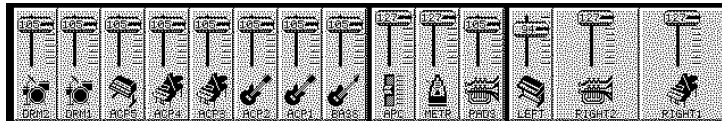
Diese Abbildung zeigt die Informationen, die bei einer Standard-Darbietung im Display angezeigt werden.



## 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.

<Darbietungsklanggruppen>



RT: RIGHT APC: AUTO PLAY CHORD PADS: PIANO PERFORMANCE PADS (PR804)  
METR: METRONOME

Um die Lautstärken Balance 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

Wenn zusätzliche Display-Seiten vorhanden sind, erscheint eine Anzeige in der rechten oberen Ecke des Bildschirms. Wenn zum Beispiel PAGE1/2 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 zurück. Ebenso können 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.



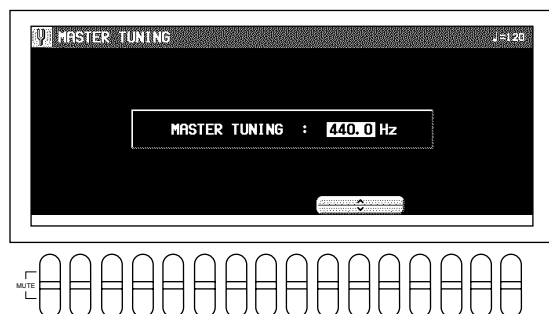
(PR804)

- 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



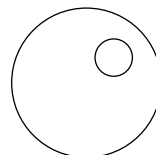
⇒ Drücken Sie die entsprechenden ^ oder v-Tasten, um den Wert zu verändern.

- 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 v-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.

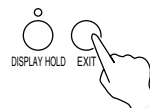
TEMPO / PROGRAM ○



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



(links von der Anzeige)

## 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.

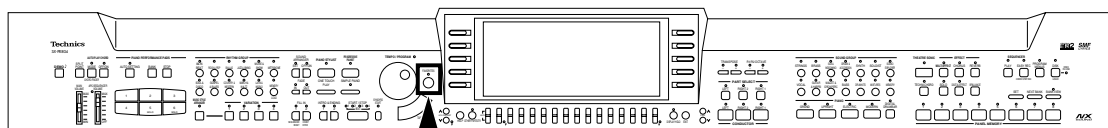
- Die Erläuterung der Funktion dieser Taste wird nun im Display angezeigt.

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



(PR804)

Sie können eine Spezialanzeige Ihrer bevorzugten Klänge und Rhythmen, Stil usw. erstellen.

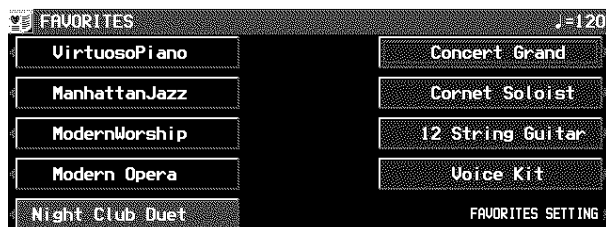
1. Wählen Sie die Klänge, Rhythmen und Musikstile, die Sie aufnehmen möchten.

- Benutzen Sie die **PIANO STYLIST**-Funktion, um den gewünschten Stil zu wählen. (Siehe dazu Seite 49.)

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

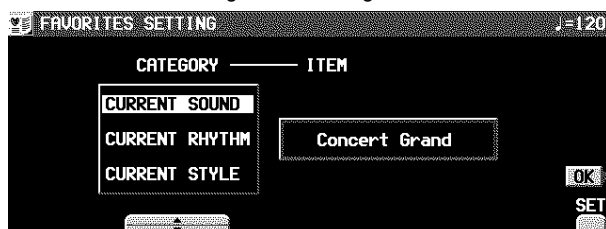


- Eine ähnliche Anzeige wie die folgende erscheint.



3. Drücken Sie die **FAVORITES SETTING**-Taste.

- Eine ähnliche Anzeige wie die folgende erscheint.



4. Verwenden Sie die **CATEGORY** ▲ und ▼-Tasten zur Wahl eines Postens (CURRENT SOUND/ RHYTHM/ STYLE).

- Der gewählte Klang/Rhythmus/Stil wird in der Spalte ITEM angezeigt.

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 Einfügestelle des Postens anzugeben.

6. Wiederholen Sie die Schritte 3 und 5, um die gewünschte Anzeige zusammenzustellen.

- Die Anzeige weist neun einstellbare Posten auf.
- Wenn Sie andere Klänge oder Rhythmen als die in Schritt 1 gewählten aufnehmen möchten, benutzen Sie die **PANEL**-Tasten, während das **FAVORITES**-Display auf der Anzeige sichtbar ist, um den von Ihnen gewünschten Klang oder Rhythmus zu wählen. (Das entsprechende Wahlfenster wird auf der Anzeige eingeblendet.)
- Wenn Sie einen anderen Stil als den in Schritt 1 gewählten aufnehmen möchten, wiederholen Sie den Vorgang von Schritt 1, nachdem alle anderen Aufnahmeabläufe abgeschlossen und durch Drücken der **OK**-Taste bestätigt wurden.

7. Drücken Sie die **OK**-Taste.

- Ihre Benutzeranzeige wird gespeichert.

### ■ Aufrufen einer FAVORITES-Anzeige

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

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

# Kapitel I Klänge und Effekte

## Übersicht über Klänge und Effekte

Der folgende Abschnitt gibt eine Übersicht über die Klanggruppen 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 91.
- Geräte mit dem unten gezeigten Logo sind mit NX SOUND-Songdaten kompatibel.



### Klanggruppe

Dieses Instrument ist im Wesentlichen in folgende Teile gegliedert.

#### RIGHT 1, RIGHT 2, LEFT:

Dies sind die Klanggruppen, die der Spieler auf der Klaviatur spielt.

- 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.

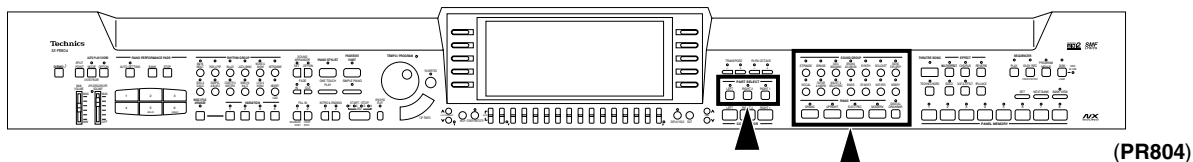
#### PADS:

Klanggruppen für die **PIANO PERFORMANCE PADS (PR804)**

#### METRONOME:

Der Teil für die **METRONOME**-Klänge

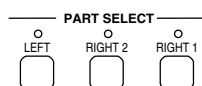
## Klangauswahl



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.

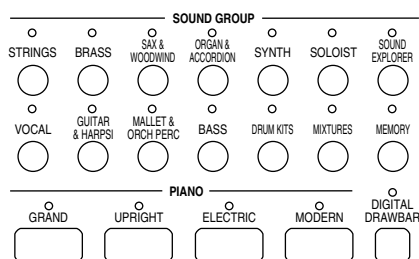
### Wählen Sie einen Klang.

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 32.)
- Wird eine **CONDUCTOR**-Taste gewählt, wird die entsprechende **PART SELECT**-Taste für die **RIGHT 1** und **RIGHT 2** Klanggruppen ebenfalls automatisch aktiviert.

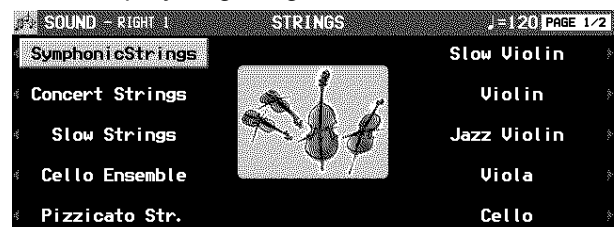
2. Wählen Sie eine Klanggruppe.



(PR804)

- 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 115.)

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



- Benutzen Sie die **PAGE**-Tasten, um einen anderen Teil der Liste auf die Anzeige zu rufen. (Außer für den Bereich der **PIANO**-Gruppe.)
- Der gewählte Klang wird für die Klanggruppe gespeichert, die Sie im Schritt 1. ausgewählt haben.
- Die Klanganzeige kann, abhängig von der Effekteinstellung, gegebenenfalls unterschiedlich sein.

4. Spielen Sie auf dem Manual.

## SOUND EXPLORER

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

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

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



- Eine ähnliche Anzeige wie die folgende erscheint.



3. Verwenden Sie die  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um die GROUP des Klangs auszuwählen.

4. Verwenden Sie die Tasten unten am Display, um einen Sound auszuwählen.

- Die Liste der Klänge befindet sich auf verschiedenen Bildschirmseiten (PAGE). Verwenden Sie die **PAGE**-Tasten, um andere Teile der Klangliste einzusehen.
- Der numerische Wert, der für jeden Klang angezeigt wird, ist die MIDI [BANK MSB, LSB]-PROGRAM CHANGE-Nummer.

- GM2-Klänge können Sie unter Gruppe GM2 EXTEND oder GM2 DRUM KITS wählen.

### ■ ALPHABET

Drücken Sie die CATEGORY-Taste, um die Soundnamen in alphabetischer Reihenfolge anzuzeigen.

- Drücken Sie die ALPHABET-Taste, um zur CATEGORY-Anzeige zurückzukehren.

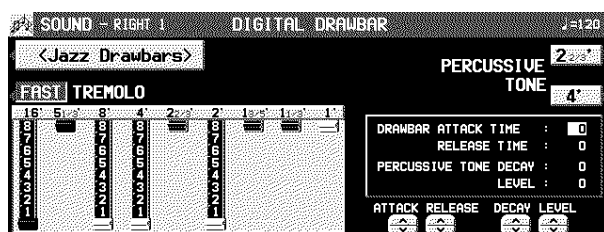
## DIGITAL DRAWBAR

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 **COMPOSER**, **SOUND ARRANGER**, **PIANO PERFORMANCE PADS (PR804)** 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.

### ■ TREMOLO

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

⇒ 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.
- Sie können auch die **DIGITAL EFFECT**-Taste benutzen, um zwischen SLOW (langsam) und FAST (schnell) umzuschalten.
- Die Tremolo-Funktion arbeitet nicht, wenn die **MULTI EFFECT**-Taste eingeschaltet ist.

### ■ Sonstige Einstellungen

**DRAWBAR ATTACK TIME:**

Wählen Sie ATTACK TIME und verwenden Sie dann die  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um die Zeit zwischen dem Anschlagen einer Taste und dem Ertönen des Zugriegelklanges einzustellen.

**DRAWBAR RELEASE TIME:**

Wählen Sie RELEASE TIME und verwenden Sie dann die  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um die Zeit zwischen dem Loslassen der Tasten und dem Ausklingen des Zugbalckenklangs einzustellen.

**PERCUSSIVE TONE DECAY:**

Wählen Sie DECAY und verwenden Sie dann die  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um die Zeit bis zum Ausklingen des Schlagzeugklangs einzustellen.

**PERCUSSIVE TONE LEVEL:**

Wählen Sie LEVEL und verwenden Sie dann die  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um die Lautstärke des Schlagzeugklangs einzustellen.

- Die Einstellungen oben gelten für alle Klanggruppen gemeinsam.

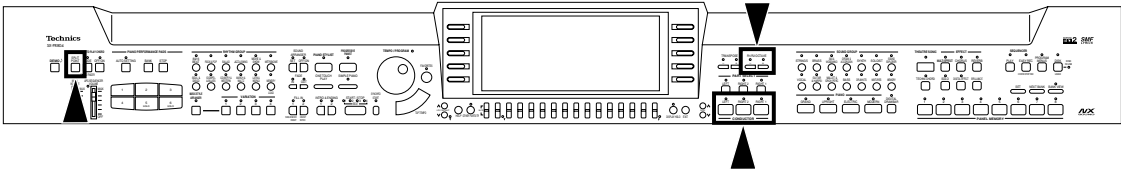
### Hinweise zu den Fuß-Markierungen

Die Fuß-Markierung an jeder Balance-Taste (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 mittlere C-Taste gedrückt wird, liegen die Klänge der verschiedenen Reihentonhöhen wie folgt:

Das Diagramm zeigt eine Reihe von 17 Pfeifen. Unter den Pfeifen sind Fuß-Markierungen angegeben: 16', 8', 5 1/3', 4', 2 2/3', 2', 1 3/5', 1 1/3', 1'. Eine Hand zeigt auf die 8'-Markierung.

# Conductor



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.

## CONDUCTOR

CONDUCTOR-Einstellungen	Zuordnung der Klanggruppen zum Manual	
 CONDUCTOR	Alle Tasten erzeugen den <b>RIGHT 1</b> -Klang.	
 CONDUCTOR	Alle Tasten erzeugen den <b>RIGHT 2</b> -Klang.	
 CONDUCTOR	Alle Tasten erzeugen den <b>RIGHT 1</b> - und den <b>RIGHT 2</b> -Klang.	
 CONDUCTOR	<b>LEFT</b>	<b>RIGHT 1 + RIGHT 2</b>
 CONDUCTOR	<b>LEFT</b>	<b>RIGHT 1</b>
 CONDUCTOR	<b>LEFT</b>	<b>RIGHT 2</b>

- 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, ADVANCED-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.



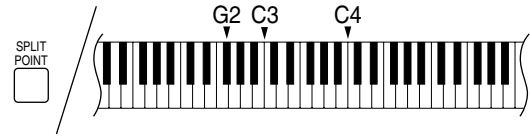
## SPLIT

Das Manual kann sogar in einen rechten und einen linken Bereich unterteilt werden (**SPLIT**); danach kann jedem Bereich ein unterschiedlicher Klang zugeordnet werden.

1. Drücken Sie die **LEFT**-Taste im **CONDUCTOR**, um diese einzuschalten.

- Falls die **LEFT**-Klanggruppe nicht eingeschaltet werden sollte, schalten Sie **AUTO PLAY CHORD** aus oder wählen Sie einen beliebigen Betriebsart außer **PIANIST**.

2. Verwenden Sie die **SPLIT POINT**-Taste, um den Splitpunkt, an dem das Manual in einen linken und einen rechten Bereich getrennt wird, festzulegen.



- Bei jedem Drücken der **SPLIT POINT**-Taste bewegt sich die Anzeige in der folgenden Reihenfolge zum nächsten Splitpunkt: G2 → C3 → C4 → 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 C4 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.



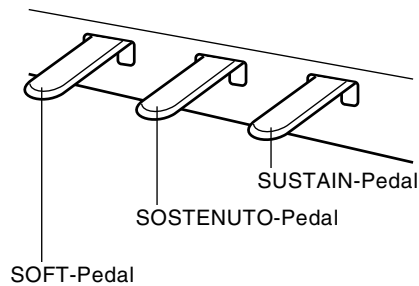
- Drücken Sie die + -Taste, um den Oktaven-Wert zu erhöhen und die – -Taste, um den Oktaven-Wert zu senken (–2 bis +2).
- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.



- Sie können ebenfalls die ^- oder V-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.

# Pedale



## ■ SUSTAIN-Pedal

Wenn Sie dieses Pedal betätigen, erhalten Sie einen SUSTAIN-Effekt, bei dem auch nach Loslassen der Tasten die Töne nachklingen und natürlich ausklingen.

- Dieser Effekt arbeitet nicht für die Klänge in der **DRUM KITS** Gruppe.
- Dieser Effekt arbeitet für einige Klänge nicht.
- Die Länge des Sustains kann für jede Klanggruppe eingestellt werden. (Siehe Seite 100.)
- **PR804**: Man kann, je tiefer Sie das Pedal betätigen, eine Verlängerung des SUSTAIN-Effekts erreichen (8 Stufen).

## ■ SOSTENUTO-Pedal

Wenn Sie nach dem Anspielen der Manualtasten dieses Pedal betätigen, erhalten nur diese Töne einen SUSTAIN-Effekt. Die Töne, die während des Pedaldrucks gespielt werden, erhalten keinen.

- Die nicht Perkussions-Klänge wie z.B. **ORGAN** erklingen so lange, wie Sie das Pedal betätigen.
- Dieses Pedal kann auch zur Steuerung anderer Funktionen verwendet werden. (Siehe Seite 117.)

## ■ SOFT-Pedal

Wenn Sie dieses Pedal betätigen, werden die Töne gedämpft.

- Dieses Pedal kann auch zur Steuerung anderer Funktionen verwendet werden. (Siehe Seite 117.)

## Saiten-Resonanz Einstellung

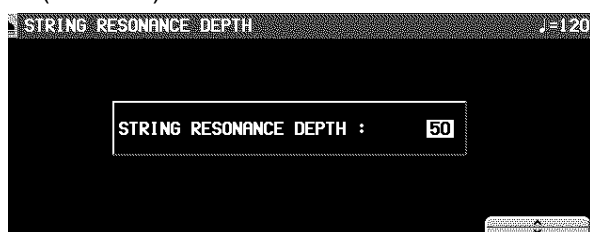
Unter Saiten-Resonanz versteht man bei einem akustischen Piano das Mitschwingen von nicht angeschlagenen Saiten, das durch die angeschlagenen Saiten verursacht wird. Bei **GRAND PIANO**- und **UPRIGHT PIANO**-Klängen wird eine Saiten-Resonanz erzeugt, solange das Sustainpedal gedrückt bleibt. Der Umfang der Saiten-Resonanz kann eingestellt werden.

1. Halten Sie die **GRAND**-Taste etwa 3 Sekunden lang gedrückt.



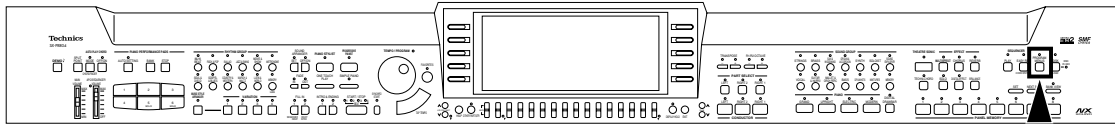
- Das Display ändert sich nun zur STRING RESONANCE DEPTH-Anzeige.

2. Verwenden Sie die  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um die Intensität des Resonanzklanges einzustellen (0 bis 99).



- Je höher die Zahl, desto größer die Intensität des Resonanzklanges.
- Bei einer Einstellung auf „0“ ist keine Saiten-Resonanz vorhanden.

# Touch Sensitivity



Stellen Sie die Anschlagsempfindlichkeit ein.

## 1. Drücken Sie die **PROGRAM MENU**-Taste.



- Im Display erscheint in etwa folgende Anzeige.



## 2. Wählen Sie **TOUCH SENSITIVITY**.

- Im Display erscheint in etwa folgende Anzeige.



## 3. Verwenden Sie die Tasten links am Display, um eine gewünschte Funktion auszuwählen. Mit den ▲ und ▼-Tasten können Sie die Funktion einstellen.

**TOUCH SENSITIVITY:** Dies ist die Einstellung für die Anschlagsempfindlichkeit.

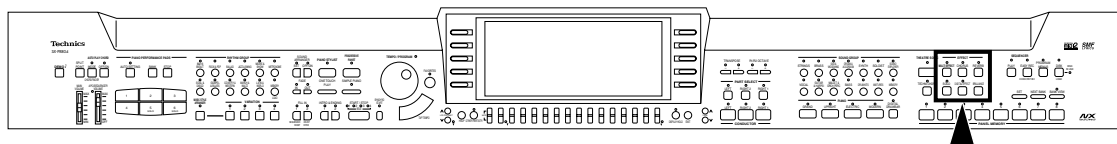
- Wählen Sie zwischen HEAVY 3, HEAVY 2, HEAVY 1, NORMAL und LIGHT.

**MINIMUM RANGE:** Spezifizieren Sie, ob die Tasten des Keyboards ansprechen sollen oder nicht, wenn die Tasten ganz sanft gedrückt werden (ON/OFF).

- Bei Einstellung auf ON sprechen die Tasten nicht an, wenn Sie nur sanft angespielt werden, so wie bei einem akustischen Klavier. Bei Einstellung auf OFF sprechen die Tasten auch dann an, wenn Sie ganz sanft gedrückt werden.

## 4. Wenn Sie mit der Änderung der Einstellungen fertig sind, drücken Sie die Taste **PROGRAM MENU** erneut.

# Effekte



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

- Um die besten Effekte für jeden einzelnen Klang zu gewährleisten, kann es vorkommen, dass sich der **DIGITAL EFFECT** je nach der **MULTI EFFECT**-Einstellung automatisch ein- oder ausschaltet.

## MULTI EFFECT

Der **MULTI EFFECT** wirkt wie ein Studioeffektprozessor und liefert Effekte wie CHORUS, PHASER, DELAY und DISTORTION. Diese Funktion kann für jede Klanggruppe vorgenommen werden.

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

## 2. Drücken Sie die **MULTI EFFECT**-Taste.



## ■ Einstellung der Effekt-Art und -Parameter

### 1. Drücken und halten Sie die **MULTI EFFECT**-Taste für einige Sekunden.

- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.

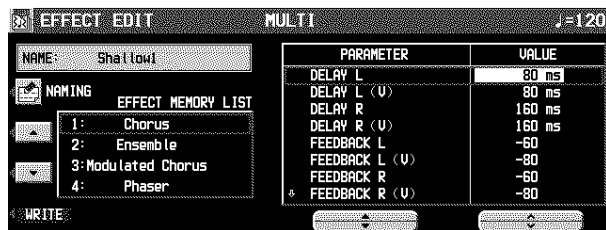


2. Verwenden Sie die ▲ und ▼-Tasten, um eine Effekt Gruppe auszuwählen.
  - In den EFFECT MEMORY können Sie editierte Effekte ablegen (Siehe unten).
3. Verwenden Sie die Tasten rechts neben dem Display, um den Typ auszuwählen.
  - Falls die Arten mehr als eine Anzeige-„Seite“ umfassen, benutzen Sie die **PAGE**-Tasten zum Wechseln der Seiten.
  - Wenn Sie die VARI-Taste drücken, um diese Funktion einzuschalten (ON), wird die Effektvariation gewählt.
  - Dieses Display kann auch über das REVERB & EFFECT MENU-Display aufgerufen werden. (Siehe Seite 105.)

### EFFECT EDIT

Die Effekte können editiert und in einem Memory abgespeichert werden.

1. Wählen Sie einen Effekt Typ aus, den Sie als Basis verwenden möchten.
2. Drücken Sie die EFFECT EDIT-Taste.
  - Das Display wechselt zur folgenden Anzeige.



3. Verwenden Sie die PARAMETER ▲ und ▼-Tasten, um die Parameter auszuwählen.
  - Die Parameter variieren in Abhängigkeit zum eingestellten Effekt, den Sie als Basis gewählt haben.
  - (V) bezeichnet einen Parameter für die VARIATION.
4. Verwenden Sie die VALUE ^ und v-Tasten, um die Einstellungen vorzunehmen.
5. Drücken Sie die EFFECT NAMING-Taste und geben—wenn gewünscht—dem Effekt eine neue Bezeichnung.
  - Weitere Details zur NAMING Funktion finden Sie auf Seite 51.
6. Verwenden Sie die EFFECT MEMORY LIST ▲ und ▼-Tasten, um einen Platz auszuwählen, auf den Sie den editierten Effekt speichern möchten.
7. Drücken Sie die WRITE-Taste.

## DIGITAL EFFECT

Der **DIGITAL EFFECT** verleiht dem Klang eine kraftvolle und etwas räumlichere Nuance. Diese Funktion kann für jede Klanggruppe vorgenommen werden.

1. Wählen Sie den Klang auf den der Effekt angewendet 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 einige Klänge.
- Wenn für einen Darbietungsteil kein **DRAWBAR**-Klang gewählt wurde und der **MULTI EFFECT** für alle Klanggruppen ausgeschaltet ist, ist die Nuance dieses Effektes in der **RIGHT 1**-Klanggruppe und in anderen Klanggruppen unterschiedlich.

## CHORUS

Geben Sie dem Klang mehr Breite. Diese Funktion kann für jede Klanggruppe vorgenommen werden.

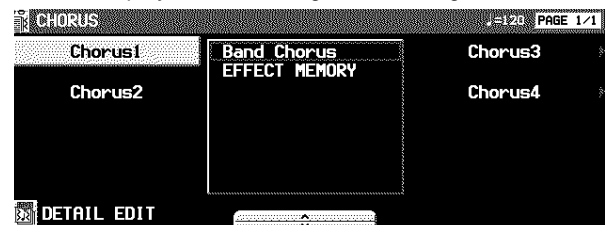
1. Wählen Sie den Klang auf den der Effekt angewendet werden soll.
2. Drücken Sie die **CHORUS**-Taste.



- Der Ein- und Aus-Zustand von **CHORUS** wird für jeden Klang automatisch eingestellt.

### 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 eine Effekt Gruppe auszuwählen.
  - In den EFFECT MEMORY können Sie editierte Effekte ablegen (Siehe unten).
3. Verwenden Sie die Tasten 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.
  - Dieses Display kann auch über das REVERB & EFFECT-Display aufgerufen werden. (Siehe Seite 105.)

### EFFECT EDIT

Ihre editierten Effekte können Sie in einem Speicher ablegen, um sie später wieder abzurufen.

- Der Vorgang ist mit dem des **MULTI EFFECT** identisch.

## REVERB

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

⇒ Drücken Sie die **REVERB**-Taste.



- Dieser Effekt kann nicht in Verbindung mit dem **METRONOME** verwendet werden.

### ■ 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.
  - In den **EFFECT MEMORY** können Sie editierte Effekte ablegen (Siehe unten).

3. Verwenden Sie die Tasten 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.

4. Verwenden Sie die **TOTAL DEPTH ▲** und **▼** Tasten, um die Intensität des Effektes einzustellen.

- Dieses Display kann auch über das **REVERB & EFFECT**-Display aufgerufen werden. (Siehe Seite 105.)

### ■ EFFECT EDIT

Ihre editierten Effekte können Sie in einem Speicher ablegen, um sie später wieder abzurufen.

- Der Vorgang ist mit dem des **MULTI EFFECT** identisch.

## 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.
- Diese Funktion kann nicht in Verbindung mit **DRUM KITS**-Klängen verwendet werden.
- 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.

## BRILLIANCE

Die Helligkeit des Klanges kann für jeden Darbietungsbereich eingestellt werden.

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



- Im Display erscheint in etwa folgende Anzeige.



2. Drücken Sie die **PART ▲** und **▼**-Tasten, um eine Klanggruppe auszuwählen.
3. Verwenden Sie die Tasten links am Display, um die Stufe der Helligkeit einzustellen.
  - Bei einigen Klängen lässt sich die Helligkeit nicht einstellen.
  - Das Display kehrt, wenige Sekunden nachdem Sie die Einstellung vorgenommen haben, zur vorherigen Anzeige zurück.

# Mic Reverb & Effect

Wählen Sie diese Einstellung, wenn ein Mikrofon an der **MIC**-Buchse angeschlossen wurde, um z.B. dem Mikrofon-Signal einen Hall-Effekt zuzuordnen.

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



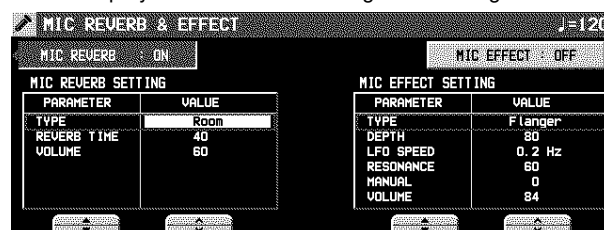
- Im Display erscheint in etwa folgende Anzeige.



2. Wählen Sie **REVERB & EFFECT**.

3. Wählen Sie **MIC REVERB & EFFECT**.

- Im Display erscheint in etwa folgende Anzeige.



(Fortsetzung auf der nächsten Seite)

4. Verwenden Sie die Tasten auf der linken Seite der Anzeige, um den Gegenstand, den Sie einstellen möchten, zu wählen (MIC REVERB SETTING/MIC EFFECT SETTING).

5. Verwenden Sie die PARAMETER ▲- und ▼-Tasten, um die Funktion auszuwählen und die VALUE ^ und v-Tasten rechts, um die Einstellung zu verändern.

<MIC REVERB> (Separater Hall für den Mikrofon-Eingang)

TYPE:

Hall-Typ (ROOM/KARAOKE/STAGE/CAVE)

REVERB TIME:

Die Ausklingzeit des Halls

VOLUME:

Lautstärke des Halls

MIC EFFECT

(Separater Effekt für den Mikrofon-Eingang)

TYPE: Effekt-Typ-Einstellung

CHORUS:

Erzeugt den Effekt eines Chorgesangs.

FLANGER:

Ein ungewöhnlicher Klang, der einer Stimme zugefügt wird, erzeugt eine Rap-Musik-Färbung.

PHASER:

Eine Abwandlung des bei FLANGER verwendeten Tons.

DELAY 1:

Alpen-Echo.

DELAY 2:

Ein Echo mit erweiterten linken und rechten Stimmen.

EXCITER:

Die Stimme wird moduliert, um einen dramatischen Effekt zu erzielen.

TALKING CAT:

Eine laute oder sanfte Stimme erzeugt den Ton einer miauenden Katze.

RING MODULATOR:

Stimme eines Wesens aus dem Weltraum.

PITCH SHIFTER 1:

Erzeugt den Effekt eines zweistimmigen Chorus-es.

PITCH SHIFTER 2:

Eine sich wiederholende Stimme mit wechselnder Tonhöhe.

VOICE CHANGER 1:

Eine schrille Frauenstimme.

VOICE CHANGER 2:

Eine übernatürliche Männerstimme.

- Die Parameter sind je nach TYPE unterschiedlich.

6. Verwenden Sie die MIC REV und MIC EFF-Tasten rechts am Display, um den entsprechenden Effekt ein (ON) oder auszuschalten (OFF).

- Näheres zum Mikrofon-Anschluss, siehe Seite 132.

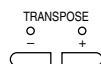
- Verwenden Sie das **MIC VOLUME** Rad, um die Mikrofon-Lautstärke einzustellen.

# Transpose



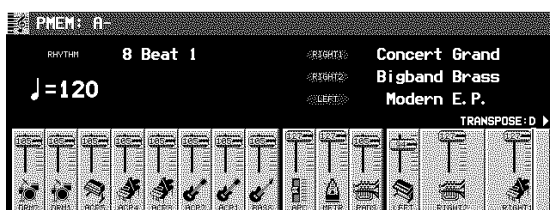
Die **TRANPOSE**-Tasten dienen zur Umsetzung der Tonart des gesamten Instruments und zwar in Halbtonschritten über insgesamt eine ganze Oktave.

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 **TRANPOSE**-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 **TRANPOSE** Funktion eingeschaltet ist, wird die transponierte Tonart im Display angezeigt und die + oder - LED leuchtet auf.



Transponierende Tonart

<Beispiel: Transponierung auf D>

Gespielte Tasten



C-Dur

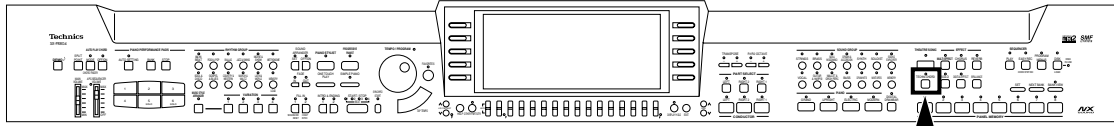


Erklingende Noten



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 kann nicht in Verbindung mit einer Klanggruppe, für die **SOLO** eingestellt wurde, verwendet werden.
- Diese Funktion ist besonders effektiv, wenn sie zusammen mit der **AUTO PLAY CHORD**-Funktion verwendet wird.

## ■ ORCHESTRATOR

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

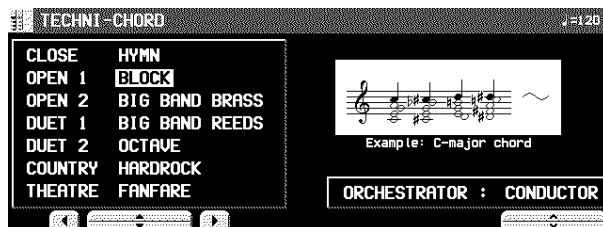
⇒ Verwenden Sie die  $\wedge$  und  $\vee$ -Tasten, um eine Klanggruppe für die Harmonienoten auszuwählen.

- Wenn **CONDUCTOR** ausgewählt wurde, werden die Harmonienoten von den Klängen der Klanggruppen erzeugt, welche gerade im **CONDUCTOR (RIGHT 1, RIGHT 2)** ausgewählt sind. Anders ausgedrückt; die Harmonienoten werden in den gleichen Klängen, wie die Melodienoten erzeugt. Wenn beide **RIGHT 1** und **RIGHT 2** Klanggruppen angeschaltet sind, werden die Harmonienoten in den Klängen der **RIGHT 1**-Klanggruppe erzeugt.
- Wenn Sie im Falle von **EASY RECORD** (siehe Seite 61) **CONDUCTOR** oder eine andere Klanggruppe als **PART 4** wählen, wird der **TECHNI-CHORD**-Klang nicht aufzeichnet; wählen Sie daher bei Verwendung von **EASY RECORD** bitte die eine oder die andere Einstellung.

## Einstellung der Harmonisierungstypen

1. Drücken und halten Sie die **TECHNI-CHORD**-Taste für einige Sekunden.

- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.



2. Verwenden Sie die  $\blacktriangleleft$ ,  $\blacktriangle$ ,  $\blacktriangledown$ ,  $\blacktriangleright$ -Tasten, um den Harmonisierungstyp 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.

# Kapitel II Spielen mit Rhythmus

## Übersicht über die Rhythmus-Darbietung

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

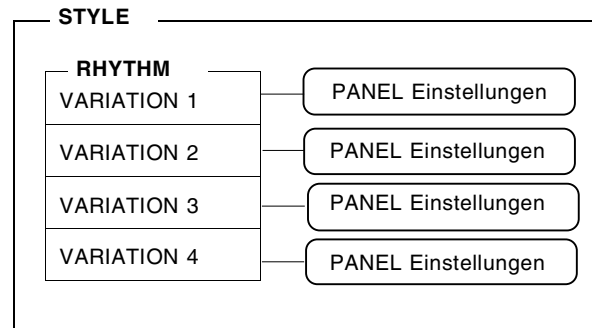
### Rhythmus- und Begleitungsmuster

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.

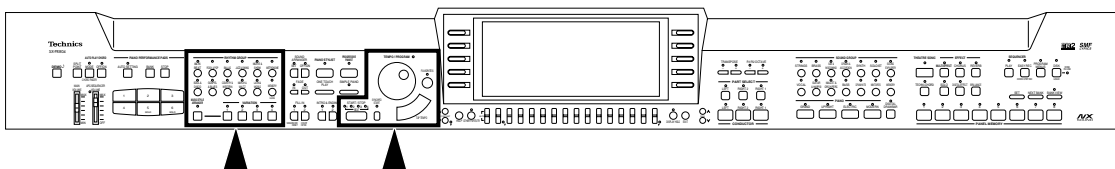
- Das Begleitungsmuster ertönt, wenn Sie beim Spielen **AUTO PLAY CHORD (APC)** verwenden. (Siehe Seite 43.)

### 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.



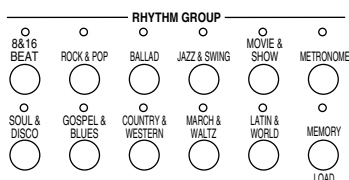
## Rhythmuswahl



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**-Tastengfeld.



- Informationen über das **METRONOME** lesen Sie im folgenden Abschnitt.
- In der **MEMORY**-Gruppe können Sie selbsterstellte Rhythmen im **COMPOSER** speichern. (Siehe Seite 81).

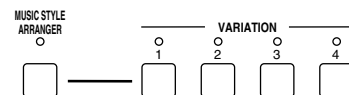
2. Wählen Sie den gewünschten Rhythmus von der Display-Liste.



- Eine Liste der verfügbaren Rhythmen finden Sie in der separat beiliegenden Broschüre **REFERENCE GUIDE**.
- Verwenden Sie die **PAGE**-Tasten, um zu den anderen Display-Seiten zu gelangen, wenn das Display dies anzeigt.
- Da der Classic Ballad-Rhythmus der **BALLAD**-Gruppe keine Schlagzeug-Begleitung aufweist, wird kein Ton erzeugt, wenn Sie diesen Rhythmus ohne die **AUTO PLAY CHORD**-Funktion verwenden.

### ■ VARIATION

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



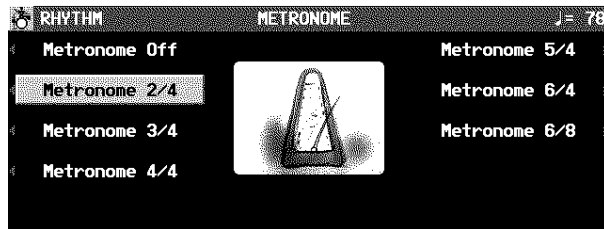
- Stellen Sie sicher, dass die **MUSIC STYLE ARRANGER**-Taste ausgeschaltet ist. (Wenn Sie eingeschaltet ist, drücken Sie sie einmal, um sie auszuschalten).
- Die Nuance des Musters ist für jede Variationsnummer verschieden.
- Während der Rhythmus wiedergegeben wird, können Sie auf eine andere Variation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



## METRONOME

### 1. Wählen Sie im **RHYTHM GROUP**-Tastenfeld **METRONOME**.

- Das folgende Display erscheint nun.



### 2. Wählen Sie das Taktvorzeichen für das Metronom.

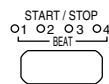
- Wählen Sie „Metronome Off“, wenn der erste Taktschlag des Taktmaßes nicht betont werden soll.
- Drücken Sie die **START/STOP**-Taste, um das Metronom zu aktivieren.

## 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. Am ersten Taktschlag eines Taktes leuchtet die rote Anzeige auf. Am zweiten und allen nachfolgenden Taktschlägen eines Taktes leuchten die grünen Anzeigen nacheinander auf.

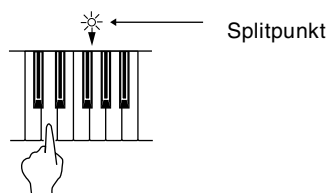
### ■ Synchron Start

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 START**-Taste.



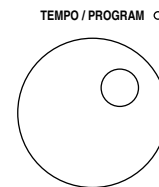
### 3. Schlagen Sie eine Taste auf der linken Seite des Manuals an.



- 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 angezeigten Splitpunktes.

### ■ Stellen Sie das Tempo ein.

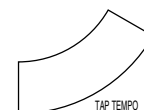
Das Tempo der Rhythmusfigur kann mit dem **TEMPO/PROGRAM**-Rad eingestellt werden.



- Das Tempo wird im Display als numerischer Wert angezeigt (♩ = 40 bis 300).
- Wenn die **TEMPO/PROGRAM**-Anzeige aufleuchtet, kann das **TEMPO/PROGRAM**-Rad zum Einstellen des Tempos nicht benutzt werden.
- Zur Tempoänderung während der Wiedergabe, lesen Sie Seite 64.

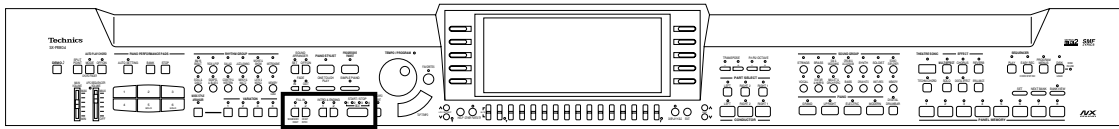
### ■ TAP TEMPO

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



- Bereits zweimaliges Antippen dieser Taste reicht aus, um das Spiel-Tempo zu verändern. Das PR misst den zeitlichen Abstand zwischen jedem Antippen und stellt demnach das Tempo ein.

# Den Rhythmus variieren



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

- Diese Muster stehen für das **METRONOME** nicht zur Verfügung.

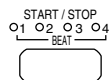
## INTRO

Beginnen Sie die Rhythmus-Darbietung mit einer Einleitungsfigur.

1. Drücken Sie die **INTRO & ENDING 1-** oder **2-**Taste, um sie einzuschalten.



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

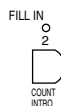


- Nun wird mit einer Einleitungsfigur begonnen, die in die normale Rhythmusfigur übergeht.

## COUNT INTRO

Sie können den Rhythmus mit einem gesprochenen eintaktigem Intro beginnen.

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



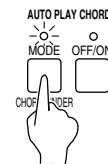
2. Drücken Sie die **START/STOP**-Taste, um den Rhythmus zu starten.

- Nach dem gesprochenen eintaktigem Intro beginnt automatisch der normale Rhythmus.

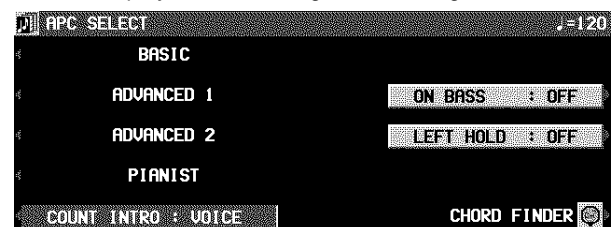
### ■ Intro Einstellung

Wählen Sie, welches Intro verwendet werden soll.

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



- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



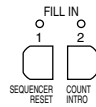
2. Verwenden Sie die **COUNT INTRO** Taste, um den Modus auszuwählen.

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.

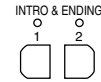


- Das Zwischenspiel wird augenblicklich für den verbleibenden Takt eingefügt.
- Wenn Sie am letzten Taktschlag eines Taktes eine **FILL IN**-Taste drücken, wird das Zwischenspiel bis zum Ende des nachfolgenden Taktes fortgesetzt.

## ENDING

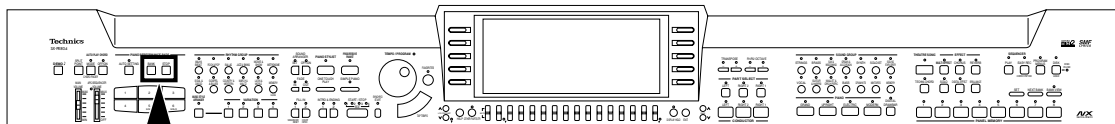
Beenden Sie Ihre Rhythmus-Darbietung mit einer Schlussfigur.

1. Wählen Sie einen Rhythmus und drücken Sie dann die **START/STOP**-Taste.
2. Drücken Sie die **INTRO & ENDING 1-** oder **2-**Taste.



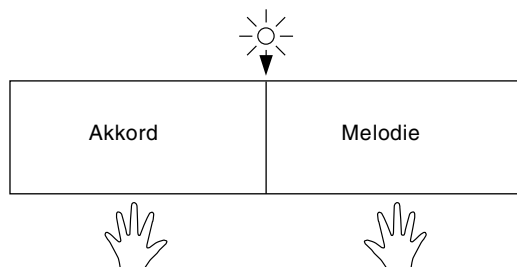
- Es wird nun eine Schlussfigur gespielt, worauf der Rhythmus stoppt.
- Wenn Sie versehentlich die **INTRO & ENDING**-Taste mitten in einer Melodie drücken, können Sie die **FILL IN 1-** oder die **FILL IN 2-**Taste drücken. Dies bewirkt, dass die Schlussfigur unterbrochen und ein Zwischenspiel erzeugt 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 Lautstärke für jede Klanggruppe kann mit den entsprechenden Tasten unterhalb des Displays eingestellt werden. (Siehe Seite 27.)

## Spielen von Akkorden

Zum Greifen von Akkorden am Manual stehen vier verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung.

### ■ BASIC-Modus

Noch ungeübte Spieler können einen linkshändigen Akkord mit nur einem Finger angeben. Hierzu können Sie entweder eine Taste im linken Manualbereich zum Bestimmen der Grundnote drücken (Ein-Finger-Methode) oder alle Noten des Akkords spielen (Griffmethode).

- Die **LEFT**-Taste im **CONDUCTOR** wird ausgeschaltet. Die Taste kann eingeschaltet werden, um die **LEFT**-Klanggruppe zu aktivieren; wenn allerdings die **LEFT HOLD**-Funktion auf **OFF** steht, kann nur die <fingered>-Methode zum Spezifizieren von Akkorden verwendet werden. (Siehe Seite 45.)

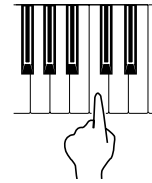
- Wenn der Rhythmus eingeschaltet ist, wird die Begleitung auch bei freigegebenen Tasten weiterhin im angegebenen Akkord wiedergegeben, bis Sie einen anderen Akkord greifen.

## <Ein-Finger-Methode>

Drücken Sie eine Taste im linken Manualbereich, um die Grundnote zu bestimmen. Der dieser Grundnote entsprechende Dur-Akkord wird nun im Begleitmuster automatisch gespielt.

- Wenn drei oder mehr Tasten gespielt werden, werden diese als ein <Griff>-Akkord erkannt.

(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

## <Griffmethode>

Bestimmen Sie den Akkord, indem Sie alle Noten des Akkords spielen. Wenn Sie Akkorde auf diese Weise spielen, erkennt die **AUTO PLAY CHORD**-Funktion eine größere Anzahl von Akkord-Arten; dies erweitert die Ausdrucksmöglichkeiten, die Ihnen für Ihre Darbietung zur Verfügung stehen.



- Spielen Sie die Akkorde, indem Sie mindestens drei Tasten anschlagen.
- 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 46.)

### ■ ADVANCED 1-Modus

In diesem Modus wird der Akkord bestimmt, indem er auf dem linken Manualbereich gegriffen wird (Griffmethode). Von **AUTO PLAY CHORD** nicht erkannte Akkorde werden ignoriert.

- Das Manual wird nun automatisch in einen rechten und einen linken Bereich geteilt.
- Der für den linken Manualbereich gewählte Klang wird erzeugt, doch lässt sich diese Klanggruppe stummschalten. (Siehe Seite 27.)
- Spielen Sie die Akkorde, indem Sie mindestens drei Tasten anschlagen.
- 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 46.)
- Wenn der Rhythmus eingeschaltet ist, wird die Begleitung auch bei freigegebenen Tasten weiterhin im angegebenen Akkord wiedergegeben, bis Sie einen anderen Akkord greifen.

### ■ ADVANCED 2-Modus

Die Akkorde werden in derselben Art und Weise festgelegt wie die Akkorde für <Fingered> im BASIC-Modus. Sollte jedoch die **AUTO PLAY CHORD**-Funktion den Akkord nicht erkennen, erfolgt die automatische Begleitung basierend auf den Tonhöhen einiger der gedrückten Tasten.

### ■ PIANIST-Modus

Im PIANIST-Modus kann das gesamte Manual zum Bestimmen von Akkorden für die automatische Begleitung benutzt werden. Diese Betriebsart wird verwendet, um pianistisches Spiel gemeinsam mit der Begleitautomatik zu ermöglichen.

- Das Manual wird nicht unterteilt.
- Akkorde können an einer beliebigen Stelle des Manuals gegriffen werden (Griffmethode).
- Die Akkorde werden gemäß dem ADVANCED 1 Modus erzeugt, ebenso wie die Akkord-Typen.

### <APC HOLD>

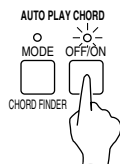
Wenn Sie während einer Darbietung im PIANIST-Modus zum Beispiel das Pedal drücken, dem die APC HOLD-Funktion zugeordnet wurde, wird der gegenwärtig gespielte Akkord beibehalten; dies erlaubt es Ihnen, sich voll auf ein Solo zu konzentrieren.

- Die Begleitung wird im gleichen Akkord fortgesetzt, solange das Pedal gedrückt gehalten wird; der Akkord ändert sich nicht, selbst wenn andere Akkorde gegriffen werden.
- Um die Pedal-Zuordnung zu ändern, beziehen Sie sich bitte auf Seite 117.

## Verwendung der AUTO PLAY CHORD-Funktion

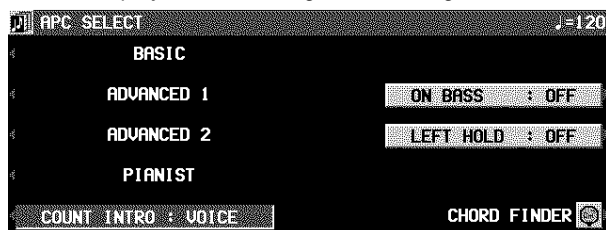
1. Wählen Sie den gewünschten Rhythmus und den Klang bzw. die Klänge und stellen Sie dann das Tempo ein.
  - Wählen Sie nicht **METRONOME**.

2. Schalten Sie die **OFF/ON**-Taste von **AUTO PLAY CHORD** ein.



3. Schalten Sie die **MODE**-Taste von **AUTO PLAY CHORD** ein.

- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



4. Wählen Sie eine **AUTO PLAY CHORD**-Betriebsart.

- Nach einigen Sekunden kehrt das Display zur vorherigen Anzeige zurück.
- Wenn die BASIC oder ADVANCED-Betriebsart gewählt wurde, wird das Manual automatisch in einen rechten und linken Bereich unterteilt.

### ■ ON BASS

Sofern ON BASS eingeschaltet ist, wird die **BASS**-Note gemäß der am tiefsten gespielten Taste erzeugt. Somit ist es möglich, Akkorde wie z.B. C on G (außer bei <Ein-Finger>-Akkorden) zu spielen.

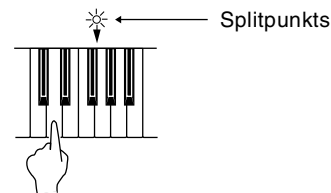
- Wenn Sie zum Beispiel bei eingeschalteter ON BASS-Taste einen C-Akkord durch Drücken der Tasten G, C und E spielen, wird die **BASS**-Klanggruppe in der Tonart G erzeugt.

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 41.)

6. Bestimmen Sie einen Akkord.

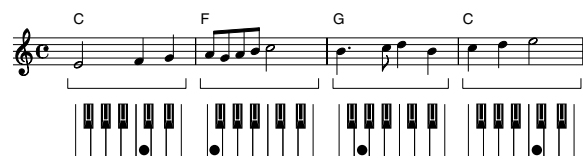
- Wenn die BASIC oder ADVANCED- Betriebsart gewählt wurde, bestimmen Sie den Akkord auf der links vom Splitpunkt liegenden Manual-Hälfte.



- Ein Begleitmuster mit dem vorher bestimmten Akkord wird nun automatisch wiedergegeben. Spielen Sie die Melodie mit Ihrer rechten Hand.

### Anwendung einer BASIC <Ein-Finger>-Begleitung

Spielen Sie die Melodie mit Ihrer rechten Hand.



Linke Hand

- Für die Funktionen **FILL IN**, **INTRO** und **ENDING** lässt sich das automatische Begleitmuster ebenfalls verwenden.
- Während der **AUTO PLAY CHORD**-Darbietung können Sie die Betriebsart einstellen, die den Klang der **LEFT**-Klanggruppe beeinflusst. (Siehe dazu den folgenden Abschnitt über "LEFT HOLD".)
- Wenn in initialisiertem Zustand der Rhythmus ausgeschaltet ist, 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 Balance-Tasten unter dem Display reguliert werden. (Siehe Seite 27.)

7. Um das automatische Begleitmuster zu stoppen, drücken Sie die **START/STOP**-Taste.

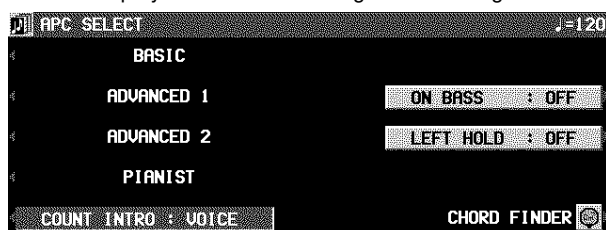
- Wenn Sie wünschen, dass die automatische Begleitung die Darbietung beginnt und abschließt, setzen Sie die **OFF/ON**-Taste auf OFF.

## LEFT HOLD

Diese Einstellung bestimmt, ob die **LEFT**-Klanggruppe weiterklingt, wenn die **LEFT**-Taste im **CONDUCTOR** während der Darbietung mit dem BASIC oder ADVANCED 1, 2-Modus eingeschaltet ist.

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

- 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.

(Fortsetzung auf der nächsten Seite)

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 Anschlagsdynamik-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 auf einmal geregelt werden.

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



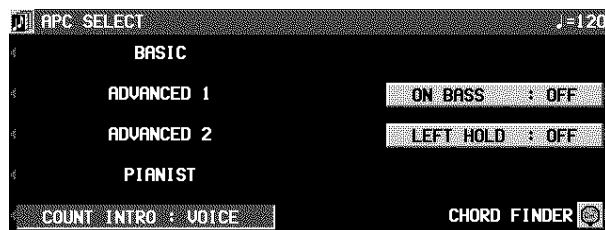
- Verwenden Sie diesen Regler, um die Lautstärke der automatischen Begleitung zu verringern, wenn sie zu laut im Gegensatz zur Melodie ist.
- An der Position **MAX** entspricht die Lautstärke der automatischen Begleitung ihrer aktuellen Einstellung. An der Position **OFF** ist die Lautstärke 0. Normalerweise sollte die Lautstärke auf **MAX** eingestellt sein.
- Die eingestellten Werte werden in der APC-Spalte der Lautstärkebalanceanzeige dargestellt. (Siehe dazu Seite 27.)
- Die Lautstärke kann für jede Klanggruppe geregelt werden. (Siehe Seite 27.)
- Wenn die Position des Reglers der aktuellen Lautstärke 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.
- **PR804**: Die Lautstärke der **PIANO 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.

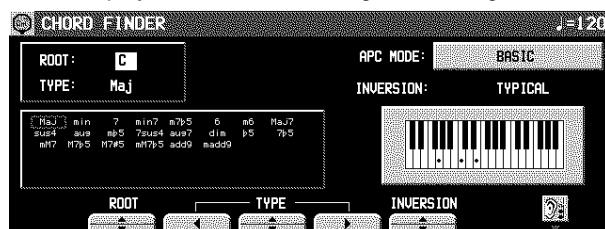
1. Drücken Sie im **AUTO PLAY CHORD** die **MODE**-Taste.

- 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 (**BASIC**, **ADVANCED 1**).

- Wenn Akkorde mit Hilfe des **SEQUENCER** gespeichert werden, wird diese Taste nicht gezeigt (der Modus ist auf **BASIC** fixiert).
- In der nun erscheinenden Liste werden alle Akkordtypen angezeigt, die dieser Modus erzeugen kann.

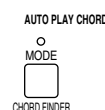
4. Verwenden Sie die **ROOT**-Tasten, um die Grundnote für den Akkord zu wählen. Mit den **TYPE**-Tasten bestimmen Sie den Akkord-Typ.

- Es wird nun eine typische Spielweise des gewählten Akkordes (**TYPICAL**) in der abgebildeten Tastatur angezeigt.
- Jedesmal wenn Sie die **INV.**-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 abgebildeten Akkords.

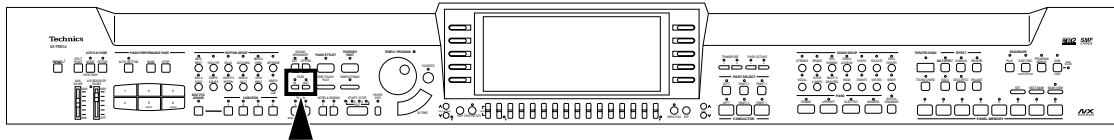
5. Um den **CHORD FINDER** zu verlassen, drücken Sie die **EXIT**-Taste.



- Sie können dieses Display auch anwählen, indem Sie die **CHORD FINDER (MODE)**-Taste für ein paar Sekunden gedrückt halten.



# Fade In/Fade Out

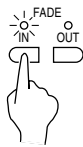


Mit dieser Funktion können Sie Ihre Darbietung einblenden (Fade-In) und am Ende ausblenden (Fade-Out) lassen.

## 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.

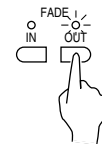


- Die Anzeige blinkt. In diesem Betriebszustand ändern sich die Lautstärken für alle Klanggruppen auf 0; danach wird von diesem Instrument kein Tonsignal abgegeben, bis **FADE IN** ausgeschaltet oder Schritt 3 ausgeführt wird.
- 3. Spielen Sie auf dem Manual bzw. drücken Sie die **START/STOP**-Taste.
  - 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-Effektes leuchtet die **IN**-Anzeige auf und wird FADE IN im Haupt-Display 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.

Die Tasten für die Einstellung der Lautstärke-Balance sind deaktiviert, während die FADE IN-oder FADE OUT-Anzeige am Display erscheint.

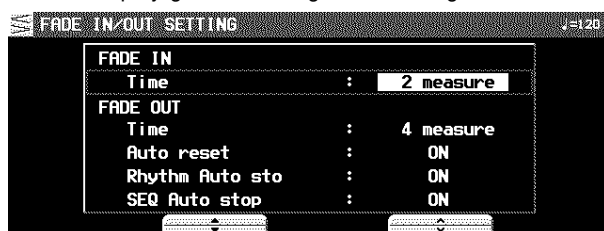
## FADE SETTING

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:

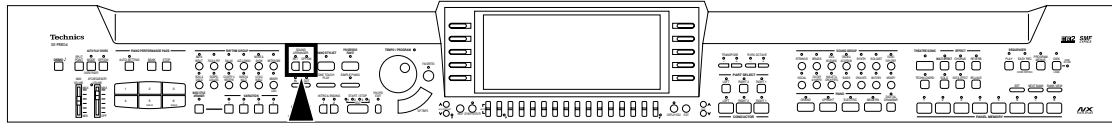
Bestimmt, ob der Rhythmus nach dem Ausblenden gestoppt, oder weitergespielt wird (ON, OFF).

#### 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 116.)

# Sound Arranger



Mit der **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.
  - Betätigen Sie nicht die **METRONOME** oder die **MEMORY**-Taste.
2. Drücken Sie die **SET**-Taste im **SOUND ARRANGER**-Tastenfeld.



- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.

SOUND ARRANGER		
PATTERN : 8 Beat 1		
▲	▼	120
PART	SOUND	DIGITAL EFF
DRUMS1	Pop Kit Tc	---
DRUMS2	Standard Kit1	---
BASS	Funky E. Bass	OFF
ACCOMP1	Funk Mute Guitar	OFF
ACCOMP2	Mute Guitar	OFF
ACCOMP3	Bright Piano	OFF
ACCOMP4	Analog Syn. Brass	OFF
ACCOMP5	Symphonic Strings	OFF

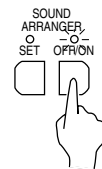
3. Verwenden Sie die **▲**- und **▼**-Tasten, um die Klanggruppen auszuwählen, die Sie verändern möchten.
4. Wählen Sie den gewünschten Sound.
  - Die **DIGITAL EFFECT**-Einstellung (on/off) kann ebenfalls justiert werden (ausser für die **DRUMS**-Klanggruppe).
  - Wählen Sie Sounds von der **DRUM KITS** Gruppe für die **DRUMS** Klanggruppe.

- Klänge der **DIGITAL DRAWBAR**-Gruppen können für die **ACCOMP**- und **BASS**-Klanggruppen nicht gewählt werden.
- 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.

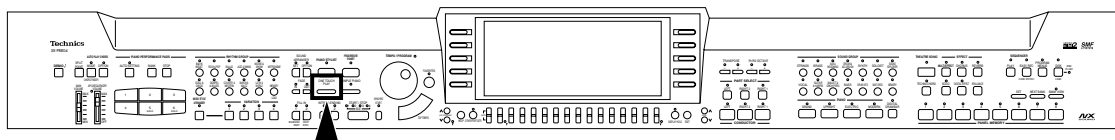
## Wiedergabe

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 werkseitig 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 **METRONOME** oder die **MEMORY**-Taste.
2. Drücken Sie die **ONE TOUCH PLAY**-Taste für ein paar Sekunden.



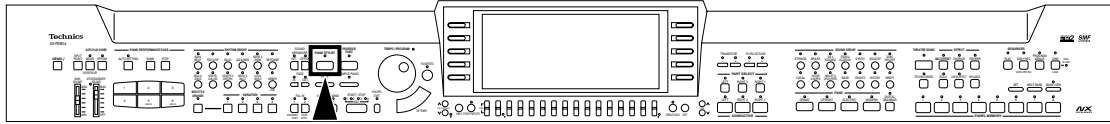
- Während der Eingabe wird die Stilbezeichnung am Display angezeigt.

- Die **AUTO PLAY CHORD**-Betriebsart, und die **SYNCHRO START**-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.



# Piano Stylist



Diese Funktion stellt das Instrument automatisch auf die passenden Einstellungen für den Stil, in dem Sie das Arrangement spielen möchten, ein. Mit Hilfe dieser Funktion lässt sich ganz einfach eine Darbietung wie von einem erstklassigen Pianisten gestalten.

## PIANO STYLES

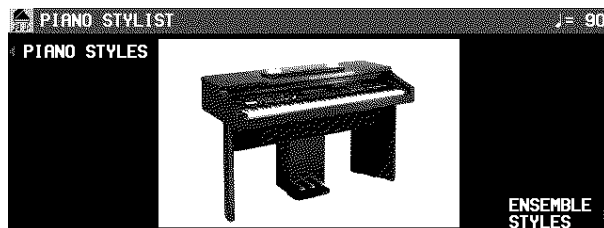
Wählen Sie einen passenden Stil für Ihre Darbietung aus, der prinzipiell auf Pianoklängen basiert.

1. Drücken Sie die **PIANO STYLIST**-Taste, um die Funktion einzuschalten.

PIANO STYLIST



- Die Anzeige sieht ähnlich wie im folgenden Beispiel aus.



2. Drücken Sie die **PIANO STYLES**-Taste.

- Die Anzeige sieht ähnlich wie im folgenden Beispiel aus.



3. Wählen Sie mit Hilfe der **ARRANGE MODE**-Taste das gewünschte Arrangement.

- Wählen Sie den zur Wiedergabe gewünschten Typ (PIANO SOLO/ PIANO & COMBO/ PIANO & ENSEMBLE).

4. Bestimmen Sie mit Hilfe der **SELECT MODE**-Taste, wie Sie einen gewünschten Stil wählen möchten.

GENRE: Wählen Sie einen Musikstil über das musikalische Genre.

ERA: Wählen Sie einen Musikstil über die Epoche

ALPHABET: Wählen Sie einen Musikstil aus einer alphabetisch geordneten Liste.

5. Verwenden Sie die **GENRE/ERA/ALPHABET**-Taste unter der Anzeige, um eine Gruppe zu wählen. Verwenden Sie die **STYLE**-Taste, um einen Stil zu wählen.

- Im Beispiel oben wurde GENRE gewählt.
- Sollte die Liste länger als eine "Anzeigenseite" lang sein, erscheint die **MORE**-Taste auf der Anzeige. Benutzen Sie in diesem Fall die **MORE**-Taste, um zwischen den Anzeigeseiten hin und her zu schalten.

- **AUTO PLAY CHORD** und **SYNCHRO START** schalten sich ein und Klänge, Effekte, Rhythmus, Tempo, Lautstärkebalance u.a. werden passend zum gewählten Musikstil automatisch ausgewählt.

6. Spielen Sie auf dem Manual.

- Wenn Sie einen Akkord im linken Bereich des Keyboards anspielen, beginnt die automatische Begleitung augenblicklich zu spielen.
- Mit Hilfe des **TEMPO/PROGRAM**-Wählrades können Sie das Tempo einstellen.

7. Wenn Sie einen gewünschten Stil gewählt haben, schalten Sie die **PIANO STYLIST**-Taste aus.

## ENSEMBLE STYLES

Wählen Sie einen Stil, der zur Ensembledarbietung geeignet ist und die vielen Klänge und Rhythmen nutzt, die dieses Instrument bietet.

1. Drücken Sie die **ENSEMBLE STYLES**-Taste auf der **PIANO STYLIST**-Anzeige.

- Die Anzeige sieht ähnlich wie im folgenden Beispiel aus.



2. Wählen Sie mit Hilfe der **GROUP**-Taste eine Stilgruppe.

- Es handelt sich dabei um dieselben Gruppen wie für die **RHYTHM GROUP**-Taste.

3. Wählen Sie mit Hilfe der **RHYTHM**-Taste einen Rhythmus. Wählen Sie dann mit Hilfe der **STYLE**-Taste den gewünschten Musikstil.

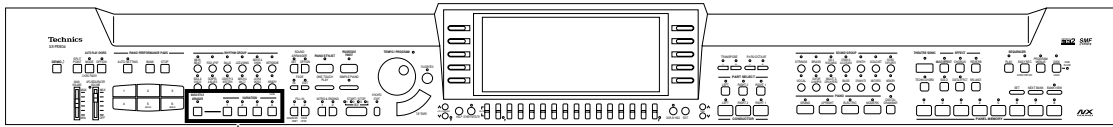
- **AUTO PLAY CHORD** und **SYNCHRO START** schalten sich ein und Klänge, Effekte, Rhythmus, Tempo, Lautstärkebalance u.a. werden passend zum gewählten Musikstil automatisch ausgewählt.

4. Spielen Sie auf dem Manual.

- Wenn Sie einen Akkord im linken Bereich des Keyboards anspielen, beginnt die automatische Begleitung augenblicklich zu spielen.
- Mit Hilfe des **TEMPO/PROGRAM**-Wählrades können Sie das Tempo einstellen.

5. Wenn Sie einen gewünschten Stil gewählt haben, schalten Sie die **PIANO STYLIST**-Taste aus.

# Music Style Arranger



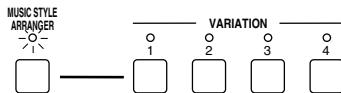
Der **MUSIC STYLE ARRANGER** verhilft Ihnen zu professionellen Klangwechseln, während Sie spielen. Entweder Sie wählen die Registrierungen direkt an oder Sie lassen das Instrument durch Betätigen der **FILL IN 1-** oder **2-Tasten** automatisch umregistrieren. Der **MUSIC STYLE ARRANGER** verändert auch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

## Verwendung des MUSIC STYLE ARRANGER

1. Wählen Sie eine Rhythmusfigur.
  - Betätigen Sie nicht die **METRONOME** oder die **MEMORY-**Taste.
2. Schalten Sie die **MUSIC STYLE ARRANGER-**Taste ein.



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

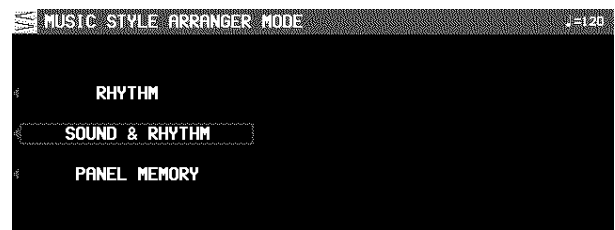


- Die Nuance des Musters ist für jede Nummer verschieden.
- Die Registrierung (mit Einschluss vom Tempo) ändert sich entsprechend dem gewählten Rhythmus und der Stilrichtung. Die **AUTO PLAY CHORD**-Betriebsart und die **SYNCHRO START**-Taste werden nun automatisch eingeschaltet. Wenn eine Taste im linken 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.

## 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.

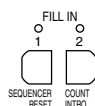
**PANEL MEMORY:** Die **PANEL MEMORY**-Nummer (BANK A: 1 bis 4) wird verändert. (Sie können Ihre gewünschten Bedienfeldeinstellungen schon vorher in **PANEL MEMORY** abspeichern und dann sofort von einer zur anderen Einstellung umschalten.)

- Nach einigen Sekunden wird der Einstellmodus des Displays verlassen.

- Sie können das Eingabe-Display auch über den Bildschirm des **CONTROL MENUS** aufrufen. (Siehe Seite 116.)

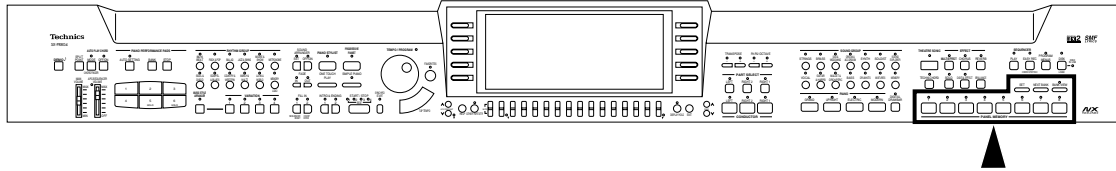
## Verändern des Musikstils während der Wiedergabe

⇒ 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.

# Panel Memory



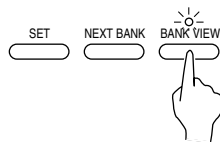
**PANEL MEMORY** speichert alle Einstellungen und ermöglicht Ihnen somit komplexe Umregistrierungen durch nur einen Knopfdruck.

## Speichern der Bedienfeld-Einstellungen

Speichern Sie bis zu 24 Panel Memories ab (3 Bänke × 8 Speicher). 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.)

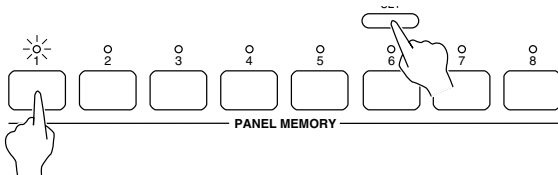
2. Drücken Sie die **BANK VIEW**-Taste.



- Das BANK SELECT-Display erscheint.

3. Verwenden Sie die Tasten links vom Display, um die gewünschte Gruppe auszuwählen (A, B, C).

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 PAGE2 BANK VIEW-Seite zu gelangen und um dort die Namen der 8 Speicher-Bänke zu bestätigen.



- Verwenden Sie die BANK ^ und V-Tasten, um die anderen Bänke anzuwählen.
- Sie können auch auf dieses 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 PAGE2/2 BANK VIEW-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. Zuordnen eines Namens.

- 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.

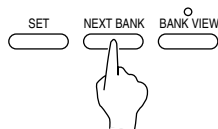
5. Wenn Sie den Vorgang beendet haben, drücken Sie die OK-Taste.

## 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 **PIANO PERFORMANCE PADS (PR804)**, das Soft-Pedal oder das Sostenuto-Pedal können verwendet werden, um zwischen verschiedenen **PANEL MEMORY**-Plätzen zu wechseln.
  - Die gerade ausgewählte Bank, Bank-Nummer und Bank-Name, werden 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.

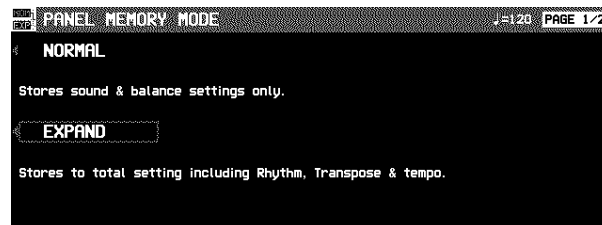


- Jedesmal, wenn die **NEXT BANK**-Taste gedrückt wird, wechselt die Bank in der Abfolge A, B, C. Auf Bank C folgt wieder Bank A.
- Die Panel Memory-Einstellungen wechseln, wenn eine **PANEL MEMORY** Nummern-Taste (1 bis 8) gedrückt wird.

## 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), **TRANPOSE**, Tempo, usw.

- Nach einigen Sekunden wird das Einstell-Display aufgerufen.

### ■ EXPAND MODE FILTER

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

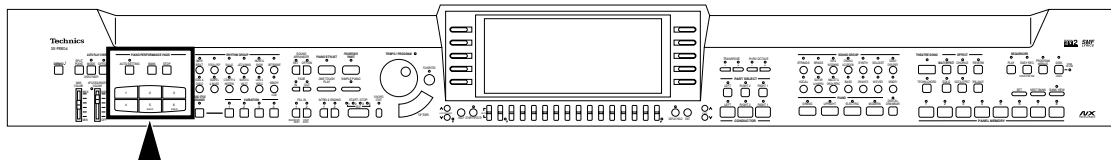
1. Verwenden Sie **PAGE**-Tasten, um die **PAGE 2/2 EXPAND MODE FILTER**-Displays aufzurufen.
  - Das Display gleicht der folgenden Anzeige.



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.

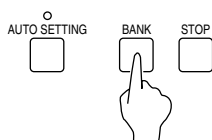
# Kapitel III Piano Performance Pads (PR804)

## 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 in die verschiedenen Anzeigen-Seiten zu gelangen.

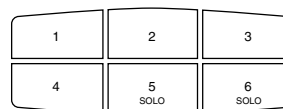


- In den Bänken „User Bank“ 1, 2 und 3 können Sie Ihre eigenen Phrasen abspeichern.
- In der „Compile Bank“ 1 und 2 können Sie sich Ihre Phrasen neu zusammenstellen.
- Den einzelnen Pad-Tasten in „Control Preset“ sind verschiedene Funktionen zugewiesen.

- 1: ROTARY SLOW/FAST
- 2: PANEL MEMORY BANK INCREMENT
- 3: GLIDE
- 4: PANEL MEMORY DECREMENT
- 5: PANEL MEMORY BANK DECREMENT
- 6: PANEL MEMORY INCREMENT

- Für detailliertere Informationen lesen Sie bitte die Seite 117.
- Wenn Sie die „Control Preset“-Bank verwenden, schalten Sie die **AUTO SETTING**-Taste auf OFF. Wenn **PANEL MEMORY** verwendet wird, muss die PAD BANK des EXPAND MODE FILTER ausgeschaltet werden.
- Nach einigen Sekunden wird der Einstellmodus des Displays verlassen.

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



- Jeder Taste ist eine unterschiedliche Phrase zugeordnet.
- Informationen über die Phrase, wie ihr Name und die Taktanzahl, werden im Haupt-Display angezeigt.
- Die Lautstärke können Sie auf der normalen Anzeige einstellen.
- Die ausgewählte Phrase wird im aktuellen Tempo gespielt.
- Um die Phrase vor deren Ende zu stoppen, drücken Sie die **STOP**-Taste.
- Einige Phrasen ertönen weiterhin, bis die **STOP**-Taste gedrückt wird (in diesem Fall wird LOOP angezeigt).
- Während einer Rhythmus-Darbietung werden einige Phrasen eventuell synchron mit dem Taktschlag wiedergegeben.
- Wenn die automatische Begleitfunktion eingeschaltet ist, wird die Phrase im 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. (Siehe das Beispiel unten).

- Verwenden Sie sie zusammen mit der automatischen Begleitung, während Ihrer Darbietung.
- Pad-Taste **5** beinhaltet eine Akkordfolge in Dur und Pad-Taste **6** eine Akkordfolge in Moll.
- Eine Übersicht über die Akkordfolgen für jede Bank finden Sie in dem separaten REFERENCE GUIDE.

## AUTO SETTING

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



# Kopieren von Phrasen

Sie können gewünschte Phrasen aus dem **SEQUENCER** in die Pads der „User Bank“ kopieren.

- Die Akkorddaten werden ebenfalls auf die Pad-Tasten 5 und 6 (**SOLO**) kopiert.

## 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.

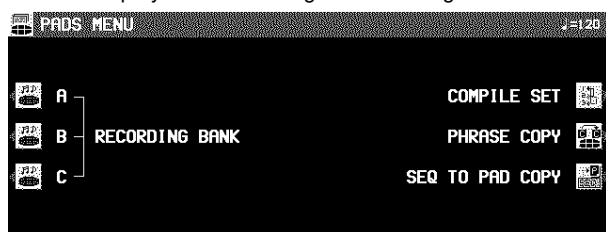


- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



2. Wählen Sie **PIANO 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 gewünschten 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 gewünschten 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.

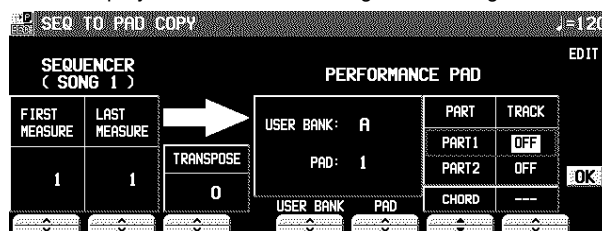
- Wechseln Sie anschließend nicht die Song-Nummer.
- Details zur Bedienung des **SEQUENCER** lesen Sie ab Seite 57.
- Informationen zum Laden von Daten lesen Sie ab Seite 92.

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

3. Wählen Sie **PIANO 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  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten vor.

FIRST MEAS: Der erste Takt der Phrase, die Sie kopieren möchten.

LAST MEAS: Der letzte Takt der Phrase, die Sie kopieren möchten.

TRANPOSE: 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. In diesem Fall kann PART 2 nicht benutzt werden.
- Wenn Sie die Akkorde ggf. während der Wiedergabe verändern möchten, setzen Sie **TRANPOSE** 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 mit Hilfe der  $\wedge$ - und  $\vee$ -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.

7. Verwenden Sie die **TRACK**  $\wedge$  und  $\vee$  Tasten, um die **SEQUENCER**-Spurnummer, von der kopiert werden soll, zu wählen.

- Sollten **CHORD**-Daten vorhanden sein, werden diese automatisch gewählt.

## 8. Drücken Sie die OK-Taste.

- Es folgt ein Bestätigungsdisplay. Drücken sie YES, um die Phrase zu kopieren oder NO, um den Vorgang abbrechen.

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

# Compile

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

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



- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.



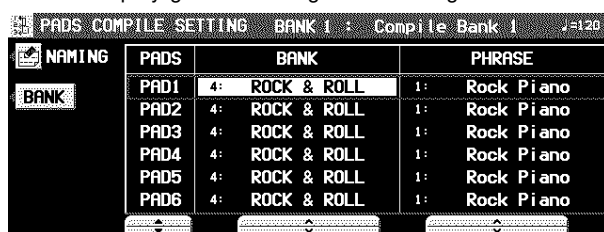
## 2. Wählen Sie PIANO PERFORMANCE PADS.

- 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 v-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.

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

- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.



## 2. Wählen Sie PIANO PERFORMANCE PADS.

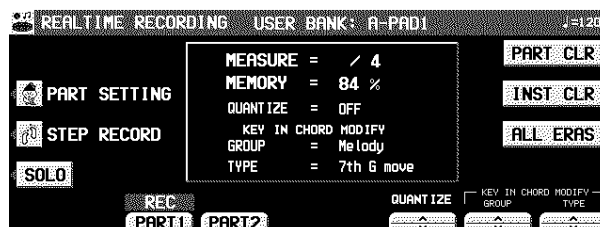
- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.



(Fortsetzung auf der nächsten Seite)

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 **MEAS**  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um die Anzahl der Takte in der Phrase anzugeben. Verwenden Sie die **TIME SIGNATURE**  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um die Taktbezeichnung der Phrase anzugeben.
  - Dieser Schritt lässt sich nur ausführen, wenn zuvor die Betriebsschritte für **CLEAR THE PAD** ausgeführt wurden.

6. Drücken Sie die **OK**-Taste.
  - Einzelheiten über **KEY SETTING**-Einstellungen finden Sie auf Seite 83.
  - Weitere Details über **CHORD MODIFY CHANGE** finden Sie auf Seite 84.
7. Wählen Sie die Klanggruppe, auf die aufgezeichnet werden soll.
  - Drücken Sie die Taste für **PART 1** oder **PART 2**.
  - Die Aufnahme beginnt, sobald das Pad gewählt wurde.
  - Zwei Klanggruppen können aufgezeichnet werden (**PAD 1 – 4**).
  - Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.

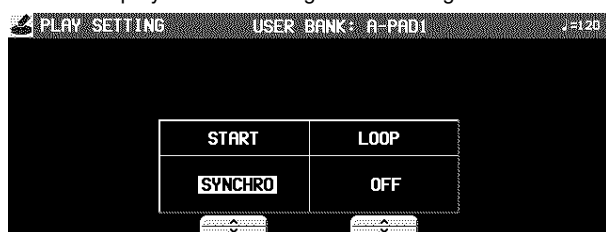


- Genauere Informationen über **PART SETTING** finden Sie auf Seite 85.
8. Beginnen Sie mit der Aufzeichnung.
    - Das Aufzeichnungsverfahren ist mit dem für **COMPOSER** identisch. (Siehe Seite 81.)
    - Bei Wiedergabe durch **AUTO PLAY CHORD** wird die aufgenommene Phrase im festgelegten Akkord abgespielt.
    - 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**  $\wedge$ - und  $\vee$ -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**  $\wedge$ - und  $\vee$ -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.

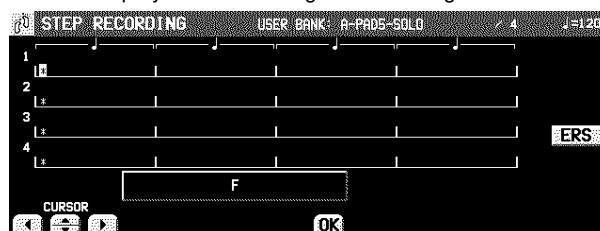
**OFF:**

Die Phrase wird nur einmal wiedergegeben.

## CHORD STEP RECORD

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

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

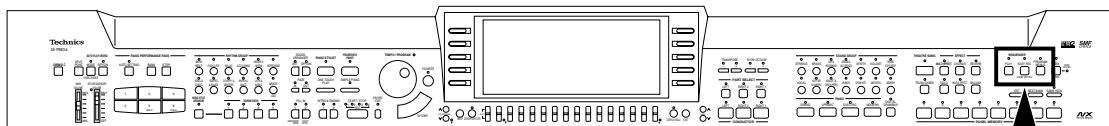


2. Verwenden Sie die **CURSOR** Tasten um den Cursor zu der gewünschten Position zu bewegen, an der Sie etwas eingeben möchten.
  - Der Cursor bewegt sich in 1/8-Noten Schritten.
3. Spielen Sie einen Akkord auf der Tastatur.
  - Die Akkordbezeichnung wird im Display angezeigt.
  - Verwenden Sie die Tasten links vom spezifizierten Splitpunkt des Keyboards (außer beim **PIANIST**-Betriebsart).
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 nacheinander 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.

#### ■ Sichern Sie Ihre Darbietung auf Disketten.

Alle Daten Ihrer aufgenommenen Darbietung können auf Disketten gespeichert werden. Das integrierte Diskettenlaufwerk (Disk Drive) erlaubt ebenfalls ein Abspielen von handelsüblichen Disketten—wie z.B. MIDI files—auf Ihrem Instrument.

- Merkmale und Bedienung des integrierten Diskettenlaufwerks sind in Kapitel VI „Diskettenlaufwerk“ (Seite 90), erläutert.

### 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 **SEQUENCERS** 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.
- Die Speicher-Inhalte können auf einer Diskette gespeichert und zu einem späteren Zeitpunkt wieder aufgerufen werden. (Siehe Seite 95.)

### 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.



(Fortsetzung auf der nächsten Seite)

- Die SONG  $\wedge$  und  $\vee$ -Tasten dienen zur Auswahl eines Songs.
- Durch Drücken der Taste NAMING können Sie dem Song einen Namen zuweisen. (Siehe Seite 65.)
- Durch Drücken der Taste PANEL WRITE können Sie die aktuellen Einstellungen des Instruments am Anfang des Songs speichern. (Siehe Seite 65.)

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

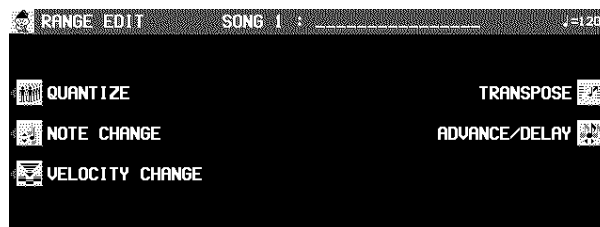
## <RECORD & EDIT>



## <COPY & PASTE>



## <RANGE EDIT>



## 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 61)

Nimmt jede Klanggruppe Ihrer Darbietung auf, so wie sie im Keyboard eingespielt wurde.

#### PUNCH RECORD (Seite 66)

Korrigieren Sie einen Teil Ihrer aufgenommenen Darbietung.

#### STEP RECORD (Seite 67)

Speichern Sie Ihren Song Note für Note über das Display in den Sequencer.

- Sie können auch die Akkorde oder Rhythmen der **AUTO PLAY CHORD**-Funktion aufnehmen.

#### TRACK ASSIGN (Seite 72)

Ordnen Sie bestimmte Klanggruppen den einzelnen Spuren zu.

#### QUANTIZE (Seite 73)

Korrigieren/Quantisieren Sie die Notenwerte Ihrer Darbietung.

#### SONG SELECT (Seite 66)

Auswahl eines Songs.

#### SONG CLEAR (Seite 66)

Löschen Sie alle Daten eines Songs.

#### TRACK CLEAR (Seite 74)

Löschen Sie Daten und Noten einer bestimmten Spur.

#### NOTE EDIT (Seite 74)

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

#### DRUM EDIT (Seite 75)

Speichern und korrigieren Sie Ihre DRUMS Sound-Daten in einem speziellen Display.

### COPY & PASTE

Kopieren oder löschen Sie die Aufnahmedaten.

#### TRACK COPY (Seite 76)

Kopieren Sie Daten einer Spur.

#### SONG COPY (Seite 76)

Kopieren Sie Daten eines bestimmten Songs.

#### TRACK MERGE (Seite 77)

Fassen Sie die Inhalte zweier einzelner Spuren in einer dritten Spur zusammen.

#### TRACK CLEAR (Seite 74)

Löschen Sie Daten und Noten einer bestimmten Spur.

#### SONG CLEAR (Seite 73)

Löschen Sie alle Daten eines Songs.

#### MEASURE COPY (Seite 77)

Kopiert den Inhalt bestimmter Takte.

#### MEASURE ERASE (Seite 77)

Löscht den Inhalt bestimmter Takte.

#### MEASURE DELETE (Seite 78)

Löscht bestimmte Takte Ihrer Darbietung.

#### MEASURE INSERT (Seite 78)

Fügt bestimmte Takte Ihrer Darbietung hinzu.

#### APC TO SMF CONVERT (Seite 78)

Bei dieser Funktion werden die Darbietungsdaten der automatischen Begleitung, die kollektiv in der APC-/CHORD-/RHYTHM-/CONTROL-Klanggruppe aufgenommen wurden, auf die verschiedenen Spuren verteilt.

### RANGE EDIT

Notenkorrekturen in den aufgezeichneten Daten.

#### QUANTIZE (Seite 73)

Korrigieren/Quantisieren Sie die Notenwerte Ihrer Darbietung.

#### VELOCITY CHANGE (Seite 79)

Verändern Sie die Lautstärke der Noten.

#### NOTE CHANGE (Seite 80)

Verändern Sie die Tonhöhe bestimmter Noten.

#### TRANSPOSE (Seite 79)

Ändern Sie die gesamte Tonart Ihrer Noten-Daten.

#### ADVANCE/DELAY (Seite 80)

Beschleunigt oder verzögert die Wiedergabe der Klänge Ihrer Darbietung.

### Über die Taktzahl

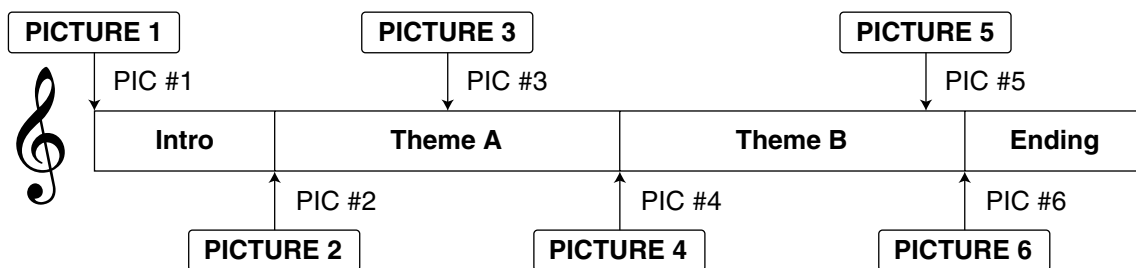
Die am Display angezeigte Taktzahl entspricht den Taktvorzeichen des gewählten Rhythmus. Wenn allerdings die Rhythmusdaten in der RHYTHM-Klanggruppe gespeichert und diese Klanggruppe später wiedergegeben wird, entspricht die Taktzahl im Display den gespeicherten Rhythmusdaten. (Siehe Seite 71.)

- 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 82.)

## 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 61 bis 63.)
2. Geben Sie auf der Anzeige STEP RECORD (CONTROL) die Punkte (PIC) an, bei denen das Bild gewechselt werden muss. (Siehe Seite 69.)
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.
  - **PR804**: Sie können die angezeigten Bilder zu einem externen Monitor, z.B. einem Fernsehgerät, ausgeben. (Siehe Seite 132.)

### Laden von eigenen Bildern

Neben einer Vielzahl von vorgegebenen Bildern des Instruments können Sie auch Ihre eigenen Bilder, die Sie in Ihrem PC gespeichert haben, verwenden.

1. Speichern Sie die Bilddaten auf einer Disk.
  - Das Instrument kann Bilddaten der Formate .BMP und .JPG lesen (nicht kompatibel mit allen Daten dieser Erweiterungen).
2. Führen Sie die Disk mit den Daten in den DISK DRIVE ein. (Siehe Seite 92.)
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.
- Wenn die Anzeige PICTURE LOAD erscheint, wird kein Ton auf dem Instrument erzeugt.
- **PR604**: Das Display besteht aus einem Monochrom-Bildschirm mit 4 Gradationen. Es wird empfohlen, die Bilder vorher zur Anpassung an die Bildschirmkapazität mit Hilfe einer Grafikanwendung usw. auf Ihrem Computer zu bearbeiten.

# Sequencer-Klanggruppen

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

Bezeichnung der Klanggruppe [Bezeichnung im Display]	Verwendet für	Aufnehmbare Informationen
<b>RIGHT1</b> [RT1] <b>RIGHT2</b> [RT2] <b>LEFT</b> [LFT] <b>PART1</b> [P 1] – <b>PART9</b> [P 9] <b>PART11</b> [P 11] – <b>PART16</b> [P16]	Aufnahme der Darbietung jeder Klanggruppe (REALTIME/STEP)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Klang- und Lautstärke-Einstellungen</li> <li>• PART EXPRESSION</li> <li>• Inhalte von Sound- und Effekt-Einstellungen, die über das MIXER Display eingestellt werden können (Siehe Seite 101).</li> <li>• PITCH BEND, MODULATION-Daten</li> <li>• Pedalaktion</li> </ul>
<b>DRUMS</b> [DRM] (PART 10)	Aufnahmen der Schlagzeug-Begleitung mit Hilfe der <b>DRUM KITS</b> (REALTIME/STEP)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Klänge- und Lautstärke-Einstellungen</li> <li>• PART EXPRESSION</li> <li>• Inhalte von Sound- und Effekt-Einstellungen, die über das MIXER Display eingestellt werden können (Siehe Seite 101).</li> </ul>
<b>CONTROL</b> [CTL]	Aufnahme von Bedienfeld-Umschaltungen (REALTIME/STEP)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rhythmus-Einstellungen und Veränderungen der Auswahl</li> <li>• Ein-/Ausschalten für <b>REVERB</b></li> <li>• <b>AUTO PLAY CHORD</b>-Status, Lautstärke-Balance</li> <li>• <b>MUSIC STYLE ARRANGER</b>-Status</li> <li>• Einschalten für <b>FILL IN 1, 2 INTRO &amp; ENDING 1, 2</b></li> <li>• Veränderungen der Auswahl von <b>PANEL MEMORY</b></li> <li>• <b>TRANPOSE</b>-Status</li> <li>• <b>TECHNI-CHORD</b>-Status</li> <li>• Ein-/Ausschalten für <b>START/STOP</b></li> <li>• <b>TEMPO</b>-Einstellung</li> <li>• <b>CONDUCTOR</b>-Status</li> <li>• <b>PIANO PERFORMANCE PADS</b>-Einstellung (<b>PR804</b>)</li> <li>• Bedienung des <b>FADE IN/OUT</b></li> <li>• <b>APC/SEQUENCER VOLUME</b>-Einstellungen.</li> <li>• TOTAL EXPRESSION, usw.</li> <li>• Bilddaten für die SLIDE SHOW (PIC) (STEP)</li> </ul>
<b>AUTO PLAY CHORD</b> [APC]	Akkord Aufnahmen von <b>AUTO PLAY CHORD</b> (Echtzeit Methode)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Akkordfolge</li> <li>• <b>AUTO PLAY CHORD</b>-Status, Lautstärke-Balance</li> <li>• Ein-/Ausschalten für <b>START/STOP</b></li> <li>• Einschalten für <b>FILL IN 1, 2, INTRO &amp; ENDING 1, 2</b></li> </ul>
<b>CHORD</b> [CHD]	Aufnahmen der Akkordfolge für <b>AUTO PLAY CHORD</b> (Schrittmethode)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Akkordfolge</li> <li>• Einschalten für <b>FILL IN 1, 2, INTRO &amp; ENDING 1, 2</b></li> </ul>
<b>RHYTHM</b> [RHY]	Rhythmus-Einstellungen (Schrittmethode)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rhythmus-Einstellungen und Veränderungen</li> <li>• Einschalten für <b>FILL IN 1, 2, INTRO &amp; ENDING 1, 2</b></li> <li>• Ein-/Ausschalten für <b>START/STOP</b></li> <li>• <b>TEMPO</b>-Einstellungen</li> </ul>

- Sie können die TRACK ASSIGN-Funktion dazu verwenden, die Klanggruppen einer beliebigen Spur zuzuordnen. (Siehe Seite 72.)
- Jene oben aufgeführten Gegenstände, die bei diesem Instrument nicht als Funktionen verfügbar sind, können nur über MIDI-Eingang aufgenommen werden.

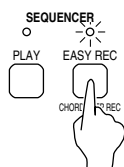
# Easy Record (Vereinfachtes Aufnehmen)

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

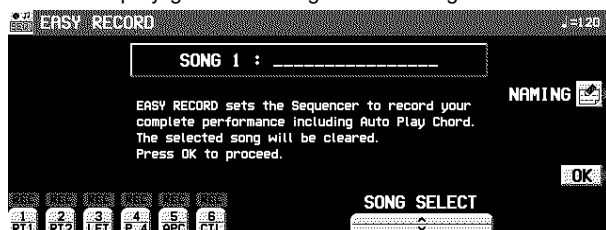
- Beachten Sie, dass durch Ausführung von **EASY REC** die ursprünglichen Daten unter der gewählten Songnummer gelöscht werden.

## Aufnahmeschritte

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



- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.



2. Verwenden Sie die SONG ^ und v-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 65.)

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.

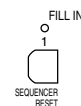
- Die Aufnahme beginnt, sobald Sie den Rhythmus starten oder auf dem Manual spielen.
- Für eine Darbietung, bei der Rhythmus verwendet wird, achten Sie darauf, die **START/STOP**-Taste oder die **ENDING**-Taste zu drücken, um Ihre Darbietung zu beenden.

6. Nachdem die Aufnahme beendet ist, schalten Sie die **EASY REC**-Taste aus.

- Die **PLAY**-Taste schaltet sich automatisch 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 Sequencer 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.

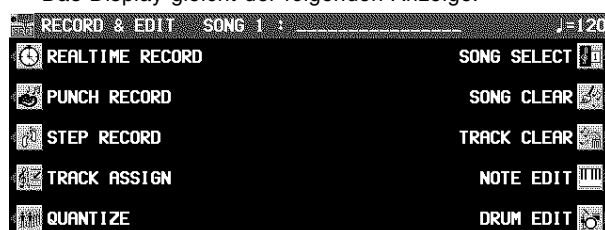


- Wenn Sie die **PANEL WRITE**-Taste drücken, erscheint das **PANEL WRITE**-Display. Um die gegenwärtig aktivierten Einstellungen—wie zum Beispiel die Klänge—am Anfang einer Melodie abzuspeichern, drücken Sie die OK-Taste.

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

4. Wählen Sie **RECORD & EDIT**.

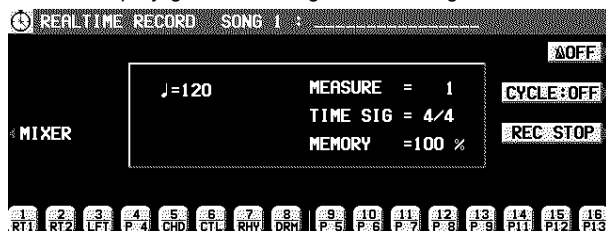
- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.



(Fortsetzung auf der nächsten Seite)

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 entsprechenden Balance-Tasten, damit im Display „PLAY“ über den Spurnummern steht, die Sie wiedergeben möchten.
- Sie können mehrere Klanggruppen gleichzeitig aufnehmen, wenn die entsprechenden Tasten für die **RIGHT 1-**, **RIGHT 2-** und **LEFT**-Klanggruppe im **CONDUCTOR** eingeschaltet (ON) sind. Alle andere Klanggruppen können nur jeweils einzeln aufgenommen werden.
- 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.
- Wenn CHD gewählt wurde, wechselt der Modus auf APC.
- 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 CONTROL 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 CONTROL ON/OFF-Einstellung während der Wiedergabe verwenden Sie zur Veränderung der Einstellwerte das TRACK ASSIGN-Display. (Siehe Seite 72.)
- 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  $J$  = 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.

- Das Metronome schaltet zwischen ON und OFF jedesmal um, wenn die Taste gedrückt wird.
- Bei Einstellung auf ON wird die Metronom-Lautstärkeinstellung 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 Vorzählakte 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 66.)

11. Wenn Sie die Aufnahme beendet haben, drücken Sie die REC STOP Taste am Display oder schalten Sie die **PROGRAM MENUS** Taste aus.

- Wenn die **PROGRAM MENUS**-Taste ausgeschaltet ist oder die REC STOP-Taste gedrückt wird, wird der Endbefehl (END) aufgezeichnet. Beachten Sie bitte, dass, wenn der Endbefehl nicht aufgezeichnet werden sollte, die Aufnahme dann leerlaufend weiter erfolgt, selbst dann, wenn Sie aufhören zu spielen.
- Die **SEQUENCER PLAY**-Taste 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.

## 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 65.)
- Zur Aufnahme von Rhythmus-**START/STOP**-Daten bei einer Mehrspuraufnahme, geben Sie die Daten in der CONTROL- oder RHYTHM-Klanggruppe von STEP RECORD ein. (Siehe dazu Seite 67.)

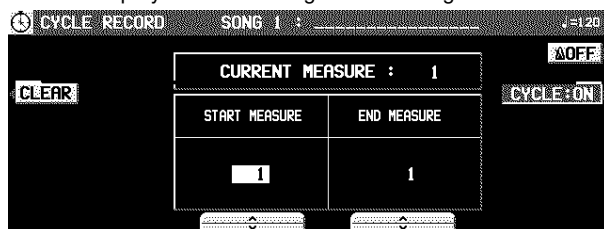
## CYCLE RECORD

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.

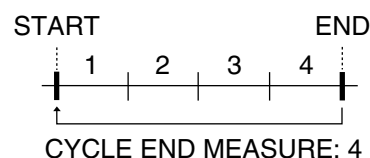
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



3. Verwenden Sie dann die **START MEASURE**  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um die anfängliche Taktmaßnummer zu bestimmen.

4. Verwenden Sie dann die **END MEASURE**  $\wedge$ - und  $\vee$ -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.
- Die Aufnahme beginnt nicht, selbst wenn die Tastatur gespielt wird.

6. Spielen Sie auf der Tastatur.

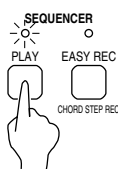
- Die vorher bestimmten Takte werden wiederholt; während dieser Zeit können Sie weitere Noten nach und nach im korrekten Takt einfügen und aufnehmen.
- Wenn Sie alle Darbietungsdaten von den vorher bestimmten Takten löschen wollen, drücken Sie die **CLEAR**-Taste.
- Wenn Sie auf **CYCLE: ON** drücken 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.

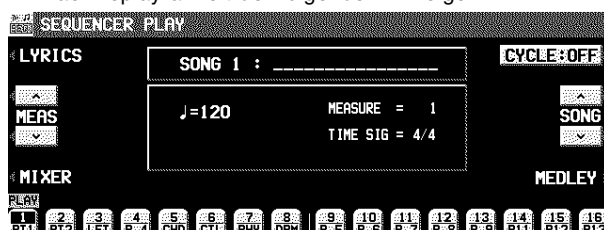
## Sequencer Play

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**-Taste, 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 Bedieneinstellungen werden wieder aufgerufen.

5. Wenn Sie die Wiedergabe nicht ab Takt 1, sondern ab einem anderen Takt beginnen möchten, drücken Sie die **MEAS**-Taste und verwenden Sie dann die **MEAS**  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um den Anfangstakt festzulegen.

- „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.

7. Um die Wiedergabe abubrechen, 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.
- Zur Rückkehr auf das ursprüngliche Tempo die **SEQUENCER RESET**-Taste drücken, nachdem der Titel gestoppt wurde. (Die Tempodaten sind zu Beginn der CONTROL-Spur erforderlich.) Beachten Sie bitte, dass der Tempowechsel ebenfalls aufgehoben wird, wenn Sie auf einen anderen Titel umschalten oder einen neuen Titel laden.
- Das veränderte Tempo gilt auch nicht mehr, wenn Sie eine neue Aufnahme beginnen. Hier wird wieder das ursprünglich aufgenommene Tempo eingestellt.

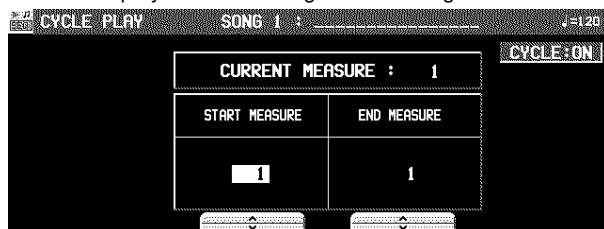
## CYCLE PLAY

Eingegebene Takte können wiederholt wiedergegeben werden.

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

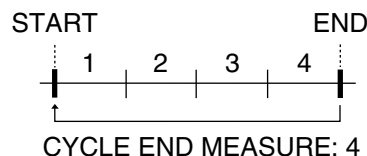
2. Drücken Sie die **CYCLE**-Taste.

- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



3. Verwenden Sie dann die **START MEASURE** ^- und v-Tasten, um den ersten Takt zu bestimmen.

4. Verwenden Sie dann die **END MEASURE** ^- und v-Tasten, um den letzten Takt zu bestimmen.



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

- Die zyklische Wiedergabe der eingegebenen Takte beginnt.
- Normalerweise wird der Rhythmus nicht abgespielt.

6. Um die Wiedergabe abubrechen, 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.

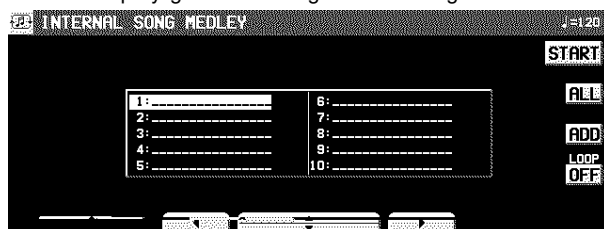
- Wenn Sie die **CYCLE: ON**-Taste auf **OFF** stellen, ist eine Zykluswiedergabe nicht möglich.
- Drücken Sie die **EXIT**-Taste, um zum **SEQUENCER PLAY**-Display zurückzukehren.
- Die zyklische Wiedergabefunktion kann auch am **SEQUENCER PLAY**-Display eingegeben werden, wenn **CYCLE: ON** angezeigt 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 **PIANO PERFORMANCE PADS (PR804)**, 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 Ihrem aufgenommen Songs einen Namen.

1. Drücken Sie die SONG ^ und v Tasten im SEQ MENU Display, um einen Song auszuwählen.

2. Drücken Sie die NAMING Taste.

- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.



3. Zuordnen des Song-Namen.

- 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.

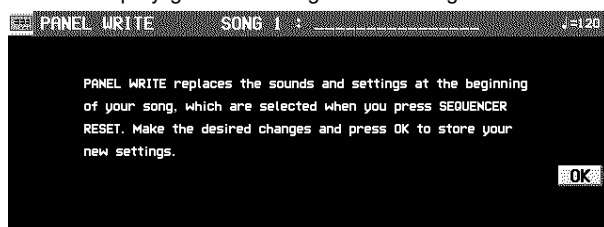
4. Drücken Sie die OK-Taste.

## 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 v-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.

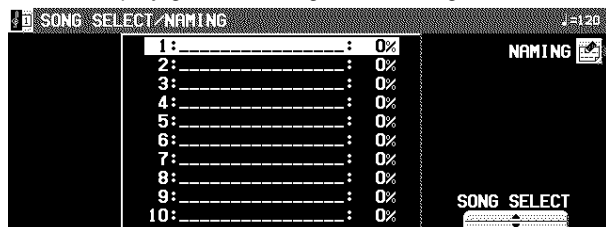
# Song Select

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.

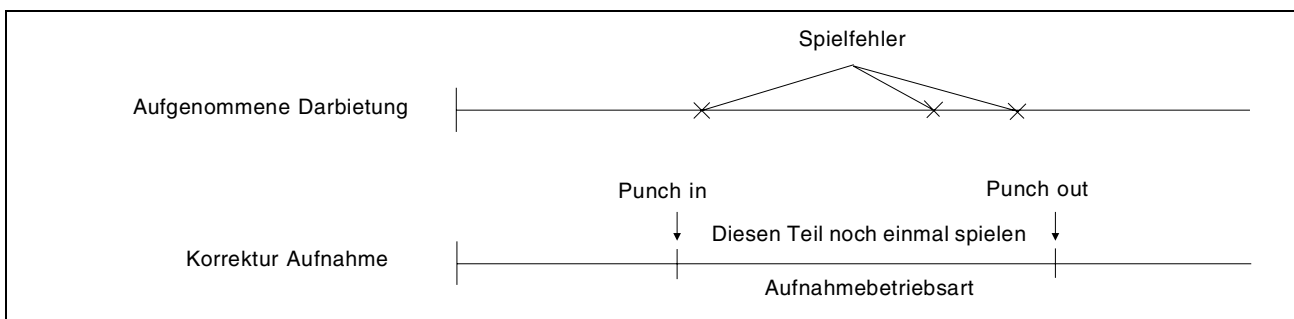


3. Verwenden Sie die SONG SELECT ▲ und ▼-Tasten zur Auswahl eines Songs.

- 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 73.)

## Aufnehmen im Punch-Modus

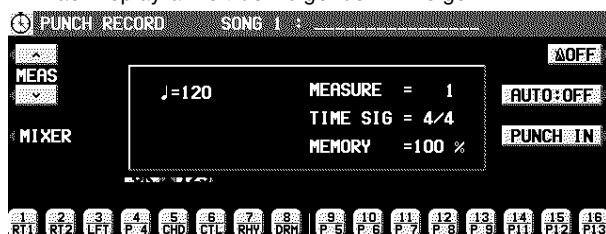
Wenn Ihnen bei der Aufnahme in der REALTIME RECORD-Betriebsart ein Fehler unterläuft oder wenn Sie aus anderen Gründen die Aufnahme ändern wollen, können Sie mit Hilfe der Punch-Aufnahmefunktion einen bestimmten Teil Ihrer Darbietung korrigieren, ohne das gesamte Stück noch einmal aufnehmen zu müssen.



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 gegenwärtigen 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 sich mit dem als Zubehöriteil verfügbaren Pedal ausführen. (Siehe Seite 117.)

## 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.

- Sollte REC für keine der Spuren angezeigt werden, schaltet sich die Taste nicht ein.
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



2. Verwenden Sie die FIRST MEASURE ^- und v-Tasten, um die Nummer des Punch In-Taktes zu bestimmen.

3. Verwenden Sie die LAST MEASURE ^- und v-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 v-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-Aufnahmevergang vor Ende abbrechen, 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 ^ und v-Tasten im SEQ MENU-Display, um eine Song Nummer auszuwählen. Wählen Sie dann RECORD & EDIT.

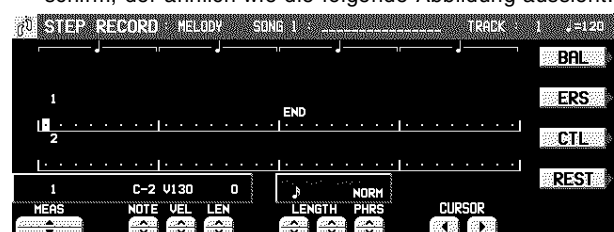
2. Wählen Sie anschließend STEP RECORD im RECORD & EDIT-Display.

- 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 70.)
- Wenn Sie eine Spur gewählt haben, der eine RHYTHM-Klanggruppe zugeordnet wurde, ändert sich das Display zur STEP RECORD: RHYTHM-Anzeige. (Siehe Seite 71.)
- 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 Notendauer (LENGTH) im nachfolgenden Schritt 6 verwenden, wird die genaue Taktzeit automatisch gespeichert.

6. Verwenden Sie die linken REC NOTE LENGTH ^- und v-Tasten, um den Notenwert zu bestimmen. Wählen Sie von ♩<sub>3</sub>, ♪, ♫<sub>3</sub>, ♪, ♫<sub>3</sub>, ♪, ♫<sub>3</sub>, ♪, ♮, ∞ × 2 bis 4. (Eine 3 steht für eine Triole.)

- Für andere Notenwerte verwenden Sie bitte die mittleren REC NOTE LENGH-Tasten, um einen Notenwert zu spezifizieren, der zu dem Wert, den Sie mit den linken Tasten spezifiziert haben, ergänzt wird.

Beispiel: Aufnehmen einer punktierten Viertelnote (♩.):



7. Bestimmen Sie mit den rechten REC NOTE LENGTH  $\wedge$  und  $\vee$ -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%

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 Bedienfeld-Einstellungen—zum Beispiel Änderungen der Klangauswahl, Tastenbetätigung usw.—werden an der Cursorposition gespeichert.
- Wenn ein **TEMPO/PROGRAM**-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.

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).

FBS:

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.

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.

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  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um die einzufügenden Steuerdaten auszuwählen.

- Wählen Sie aus: PAN, KEY SHIFT (COARSE TUNE), TUNING (FINE TUNE), BEND SENS.

3. Verwenden Sie die VALUE  $\wedge$ - und  $\vee$ -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. (Siehe Seite 74.)

## Zuweisen der Bilder

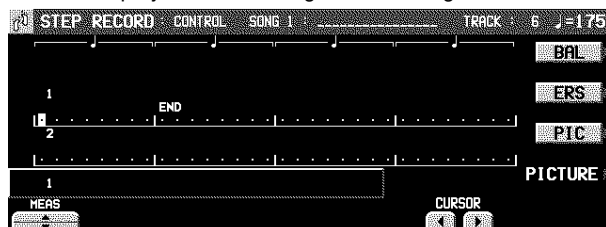
Weisen Sie Bilder zu den ausgewählten Punkten (PIC) eines Songs zu.

1. Wählen Sie mit Hilfe der SONG SELECT-Tasten  $\wedge$  und  $\vee$  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.



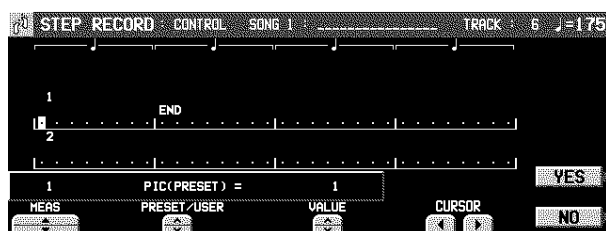
4. Benutzen Sie die MEAS-Tasten  $\wedge$  und  $\vee$ , um den zuzuweisenden Takt anzugeben.

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

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 Anzeigzeitpunkt 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  $\text{♩} = 120$ .
- 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 Bilddatenamen 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.

2. Führen Sie die Disk mit den gespeicherten Daten in den DISK DRIVE ein. (Siehe Seite 92.)

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.



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.

6. Geben Sie mit Hilfe der USER PICTURE-Tasten  $\wedge$  und  $\vee$  die Bildnummer an, zu der die Bilddaten geladen werden sollen.

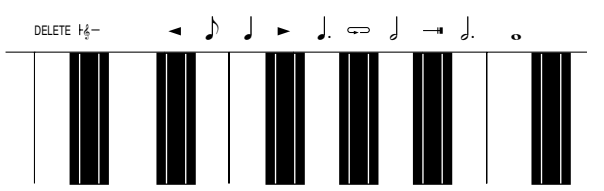
7. Drücken Sie die LOAD-Taste.

- Das Bild wird geladen, und ?COMPLETED!? wird auf dem Display angezeigt.

## 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**

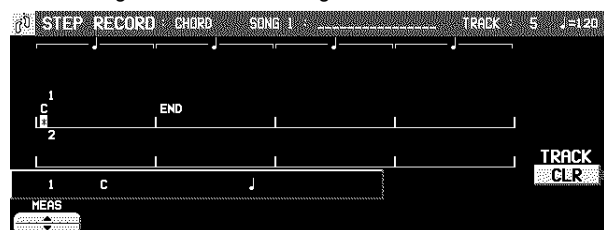
**DELETE** Zum Löschen eines Akkords

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

### ■ Speicherbeispiel einer Akkordfolge

Measure 1	2	3	4
C	C	Am F	D7 G7

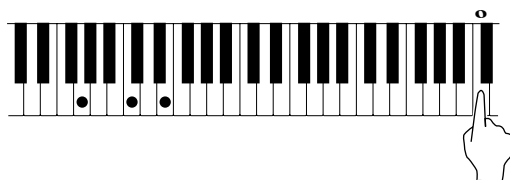
- Verwenden Sie die SONG  $\wedge$  und  $\vee$ -Tasten im SEQ MENU-Display, um eine Song Nummer auszuwählen. Wählen Sie dann RECORD & EDIT.
- Wählen Sie anschließend STEP RECORD im RECORD & EDIT-Display.
  - Das Display wechselt zum PART SELECT Display.
- Verwenden Sie die Balance-Tasten unter jeder 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.
  - Wenn Sie die **CHORD STEP REC (EASY REC)**-Taste einige Sekunden lang gedrückt halten, haben Sie ebenfalls Zugriff auf diese Anzeige.



- Speichern Sie die Akkorde.

<Takt 1, Takt 2>

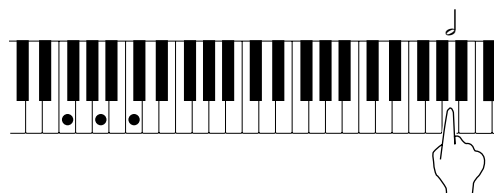
⇒ Während Sie einen C-Dur-Akkord mit der linken Hand spielen, drücken Sie die  $\wedge$ -Taste einmal mit Ihrer rechten Hand.



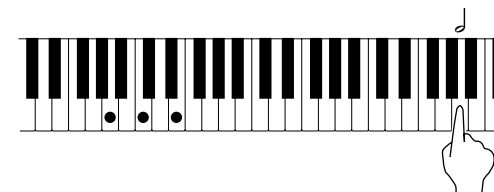
- Ein Piepton zeigt an, dass der Akkord korrekt gespeichert wurde.
- Der Punkt am Display, an dem der Akkord gespeichert ist, ändert sich nun zu einem \*-Symbol; danach bewegt sich der Cursor automatisch vorwärts zur nächsten unbelegten Position, in Übereinstimmung mit dem angegebenen Notenwert. Die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

<Takt 3>

- Während Sie einen A-moll-Akkord spielen, drücken Sie die  $\vee$ -Taste einmal.



- Während Sie einen F-Akkord spielen, drücken Sie die  $\vee$ -Taste einmal.



<Takt 4>

- (1) Während Sie einen D-Septimakkord spielen, drücken Sie die  $\text{J}$ -Taste einmal.
- (2) Während Sie einen G-Septimakkord spielen, drücken Sie die  $\text{J}$ -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 (  $\text{—H}$  ).

- Das Instrument 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 (  $\text{↶}$  ) anstatt der Abschlusstaste (  $\text{—H}$  ).
- Wenn Sie die Spur der CHORD-Klanggruppe wiedergeben, verändern sich die Akkorde des automatischen Begleitmusters in Übereinstimmung mit der gespeicherten Akkordfolge.
- Akkorde können auch mit <Ein-Finger> gespielt werden.
- 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 46.)

### ■ 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  $\text{◀}$  - und  $\text{▶}$  -Korrekturtasten, um den Cursor zu dem Punkt (\*) zu bewegen, der editiert werden soll.
  - Die Pausenlängen werden durch den entsprechenden Pausenwert  $\times$  Multiplikator angezeigt.  
Beispiel:  
 $\text{‡}$  ..... Ganztaktpause  
 $\text{‡}$  ..... Halbtaktpause  
 $\text{‡} \times 1 + \text{‡}$  ..... Eineinhalbtakt-Pause (Punktierte Virtelpause)  
 $\text{‡} \times 10$  ..... Zehntaktpause
  - Wenn Sie den Punkt nach dem Ende der Akkordfolge bewegen wollen, halten Sie die Rückstelltaste (  $\text{‡}$  ) gedrückt, und drücken Sie die  $\text{◀}$  -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  $\text{‡} \times 1$  gelöscht. Die  $\text{‡}$ -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.

## Speichern einer Rhythmusfolge

Veränderungen bei Rhythmuswahl und Tempo, Einleitung, Fill-in und Abschlussfiguren können mit Hilfe der Schrittweise taktweise gespeichert werden.

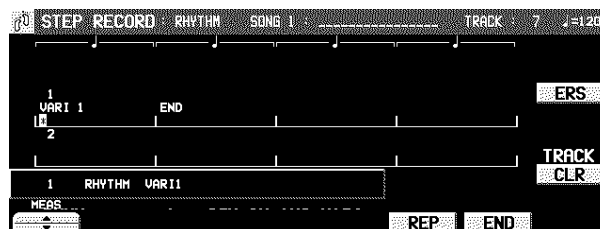
1. Verwenden Sie die SONG  $\wedge$  und  $\vee$ -Tasten im SEQ MENU-Display, um eine Song Nummer auszuwählen. Wählen Sie dann RECORD & EDIT.

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 RHYTHM-Klanggruppe [RHY] belegt wurde.

- Das Display ändert sich nun zum STEP RECORD: RHYTHM-Display, das ähnlich wie die folgende Abbildung aussieht.



4. Verwenden Sie die MEAS  $\blacktriangle$  und  $\blacktriangledown$ -Tasten, um den Takt zu bestimmen, der aufgenommen werden soll.

5. Speichern Sie die Rhythmusdaten.

- Daten, die gespeichert werden können:  
**START/STOP**  
 Veränderungen der Rhythmuswahl  
**COUNT INTRO, INTRO, FILL IN, ENDING**  
 Tempo-Veränderungen
- Speichern Sie unbedingt die **START/STOP**-Daten in dem Takt, in dem der Rhythmus beginnt oder stoppt.
- Wenn Sie **COUNT INTRO**- oder **INTRO**-Daten speichern, müssen diese Daten vor den **START/STOP**-Daten gespeichert werden.
- Wenn das Tempo verändert wird, ändert sich das Display zum Bestätigungs-Display. Nach der Bestimmung des gewünschten Tempos drücken Sie die YES-Taste, um das eingegebene Tempo abzuspeichern oder drücken Sie die NO-Taste, um den neuen Tempo-Wert nicht zu speichern.

6. Wiederholen Sie die Schritte 4 und 5, um weitere Rhythmusfolgen zu speichern.

- Am Ende der Rhythmusfolge drücken Sie die END-Taste.
  - Wenn die REP-Taste anstatt der END-Taste gedrückt wird, erfolgt eine Wiederholung der aufgenommenen Rhythmusfolge während der Darbietung.
  - Das Instrument verläßt nun die Aufnahme-Betriebsart.

### ■ Korrektur einer aufgenommenen Rhythmusfolge

- Führen Sie die Schritte zur Wahl des STEP RECORD: RHYTHM-Displays aus.
- Verwenden Sie die MEAS-Tasten, um den zu verändernden Takt aufzusuchen. (Die mit \* bezeichnete Position wird nun hervorgehoben.)

- Korrigieren Sie die Rhythmusdaten.

- Drücken Sie die ERS-Taste, um die Daten an der Cursor-Position zu löschen.
- Wenn Sie die REPEAT-Funktion ausschalten möchten, geben Sie einen END-Befehl ein.
- Wenn Sie einen Rhythmus mit einem unterschiedlichen Taktvorzeichen wählen, verändert sich das Taktvorzeichen aller nachfolgenden Takte ebenfalls.
- Wenn in anderen Spuren bereits Daten eingegeben wurden, können Sie keinen Rhythmus mit einem unterschiedlichen Taktvorzeichen wählen.

### ■ 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.

## 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.

- Verwenden Sie die SONG ^ und v-Tasten im SEQ MENU-Display, um eine Song Nummer auszuwählen. Wählen Sie dann RECORD & EDIT.
- Wählen Sie TRACK ASSIGN im RECORD & EDIT-Display.
  - Das Display gleicht der folgenden Anzeige.

TRACK ASSIGN				SONG 1				J=120			
TR	TRACK ASSIGN	LOCAL CONT.	MIDI OUT	TR	TRACK ASSIGN	LOCAL CONT.	MIDI OUT	PRESET			
TR 1	RIGHT1	ON	ON	TR 9	PART 5	ON	ON				
TR 2	RIGHT2	ON	ON	TR10	PART 6	ON	ON				
TR 3	LEFT	ON	ON	TR11	PART 7	ON	ON				
TR 4	PART 4	ON	ON	TR12	PART 8	ON	ON				
TR 5	CHORD	---	---	TR13	PART 9	ON	ON				
TR 6	CONTROL	ON	ON	TR14	PART 11	ON	ON				
TR 7	RHYTHM	ON	ON	TR15	PART 12	ON	ON				
TR 8	DRUMS	ON	ON	TR16	PART 13	ON	ON				

- Verwenden Sie die TR ▲ und ▼-Tasten, um eine Spur auszuwählen.

- Verwenden Sie die TRACK ASSIGN ^ und v-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.

- Drücken Sie die OK-Taste, wenn die CONTROL-, APC-, CHORD- oder RHYTHM-Klanggruppen zugeordnet worden sind.

### ■ TRACK ASSIGN PRESET

Eine vorgegebene Spurzuordnung kann gewählt werden.

- Drücken Sie die PRESET-Taste im TRACK ASSIGN Display.
  - Das Display gleicht der folgenden Anzeige.

TRACK ASSIGN PRESET		J=120	
Any existing song will be cleared. Press OK to proceed.			
INITIAL			
TECHNICS MULTI RECORDING	SONG 1 : _____		
GM MULTI RECORDING	SONG No. / ALL		
OK			

- Verwenden Sie die SONG ^ und v-Tasten, um eine Song-Nummer auszuwählen für die diese Spurzuordnung aktiv sein soll.
  - Wenn ALL SONGS ausgewählt wird, ist diese Zuordnung für alle Songs gültig.

- Wählen Sie den Track Assign (Spurzuordnungs)-Modus.

INITIAL:

Werkseitig eingegebene Einstellungen.

TECHNICS MULTI RECORDING:

Optimale Spurzuordnung für Multiplex-Aufnahmen.

GM MULTI RECORDING:

Die optimale Spurzuordnung zum Schaffen von GENERAL MIDI Daten.

- 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.



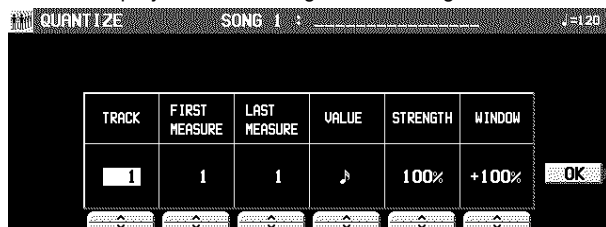
# Quantize

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.

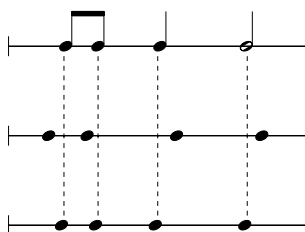
- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



Rhythmus (wie in der Partitur geschrieben)

Quantisierte Darbietung

Timing (der tatsächlichen Darbietung)



3. Verwenden Sie die TRACK ^- und v-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 v-Tasten, um den Anfangspunkt (Taktnummer) zu bestimmen.

5. Verwenden Sie die LAST MEASURE ^- und v-Tasten, um den Endpunkt (Taktnummer) zu bestimmen.

6. Verwenden Sie die VALUE ^- und v-Tasten, um die Quantisierungspegel zu bestimmen.

- Wählen Sie einen der folgenden Werte: ♩, ♪, ♪3, ♪3, ♪3. (Die Zahl 3 bezeichnet eine Triole.)

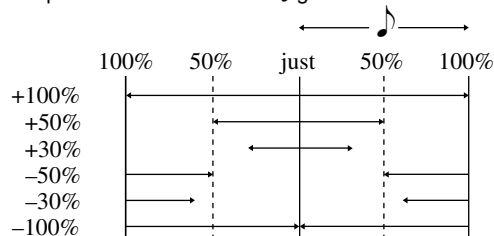
7. Verwenden Sie die STRENGTH ^- und v-Tasten, um den Quantisierungsumfang (%) zu bestimmen.

- 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 v-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 v-Tasten, um die Nummer des 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 SONGS 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.

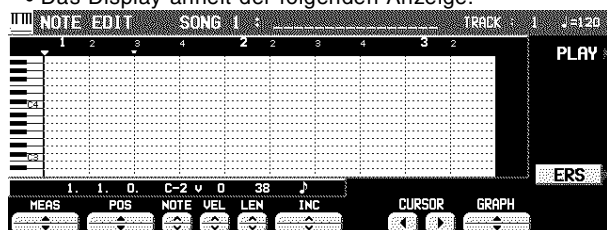
- Andere als die NOTE-Daten können nicht korrigiert oder aufgenommen werden. Um andere Daten zu korrigieren oder aufzunehmen, ist das STEP RECORD-Display zu verwenden. (Siehe Seite 67.)

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 1/96 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.

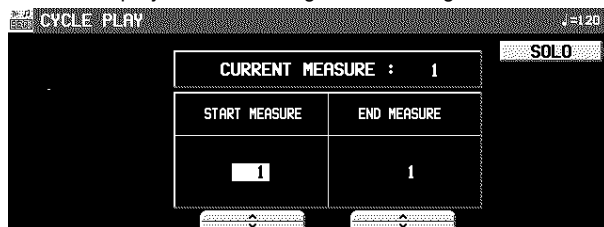
## ■ CYCLE PLAY

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 63.)

1. Drücken Sie die PLAY-Taste am NOTE EDIT-Display.

- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



2. Verwenden Sie die START MEASURE  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um den ersten Wiedergabe-Takt zu bestimmen.

3. Verwenden Sie die END MEASURE  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um den letzten Wiedergabe-Takt zu bestimmen.

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

- Die zyklische Wiedergabe der eingegebenen Takte beginnt.
- Wenn die SOLO-Taste eingeschaltet wird, wird nur die Aufnahmespur wiedergegeben. Wenn diese Taste ausgeschaltet wird, werden alle auf dem SEQUENCER PLAY-Display angegebenen Spuren wiedergegeben.

5. Um die Wiedergabe abubrechen, 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

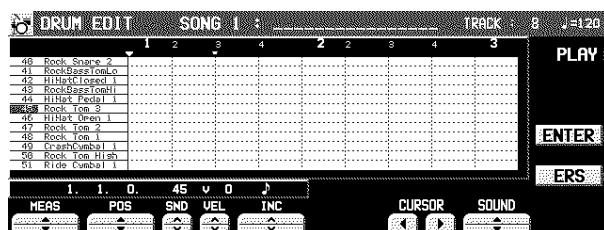
Die DRUMS-Klanggruppe kann auf einem besonderen Display editiert werden. Die Vorgehensweise unterscheidet sich von der Standard-Vorgehensweise beim STEP RECORD-Editieren; auf diese Weise lassen sich die Daten für jede Note problemlos überprüfen.

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  $\blacktriangle$ - und  $\blacktriangledown$ -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  $\blacktriangle$ - und  $\blacktriangledown$ -Tasten, um den zu editierenden Takt zu bestimmen.

6. Verwenden Sie die CURSOR  $\blacktriangleleft$ - und  $\blacktriangleright$ -Tasten, um den Cursor zu dem Punkt zu bewegen ( $\blacktriangledown$ ), der editiert werden soll.

- Aufgenommene Darbietungsdaten werden als senkrechte Balken angezeigt. Die zum Editieren vorgesehene Daten werden hervorgehoben.

- Sie können die INC  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten verwenden, um die Abstufungen für die Cursor-Bewegung zu verändern. Die Auflösung kann auf  $\downarrow/96$  eingestellt werden. Wenn allerdings NOTE-Daten zwischen den Abstufungen vorhanden sind, bleibt der Cursor stehen.

- Verwenden Sie die POS  $\wedge$ - und  $\vee$ -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 [  $\downarrow$  ]).

- $\blacktriangleleft$  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  $\blacktriangle$ - und  $\blacktriangledown$ -Tasten, um den Cursor zu bewegen, die SND  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um den Klang des Perkussionsinstruments zu verändern, die VEL  $\wedge$ - und  $\vee$ -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 Daten gespeichert werden sollen.

2. Verwenden Sie die VEL  $\wedge$ - und  $\vee$ -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 63.)

## Kopieren und Einfügen der Daten

Sie können bestimmte Teile der aufgezeichneten Daten kopieren und einfügen.

### Wählen Sie die Funktion

1. Verwenden Sie die SONG ^ und v-Tasten im SEQ MENU Display, um die Song-Nummer auszuwählen. Wählen Sie dann COPY & PASTE.

- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.



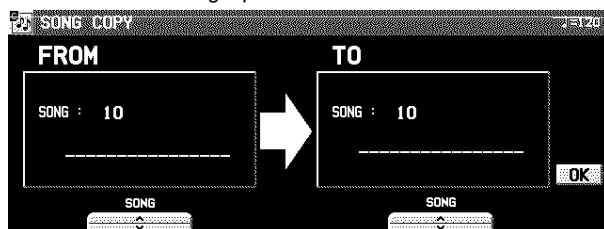
2. Wählen Sie eine Funktion im COPY & PASTE-Display.

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 ^- und v-Tasten auf der FROM-Seite, um die Song-Nummer zu wählen, von der Sie kopieren wollen.

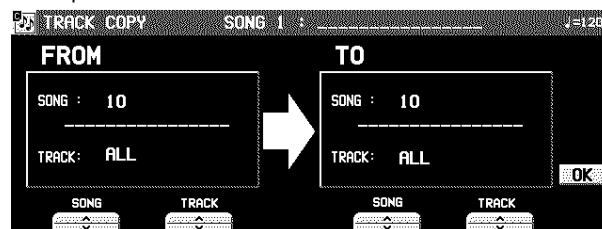
2. Verwenden Sie die ^- und v-Tasten auf der TO-Seite, um die Song-Nummer zu wählen, zu der Sie kopieren wollen.

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 v-Tasten sowie die TRACK ^- und v-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 den 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  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten auf der FROM-Seite, um die beiden Quellspuren zu wählen.
- 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 mittleren 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  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten rechts vom Display, um die Spurnummer anzugeben.

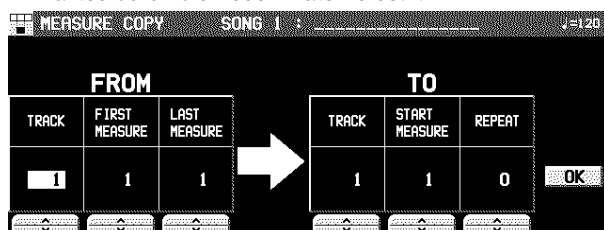
3. Drücken Sie die OK-Taste.

- Das Bestätigungsdisplay erscheint. Drücken Sie die YES-Taste, um diese Funktion auszuführen; um den Vorgang abubrechen, drücken Sie die NO-Taste.

## MEASURE COPY

Dient zum Kopieren von bestimmten aufgenommenen Takt-daten 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.

TRACK: 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 Takt, 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 MEAS: Bestimmen Sie den Anfangspunkt, zu dem die Takte kopiert werden sollen.

REPEAT: Bestimmen Sie, wie oft die gewählten Takte wiederholt werden sollen.

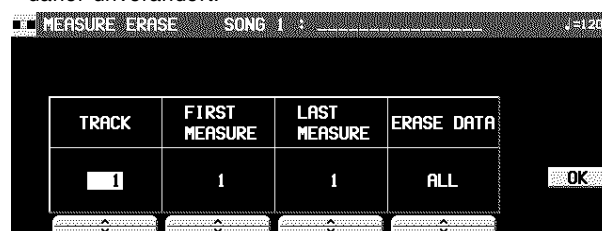
3. Drücken Sie die OK-Taste.

- Das Bestätigungsdisplay erscheint. Drücken Sie die YES-Taste, um diese Funktion auszuführen; um den Vorgang abubrechen, drücken Sie die NO-Taste.
- Beachten Sie, dass der END-Befehl ebenfalls kopiert wird, wenn er in den Quelldaten 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  $\wedge$ - und  $\vee$ -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  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um den Anfangspunkt (Taktnummer) zu bestimmen.

3. Verwenden Sie die LAST MEASURE  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um den Endpunkt (Taktnummer) zu bestimmen.

4. Verwenden Sie die ERASE DATA  $\wedge$ - und  $\vee$ -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 abubrechen, 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.

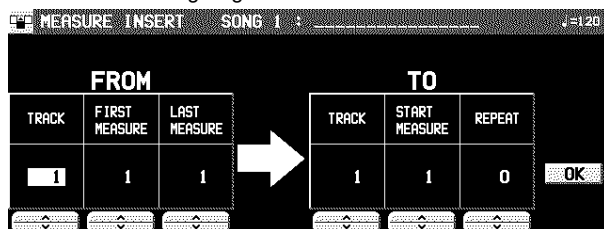


- Verwenden Sie die TRACK  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um die Spur zu bestimmen, aus der Takte gelöscht werden soll.

## MEASURE INSERT

Zum Einfügen von bestimmten Takten an einer bestimmten Stelle.

- Die Länge der Darbietung erhöht sich entsprechend der Anzahl der eingefügten Takte.



- 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 Takte auf allen Spuren gleichzeitig eingefügt.

**FIRST MEASURE:** Bestimmen Sie den ersten Takt, der eingefügt werden soll.

**LAST MEASURE:** Bestimmen Sie den letzten Takt, der eingefügt werden soll.

- 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 MEAS:** Bestimmen Sie den Anfangspunkt, wo die Takte eingefügt werden sollen.

**REPEAT:** Bestimmen Sie, wie oft die gewählten Takte wiederholt werden sollen.

- Drücken Sie die OK-Taste.

- Das Bestätigungsdisplay erscheint. Drücken Sie die YES-Taste, um diese Funktion auszuführen; um den Vorgang abubrechen, drücken Sie die NO-Taste.
- Beachten Sie, dass der END-Befehl ebenfalls eingefügt wird, wenn er in den Quelldaten enthalten ist. Daten, die auf den END-Befehl folgen, werden nicht eingefügt.

- 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.

- Verwenden Sie die FIRST MEASURE  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um den ersten zu löschende Takt zu bestimmen.

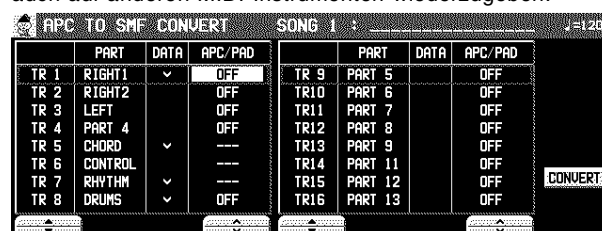
- Verwenden Sie die LAST MEASURE  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um den letzten zu löschenden Takt zu bestimmen.

- 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.

## APC TO SMF CONVERT

Wenn eine Klangsequenz mit Hilfe von **AUTO PLAY CHORD** aufgenommen wird, enthalten die **SEQUENCER**-Daten nur eine Akkordsequenz auf einer Spur. Die Konvertierungsfunktion APC TO SMF CONVERT erstellt eine Sequencer-Datei, in der die APC-/CHORD-/RHYTHM-/CONTROL-Klaggruppe und die **PIANO PERFORMANCE PADS (PR804)**-Phrasen getrennt voneinander auf separaten Spuren aufgenommen werden, wodurch Sie die Möglichkeit haben, die Klangsequenz im Standard-MIDI-Dateiformat zu speichern, um sie auch auf anderen MIDI-Instrumenten wiederzugeben.



- Verwenden Sie die TR  $\blacktriangle$ - und  $\blacktriangledown$ -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 ( $\vee$ ) markiert, die Daten beinhalten.
- Spuren in denen RHYTHM, CONTROL, APC und CHORD Parts gespeichert sind, können nicht angewählt werden (--- wird angezeigt).

- Verwenden Sie die APC/PAD  $\wedge$  und  $\vee$  Tasten, um eine Spur auszuwählen, die Sie konvertieren möchten.

- Parts die auf OFF gestellt sind werden nicht konvertiert.

- Drücken Sie die CONVERT Taste.

- Beachten Sie bitte, dass nach der Konversion die Daten der Begleitautomatik-Klaggruppen gelöscht werden; falls Sie diese Daten brauchen sollten, sichern Sie sie bitte zuvor.
- Ein Bestätigungsdisplay erscheint.

- Drücken Sie EXECUTE, um die Konvertierung auszuführen. Um den Vorgang nicht durchzuführen drücken Sie die CANCEL Taste.

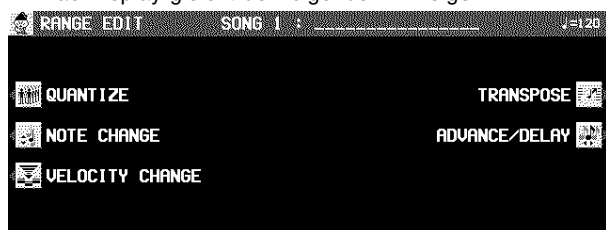
- Nach Drücken der EXECUTE Taste beginnt die Konvertierung. Die Konvertierung dauert genauso lange wie die Wiedergabe.
- Um den Konvertierungsvorgang abubrechen drücken Sie die ABORT Taste.

# 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

- Verwenden Sie die SONG  $\wedge$  und  $\vee$ -Tasten im SEQ MENU Display, um die Song-Nummer auszuwählen. Wählen Sie dann RANGE EDIT.
  - Das Display gleicht der folgenden Anzeige.



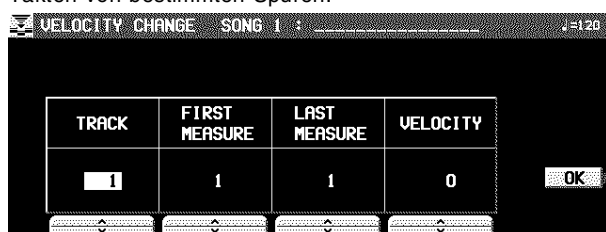
- Wählen Sie eine Funktion im RANGE EDIT-Display.

- 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.

## VELOCITY CHANGE

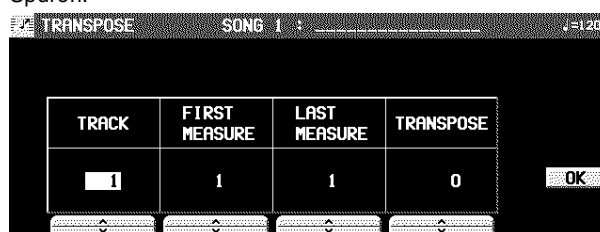
Verändern Sie die aufgenommene Lautstärke in bestimmten Takten von bestimmten Spuren.



- Verwenden Sie die TRACK  $\wedge$ - und  $\vee$ -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.
- Verwenden Sie die FIRST MEASURE  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um den Anfangspunkt (Takt Nummer) der Anschlagstärken-Veränderung zu bestimmen.
- Verwenden Sie die LAST MEASURE  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um den Endpunkt (Takt Nummer) der Anschlagstärken-Veränderung zu bestimmen.
- Verwenden Sie die VELOCITY  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um die Anschlagstärken-Veränderung zu bestimmen.
  - Der gewählte Wert wird zum gegenwärtigen Anschlagstärken-Wert hinzugefügt bzw. davon abgezogen.
- 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

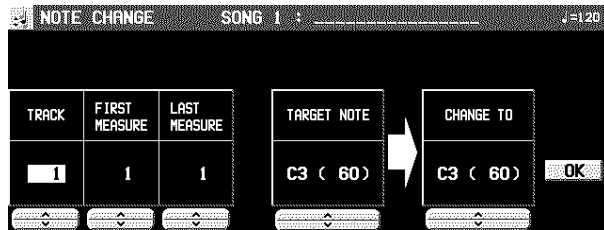
Zum Verändern der Tonart bestimmter Takte von bestimmten Spuren.



- Verwenden Sie die TRACK  $\wedge$ - und  $\vee$ -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.
- Verwenden Sie die FIRST MEASURE  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um den Anfangspunkt (Takt Nummer) der Transponierung zu bestimmen.
- Verwenden Sie die LAST MEASURE  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um den Endpunkt (Takt Nummer) der Transponierung zu bestimmen.
- Verwenden Sie die TRANSPOSE  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um die Tonhöhenveränderung zu bestimmen.
  - Die Einstellung erfolgt in Halbtonschritten. Die Wert 12 ist eine Oktave. Ein „-“-Wert dient zum Absenken der Tonhöhe, während ein „+“-Wert zum Anheben dient.
- 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.

## NOTE CHANGE

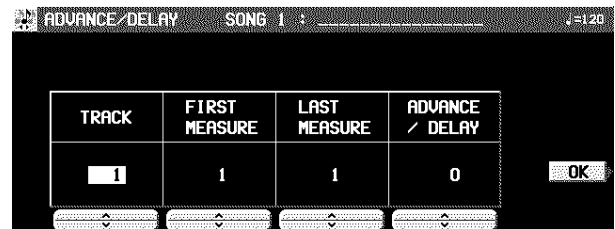
Verändern Sie die Tonhöhe bestimmter Noten.



1. Verwenden Sie die TRACK  $\wedge$ - und  $\vee$ -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  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um den Anfangspunkt (Taktnummer) der Notenveränderung zu bestimmen.
3. Verwenden Sie die LAST MEASURE  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um den Endpunkt (Taktnummer) der Notenveränderung zu bestimmen.
4. Verwenden Sie die TARGET NOTE  $\wedge$ - und  $\vee$ -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  $\wedge$ - und  $\vee$ -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.

## ADVANCE/DELAY

Verschieben Sie Notenpositionen nach vorne oder nach hinten.

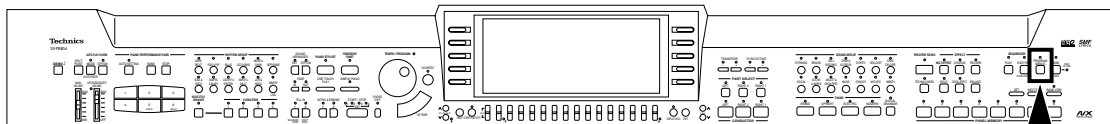


1. Verwenden Sie die TRACK  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um die Spurnummer zu bestimmen.
  - Für eine CONTROL-, RHYTHM- oder CHORD- Klanggruppe kann keine Spur bestimmt werden.
  - Wenn ALL gewählt wird, werden alle Spuren korrigiert.
2. Verwenden Sie die FIRST MEASURE  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um den Anfangspunkt (Taktnummer) der Veränderung zu bestimmen.
3. Verwenden Sie die LAST MEASURE  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um den Endpunkt (Taktnummer) der Veränderung zu bestimmen.
4. Verwenden Sie die ADVANCE/DELAY  $\wedge$ - und  $\vee$ -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.

INTRO	VARI 1	VARI 2	VARI 3	VARI 4	ENDING
1 Maj	PATTERN	PATTERN	PATTERN	PATTERN	1 Maj
1 Min	FILL IN 1	FILL IN 1	FILL IN 1	FILL IN 1	1 Min
2 Maj	FILL IN 2	FILL IN 2	FILL IN 2	FILL IN 2	2 Maj
2 Min					2 Min

- Die Muster in der Tabelle oben können für jedes **MEMORY (A, B, C)** erstellt werden.

### 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 sichern. (Siehe Seite 95.)

### 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.

##### PATTERN COPY (Seite 88)

Mit dieser Funktion können Sie einen Rhythmus/eine **COMPOSER**-Muster in einen anderen Speicher kopieren.

##### SEQ TO COMPOSER COPY (Seite 89)

Zum Kopieren von aufgenommenen Daten des **SEQUENCERS** 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 92.)

## Drei Aufnahmearten des COMPOSERS

Es gibt drei Methoden einen Rhythmus zu programmieren und aufzunehmen.

### Die einfache Aufnahme-Methode

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

Komponieren Sie mit den Klanggruppen von Grund auf einen ganz neuen Rhythmus.

- Sie können entweder die Realtime Recording (Echtzeit-aufnahme)- oder die Step Record (Schritt für Schritt)-Aufnahmemethode anwenden.

### Pattern Copy (Seite 88)

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 v-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 v-Tasten, um einen Rhythmus zu wählen.

5. Verwenden Sie die VARI ^- und v-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.
- Alles zum Thema Wiedergabe finden Sie auf der Seite 85.

## Erschaffen eines ganz neuen Rhythmus

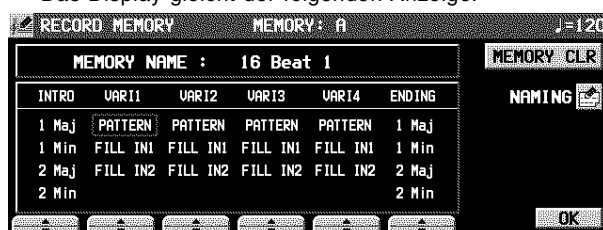
Löschen Sie die Memory-Bänke und programmieren Sie einen komplett neuen Rhythmus.

- 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.

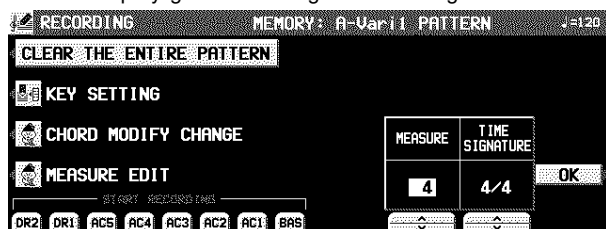
- Durch Drücken der MEM CLR-Taste wird der gesamte aktuelle Inhalt von MEMORY gelöscht (eine Bestätigungsanzeige erscheint).
- Sie können die NAMING-Taste drücken und MEMORY einen Namen zuweisen.



- Um jeder VARIATION einen Namen zuzuweisen, drücken Sie die VARI-Taste und wählen eine Nummer.

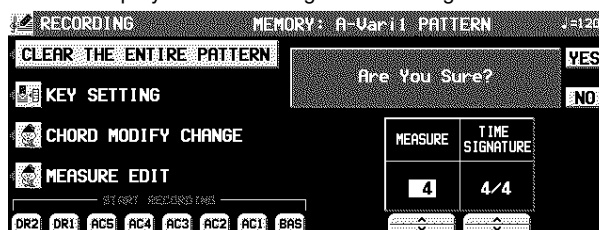
- Am RECORD MEMORY-Display, drücken Sie die OK-Taste.

- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.



- Drücken Sie die CLEAR THE ENTIRE PATTERN-Taste.

- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



- Drücken Sie die YES-Taste.

- Alle Daten für das gewählte Muster werden gelöscht.

- Verwenden Sie die MEASURE ^- und v-Tasten, um die Anzahl der Takte in Ihrem neuen Rhythmuschema (1 bis 16) anzugeben.

- Verwenden Sie die TIME SIGNATURE ^- und v-Tasten, um die 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.

- 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.

- Drücken Sie die KEY SETTING-Taste auf dem RECORDING-Display.

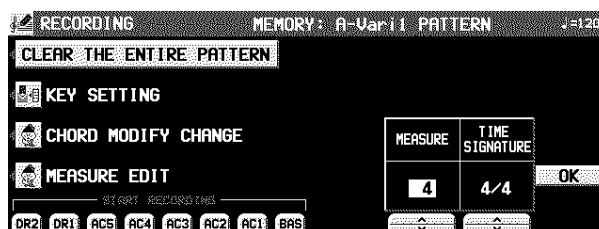
- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.



- Verwenden Sie die KEY ^- und v-Tasten, um die Tonart einzustellen. Verwenden Sie die CHORD ^- und v-Tasten, um den Akkordtyp (Maj/Min) einzustellen.

- Wenn Sie mit den Einstellungen fertig sind, drücken Sie die EXIT-Taste.

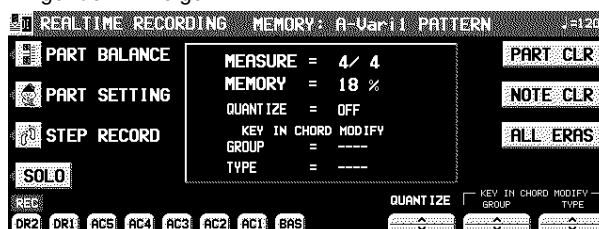
## Aufnahmeschritte



- 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.



- Einstellen des Tempos.

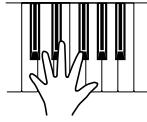
- Das Tempo wird im Display mit J = angezeigt.
- Das Tempo kann frei eingestellt werden, wenn der Rhythmus wiedergegeben wird. Deshalb können Sie das Tempo einstellen, in dem Sie am leichtesten spielen können.

- 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** wählen.

(Fortsetzung auf der nächsten Seite)

## 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 Haltepedalaktion oder PITCH BEND- und MODULATION-Effekte beim Empfang von MIDI-Daten werden ebenfalls aufgezeichnet (mit Ausnahme der **DRUMS**-Klanggruppen).

## ■ Tasten-Funktionen

## PART BALANCE:

Stellen Sie die Lautstärke für jede Klanggruppe im PART BALANCE Display ein. (Diese Einstellungen werden nicht aufgezeichnet.)

- Die METRONOME-Lautstärkeeinstellung können Sie auf der PAGE 2/2-Anzeige verändern.

## PART SETTING:

Sie können detaillierte Einstellungen für jede Klanggruppe vornehmen. (Siehe Seite 85.)

## STEP RECORD:

Wechselt in den STEP RECORD-Aufnahmemodus. (Siehe Seite 86.)

## 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.

- Wählen Sie vor der Aufzeichnung den Notenwert für den gewünschten Quantisierungspegel. (Die Quantisierungs-Auflösung wird im Display mit QTZ= angezeigt.)

## 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.

## KEY IN CHORD MODIFY

(ausser für INTRO, ENDING, DRUMS):

Verwenden Sie die GROUP- und TYPE ^- und v-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.

CHORD MODIFY CHANGE			
MEMORY: A-Var11 PATTERN J=120			
PART	GROUP	CHORD MODIFY TYPE	FUNCTION
BASS	Melody	Basic	KEEP
ACCOMP1	Melody	In 7th G+B	KEEP
ACCOMP2	Melody	In 7th G+B	KEEP
ACCOMP3	Melody	In 7th G+B	KEEP
ACCOMP4	Melody	In 7th G+B	KEEP
ACCOMP5	Melody	In 7th G+B	KEEP

## 2. Verwenden Sie die PART ▲ und ▼-Tasten, um die einzustellende Klanggruppe zu wählen.

## 3. Verwenden Sie die GROUP- und MODIFY TYPE ^- und v-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 v-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 drei 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-Var 11 PATTERN 1/4 J=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 Eigenschaft 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 63“ ist er ganz rechts zu hören. Die mittlere Einstellung heißt CENTER.

**BEND RANGE:**

Stellen Sie den Bereich der Tonhöhenveränderung (0 bis 12) beim Empfang von **PITCH BEND**-Daten ein.

<PAGE 2>

PART SETTING MEMORY: A-Var 11 PATTERN 3/4 J=120 PAGE 2/2							
PART	EQ-Hi	EQ-Hi	EQ-Low	EQ-Low	REV	CHO	
	Fc	Gain(dB)	Fc	Gain(dB)			
DRUM1	10kHz	+0.5	100Hz	+0.0	44	0	
DRUM2	10kHz	+0.0	100Hz	+0.0	78	0	
BASS	10kHz	+0.0	100Hz	-4.0	0	0	
ACCOMP1	10kHz	-0.5	100Hz	+0.0	32	58	
ACCOMP2	10kHz	+4.5	100Hz	-4.5	61	52	
ACCOMP3	10kHz	+0.0	100Hz	+0.0	55	35	
ACCOMP4	10kHz	+0.0	100Hz	+0.0	55	50	
ACCOMP5	10kHz	+0.0	100Hz	+0.0	0	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.

**REV:**

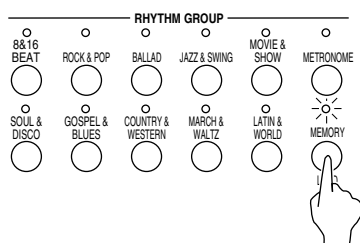
Tiefe von **REVERB** (0 bis 127).

**CHO:**

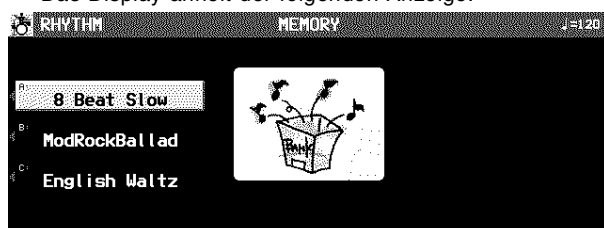
Tiefe von **CHORUS** (0 bis 127).

## 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.

## Aufnahmeschritte

- 
- The screenshot shows the 'STEP RECORDING' screen of a Yamaha DX7. The top status bar indicates the current state: 'STEP RECORDING', 'MEMORY: A-Var 1', 'PATTERN', 'PART: ACCOMP4', '1/4', and '120'. The main display area shows a 4-track piano roll. Track 1 has a single note, while tracks 2, 3, and 4 are empty. The bottom control panel features buttons for 'CURSOR', 'NOTE', 'VEL', 'LEN', 'GROUP', 'TYPE', 'OK', 'LENGTH', and 'PHRS'. A 'CHORD MODIFY' section is also present, and a 'NORM' button is visible on the right. The 'PART' and 'ERS' buttons are also shown on the right side of the screen.

- |                  |   |
|------------------|---|
| TENU (Tenuto):   | 95% (Der Klang wird über die gesamte Länge der Note erzeugt.) |
| NORM (Normal):   | 80%   |
| STAC (Stakkato): | 50%   |
| CUTT (Kurz):     | 25%   |

- 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.

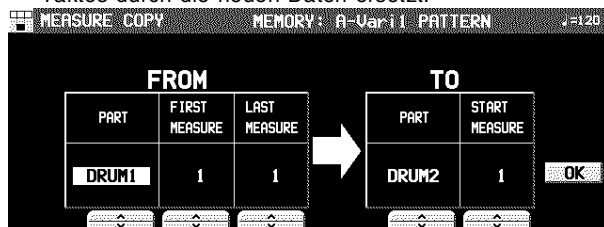
3. Wenden Sie das Verfahren zur Bearbeitung der Funktion an (siehe unten).

- Nur der Inhalt desselben Musters kann editiert werden.

## MEASURE COPY

Dient zum Kopieren von bestimmten aufgenommenen Takt-  
daten 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.

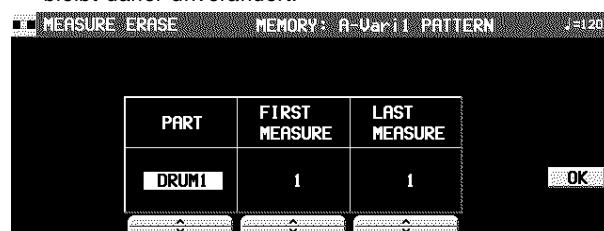
3. Drücken Sie die OK-Taste.

- Das Bestätigungsdisplay erscheint. Drücken Sie die YES-Taste, um diese Funktion auszuführen; um den Vorgang abubrechen, 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 v-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 v-Tasten, um den Anfangspunkt (Taktnummer) zu bestimmen.

3. Verwenden Sie die LAST MEASURE ^- und v-Tasten, um den Endpunkt (Taktnummer) zu bestimmen.

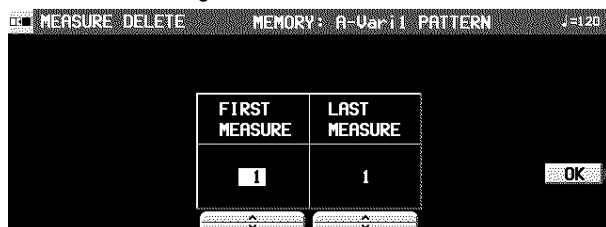
4. Drücken Sie die OK-Taste.

- Das Bestätigungsdisplay erscheint. Drücken Sie die YES-Taste, um diese Funktion auszuführen. Um den Vorgang abubrechen, 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.

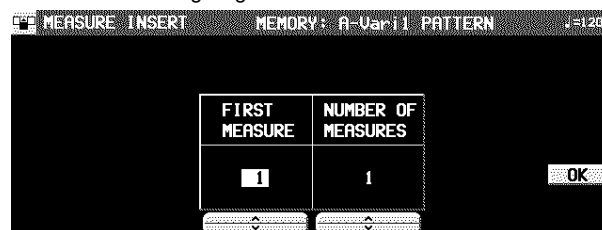


- Verwenden Sie die FIRST MEASURE  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um den ersten zu löschenden Takt zu bestimmen.
- Verwenden Sie die LAST MEASURE  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um den letzten zu löschenden Takt zu bestimmen.
  - Ein Takt ist die kleinste Einheit die gelöscht werden kann.
- Drücken 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.



- Verwenden Sie die FIRST MEASURE-Taste, um den Punkt (Takt) zu wählen, an dem die Takte eingefügt werden sollen.
- Verwenden Sie die NUMBER OF MEASURE-Taste, um die Anzahl der einzufügenden leeren Takte zu wählen.
  - Maximal 16 Takte können insgesamt eingefügt werden.
- 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

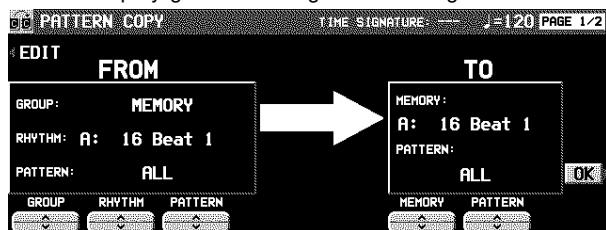
Verwenden Sie diese Funktion, um ein Muster eines Rhythmus oder eines **SEQUENCERS** zu kopieren.

## PATTERN COPY

Kopieren Sie einen Rhythmus in den **COMPOSER**.

- Sie können ebenfalls ein Muster aus dem **MEMORY** kopieren.

- Wählen Sie PATTERN COPY im COMPOSER MENU-Display.
  - Das Display gleicht der folgenden Anzeige.



- 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.

- Wählen Sie die Memory-Bank, die Sie kopieren möchten.
  - Geben Sie in der TO-Box die Einstellungen mit den entsprechenden Tasten an.

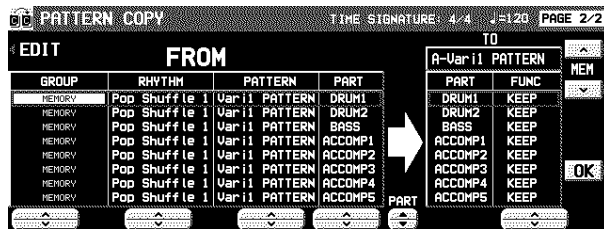
- MEMORY: Memory Bank-Name (A, B oder C)  
 PATTERN: Muster (Pattern) Name
- Wenn ALL gewählt wird, werden alle Muster kopiert.

- Drücken Sie die OK-Taste.
  - Wenn der Kopiervorgang erfolgreich beendet wurde, erscheint „Vorgang beendet! (COMPLETED!)“ im Display.
  - Verwenden Sie die **COMPOSER**-Funktion, 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**  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um PAGE 2/2 zu wählen.
  - Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



2. Verwenden Sie die **MEM**  $\wedge$  und  $\vee$  Tasten um den Platz zu bestimmen, auf den Sie kopieren möchten.
3. Verwenden Sie die **PART**  $\blacktriangle$ - und  $\blacktriangledown$ -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**  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten auf der TO-Seite, um für 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:

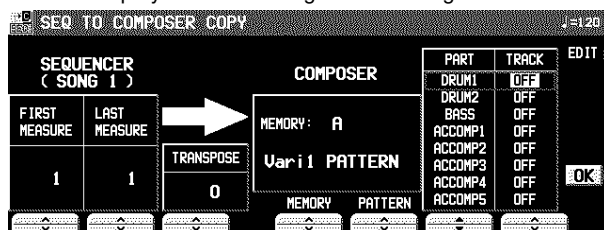
Die Klanggruppen-Daten werden kopiert.

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 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 82.)
  - 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**  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um die Nummer des ersten Takts zu bestimmen, der kopiert werden soll.
5. Verwenden Sie die **LAST MEASURE**  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um die Nummer des letzten Taktes zu bestimmen, der kopiert werden soll.
6. Verwenden Sie die **TRANSPOSE**  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um die Tonart der kopierten Takte zu verändern (-24 bis +24).
  - Die Einheiten sind in Halbtonschritten abgestuft.

7. Verwenden Sie die **MEMORY**  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um den **COMPOSER**-Speicher zu bestimmen, der die kopierten Daten aufnehmen soll.

8. Verwenden Sie die **PATTERN**  $\wedge$  und  $\vee$  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**  $\blacktriangle$  und  $\blacktriangledown$ -Tasten zur Bestimmung der Klanggruppenbezeichnung und die **TRACK**  $\wedge$ - und  $\vee$ -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.

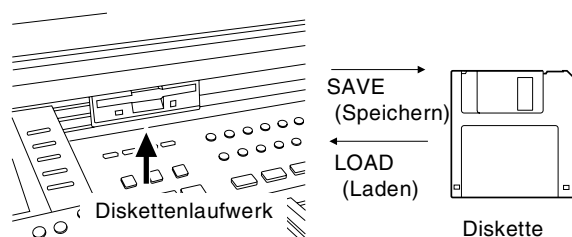
# Kapitel VI Diskettenlaufwerk

## 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.



- Folgende Daten können gespeichert bzw. geladen werden:

#### PERFORMANCE

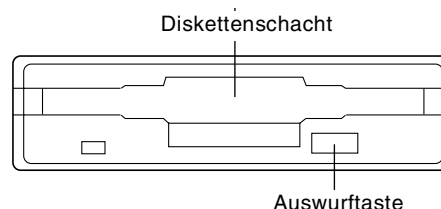
CURRENT PANEL (Die aktuellen Bedienfeld-Einstellungen)
PANEL MEMORY*
SEQUENCER
COMPOSER* (MEMORY Bank-Inhalte)
SOUND MEMORY*
EFFECT MEMORY*
PADS (USER Memory-Bänke von <b>PIANO PERFORMANCE PADS</b> ) ( <b>PR804</b> )

#### BACKUP

MIDI (USER Memory-Bänke der MIDI PRESETS)
FAVORITES

- Beim Erstellen oder Sichern von Melodiedaten wird empfohlen, die Darbietungsdaten in der PERFORMANCE-Gruppe zu verwenden.
- Da es sich bei MIDI & FAVORITES 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).
- Bitte verwenden Sie für die Sicherung von BACKUP Daten 2HD Disketten.

### Die Hauptbestandteile des Diskettenlaufwerks



#### Auswurfaste

⇒ 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**-, **PADS**- und Melodiedaten in Ihrem Instrument zu laden, die das Potential des Instruments wesentlich erweitern.

#### ■ Über Standard MIDI Files

„Standard MIDI File“ (SMF) ist ein standardisiertes Datenformat, 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 keine 100% 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 Diskett 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.

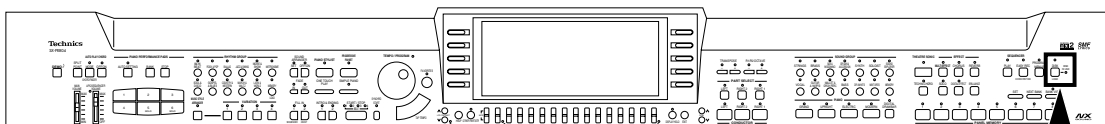
Geräte, die mit dem GENERAL MIDI LEVEL 2-Standard kompatibel sind, tragen die folgende Kennzeichnung.



- Dieses Instrument ist auch für eine GENERAL MIDI-Wiedergabe kompatibel.



## 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.

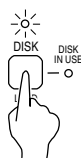
2. Wählen Sie am DISK MENU-Display das gewünschte Menü.

- 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.

### ■ Über das Menü



#### LOAD (Seite 92)

Laden von Daten von einer Diskette in den Speicher des Instruments.

#### SAVE (Seite 95)

Sichern von Daten des Instrumenten-Speichers auf eine Diskette.

#### DIRECT PLAY (Seite 94)

Direkte Wiedergabe von SMF etc. kommerziellen Song Disketten und Medley-Wiedergabe.

#### SONG MEDLEY (Seite 95)

Medley-Wiedergabe von Songs von Diskette (Technics-Format).

#### DISK TOOLS (Seite 98)

Disketten Verwaltungs Funktionen, wie z.B. Disketten-Formatierung.

#### PREFERENCES (Seite 98)

Die Display Einstellung während auf Diskette gespeichert wird.

# Laden von Daten

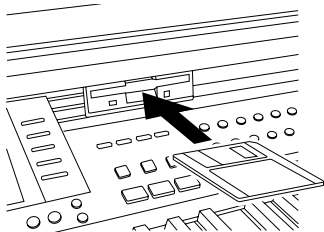
Aufrufen (laden) der Daten von einer Diskette in den Instrumenten Speicher.

- Beachten Sie, dass 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.

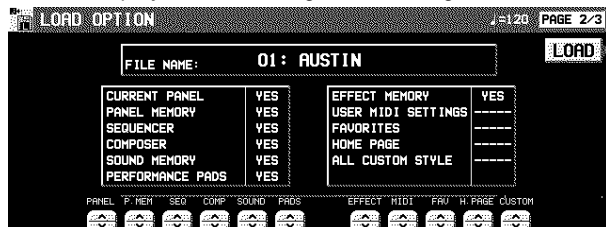


### LOAD OPTION

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 gespeichert 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.

- 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 eine Datei (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 Seite 93.)

4. Drücken Sie die LOAD-Taste.

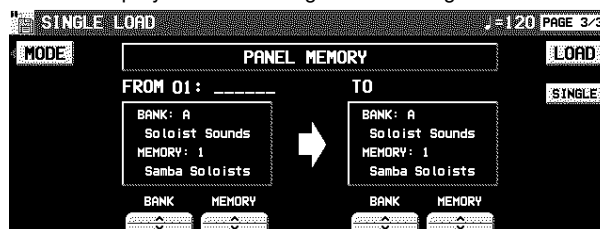
- Der Ladevorgang beginnt.
- Wenn der Vorgang erfolgreich beendet wurde, wird „Vorgang beendet! (COMPLETED!)“ im Display angezeigt.
- Wenn Song Daten geladen wurden, können Sie—nach Aufrufen des SEQUENCER PLAY Displays—die **START/STOP**-Taste drücken, um die Wiedergabe zu starten.
- Sie können das LOAD Display ebenso direkt aufrufen, wenn Sie die **DISK**-Taste für einige Sekunden gedrückt halten.

### 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 (Linke-Seite), und das Daten-Ziel (die Instrumenten Speicherbank) in der TO-Box.

## ■ 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 Files.
  - Sie können die INFO-Taste dazu verwenden, weitere Informationen zu dieser Diskette zu erhalten.
- DISK: Disketten Name  
SONG: Song Name

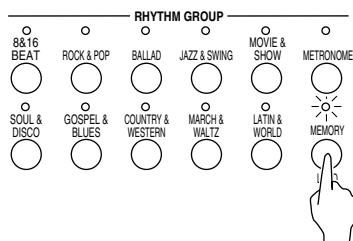
### 3. Verwenden Sie die TO SONG-Taste, um eine Nummer auszuwählen (**SEQUENCER** Song-Nummer) in die Sie laden möchten.

- Mehrere ausgewählte Songs können gleichzeitig geladen werden.
- Die zu ladende Titel-Bezeichnung wird unterhalb der TO SONG-Taste angezeigt.

## ■ 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.

### 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.

### 3. Drücken Sie die LOAD-Taste.

- Die Daten werden nun in den **COMPOSER** Speicher (**MEMORY**) geladen.

## ■ Zu LOAD AS

↔GM2→

Die SMF-Daten, die Sie laden, werden in PARTS 1-16 wiedergegeben, so dass Sie die Möglichkeit haben die **RIGHT 1**-, **RIGHT 2**- und **LEFT**-Klanggruppen gleichzeitig mit der Aufnahme auf der Tastatur zu spielen.

- Ihre Darbietung auf der Tastatur wird nicht als MIDI-Daten ausgegeben. Wenn Sie möchten, dass Ihre Darbietung auf der Tastatur als MIDI-Daten ausgegeben werden soll, wählen Sie <PR → Ext. Sequencer> unter MIDI PRESETS. (Siehe dazu Seite 128.)

↔NX→

Die SMF-Daten, die Sie laden, werden so wiedergegeben, dass diese zu den Teil- und MIDI-Einstellungen passen, die Gültigkeit hatten, als die Daten gespeichert wurden.

- SMF-Daten, die auf Modellen gespeichert wurden, die nicht NX-kompatibel sind, werden in den Klanggruppen **RIGHT 1**, **RIGHT 2**, **LEFT** und **PART 4-16** wiedergegeben.

# Direct Play

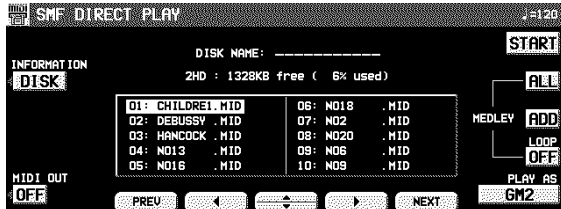
Mit dieser Funktion können Sie „Standard MIDI File“ (SMF), „Disk Orchestra Collection“ (DOC) und „PianoDisc“ Disketten, alle ohne Ladevorgang der Song Daten, direkt abspielen lassen.

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>

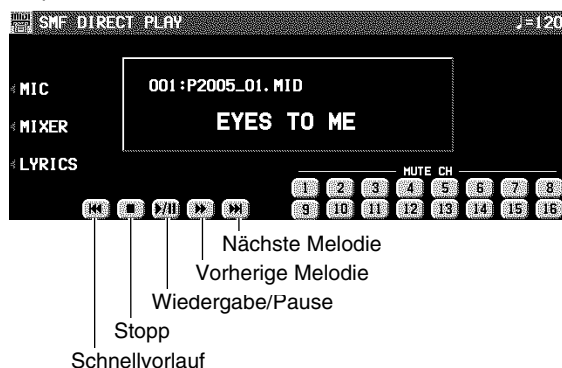


3. Verwenden Sie die Tasten im unteren Display-Bereich, um einen Song auszuwählen, den Sie sich anhören möchten.

- 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

## ■ 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-Einstellungsanzeige 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). Sie können die Klanggruppen, die ausgeschaltet wurden (OFF), auf der Tastatur spielen.
- Für PIANO DISC Wiedergabe:  
Sie können die PART 1 und ORCH (andere Begleit-Klanggruppen)-Tasten verwenden, um verschiedene Teile an-

NX: NX SOUND

PREV. TEC: Daten von Technics-Instrumenten ohne NX SOUND-Tauglichkeit.

- Für SMF-Files können Sie die INFO-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.
- Sie können die Wiedergabe des Titels auch durch Drücken der **START/STOP**-Taste auf dem Bedienungs-feld starten.

## ■ 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.

oder auszuschalten (ON oder OFF). Sie können die Klanggruppen, die ausgeschaltet wurden (OFF), auf der Tastatur spielen.

## ■ 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 zusammenzustellen, 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 wiedergegeben.
- 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 FILE werden in einem Medley wiedergegeben.

1 SONG

Nur der erste Song von jedem FILE 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.

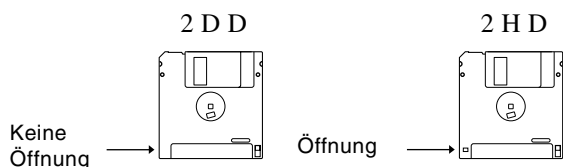
# Sichern von Daten

Die aufgenommenen Daten und Bedienfeld-Einstellungen dieses Instruments können auf einer Diskette gesichert werden.

## Disketten

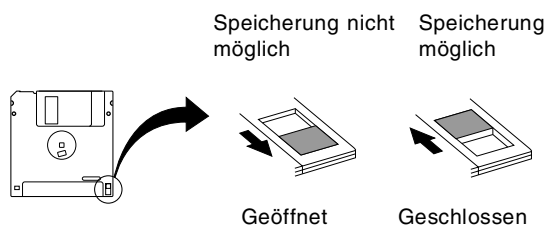
Sie können 3.5 Zoll **2DD** (720KB) oder **2HD** (1.44MB) Disketten verwenden.

- 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 abubrechen.
  - 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.
  - Verwenden Sie die POSITION-Tasten, um die Position in der Namens-Box hervorzuheben. Verwenden Sie die ABC...123-Tasten, um die Bank zu benennen. Wiederholen Sie die Schritte, um den ganzen Namen einzugeben.

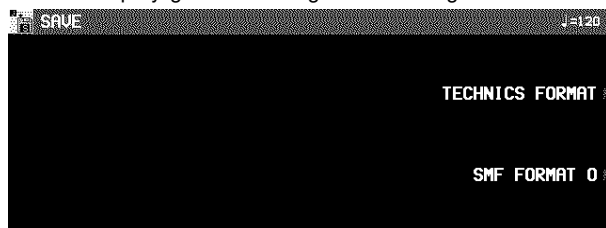
- Drücken Sie die INS-Taste, um eine Leerstelle an der Cursorposition einzugeben.
- Drücken Sie die DEL-Taste, um das Zeichen an der Cursorposition zu löschen.
- Drücken Sie die CLR-Taste, um den ganzen Namen zu löschen.
- Drücken Sie die →←-Taste, um den Namen zu zentrieren.

#### 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 98.)

## 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.

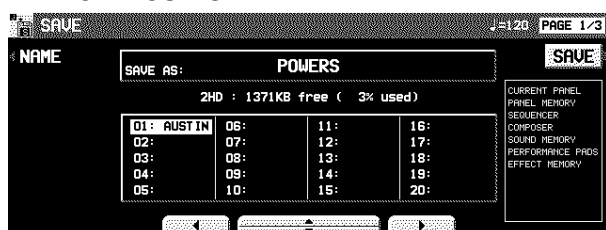
#### TECHNICS FORMAT:

Speichert die Instrumenten Daten im Technics File Format.

#### SMF FORMAT 0:

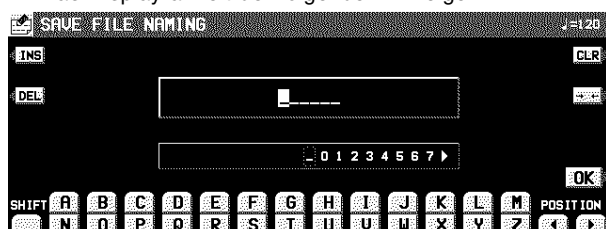
Speichert die **SEQUENCER**-Daten im „Standard MIDI File“ Format (FORMAT 0).

### ■ TECHNICS FORMAT



1. Verwenden Sie die-Tastens 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 drücken, werden alle angezeigten Daten gesichert. Normalerweise werden PERFORMANCE-Daten gewählt, 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 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.

#### 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 abubrechen.



## <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/1 BANK/ALL.  
Wenn Sie beim Speichern von Daten BANK A gewählt haben, werden nur die BANK 1-Daten 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.

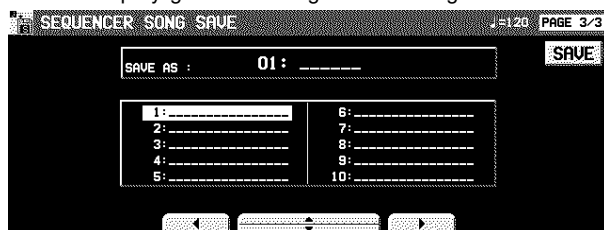
- Der SAVE-Vorgang beginnt.

## <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.
- Wenn Sie die Konvertierungsfunktion APC TO SMF CONVERT des **SEQUENCER** verwenden, können Sie die Muster der automatischen Begleitung etc., in deren jeweiligen Spuren konvertieren.



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 Darbietungs-Daten 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.

- Sollten Sie den Eindruck haben, dass die Daten, die Sie mit auf OFF geschaltetem 1 MEASURE SPACE gespeichert haben, nicht richtig wiedergegeben werden, speichern Sie die Daten nochmals bei Einstellung 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).

- Sollten die auf diesem Instrument erstellten Daten im GM/GM2-Modus gespeichert worden sein, kann es passieren, dass sich die Klänge etc. verändern. Wenn Sie Daten im GM/GM2-Modus speichern, achten Sie bitte beim Erstellen von Daten darauf, die Klänge aus den **SOUND EXPLORER**-Klanggruppen auszuwählen.

- GM: GM BASIC und Standard Kit
- GM2: GM2 EXTEND und GM2 DRUM KITS

## 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.

# 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-Taste drücken, um zum Display zu wechseln, das für das SMF/TECH File-Verfahren geeignet ist.
- Verwenden Sie die Tasten rechts und links vom Display, um die entsprechenden Einstellungen im Display vorzunehmen.

RENAME: Umbenennen eines FILES.

DEL: Löschen eines FILES.

FORMAT: Formatieren einer Diskette.

COPY (TECH): Kopieren eines FILES.

MOVE (TECH): Verschieben eines FILES.

INFO (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 v-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).

### 3. Drücken Sie die OK-Taste.

# Kapitel VII Sound

## Übersicht über die Sound-Funktionen



Die 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.

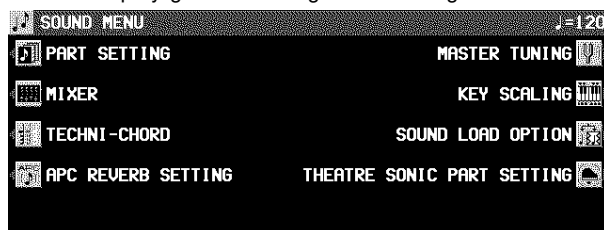


- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.



### 2. Wählen Sie **SOUND**.

- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.



### 3. Wählen Sie das gewünschte Menü. (PR804)

### 4. Folgen Sie den Anweisungen im entsprechenden Menü-Display.

- Wenn die **TEMPO/PROGRAM** Kontroll-Lampe aufleuchtet, kann **TEMPO/PROGRAM** für die Einstellung verwendet werden.

### Über das Menü

#### PART SETTING (Seite 99)

Stellen Sie die verschiedenen Klangeigenschaften für jede Klanggruppe ein.

#### MIXER (Seite 101)

Verwenden Sie die MIXER Displayseite, um die wichtigsten Einstellungen jeder Klanggruppe im Überblick zu haben.

#### MASTER TUNING (Seite 103)

Wählen Sie die Art der Stimmung für Ihr Instrument.

#### KEY SCALING (Seite 103)

Wählen Sie die Art der Skalierung.

#### TECHNI-CHORD

Wählen Sie den **TECHNI-CHORD** Harmonisierungstyp (Seite 39).

#### SOUND LOAD OPTION (Seite 104)

Damit geben Sie an, ob die verschiedenen Daten eines Klangs, wie z.B. Effekte, beim Aufrufen des Klangs verwendet werden.

#### APC REVERB SETTING (Seite 104)

Stellen Sie den Grad von **REVERB** für jede automatische Begleitungs-Klanggruppe ein.

#### THEATRE SONIC PART SETTING (**PR804**) (Seite 104)

Stellen Sie den **THEATRE SONIC**-Effekt für jede Klanggruppe ein/aus.

### 5. Drücken Sie die **PROGRAM MENUS**-Taste, wenn Sie die Einstellungen beendet haben.

### ■ Informationen zu den Klanggruppen

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.

**PIANO PERFORMANCE PADS** Klanggruppe

(**PR804**): PADS

## 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 v-Tasten, um die gewünschte Klanggruppe auszuwählen.

### 3. Verwenden Sie die Tasten unterhalb des Displays, um die einzelnen Attribute einzustellen (ausführliche Beschreibung folgt).

- Wenn erforderlich, ordnen Sie der gewählten Klanggruppe zu diesem Zeitpunkt einen Klang zu.
- 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  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um einen Klang auszuwählen.

- Die Tasten auf dem Bedienfeld können ebenfalls verwendet werden, um einen Sound auszuwählen.

#### VOLUME:

Verwenden Sie die VOLUME  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um die Lautstärke einzustellen (0 bis 127).

#### PAN:

Verwenden Sie die PAN  $\wedge$ - und  $\vee$ -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 gewählte Position hin.
- Selbst bei identischen numerischen Werten kann die Stereo-Balance je nach Klang leicht unterschiedlich sein.

#### SUSTAIN:

Verwenden Sie die  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um die Sustain-Länge einzustellen (1–8). Verwenden Sie die ON/OFF-Tasten, um den Tonhalteeffekt bei Betätigung des Haltepedals ein- oder auszuschalten.

#### GLIDE PEDAL:

Verwenden Sie die GLIDE ON/OFF-Tasten, um den Glissando-Effekt zu aktivieren oder zu deaktivieren, falls er dem Pedal zugewiesen wurde.

- Für die Einstellungen des Pedals beziehen Sie sich bitte auf Seite 117.

#### KEY SHIFT:

Verwenden Sie die KEY  $\wedge$ - und  $\vee$ -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  $\vee$ -Taste dient zum Absenken der Tonhöhe, während die  $\wedge$ -Taste zum Anheben dient.

#### TUNING

Verwenden Sie die TUN  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um die Abstimmung zu regulieren (–128 bis +127).

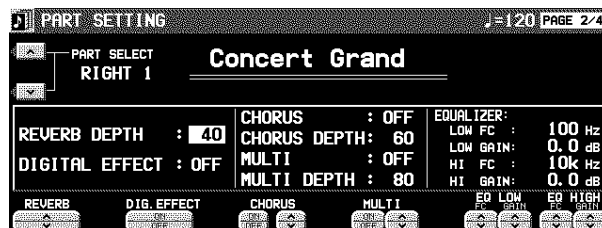
- Die  $\vee$ -Taste dient zum Absenken der Tonhöhe, während die  $\wedge$ -Taste zum Anheben dient.

#### ORIGINAL TUNING:

Verwenden Sie die ORIG. ON/OFF-Taste, um die Stimmung für jeden Klang zu aktivieren oder zu deaktivieren.

- Einzelheiten über ORIGINAL TUNING finden Sie auf Seite 103.

#### <PAGE 2>



#### REVERB:

Verwenden Sie die REVERB  $\wedge$ - und  $\vee$ -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.

#### CHORUS:

Verwenden Sie die ON/OFF-Taste, um **CHORUS** ein- oder auszuschalten. Verwenden Sie die  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um die Effekttiefe einzustellen (0 bis 127).

#### MULTI:

Verwenden Sie die ON/OFF-Taste, um **MULTI EFFECT** ein- oder auszuschalten. Verwenden Sie die  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um die Effekttiefe einzustellen (0 bis 127).

#### EQ LOW:

Verwenden Sie die FC, GAIN  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um die Klangqualität im unteren Frequenzbereich einzustellen.

#### EQ HI:

Verwenden Sie die FC, GAIN  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um die Klangqualität im oberen Frequenzbereich einzustellen.

#### <PAGE 3>



#### FILTER RESONANCE:

Verwenden Sie die RESO  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um den Resonanzbetrag einzustellen (0 bis 127).

#### BRIGHTNESS:

Verwenden Sie die BRIGHTNESS  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um die Klanghelligkeit einzustellen (0 bis 127).

#### ATTACK TIME:

Verwenden Sie die ATTACK  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um die Attack-Dauer anzugeben (0 bis 127).

#### DECAY TIME:

Verwenden Sie die DECAY  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um die Decay-Dauer anzugeben (0 bis 127).

#### RELEASE TIME:

Verwenden Sie die RELEASE  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um die Release-Dauer anzugeben (0 bis 127).

#### VIBRATO RATE:

Verwenden Sie die RATE  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um die Vibratogeschwindigkeit anzugeben (0 bis 127).

#### VIBRATO DEPTH:

Verwenden Sie die DEPTH  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um die Vibratotiefe anzugeben (0 bis 127).

#### VIBRATO DELAY:

Verwenden Sie die DELAY  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um das Zeitintervall vom Anschlagen der Tasten bis zum Beginn des Vibratos anzugeben (0 bis 127).

- Die Mitteleinstellung ist 64 ( $\pm 0$ ).

&lt;PAGE 4&gt;

**MONO/POLY MODE:**

Verwenden Sie die MONO/POLY MODE  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um zwischen polyphon und monophon zu wählen.

**PORTAMENTO:**

Verwenden Sie die 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  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um die Portamento-Dauer anzugeben.
- PORTAMENTO funktioniert nicht für den POLY MODE.

# Mixer

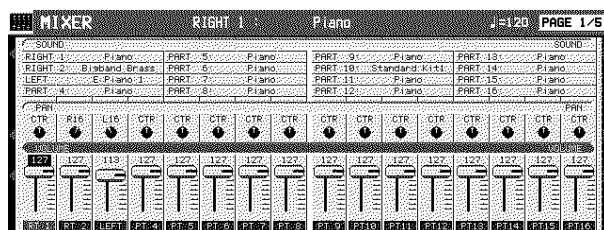
Verwenden Sie das MIXER-Display, um die Haupt-Einstellwerte jedes Bereichs visuell zu verändern. Benutzen Sie dieses Display, um weitgehende, allgemeine Veränderungen der Einstellwerte vorzunehmen.

## 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.

&lt;PAGE 1/5&gt;

**SOUND:**

Wählen Sie SOUND. Verwenden Sie die Tasten unterhalb des Displays, um den Klang für den entsprechenden Bereich einzustellen.

- Die Tasten des Bedienfelds 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.

**BEND RANGE:**

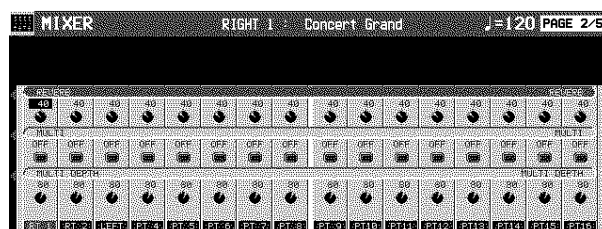
Verwenden Sie die BEND RANGE  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um die Intensität von PITCH BEND einzugeben (0 bis 12). Die Abstufungen sind in Halbtonschritten festgelegt. Je höher der Zahlenwert, desto größer ist die Tonhöhenveränderung, wenn PITCH BEND-Daten in Form von MIDI-Daten empfangen werden.

**MODULATION SENSITIVITY:**

Verwenden Sie die MOD. SENS  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um die Empfindlichkeit der empfangenen MODULATION-Daten auf MIDI einzustellen.

- Benutzen Sie die MSB  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten (Halbtonschritte) und die LSB  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um die Einstellung zu ändern.

&lt;PAGE 2/5&gt;

**REVERB:**

Wählen Sie REVERB. Verwenden Sie die Tasten unterhalb des Displays, um den Pegel von **REVERB** für den entsprechenden Bereich einzustellen (0 bis 127).

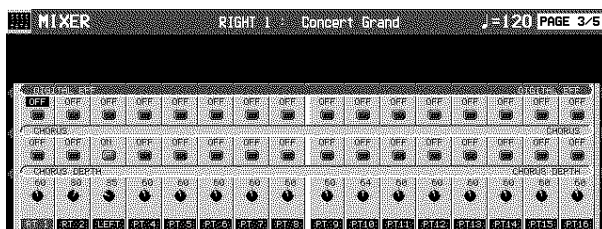
**MULTI:**

Wählen Sie MULTI. Drücken Sie die Tasten unter dem Display, um **MULTI EFFECT** 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 EFFECT** für den entsprechenden Bereich einzustellen (0 bis 127).

<PAGE 3/5>



#### 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)].

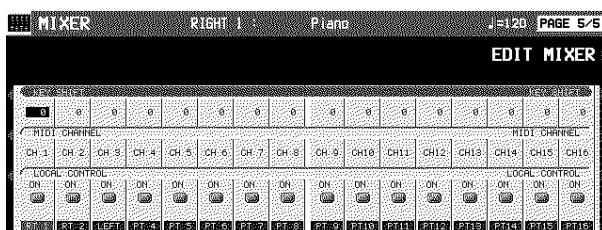
#### CHORUS:

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).

<PAGE 5/5>



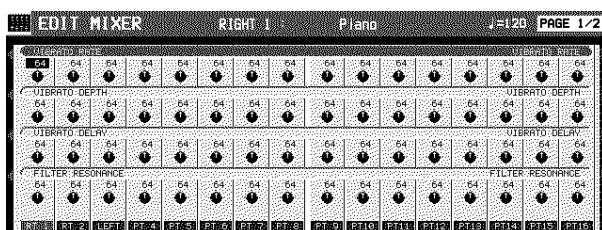
#### KEY SHIFT:

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).

### ■ 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:

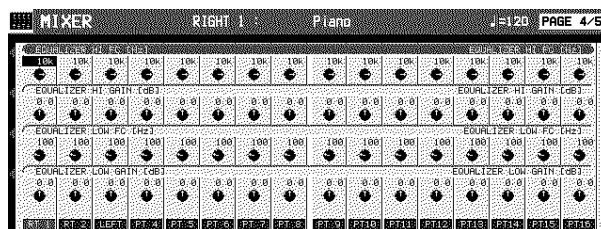
Wählen Sie VIBRATO DEPTH. Verwenden Sie die Tasten unter dem Display, um die Vibrato Intensität für jeden Bereich (Part) zu verändern (0 to 127).

#### 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:

<PAGE 4/5>



#### 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.

#### 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 124.

#### 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.

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 Instrument 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 v-Tasten, um die Tonhöhe einzustellen.

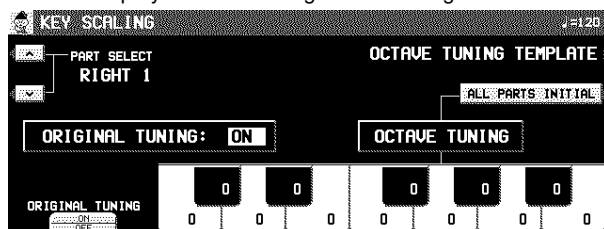
- Wenn Sie die Tasten ^ und v gleichzeitig drücken, wird die Stimmung des Instruments auf den Standardwert 440,0 Hz zurückgestellt.

## 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.

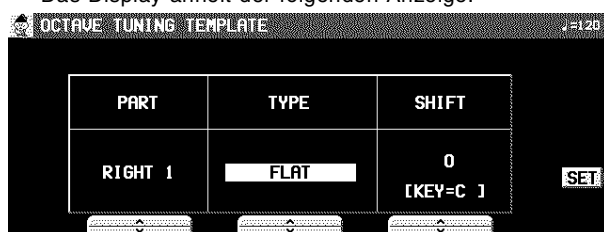
1. Wählen Sie KEY SCALING auf der SOUND MENU-Anzeige.

- 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 v-Tasten, um die einzustellende Klanggruppe zu wählen.

- Wenn ALL gewählt wird, werden alle Klanggruppen auf einmal eingestellt.

4. Verwenden Sie die TYPE ^- und v-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 v-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 v-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 v-Tasten, um den einzustellenden Bereich auszuwählen.

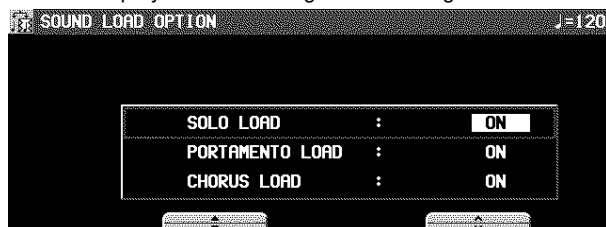
2. Verwenden Sie die ORIGINAL TUNING ON/OFF-Taste, um die Stimmung zu bestimmen (ON=Original Stimmung).

# 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:



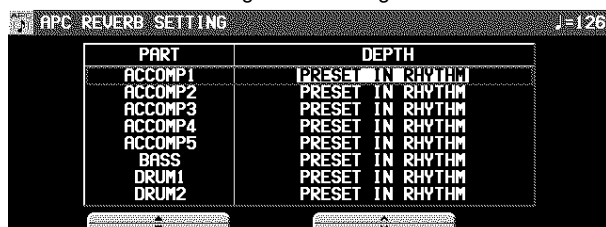
2. Verwenden Sie die ▲ und ▼-Tasten, um einen Filter auszuwählen. Mit den ^ und v-Tasten stellen Sie den Filter ein (ON) oder aus (OFF).

## 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 werden.

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 v zum Einstellen des Wertes (PRESET IN RHYTHM, 0 bis 127).

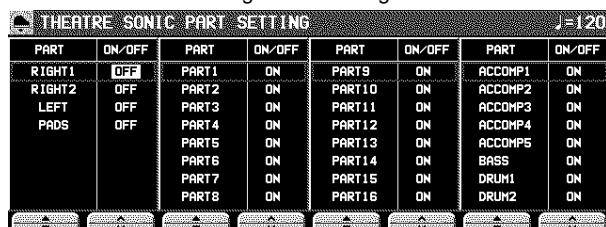
- PRESET IN RHYTHM ist ein optimaler Vorgabewert für jeden Rhythmus, der mit APC Reverb Setting verwendet wird.

## Theatre Sonic Part Setting (PR804)

Stellen Sie den THEATRE SONIC-Effekt für jede Klanggruppe ein/aus.

1. Wählen Sie THEATRE SONIC PART SETTING auf der Anzeige SOUND MENU.

- Eine ähnliche Anzeige wie die folgende erscheint.

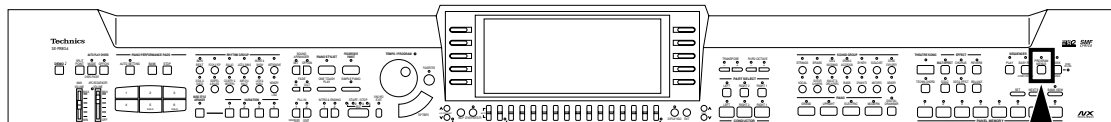


2. Benutzen Sie die PART-Tasten ▲- und ▼ zur Wahl der Klanggruppe, und die Tasten ^- und v zum Einstellen des Wertes (ON/OFF).



# Kapitel VIII 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.

### Über das Menü

#### TONE CONTROL

Einstellungen für die endgültige Ausgangsklangqualität des gesamten Instruments.

#### REVERB:

REVERB-Typ und detaillierte Einstellungen (Seite 37)

#### CHORUS:

CHORUS-Typ und detaillierte Einstellungen (Seite 36)

#### MULTI:

MULTI-Typ und detaillierte Einstellungen (Seite 35)

#### MIC REVERB & EFFECT:

Einstellungen für die auf MIC angewandten Effekte (Seite 37)

#### SOUND LOAD OPTION

Damit geben Sie an, ob die verschiedenen Daten eines Klangs, wie z.B. Effekte, beim Aufrufen des Klangs verwendet werden. (Seite 104)

#### MIXER

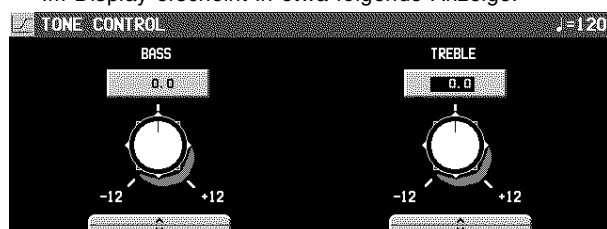
Verwenden Sie die MIXER Displayseite, um die wichtigsten Einstellungen jeder Klanggruppe im Überblick zu haben. (Seite 101)

## Tone Control

Einstellung der Bass- und Höhenanteile für den Gesamtklang.

### 1. Wählen sie **TONE CONTROL** im REVERB & EFFECT Display.

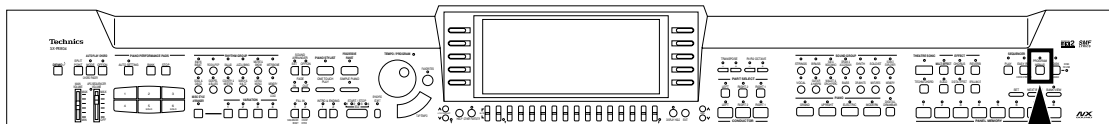
- Im Display erscheint in etwa folgende Anzeige.



### 2. Verwenden Sie die **BASS** und **TREBLE** ^- und v-Tasten, um die Klangqualität nach Ihrem Geschmack einzustellen.

- Wenn **BASS** oder **TREBLE** (Höhen) zu hoch eingestellt sind, abhängig vom gewählten Klang, kann der Klang verzerrt erklingen. Verringern Sie in diesem Fall die Gesamtlautstärke (**MAIN VOLUME**).

## 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 MENU**-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.

- 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 **v**-Tasten, oder drücken Sie wahlweise die **NOTE SELECT**-Taste, während Sie die Klaviaturtaste für den entsprechenden Klang drücken.)
- Um die **DIGITAL DRAWBAR**-Einstellungen aufzuzeichnen, zuerst die Einstellungen ändern, dann den **SOUND EDIT**-Modus aktivieren, die **WRITE**-Taste drücken, und nach dem Verfahren auf dem Display vorgehen.

### Übersicht des SOUND EDIT-Menü

#### EASY EDIT (Seite 107)

Die am meisten verwendeten Editier-Funktionen—wie zum Beispiel für Brillanz und Einschwingzeit—sind in einem Display zusammengefaßt, um eine einfache Editierung der Klänge zu ermöglichen.

#### TONE (Seite 107)

Einstellung der Parameter (Tonhöhe, Hüllkurve) jedes Tones.

#### PITCH (Seite 109)

Verändern der Einstellungen, die mit der Tonhöhe zusammenhängen.

#### FILTER (Seite 110)

Stellen Sie den Umfang der Frequenzreduzierung in spezifischen Frequenzbereichen ein.

#### AMPLITUDE (Seite 112)

Für Lautstärkeeinstellungen

#### LFO (Seite 113)

Zyklische Modulationseinstellungen.

#### EFFECT (Seite 114)

Einstellungen, die sich auf die entsprechenden Effekte beziehen, werden dem Sound hinzugefügt.

#### CONTROLLER (Seite 114)

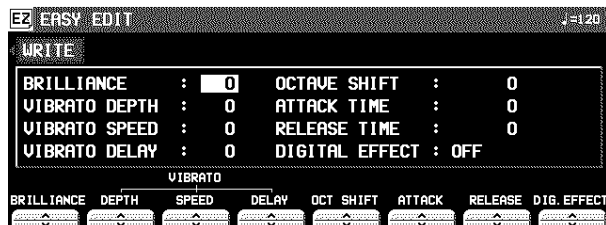
Wahl des Einstellrads usw. zur Beeinflussung des Klangs.

# 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 115 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 Klangbrillanz

#### 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:

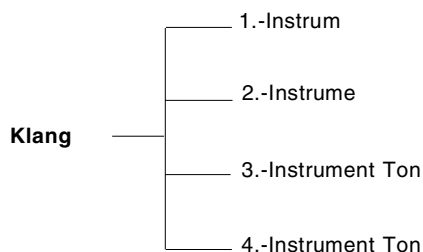
Zur Wahl der Art des Effekts (Seite 114)

# Tone Edit

Verändern Sie die separaten Töne, die einen Klang bilden.

## Wahl der Parameter

Ein Klang kann aus maximal vier Tönen bestehen.

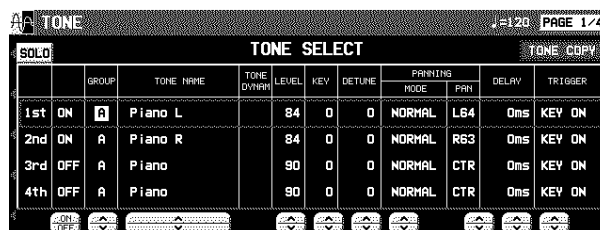


- Zum Erzeugen von klangechten Piano-Tönen wird eine spezielle Verfahrensweise verwendet. Aus diesem Grunde unterscheiden sich unter Umständen die für Piano-Klänge benutzten Editiervorgänge FILTER, AMPLITUDE u.s.w von den Editierschritten für andere Klänge.

## 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 V-Tasten, um die Gruppe zu wählen, dann die TONE NAME ^- und V-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  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um die Lautstärke einzustellen.
5. Benutzen Sie die KEY  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um die Tonhöhe des ausgegebenen Klangs einzustellen.
6. Benutzen Sie die DETUNE  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten für eine Feineinstellung der Tonhöhenabweichung.
7. Verwenden Sie die PANNING  $\wedge$ - und  $\vee$ -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  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um die Verzögerungszeit des Klangs einzustellen.
  - Je höher die Zahl, desto länger die Verzögerungszeit vor der Klangausgabe.
9. Verwenden Sie die TRIGGER  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um eine Trigger-Modus zu wählen.

## KEY ON:

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

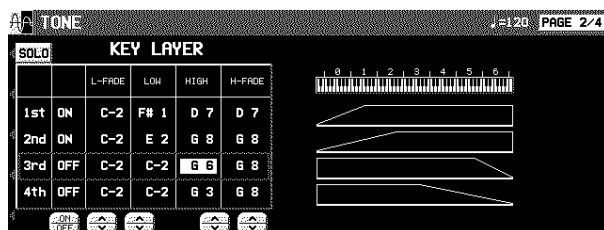
Sie können den Ton eines bestimmten Klangs zu einem angegebenen Ton in dem Klang kopieren, den Sie editieren.

1. Drücken Sie die TONE COPY-Taste auf der 1/4-Anzeige.
2. Verwenden Sie die FROM  $\wedge$  und  $\vee$  Tasten um den Sound auszuwählen, den Sie kopieren möchten.
  - Verwenden Sie die OPTION  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um den zu kopierenden Posten zu wählen.
3. Verwenden Sie die TO  $\wedge$ - und  $\vee$ -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.

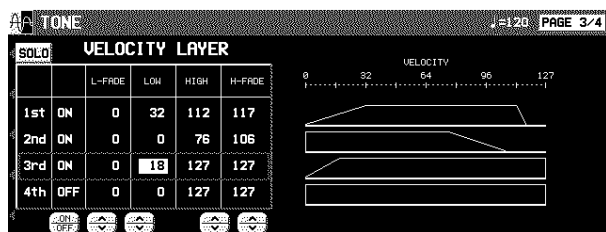


2. Verwenden Sie die Tasten links vom Display, um den Ton zu bestimmen (1., 2., 3., 4.).
3. Benutzen Sie die L-FADE  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten sowie die LOW  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um die Zone des unteren Tonausgabebereichs zu definieren.
  - Durch Eingabe von unterschiedlichen Werten für die L-FADE- und LOW-Einstellungen können Sie eine ansteigende Lautstärkenerhöhung bis zur Spitzenlautstärke definieren, die der Notentonhöhe entspricht.
4. Benutzen Sie die HIGH  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten sowie die H-FADE  $\wedge$ - und  $\vee$ -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.

- Verwenden Sie die **PAGE** Tasten, um das Display 3/4 anzuwählen.
  - Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



- Verwenden Sie die Tasten an der linken Seite des Displays zur Wahl eines Tons (1., 2., 3. oder 4.).

## ZONE 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).

- Verwenden Sie die **PAGE**-Tasten, um das 4/4-Display aufzurufen.
  - Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



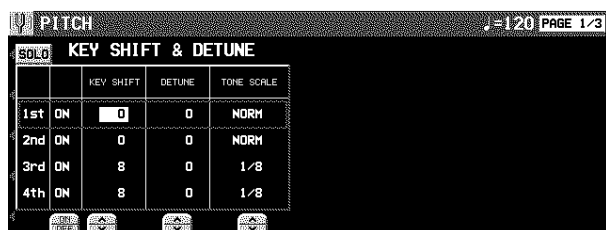
- Verwenden Sie die Tasten an der linken Displayseite, um einen Ton auszuwählen.
- Verwenden Sie die ▲- und ▼-Tasten, um die Spalte für die Funktion zu wählen, die Sie verändern möchten.

## Pitch Edit

Verändern der Einstellungen, die mit der Tonhöhe des Klangs zusammenhängen.

### KEY SHIFT & DETUNE

- Wählen Sie PITCH im SOUND EDIT-Menü.
  - Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



- Verwenden Sie die Tasten links vom Display, um den Ton zu bestimmen (1., 2., 3., 4.).

- Benutzen Sie die L-FADE ▲- und ▼-Tasten sowie die LOW ▲- und ▼-Tasten, um die **pp**-Tonausgabezone für den unteren Bereich zu definieren.

- 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.

- Wiederholen Sie die Schritte 2 bis 4, um die anderen Töne einzustellen.

- 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.

- Verwenden Sie die LEVEL ADJUST ▲ und ▼ Tasten, um die Lautstärke einzustellen. Verwenden Sie die FILTER ADJUST ▲ und ▼ Tasten, um den Klang einzustellen.

- 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.

- Wenn gewünscht, wiederholen Sie die Schritte 3 bis 6, um andere Wellenformen zu editieren.

- Wenn gewünscht, wiederholen Sie die Schritte 2 bis 7 für andere Töne.

- 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.

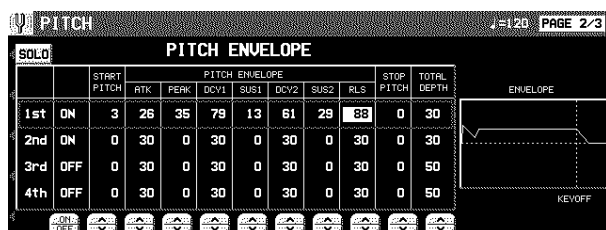
6. Wiederholen Sie die Schritte 2 bis 5, um die anderen Töne einzustellen.

## 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

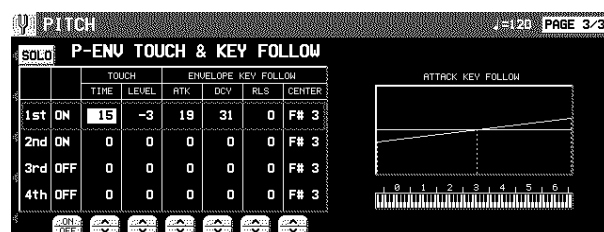
- Verwenden Sie die Tasten unterhalb des Displays zur Eingabe der entsprechenden Werte. Die Hüllkurve wird während der Eingabe der Einstellwerte am Display dargestellt.
- Verwenden Sie die TOTAL DEPTH  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um den Maximalpegel zu bestimmen.
- Verwenden Sie die START PITCH  $\wedge$  und  $\vee$  Tasten, um den Startpunkt zu setzen. Verwenden Sie die STOP PITCH  $\wedge$  und  $\vee$  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  $\wedge$  und  $\vee$  Tasten, um die jeweilige Anschlag Einstellung zu verändern.

- Verwenden Sie die TIME  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um die vom Anschlag abhängige Zeitveränderung zu bestimmen. Verwenden Sie die LEVEL  $\wedge$ - und  $\vee$ -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 ENVELOPE KEY FOLLOW-Attributen entsprechenden  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten zur Veränderung der Einstellwerte. Verwenden Sie die CENTER  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um die Mitte der Verschiebungsrichtung zu bestimmen.

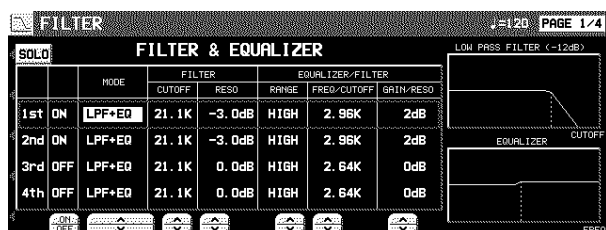
## Filter Edit

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 geändert werden.

## THRU

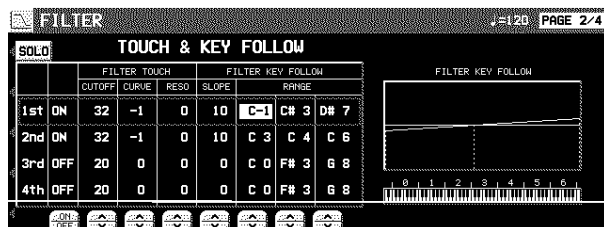
Es ist kein Filtereffekt vorhanden.

- Verwenden Sie die CUTOFF  $\wedge$  und  $\vee$  Tasten um den Frequenzbereich einzustellen, die durch den Filter beschnitten wird.

## TOUCH & KEY FOLLOW

Stellen Sie ein, wie der Filter—in Abhängigkeit zum Anschlag und zur Tonhöhe—hinzugefügt wird.

- Verwenden Sie die **PAGE** Tasten, um die Seite 2/4 anzuwählen.
  - Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



- Verwenden Sie die Tasten links vom Display, um einen Ton auszuwählen.
- Verwenden Sie die FILTER TOUCH  $\wedge$  und  $\vee$  Tasten um einzustellen, wie die jeweiligen Filter—in Abhängigkeit zum Tasten Anschlag—hinzugefügt werden.
  - Verwenden Sie die CUT OFF  $\wedge$  und  $\vee$  Tasten, um den Änderungswert in der Cut-Off Frequenz zu bestimmen. Verwenden Sie die CURVE  $\wedge$  und  $\vee$  Tasten, um die Kurve der Änderung festzulegen. Verwenden Sie die RESO  $\wedge$  und  $\vee$  Tasten, um den Grad der Änderung im Resonanzanteil festzulegen.
- Verwenden Sie die FILTER KEY FOLLOW  $\wedge$  und  $\vee$  Tasten um einzustellen, wie die jeweiligen Filter—in Abhängigkeit zur Tonhöhe—hinzugefügt werden.
  - Verwenden Sie die SLOPE  $\wedge$  und  $\vee$  Tasten, um die Kurvenneigung einzustellen. Verwenden Sie die RANGE  $\wedge$  und  $\vee$  Tasten, um den Tonhöhen Bereich einzustellen.
- Wiederholen Sie die Schritte 2 bis 4 für die anderen Töne, wenn Sie es wünschen.

- Verwenden Sie die RESO  $\wedge$  und  $\vee$  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

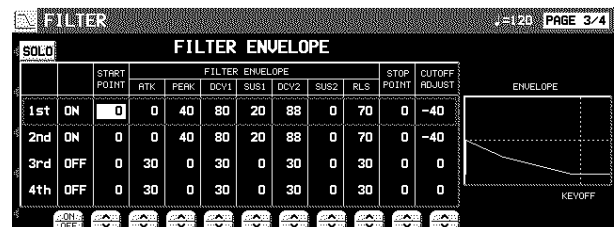
Bestimmen Sie die Pegelerhöhung bzw. -reduzierung mit dem für FREQ eingegebenen Wert als Ausgangspunkt (dB).

- Wiederholen Sie die Schritte 2 bis 5, um die anderen Töne einzustellen.

## FILTER ENVELOPE

Bestimmen Sie die zeitliche Änderung von Filtern, von dem Punkt wo Sie eine Taste anschlagen bis hin zum Ausklingen.

- Verwenden Sie die **PAGE** Tasten, um die Seite 3/4 anzuwählen.
  - Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.

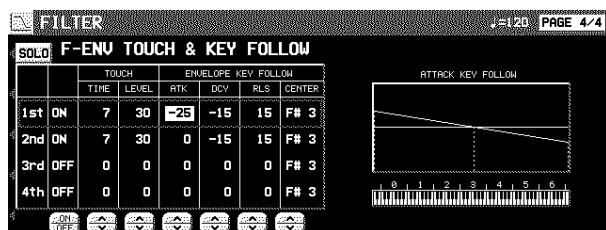


- Verwenden Sie die Tasten links vom Display, um einen Ton auszuwählen.
- Verwenden Sie die FILTER ENVELOPE  $\wedge$  und  $\vee$  Tasten, um die jeweilige Filterkurve zu ändern.
  - Verwenden Sie die Tasten unter dem Display, um die jeweiligen Einstellungen zu verändern.
  - Sie können die CUTOFF ADJUST 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.
- 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.

- Verwenden Sie die **PAGE** Tasten, um die Seite 4/4 anzuwählen.
  - Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



- Verwenden Sie die Tasten links vom Display, um einen Ton auszuwählen.

- Verwenden Sie die **TOUCH**  $\wedge$  und  $\vee$  Tasten um auszuwählen, wie sich die jeweilige Filter Hüllkurve—in Abhängigkeit zum Anschlag—ändert.

- Verwenden Sie die **TIME**  $\wedge$  und  $\vee$  Tasten um die Zeitveränderung zu bestimmen und die **LEVEL**  $\wedge$  und  $\vee$  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.

- Verwenden Sie die **ENVELOPE KEY FOLLOW**  $\wedge$  und  $\vee$  Tasten um auszuwählen, wie sich die jeweilige Filter Hüllkurve—in Abhängigkeit zur Tonhöhe—ändert.

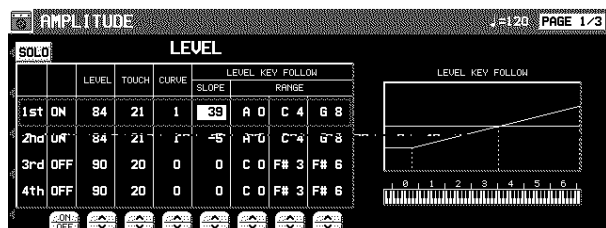
- Stellen Sie die jeweilige Neigung für Attack (ATK), Decay (DCY) and Release (RLS). Verwenden Sie die **CENTER**  $\wedge$  und  $\vee$  Tasten, um die Mitte der Kurvenneigung auf eine Note festzulegen.

## Amplitude Edit

Verändern Sie die Einstellwerte, die sich auf die Lautstärke des Klangs beziehen.

### LEVEL

- Wählen Sie **AMPLITUDE** im **SOUND EDIT-Menü**.
  - Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



- Verwenden Sie die Tasten links vom Display, um den Ton zu bestimmen.

- Verwenden Sie die **LEVEL**  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um die Lautstärke auszuwählen.

- Verwenden Sie die **TOUCH**  $\wedge$ - und  $\vee$ -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.

- Verwenden Sie die **CURVE**  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um die Art der Lautstärkenkurve in Abhängigkeit vom Anschlag zu bestimmen.

- Verwenden Sie die **LEVEL KEY FOLLOW**  $\wedge$  und  $\vee$  Tasten, um die jeweiligen **KEY FOLLOW** Einstellungen zu ändern.

- Verwenden Sie die **SLOPE**  $\wedge$  und  $\vee$  Tasten, um die Kurvenneigung einzustellen. Verwenden Sie die **RANGE**  $\wedge$  und  $\vee$  Tasten, um den Tonhöhen Bereich auf eine Note einzustellen.

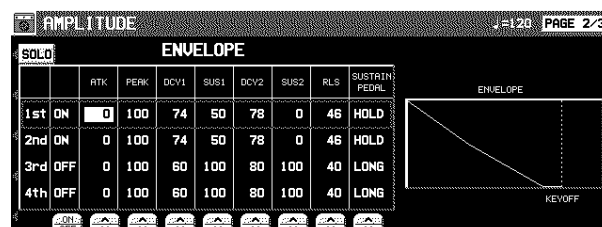
- Wiederholen Sie die Schritte 2 bis 6, um die anderen Töne einzustellen.

### ENVELOPE

Bestimmen Sie die zeitliche Veränderung der Lautstärke—vom Anschlagen der Taste bis zum Ausklingen des Instrumentes.

- Verwenden Sie die **PAGE** Tasten, um die Seite 2/3 anzuwählen.

- Das Display ähnelt der folgenden Anzeige.



- Verwenden Sie die Tasten links vom Display, um den Ton zu bestimmen.

- 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**  $\wedge$  und  $\vee$  Tasten, um den Sustain Typ auszuwählen.

**LONG:**

Verlängert die Ausklingzeit des Sounds.

**HOLD:**

Behält die Konditionen der gedrückten Tasten.

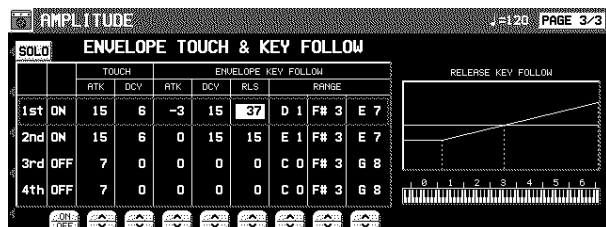
- Wiederholen Sie die Schritte 2 und 3, um die anderen Töne einzustellen.



## 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  $\wedge$  und  $\vee$  Tasten, um die Anschlag Einstellungen zu verändern.

- Verwenden Sie die ATK  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten, um die vom Anschlag abhängige ATTACK- Zeitveränderung zu bestimmen. Verwenden Sie die DCY  $\wedge$ - und  $\vee$ -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  $\wedge$ - und  $\vee$ -Tasten zur Veränderung der Einstellwerte. Verwenden Sie die RANGE-Tasten, um den Manualbereich zu bestimmen.

## LFO Edit

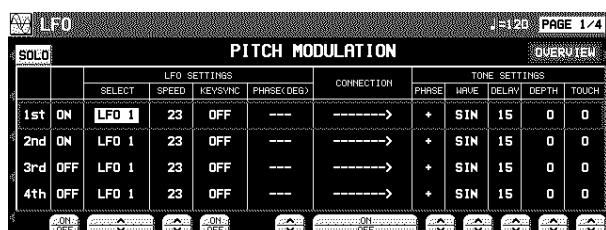
LFO können Sie der Tonhöhen Amplitude, dem Filter und/oder Panorama hinzufügen, um eine zyklische Modulation des Sounds zu erzeugen.

- 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  $\wedge$  und  $\vee$  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  $\wedge$  und  $\vee$  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: Dreieckswelle  
 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.

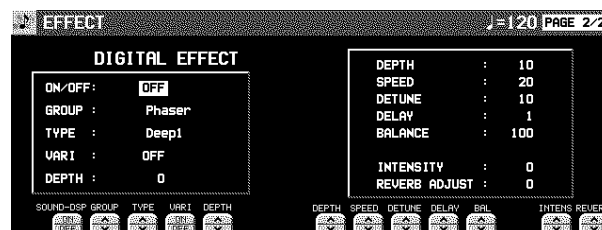


2. Verwenden Sie die jeweiligen **CHORUS** ^ und v Tasten um festzulegen, wie der **CHORUS** hinzugefügt wird.
3. Verwenden Sie die **REVERB ADJUST** ^ und v Tasten um festzulegen, wie der **REVERB** hinzugefügt wird.
4. Verwenden Sie die **MONO/POLY** ^ und v Tasten, um den Sound Ausgangsmodus auszuwählen.
5. **MONO:** Verwenden Sie die **PORTAMENTO ON/OFF** Tasten, um Portamento ein- oder auszuschalten. Verwenden Sie die **TIME** ^ und v Tasten, um die Portamento Zeit einzustellen.

## DIGITAL EFFECT

1. Verwenden Sie die **PAGE** Tasten, um die Seite 2/2 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 v-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

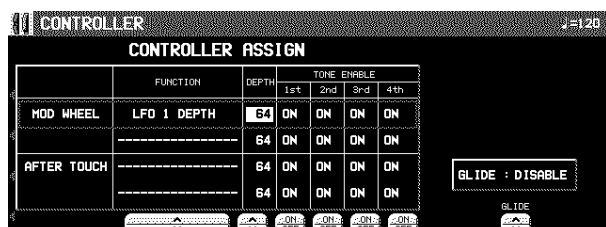
Bestimmen Sie, wie stark die Bedienung der Controller, wie zum Beispiel die Einstellräder usw. den Klang beeinflussen.

- Diese Einstellungen sind effektiv, wenn das Instrument Daten vom Steuergerät empfängt.

## 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 v-Tasten, um eine Funktion für den Controller zu wählen.

4. Verwenden Sie die **DEPTH** ^- und v-Tasten um die Tiefe der Funktion zu wählen, die über den Controller gesteuert wird.

5. Verwenden Sie die **TONE ENABLE ON/OFF** ^- und v-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 v-Tasten, um zu bestimmen, ob der Glissando-Effekt aktiviert werden soll.

### ENABLE:

Der Glissando-Effekt wird aktiviert.

### DISABLE:

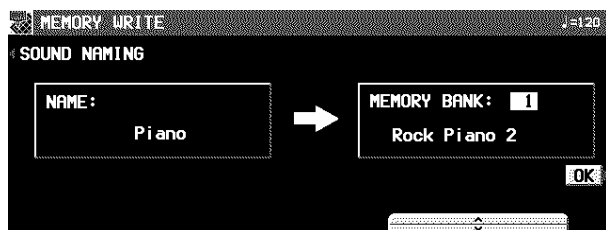
Der Glissando-Effekt wird ausgeschaltet.

# 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 **v**-Tasten, um die **MEMORY**-Nummer zu wählen, die zum Abspeichern des neuen Klangs dienen soll (1–40).

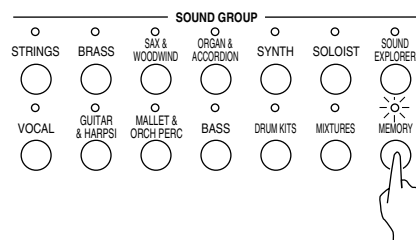
6. Drücken Sie die **OK**-Taste.

- 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 Diskette gesichert werden, um sie zu einem späteren Zeitpunkt wieder aufzurufen. (Siehe Seite 95.)

## 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

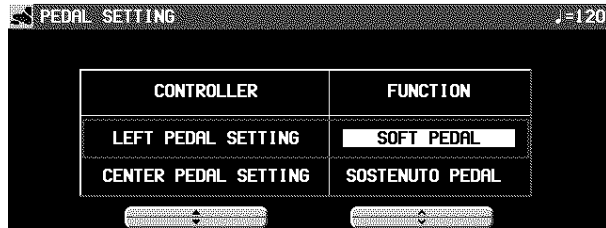


# Pedal Setting

Durch die Zuordnung einer der vielen programmierbaren Funktionen jeweils zum Soft- und Sostenuto-Pedal, können Sie diese während des Spiels einfach durch Betätigung des Pedals aufrufen.

## 1. Wählen Sie PEDAL SETTING im CONTROL MENU-Display.

- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.



## 2. Verwenden Sie die ▲ und ▼-Tasten, um ein Pedal zu wählen und die ∧ und ∨-Tasten, um dessen Funktion einzustellen.

### OFF:

Es ist keine Funktion zugeordnet.

### SOFT PEDAL:

Ein-/Ausschalten des Soft-Pedals

### SOSTENUTO PEDAL:

Ein-/Ausschalten des Sostenuto-Pedals

### P. MEM INCREMENT:

Zum Erhöhen des gewählten **PANEL MEMORY**-Platzes um eine Nummer.

### P. MEM DECREMENT:

Zum Absenken des gewählten **PANEL MEMORY**-Platzes um eine Nummer.

### 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 bis 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 ausschalten

### 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

### GLIDE:

Glissando-Effekt an- oder ausschalten (Der Glissando-Effekt „zieht“ die Tonhöhe um einen Halbton nach unten.)

- Dieser Effekt ist für einige Klänge nicht verwendbar.

### TECHNI-CHORD:

**TECHNI-CHORD**-Taste an- oder ausschalten

### DIGITAL EFFECT:

**DIGITAL EFFECT**-Taste an- oder ausschalten

### MULTI EFFECT:

**MULTI EFFECT**-Taste an- oder ausschalten

### ROTARY SLOW/FAST:

**TREMOLO SLOW/FAST**-Funktion der **DIGITAL DRAWBAR**

### MIC REVERB:

**MIC REVERB** an- oder ausschalten

### MIC EFFECT:

**MIC EFFECT** an- oder ausschalten

### PUNCH RECORD:

Punch In/Punch Out (Siehe Seite 66.)

### APC HOLD:

Zum Abspeichern des für die automatische Begleitung spezifizierten Akkords.

### FADE IN:

**FADE IN**-Taste an- oder ausschalten

### FADE OUT:

**FADE OUT**-Taste an- oder ausschalten

### PAD 1 bis 6 (PR804):

**PIANO PERFORMANCE PADS** anschalten

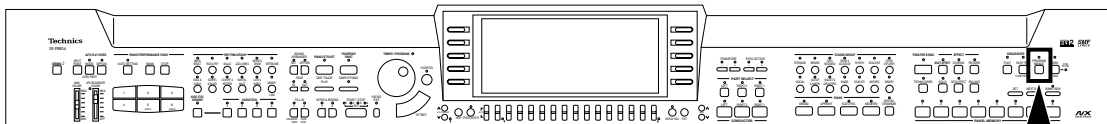
### TAP TEMPO:

**TAP TEMPO**-Taste an- oder ausschalten.

- Wenn die PEDAL SETTING-Funktion auf dem DATA PROTECTION-Menü auf OFF gestellt ist, kann es passieren, dass die Einstellungsinhalte sich während der Wiedergabe eines Titels etc. verändern. Wenn Sie nicht wollen, dass sich die Einstellungsinhalte verändern, stellen Sie PEDAL SETTING auf ON. (Siehe dazu Seite 119.)
- Wenn Sie TURN PAGE im Modus **PROGRESSIVE PIANIST** auf MANUAL setzen, können Sie die Displayseite mit LEFT PEDAL umblättern.

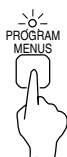
# Kapitel XI Customize

## Übersicht der Customize-Funktionen



Viele Einstellungen dieses Instruments können angepasst werden, um maximale Zweckmäßigkeit und Komfort beim Spielen zu erzielen.

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



- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.



### 2. Wählen Sie **CUSTOMIZE**.

- Das Display gleicht der folgenden Anzeige.



(PR804)

### 3. Wählen Sie eine Funktion.

#### FAVORITES SETTING

Zusammenstellung individueller Displayseiten (Seite 29)

#### DISPLAY TIME OUT (Seite 119)

Einstellung für das Display, z.B., wie lange eine bestimmte Display-Seite erscheint.

#### DATA PROTECTION (Seite 119)

Wenn Sie z.B. eine Diskette laden oder eine automatische Registrierung durchführen, dann können sich unter Umständen verschiedene Einstellungen Ihres Instrumentes ändern. Mit dieser Funktion können Sie diese Einstellungen fixieren.

#### MIDI SETTING LOAD OPTION (Seite 120)

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 28).

#### DISK PREFERENCES

Einstellung des automatischen Displays, das erscheint, wenn eine Diskette eingelegt wird (Seite 98).

#### VIDEO OUT MODE SETTING (PR804) (Seite 120)

Damit ändern Sie den Ausgangsmodus für den **VIDEO OUT**-Anschluss.

#### THEATRE SONIC SPEAKER MODE (PR804) (Seite 121)

Geben Sie einen Modus an, wenn **THEATRE SONIC** auf ON gesetzt wird.

### 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.

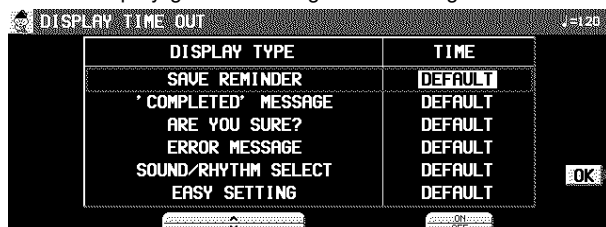
### 5. Drücken Sie die **PROGRAM MENUS**-Taste, wenn Sie die Einstellungen beendet haben.

# Display Time Out

Eine Vielzahl von Display Hinweis-Seiten und Display Einstellungs-Seiten führen Sie bequem durch die einzelnen Funktionen dieses Instrumentes. Wenn Sie einmal mit diesen Vorgängen 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 MENU-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 **PIANO PERFORMANCE PADS (PR804)** 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 v-Tasten, um die Einstellungen zu verändern.

## 4. Drücken Sie die OK-Taste.

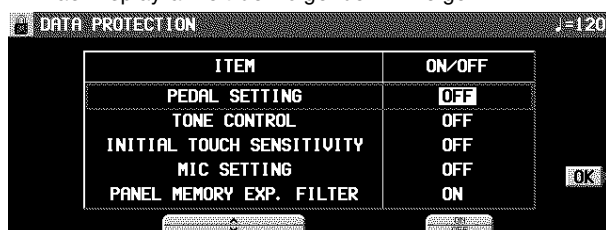
- Einige Mitteilungen werden unter Umständen angezeigt, selbst wenn die Funktion auf OFF gestellt ist.

# 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 v-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.

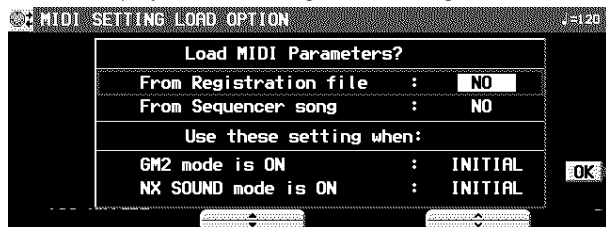
## 5. Drücken Sie die OK-Taste.

# 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, welche MIDI-Einstellungen geladen werden, wenn GM2 eingeschaltet ist.

- Die Optionen **INITIAL** (initialisierte Einstellungen), **PRESET** (MIDI PRESETS) und **KEEP** (Einstellungen bleiben unverändert) stehen zur Auswahl.

NX SOUND mode ON

Bestimmen Sie, welche MIDI-Einstellungen geladen werden, wenn NX SOUND eingeschaltet ist.

- Die Optionen **INITIAL** (initialisierte Einstellungen), **PRESET** (MIDI PRESETS) und **KEEP** (Einstellungen bleiben unverändert) stehen zur Auswahl.

3. Verwenden Sie die ^- und v-Tasten zur Veränderung der Einstellung.

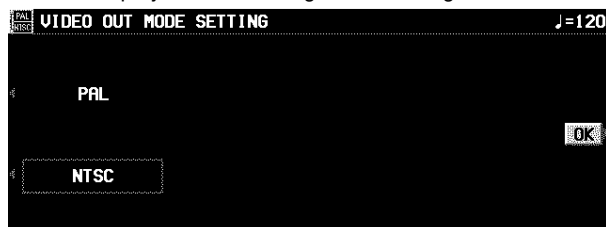
4. Drücken Sie die OK-Taste.

# Video Out Mode Setting (PR804)

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.

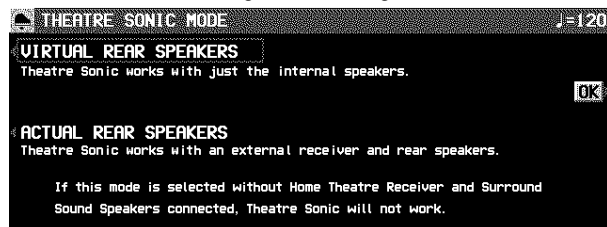


# THEATRE SONIC SPEAKER MODE (PR804)

Geben Sie an, ob der THEATRE SONIC-Effekt nur mit den Lautsprechern des Instruments oder auch mit externen Effektlautsprechern erzeugt werden soll.

## 1. Wählen Sie THEATRE SONIC SPEAKER MODE auf der Anzeige CUSTOMIZE MENU.

- Eine ähnliche Anzeige wie die folgende erscheint.



## 2. Wählen Sie einen Modus.

### VIRTUAL REAR SPEAKERS:

Der Effekt wird nur mit den internen Lautsprechern erzeugt.

### ACTUAL REAR SPEAKERS

Der Effekt wird auch mit externen Effektlautsprechern erzeugt.

- Wählen Sie diesen Modus nicht, wenn keine externen Lautsprecher angeschlossen sind.

## 3. Drücken Sie die OK-Taste,

- Angaben zum Anschließen der externen Effektlautsprecher finden Sie auf Seite 132.

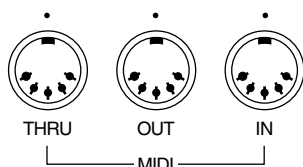
# Kapitel XII MIDI

## 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.

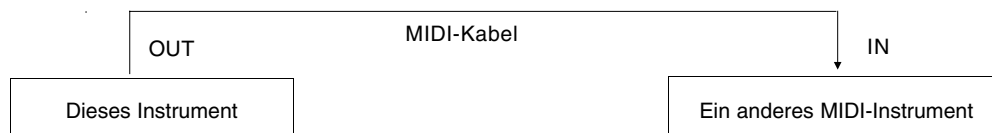
#### THRU

Über diesen Anschluß werden Daten vom **IN**-Anschluss direkt zu anderen Geräten übertragen.

- Bitte benutzen Sie für diese Verbindungen ein handelsübliches MIDI-Kabel.

### Anschlußbeispiele

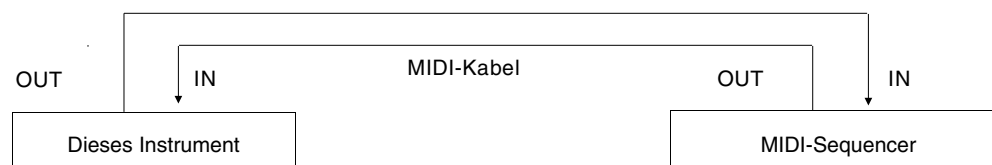
- So lassen Sie mit dem Manual Ihres Instruments ein anderes Instrument erklingen.



- 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 nummeriert). 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

### ■ Noten-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 Dateneingabe vornehmen.

### 5. Drücken Sie die **PROGRAM MENUS**-Taste, wenn Sie Ihre Einstellungen vorgenommen haben.

### Über das Menü

#### PART SETTING (Seite 124)

Stellen Sie den MIDI CHANNEL, OCTAVE und LOCAL CONTROL für jede Klanggruppe ein.

#### CONTROL MESSAGES (Seite 125)

Auswahl der Steuerfunktion diverser CONTROL-Daten.

#### REALTIME MESSAGES (Seite 125)

An- oder Auschalten zum Austausch von REALTIME COMMANDS und Einstellung des CLOCK Modus (MIDI-Taktgeber).

#### COMMON SETTING (Seite 126)

Stellt diverse Funktionen ein, die für alle Klanggruppen gelten.

#### INPUT/OUTPUT SETTING (Seite 127)

Diese Einstellung bestimmt, welche Daten empfangen bzw. gesendet werden, bzw. wie bestimmte Daten beim Empfang behandelt werden.

#### MIDI PRESETS (Seite 128)

Vorbestimmte MIDI-Einstellungen zur optimalen Anpassung an ein bestimmtes, angeschlossenes MIDI-Equipment.

- Sie können auch Ihre eigenen MIDI-Einstellungen sichern.

#### MODE SETTING (Seite 127)

Wählen Sie zwischen dem GM2-Standard und dem NX-Standard.

#### PROGRAM CHANGE MIDI OUT (Seite 129)

Einstellung für die Übertragung der gewünschten PROGRAM CHANGE Daten (z.B. Klang-Nummern) in einem bestimmten MIDI Kanal.

#### PANEL MEMORY OUTPUT (Seite 129)

Einstellung, die die Daten-Übertragung bei Betätigen der **PANEL MEMORY**-Tasten beeinflusst.

#### COMPUTER CONNECTION (Seite 130)

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.

PART	CHANNEL	OCTAVE	LOCAL
RIGHT1	1	0	ON
RIGHT2	2	0	ON
LEFT	3	0	ON
CONTROL	OFF	---	---
CHORD	OFF	0	ON

## 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 ON- und OFF-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.

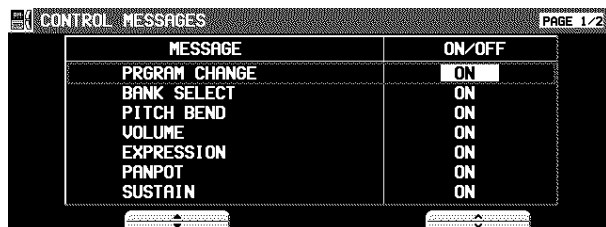
## 6. Wiederholen Sie den Schritte 2 bis 5 für jede gewünschte Klanggruppe.

# 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 OFF/ON-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**, **CHORUS**, **MULTI EFFECT** und **REVERB**.
- RPN ist der allgemeine Ausdruck für KEY SHIFT, TUNING, PITCH BEND RANGE und MODULATION SENSITIVITY.

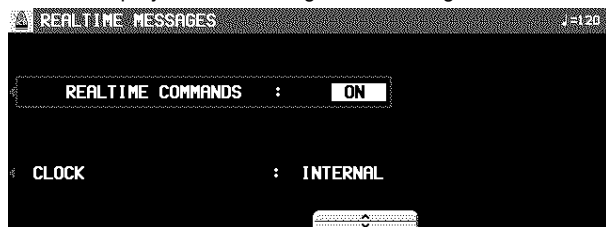
## 4. Wiederholen Sie die Schritte 1 und 2 für jeden Steuervorgang.

# 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 auszuwählen.

## 3. Verwenden Sie die ▲- und ▼-Tasten, um die Einstellungen zu ändern.

### REALTIME COMMANDS

ON: Daten für das Start/Stop von Rhythmus und **SEQUENCER**, sowie die Melodiepositions-Markierung können übertragen/empfangen werden (z.B. wenn die **START/STOP**-Taste gedrückt wird).

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.

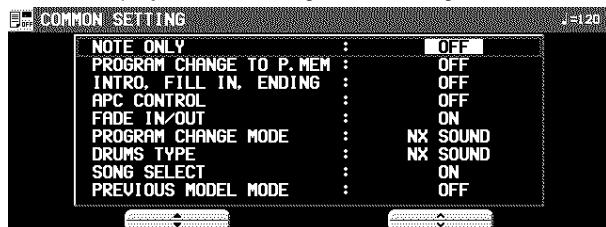
## 4. Wiederholen Sie die Schritte 2 und 3 wie gewünscht für die anderen Funktionen.

# 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 von den Betriebsarten 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.

#### PREV. 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.

#### PREV. 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/OUT-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 v-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.

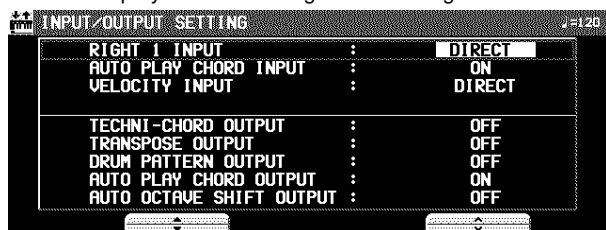
- Je nach den zu verwendenden Klanggruppen gibt es zwei Betriebsarten für GM LEVEL 2.
- Das Bestätigungsdisplay erscheint. Drücken Sie die YES-Taste, um diese Funktion auszuführen. Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie die NO-Taste.
- Bei Verwendung eines externen Sequencers in GM LEVEL 2 wählen Sie <Ext. Sequencer> unter den MIDI PRESETS-Optionen.

# 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 für **RIGHT 1**-Klanggruppe 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.

## 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 WITH SPLIT POINT?-Taste, um zu bestimmen, ob Sie den Split-Punkt der Tastatur auch sichern möchten oder nicht (YES/NO).

## 4. Drücken Sie die WRITE-Taste.

## ■ Abrufen der USER-Einstellungen

## 1. Rufen Sie das PAGE 3/4 des MIDI PRESETS Displays auf.



## 2. Drücken Sie die OK-Taste.

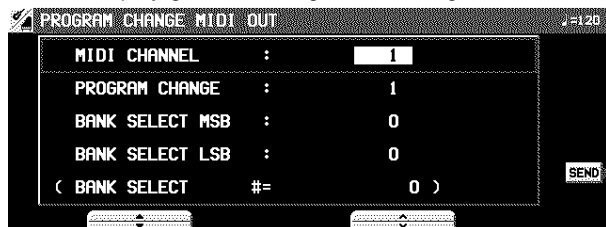


# Program Change MIDI Out

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 v-Tasten, um die Einstellungen zu verändern.

4. Drücken Sie die SEND-Taste.

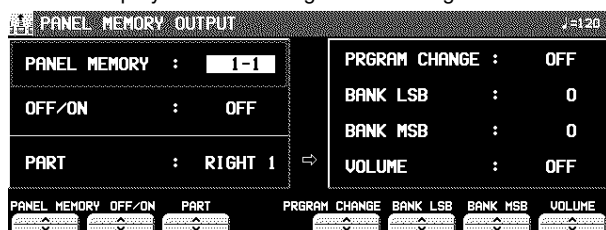
- Die ausgewählten Daten werden übertragen.
- Die Daten werden uneingeschränkt übertragen, ohne Rücksicht auf die anderen Einstellungen.

## 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 v-Tasten, um eine **PANEL MEMORY**-Nummer zu bestimmen.

3. Verwenden Sie die OFF/ON ^- und v-Tasten, um zu bestimmen, ob die Daten der gewählten **PANEL MEMORY**-Nummer übermittelt werden sollen oder nicht.

4. Verwenden Sie die PART ^- und v-Tasten, um eine Klanggruppe auszuwählen (RIGHT 1, RIGHT 2 oder LEFT).

5. Verwenden Sie die P.CNG ^- und v-Tasten, um die PROGRAM CHANGE-Nummern zu bestimmen (0 bis 127, oder OFF).

6. Verwenden Sie die BANK LSB ^- und v-Tasten, um BANK LSB (0 bis 127) auszuwählen.

7. Verwenden Sie die BANK MSB ^- und v-Tasten, um eine BANK MSB (0 bis 127) auszuwählen.

8. Verwenden Sie die VOL ^- und v-Tasten, um die Lautstärke zu bestimmen (0 bis 127, oder OFF).

9. Wiederholen Sie die Schritte 4 bis 7 wie gewünscht für die anderen Klanggruppen.

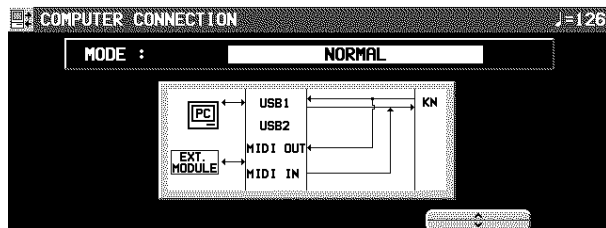
10. Wiederholen Sie die Schritte 3 bis 9 wie gewünscht für jede **PANEL MEMORY**-Nummer.

# 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  $\wedge$  und  $\vee$ -Tasten, um die Betriebsart auszuwählen.

## NORMAL:

Gewöhnliche Betriebsart

## PC as master:

Diese Betriebsart eignet sich für Datenübertragung

## PR as master:

Der Modus, in dem Ihr Instrument als Master- Keyboard eingesetzt wird.

## PR as slave:

Der Modus, wenn das Instrument angesteuert (als SLAVE eingesetzt) wird.

## INTERFACE:

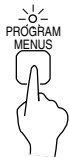
Dieser Modus wird verwendet, wenn dieses Instrument als Zwischenglied zwischen einem PC, der nur USB-Anschlüsse besitzt, und einem Instrument, das nur MIDI-Anschlüsse besitzt, eingesetzt wird.

# Initialisierung

Dieses Instrument 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.



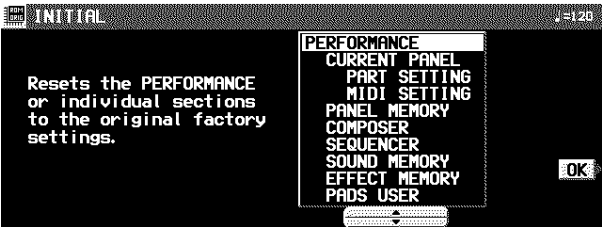
2. Wählen Sie **CONTROL**. (PR804)

- Das Display ändert sich zur folgenden Anzeige.



3. Wählen Sie **INITIAL**.

- Das Display ändert sich zur folgenden Anzeige.



(PR804)

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 Instrument kehrt zur normalen Darbietungs-Betriebsart zurück.
- Die Einstellungen für **MIDI & FAVORITES** 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 (**SOUL & DISCO**, **GOSPEL & BLUES** und **COUNTRY & WESTERN**) zur gleichen Zeit drücken und festhalten, schalten Sie das Instrument wieder ein.

## Einschalt-Einstellungen

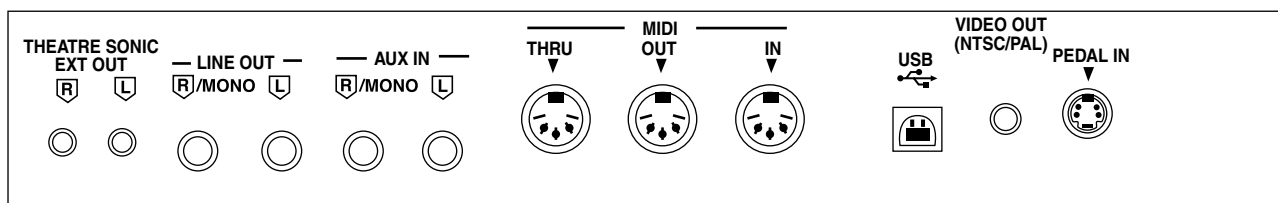
Wenn die **POWER**-Taste dieses Instruments eingeschaltet ist, werden die nachstehenden Parameter automatisch zu Einstellwerten geändert, die für eine Piano-Darbietung geeignet sind.

Klang	<b>GRAND PIANO (CONCERT)</b>
<b>CONDUCTOR</b>	RIGHT 1
<b>TRANSPOSE</b>	C
<b>R1/R2 OCTAVE</b>	Ausgeschaltet
<b>SYNCHRO START</b>	Ausgeschaltet
<b>AUTO PLAY CHORD</b>	Ausgeschaltet
Alle <b>PART SETTING</b> -Positionen für die <b>RIGHT 1</b> -Klanggruppe	Angemessene Werte
<b>PEDAL SETTING</b>	Linke Pedal: SOFT Mittler Pedal: SOSTENUTO

- Es ist möglich, beim Einschalten der Spannungsversorgung alle Einstellungen wieder abzurufen, die beim Ausschalten des Instruments aktiv waren: schalten Sie die Spannungsversorgung ein, während Sie das (rechte) Sustain-Pedal betätigen.

# Anschlüsse

(an der Gehäuserückseite)



(PR804)

## THEATRE SONIC EXT OUT (PR804)

Externe Effektlautsprecher für den THEATRE SONIC-Effekt können an diese Klemmen angeschlossen werden. (Siehe Seite 120.)

## AUX IN (Eingangspegel: 0,5 Vrms, 6 kΩ)

An diesen Buchsen können zusätzliche Geräte, wie z.B. ein Tongenerator angeschlossen werden; der Ton erklingt dann über die Lautsprecher des Instruments. Um einen Mono-Klang zu empfangen, muß das andere Instrument an die **R/MONO**-Buchse angeschlossen werden. (Die **L**-Buchse kann hierfür nicht verwendet werden.)

## LINE OUT (Ausgangspegel: 1,5 Vrms, 600 Ω)

Durch den Anschluss eines Hochleistungsverstärkers kann der Ton mit hoher Lautstärke wiedergegeben werden. Um einen Mono-Klang abzugeben, muss das externe Instrument an die **R/MONO**-Buchse angeschlossen werden. (Die **L**-Buchse kann hierfür nicht verwendet werden.)

## MIDI

Diese Anschlüsse sind für die Verbindung mit einem anderen MIDI-Instrument bestimmt. (Siehe Seite 122.)

## 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:

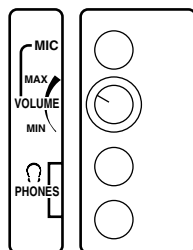
Anwendung für die Verwaltung der Daten dieses Instruments auf Ihrem PC über ein USB-Kabel.

## VIDEO OUT (PR804)

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 120.)

(an der linken Seite der Tastatur)



## PHONES × 2

An dieses Instrument können Kopfhörer angeschlossen werden.

- Wenn Kopfhörer angeschlossen sind, werden die Lautsprecher dieses Instrumentes automatisch ausgeschaltet.

## MIC

Sie können ein Mikrofon an dieses Instrument anschließen und sein Signal über die internen Lautsprecher wiedergeben. Regeln Sie die Lautstärke mit dem **VOLUME**-Regler.

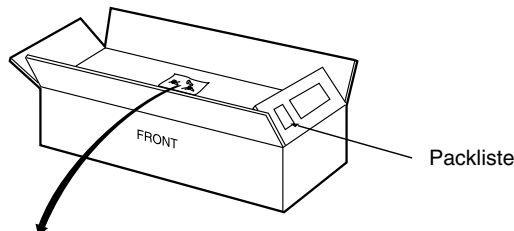
- Effekte wie Reverb (Hall) können dem Mikrofon-Signal zugeordnet werden. (Siehe Seite 37.)

# Zusammenbau (PR604)

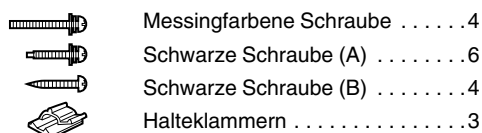
Um Ihr Technics-Piano zusammenzubauen, führen Sie die nachfolgenden Schritte aus. Achten Sie darauf, daß die korrekten Teile verwendet und in der vorgeschriebenen Einbauposition montiert werden.

- Zum Zusammenbau sind mindestens zwei Personen erforderlich.
- Zum Zerlegen des Pianos sind die gleichen Vorgänge in umgekehrter Reihenfolge auszuführen.

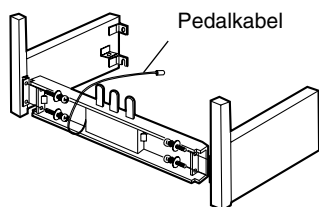
1. Entfernen Sie die Verpackung, und nehmen Sie die Teile aus dem Versandkarton. Vergewissern Sie sich, daß alle auf der Packliste aufgeführten Teile vorhanden sind.



2. Die folgenden Teile sind im Befestigungsteile-Satz enthalten.



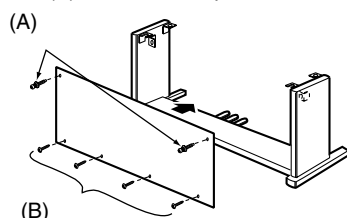
3. Befestigen Sie die rechte und linke Verkleidung an der Pedalbox.



- (1) Verwenden Sie die 4 messingfarbene Schrauben, um die Verkleidungen zu sichern.
- (2) Lösen Sie das Pedalkabel von der Innenseite der Pedalbox und ziehen Sie es heraus.

4. Befestigen Sie die Hinterplatte.

- Verwenden Sie die 2 schwarzen Schrauben (A) und die 4 schwarzen Schrauben (B), um die Hinterplatte zu befestigen.



5. Setzen Sie das Pianogehäuse auf den Ständer.

## VORSICHT:

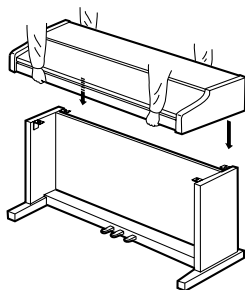
Achten Sie darauf, daß Ihre Finger nicht eingeklemmt werden.

### Hinweis 1

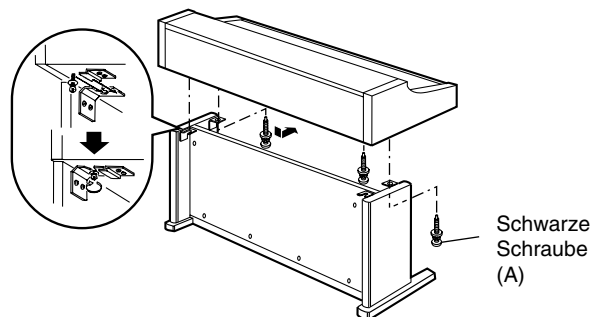
Greifen Sie das Pianogehäuse so, daß Sie Ihre Hand mindestens 10 cm von der Kante nach innen ansetzen können; setzen Sie das Gehäuse dann vorsichtig so auf den Ständer, damit es nicht herunterfallen kann.

### Hinweis 2

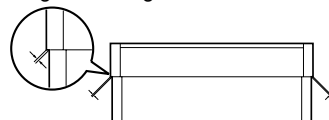
Wenn das Pianogehäuse zu weit nach rechts oder links bzw. vorne oder hinten abgesetzt wird, ist eine einwandfreie Stabilität nicht mehr gewährleistet.



6. Verschrauben Sie das Pianogehäuse mit dem Ständer.

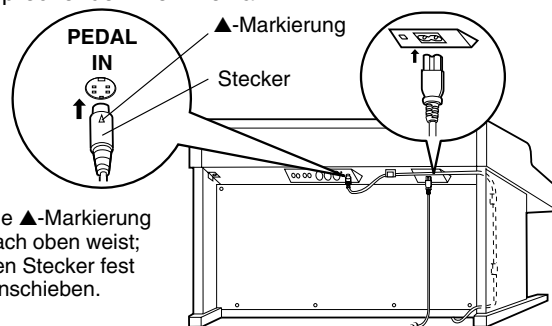


- (1) Setzen Sie die 2 Schrauben in die beiden hinteren Schraubenöffnungen an der Unterseite des Pianogehäuses ein; drehen Sie dann jede der Schrauben um 5 oder 6 Umdrehungen. Drücken Sie das Pianogehäuse nach vorne, damit die Schrauben vollkommen in die Aussparungen der Metallhalterung an beiden Seiten der Verkleidung eingepaßt sind. (Dies gewährleistet ein problemloses Ausrichten des Pianogehäuses auf dem Ständer.)
- (2) Verschieben Sie das Pianogehäuse wie erforderlich, damit es rechts und links gleichmäßig über den Ständer hinausragt.



- (3) Nach dem Anbringen des Pianogehäuses am Ständer vergewissern Sie sich, daß sich die restlichen 4 Schrauben problemlos eindrehen lassen.
- (4) Ziehen Sie die 4 Schrauben gut fest.

7. Schließen Sie das Pedalkabel und das Netzkabel an den entsprechenden Klemmen an.



Die ▲-Markierung nach oben weist; den Stecker fest einschieben.

- (1) Stecken Sie das Pedalkabel und das Netzkabel in die entsprechenden Steckbuchsen an der Rückseite des Pianos ein.
- (2) Ziehen Sie die Schutzfolie von den Halteklammern ab, und bringen Sie die Klammern wie in der Abbildung gezeigt an. Befestigen Sie das Pedalkabel an den Halteklammern.

**Überprüfung:** Nach dem Zusammenbau die folgenden Punkte überprüfen.

- Sind irgendwelche Teile übrig?  
→ Überprüfen Sie die Zusammenbauschnitte noch einmal.
- Treten beim Hin- und Herbewegen des Pianos Klappergeräusche auf?  
→ Vergewissern Sie sich, daß alle Schrauben gut festgezogen wurden.
- Ist das Netzkabel fest eingesteckt?  
→ Überprüfen Sie die Anschlüsse noch einmal.
- Ist der Stecker des Pedalkabels bis zum Anschlag in die Steckbuchse eingeschoben?  
→ Wenn der Stecker nicht vollkommen eingeschoben wurde, lassen sich die Tonhalte- und andere Pedal-Funktionen unter Umständen nicht einschalten.

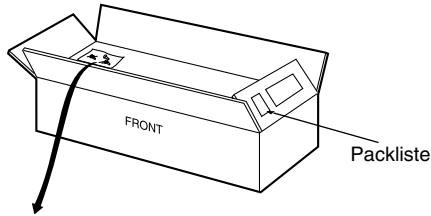
- Nachdem das Piano bewegt oder zu einem anderen Aufstellort transportiert wurde, müssen alle Schrauben nachgezogen werden.

# Zusammenbau (PR804)

Um Ihr Technics-Piano zusammenzubauen, führen Sie die nachfolgenden Schritte aus. Achten Sie darauf, daß die korrekten Teile verwendet und in der vorgeschriebenen Einbauposition montiert werden.

- Zum Zusammenbau sind mindestens zwei Personen erforderlich.
- Zum Zerlegen des Pianos sind die gleichen Vorgänge in umgekehrter Reihenfolge auszuführen.

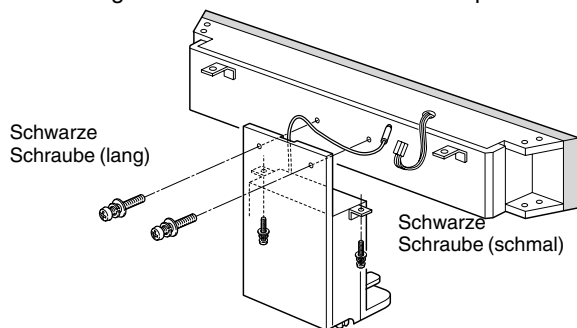
1. Entfernen Sie die Verpackung, und nehmen Sie die Teile aus dem Versandkarton. Vergewissern Sie sich, daß alle auf der Packliste aufgeführten Teile vorhanden sind.



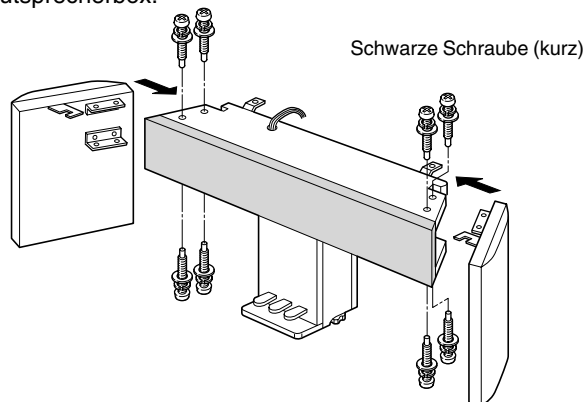
2. Die folgenden Teile sind im Befestigungsteile-Satz enthalten.

Schwarze Schrauben (lang) . . . . 2  
Schwarze Schrauben (kurz) . . . . 12  
Schwarze Schrauben (schmal) . . . 2

3. Befestigen Sie die Pedalbox an der Lautsprecherbox.



4. Befestigen Sie die rechte und linke Seitenwand an der Lautsprecherbox.



5. Setzen Sie das Pianogehäuse auf den Ständer.

## VORSICHT:

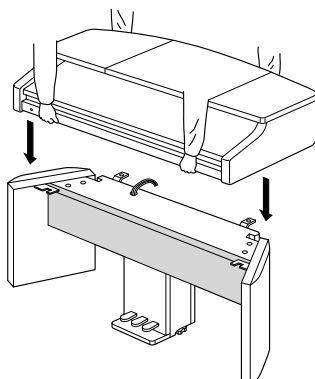
Achten Sie darauf, daß Ihre Finger nicht eingeklemmt werden.

## Hinweis 1

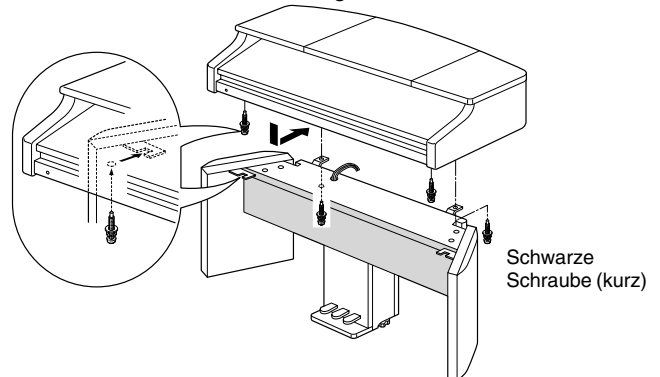
Greifen Sie das Pianogehäuse so, daß Sie Ihre Hand mindestens 10 cm von der Kante nach innen ansetzen können; setzen Sie das Gehäuse dann vorsichtig so auf den Ständer, damit es nicht herunterfallen kann.

## Hinweis 2

Wenn das Pianogehäuse zu weit nach rechts oder links bzw. vorne oder hinten abgesetzt wird, ist eine einwandfreie Stabilität nicht mehr gewährleistet.

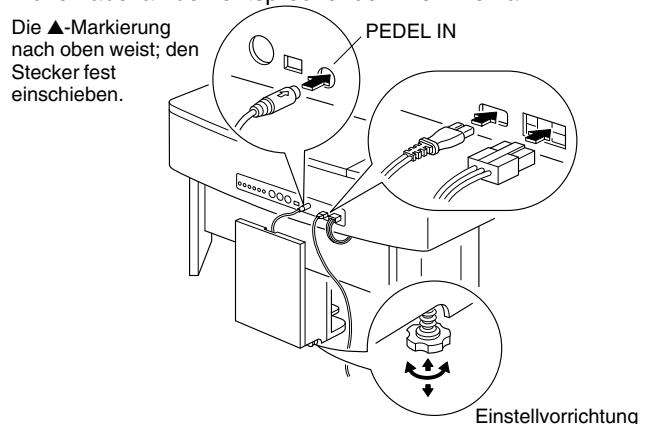


6. Verschrauben Sie das Pianogehäuse mit dem Ständer.



- (1) Führen Sie 2 Schrauben in die linke und rechte Schraubenbohrung an vorderer Unterseite des Klaviergehäuses ein, und ziehen Sie jede Schraube um 5 bis 6 Umdrehungen provisorisch an. Setzen Sie das Klaviergehäuse so, dass die Schrauben sich in den Seitenwänden festhaken, und verschieben Sie dann das Klaviergehäuse, um seine Position zu fixieren.
- (2) Nachdem die Position fixiert ist, ziehen Sie die Schrauben an, um das Klaviergehäuse sicher zu befestigen.

7. Schließen Sie das Pedalkabel, Netzkabel und Lautsprecherkabel an den entsprechenden Klemmen an.



- (1) Stecken Sie das Pedalkabel, Netzkabel und Lautsprecherkabel in die entsprechenden Steckbuchsen an der Rückseite des Pianos ein.
- (2) Nachdem das Piano zum Aufstellort bewegt wurde, drehen Sie die Einstellvorrichtungen, um die Pedalbox zu stabilisieren.

**Überprüfung:** Nach dem Zusammenbau die folgenden Punkte überprüfen.

- Sind irgendwelche Teile übrig?  
→ Überprüfen Sie die Zusammenbauschnitte noch einmal.
  - Treten beim Bewegen des Pianos Klappergeräusche auf?  
→ Vergewissern Sie sich, daß alle Schrauben gut festgezogen wurden.
  - Sind Lautsprecher- und Netzkabel fest eingesteckt?  
→ Überprüfen Sie die Anschlüsse noch einmal.
  - Ist der Stecker des Pedalkabels bis zum Anschlag in die Steckbuchse eingeschoben?  
→ Wenn der Stecker nicht vollkommen eingeschoben wurde, lassen sich die Tonhalte- und andere Pedal-Funktionen unter Umständen nicht einschalten.
  - Bewegt sich die Pedalbox, wenn Pedale gedrückt werden?  
→ Drehen Sie die Einstellvorrichtungen, um die Pedalbox zu stabilisieren.
- Nachdem das Piano bewegt oder zu einem anderen Aufstellort transportiert wurde, müssen alle Schrauben nachgezogen werden.

# 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	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die <b>POWER</b>-Taste zum Ausschalten einmal drücken, dann wieder einschalten. Wenn dies die Störung nicht beseitigt, die <b>POWER</b>-Taste noch einmal ausschalten. Während Sie die drei linken unteren Tasten des <b>RHYTHM GROUP</b>- Tastenfelds (<b>SOUL &amp; DISCO</b>, <b>GOSPEL &amp; BLUES</b>, <b>COUNTRY &amp; WESTERN</b>) gedrückt halten, schalten Sie gleichzeitig die <b>POWER</b>-Taste wieder ein. (Dabei ist zu beachten, daß alle programmierbaren Einstellungen, Funktionen und Speicherinhalte auf die werksseitig eingestellten Werte zurückgestellt werden.)</li> </ul>
	Es erklingt kein Ton, wenn die Tasten gedrückt werden.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Der <b>MAIN VOLUME</b>-Regler steht auf Minimum. Die Lautstärke mit dem <b>MAIN VOLUME</b>-Regler einstellen.</li> <li>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.)</li> <li>Dieser Bereich ist stummgeschaltet. (Siehe Seite 27.)</li> <li>Die <b>LOCAL CONTROL</b>-Einstellung für eine Klanggruppe der Tastatur steht auf OFF. Stellen Sie <b>LOCAL CONTROL</b> auf ON. (Siehe Seite 124.)</li> </ul>
	Beim Spielen der Tastatur werden nur Schlagzeugklänge wiedergegeben.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Im <b>SOUND GROUP</b>-Tastenfeld ist die <b>DRUM KITS</b>-Taste eingeschaltet.</li> </ul>
	Wenn auf dem Manual gespielt wird, ist die Lautstärke sehr niedrig.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Lautstärke-Einstellung für die <b>SEQUENCER</b>-Daten ist sehr niedrig. Folgen Sie den Anweisungen im Abschnitt INITIAL (Initialisieren), um die Einstellwerte zurückzustellen. (Siehe Seite 131.)</li> </ul>
	Der gegenwärtige Klang entspricht nicht dem von Ihnen gewählten Klang.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dies kann vorkommen, wenn Sie <b>SEQUENCER</b>- oder <b>COMPOSER</b>-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.</li> </ul>
	Die <b>SUSTAIN</b> -Funktion kann nicht aktiviert werden, selbst wenn das Sustain-Pedal gedrückt wird.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Das Sustain-Pedal ist nicht angeschlossen. Schließen Sie das Kabel des Pedals an der <b>PEDAL IN</b>-Buchse in der Gehäuserückseite völlig an.</li> </ul>
	Das Sostenuto-Pedal und das Soft-Pedal funktionieren nicht einwandfrei. Wenn zum Beispiel das Soft-Pedal gedrückt wird, beginnt der Rhythmus, oder ein Schlagzeug- Zwischenspiel wird eingefüllt.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mit diesen Pedalen lassen sich verschiedene Funktionen programmieren. Die Pedale können auf ihre Anfangseinstellung durch kurzzeitiges Ausschalten des Instruments oder durch Verwendung der <b>PEDAL SETTING</b>-Betriebsart zurückgestellt werden (Siehe Seite 116.)</li> </ul>
Rhythmus	Der Rhythmus beginnt nicht.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die <b>DRUMS</b>-Lautstärke ist auf den untersten Pegel eingestellt. Mit der Balance-Taste die <b>DRUMS</b>-Lautstärke auf den Mindestpegel einstellen.</li> <li>Eine der <b>SEQUENCER</b>-Spurtasten ist eingeschaltet. Wenn Sie die <b>SEQUENCER</b>-Darbietung nicht wiedergeben, schalten Sie die Spurtasten aus.</li> <li>Die <b>CLOCK</b>-Einstellung ist auf MIDI gestellt. <b>MIDI CLOCK</b> auf <b>INTERNAL</b> stellen. (Siehe Seite 125.)</li> </ul>
AUTO PLAY CHORD	Bei der automatischen Begleitung ist kein Ton zu hören oder es erklingen nur einige Klanggruppen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine <b>ACCOMP</b>-Klanggruppe erklingt nicht, wenn die entsprechende Lautstärke auf den Mindestpegel eingestellt ist. Verwenden Sie die betreffenden Balance-Tasten, um die Lautstärken von <b>ACCOMP 1-5</b> wie gewünscht einzustellen.</li> </ul>
SEQUENCER	Keine Speicherung möglich.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die verbleibende Speicherkapazität des <b>SEQUENCER</b> ist aufgebraucht. Mit Hilfe der <b>TRACK CLEAR</b>- oder <b>SONG CLEAR</b>-Funktion den Speicherinhalt löschen. (Siehe Seiten 73, 74.)</li> </ul>
	Die Anzeige des Wiedergabe-Taktes unterscheidet sich von der Anzahl, die bei der Aufnahme angezeigt wurde.	<ul style="list-style-type: none"> <li>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 <b>RHYTHM</b>-Spur aufgenommen werden. (Siehe Seite 71.)</li> </ul>

Problem		Lösung
COMPOSER	Keine Speicherung möglich.	• Die verbleibende Speicherkapazität des <b>COMPOSER</b> beträgt 0.
	Ein Eingeben des Taktvorzeichens und die Anzahl der Takte ist nicht möglich.	• Das Taktvorzeichen und die Anzahl der Takte können nicht für eine Figur geändert werden, die gegenwärtig im <b>COMPOSER</b> aufgezeichnet ist. Wenn Sie das Taktvorzeichen und/oder die Taktdaten ändern wollen, müssen zuerst die erforderlichen Schritte zum Löschen des Speicherinhalts ausgeführt werden. (Siehe Seite 82.)
	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 Quantisierungspegel bei der Aufnahme auf eine kleinere Noteneinheit oder auf OFF. (Siehe Seite 84.)
Disketten-laufwerk	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 wird der Speicherinhalt des Keyboards gelöscht.	• Beim Laden von einer Diskette ändert sich der Speicherinhalt des Instrumentes zu den Daten, die von der Diskette geladen werden. Wenn eine gespeicherte Melodie beibehalten werden soll, muss sie auf einer Diskette gesichert werden, bevor der Ladevorgang begonnen wird. (Siehe Seite 95.)
MIDI	Daten können nicht über die MIDI-Anschlüsse ausgetauscht werden.	• Die Kanäle der Übertragungs- und Empfangsseite müssen übereinstimmen. (Siehe Seite 123.)
	Der Ton schwankt oder ist verzerrt.	• Wenn der <b>USB</b> -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.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diese Störungen können auftreten, wenn sich das Instrument in der Nähe solcher Geräte befindet. In diesem Falle sind die Geräte weiter entfernt voneinander aufzustellen.</li> <li>• 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.</li> </ul>
	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 Instrument 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 zu geben.
25	Es ist nicht möglich, die VELOCITY in einer Spur ausser der Melodie-Spur zu verändern.
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 Speicherkapazität und kann somit nicht gespielt werden. Der Sequenzer-Speicher wurde gelöscht.
30	Nach einer Aufnahme im <b>COMPOSER</b> ist es nicht mehr möglich, das Takt-Maß bzw. die Pattern-Länge zu ändern.
31	Das gerade kopierte Pattern hat ein anderes Takt-Maß als Ihr <b>COMPOSER</b> . Entweder: Sie ändern das Takt-Maß im <b>COMPOSER</b> . oder: Sie kopieren ein Pattern mit gleichem Takt-Maß.

Nr.	Inhalt
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 Modell 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 aufzunehmen. Bitte wählen Sie eine der USER-Bänke.
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-Aufnahmevergong konnte nicht erfolgreich abgeschlossen werden, da der <b>SEQUENCER</b> -Betrieb vor Erreichen des PUNCH OUT-Taktes unterbrochen wurde.
58	Die Melodie, die Sie zu laden versuchten, übersteigt die verfügbare Speicherkapazität des Instrumentes 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.
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

ADVANCED .....	43
APC CONTROL (MIDI) .....	126
APC/SEQUENCER VOLUME .....	46, 65
AUTO PLAY CHORD .....	43
AUTO PLAY CHORD INPUT (MIDI) .....	127
AUTO PLAY CHORD OUTPUT (MIDI) .....	127
AUTO SETTING ( <b>PR804</b> ) .....	53
AUX IN .....	132

## B

BACKUP .....	90
BANK ( <b>PR804</b> ) .....	53
BANK VIEW .....	51
BASIC .....	43
BEAT .....	41
BEND RANGE .....	100
BRILLIANCE .....	37

## C

CHORD FINDER .....	46
CHORD STEP RECORD .....	70
CHORUS .....	36
CLOCK (MIDI) .....	125
COMMON SETTING (MIDI) .....	126
COMPOSER .....	81
COMPUTER CONNECTION .....	130
CONDUCTOR .....	32
Connexions .....	132
CONTRAST .....	27
CONTROL .....	116
CONTROL MESSAGES (MIDI) .....	125
COUNT INTRO .....	42
CUSTOMIZE .....	118

## D

DEMO .....	13
DIGITAL DRAWBAR .....	31
DIGITAL EFFECT .....	36
DIRECT PLAY .....	94
DISK .....	91
Diskettenlaufwerk .....	90
Display .....	27
DISPLAY TIME OUT .....	119
DISPLAY HOLD .....	28
DRUM PATTERN OUTPUT (MIDI) .....	127
DRUMS TYPE (MIDI) .....	126

## E

EASY REC .....	61
EXIT .....	28

## F

FADE IN/OUT .....	47
FAVORITES .....	29
Fehlermeldungen .....	137
FILL IN .....	43
FINGERED .....	43
FLOPPY DISK FORMAT .....	95

## G

GENERAL MIDI LEVEL 2 .....	91
GLIDE .....	117

## H

HELP .....	29
------------	----

## I

INITIAL .....	131
INPUT/OUTPUT SETTING (MIDI) .....	127
INTRO & ENDING .....	42

## K

KEY SCALING .....	103
KEY SHIFT .....	99
Kopfhörer .....	132

## L

LANGUAGE SETTING .....	118
Lautstärke-Balance .....	27
LEFT HOLD .....	45
LINE OUT .....	132
LOAD .....	92
LOCAL (MIDI) .....	124

## M

MAIN VOLUME .....	10
MASTER TUNING .....	103
MEASURE COPY .....	77
MEASURE ERASE .....	77
MEMORY, RHYTHM GROUP .....	85
MEMORY, SOUND GROUP .....	115
METRONOME .....	41
MIC .....	132
MIDI .....	122
MIDI PRESETS .....	128
MIDI SETTING LOAD OPTION .....	120
MIXER .....	101
MODE SETTING .....	127
MODULATION .....	114
MULTI EFFECT .....	35
MUSIC STYLE ARRANGER .....	50
MUTE .....	27

## N

NOTE EDIT .....	74
Notenständer .....	10
NOTE ONLY (MIDI) .....	126

## O

ON BASS .....	44
ONE FINGER .....	43
ONE TOUCH PLAY .....	48
OTHER PARTS/TR .....	27

## P

PAGE .....	28
PAN .....	100
PANEL MEMORY .....	51
PANEL MEMORY OUTPUT (MIDI) .....	127

PART SELECT	30
PART SETTING (SOUND)	99
PART SETTING (MIDI)	123
PATTERN COPY	88
PEDAL SETTING	117
PERFORMANCE	90
PIANIST	43
PIANO STYLIST	49
PIANO PERFORMANCE PADS (PR804)	53
PROGRAM CHANGE MODE (MIDI)	126
PROGRESSIVE PIANIST	12
PUNCH RECORD	66

## Q

QUANTIZE, COMPOSER	84
QUANTIZE, SEQUENCER	73

## R

REALTIME COMMANDS (MIDI)	124
REALTIME RECORD	61
REVERB	37
RHYTHM GROUP	40
RIGHT 1 INPUT (MIDI)	127
RIGHT 1/RIGHT 2 OCTAVE	33

## S

SAVE	95
SET	51
SEQUENCER	57
SEQUENCER PLAY	63
SEQUENCER RESET	63
SEQUENCER SONG SAVE	97
Sicherungsspeicher (PR604)	6
Sicherungsspeicher (PR804)	8
SIMPLE PIANO	11
SINGLE LOAD	92
SMF LOAD	93
SMF SAVE	97
SOLO	37
SONG CLEAR	73
SONG SELECT	66
SOUND	99
SOUND ARRANGER	48
SOUND EXPLORER	31
SOUND EDIT	106
SOUND GROUP	30
SPLIT POINT	33
Standard MIDI File	91
START/STOP	41
STEP RECORD	67
STEP RECORD: CHORD	70
STEP RECORD: RHYTHM	71
STOP (PR804)	53
SUSTAIN	99
SYNCHRO START	41

## T

TAP TEMPO	41
TECHNI-CHORD	39
Technische Daten	140
TEMPO	41
TEMPO/PROGRAM	41
THEATRE SONIC (PR804)	25
TONE CONTROL	105

TOUCH SENSITIVITY	35
TRACK ASSIGN	72
TRACK CLEAR	74
TRACK MERGE	77
TRANSPOSE	38

## U

Überprüfung von Störungen	135
USB	132

## V

VARIATION	40
VELOCITY CHANGE	79

# Technische Daten

		SX-PR604/M	SX-PR804/M
KEYBOARD		88 KEYS	
SOUND GENERATOR		PCM	
MAX. POLYPHONY		64 NOTES	128 NOTES
SOUNDS	NUMBER OF SOUNDS	1039 SOUNDS (1005 SOUNDS + 2 ORGAN DRAWBARS + 32 DRUM KITS)	1123 SOUNDS (1082 SOUNDS + 2 ORGAN DRAWBARS + 39 DRUM KITS)
	PIANO GROUP	GRAND, UPRIGHT, ELECTRIC, MODERN	
	SOUND GROUP	GUITAR & HARPSI, STRINGS, BRASS, VOCAL, SAX & WOODWIND, ORGAN & ACCORDION, SYNTH, Mallet & ORCH PERC, BASS, DRUM KITS, SOUND EXPLORER, MIXTURES, DIGITAL DRAWBAR	GUITAR & HARPSI, STRINGS, BRASS, VOCAL, SAX & WOODWIND, ORGAN & ACCORDION, SYNTH, Mallet & ORCH PERC, BASS, DRUM KITS, SOUND EXPLORER, MIXTURES, SOLOIST, DIGITAL DRAWBAR
PIANIST SONG		<input type="radio"/>	
SIMPLE PIANO		<input type="radio"/>	
FAVORITES		<input type="radio"/>	
PEDAL		SUSTAIN, SOSTENUTO, SOFT	
THEATRE SONIC		<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>
EFFECT		DIGITAL EFFECT, MULTI EFFECT, BRILLIANCE, REVERB, CHORUS, SOLO	
PART SELECT		RIGHT1, RIGHT2, LEFT	
TRANPOSE		±12 NOTES	
RHYTHMS	NUMBER OF RHYTHMS	160 RHYTHMS × 4 VARIATIONS	
	RHYTHM GROUP	8 & 16 BEAT, JAZZ COMBO, COUNTRY & WESTERN, BALLAD, LATIN & WORLD, SOUL & DISCO, GOSPEL & BLUES, BIG BAND & SWING, MARCH & WALTZ, BALLROOM & SHOW TIME	
METRONOME		<input type="radio"/>	
CONTROLS		MAIN VOLUME, APC/SEQUENCER VOLUME, BALANCE, MUTE, CONDUCTOR, START/STOP, INTRO & ENDING 1, INTRO & ENDING 2, FILL IN 1, FILL IN 2, COUNT INTRO, SYNCHRO START, TEMPO/PROGRAM, TAP TEMPO, FADE IN/OUT, SPLIT POINT, R1/R2 OCTAVE	
PIANO PERFORMANCE PADS		<input type="checkbox"/>	20 BANKS × 6 PADS WITH SOLO (USER BANK × 3, COMPILE BANKS × 2, CONTROL PRESET × 1) STOP, AUTO SETTING
AUTO PLAY CHORD		MODE: BASIC, ADVANCED 1, ADVANCED 2, PIANIST ON BASS, CHORD FINDER, LEFT HOLD	
MUSIC STYLE ARRANGER		<input type="radio"/>	
SOUND ARRANGER		<input type="radio"/>	
PIANO STYLIST		<input type="radio"/>	
ONE TOUCH PLAY		<input type="radio"/>	
TECHNI-CHORD		<input type="radio"/>	
PANEL MEMORY		3 BANKS × 8, SET, NEXT BANK, BANK VIEW	
SEQUENCER		16 TRACKS RESOLUTION: 1/96 PER BEAT STORAGE CAPACITY: APPROX. 40000 NOTES (10 SONGS MAX.) INPUT MODES: EASY RECORD, REALTIME RECORD, STEP RECORD FUNCTIONS: RECORD & EDIT, COPY & PASTE, RANGE EDIT	
COMPOSER		5 PARTS: BASS, ACCOMP 1–5, DRUMS 1, 2 STORAGE CAPACITY: APPROX. 13000 NOTES INPUT MODES: REALTIME RECORD, STEP RECORD FUNCTIONS: PATTERN COPY, SEQ TO COMPOSER COPY, LOAD SINGLE COMPOSER MEMORY: 3 BANKS	
DISK DRIVE		3.5 inch DISK DRIVE for 2HD (1.44 MB), 2DD (720 KB) LOAD, SAVE, DIRECT PLAY, SONG MEDLEY, DISK TOOLS, PREFERENCES	
SOUND SETTING		PART SETTING, MIXER, MASTAR TUNING, KEY SCALING, APC REVERB SETTING, TECHNI-CHORD, SOUND EDIT	

	<b>SX-PR604/M</b>	<b>SX-PR804/M</b>
REVERB & EFFECT	TONE CONTROL, REVERB, CHORUS, MULTI, SOUND LOAD OPTION, MIXER	
CUSTOMIZE	DISPLAY TIMEOUT, DATA PROTECTION, FAVORITES SETTING, MIDI SETTING LOAD OPTION, LANGUAGE SETTING, DISK PREFERENCE	DISPLAY TIMEOUT, DATA PROTECTION, FAVORITES SETTING, MIDI SETTING LOAD OPTION, LANGUAGE SETTING, DISK PREFERENCE, VIDEO OUT MODE SETTING, THEATRE SONIC SPEAKER MODE
CONTROL	INITIAL, PEDAL SETTING, PANEL MEMORY MODE, MUSIC STYLE ARRANGER MODE, FADE IN/OUT SETTING	
DISPLAY	LCD: PAGE, CONTRAST, EXIT, DISPLAY HOLD	
HELP	○	
DEMO	○	
TERMINALS	PHONES × 2, LINE OUT (R/MONO,L), AUX IN (R/MONO,L), USB, MIDI (IN, OUT, THRU), PEDAL IN	PHONES × 2, LINE OUT (R/MONO,L), AUX IN (R/MONO,L), USB, MIDI (IN, OUT, THRU), PEDAL IN, THEATRE SONIC EXT OUT (R,L), VIDEO OUT
MIC INPUT	○ (MIC REVERB & EFFECT)	
OUTPUT	120W (60W × 2)	
SPEAKERS	16 cm × 2, 6.5 cm × 2	16 cm × 2, 6.5 cm × 2, MONITOR SPEAKER × 2
POWER REQUIREMENT	95 W 125W (NORTH AMERICA, MEXICO, EUROPE, AUSTRALIA AND NEW ZEALAND)	
	AC120/220/230–240V 50/60 Hz AC120V 60 Hz (NORTH AMERICA AND MEXICO) AC230-240V 50/60 Hz (EUROPE, AUSTRALIA AND NEW ZEALAND)	
DIMENSIONS (W × H × D)	140.6 cm × 106 cm × 65.2 cm (55-11/32" × 41-23/32" × 25-21/32")	139.7 cm × 107.7 cm × 67.5cm (55" × 42-13/32" × 26-9/16")
NET WEIGHT	59 kg (130.1 lbs.)	90 kg (198.4 lbs)
ACCESSORIES	AC CORD, MUSIC STAND, CD-ROM (AUDIO RECORDER, SONG MANAGER, USB DRIVER, PROGRESSIVE PIANIST MUSIC SCORE)	AC CORD, MUSIC STAND, CD-ROM (AUDIO RECORDER, SONG MANAGER, USB DRIVER, PROGRESSIVE PIANIST MUSIC SCORE), REMOTE CONTROL, BATTERIES

• Änderungen der technischen Daten ohne vorherige Ankündigung vorbehalten.

# **MEMO**



