



Digital Workstation

PSR-SX6000

Referenzhandbuch

Dieses Referenzhandbuch beschreibt neue Funktionen des PSR-SX600.
Bitte lesen Sie das Benutzerhandbuch, bevor Sie dieses Referenzhandbuch lesen.



Manual Development Department
© 2020 Yamaha Corporation

Published 07/2020 LB-A0

DE

Inhaltsverzeichnis

Jedes Kapitel in diesem Referenzhandbuch entspricht dem jeweiligen Kapitel des Benutzerhandbuchs.

1 Voices	3	4 USB-Audio-Player/-Recorder	66
Auswählen von MegaVoices, GM-, XG- und GM2-Voices.....	3	5 Mikrophon	67
Ändern detaillierter Metronom- oder Tap-Tempo-Einstellungen	4	Vornehmen der Mikrofoneinstellungen	67
Einzelne Einstellungen für Harmony/Arpeggio vornehmen	5	Speichern oder Aufrufen der Mikrofoneinstellungen.....	71
Tonhöhereinstellungen	6	6 Multi-Pads	72
Verwenden der LIVE CONTROL-Regler	9	Erstellen von Multi-Pads (Multi Pad Creator).....	72
Bearbeiten von Voices (Voice Set)	13	Bearbeiten von Multi-Pads.....	74
Ändern detaillierter Voice-Einstellungen (Touch Response, Sustain, Mono/Poly, Arpeggio)	18	7 Registrierungsspeicher	76
Deaktivieren der automatischen Auswahl von Voice-Sets (Effekte usw.)	19	Bearbeiten des Registration Memory	76
Hinzufügen neuer Inhalte – Expansion Packs	20	Aufruf bestimmter Einstellungen deaktivieren (Freeze) ...	77
2 Styles	22	Registration-Memory-Nummern der Reihe nach aufrufen (Registration Sequence)	78
Chord-Fingering-Typen.....	23	Verwenden der Playlist	82
Style-Wiedergabe mit der Smart-Chord-Funktion.....	25	8 Mixer	85
Spiel bestimmter Akkorde lernen (Chord Tutor)	27	Bearbeiten von Vol/Pan/Voice-Parametern.....	85
Die Style-Wiedergabe Ihrem Spiel folgen lassen (Unison & Accent).....	28	Bearbeiten von Filter-Parametern.....	86
Einstellungen für die Style-Wiedergabe.....	31	Bearbeiten von Effect-Parametern.....	87
Speichern eigener Einstellungen als One Touch Setting	34	Bearbeiten der EQ-Parameter (EQ/Master EQ)	90
Erstellen/Bearbeiten von Styles (Style Creator)	35	Bearbeiten der Parameter des Master Compressors	92
3 Songs	51	Blockschaltplan.....	94
Bearbeiten der Notenschrifteinstellungen (Score)	51	9 Anschlüsse und Verbindungen	95
Bearbeiten der Einstellungen für die Liedtext-/Textanzeige.....	53	Zuweisen einer bestimmten Funktion für jedes Pedal	95
Spielen, während ein bestimmter Part eines Songs stummgeschaltet ist	54	MIDI-Einstellungen	99
Verwenden der Begleitautomatikfunktionen bei der Song-Wiedergabe	55	Verbinden mit einem Smart-Gerät über Wireless LAN ..	105
Parameter für die Song-Wiedergabe (Guide-Funktion, Kanaleinstellungen, Repeat-Einstellungen).....	56	10 Function (Menü)	107
Erstellen/Bearbeiten von Songs (Song Creator).....	60	Utility	107
		System	111
		Stichwortverzeichnis	114

Verwenden von PDF-Handbüchern

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

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

- Die Abbildungen und Display-Darstellungen in diesem Handbuch dienen nur zur Veranschaulichung und können von der Darstellung an Ihrem Instrument abweichen.
- Die Dokumente „Data List“ (Datenliste) und „Smart Device Connection Manual (Handbuch für den Anschluss von Smart-Geräten) können von der Yamaha-Website heruntergeladen werden:
<https://download.yamaha.com/>
- Die Unternehmens- und Produktnamen in diesem Handbuch sind Markenzeichen oder eingetragene Markenzeichen der entsprechenden Unternehmen.

Inhalt

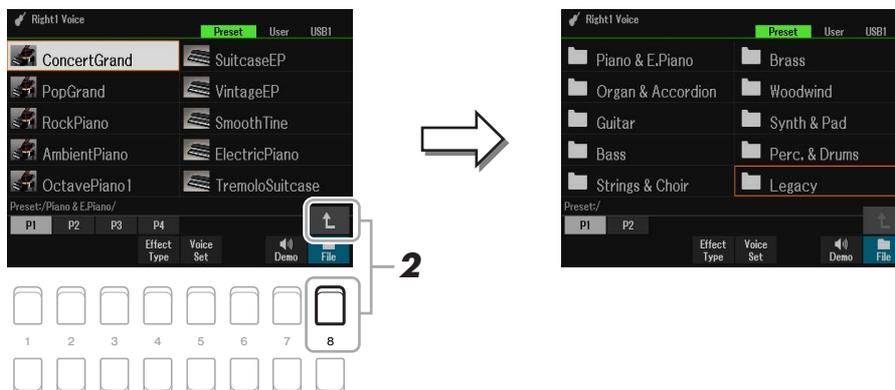
Auswählen von MegaVoices, GM-, XG- und GM2-Voices	3
• Auswählen von MegaVoices oder älteren Voices	3
• Voice-Typen (Eigenschaften)	4
• Auswählen von GM-, XG- und GM2-Voices	4
Ändern detaillierter Metronom- oder Tap-Tempo-Einstellungen	4
Einzelne Einstellungen für Harmony/Arpeggio vornehmen	5
Tonhöhereinstellungen	6
• Feineinstellung der Tonhöhe des gesamten Instruments	6
• Skalenstimmung	7
• Einstellen der Tonhöhe für die Parts	8
• Ändern der Part-Zuweisung der TRANSPOSE-Tasten	9
Verwenden der LIVE CONTROL-Regler	9
• Den LIVE CONTROL-Drehreglern Funktionen zuweisen	10
• Detaillierte Einstellungen für zugewiesene Funktionen	11
Bearbeiten von Voices (Voice Set)	13
• Bearbeitbare Parameter in den Voice Set-Anzeigen	14
Ändern detaillierter Voice-Einstellungen (Touch Response, Sustain, Mono/Poly, Arpeggio) ..	18
Deaktivieren der automatischen Auswahl von Voice-Sets (Effekte usw.)	19
Hinzufügen neuer Inhalte – Expansion Packs	20
• Installieren der Expansion-Pack-Daten vom USB-Flash-Laufwerk	20
• Deinstallieren der Expansion-Pack-Daten	20
• Speichern der Instrument-Info-Datei auf dem USB-Flash-Laufwerk	21

Auswählen von MegaVoices, GM-, XG- und GM2-Voices

Dieses Instrument bietet eine Vielzahl von Voices, die sich ideal für die Verwendung mit Sequenzer-Software eignen. Dazu gehören MegaVoices (Seite 4), XG- und GM-Voices. Diese Voices können nicht direkt mit den Auswahltasten für die VOICE-Kategorie aufgerufen werden. Sie können jedoch wie nachstehend beschrieben aufgerufen werden.

Auswählen von MegaVoices oder älteren Voices

- 1 Drücken Sie eine der Auswahltasten für die VOICE-Kategorie (mit Ausnahme der Tasten [EXPANSION/USER]), um die Anzeige für die Voice-Auswahl aufzurufen.
- 2 Drücken Sie die Taste [8 ▲] (↑), um die Voice-Kategorien aufzurufen.



- 3 Drücken Sie die Tasten [1 ▲▼]/[2 ▲▼], um den Ordner P1 bzw. P2 auszuwählen.
- 4 Verwenden Sie die Cursortasten [▲][▼][◀][▶], um den gewünschten Voice-Kategorie-Ordner, MegaVoice (P2) oder Legacy (P1), auszuwählen, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.

- 5** Verwenden Sie die Cursortasten [▲][▼][◀][▶], um die gewünschte Voice auszuwählen, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.

Voice-Typen (Eigenschaften)

Die Voices sind in neun Typklassen kategorisiert (Benutzerhandbuch, Kapitel 1). Die MegaVoices werden hier behandelt.

MegaVoice	<p>Bei Normal Voices können Sie die Lautstärke der Noten steuern oder die Klangfarbe bzw. den Klang eines Sounds ändern, je nach der Stärke des Tastenanschlags (wie stark oder sanft Sie spielen). Die MegaVoices reagieren jedoch ganz anders auf die Anschlagstärke und machen besonderen Gebrauch von der Velocity-Umschaltung. Jeder Velocity-Bereich hat einen völlig anderen Klang. Eine Gitarren-MegaVoice enthält zum Beispiel die Klänge verschiedener Spieltechniken. Bei herkömmlichen MIDI-Instrumenten müssten verschiedene Voices mit diesen verschiedenen Sounds über MIDI aufgerufen und kombiniert gespielt werden, um den gewünschten Effekt zu erzielen. Im Unterschied hierzu kann mit MegaVoices eine überzeugende Gitarrenspur mit nur einer einzigen Voice realisiert werden, indem bestimmte Velocity-Werte für den Abruf der verschiedenen Sounds genutzt werden. Aufgrund der komplexen Natur dieser Voices und den erforderlichen genauen Velocity-Werten zum Spielen der Sounds sind sie nicht dazu gedacht, per Tastatur gespielt zu werden. Sie sind jedoch äußerst praktisch und sinnvoll bei der Aufnahme von MIDI-Spuren – besonders dann, wenn Sie mehrere unterschiedliche Voices für ein einzelnes Instrument benötigen. Die Sound-Zuordnungen für die MegaVoices finden Sie in der „Liste der MegaVoices“ in der Datenliste auf der Website.</p> <p>HINWEIS MegaVoices sind mit anderen Instrumentmodellen nicht kompatibel. Deshalb klingen alle Song- oder Style-Daten, die Sie auf diesem Instrument mit Hilfe dieser Voices erzeugt haben, auf anderen Instrumenten nicht korrekt, wenn diese die entsprechenden Voice-Typen nicht besitzen.</p> <p>HINWEIS MegaVoices klingen je nach Tastaturbereich, Velocity, Anschlag usw. verschieden. Daher kann es, wenn Sie die [HARMONY/ARPEGGIO]-Taste einschalten oder die Voice-Set-Parameter ändern, zu unerwarteten oder unerwünschten Klängen kommen.</p>
-----------	---

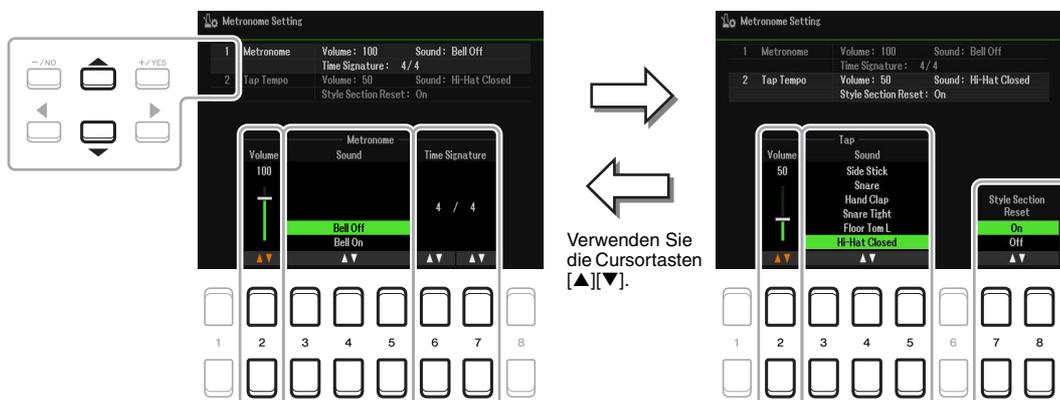
Auswählen von GM-, XG- und GM2-Voices

GM- und XG-Voices sowie GM2-Voices stehen ebenfalls auf dem Instrument zur Verfügung und können über MIDI-Meldungen von Sequenzer-Software usw. gespielt werden. Songs, die diesen Formaten entsprechen, können mit Sequenzer-Software korrekt wiedergegeben werden, und es werden automatisch geeignete Voices ausgewählt.

Ändern detaillierter Metronom- oder Tap-Tempo-Einstellungen

Die detaillierten Einstellungen für METRONOME (wie Lautstärke, Klang oder Schlag) oder TAP TEMPO können in der nachstehenden Anzeige aufgerufen werden.

- 1** Rufen Sie die Funktionsanzeige auf.
[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] Metronome Setting → [ENTER]
- 2** Wählen Sie mit den Cursortasten [▲][▼] die Seite aus, um die nachstehend beschriebenen Einstellungen vorzunehmen.



➡ NÄCHSTE SEITE

1 Metronome

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

2 Tap

Hiermit legen Sie den mit der Taste [TAP TEMPO] erzeugten Percussion-Klang und dessen Velocity fest.

[2 ▲▼]	Volume	Legt die Lautstärke des Percussion-Klangs fest.
[3 ▲▼]– [5 ▲▼]	Sound	Wählt den Percussion-Klang aus.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Style Section Reset On Off	Schaltet die Rücksetzfunktion für den Style-Abschnitt ein oder aus. On: Während der Style-Wiedergabe können Sie an den Anfang des Bereichs zurückspringen (die Wiedergabeposition zurückversetzen für einen stotternden Wiederholungseffekt), indem Sie auf die Taste [RESET/TAP TEMPO] tippen. Off: Kehrt nur zur normalen TAP-TEMPO-Funktion zurück. (Benutzerhandbuch, Kapitel 2)

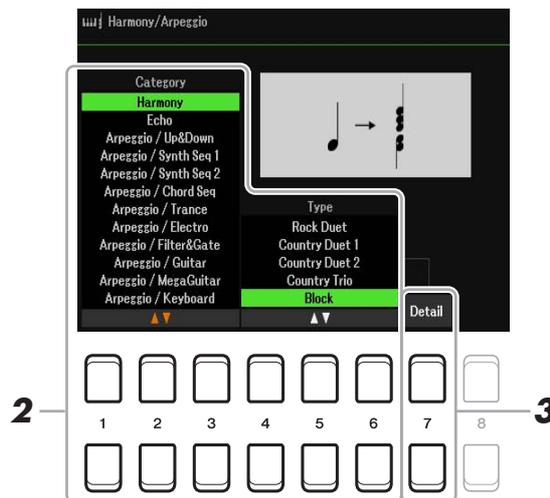
Einzelne Einstellungen für Harmony/Arpeggio vornehmen

Hier können Sie detaillierte Einstellungen vornehmen, z. B. den Lautstärkepegel des hinzugefügten Harmony/Arpeggio-Klangs einstellen oder den Tastatur-Part usw. zuweisen.

1 Rufen Sie die Funktionsanzeige auf.

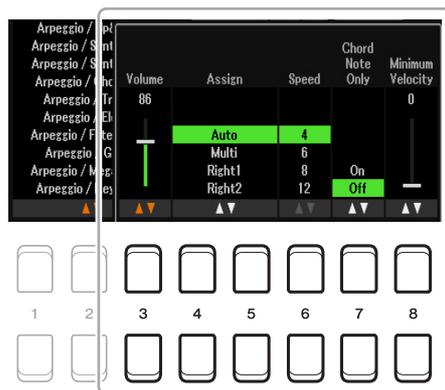
[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] Harmony/Arpeggio → [ENTER]

2 Wählen Sie mit den Tasten [1 ▲▼]–[3 ▲▼] die gewünschte Harmony/Arpeggio-Category und danach mit den Tasten [4 ▲▼]–[6 ▲▼] den gewünschten TypeTyp aus.



3 Wählen Sie mit den Tasten [7 ▲▼] (Detail) das Fenster mit den detaillierten Einstellungen aus.

4 Verwenden Sie die Tasten [3 ▲▼]–[8 ▲▼], um verschiedene Harmony/Arpeggio-Einstellungen vorzunehmen.



Wenn einer der Arpeggio-Typen ausgewählt ist, können nur die in der folgenden Liste durch ein Sternchen („*“) markierten Parameter eingestellt werden. Keiner der Parameter in der Liste unten ist verfügbar, wenn die Harmony-Kategorie „Multi Assign“ ausgewählt wurde.

[3 ▲▼]	Volume*	Legt die Lautstärke der von der Harmony-/Arpeggio-Funktion erzeugten Harmony-/Arpeggio-Noten fest. HINWEIS Wenn Sie bestimmte Voices, z. B. Organ Voices verwenden, bei denen Touch Sense Depth in der Voice Set-Anzeige (Seite 14) auf „0“ eingestellt ist, ändert sich die Lautstärke nicht.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Assign*	Hier wird der Tastatur-Part ausgewählt, dem der Effekt zugewiesen werden soll. Auto: Wendet den Effekt auf den Part an (RIGHT 1/2), bei dem PART ON/OFF eingeschaltet ist. Ist die Harmony/Echo-Kategorie ausgewählt, erhält der Part RIGHT 1 Vorrang vor dem Part RIGHT 2, wenn beide Parts eingeschaltet sind. Multi: Dieser Parameter ist verfügbar, wenn die Harmony/Echo-Kategorie ausgewählt ist. Sind beide Parts eingeschaltet, wird die auf der Tastatur gespielte Note durch Part RIGHT 1 wiedergegeben, und die Harmonien (Effekt) werden auf die Parts RIGHT 1 und RIGHT 2 verteilt. Ist nur ein Part eingeschaltet, werden die auf der Tastatur gespielte Note und der Effekt von diesem Part wiedergegeben. Right1, Right2: Der Effekt wird auf den ausgewählten Part angewendet (RIGHT 1 oder RIGHT 2).
[6 ▲▼]	Speed	Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn die Kategorie „Echo“ (Echo, Tremolo oder Trill) ausgewählt ist. Legt die Geschwindigkeit des Echo-, Tremolo- und Trill-Effekts fest.
[7 ▲▼]	Chord Note Only	Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn die Harmony-Kategorie ausgewählt ist. Bei Aktivierung („On“) wird der Harmony-Effekt nur auf die (im Tastaturbereich für die rechte Hand gespielte) Note angewendet, die zu einem im Tastaturbereich für die Begleitung gespielten Akkord gehört.
[8 ▲▼]	Minimum Velocity	Legt den niedrigsten Velocity-Wert fest, bei dem die Harmony- Echo-, Tremolo- oder Trill-Note im Bereich für die rechte Hand noch erklingen soll. Mit dieser Option können Sie den Harmony-Effekt selektiv durch Ihre Spielstärke anwenden, wodurch Sie Harmonieakzente in der Melodie erzeugen können. Der Harmony-, Echo-, Tremolo- oder Triller-Effekt wird dann angewendet, wenn Sie die Taste stark genug anschlagen (stärker als der eingestellte Wert).

HINWEIS Die Einstellungen für die Arpeggio-Quantize-Funktion und die Arpeggio-Hold-Funktion können in der Anzeige vorgenommen werden, die mit [MENU] → TAB [◀] Menu1 → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] Voice Setting → [ENTER] → TAB [◀][▶] Setting/Arpeggio aufgerufen wird.

Tonhöhereinstellungen

Feineinstellung der Tonhöhe des gesamten Instruments

Sie können die Tonhöhe des gesamten Instruments feineinstellen, z. B. Tastatur-, Style- und Song-Parts (ausgenommen desjenigen Tastatur-Parts, der vom Schlagzeug-Set oder den Voices des SFX-Kit gespielt wird, sowie der Audiowiedergabe) – dies ist nützlich für das Zusammenspiel des PSR-SX600 mit anderen Instrumenten oder Audiodateien.



1 Rufen Sie die Funktionsanzeige auf.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] Master Tune/Scale Tune → [ENTER] → TAB [◀] Master Tune

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

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

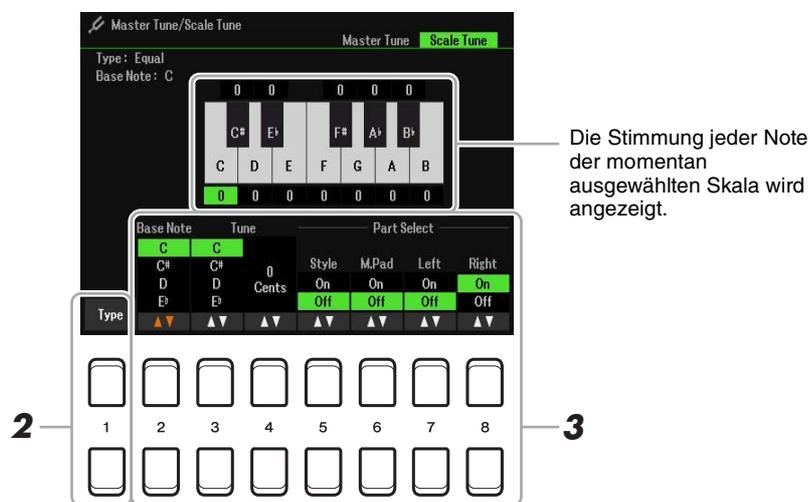
Skalenstimmung

Sie können verschiedene Skalen (Tonleitern, Temperierungen, Microtunings) auswählen – für benutzerspezifische Stimmungen, bestimmte historische Epochen oder Musikgenres.

1 Rufen Sie die Funktionsanzeige auf.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] Master Tune/Scale Tune → [ENTER] → TAB [▶] Scale Tune

2 Verwenden Sie die Tasten [1 ▲▼], um die gewünschte Skala auszuwählen.



■ Voreingestellte Skalentypen

Equal	(Gleichmäßig) Das Tonhöhenpektrum jeder Oktave ist gleichmäßig in zwölf Teile unterteilt. Dies ist die in der heutigen westlichen Musik am häufigsten verwendete Stimmung.
Pure Major, Pure Minor	(Reines Dur, reines Moll) Diese Temperierungen erhalten die reinen, physikalischen Intervalle jeder Tonskala, insbesondere die Dreiklang-Intervalle (Grundton, Terz, Quinte). Sie können dies am besten in Vokalharmonien hören, beispielsweise bei Chören und A-Capella-Gesängen.
Pythagorean	(Pythagoreisch) Diese Temperierung wurde von dem großen griechischen Philosophen erstellt und besteht aus einer Reihe reiner Quinten, die zu einer einzelnen Oktave vereinigt werden. Die Terzen in dieser Stimmung schweben ein wenig, aber die Quartan und Quinten sind sehr schön und eignen sich für bestimmte Hauptstimmen.
Mean-Tone	(Zwischentönig) Diese Tonleiter stellt eine Weiterentwicklung auf Grundlage der pythagoreischen Tonskala dar, bei der die Durterz „besser gestimmt“ wurde. Neben anderen hat auch Händel diese Skala verwendet.
Werckmeister, Kirnberger	Diese kombinierte Tonleiter vereint die Systeme von Werckmeister und Kirnberger, die jeweils Verbesserungen der mitteltönigen und der pythagoreischen Tonleiter waren. Das Hauptmerkmal dieser Skalen ist, dass jede Tonart ihren eigenen, unverwechselbaren Charakter besitzt. Diese Tonleitern wurden zur Zeit von Bach und Beethoven häufig verwendet, und auch heute noch werden sie oft eingesetzt, wenn Musik früherer Epochen auf dem Cembalo gespielt wird.
Arabic1, Arabic2	Verwenden Sie diese Temperierungen zum Spielen von arabischer Musik.

3 Nehmen Sie nach Bedarf die folgenden Einstellungen vor.

[2 ▲▼]	Base Note	Legt den Grundton für jede Temperierung (Tonleiter) fest. Wenn der Grundton geändert wird, wird die Tonhöhe der Tastatur transponiert, wobei die ursprünglichen Tonhöhenverhältnisse zwischen den Noten beibehalten werden.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Tune	Wählen Sie die zu stimmende Note, indem Sie die Taste [3 ▲▼] drücken, und stimmen Sie sie in Cents mit Hilfe der Tasten [4 ▲▼]. HINWEIS In der Musik ist ein „Cent“ ein 1/100stel eines Halbtons. (100 Cents entsprechen einem Halbton.)
[5 ▲▼]- [8 ▲▼]	Part Select	Bestimmt, ob die Scale-Tune-Einstellung auf den jeweiligen Part angewendet wird oder nicht.

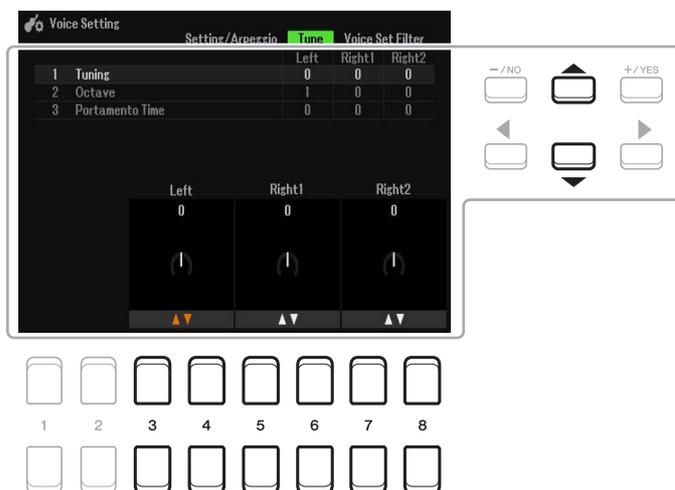
HINWEIS Um die Scale Tune-Einstellungen im Registration Memory abzulegen, denken Sie daran, den Eintrag Scale Tune in der Anzeige Registration Memory (aufgerufen über die [MEMORY]-Taste) zu markieren.

Einstellen der Tonhöhe für die Parts

Sie können die Tonhöhenparameter (z. B. Stimmung, Oktavlage usw.) für jeden Part einstellen.

1 Rufen Sie die Funktionsanzeige auf.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Cursorstasten [▲][▼][◀][▶] Voice Setting → [ENTER] → TAB [▶] Tune



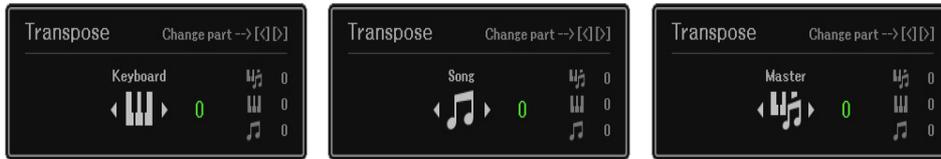
2 Bewegen Sie den Cursor in der Anzeige mit den Cursorstasten [▲][▼][◀][▶] und verwenden Sie die Tasten [3 ▲▼]-[8 ▲▼] zum Bearbeiten von Parametern.

Tuning	Legt die Tonhöhe jedes Tastatur-Parts fest.
Octave	Legt für jeden Tastatur-Part den Umfang der Tonhöhenänderung in Oktaven über zwei Oktaven nach oben oder unten fest. Der hier eingegebene Wert wird zu dem mit den UPPER OCTAVE-Tasten [-]/[+] eingestellten Wert hinzugefügt.
Portamento Time	Die Portamento-Funktion erzeugt einen gleitenden Tonhöhenübergang zwischen zwei auf der Tastatur gespielten Noten. Die Portamento-Zeit legt die Dauer des Tonhöhenübergangs fest. Höhere Werte erzeugen einen längeren Übergang von einem Ton zum nächsten. Bei einem Wert von „0“ wird kein Effekt erzeugt. Dieser Parameter ist verfügbar, wenn der ausgewählte Tastatur-Part auf MONO eingestellt ist (Seite 18).

Ändern der Part-Zuweisung der TRANSPOSE-Tasten

Sie können festlegen, auf welche Parts die TRANSPOSE-Tasten [+]/[-] angewendet werden.

1 Drücken Sie die TRANSPOSE-Tasten [+]/[-], um die Einblendanzeige aufzurufen.



2 Wählen Sie, während die Einblendanzeige angezeigt wird, mit den Cursorstasten [◀][▶] die gewünschte Part-Zuweisung aus.

Keyboard	Die TRANSPOSE-Tasten [-]/[+] beeinflussen die Tonhöhen der nachstehenden Elemente – sie wirken sich jedoch nicht auf die Song-Wiedergabe aus. <ul style="list-style-type: none"> • Auf der Tastatur gespielte Voices • Die Style-Wiedergabe (durch das Spiel im Tastaturbereich für die Begleitung gesteuert) • Multi-Pad-Wiedergabe (wenn Chord Match eingeschaltet ist und Akkorde angegeben sind)
Song	Die TRANSPOSE-Tasten [-]/[+] beeinflussen nur die Tonhöhe der Song-Wiedergabe.
Master	Die TRANSPOSE-Tasten [-]/[+] beeinflussen die Gesamtonhöhe des Instruments, mit Ausnahme der Audio-Wiedergabe.

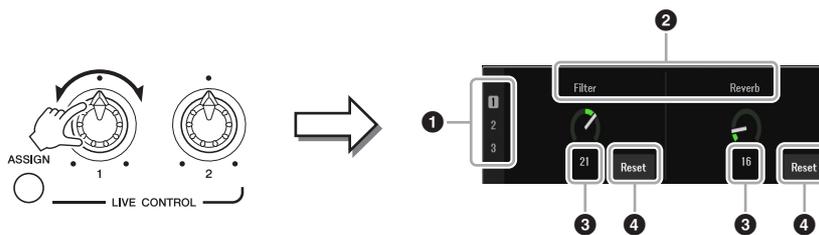
HINWEIS In der vorgegebenen Grundeinstellung ist die Part-Zuweisung auf „Master“ eingestellt.

HINWEIS Sie können die Zeitspanne ändern, die vergehen soll, bevor die Einblendanzeigen automatisch geschlossen werden. Genauere Informationen finden Sie unter [Seite 109](#).

Die Zuweisung lässt sich anhand der Einblendanzeige überprüfen, die Sie mit den TRANSPOSE-Tasten [-]/[+] aufrufen können.

Verwenden der LIVE CONTROL-Regler

Mit Hilfe der LIVE CONTROL-Regler [1] und [2], denen verschiedene Funktionen zugewiesen wurden, können Sie Ihrem Spiel intuitiv in Echtzeit dynamische Variationen hinzufügen.



Wenn Sie die Drehregler drehen, wird der aktuelle Status der Drehregler auf dem LIVE CONTROL MONITOR dargestellt.

1	Assign-Typ	Der ausgewählte Knob Assign-Typ wird hervorgehoben.
2	Funktionsbezeichnung	Zeigt den Namen der momentan zugewiesenen Funktion an. Wenn eine Funktion nicht bedient werden kann, ist sie in der Anzeige grau dargestellt.
3	Wert	Zeigt den Parameterwert der zugewiesenen Funktion an.
4	Reset	Setzt durch Drücken der Tasten [4 ▲▼]/[8 ▲▼] den Parameterwert der zugewiesenen Funktion auf die Standardeinstellung zurück.

HINWEIS Sie können auswählen, ob der LIVE CONTROL MONITOR angezeigt oder ausgeblendet werden soll. Genauere Informationen finden Sie unter [Seite 109](#).

Den LIVE CONTROL-Drehreglern Funktionen zuweisen

Den LIVE CONTROL-Reglern können die folgenden Funktionen zugewiesen werden. Anweisungen für die Zuweisung der Funktionen finden Sie in Kapitel 1 des Benutzerhandbuchs.

■ Zuweisbare Reglerfunktionen

Volume	Stellt die Lautstärke der ausgewählten Parts oder Kanäle ein. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 12 .
Keyboard Volume	Stellt die Lautstärke aller Tastatur-Parts ein. Dies ist praktisch zum Einstellen der Gesamtlautstärke aller Tastatur-Parts für optimale Balance mit den anderen Quellen (MIDI-Song, Style, Multi Pad, usw.).
Balance	Stellt das Lautstärkeverhältnis zwischen den angegebenen Parts und anderen Parts ein. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 12 .
MIDI/Audio Song Balance	Das Lautstärkeverhältnis zwischen der MIDI-Song- und der Audio-Song-Wiedergabe ein.
Pan	Legt die Stereoposition des ausgewählten Parts fest.
Reverb	Stellt die Intensität des Reverb-Effekts ein.
Chorus	Stellt die Intensität des Chorus-Effekts ein.
Reverb & Chorus	Stellt die Intensität des Reverb- und des Chorus-Effekts für die ausgewählten Parts ein.
Insertion Effect Depth	Stellt die Intensität des Insert-Effekts für die ausgewählten Parts ein.
EQ High Gain	Hebt das Höhenband des EQs der ausgewählten Parts an oder senkt es ab.
EQ Low Gain	Hebt das Tiefenband des EQs der ausgewählten Parts an oder senkt es ab.
Cutoff	Stellt die Cutoff-Frequenz des Filters für die ausgewählten Parts ein.
Resonance	Stellt die Resonanz des Filters für die ausgewählten Parts ein.
Cutoff & Resonance	Stellt die Cutoff-Frequenz und die Resonanz des Filters für die ausgewählten Parts ein.
Filter	Stellt Parameter wie Filtergrenzfrequenz und Filterresonanz für die ausgewählten Parts ein. Beachten Sie, dass sich die Parameter nicht in gleichem Maße ändern, sondern speziell programmiert sind, so dass sie sich individuell für optimalen Sound ändern, so dass Sie den Filter des Sounds ändern können, um die besten musikalischen Ergebnissen zu erzielen.
Attack	Stellt die Zeitdauer ein, bis die ausgewählten Parts nach dem Anschlagen der Taste ihren Maximalpegel erreichen.
Release	Stellt die Zeitdauer ein, bis die ausgewählten Parts nach dem Loslassen der Taste vollständig ausklingen.
Attack & Release	Stellt die AttackAttack- und die ReleaseRelease-Zeit für die ausgewählten Parts ein.
Modulation	Wendet auf die auf der Tastatur gespielten Noten einen Vibrato-Effekt oder andere Effekte an.
Tuning	Legt die Tonhöhe der ausgewählten Tastatur-Parts fest.
Octave	Legt für die ausgewählten Tastatur-Parts den Bereich der Tonhöhenänderung in Oktaven fest.
Pitch Bend Range	Legt für die ausgewählten Tastatur-Parts den Bereich der Tonhöhenänderung in Oktaven fest.
Portamento Time	Bestimmt die Zeitdauer (Englisch: time) für den Tonhöhenwechsel. HINWEIS Die Portamento-Funktion erzeugt einen gleitenden Tonhöhenübergang zwischen zwei auf der Tastatur gespielten Noten.
Kbd Harmony/Arpeggio Volume	Stellt die Lautstärke der Funktionen Keyboard Harmony oder Arpeggio ein.
Arpeggio Velocity	Stellt die Anschlagstärke jeder Note des Arpeggios ein.
Arpeggio Gate Time	Stellt die Länge jeder Note des Arpeggios ein.
Arpeggio Unit Multiply	Stellt die Geschwindigkeit des Arpeggios ein.

Style Retrigger Rate	Stellt die Dauer für die Style Retrigger-Funktion ein.
Style Retrigger On/Off	Schaltet die Style Retrigger-Funktion ein und aus. Wenn eingeschaltet, wird eine bestimmte Länge des ersten Teils des aktuellen Styles wiederholt, wenn der Akkord angeschlagen wird.
Style Retrigger On/Off & Rate	Schaltet die Style Retrigger-Funktion ein und aus und stellt ihre Länge ein. Durch Drehen des Reglers ganz nach links wird die Funktion ausgeschaltet; durch Drehen nach rechts wird sie eingeschaltet und die Länge verringert.
Style Track Mute A	Schaltet die Wiedergabe der Style-Kanäle ein/aus. Durch Drehen des Reglers ganz nach links wird nur der Rhythm-2-Kanal eingeschaltet; die anderen Kanäle sind ausgeschaltet. Durch Drehen des Reglers im Uhrzeigersinn von dieser Stellung aus werden die Kanäle in folgender Reihenfolge eingeschaltet: Rhythm 1, Bass, Chord 1, Chord 2, Pad, Phrase 1, Phrase 2. Alle Kanäle sind eingeschaltet, wenn der Regler die Position ganz rechts erreicht hat.
Style Track Mute B	Schaltet die Wiedergabe der Style-Kanäle ein/aus. Durch Drehen des Reglers ganz nach links wird nur der Chord 1-Kanal eingeschaltet; die anderen Kanäle werden ausgeschaltet. Durch Drehen des Reglers von dieser Stellung aus im Uhrzeigersinn werden die Kanäle in folgender Reihenfolge eingeschaltet: Chord 2, Pad, Bass, Phrase 1, Phrase 2, Rhythm 1, Rhythm 2. Es werden alle Kanäle eingeschaltet, wenn der Regler auf der Position ganz rechts steht.
Master Tempo	Ändert das Tempo des momentan ausgewählten Styles oder Songs. Durch Drehen des Reglers nach links wird es verlangsamt und durch Drehen nach rechts beschleunigt. Der Einstellbereich reicht von 50% bis 150% des voreingestellten Tempos.
No Assign	Es ist keine Funktion zugewiesen.

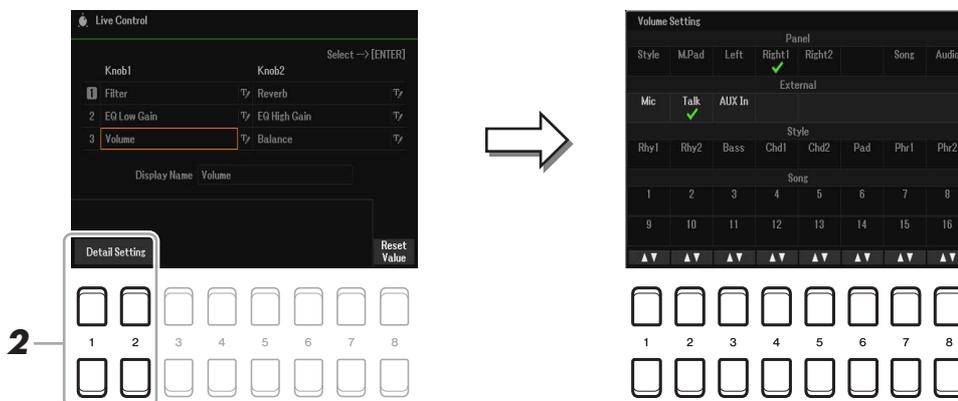
Detaillierte Einstellungen für zugewiesene Funktionen

Wenn eine Funktion ausgewählt ist, die detailliert eingestellt werden kann (z. B. Volume oder Balance), erscheint Detail Setting in der unteren linken Ecke der Anzeige. Durch Drücken der Tasten [1 ▲▼]/[2 ▲▼] können Sie diese Einstellungen anpassen.



■ Detail Setting–Volume-Funktion (Detaileinstellung)

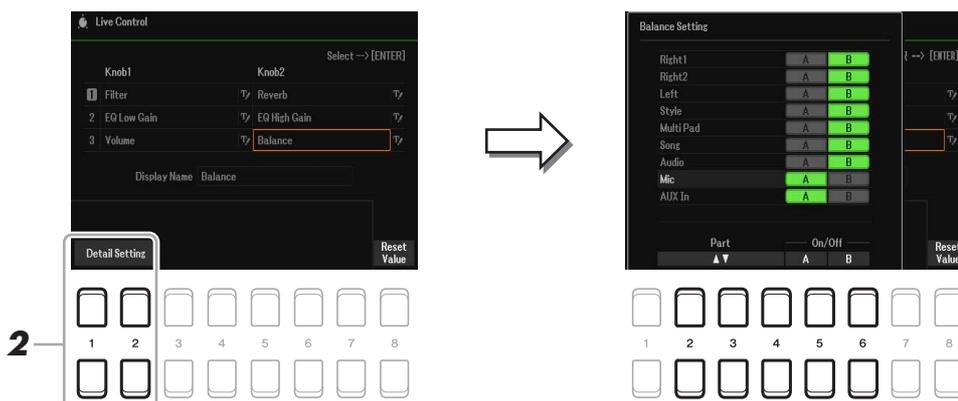
Durch Zuweisen der Volume-Funktion können Sie die Lautstärke der ausgewählten Parts oder Kanäle mit den LIVE CONTROL-Reglern einstellen. In dieser beispielhaften Detail Setting (Detaileinstellung) können Sie zwei oder mehr Parts gleichzeitig als Ziel auswählen, um die entsprechenden Lautstärkepegel zu steuern. Sie können auch einen Part als Ziel auswählen; wenn Sie beispielsweise nur den Audio-Part als Ziel der Lautstärkeregelung auswählen, können die Drehregler zur Lautstärkeregelung nur für des USB AUDIO PLAYER verwendet werden.



- 1** Weisen Sie einem der LIVE CONTROL-Drehregler die Volume-Funktion zu. Spezielle Anweisungen finden Sie in Kapitel 1 des Benutzerhandbuchs.
- 2** Drücken Sie die Tasten [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (Detail Setting), um die Funktionsanzeige aufzurufen.
- 3** Wählen Sie mit den Cursortasten [▲][▼] den zu steuernden Part aus, und drücken Sie dann die Tasten [1 ▲▼]–[8 ▲▼], um eine Markierung zu setzen.
- 4** Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um die Funktionsanzeige zu schließen.

■ Detail Setting – Balance-Funktion

Durch Zuweisen der BALANCE-Funktion können Sie das Lautstärkeverhältnis zwischen den angegebenen Parts und anderen Parts einstellen. In diesem Beispiel für detaillierte Einstellungen kann jeder Part entweder an die Gruppe A oder an die Gruppe B gesendet werden. Durch Senden des Signals über einen externen Eingang (ein Mikrofon, AUX IN) an die Gruppe A und der anderen Parts an die Gruppe B können Sie das relative Lautstärkeverhältnis bequem mit den LIVE CONTROL-Reglern einstellen.



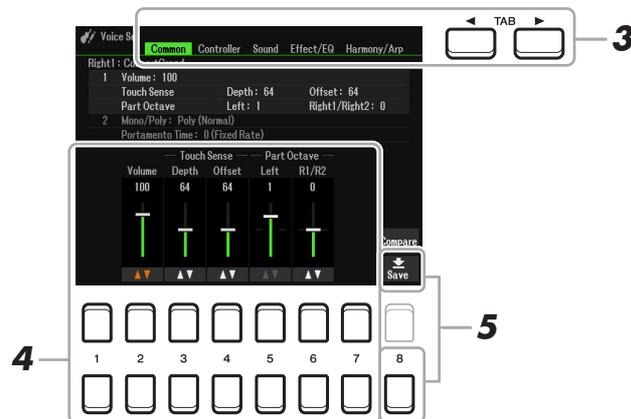
- 1** Weisen Sie einem der LIVE CONTROL-Drehregler die Balance-Funktion zu. Spezielle Anweisungen finden Sie in Kapitel 1 des Benutzerhandbuchs.
- 2** Drücken Sie die Tasten [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (Detail Setting), um die Funktionsanzeige aufzurufen.
- 3** Wählen Sie mit den Tasten [2 ▲▼]–[4 ▲▼] den gewünschten Part aus, und verwenden Sie dann die Tasten [5 ▲▼]/[6 ▲▼], um den Sound des Parts an die Gruppe A oder die Gruppe B zu senden.
- 4** Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um die Funktionsanzeige zu schließen.

Bearbeiten von Voices (Voice Set)

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

- 1 Wählen Sie die zu bearbeitende Voice aus.**
- 2 Drücken Sie in der Anzeige für die Voice-Auswahl die Taste [5 ▼] (Voice Set), um die Voice Set-Anzeige aufzurufen.**
- 3 Wählen Sie die Seite mit den gewünschten Einstellungen mit Hilfe der TAB-Tasten [◀][▶] aus.**

Informationen über die verfügbaren Parameter auf jeder Seite finden Sie unter „Bearbeitbare Parameter in den Voice Set-Anzeigen“ auf [Seite 14](#).



- 4 Verwenden Sie die Cursorstasten [▲][▼], um den zu bearbeitenden Eintrag oder Parameter auszuwählen, und bearbeiten Sie die Voice mit den Tasten [1 ▲▼]–[7 ▲▼].**
Drücken Sie während der Bearbeitung die Taste [8 ▲] (Compare), um den Klang der bearbeiteten Voice mit der ursprünglichen, unbearbeiteten Voice zu vergleichen.
- 5 Drücken Sie die Taste [8 ▼] (Save), um Ihre bearbeitete Voice zu speichern.**

Näheres zum Speichervorgang finden Sie im Kapitel „Allgemeine Bedienung“ des Benutzerhandbuchs.

ACHTUNG

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

Bearbeitbare Parameter in den Voice Set-Anzeigen

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

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

Common-Seite

1 Volume/Touch Sense/Part Octave

[2 ▲▼]	Volume	Stellt die Lautstärke der momentan bearbeiteten Voice ein.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Touch Sense	<p>Bestimmt die Anschlagempfindlichkeit bzw. wie sehr sich die Lautstärke mit Ihrer Anschlagstärke ändert.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="606 492 989 929"> <p>Touch Sense Depth Ändert die Anschlagstärkekurve entsprechend VelDepth (wobei der Offset auf 64 eingestellt wurde) Tatsächlicher Anschlagswert für Klangerzeuger</p> </div> <div data-bbox="989 492 1404 929"> <p>Touch Sense Offset Ändert die Anschlagstärkekurve entsprechend VelOffset (wobei Depth auf 64 eingestellt wurde) Tatsächlicher Anschlagswert für Klangerzeuger</p> </div> </div> <p>Depth: Bestimmt die Anschlagempfindlichkeit (englisch: Velocity Sensitivity), oder wie stark sich die Lautstärke der Voice im Verhältnis zur Stärke Ihres Tastenanschlags (Velocity) ändert.</p> <p>Offset: Bestimmt den Umfang, in dem die empfangenen Velocity-Werte für den tatsächlich angewendeten Velocity-Effekt angepasst werden.</p>
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Part Octave	Verschiebt die Oktavlage der bearbeiteten Voice um jeweils eine Oktave nach oben oder nach unten. Wenn die bearbeitete Voice für einen der Parts RIGHT 1-2 benutzt wird, ist der Parameter R1/R2 verfügbar; wenn die bearbeitete Voice für den Part LEFT benutzt wird, ist der Parameter LEFT verfügbar.

2 Mono/Poly Portamento Time

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Mono/Poly	<p>Bestimmt, ob die bearbeitete Voice monophon (Monoeinstimmig) oder polyphon (Polymehrstimmig) gespielt wird. Bei Auswahl von „Mono“ können Sie einzelne führende Klänge (wie z.B. Blechbläser) realistischer spielen. Je nach Voice wird ein Portamento-Effekt (ein weicher Übergang zwischen den Noten) erzeugt, wenn die Noten legato gespielt werden.</p> <p>HINWEIS Die Portamento-Funktion erzeugt einen gleitenden Tonhöhenübergang zwischen zwei auf der Tastatur gespielten Noten.</p>
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Mono Type	<p>Legt das Verhalten von Noten mit abklingenden Sounds wie Gitarrensaiten fest, wenn diese legato mit der bearbeiteten Voice gespielt werden, die auf „Mono“ eingestellt wurde (siehe weiter oben).</p> <p>Normal: Die nächste Note erklingt erst dann, nachdem die vorherige gestoppt wurde.</p> <p>Legato: Der Klang der vorher gespielten Note klingt weiter, nur die Tonhöhe ändert sich auf die der neu gespielten Note.</p> <p>Crossfade: Der Sound blendet nahtlos von der vorher gespielten Note zur nächsten Note über.</p> <p>HINWEIS Dieser Parameter steht für die Super Articulation-Voices und Drum/SFX-Kit-Voices nicht zur Verfügung; er verhält sich wie in der Einstellung „Normal“, wenn solche Voices ausgewählt werden.</p> <p>HINWEIS Wenn Legato oder Crossfade ausgewählt ist, kann es je nach den Bedienelementeinstellungen sein, dass das Verhalten vom hier beschriebenen Verhalten abweicht.</p>

[5 ▲▼]	Portamento Time	<p>Stellt die Dauer des Tonhöhenübergangs ein, wenn die bearbeitete Voice auf Mono gestellt wird (siehe weiter oben).</p> <p>HINWEIS Die Portamento-Funktion erzeugt einen gleitenden Tonhöhenübergang zwischen zwei auf der Tastatur gespielten Noten.</p> <p>HINWEIS Bei einem Wert von „0“ wird kein Effekt erzeugt.</p>
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Portamento Type	<p>Bestimmt, wie die tatsächliche Zeitdauer für den Tonhöhenübergang aus dem Portamento errechnet wird.</p> <p>Time-Wert.</p> <p>Fixed Rate: Legt im Bereich von 0: (Max.), 127: (Min.) die Tonhöhenänderungsrate fest. Die tatsächliche Dauer des Tonhöhenübergangs variiert je nach dem Intervall zwischen den beiden Noten.</p> <p>Fixed Time: Legt im Bereich von 0: (Min.), 127: (Max.) die Tonhöhenänderungsrate fest. Die Tonhöhenänderungsrate variiert je nach dem Intervall zwischen den beiden Noten.</p> <p>HINWEIS Die Grundregel für die Portamento-Zeit bleibt unverändert, auch wenn diese Einstellung geändert wird. Wenn der Wert der Portamento-Zeit kleiner ist, ist die tatsächliche Zeit kürzer; Wenn der Wert größer ist, ist die tatsächliche Zeit länger.</p> <p>HINWEIS Je größer der Wert der Portamento-Zeit ist, desto deutlicher ist die Wirkung dieser Einstellung.</p>

■ **Controller-Seite**

Modulation

Das [MODULATION]-Rad kann verwendet werden, um die nachstehenden Parameter sowie die Tonhöhe (Vibrato), den Filter (Wah) oder die Amplitude (Tremolo) zu modulieren. Hier können Sie den Anteil einstellen, mit dem das [MODULATION]-Rad jeden der folgenden Parameter moduliert.

[2 ▲▼]	Filter	Bestimmt den Anteil, mit dem das [MODULATION]-Rad die Filter Cutoff Frequency (Filtergrenzfrequenz) moduliert. Einzelheiten zum Filter siehe unten.
[3 ▲▼]	Amplitude	Bestimmt den Anteil, mit dem das [MODULATION]-Rad die Amplitude (Lautstärke) moduliert.
[5 ▲▼]	LFO PMOD	Bestimmt den Anteil, mit dem das [MODULATION]-Rad die Tonhöhe bzw. den Vibratoeffekt moduliert.
[6 ▲▼]	LFO FMOD	Bestimmt den Anteil, mit dem das [MODULATION]-Rad die Filterfrequenz bzw. den Wah-Effekt moduliert.
[7 ▲▼]	LFO AMOD	Bestimmt den Anteil, mit dem das [MODULATION]-Rad die Amplitude bzw. den Tremolo-Effekt moduliert.

HINWEIS Der LFO (Niederfrequenzoszillator) ist ein Gerät, das in regelmäßigen Abständen ein Signal mit Hilfe einer Welle mit niedriger Frequenz variiert (oszilliert). Beispielsweise kann ein Vibrato-Effekt erzeugt werden, indem der LFO auf die Tonhöhe angewendet wird, ein Wah-Effekt kann erzeugt werden, indem er auf den Filter angewendet wird, und es ein Tremolo-Effekt kann erzeugt werden, indem er auf die Lautstärke einer Voice angewendet wird.

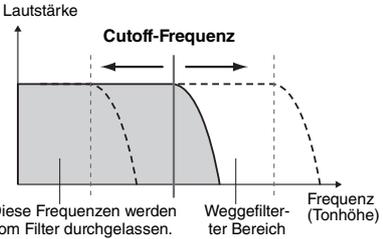
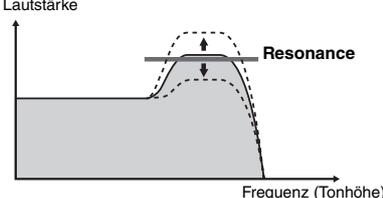


■ Sound-Seite

1 Filter/EG

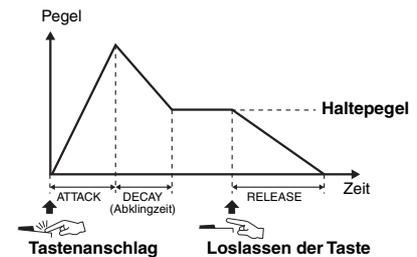
• Filter

Ein Filter ist ein Schaltkreis oder eine logische Einheit, die die Frequenzanteile eines Klanges verändert, indem bestimmte Frequenzbereiche durchgelassen oder blockiert werden. Die folgenden Parameter stellen den Grundklang ein, indem Sie einen bestimmten Frequenzbereich anheben oder absenken. Mit dem Filter können Sie den Klang weicher oder heller einstellen, aber auch elektronische, synthesizerartige Effekte erzeugen.

[2 ▲▼]	Cutoff	Bestimmt die Cutoff-Frequenz bzw. den wirksamen Frequenzbereich des Filters (siehe Abbildung). Höhere Werte bewirken einen höhenreicheren Klang.	
[3 ▲▼]	Resonance	Bestimmt die Anhebung (Resonanz) im Bereich der Cutoff-Frequenz, die oben bei BRIGHT eingestellt wurde (siehe Abbildung). Höhere Werte erzeugen einen ausgeprägteren Effekt.	

• EG

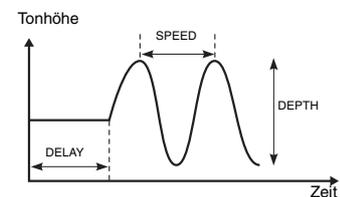
Die Parameter des EG (Envelope Generator, Hüllkurvengenerator) bestimmen die Änderung des Klangpegels über die Zeit. Damit lassen sich die natürlichen Klangmerkmale akustischer Instrumente nachahmen, beispielsweise das schnelle Einschwingen und Abklingen von Schlaginstrumenten oder das langsame Ausklingen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



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

2 Vibrato

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



[3 ▲▼]	Depth	Bestimmt die Intensität des Vibrato-Effekts. Höhere Werte erzeugen ein deutlicheres Vibrato.
[4 ▲▼]	Speed	Bestimmt die Geschwindigkeit des Vibrato-Effekts.
[5 ▲▼]	Delay	Bestimmt die Zeitspanne zwischen dem Anschlagen einer Taste und dem Einsetzen des Vibrato-Effekts. Höhere Werte erhöhen die Verzögerung des Vibrato-Einsatzes.

■ Effect-Seite

1 Reverb Depth/Chorus Depth/DSP Depth/Panel Sustain

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Reverb Depth	Stellt die Intensität des Reverb-Effekts ein.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Chorus Depth	Stellt die Intensität des Chorus-Effekts ein.
[5 ▲▼]	DSP On/Off	Legt fest, ob der DSP-Effekt ein- oder ausgeschaltet ist. Diese Einstellung können Sie auch mit der VOICE EFFECT-Taste [DSP] am Bedienfeld vornehmen.
[6 ▲▼]	DSP Depth	Stellt die Intensität des DSP-Effekts ein. Wenn Sie einen anderen DSP-Typ auswählen möchten, können Sie das in dem weiter unten erläuterten „2 DSP Type“-Menü tun.
[7 ▲▼]	Panel Sustain	Legt den Haltepegel fest, der auf die bearbeitete Voice angewendet wird, wenn der Sustain-Effekt eingeschaltet ist. Um den Sustain-Effekt ein- oder auszuschalten, drücken Sie die [SUSTAIN]-Taste, oder stellen Sie ihn in der nachstehenden Anzeige ein. [MENU] → TAB [◀] Menu1 → Cursorstasten [▲][▼][◀][▶] Voice Setting → [ENTER] → TAB [◀] Voice Control

2 DSP Type

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	Category	Wählt Kategorie und Typ des DSP-Effekts aus. Wählen Sie zunächst eine Kategorie und dann einen Effekttyp aus.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Type	
[6 ▲▼]	Detail	Ruft eine Anzeige mit detaillierten Einstellungen auf. Wählen Sie mit den Tasten [2 ▲▼]–[4 ▲▼] den gewünschten Parameter aus, und stellen Sie dann mit den Tasten [5 ▲▼]–[6 ▲▼] den Wert des gewünschten Parameters ein. Um die Anzeige mit den detaillierten Einstellungen zu schließen, drücken Sie die [EXIT]-Taste.

3 EQ

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Low Frequency	Bestimmt die gewünschte Frequenz des zu steuernden unteren Frequenzbandes im Bereich 32 Hz – 2,0 kHz.
[3 ▲▼]	Low Gain	Hebt das Tiefenband des EQs im Bereich –12 dB bis +12 dB an oder senkt es ab.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	High Frequency	Bestimmt die gewünschte Frequenz des zu steuernden unteren Frequenzbandes im Bereich 500 Hz – 16 kHz.
[6 ▲▼]	High Gain	Hebt das Höhenband des EQs im Bereich –12 dB bis +12 dB an oder senkt es ab.

■ Harmony/Arp-Seite

Entspricht der Anzeige, die [MENU] → TAB [◀] Menu1 → Cursorstasten [▲][▼][◀][▶] Harmony/Arpeggio → [ENTER] aufgenommen wird, mit Ausnahme der folgenden Punkte:

- Die mit den Tasten [7 ▲▼] (DetailDETAIL) eingestellten Parameter werden oben in der Anzeige angezeigt.
- Die Tasten [8 ▲] (Compare) und [8 ▼] (Save) sind verfügbar (siehe Schritte 4–5 auf [Seite 13](#)).

Ändern detaillierter Voice-Einstellungen (Touch Response, Sustain, Mono/Poly, Arpeggio)

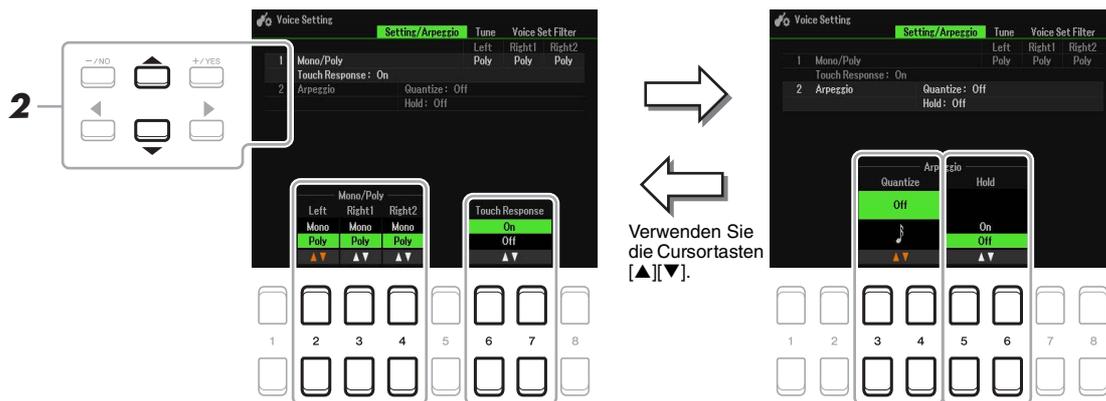
Die Common-Einstellungen für eine Voice können in der folgenden Anzeige aufgerufen werden.

1 Rufen Sie die Funktionsanzeige auf.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] Voice Setting → [ENTER] → TAB [◀] Setting/Arpeggio

2 Wählen Sie mit den Cursortasten [▲][▼] den gewünschten Parameter aus.

3 Verwenden Sie die Tasten [2 ▲▼]–[7 ▲▼], um die einzelnen Parameter zu bearbeiten.



Verwenden Sie die Cursortasten [▲][▼].

1 Mono/Poly Touch Response

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Mono/Poly	Bestimmt, ob die Voice des oben ausgewählten Keyboard-Parts monophon (einstimmig) oder polyphon (mehrstimmig) gespielt wird. Wenn Mono gewählt ist, wird die Voice des Parts monophon gespielt (nur jeweils eine Note gleichzeitig), wobei die letzte Note Priorität besitzt. Auf diese Weise können Sie einzelne führende Klänge wie z. B. Blechblasinstrumente realistischer spielen. Je nach Voice wird ein Portamento-Effekt (ein weicher Übergang zwischen den Noten) erzeugt, wenn die Noten legato gespielt werden. Wenn Poly gewählt ist, wird die Voice des Parts polyphon gespielt. HINWEIS Die Portamento-Funktion erzeugt einen gleitenden Tonhöhenübergang zwischen zwei auf der Tastatur gespielten Noten.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Touch Response	Schaltet die Anschlagempfindlichkeit der Tastatur ein oder aus. Ist diese Funktion ausgeschaltet („OFF“), wird unabhängig davon, in welcher Stärke Sie die Tasten anschlagen, immer die gleiche Lautstärke erzeugt. In der Anzeige, die über den folgenden Befehlspfad aufgerufen wird, können Sie die Touch-Einstellung (Anschlagempfindlichkeit) ändern. Weitere Informationen finden Sie im Benutzerhandbuch. [MENU] → TAB [◀] Menu1 → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] Controller → [ENTER] → TAB [▶] Setting

2 Arpeggio

[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Arpeggio Quantize	Die Arpeggio-Wiedergabe mit der Song-/Style-Wiedergabe synchronisieren. Leichte Tempoabweichungen können dabei korrigiert werden. Wenn sie nicht synchronisiert werden soll, wählen Sie „Off“.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Arpeggio Hold	Schaltet die Arpeggio Hold-Funktion ein oder aus. Wenn dies eingeschaltet ist, während die Taste [HARMONY/ARPEGGIO] eingeschaltet ist, wird die Arpeggio-Wiedergabe auch nach dem Loslassen der Note fortgesetzt. Um die Arpeggio-Wiedergabe anzuhalten, drücken Sie die erneut die [HARMONY/ARPEGGIO]-Taste, um sie auszuschalten.

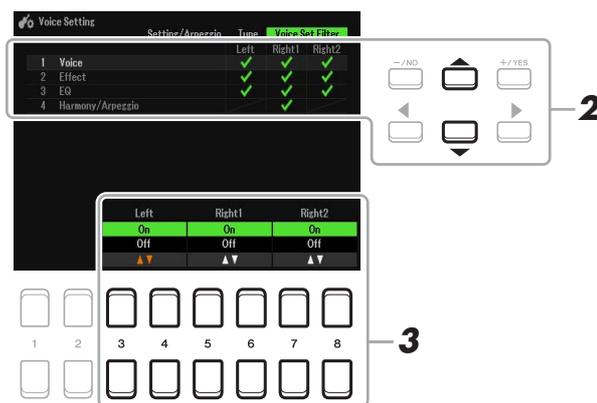
Deaktivieren der automatischen Auswahl von Voice-Sets (Effekte usw.)

Jede Voice ist mit deren Voice Set VOICE-SET-Standardparametern verknüpft (Seite 13). Normalerweise werden diese Einstellungen beim Auswählen einer Voice automatisch aufgerufen. Sie können diese Funktion jedoch mit den nachstehend erläuterten Bedienschritten in der betreffenden Anzeige aktivieren. Wenn Sie z. B. die Voice ändern, aber den Harmony-Effekt beibehalten möchten, setzen Sie den Parameter EFFECT auf OFF (in der nachstehend erläuterten Anzeige).

1 Rufen Sie die Funktionsanzeige auf.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] Voice Setting → [ENTER] → TAB [▶] Voice Set Filter

2 Wählen Sie mit den Cursortasten [▲][▼] den gewünschten Eintrag aus.



Voice	Entspricht den Parametereinstellungen auf den Seiten Common, Controller und Sound.
Effect	Entspricht den Parametereinstellungen von 1 und 2 auf der Seite Effect.
EQ	Entspricht den Parametereinstellungen von 3 auf der Effect-Seite.
Harmony/Arpeggio	Entspricht der Seite Harmony/Arp.

3 Verwenden Sie die Tasten [3 ▲▼]–[8 ▲▼], um den entsprechenden Eintrag für den ausgewählten Part ein- oder auszuschalten.

Wenn die Taste auf On eingestellt ist, werden die entsprechenden Parametereinstellungen automatisch zusammen mit der Voice abgerufen. Informationen darüber, welche Parameter welchen Einträgen zugewiesen sind, erhalten Sie weiter oben.

Hinzufügen neuer Inhalte – Expansion Packs

Durch Installation von Expansion Packs (Erweiterungspaketen) können Sie eine große Auswahl optionaler Songs und Styles im Ordner „Expansion“ auf dem User-Laufwerk hinzufügen.

Installieren der Expansion-Pack-Daten vom USB-Flash-Laufwerk

Die Datei mit den Expansion Packs (Erweiterungspaketen), die für die Installation auf dem Instrument in einer Datei zusammengefasst sind („*.ppi“, „*.cpi“, „*.pqi“ oder „*.cqi“), werden als „Pack-Installation-Datei“ bezeichnet. Nur eine Pack-Installation-Datei lässt sich auf dem Instrument installieren. Wenn Sie mehrere Expansion Packs installieren möchten, fassen Sie die Packs auf Ihrem Computer mittels der Software „Yamaha Expansion Manager“ zusammen. Für Informationen zur Verwendung der Software lesen Sie bitte das Handbuch.

HINWEIS Um die Software „Yamaha Expansion Manager“ und die zugehörigen Handbücher herunterzuladen, gehen Sie zur Yamaha-Downloads-Website: <https://download.yamaha.com/>

ACHTUNG

Sie müssen das Instrument neu starten, wenn die Installation abgeschlossen ist. Speichern Sie vorher auf jeden Fall alle aktuell bearbeiteten Daten, ansonsten gehen sie verloren.

- 1 Schließen Sie das USB-Flash-Laufwerk, auf dem sich die gewünschte Pack-Installation-Datei befindet, an der Buchse [USB TO DEVICE] an.**
- 2 Rufen Sie die Funktionsanzeige auf.**
[MENU] → TAB [▶] Menu2 → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] Expansion → [ENTER] → Cursor-Tasten [▲][▼] Pack Installation → [ENTER]
- 3 Verwenden Sie die Cursortasten [▲][▼][◀][▶], um die gewünschte Pack-Installation-Datei auszuwählen.**
- 4 Drücken Sie die Taste [6 ▼] (INSTALL).**
- 5 Folgen Sie den Anweisungen in der Anzeige.**

Dadurch werden die Daten des gewählten Pakets in den „Expansion“-Ordner auf dem User-Laufwerk gespeichert.

HINWEIS Wenn eine Meldung erscheint mit dem Hinweis, dass der User-Speicherplatz voll belegt ist, verschieben Sie die Datei von der User- auf die USB-Registerkarte, und installieren Sie dann die Datei erneut. Anweisungen zum Verschieben von Dateien finden Sie im Kapitel „Allgemeine Bedienung“ des Benutzerhandbuchs.

Song-, Style- oder Registration-Memory mit Expansion-Voices oder Styles

Wenn die Expansion-Pack-Daten im Instrument nicht vorliegen, erklingen Song-, Style- oder Registration-Memory mit Expansion-Voices oder -Styles nicht richtig oder lassen sich nicht aufrufen. Wir empfehlen Ihnen, den Namen des Expansion Packs bei der Erzeugung der Daten (Song, Style oder Registration Memory) mit den Expansion-Voices oder Styles zu notieren, so dass Sie das Expansion Pack einfach finden und installieren können.

Deinstallieren der Expansion-Pack-Daten

Sie können die Expansion-Pack-Daten durch Ausführen eines Resets für Files & Folders (Dateien & Ordner) deinstallieren (siehe [Seite 113](#)).

ACHTUNG

Wenn Sie Files & Folders zurücksetzen, werden nicht nur die Expansion-Pack-Daten, sondern auch alle anderen Daten auf dem User-Laufwerk gelöscht.

Speichern der Instrument-Info-Datei auf dem USB-Flash-Laufwerk

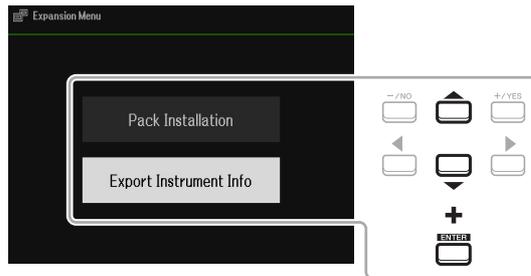
Wenn Sie die Software „Yamaha Expansion Manager“ zum Verwalten der Pack-Daten verwenden, müssen Sie wie nachstehend beschrieben die Instrument-Info-Datei vom Instrument registrieren. Für Informationen zur Verwendung der Software lesen Sie bitte das Handbuch.

1 Schließen Sie das USB-Flash-Laufwerk an der [USB TO DEVICE]-Buchse an.

HINWEIS Lesen Sie vor Verwendung eines USB-Flash-Laufwerks unbedingt den Abschnitt „Anschließen von USB-Geräten“ in Kapitel 9 des Benutzerhandbuchs.

2 Rufen Sie die Funktionsanzeige auf.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → Cursorstasten [▲][▼][◀][▶] → Expansion → [ENTER] → Cursor-Tasten [▲][▼] Export Instrument Info → [ENTER]



3 Folgen Sie den Anweisungen in der Anzeige.

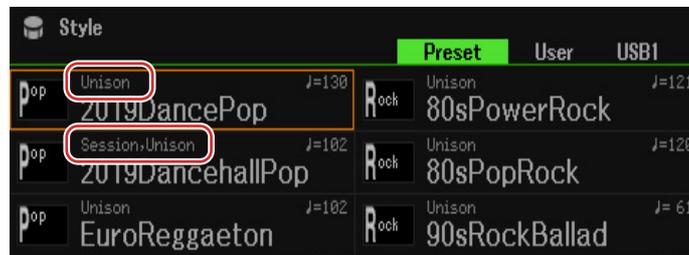
Die Instrument-Info-Datei wird im Stammverzeichnis im USB-Flash-Laufwerk gespeichert. Die gespeicherte Datei heißt „PSR-SX600_InstrumentInfo.n27“.

Inhalt

Chord-Fingering-Typen	23
• Im Fingered-Modus erkannte Akkordarten	24
Style-Wiedergabe mit der Smart-Chord-Funktion	25
• Home Sweet Home	25
• Tabelle der Smart Chords	27
Spiel bestimmter Akkorde lernen (Chord Tutor)	27
Die Style-Wiedergabe Ihrem Spiel folgen lassen (Unison & Accent)	28
• Verwenden der Unison-Funktion	28
• Verwenden der Accent-Funktion	29
Einstellungen für die Style-Wiedergabe	31
Speichern eigener Einstellungen als One Touch Setting	34
Erstellen/Bearbeiten von Styles (Style Creator)	35
• Allgemeine Vorgehensweise beim Erstellen eines Styles	35
• Echtzeitaufnahme	36
• Style-Montage (Assembly)	40
• Bearbeiten des rhythmischen Feelings (Groove)	41
• Bearbeiten von Daten für jeden Kanal (Channel)	43
• Vornehmen von Einstellungen für das Style-File-Format (Parameter)	44
• Den Rhythmus-Part eines Styles bearbeiten (Drum Setup)	48

Style-Typen (Eigenschaften)

Der jeweilige Style-Typ wird oberhalb des Style-Namens in der Hauptanzeige oder in der Anzeige für die Style-Auswahl angezeigt. Die bestimmenden Merkmale dieser Styles und die Vorzüge beim Spiel sind unten beschrieben.

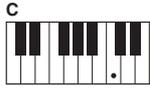
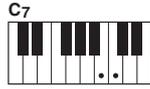
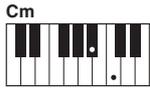
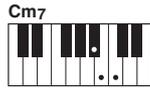


- **Session:** Diese Styles bieten eine noch realistischere, authentische Begleitung, indem sie die Main-Sections mit eigenen Akkorden und Akkordwechseln sowie mit speziellen Riffs mit Akkordwechseln mischen. Diese wurden programmiert, um dem Spiel bestimmter Songs und bestimmter Genres etwas mehr Pfiff und Professionalität zu verleihen. Beachten Sie jedoch, dass diese Styles nicht unbedingt für alle Songs und für jedes Akkordspiel passend oder gar harmonisch korrekt sein müssen. Beispielsweise kann es in einigen Fällen geschehen, dass ein einfacher Dur-Dreiklang für einen Country Song zu einem „jazzigen“ Sept-Akkord wird oder durch das Spielen eines On-Bass-Akkords eine ungeeignete oder unerwartete Begleitung erzeugt wird.
- **DJ:** Diese Styles können aus der Kategorie ausgewählt werden, die mit der [DANCE & R&B]-Taste aufgerufen wird. Sie enthalten eigene spezielle Akkordfolgen, so dass Sie Ihrem Spiel Akkordwechsel hinzufügen können, indem Sie einfach die Grundtonart ändern. Bedenken Sie jedoch, dass Sie bei Verwendung der DJ-Styles nicht den Akkordtyp angeben können, z. B. Dur oder Moll.
- **Unison:** Diese Styles sind mit der Funktion Unison & Accent kompatibel. Mit Unison & Accent können Sie die Style-Wiedergabe ausdrucksvoll und differenziert steuern, so dass sie Ihrem Spiel genau folgt. Darüber hinaus ändert sich beim Umschalten der Accent-Funktion auf High/Medium/Low während der Style-Wiedergabe deren Zusammenstellung auf subtile Weise, so dass Sie verschiedene musikalische Variationen in der Begleitung erzeugen können.

Eine vollständige Liste der verfügbaren Preset-Styles finden Sie in der Datenliste auf der Website.

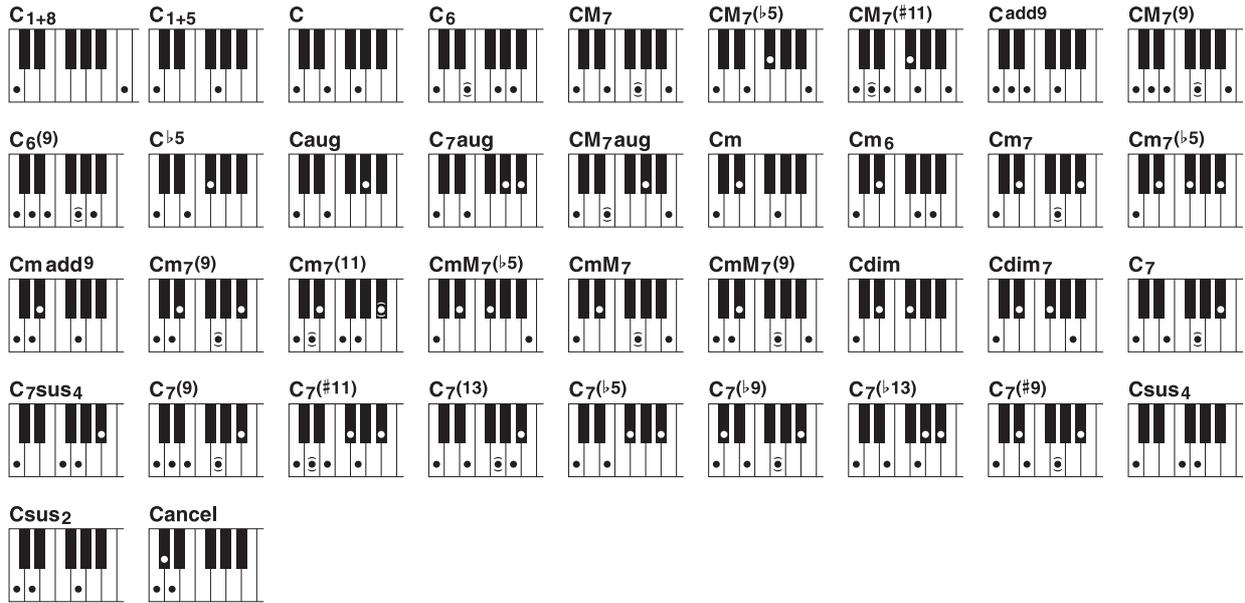
Chord-Fingering-Typen

Der Chord-Fingering-Typ legt fest, wie Akkorde für die Style-Wiedergabe angegeben werden können. Der Typ kann geändert werden unter: [MENU] → TAB [◀] Menu1 → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] Split Point/ Chord Fingering → [ENTER] → TAB [▶] Chord Fingering.

Fingering-Typen	Eigenschaften
Single Finger	<p>Mit der Einfinger-Begleitung kann auf einfache Weise eine orchestrierte Begleitung mit Dur-, Sept-, Moll- und Moll-Sept-Akkorden erzeugt werden. Dazu müssen nur entweder eine, zwei oder drei Tasten im Akkordbereich der Tastatur gedrückt werden.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>C</p> <p>Für einen Dur-Akkord schlagen Sie nur den Grundton an.</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>C7</p> <p>Für einen Septim-Akkord werden die Taste für den Grundton sowie eine weiße Taste links davon gespielt.</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p>Cm</p> <p>Für einen Moll-Akkord werden gleichzeitig die Taste für den Grundton sowie eine schwarze Taste links davon angeschlagen.</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Cm7</p> <p>Für ein Moll-Septimakkord werden gleichzeitig die Taste für den Grundton und sowohl eine weiße als auch eine schwarze Taste links davon angeschlagen.</p> </div> </div>
Multi Finger	Erkennt automatisch sowohl den Fingersatz Single Finger als auch Fingered, so dass Sie beide Techniken verwenden können, ohne die Methode wechseln zu müssen.
Fingered	Hiermit geben Sie den Akkord an, indem Sie die Noten, aus denen der Akkord besteht, im Tastaturbereich für die linke Hand spielen, wenn [ACMP] oder der Left-Part eingeschaltet ist. Informationen über die für die einzelnen Akkorde zu spielenden Noten erhalten Sie auf Seite 24 oder mit der Chord-Tutor-Funktion (Seite 27).
Fingered On Bass	Es werden die gleichen Fingersätze wie im Fingered-Modus erkannt, allerdings wird die tiefste im Akkordbereich gespielte Note als Bassnote verwendet. Auf diese Weise können Sie die Bassnote des Akkords selbst bestimmen und so genannte „On-Bass“-Akkorde spielen. (Beim Fingered-Typ entspricht die Bassnote stets dem Grundton des Akkords.)
Full Keyboard	Erkennt Akkorde im gesamten Tastaturbereich. Akkorde werden auf ähnliche Weise wie im Fingered-Modus erkannt, auch dann, wenn Sie die Noten zwischen linker und rechter Hand aufteilen – beispielsweise wenn Sie eine Bassnote mit der linken Hand spielen und einen Akkord mit der rechten Hand, oder indem Sie einen Akkord mit der linken Hand spielen und eine Melodienote in der rechten.
AI Fingered	Im Grunde mit FingeredFingered identisch, nur dass auch weniger als drei Noten gespielt werden können, um Akkorde zu erzeugen (basierend auf dem zuvor gespielten Akkord usw.).
AI Full Keyboard	Dieser Modus ähnelt dem Modus Full Keyboard, nur dass auch weniger als drei Noten gespielt werden können, um Akkorde anzugeben (basierend auf dem zuvor gespielten Akkord usw.). Es können keine Akkorde mit None, Undezime oder Tredezime gespielt werden.
Smart Chord	Ermöglicht Ihnen, Styles durch Spielen des Grundtons mit nur einem Finger zu steuern, so lange Sie die Tonart Ihrer Musikstücke wissen, die Sie spielen, auch dann, wenn Sie überhaupt keine Akkordfingersätze für Dur, moll, vermindert usw. kennen.

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

Im Fingered-Modus erkannte Akkordarten



2

Styles

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

* Eingeklammerte Noten können ausgelassen werden.

Style-Wiedergabe mit der Smart-Chord-Funktion

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

Probieren Sie die Smart Chord-Funktion einmal mit dem folgenden Notenbeispiel aus. Spielen Sie einfach mit der linken Hand die Grundtöne der in diesem Notenbeispiel dargestellten Akkorde, während Sie mit der rechten Hand die Melodie spielen, und hören Sie sich an, wie die Akkorde mit ihren Noten und ihrer Stimmführung zu dem von Ihnen eingestellten Musikgenre passen.

Home Sweet Home

Akkordbereich

• Style: **Country 8 Beat**
 • Key Signature: **F-Dur (b*1)**
 • Type: **Standard**

Taktmaß (Tonart F-Dur)

Akkordtypen

Versuchen Sie auch, den EasyListening-Style (über die [LATIN & JAZZ]-Taste) auszuwählen und dasselbe Notenbeispiel wie oben zu spielen. Das Smart-Chord-Genre wechselt zu Jazz, so dass Sie ein anderes Feeling mit dem gleichen Song erleben können.

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

Für das Notenspiel oben drücken Sie die [COUNTRY & BALLROOM]-Taste und wählen dann Country 8Beat.

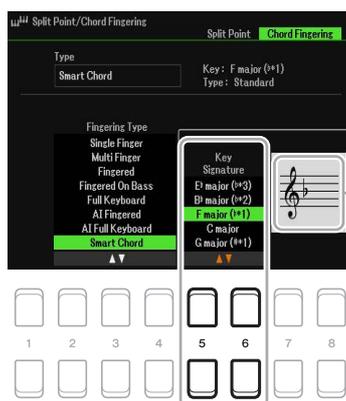
2 Rufen Sie die Funktionsanzeige auf.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] Split Point/Chord Fingering → [ENTER] → TAB [▶] Chord Fingering

3 Verwenden Sie die Tasten [2 ▲▼]–[4 ▲▼] (Fingering Type), um Smart Chord auszuwählen.

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

Achten Sie darauf, dieselbe Tonart anzugeben, die in den Noten angegeben ist bzw. in der Sie spielen möchten. Für das Notenbeispiel wählen Sie F-Dur (♭*1). Drücken Sie nach der Auswahl die Taste [EXIT], um das Fenster zu schließen.



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

5 Wählen Sie mit den Tasten [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (Type) das gewünschte Musikgenre aus.

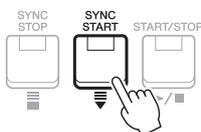
Der hier ausgewählte Smart Chord-Typ bestimmt die spezifische Akkordzuweisung für jede Note der Tonskala im Akkord Bereich. Obwohl durch Auswahl eines Styles in Schritt 1 automatisch der optimale Typ ausgewählt wird, können Sie hier für besser passende Ergebnisse einen anderen Typ auswählen, falls erforderlich. Wählen Sie für das Notenbeispiel den Typ Standard.

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

HINWEIS Der Grundton eines Akkords, wie er während der Song-Aufnahme unten links in der Anzeige angezeigt wird, kann ein anderer sein als während der Song-Wiedergabe.

HINWEIS Die tatsächlichen Akkordzuweisungen finden Sie in der Tabelle der Smart Chords auf Seite 27.

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



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

Durch Anschlagen einer Taste beginnt die Style-Wiedergabe.

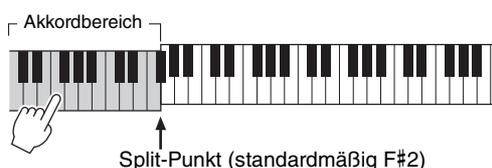


Tabelle der Smart Chords

Diese Tabelle zeigt die spezifischen Smart Chords der verschiedenen Genre-Typen für die Tonart C und ihrer parallelen Molltonart, A-Moll. Die Buchstaben folgen der englischen Schreibweise (H = B). Dies ist nur ein Beispiel für die Tonart C; die Akkorde der anderen 11 Tonarten ändern sich entsprechend. Siehe Beispiele für F-Dur (Pop) und E-Moll (Jazz) weiter unten.

Smart Chord-Einstellung		Grundton											
Type	Key Signature	C ↓	C# ↓	D ↓	D# ↓	E ↓	F ↓	F# ↓	G ↓	G# ↓	A ↓	A# ↓	B ↓
Standard	C-Dur	C	C#dim	Dm	E \flat	Em	F	F#dim	G7	G#dim	Am	B \flat	G/B
	A-Moll	C	C#dim	Dm	D#dim7	E7	F	F#dim	G7	E7/G#	Am	B \flat	Bm7 $^{\flat}5$
Pop	C-Dur	Cadd9	C#dim7	Dm7	E \flat dim7	Em7	FM7	F#dim	G7	G#dim	Am7	B \flat	G/B
	A-Moll	C	C#dim7	Dm7	D#dim7	E7	FM7	F#dim	G7	E7/G#	Am7	B \flat	G/B
Jazz	C-Dur	CM7 9	C#dim7	Dm7 9	E \flat dim7	Em7	F6 9	F#dim7	G7 9	G#dim	Am7 11	B \flat 7	Bm7 $^{\flat}5$
	A-Moll	CM7 9	C#dim7	Dm7 9	D#dim7	E7	FM7 9	F#m7 $^{\flat}5$	G7 9	G#7	Amadd9	B \flat 7	Bm7 $^{\flat}5$
Dance	C-Dur	C	C#dim	Dm	E \flat	Em	F	F#dim	G	G#dim	Am	B \flat	G/B
	A-Moll	Cm	C#m	Dm	D#m	Em	Fm	F#m	Gm	G#	Am	B \flat	Bm
Simple	C-Dur	C	C#dim	Dm	E \flat	E1+5	F1+5	F#dim	G7	G#dim	Am	B \flat	G/B
	A-Moll	C	C#dim	Dm	D#dim7	E1+5	F	F#dim	G7	E7/G#	Am	B \flat	Bm7 $^{\flat}5$

Beispielakkorde für Tonart F-Dur, Genre-Typ-Einstellung Pop.

Pop	F-Dur	C7	C#dim	Dm7	E \flat	C/E	Fadd9	F#dim7	Gm7	A \flat dim7	Am7	B \flat M7	Bdim
-----	-------	----	-------	-----	-----------	-----	-------	--------	-----	----------------	-----	--------------	------

Beispielakkorde für Tonart E-Moll, Genre-Typ-Einstellung Jazz.

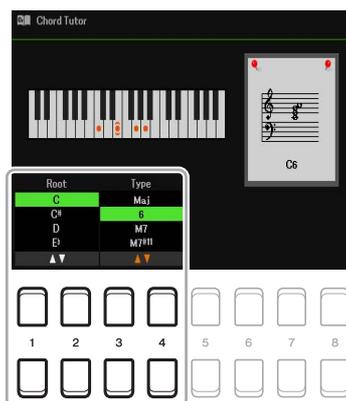
Jazz	E-Moll	CM7 9	C#m7 $^{\flat}5$	D7 9	D#7	Emadd9	F7	F#m7 $^{\flat}5$	GM7 9	G#dim7	Am7 9	A#dim7	B7
------	--------	----------	------------------	---------	-----	--------	----	------------------	----------	--------	----------	--------	----

Spiel bestimmter Akkorde lernen (Chord Tutor)

Wenn Sie den Namen eines Akkords kennen, aber nicht wissen, wie er gespielt wird, zeigt Ihnen die Chord Tutor-Funktion (Akkordlehrerfunktion), welche Noten gespielt werden müssen.

1 Rufen Sie die Funktionsanzeige auf.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] Chord Tutor → [ENTER]



2 Wählen Sie mit den Tasten [1 ▲▼]/[2 ▲▼] den Grundton und mit den Tasten [3 ▲▼]/[4 ▲▼] den Akkordtyp aus.

Die zu spielenden Noten werden in der Anzeige dargestellt.

HINWEIS Je nach Akkord können einige Noten ausgelassen werden.

Die Style-Wiedergabe Ihrem Spiel folgen lassen (Unison & Accent)

Mit der Unison & Accent-Funktion können Sie verschiedene musikalische Variationen in der Begleitung erzeugen, wodurch die Style-Wiedergabe Ihrem Spiel genau folgt.

Verwenden der Unison-Funktion

Wenn die Unison-Funktion eingeschaltet ist, können Sie eine Melodie oder eine improvisierte Phrase spielen und diese unisono (d. h. die gleiche Melodie wird von zwei oder mehr Instrumenten gespielt) oder tutti (d. h. alle Spieler spielen zur gleichen Zeit) wiedergeben lassen. So wird Ihr Spiel ausdrucksvoller und Sie können dynamische Phrasen erzeugen. Sie können aus folgenden drei Unison-Typen wählen: All Parts (geeignet für das Spiel mit einer Hand) und Split oder Auto Split (geeignet für das Spiel mit beiden Händen).

■ Beispiel mit der Auswahl „All Parts“:

Ihr Spiel



Begleit-Parts



Wenn die Unison-Funktion eingeschaltet ist



Ihr Spiel



Begleit-Parts



Alle Begleit-Parts folgen Ihrem Spiel. Dies wird empfohlen, wenn Sie Unisono-Phrasen mit nur einer Hand spielen.

■ Beispiel mit der Auswahl „Split“ oder „Auto Split“:

Ihr Spiel



Begleit-Parts



Wenn die Unison-Funktion eingeschaltet ist



Ihr Spiel



Begleit-Parts

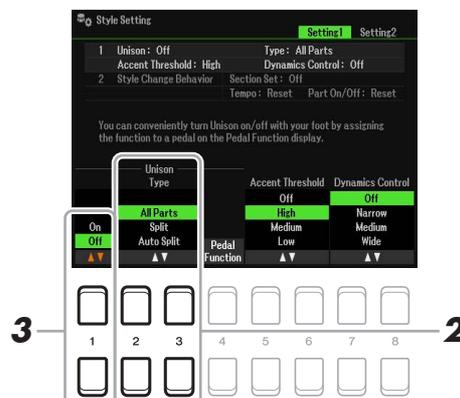


Die Begleit-Parts, die Ihrem Spiel folgen, werden automatisch jeder Hand zugewiesen, indem automatisch aus der Art Ihres Spiels die Bereiche der Tastatur für die linke und rechte Hand erkannt und eingeteilt werden.

HINWEIS Die Beispiele oben dienen lediglich Illustrationszwecken. Das Unisono wird nicht immer in Oktaven ausgeführt.

1 Rufen Sie die Funktionsanzeige auf.

[MENU] → TAB [◀] Menu 1 → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] Style Setting → [ENTER] → TAB [◀] Setting 1 → Cursortaste [▲] 1 Unison



➤ NÄCHSTE SEITE

2 Verwenden Sie die Tasten [2 ▲▼]/[3 ▲▼] (Unison Type), um den Unison Type-Typ auszuwählen.

- **All Parts:** Geeignet für das einhändige Spiel.
- **Split:** Geeignet für das beidhändige Spiel. Bei diesem Typ, bei dem die Tastatur am Split Point (Left) unterteilt ist, folgen die jeweils geeigneten Begleit-Parts Ihrem Spiel unabhängig für jede Hand. So folgen beispielsweise tief gestimmte Musikinstrumente (wie z. B. Bassgitarre, Baritonsaxophon und Kontrabass) der linken Hand, und Solo-Musikinstrumente (wie z. B. Flöte) folgen der rechten Hand. Dies ist hilfreich für das Spiel mit unterschiedlichen Voices in der linken und in der rechten Hand.
- **Auto Split:** Geeignet für das beidhändige Spiel. Bei diesem Typ werden die Begleit-Parts, die Ihrem Spiel folgen, automatisch jeder Hand zugewiesen, indem automatisch aus der Art Ihres Spiels die Bereiche der Tastatur für die linke und rechte Hand erkannt und eingeteilt werden. Dies wird empfohlen, wenn Sie mit Voices mit großem Tonumfang, z. B. Klavier oder Streicher, tutti spielen. Dies ermöglicht eine enorme Flexibilität in Ihrem Spiel und befreit Sie von den Einschränkungen eines starr festgelegten Split-Punkts.

3 Drücken Sie die Taste [1 ▲▼], um die Unison -Funktion einzuschalten.

HINWEIS Sie können ein angeschlossenes Pedal verwenden als praktische Möglichkeit, die Unisono-Funktion während der Ausführung ein- oder auszuschalten. Um die Funktion einem Pedal zuzuweisen, drücken Sie die Tasten [4 ▲▼] (Pedal Function), um die Anzeige für die Pedaleinstellungen aufzurufen, und wählen Sie dann „Unison“ aus.

HINWEIS Sie können dem Pedal auch andere Funktionen zuweisen – Punch In/Out bei der Song-Aufnahme (Seite 61) und Registrierungssequenz (Seite 78). Wenn Sie dem Pedal mehrere Funktionen zuweisen, ist die Priorität die folgende: Punch In/Out bei der Song-Aufnahme → Programmabfolge (Registration Sequence) → hier zugewiesene Funktionen

4 Wählen Sie in der Anzeige für die Style-Auswahl einen Style aus, der mit „Unison“ oberhalb des Style-Namens gekennzeichnet ist (Benutzerhandbuch, Kapitel 2).

Eine vollständige Liste der mit dieser Funktion verfügbaren Styles finden Sie in der Datenliste auf der Website.

5 Versuchen Sie, den Style mit der Begleitautomatik zu spielen (Benutzerhandbuch, Kapitel 2).

Verwenden der Accent-Funktion

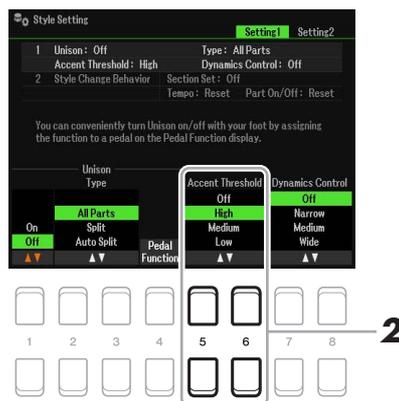
Wenn die Accent-Funktion eingeschaltet ist, ändert sich die Zusammensetzung der Style-Wiedergabe auf subtile Weise und fügt entsprechend den Betonungen (Akzenten) Ihres Spiels Noten hinzu. Dadurch können Sie die Style-Wiedergabe gemäß Ihrer rhythmischen Synkopierung vorübergehend ändern.

■ Beispiel für die Verwendung der Accent-Funktion:

Die Zusammensetzung der Style-Wiedergabe ändert auf subtile Weise und fügt entsprechend den Betonungen (Akzenten) Ihres Spiels Noten (z. B. Crash-Becken, Bassdrum usw.) hinzu.

1 Rufen Sie die Funktionsanzeige auf.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Cursorstasten [▲][▼][◀][▶] Style Setting → [ENTER] → TAB [◀] Setting1 → Cursorstaste [▲] 1 Unison



2 Wählen Sie eine der Einstellungen High, Medium oder Low aus, indem Sie die Tasten [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (Accent Threshold) verwenden, um die Accent-Funktion zu aktivieren.

- **Off:** Schaltet die Accent-Funktion aus.
- **High:** Erfordert einen starken Anschlag, damit dieses Instrument Akzente erkennt.
- **Medium:** Standardeinstellung.
- **Low:** Ermöglicht die Erkennung von Akzenten auch bei relativ leichter Anschlagstärke.

3 Wählen Sie in der Anzeige für die Style-Auswahl einen Style aus, der mit „Unison“ oberhalb des Style-Namens gekennzeichnet ist (Benutzerhandbuch, Kapitel 2).

Eine vollständige Liste der mit dieser Funktion verfügbaren Styles finden Sie in der Datenliste auf der Website.

4 Versuchen Sie, den Style mit der Begleitautomatik zu spielen (Benutzerhandbuch, Kapitel 2).

Einstellungen für die Style-Wiedergabe

Das Instrument besitzt viele Einstellmöglichkeiten für die Style-Wiedergabe, die in der unten dargestellten Anzeige aktiviert werden können.

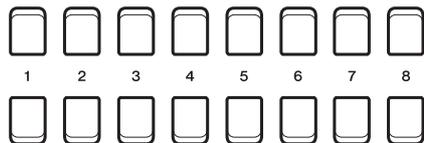
1 Rufen Sie die Funktionsanzeige auf.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] Style Setting → [ENTER]

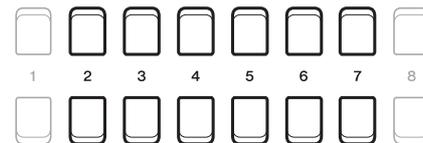
2 Verwenden Sie die TAB-Tasten [◀][▶] und die Cursortasten [▲][▼], um zwischen den Seiten umzuschalten, und verwenden Sie dann die entsprechenden Tasten [1 ▲▼]–[8 ▲▼] für jede Einstellung.

■ Setting1-Seite

1 Unison&Accent/Dynamics Control



2 Style Change Behavior



1 Unison&Accent/Dynamics Control

[1 ▲▼]	Unison On/Off	Lesen Sie hierzu Kapitel 2 des Benutzerhandbuchs.
[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	Unison Type	
[4 ▲▼]	Pedal Function	
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Accent Threshold	
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Dynamics Control	Bestimmt, wie die Lautstärke der Style-Wiedergabe sich entsprechend der Stärke des Tastenanschlags ändert. Off: Die Lautstärke bleibt unabhängig vom Tastenanschlag immer gleich. Narrow: Die Lautstärke ändert sich in einem schmalen Bereich. Medium: Die Lautstärke ändert sich in einem mittleren Bereich. Wide: Die Lautstärke ändert sich in einem weiten Bereich.

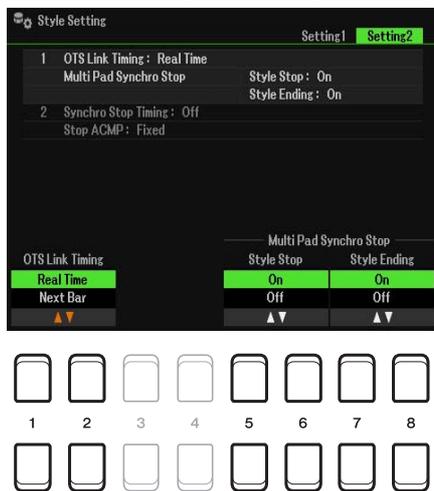
2 Style Change Behavior

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	Section Set	Bestimmt die Standard-Section, die beim Umschalten von Styles (bei angehaltener Style-Wiedergabe) automatisch aufgerufen wird. In der Einstellung „Off“ und bei gestoppter Style-Wiedergabe wird die aktive Section nicht gewechselt, auch wenn ein anderer Style ausgewählt wird. Gehört eine der Sections MAIN A–D nicht zu den Style-Daten, wird automatisch die nächstgelegene Section ausgewählt. Beispiel: Wenn MAIN D nicht im ausgewählten Style enthalten ist, wird MAIN C aufgerufen.
-------------------	-------------	---

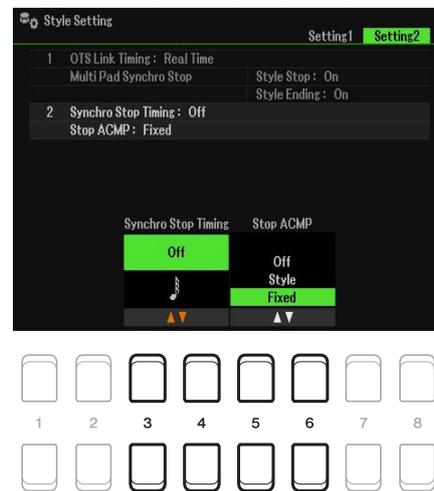
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Tempo	<p>Legt fest, ob sich beim Wechseln des Styles die Tempo-Einstellung des Styles ändert oder nicht.</p> <p>Lock: Die vorherige Tempo-Einstellung wird immer beibehalten. Wenn „Lock“ ist, wird in der Hauptanzeige oben links vom Style-Namen das Key-Symbol angezeigt.</p> <p>Hold: Während der Style-Wiedergabe wird die vorherige Tempo-Einstellung beibehalten. Wenn die Style-Wiedergabe angehalten wird, wechselt das Tempo zum ursprünglichen Standardtempo des ausgewählten Styles.</p> <p>Reset: Das Tempo wechselt immer zum ursprünglichen Standardtempo des ausgewählten Styles.</p>
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Part On/Off	<p>Legt fest, ob sich beim Wechseln des Styles der On/Off-Status der Style-Kanäle ändert oder nicht.</p> <p>Lock: Der On/Off-Status der Kanäle des vorherigen Styles wird immer beibehalten.</p> <p>Hold: Während der Style-Wiedergabe wird der On/Off-Status der Kanäle des vorherigen Styles beibehalten. Wenn die Style-Wiedergabe angehalten wird, werden alle Style-Kanäle auf On geschaltet.</p> <p>Reset: Alle Style-Kanäle werden auf On geschaltet.</p>

■ Setting2-Seite

1 OTS Link Timing/Multi Pad Synchro Stop



2 Synchro Stop Timing/Stop Acmp



1 OTS Link Timing/Multi Pad Synchro Stop

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	OTS Link Timing	<p>Legt fest, in welchem Timing sich der One Touch Settings-Wechsel mit der Umschaltung der MAIN VARIATION [A]–[D] ändert. (Die Taste [OTS LINK] muss eingeschaltet sein.)</p> <p>Real Time: Die One Touch Setting wird sofort aufgerufen, wenn Sie eine der MAIN VARIATION-Tasten [A]–[D] drücken.</p> <p>Next Bar: Die One Touch Setting wird beim nächsten Takt, nachdem Sie eine der MAIN VARIATION-Tasten [A]–[D] gedrückt haben, aufgerufen.</p>
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Style Stop On/Off	Bestimmt, ob die wiederholte Wiedergabe eines Multi-Pads anhält oder nicht, wenn die Style-Wiedergabe gestoppt wird.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Style Ending On/Off	Bestimmt, ob die wiederholte Wiedergabe eines Multi-Pads anhält oder nicht, wenn die Ending-Section eines Styles gespielt wird.



2 Synchro Stop Timing/Stop Acmp

<p>[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]</p>	<p>Synchro Stop Timing</p>	<p>Hiermit wird festgelegt, wie lange Sie einen Akkord halten können, bevor die Synchro Stop-Funktion automatisch ausgeschaltet wird. Wenn die Taste [SYNC STOP] eingeschaltet wird, und hier ist ein anderer Wert als „Off“ eingestellt, wird die Synchro Stop-Funktion automatisch ausgeschaltet, wenn Sie einen Akkord länger halten, als hier eingestellt ist. Dadurch wird auf bequeme Art die Style-Wiedergabe wieder zurück in den Normalzustand versetzt, und Sie können die Tasten loslassen, ohne dass die Style-Wiedergabe stoppt. Anders ausgedrückt: Wenn Sie die Tasten früher loslassen als hier eingestellt, erfolgt ein Synchronstopp.</p>
<p>[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]</p>	<p>Stop Acmp</p>	<p>Wenn die Begleitautomatik [ACMP] aktiviert und die Synchronstart-Funktion [SYNC START] deaktiviert ist, können Sie selbst dann im Akkordbereich der Tastatur Akkorde spielen und auch hören, wenn die Style-Wiedergabe angehalten ist. In diesem Zustand – genannt „Stop Accompaniment“ – werden alle gültigen Akkordfingersätze erkannt, und Akkordgrundton und -typ werden in der Anzeige angezeigt. Hier können Sie festlegen, ob der im Akkordbereich gespielte Akkord im Stop-Accompaniment-Modus erklingen soll oder nicht.</p> <p>Off: Der im Akkordbereich gespielte Akkord wird nicht wiedergegeben. Style: Der im Akkordbereich gespielte Akkord wird mit den Voices für den Pad- und den Basskanal des gewählten Styles wiedergegeben. Fixed: Der im Akkordbereich gespielte Akkord erklingt über die festgelegte Voice, unabhängig vom ausgewählten Style.</p> <p>HINWEIS Wenn der ausgewählte Style MegaVoices enthält, können sich unerwartete Klänge ergeben, wenn hier „Style“ eingestellt ist.</p> <p>HINWEIS Bei der Song-Aufnahme kann ein Akkord, der bei gestoppter Begleitung erkannt wird, unabhängig von dieser Einstellung aufgenommen werden. Beachten Sie bitte, dass sowohl die erklingende Voice als auch die Akkorde aufgezeichnet werden, wenn der Parameter auf „Style“ eingestellt ist, und dass nur die Akkorddaten aufgezeichnet werden, wenn der Parameter auf „Off“ oder „Fixed“ eingestellt ist.</p>

Speichern eigener Einstellungen als One Touch Setting

Sie können Ihre eigenen Bedienfeldeinstellungen als One Touch Setting speichern. Die neu angelegte One Touch Setting wird auf dem User-Laufwerk oder einem USB-Flash-Laufwerk als Style gespeichert, und Sie können die One Touch Setting als Teil der Style-Datei abrufen.

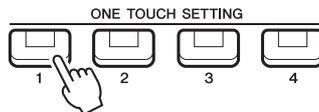
- 1 Wählen Sie den gewünschten Style, in dem Sie Ihre One Touch Setting speichern möchten.**
- 2 Nehmen Sie die gewünschten Bedienfeldeinstellungen vor, beispielsweise für Voices und Effekte.**
- 3 Drücken Sie die [MEMORY]-Taste im REGISTRATION MEMORY-Bereich.**

Die Registration Memory-Anzeige erscheint. Sie müssen jedoch hier nichts einstellen, da die On/Off-Einstellungen in dieser Anzeige die One Touch Setting-Funktion nicht beeinflussen.



- 4 Drücken Sie diejenige der ONE TOUCH SETTING-Tasten [1]–[4], auf der Sie Ihre Bedienfeldeinstellung speichern möchten.**

Eine Meldung erscheint. Wenn Sie sicher sind, dass Sie die aktuellen Einstellungen unter der ausgewählten Taste speichern möchten, drücken Sie die Taste [7 ▲▼] (Yes). Wenn Sie die Einstellungen ändern möchten, drücken Sie die Taste [6 ▲▼] (No), und wiederholen Sie dann die Schritte 2–4 wie erforderlich.



HINWEIS Auf ONE-TOUCH-SETTING-Tasten, auf denen noch keine eigenen Bedienfeldeinstellungen gespeichert wurden, bleiben die OTS-Einstellungen des ursprünglichen Styles erhalten.

- 5 Drücken Sie die Taste [7 ▲▼] (Yes) , um die Anzeige für die Style-Auswahl aufzurufen und die Bedienfeldeinstellung als Style zu speichern.**

Anweisungen zum Speichervorgang finden Sie im Kapitel „Allgemeine Bedienung“ des Benutzerhandbuchs.

ACHTUNG

Die gespeicherten One Touch Settings gehen verloren, wenn Sie den Style umschalten oder das Gerät ausschalten, ohne zu speichern.

Erstellen/Bearbeiten von Styles (Style Creator)

Ein Style besteht aus verschiedenen Sections (Intro, Main, Ending, etc.), und jede Section hat verschiedene Parts (Rhythmus-Pattern, Basslinie, Akkordbegleitung, Multi-Pad oder Phrase). Jeder dieser Parts wird sich genommen als „Source Pattern“ bezeichnet. Mit der Style Creator-Funktion können Sie einen eigenen Style erstellen, indem Sie das Source Pattern separat aufnehmen oder die Source Pattern-Daten von anderen vorhandenen Styles kopieren.

Allgemeine Vorgehensweise beim Erstellen eines Styles

2

Styles

1 Wählen Sie den gewünschten Style aus, der als Basis für den neuen Style dienen soll.

2 Rufen Sie die Style Creator-Anzeige auf.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] Style Creator → [ENTER]

Es erscheint eine Abfrage, ob Sie den gewählten Style bearbeiten oder einen neuen Style erstellen möchten.

3 Drücken Sie eine der Tasten [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (Current Style), wenn Sie den gewählten Style bearbeiten möchten, oder drücken Sie eine der Tasten [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (New Style), wenn Sie einen neuen Style erzeugen möchten.

Wenn eine der Tasten [7 ▲▼]/[8 ▲▼] gedrückt wird, wird automatisch ein leerer Style (namens „NewStyle“) für die Aufnahme erzeugt.

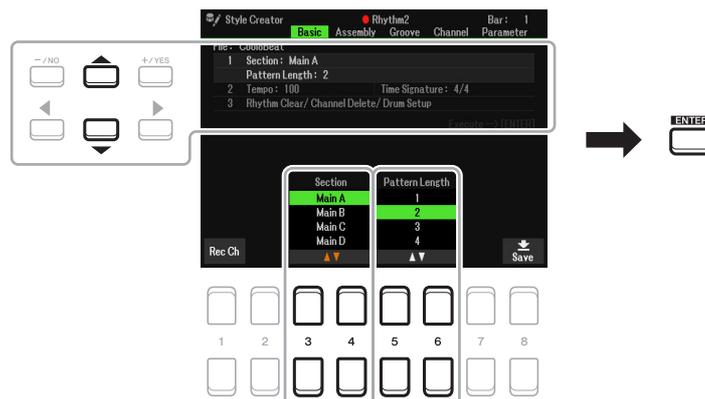
4 Wählen Sie auf der Basic-Seite eine Section aus.

(Wenn in der unteren Hälfte der Anzeige die Rec Channel-Anzeige angezeigt wird, drücken Sie die [EXIT]-Taste.). Wählen Sie mit den Cursortasten [▲][▼] „1 Section“ und dann mit den Tasten [3 ▲▼]/[4 ▲▼] eine Section.

Führen Sie die folgenden Bedienvorgänge wie erforderlich aus.

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

HINWEIS Durch Ändern des Taktmaßes (BEAT) werden die Daten aller Sections gelöscht, und Sie müssen mit der Programmierung des Styles von vorn beginnen.



5 Erstellen eines Source Patterns (Kanaldaten) für jeden einzelnen Part

- **Echtzeitaufnahme auf der Basic-Seite (Seite 36)**
Hiermit können Sie einen Style aufzeichnen, indem Sie einfach auf der Tastatur spielen.
- **Style-Montage auf der Assembly-Seite (Seite 40)**
Hiermit können Sie verschiedene Patterns aus anderen Preset-Styles oder selbst erstellten Styles kopieren.

NÄCHSTE SEITE

- 6 Bearbeiten Sie das bereits aufgenommene Source Pattern (die Kanaldaten).**
- **Bearbeiten der Daten des Kanals auf den Seiten Groove (Seite 41) und Channel (Seite 43)**
Hiermit können Sie das Rhythmus-Feeling, die Quantisierung, die Velocity usw. ändern.
 - **Bearbeiten der SFF-Parameter auf der Parameter-Seite (Seite 44)**
Hiermit können Sie die SFF-(Style-File-Format-)Parameter bereits aufgenommener Kanäle bearbeiten.
 - **Bearbeiten des Rhythmus-Parts auf der Basic-Seite durch Einsatz der Drum-Setup-Funktion (Seite 48)**
Hiermit können Sie den Rhythmus-Part des Styles bearbeiten, z. B. können Sie den Sound der einzelnen Instrumente ändern.
- 7 Wiederholen Sie gegebenenfalls die Schritte 4–6.**
- 8 Drücken Sie die Taste [8 ▲▼] (Save) auf der jeweiligen Seite, um den erzeugten Style zu speichern.**

Anweisungen finden Sie im Kapitel „Allgemeine Bedienung“ des Benutzerhandbuchs.

ACHTUNG

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

Echtzeitaufnahme

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

Eigenschaften der Echtzeitaufnahme im Style Creator

• Aufnahmeschleife

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

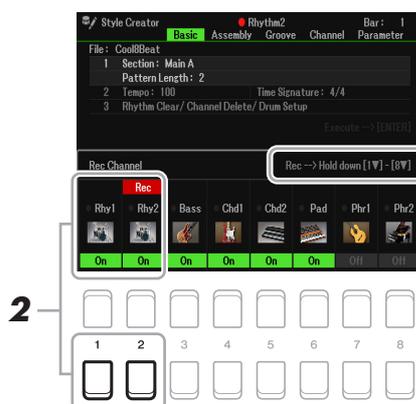
• Overdub-Aufnahme

Bei dieser Methode wird auf einer Spur, auf der bereits Kanaldaten aufgezeichnet sind, neues Material aufgenommen, ohne die vorhandenen Daten zu löschen. Bei der Style-Aufnahme werden aufgezeichnete Daten nicht gelöscht, es sei denn, Sie verwenden Funktionen wie Rhythm Clear (Seite 37) und Delete (Seiten 37, 39). Wenn Sie einen Style auf Basis eines bestehenden internen Styles erstellen, wird die Overdub-Aufnahme nur auf das Source Pattern von Rhythmus 1 und Rhythmus 2 angewendet. Bei allen anderen Source Patterns müssen Sie die ursprünglichen Daten vor der Aufnahme löschen.

■ Aufnehmen der Rhythmuskanäle 1–2

Der folgende Vorgang bezieht sich auf Schritt 5 der allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 35.

- 1 Drücken Sie auf der Basic-Seite die Taste [1 ▲▼] (Rec Ch), um die Rec Channel-Anzeige in der unteren Hälfte der Anzeige aufzurufen.**



- 2 Halten Sie eine der Tasten [1 ▼] oder [2 ▼] gedrückt, um den gewünschten Kanal als Aufnahmeziel zu wählen.**

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



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

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

- **Für die Aufnahme verfügbare Voices**

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

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

HINWEIS Informationen darüber, welcher Drum-/SFX-Sound welcher Taste zugewiesen ist, erhalten Sie in der separaten „Liste der Drum-/SFX-Kits“ in der Datenliste auf der Website.

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

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

Bei Bedarf können Sie die Kanaldaten löschen. Wählen Sie mit den Cursortasten [▲][▼] „3 Rhythm Clear/Ch Delete/Drum Setup“ und dann mit einer der Tasten [4 ▲▼]/[5 ▲▼] (Channel Delete) die Funktionsanzeige aus. Drücken Sie in der Channel Delete-Anzeige die Tasten [1 ▲]–[8 ▲], je nachdem, welcher Kanal gelöscht werden soll, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste, um die Daten des Kanals tatsächlich zu löschen. Um die Channel Delete-Anzeige zu schließen, drücken Sie die Taste [EXIT].

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

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

Loop erster Durchgang

Bass Drum

Loop zweiter Durchgang

Snare Drum
Bass Drum

Loop dritter Durchgang

Hi-Hat
Snare Drum
Bass Drum

Löschen versehentlich aufgezeichneter Noten auf dem Rhythmuskanal (Rhythm Clear)

Falls Sie einen Fehler machen oder irgendwo falsche Noten gespielt haben, können Sie diese Noten löschen. Wählen Sie mit den Cursortasten [▲][▼] „3 Rhythm Clear/Ch Delete/Drum Setup“ aus. Halten Sie eine der Tasten [2 ▲▼]/[3 ▲▼] (Rhythm Clear) gedrückt, und schlagen Sie die entsprechende Taste auf der Tastatur an.

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

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

7 Drücken Sie die entsprechende Taste [1 ▼] oder [2 ▼] in der Rec Channel-Anzeige, um die Aufnahme auszuschalten.

Wenn die Rec Channel-Anzeige nicht angezeigt wird, drücken Sie die Taste [1 ▲▼] (Rec Ch) noch einmal.

8 Speichern Sie den aufgenommenen Style (siehe Schritt 8 auf Seite 36).

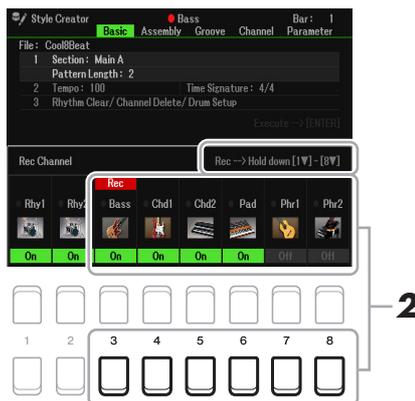
ACHTUNG

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

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

Der folgende Vorgang bezieht sich auf Schritt 5 der allgemeinen Vorgehensweise auf Seite Seite 35.

1 Drücken Sie auf der Basic-Seite die Taste [1 ▲▼] (Rec Ch), um die Rec Channel-Anzeige in der unteren Hälfte der Anzeige aufzurufen.



2 Halten Sie eine der Tasten [3 ▼]–[8 ▼] gedrückt, um den gewünschten Kanal als Aufnahmeziel zu wählen.

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

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

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

- **Für die Aufnahme verfügbare Voices**

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

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

Regeln beim Aufnehmen der Sections Main oder Fill

Legen Sie, bevor Sie das Source Pattern aufnehmen, fest, welche Taste Sie spielen (Source Root) und welchen Akkordtyp Sie verwenden (Source Chord). In der Grundeinstellung sind Source Root/Chord (Seite 45) auf CM7 (Source Root = C und Source Chord = M7) eingestellt. Das bedeutet, dass Sie ein Source Pattern in einer CM7-Skala aufnehmen sollten, damit die Akkorde beim normalen Spiel in die jeweils richtigen Tonarten wechseln. Nehmen Sie einen Basslauf, eine Phrase oder eine Akkordbegleitung so auf, wie Sie sie hören möchten, wenn CM7 als Akkord angegeben wird. Siehe unten für Einzelheiten.

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



C = Akkordnote

R = Zusätzlich empfohlene Note

* Wenn Sie das Source Pattern aufzeichnen, sollten Sie die Noten „C“ und „R“ verwenden und die anderen vermeiden.

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

Regeln beim Aufnehmen der Sections Intro oder Ending

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

- Stellen Sie bei Aufnahme des Intros sicher, dass die aufgenommene Phrase richtig zur Skala bzw. Tonart C hinführt.
- Bei Aufnahme der Ending-Section achten Sie darauf, dass die aufgenommene Phrase in der Skala bzw. Tonart C beginnt oder von dieser herrührt.
- **Stellen Sie gegebenenfalls Source Root/Chord ein.**
Obwohl der Parameter Source Root/Chord wie oben beschrieben auf CM7 eingestellt ist, können Sie dies auf jeden beliebigen Grundton/Akkord ändern. Wählen Sie mit den TAB-Tasten [◀][▶] die Parameter-Seite auf, und stellen Sie Source Root (oder Play Root) und Chord auf den bevorzugten oder gewünschten Root- und Chord-Typ ein. Bedenken Sie jedoch, dass sich auch die Akkordnoten und empfohlenen Noten ändern, wenn Sie einen anderen Source Chord als den Standard CM7 verwenden. Genauere Informationen finden Sie unter [Seite 45](#).

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

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

Bei Bedarf können Sie die Kanaldaten löschen. Wählen Sie mit den Cursortasten [▲][▼] „3 Rhythm Clear/Ch Delete/Drum Setup“ und dann mit einer der Tasten [4 ▲▼]/[5 ▲▼] (Channel Delete) die Funktionsanzeige aus. Drücken Sie in der Channel Delete-Anzeige die Tasten [1 ▲]–[8 ▲], je nachdem, welcher Kanal gelöscht werden soll, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste, um die Daten des Kanals tatsächlich zu löschen. Um die Channel Delete-Anzeige zu schließen, drücken Sie die Taste [EXIT].

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

Wenn Sie die Aufnahme direkt am Anfang starten möchten (ohne leeren Bereich), verwenden Sie die Taste [SYNC START]. Näheres finden Sie in Kapitel 2 des Benutzerhandbuchs.

6 Drücken Sie die STYLE CONTROL-Taste [START/STOP], um die Wiedergabe anzuhalten.

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

- **Wenn Sie den wiedergegebenen Klang der bereits aufgenommenen Kanäle mit einem anderen Source Root/Chord anhören möchten:**
 - 1) Rufen Sie mit den TAB-Tasten [◀][▶] die Parameter-Seite auf.
 - 2) Drücken Sie die Taste [1 ▲▼] (Rec Ch), um die Rec Channel-Anzeige aufzurufen, und verwenden Sie die Tasten [1 ▼]–[8 ▼], um den gewünschten Kanal ein-/auszuschalten (On/Off).
 - 3) Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um die Rec Channel-Anzeige zu schließen.
 - 4) Drücken Sie die STYLE CONTROL-Taste [START/STOP], um die Wiedergabe zu starten.
 - 5) Stellen Sie auf der Parameter-Seite Play Root und Chord auf den gewünschten Grundton/Akkord ein.

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

7 Drücken Sie die Tasten [1 ▲▼]/[2 ▲▼] erneut, um die Aufnahme zu stoppen.

8 Speichern Sie den aufgenommenen Style (siehe Schritt 8 auf [Seite 36](#)).

ACHTUNG

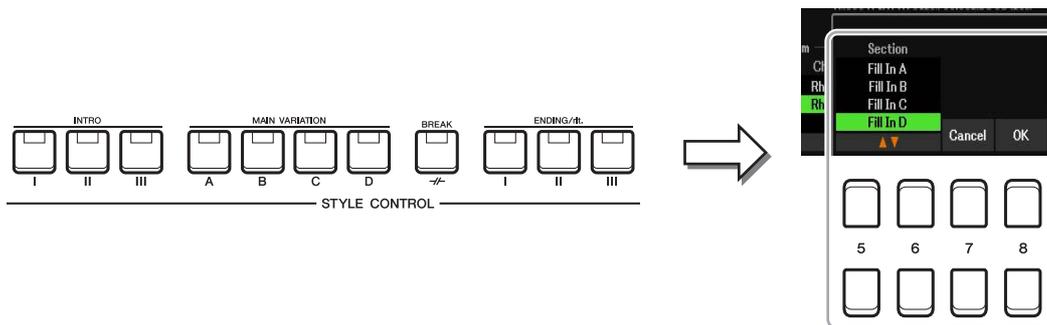
Wenn Sie zu einem anderen Style wechseln oder das Instrument ausschalten, ohne zu speichern, geht der erzeugte Style verloren.

Style-Montage (Assembly)

Auf diese Weise können Sie die Daten als Source Pattern von einem anderen Preset-Style auf den momentan erzeugten Style kopieren. Verwenden Sie diese Funktion, wenn Sie gerne ein Rhythmus-Pattern, eine Basslinie, eine Akkordbegleitung oder eine Phrase von einem anderen Style verwenden möchten. Die nachfolgenden Anweisungen beziehen sich auf Schritt 5 der allgemeinen Vorgehensweise auf Seite [Seite 35](#). Führen Sie nach Auswahl einer Section und Vornehmen anderer Einstellungen auf der Basic-Seite die folgenden Anweisungen aus.

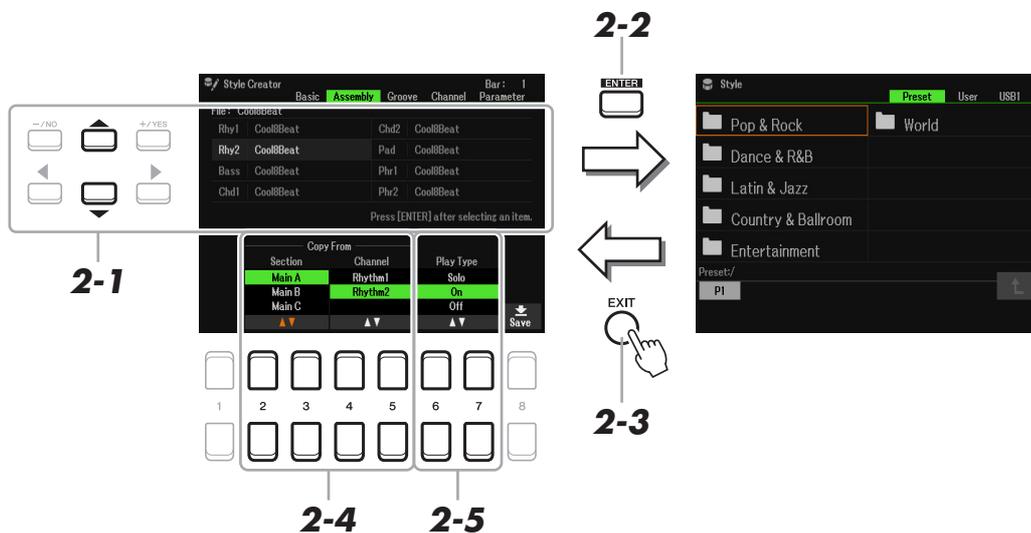
1 Wählen Sie falls nötig auf der Assembly-Seite die zu bearbeitende Section aus.

Auch dann, wenn die zu bearbeitende Section bereits auf der Basic-Seite ausgewählt wurde, können Sie die Section auch auf dieser Seite umschalten. Drücken Sie die gewünschte Section-Taste auf dem Bedienfeld, um das Section-Fenster aufzurufen, und drücken Sie dann die Taste [8 ▲▼] (OK), um Ihre Auswahl einzugeben. Wenn Sie eine Fill-in-Section auswählen möchten, (die keine Bedienfeld-Taste besitzt), drücken Sie eine der Section-Tasten und verwenden Sie die Tasten [5 ▲▼]/[6 ▲▼], um ein Fill-in auszuwählen, und drücken Sie dann die Taste [8 ▲▼] (OK).



HINWEIS Intro 4 und Ending 4 können in der Anzeige ausgewählt und als eigener Style verwendet werden, obwohl sie nicht auf dem Bedienfeld abrufbar sind.

2 Ersetzen Sie das Source Pattern des jeweiligen Kanals mit dem eines anderen Styles.



2-1 Wählen Sie mit den Cursortasten [▲][▼] den zu ersetzenden Kanal aus.

2-2 Drücken Sie die Taste [ENTER], um die Anzeige für die Style-Auswahl aufzurufen.

2-3 Wählen Sie den gewünschten Style, und drücken Sie dann die [EXIT]-Taste, um zur ursprünglichen Anzeige zurückzukehren.

2-4 Wählen Sie Section und Channel des gewählten Styles mit den Tasten [2 ▲▼]–[5 ▲▼].

2-5 Hören Sie sich das Ergebnis mit dem neu zugewiesenen Source-Pattern an, indem Sie den Style mit der STYLE CONTROL-Taste [START/STOP] wiedergeben.



Style-Wiedergabe während der Style-Montage

Sie können einen Style abspielen, während Sie ihn zusammenstellen. Die Wiedergabemethode können Sie auswählen. Wählen Sie auf der Assembly-Seite mit den Tasten [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (Play Type) einen Typ aus.

- **Solo:** Spielt den auf der Assembly-Seite ausgewählten Kanal ab. Alle Kanäle, die in der Record-Anzeige der Basic-Seite auf Rec gesetzt sind, werden gleichzeitig abgespielt.
- **On:** Spielt den auf der Assembly-Seite ausgewählten Kanal ab. Alle Kanäle, die in der Record-Anzeige der Basic-Seite auf eine andere Einstellung als Off gesetzt sind, werden gleichzeitig abgespielt.
- **Off:** Schaltet den auf der Assembly-Seite ausgewählten Kanal stumm.

3 Wiederholen Sie gegebenenfalls Schritt 2 für einen weiteren Kanal.

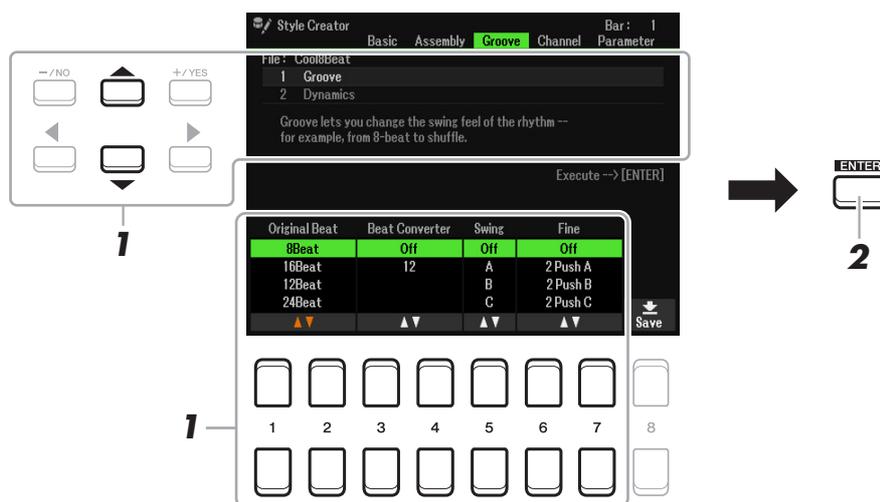
4 Speichern Sie den bearbeiteten Style (siehe Schritt 8 auf Seite 36).

ACHTUNG

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

Bearbeiten des rhythmischen Feelings (Groove)

Durch Änderung des Timings und der Anschlagstärke der Noten können Sie das rhythmische Empfinden (Feeling) jedes Kanals der aktuellen Section, die auf der Basic-Seite oder mit der Bedienfeldtaste ausgewählt wurde, beeinflussen. Die nachfolgenden Anweisungen beziehen sich auf Schritt 6 der allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 36.



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

1 Groove

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

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Original Beat	Legt die Beats (Schläge) fest, auf die das Timing von „Groove“ angewendet werden soll. Anders gesagt: Wenn „8 Beat“ ausgewählt ist, wird das Timing von „Groove“ auf die Achtelnoten angewendet, wenn „12 Beat“ ausgewählt ist, wird das Timing von „Groove“ auf Achteltriolen angewendet.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Beat Converter	Eigentliche Änderung des Timings der (oben im Parameter Original Beat angegebenen) Beats auf den ausgewählten Wert. Beispiel: wenn Original Beat auf „8 Beat“ und Beat Converter auf „12“ eingestellt sind, werden sämtliche Achtelnoten der Section zu einem Achteltriolen-Timing verschoben. Die Einstellungen „16A“ und „16B“ von „Beat Converter“, die bei der Einstellung von Original Beat auf „12 Beat“ angezeigt werden, sind Varianten einer zugrunde liegenden Sechzehntelnoten-Einstellung.

[5 ▲▼]	Swing	erzeugt ein „Swing“-Feeling durch Verschieben des Timings der „Back Beats“ entsprechend der Einstellung des Original Beat-Parameters. Wenn beispielsweise der festgelegte Original Beat-Wert aus „8 Beat“ besteht, verzögert der Parameter „Swing“ in jedem Takt den zweiten, vierten, sechsten und achten Schlag und erzeugt so ein Swing-Feeling. Die Einstellungen von „A“ bis „E“ entsprechen verschiedenen Graden des Swings, wobei „A“ den sanftesten und „E“ den deutlichsten Swing-Effekt erzeugt.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Fine	Wählt eine Reihe von Groove-„Vorlagen“ aus, die auf die ausgewählte Section anzuwenden sind. Die „Push“-Einstellungen bewirken, dass bestimmte Taktschläge früher gespielt werden, und „Heavy“-Einstellungen verzögern das Timing bestimmter Taktschläge. Die nummerierten Einstellungen (2, 3, 4, 5) legen fest, welche Beats betroffen sind. Alle Schläge bis zum angegebenen Schlag – nicht jedoch der erste Schlag – werden vorzeitig bzw. verzögert gespielt (wenn z.B. 3 ausgewählt ist, der zweite und der dritte Schlag). In jedem Falle erzeugt Typ „A“ den geringsten, Typ „B“ einen mittelstarken und Typ „C“ den maximalen Effekt.

2 Dynamics

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

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

2 Drücken Sie für jede Anzeige die Taste [ENTER], um die Änderungen tatsächlich auszuführen.

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

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

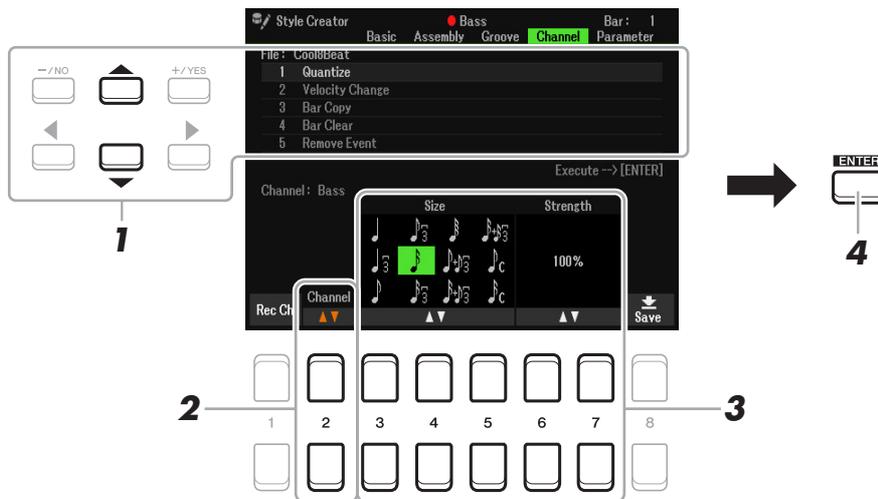
3 Speichern Sie den bearbeiteten Style (siehe Schritt 8 auf Seite 36).

ACHTUNG

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

Bearbeiten von Daten für jeden Kanal (Channel)

Sie können jeden Kanal der aufgenommenen Daten der aktuellen Section, die auf der Basic-Seite oder mit den Bedientastentasten ausgewählt wurde, beeinflussen. Die nachfolgenden Anweisungen beziehen sich auf Schritt 6 der allgemeinen Vorgehensweise auf [Seite 36](#).



1 Wählen Sie auf der Channel-Seite mit den Cursortasten [▲][▼] das Edit-Menü aus.

1 Quantize

Dasselbe wie beim Song Creator ([Seite 64](#)), mit Ausnahme dieser beiden zusätzlichen Parameter:

Achtelnoten mit Swing

Sechzehntelnoten mit Swing

2 Velocity Change

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

3 Bar Copy

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

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

4 Bar Clear

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

5 Remove Event

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

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

Der ausgewählte Kanal wird oben links in der Anzeige angezeigt.

3 Bearbeiten Sie die Daten mit den Tasten [3 ▲▼]–[7 ▲▼].

4 Drücken Sie für jede Anzeige die Taste [ENTER], um die Änderungen tatsächlich auszuführen.

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

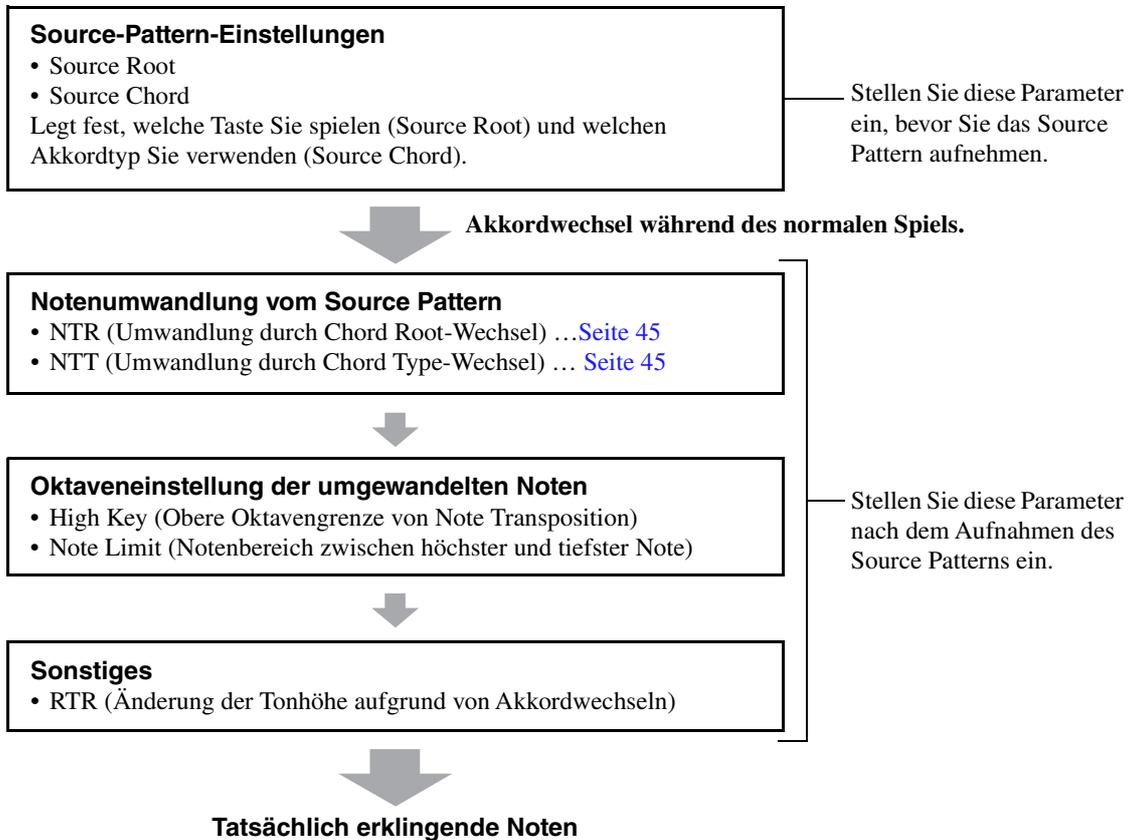
5 Speichern Sie den bearbeiteten Style (Schritt 8 auf [Seite 36](#)).

ACHTUNG

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

Vornehmen von Einstellungen für das Style-File-Format (Parameter)

Das Style-Dateiformat (Style File Format, SFF) kombiniert das gesamte Know-how von Yamaha in Bezug auf die Begleitautomatik (Style-Wiedergabe) in einem einheitlichen Dateiformat. Durch Einstellen der Parameter für das SFF wird festgelegt, wie die ursprünglichen Noten auf Grundlage der im Akkordbereich der Tastatur gespielten Akkorde in die tatsächlich erklingenden Noten umgewandelt werden. Der Verlauf der Umwandlung ist hier dargestellt.

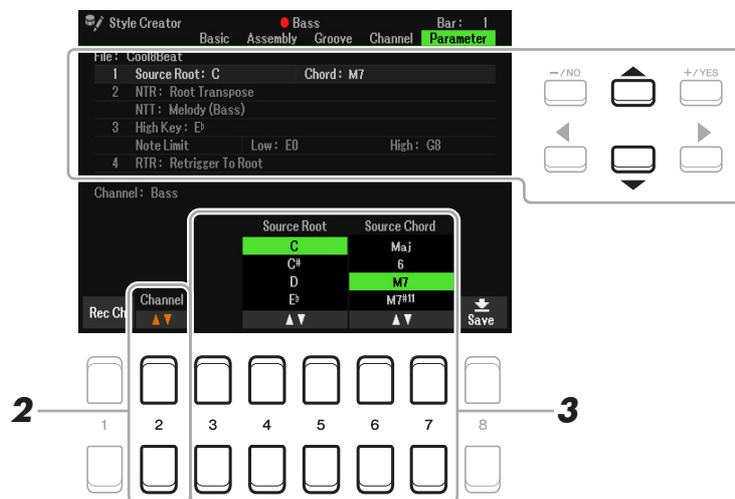


Die nachfolgenden Anweisungen beziehen sich auf Schritt 6 der allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 36.

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

1 Wählen Sie auf der Parameter-Seite mit den Cursortasten [▲][▼] das Edit-Menü aus.

Näheres zum Edit-Menü finden Sie unter Seite 45.



➔ NÄCHSTE SEITE

2 Wählen Sie mit der Taste [2 ▲▼] (Channel) den zu bearbeitenden Kanal aus.

Der ausgewählte Kanal wird oben links in der Anzeige angezeigt.

3 Bearbeiten Sie die Daten mit den Tasten [3 ▲▼]–[7 ▲▼].

Näheres zu den Parametern, die bearbeitet werden können, finden Sie auf [Seiten 45–47](#).

4 Speichern Sie den bearbeiteten Style (siehe Schritt 8 auf [Seite 36](#)).

ACHTUNG

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

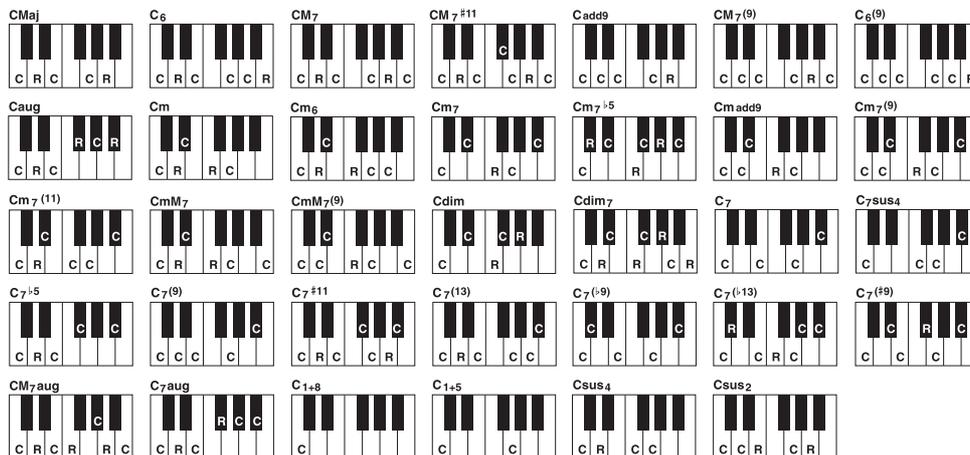
1 Source Root/Chord (Play Root/Chord)

WICHTIG

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

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

Wenn Source Root auf C eingestellt ist:



C = Akkordnote

R = Zusätzlich empfohlene Note

* Wenn Sie das Source Pattern aufnehmen, wird empfohlen, es aus C und R zu bilden.

HINWEIS Wenn die Parameter für den ausgewählten Kanal auf NTR: Root Fixed, NTT: Bypass, and NTT Bass: Off eingestellt sind, werden die Parameter hier auf „Play Root“ anstelle von „Source Root“ geändert. In diesem Fall können Sie das Ergebnis hören, während Sie Chord Root/Type während der Wiedergabe ändern.

HINWEIS Die Einstellungen hier werden nicht angewendet, wenn NTR auf Guitar eingestellt ist.

2 NTR/NTT (Notentransponierungsregel)/(Notentransponierungstabelle)

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

[3 ▲▼]	NTR	Legt die relative Position der Quellnote im Akkord bei der Umwandlung aus dem Quell-Pattern in Folge von Akkordwechseln fest. Beachten Sie die nachstehende Liste.
[4 ▲▼]– [6 ▲▼]	NTT	Legt die Notentransponierungstabelle für das Quell-Pattern fest. Beachten Sie die nachstehende Liste.
[7 ▲▼]	Bass	Der Kanal, für den dieser Wert auf On gesetzt ist, wird durch den Bass-Grundton wiedergegeben, wenn der On-Bass-Akkord vom Instrument erkannt wird. Wenn NTR auf Guitar gestellt und dieser Parameter eingeschaltet (On) ist, wird nur die dem Bass zugewiesene Note vom Bassgrundton gespielt.

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

NTR (Notentransponierungsregel)

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

2

Styles

NTT (Notentransponierungstabelle)

Wenn NTR auf Root Transpose oder Root Fixed eingestellt ist

Bypass	Wenn NTR auf Root Fixed gesetzt wird, bewirkt die verwendete Transpositionstabelle überhaupt keine Notenumwandlung. Wenn NTR auf Root Transpose gesetzt ist, wandelt die verwendete Tabelle die Noten derart um, dass das Tonhöhenverhältnis zwischen ihnen gleich bleibt.
Melody	Geeignet für die Transponierung von Melodielinien. Verwenden Sie diese Option für Kanäle wie z. B. Phrase1 und Phrase2.
Chord	Geeignet für die Transponierung von Akkord-Parts. Verwenden Sie diese Option für die Kanäle Chord1 und Chord2 besonders, wenn diese Klavier-Parts und gitarrenähnliche Akkord-Parts enthalten.
Melodic Minor	(Melodisch Moll) Wenn der gespielte Akkord von einem Dur-Akkord zu einem Moll-Akkord wechselt, können Sie mit Hilfe dieser Tabelle das dritte Intervall der Tonleiter um einen Halbton vermindern. Wenn der Akkord von einem Moll-Akkord zu einem Dur-Akkord wechselt, wird die Terz des Moll-Akkords um einen Halbton vergrößert. Alle anderen Noten bleiben unverändert. Verwenden Sie diese Option für Melodiekanäle von Sections, die nur auf Dur-/Moll-Akkorde reagieren, wie Intros und Endings.
Melodic Minor 5th	Zusätzlich zu Melodic Minor (s. o.) wirken sich übermäßige und verminderte Akkorde auf die Quinte des Source Patterns aus.
Harmonic Minor	(Harmonisch Moll) Wenn der gespielte Akkord von einem Dur-Akkord zu einem Moll-Akkord wechselt, verkleinert diese Tabelle die Terz und Sexte der Tonleiter um einen Halbton. Wenn der Akkord von einem Moll-Akkord zu einem Dur-Akkord wechselt, werden die verminderte Terz und die verminderte Sexte um einen Halbton vergrößert. Alle anderen Noten bleiben unverändert. Verwenden Sie diese Option für Akkordkanäle von Sections, die nur auf Dur-/Moll-Akkorde reagieren, wie Intros und Endings.
Harmonic Minor 5th	Zusätzlich zu Harmonic Minor (s. o.) wirken sich übermäßige und verminderte Akkorde auf die Quinte des Source Patterns aus.
Natural Minor	(Natürlich Moll) Wenn der gespielte Akkord von einem Dur-Akkord zu einem Moll-Akkord wechselt, verkleinert diese Tabelle die Terz, Sexte und Septime der Tonleiter um einen Halbton. Wenn der Akkord von einem Moll-Akkord zu einem Dur-Akkord wechselt, werden die verminderte Terz, Sexte und Septime um einen Halbton vergrößert. Alle anderen Noten bleiben unverändert. Verwenden Sie diese Option für Akkordkanäle von Sections, die nur auf Dur-/Moll-Akkorde reagieren, wie bei Intros und Endings.
Natural Minor 5th	Zusätzlich zu Natural Minor (s. o.) wirken sich übermäßige und verminderte Akkorde auf die Quinte des Source Patterns aus.
Dorian	(Dorisch) Wenn der gespielte Akkord von einem Dur-Akkord zu einem Moll-Akkord wechselt, verkleinert diese Tabelle die Terz und Septime der Tonleiter um einen Halbton. Wenn der Akkord von einem Moll-Akkord zu einem Dur-Akkord wechselt, werden die verminderte Terz und die verminderte Septime um einen Halbton vergrößert. Alle anderen Noten bleiben unverändert. Verwenden Sie diese Option für Akkordkanäle von Sections, die nur auf Dur-/Moll-Akkorde reagieren, wie bei Intros und Endings.
Dorian 5th	Zusätzlich zu Dorian (s. o.) wirken sich übermäßige und verminderte Akkorde auf die Quinte des Source Patterns aus.

Wenn NTR auf Guitar eingestellt ist

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

3 High Key/Note Limit

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

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	High Key	<p>Hier wird die höchste Note (Grenze der oberen Oktave) der Notentransponierung für den Wechsel des Akkord-Grundtons festgelegt. Alle Noten, für die eine höhere Tonlage als die höchste Note errechnet wird, werden um eine Oktave nach unten transponiert. Diese Einstellung ist nur wirksam, wenn der NTR-Parameter (Seite 46) auf „Root Transpose“ gestellt ist.</p> <p>Beispiel: Wenn die höchste Note F ist.</p> <p>Grundtonänderung → CM C#M . . . FM F#M . . .</p> <p>Wiedergegebene Noten → C3-E3-G3 C#3-E#3-G#3 F3-A3-C4 F#2-A#2-C#3</p>
[6 ▲▼]	Note Limit Low	<p>Diese legen den Notenbereich (tiefste und höchste Note) für Voices fest, die auf den Style-Kanälen aufgenommen wurden. Durch eine geeignete Einstellung dieses Bereichs können Sie sicherstellen, dass die Voices so realistisch wie möglich klingen – anders gesagt, dass keine Noten außerhalb des natürlichen Tonumfangs erklingen (z. B. zu hohe Basstöne oder zu tiefe Töne einer Piccoloflöte).</p> <p>Beispiel: Die tiefste Note ist C3 und die höchste Note D4.</p> <p>Grundtonänderung → CM C#M . . . FM . . .</p> <p>Wiedergegebene Noten → E3-G3-C4 E#3-G#3-C#4 F3-A3-C4</p>
[7 ▲▼]	Note Limit High	

4 RTR (Retrigger Rule)

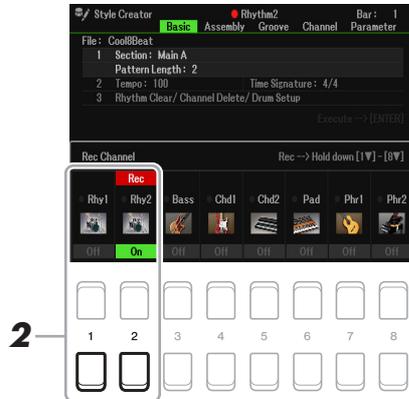
(Neuauslösungsregel) Diese Einstellung legt fest, ob Noten bei einem Akkordwechsel aufhören zu klingen oder nicht, und wie sich die Tonhöhe der Noten gegebenenfalls ändert. Verwenden Sie die Tasten [4 ▲▼]–[7 ▲▼], um einen der folgenden Typen auszuwählen.

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

Den Rhythmus-Part eines Styles bearbeiten (Drum Setup)

Mit der Drum-Setup-Funktion können Sie den Rhythmus-Part des aktuellen Styles bearbeiten, z. B. können Sie die einzelnen Instrumente umschalten und verschiedene Einstellungen vornehmen. Der folgende Vorgang bezieht sich auf Schritt 6 der allgemeinen Vorgehensweise auf [Seite 36](#).

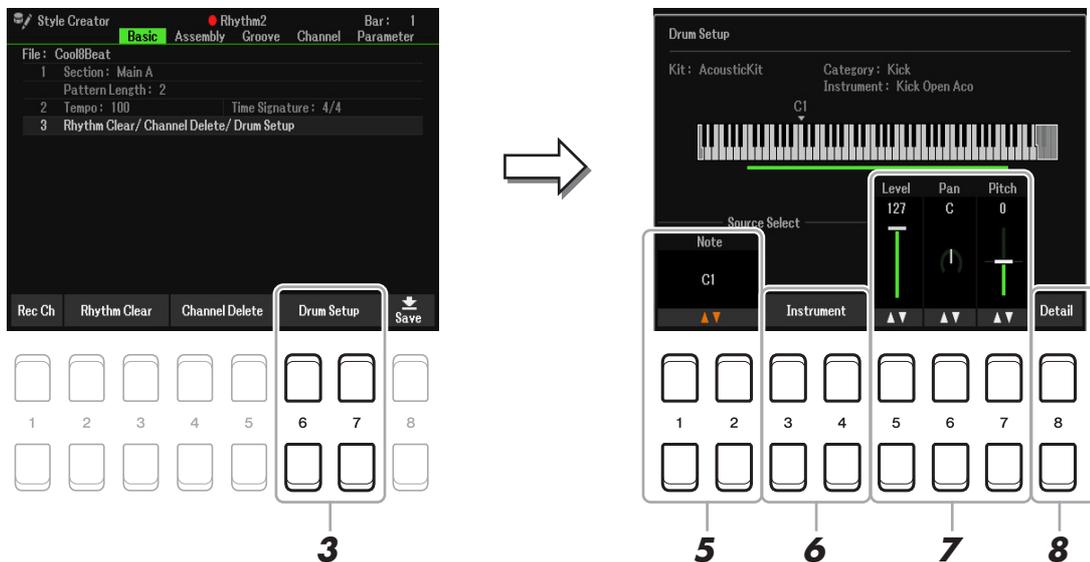
- 1 Drücken Sie auf der Basic-Seite die Taste [1 ▲▼] (Rec Ch), um die Rec Channel-Anzeige in der unteren Hälfte der Anzeige aufzurufen.



- 2 Halten Sie diejenige der Tasten [1 ▼] oder [2 ▼] gedrückt, die dem zu bearbeitenden Kanal entspricht.

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

- 3 Wählen Sie mit den Cursor-Tasten [▲][▼] „3 Rhythm Clear/Ch Delete/Drum Setup“ und dann mit einer der Tasten [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (Drum Setup) die Drum Setup-Anzeige aus. Das Drum Setup-Fenster wird angezeigt.



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

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

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

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



6 Wählen Sie das zu verwendende Instrument aus.

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



6-2

6-2 Wählen Sie mit den Tasten [2 ▲▼]–[7 ▲▼] der Reihe nach Kit, Category und Instrument aus.

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

7 Stellen Sie, falls nötig, den Lautstärke-Level, Pan oder Pitch ein, indem Sie die Tasten [5 ▲▼]–[7 ▲▼] verwenden.

8 Nehmen Sie, falls notwendig, weitere Einstellungen vor.

8-1 Drücken Sie die Taste [8 ▲▼] (Detail), um das Fenster mit den detaillierten Einstellungen aufzurufen.



8-2

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

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

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

Chorus Send	Stellt den Chorus-Effektanteil ein.
Variation Send	Dient zum Einstellen der Intensität des Variation-Effekts (DSP11). Wenn der Parameter „Connection“ in der Mixer-Anzeige auf „Insertion“ eingestellt wird und dieser Rhythmuskanal als zugewiesener Part gewählt wird, wirkt dieser Parameter wie nachstehend aufgelistet. Wenn Variation Send auf 0 eingestellt ist: Es werden keine Effekte auf das Instrument angewendet (Insertion Off). Wenn Variation Send auf 1–127 eingestellt ist: Es werden Effekte auf das Instrument angewendet (Insertion On).
Key Assign	Legt den Key-Assign-Modus fest. Dieser Parameter ist nur wirksam, wenn der XG-Parameter „SAME NOTE NUMBER KEY ON ASSIGN“ des Kits (siehe Datenliste auf der Website) auf „INST“ eingestellt ist. Single: Jedes aufeinanderfolgende Spiel desselben Sounds führt zum Abschneiden/Stoppen des klingenden Sounds. Multi: Jeder Sound wird bis zum völligen Ausklingen wiedergegeben, auch dann, wenn er mehrmals nacheinander gespielt wird.
Rcv Note Off	Legt fest, ob Note-Off-Meldungen empfangen werden oder nicht.
Rcv Note On	Legt fest, ob Note-On-Meldungen empfangen werden oder nicht.
Filter Cutoff	Legt die Grenzfrequenz bzw. den effektiven Frequenzbereich des Filters fest. Höhere Werte bewirken einen höhenreicheren Klang.
Filter Resonance	Legt die Emphasis (Resonanz) fest, die bei der eingestellten Filter-Cutoff-Frequenz (beschrieben weiter oben) angewendet wird. Höhere Werte erzeugen einen ausgeprägteren Effekt.
EG Attack	Legt fest, wie schnell der Klang seine Maximallautstärke erreicht, nachdem die Taste angeschlagen wurde. Je höher der Wert, desto unvermittelter das Anschwellen.
EG Decay1	Legt fest, wie schnell der Klang den Haltepegel erreicht (unterhalb des Maximalpegels). Je höher der Wert, desto schneller das Ausklingen.
EG Decay2	Legt fest, wie schnell der Klang auf Null ausklingt, nachdem die Taste losgelassen wurde. Je höher der Wert, desto schneller das Ausklingen.

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

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

10 Speichern Sie den bearbeiteten Style (siehe Schritt 8 auf [Seite 36](#)).

ACHTUNG

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

Inhalt

Bearbeiten der Notenschrifteinstellungen (Score)	51
Bearbeiten der Einstellungen für die Liedtext-/Textanzeige	53
Spielen, während ein bestimmter Part eines Songs stummgeschaltet ist	54
Verwenden der Begleitautomatikfunktionen bei der Song-Wiedergabe	55
Parameter für die Song-Wiedergabe (Guide-Funktion, Kanaleinstellungen, Repeat-Einstellungen)	56
• Verwenden der Guide-Funktion	58
Erstellen/Bearbeiten von Songs (Song Creator)	60
• Auswählen der am Anfang eines Songs aufzuzeichnenden Setup-Parameter (Setup-Seite)	60
• Neuaufzeichnung eines bestimmten Abschnitts – Punch In/Out (Rec Mode-Seite)	61
• Bearbeiten von Kanal-Events bestehender Song-Daten (Channel-Anzeige)	63

Bearbeiten der Notenschrifteinstellungen (Score)

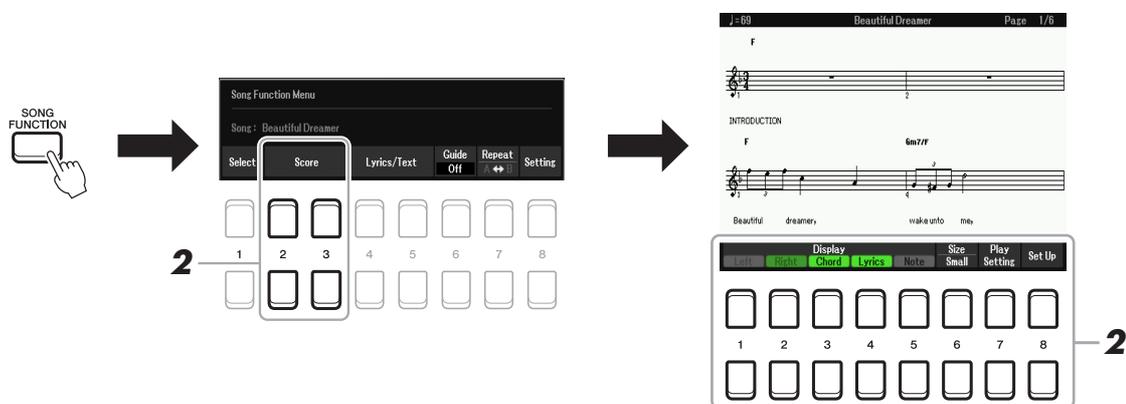
Um die Notenschrift des ausgewählten Songs anzuzeigen, folgen Sie den nachstehenden Anweisungen. Sie können Einstellungen wie z. B. die Schriftgröße der Textdarstellung beliebig ändern. Sie können die Notendarstellung so ändern, dass sie Ihren persönlichen Bedürfnissen entspricht. Die hier vorgenommenen Einstellungen bleiben auch beim Ausschalten erhalten.

HINWEIS Sie können die hier vorgenommenen Einstellungen als Teil des Songs speichern [MENU] → TAB [▶] Menu2 → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] Song Creator → TAB [◀][▶] Setup. Siehe [Seite 60](#).

HINWEIS Je nach dem jeweiligen käuflich erworbenen Song kann es sein, dass keine Notendarstellung möglich ist.

HINWEIS Die Noten einer Audio-Datei können nicht angezeigt werden, da die Notendarstellung auf dem Vorhandensein entsprechender MIDI-Events basiert.

1 Drücken Sie die [SONG FUNCTION]-Taste, um die Song Function Menu-Anzeige aufzurufen.



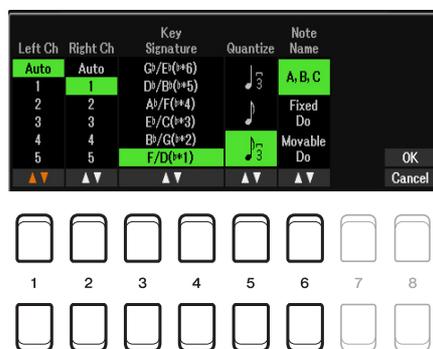
2 Drücken Sie eine der Tasten [2 ▲▼]/[3 ▲▼] (Score).

Die Notenschrift (Notendarstellung) erscheint in der Anzeige.

[1 ▲▼]	Left	Schaltet die Anzeige der Notation für die linke Hand ein und aus. In Abhängigkeit von anderen Einstellungen steht dieser Parameter ggf. nicht zur Verfügung und wird abgeblendet. In diesem Fall rufen Sie die Anzeige für die Detailsinstellungen auf und stellen Sie den Left Ch-Parameter auf einen beliebigen Kanal außer „Auto“ ein. Oder wechseln Sie in die Song Setting-Anzeige, und stellen Sie den Left-Parameter auf einen beliebigen Kanal außer Off (Seite 57). Right (nächster Parameter) und Left können nicht gleichzeitig ausgeschaltet werden.
[2 ▲▼]	Right	Schaltet die Anzeige der Notenschrift für die rechte Hand ein und aus. Right und Left (oben) können nicht gleichzeitig ausgeschaltet werden.
[3 ▲▼]	Chord	Schaltet die Anzeige von Akkorden ein und aus. Wenn der ausgewählte Song keine Akkorddaten enthält, werden keine Akkorde angezeigt.

[4 ▲▼]	Lyrics	Schaltet die Anzeige von Liedtexten ein und aus. Wenn der ausgewählte Song keine Textdaten enthält, wird kein Text angezeigt. Wenn der Song Pedal-Events enthält, können Sie durch Drücken dieser Tasten zwischen „Lyrics“ und „Pedal“ umschalten. Wenn „Pedal“ eingeschaltet ist, wird durch Drücken dieser Tasten die Anzeige der Pedal-Events anstelle von Liedtexten aktiviert.
[5 ▲▼]	Note	Schaltet die Anzeige von Notennamen (Tonhöhen) ein und aus. Der Notename wird links neben der Note angezeigt. Wenn der Leerraum zwischen den Noten zu klein ist, wird diese Anzeige gegebenenfalls nach links oberhalb der Note verschoben. Wenn der Song Fingersatz-Events enthält, wird durch Drücken dieser Tasten zwischen „Note“ und „Fingering“ umgeschaltet. Wenn „Fingering“ eingeschaltet ist anstelle der Notennamen Fingersatz-Events angezeigt.
[6 ▲▼]	Size Small/ Large	Bestimmt die Vergrößerungsstufe der Notendarstellung.
[7 ▲▼]	Play Setting	Hiermit können Sie einen bestimmten Part des Songs stummschalten oder dämpfen, so dass Sie „Karaoke“ singen können, während Sie die Notenschrift des ausgewählten Songs betrachten. Genauere Informationen finden Sie unter Seite 54 .
[8 ▲▼]	Set Up	Ruft die Anzeige für die Detailsinstellungen auf. Siehe unten.

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



[1 ▲▼]	Left Ch	Legt fest, welcher MIDI-Kanal in den Song-Daten für den linken und den rechten Part benutzt wird. Diese Einstellung schaltet zurück auf Auto, wenn ein anderer Song ausgewählt wird. Auto: Die MIDI-Kanäle der Song-Daten für die Parts der linken und rechten Hand werden automatisch zugewiesen. Die Parts werden jeweils auf den Kanal festgelegt, der in der Anzeige [MENU] → TAB [◀] Menu1 → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] Song Setting → [ENTER] → TAB [◀] Guide/Channel (Seite 56), eingestellt wurde. 1–16: Weist den angegebenen MIDI-Kanal (1–16) den Parts für die linke und für die rechte Hand zu. Off (Einstellung nur für Left Ch verfügbar): Weist dem Part für die linke Hand keinen Kanal zu. Deaktiviert die Darstellung des Tastenbereichs für die linke Hand.
[2 ▲▼]	Right Ch	
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Key Signature	Hiermit können Sie an der Position, an der der Song gestoppt wurde, einen Taktwechsel eingeben. Dieses Menü ist hilfreich, wenn der ausgewählte Song keine Tonarteinstellungen für die Notendarstellung enthält.
[5 ▲▼]	Quantize	Mit dieser nützlichen Funktion können Sie die Notenauflösung in der Notendarstellung steuern. So können Sie die Zeitwerte aller angezeigten Noten ändern oder korrigieren, so dass sie nach einem bestimmten Notenwert angeordnet werden. Achten Sie darauf, dass Sie den kleinsten Notenwert eingeben, der im Song vorkommt.
[6 ▲▼]	Note Name	Wählt aus den folgenden drei Arten die Art des Notennamens, der links von den Noten angegeben wird. Diese Einstellungen sind verfügbar, wenn der Note-Parameter (siehe oben) auf On gestellt ist. A, B, C: Die Notennamen werden als Buchstaben angegeben (C, D, E, F, G, A, B) (Anm. d. Üb.: „B“ ist im Deutschen die Note „H“). Fixed Do: Die Noten werden als Solmisationssilben angezeigt, wobei die Note C auf Do fixiert ist. Die Noten „C, D, E, F, G, A, H“ werden immer als „Do, Re, Mi, Fa, So, La, Ti“ angezeigt, wenn als Sprache Englisch eingestellt ist. Beachten Sie, dass der Notename je nach der gewählten Sprache (Seite 57) verschieden ist. Movable Do: Die Notennamen werden entsprechend der Tonart des aktuellen Songs als Solmisationssilben angezeigt. Wenn z. B. ein Song in der Tonart D-Dur gewählt ist, werden die Noten „D, E, F#, G, A, H, C#“ als „Do, Re, Mi, Fa, So, La, Ti“ angezeigt, wenn als Sprache Englisch eingestellt ist. Beachten Sie, dass der Notename je nach der gewählten Sprache (Seite 57) verschieden ist.

Bearbeiten der Einstellungen für die Liedtext-/Textanzeige

Zur Darstellung des Liedtexts des ausgewählten Songs oder Texts drücken Sie die [SONG FUNCTION]-Taste und dann eine der Tasten [4 ▲▼]/[5 ▲▼] (Lyrics/Text). Sie können Einstellungen wie z. B. die Schriftgröße der Textdarstellung beliebig ändern.

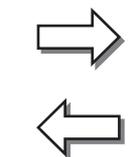
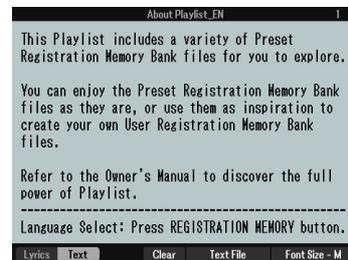
Liedtextdarstellung

Es werden die Liedtexte aus den Song-Daten angezeigt.



Textanzeige

Es werden die auf einem Computer erstellten Texte angezeigt.



Drücken Sie die Tasten [1 ▲▼]/[2 ▲▼]

Drücken Sie die Tasten [5 ▲▼]/[6 ▲▼], um die Textdatei aufzurufen.

HINWEIS Wenn der Liedtext durcheinander oder unleserlich sein sollte, müssen Sie evtl. die Einstellung der Lyrics Language in der Anzeige [MENU] → TAB [◀] Menu1 → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] Song Setting → [ENTER] → Cursortasten [▲][▼] 2 Lyrics Language (Seite 57) ändern.

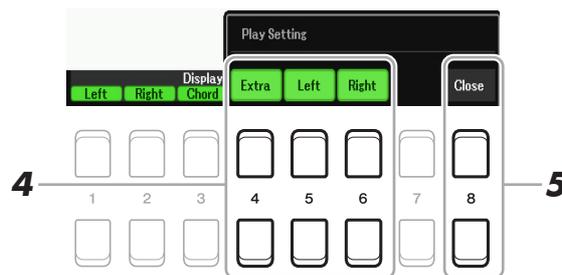
HINWEIS Wenn Sie eine Textdatei auf einem Computer erstellen, achten Sie darauf, Zeilenwechsel von Hand einzugeben. Dies ist notwendig, da dieses Instrument keinen automatischen Umbruch durchführen kann. Wenn ein Satz über die Anzeige hinausgeht und nicht richtig dargestellt werden kann, bearbeiten Sie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

[1 ▲▼]	Lyrics	Schaltet um zwischen Liedtext-Darstellung (die Liedtexte des Songs werden angezeigt) und Text-Darstellung (eine mit den Tasten [5 ▲▼]/[6 ▲▼] ausgewählte Textdatei).
[2 ▲▼]	Text	
[3 ▲▼]	Clear (Nur verfügbar, wenn eine Textdatei ausgewählt ist)	Löscht den Text von der Anzeige. Dieser Vorgang löscht nicht die Textdatei selbst, sondern bewirkt nur, dass keine Textdatei ausgewählt ist. Wenn Sie die Textanzeige wiederherstellen möchten, wählen Sie die Textdatei erneut mit den Tasten [5 ▲▼]/[6 ▲▼] aus.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Text File	Öffnet die Anzeige für die Textauswahl. Drücken Sie nach der Auswahl die Taste [EXIT], um die Anzeige zu verlassen.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Font Size-S/M/ L/S(P)/M(P)/ L(P) (Nur verfügbar, wenn eine Textdatei ausgewählt ist)	<p>Wenn die Anzeigesprache auf einen anderen Wert als Japanese gesetzt ist Legt Schriftgröße und -stil fest. Schriftgrößen, die nicht mit „P“ gekennzeichnet sind (die Zeichen haben dieselbe Breite), eignen sich zum Anzeigen von Liedtexten mit Akkordnamen, da die Akkordnamen fest mit dem entsprechenden Liedtext verbunden sind. Schriftgrößen, die nicht mit „P“ gekennzeichnet sind (die Zeichen sind unterschiedlich breit), eignen sich zum Anzeigen von Liedtexten ohne Akkordnamen oder erklärenden Hinweisen. S, M und L zeigen die Schriftgrößen an.</p> <p>HINWEIS Informationen zum Ändern der Anzeigesprache erhalten Sie im Kapitel „Spielvorbereitungen“ der Benutzerhandbuchs.</p> <p>Wenn die Anzeigesprache auf Japanese gesetzt ist Legt die Schriftgröße fest.</p>

Spielen, während ein bestimmter Part eines Songs stummgeschaltet ist

Hiermit können Sie einen bestimmten Part des Songs stummschalten oder dämpfen, so dass Sie „Karaoke“ singen können, während Sie die Notenschrift des ausgewählten Songs betrachten.

- 1** Drücken Sie die [SONG FUNCTION]-Taste, um die Song Function Menu-Anzeige aufzurufen.
- 2** Drücken Sie eine der Tasten [2 ▲▼]/[3 ▲▼] (Score).
Die Notenschrift (Notendarstellung) des ausgewählten Songs erscheint in der Anzeige.
- 3** Drücken Sie die Tasten [7 ▲▼] (Play Setting), um die Play Setting-Anzeige aufzurufen.

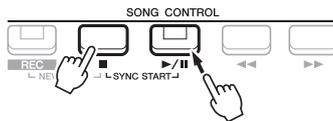


- 4** Verwenden Sie die Tasten [4 ▲▼]–[6 ▲▼], um den gewünschten Song-Kanal stummzuschalten.
 - **Right:** Schaltet die Wiedergabe des Parts für die rechte Hand ein oder aus.
 - **Left:** Schaltet die Wiedergabe des Parts für die linke Hand ein oder aus.
 - **Extra:** Schaltet die Wiedergabe aller Kanäle ein oder aus, mit Ausnahme derjenigen, die den oben beschriebenen Parts Left und Right zugewiesen sind.
- 5** Verwenden Sie die Tasten [8 ▲▼] (Close), um die Anzeige zu verlassen.

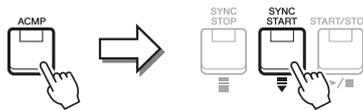
Verwenden der Begleitautomatikfunktionen bei der Song-Wiedergabe

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

- 1 Wählen Sie einen Song aus.
- 2 Wählen Sie einen Style aus.
- 3 Um die Synchronstartfunktion für den Song zu aktivieren, halten Sie die SONG CONTROL-Taste [■] (STOP) gedrückt und drücken gleichzeitig die Taste [▶/■] (PLAY/PAUSE).



- 4 Drücken Sie die STYLE CONTROL-Taste [ACMP], um die automatische Begleitung einzuschalten, und drücken Sie dann die Taste [SYNC START], um den Synchronstart für die Begleitung zu aktivieren.



- 5 Drücken Sie die STYLE CONTROL-Taste [START/STOP], oder spielen Sie Akkorde im Tastaturbereich für die Akkorde.

Song und Style werden gemeinsam wiedergegeben. Während des Spiels können Sie die Akkordinformationen in der Notendarstellung sehen (Seite 51).

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

HINWEIS Die Style-Retrigger-Funktion (Seite 11) kann während der Song-Wiedergabe nicht verwendet werden.

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

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

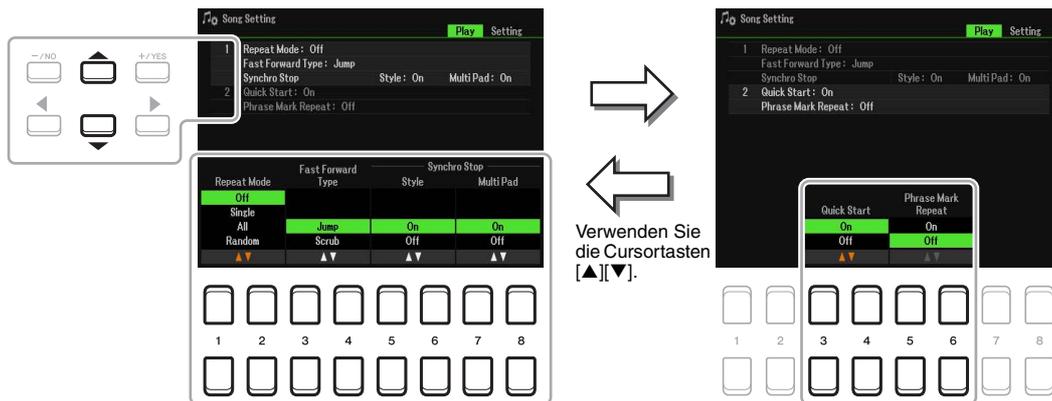
Das Instrument hat eine Vielfalt von Song-Wiedergabefunktionen – wiederholte Wiedergabe, verschiedene Guide-Einstellungen usw. –, die in der nachfolgend dargestellten Anzeige aktiviert werden können.

1 Rufen Sie die Funktionsanzeige auf.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] Song Setting → [ENTER]

2 Wählen Sie mit den TAB-Tasten [◀][▶] und den Cursortasten [▲][▼] die Seite aus, um die nachstehend beschriebenen Einstellungen vorzunehmen.

■ Play-Seite



1 Repeat Mode/Fast Forward Type/Style Synchro Stop

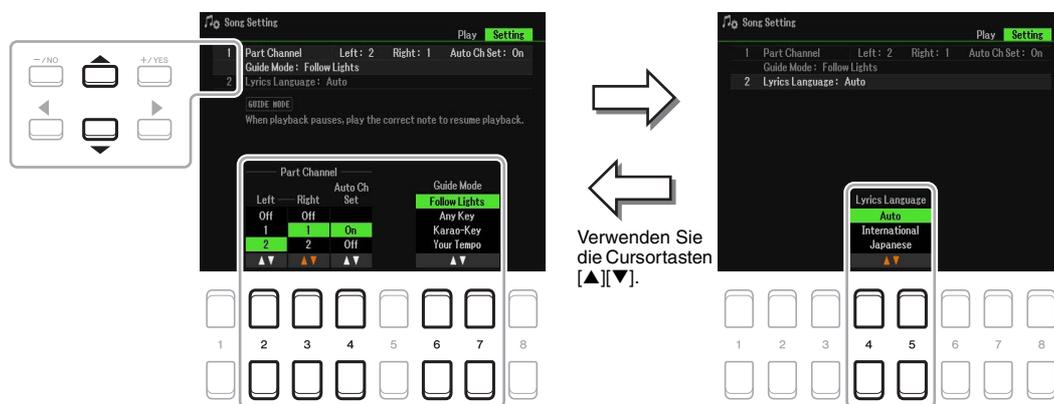
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Repeat Mode	Bestimmt die Methode der wiederholten Wiedergabe. Off: Spielt den ausgewählten Song und hält dann an. Single: Spielt den ausgewählten Song mehrmals. All: Alle Songs im angegebenen Ordner werden wiederholt abgespielt. Random: Alle Songs im angegebenen Ordner werden in zufälliger Reihenfolge wiederholt abgespielt.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Fast Forward Type	Legt die Art des Vorspulens fest für den Fall, dass während der MIDI-Song-Wiedergabe die Taste [▶▶] (FF) gedrückt wird. Jump: Durch Drücken der Taste [▶▶] (FF) wird die Wiedergabeposition zum nächsten Takt verschoben, ohne dass dazwischen liegende Noten gespielt werden. Wenn Sie die Taste [▶▶] gedrückt halten, wird fortlaufend vorgespult. Scrub: Drücken und Halten der Taste [▶▶] spielt den Song mit hoher Geschwindigkeit ab.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Style Synchro Stop	Bestimmt, ob die wiederholte Wiedergabe eines Styles anhält oder nicht, wenn die MIDI-Song-Wiedergabe gestoppt wird.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Multi Pad Synchro Stop	Bestimmt, ob die wiederholte Wiedergabe eines Multi-Pads anhält oder nicht, wenn die MIDI-Song-Wiedergabe gestoppt wird.



2 Quick Start/Phrase Mark Repeat

[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Quick Start	Bei einigen im Handel erhältlichen Song-Daten wurden bestimmte, den Song betreffende Einstellungen (z. B. Voice-Auswahl, Lautstärke usw.) im ersten Takt, aber vor den eigentlichen Notendaten aufgenommen. Wenn die Schnellstart-Funktion (QUICK START) aktiviert ist (On), werden vom Instrument alle Anfangsdaten, die keine Noten sind, mit der höchstmöglichen Geschwindigkeit gelesen. Anschließend erfolgt die Rückkehr auf das korrekte Tempo für die erste Note im Song. Dies ermöglicht den schnellstmöglichen Start der Wiedergabe mit einer minimalen Pause zum Lesen der Daten.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Phrase Mark Repeat	Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn der aktuelle Song Phrasenmarkierungen enthält, die bestimmte Stellen (mit jeweils mehreren Takten) im Song bezeichnen. Wenn eingeschaltet (On), wird der der angegebenen Phrasenmarkierung entsprechende Abschnitt (angegeben mit den SONG CONTROL-Tasten [◀◀] (REW) und [▶▶] (FF)) wiederholt. Beachten Sie, dass dieser Parameter nur dann eingestellt werden kann, wenn die Song-Wiedergabe gestoppt ist.

■ Setting-Seite



1 Part Channel/Guide Mode

[2 ▲▼]	Left	Diese Parameter bestimmen, welcher MIDI-Kanal in den Song-Daten für die Guide-Funktion und die Notenschrift dem Part für die linke oder rechte Hand zugeordnet ist.
[3 ▲▼]	Right	
[4 ▲▼]	Auto Ch Set	Wenn eingeschaltet („On“), werden die MIDI-Kanäle für die Parts der rechten und linken Hand automatisch entsprechend der Vorprogrammierung in den kommerziell erhältlichen Song-Daten festgelegt. Normalerweise sollte diese Option aktiviert sein („On“).
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Guide Mode	Siehe Seite 58 .

2 Lyrics Language

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Lyrics Language	<p>Bestimmt die Sprache der angezeigten Liedtexte.</p> <p>Auto: Wenn die Sprache in den Song-Daten angegeben ist, werden die Song-Texte entsprechend dargestellt.</p> <p>International: Behandelt die angezeigten Song-Texte als westliche Sprache.</p> <p>Japanese: Behandelt die angezeigten Song-Texte entsprechend der japanischen Sprache.</p>
-------------------	-----------------	--

Verwenden der Guide-Funktion

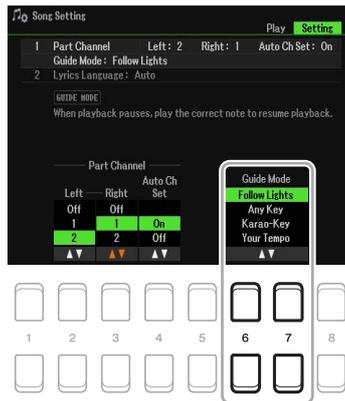
Durch die Guide-Funktion zeigt das Instrument in der Notendarstellung den Zeitpunkt der zu spielenden Noten an, um das Lernen zu vereinfachen. Dieses Instrument bietet außerdem praktische Hilfen für Gesangsübungen, mit denen Sie das Tempo der Song-Wiedergabe an Ihren Gesang anpassen können.

1 Wählen Sie den gewünschten Song zum Singen oder zum Spielen auf der Tastatur aus.

2 Rufen Sie die Einstellungsanzeige auf.

[MENU] → TAB [◀] Menu 1 → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] Song Setting → [ENTER] → Cursortasten [▲] 1 Part Channel/Guide Mode

3 Wählen Sie mit den Tasten [6 ▲▼]/[7 ▲▼] den gewünschten Guide-Modus aus.



■ Guide-Modi zum Üben auf der Tastatur

Follow Lights

Wenn diese Funktion ausgewählt wird, schaltet die Song-Wiedergabe auf Pause, und wartet darauf, dass Sie die Noten richtig spielen. Werden die richtigen Noten gespielt, wird die Song-Wiedergabe fortgesetzt. Follow Lights wurde für die Clavinova-Serie von Yamaha entwickelt. Diese Funktion wird zu Übungszwecken verwendet; dabei zeigen in die Tastatur integrierte Lämpchen an, welche Noten gespielt werden müssen. Das PSR-SX600 ist zwar nicht mit diesen Lämpchen ausgestattet, aber Sie können dieselbe Funktion verwenden, wenn Sie den Anzeigen in der abgebildeten Notation mit der Song-Score-Funktion folgen.

Any Key

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

Your Tempo

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

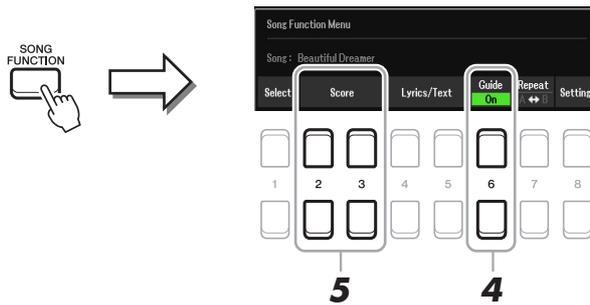
■ Guide-Modus für Gesangsübungen

Karao-Key

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



- 4** Drücken Sie die [SONG FUNCTION]-Taste, um die Song Function Menu-Anzeige aufzurufen, und drücken Sie die Taste [6 ▲▼] (Guide), um die Guide-Funktion auszuschalten.



- 5** Rufen Sie mit einer der Tasten [2 ▲▼]/[3 ▲▼] (Score) die Notenanzeige auf.
- 6** Drücken Sie die SONG CONTROL-Taste [▶/■] (PLAY/PAUSE), um die Wiedergabe zu starten.
Üben Sie Ihr Tastaturspiel oder Ihren Gesang mit dem in Schritt 3 ausgewählten Guide-Modus.
- 7** Drücken Sie die Taste [■] (STOP), um die Wiedergabe zu beenden.
- 8** Wenn Sie mit dem Üben fertig sind, drücken Sie die Taste [6 ▲▼] (Guide), um die Guide-Funktion auszuschalten.

HINWEIS Sie können die Guide-Einstellungen als Teil der Song-Daten speichern (Seite 61). Bei Songs, in denen die Guide-Einstellungen gespeichert wurden, wird bei Auswahl des Songs die Guide-Funktion automatisch eingeschaltet und die entsprechenden Einstellungen werden aufgerufen.

HINWEIS Wenn die Guide-Funktion eingeschaltet ist, kann es sein, dass die Song-Wiedergabe stoppt.

Erstellen/Bearbeiten von Songs (Song Creator)

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

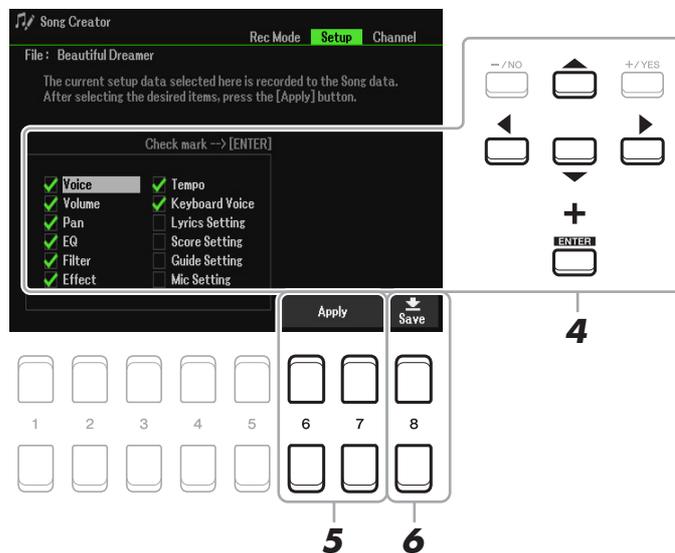
Auswählen der am Anfang eines Songs aufzuzeichnenden Setup-Parameter (Setup-Seite)

Die aktuellen Einstellungen der Mixer-Anzeige und andere von Ihnen vorgenommene Bedieneinstellungen können am Song-Anfang als Setup-Daten gespeichert werden. Diese Bedieneinstellungen werden automatisch abgerufen, wenn die Song-Wiedergabe gestartet wird.

1 Wählen Sie den Song aus, in dem Sie die Setup-Daten speichern möchten.

2 Rufen Sie die Funktionsanzeige auf.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] Song Creator → [ENTER] → TAB[◀][▶] Setup



3 Drücken Sie die SONG CONTROL-Taste [■] (STOP), um die Song-Position an den Song-Anfang zu verschieben.

⇩ NÄCHSTE SEITE

4 Wählen Sie mit den Cursortasten [▲][▼][◀][▶] und der [ENTER]-Taste die aufzuzeichnenden Setup-Daten aus.

Wählen Sie die Elemente aus, die mit dem ausgewählten Song automatisch aufgerufen werden sollen. Die hier ausgewählten Einträge lassen sich nur am Song-Anfang aufnehmen, außer der Keyboard Voice.

Voice, Volume, Pan, EQ, Filter, Effect, Tempo	Speichert die Tempoeinstellung und alle im Mixer vorgenommenen Einstellungen.
Keyboard Voice	Zeichnet die aktuellen Bedienfeldeinstellungen auf, einschließlich der Voice-Auswahl für die Tastatur-Parts (RIGHT 1, 2 und LEFT) und deren Ein-/Ausschaltzustand. Die hier aufgezeichneten Bedienfeldeinstellungen sind identisch mit den durch die „One Touch Setting“ gespeicherten Einstellungen. Diese können an jeder beliebigen Stelle eines Songs aufgenommen werden; Sie können also auch mitten im Song Voices umschalten.
Lyrics Setting	Zeichnet die Einstellungen in der Lyrics-Anzeige auf.
Score Setting	Zeichnet die Einstellungen in der Score-Anzeige auf.
Guide Setting	Zeichnet die Einstellungen der Guide-Funktionen einschließlich der Guide On/Off-Einstellung auf.
Mic Setting	Zeichnet die Einstellungen in der Mic Setting-Anzeige auf.

Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um bei dem ausgewählten Eintrag eine Markierung zu setzen oder zu entfernen.

5 Drücken Sie die Taste [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (Apply), um die Daten aufzunehmen.

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

Näheres finden Sie im Kapitel „Allgemeine Bedienung“ des Benutzerhandbuchs.

ACHTUNG

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

Neuaufzeichnung eines bestimmten Abschnitts – Punch In/Out (Rec Mode-Seite)

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

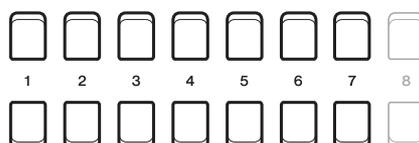
HINWEIS Die Style-Retrigger-Funktion (Seite 11) kann nicht verwendet werden, wenn Sie bereits vorhandene Daten durch die Aufnahme überschreiben (Overdub).

1 Wählen Sie den gewünschten Song für die Neuaufnahme aus.

2 Rufen Sie die Funktionsanzeige auf.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] Song Creator → [ENTER] → TAB [◀] Rec Mode

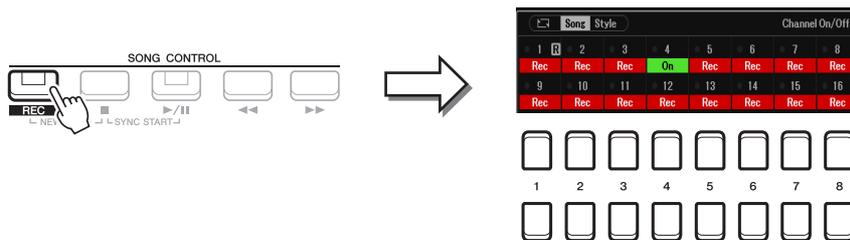
3 Legen Sie die gewünschten Einstellungen für die Aufnahme fest.



[1 ▲▼]– [3 ▲▼]	Rec Start (Punch In)	<p>Legt mit Hilfe der Tasten [1 ▲▼]/[2 ▲▼] das Punch-In-Timing fest.</p> <p>Normal: Die Aufnahme beginnt mit dem Überschreiben, wenn die Song-Wiedergabe mit der SONG CONTROL-Taste [▶/■] (PLAY/PAUSE) gestartet wird, oder wenn Sie im Bereitschaftsmodus des Synchronstarts auf der Tastatur spielen.</p> <p>First Key On: Der Song wird normal abgespielt, und die überschreibende Aufnahme beginnt, sobald Sie auf der Tastatur spielen.</p> <p>Punch In At: Der Song wird normal abgespielt bis zum Beginn des angegebenen Punch In-Taktes, wo dann das Überschreiben beginnt. Sie können den Punch In-Takt durch Drücken der Taste [3 ▲▼] festlegen.</p>
[4 ▲▼]– [6 ▲▼]	Rec End (Punch Out)	<p>Legt mit Hilfe der Tasten [1 ▲▼]/[2 ▲▼] das Punch-Out-Timing fest.</p> <p>Replace All: Löscht alle Daten nach dem Punkt, an dem die Aufnahme beendet wird.</p> <p>Punch Out: Die Song-Position, an der die Aufnahme gestoppt wird, wird als Punch Out-Punkt definiert. Durch diese Festlegung bleiben alle Daten nach dem Punkt, an dem die Aufnahme beendet wurde, erhalten.</p> <p>Punch Out At: Die überschreibende Aufnahme läuft bis zum Beginn des Punch Out-Taktes (der mit der entsprechenden Display-Taste festgelegt wurde), wo dann die Aufzeichnung beendet und die normale Wiedergabe fortgesetzt wird. Durch diese Festlegung bleiben alle Daten nach dem Punkt, an dem die Aufnahme beendet wurde, erhalten. Sie können den Punch-Out-Takt durch Drücken der Taste [6 ▲▼] festlegen.</p>
[7 ▲▼]	Pedal Punch In/Out	<p>Wenn hier On eingestellt ist, können Sie die Punch In- und Punch Out-Punkte mit Fußpedal 2 bestimmen. Während der Wiedergabe eines Songs können Sie durch Drücken (und Halten) von Fußpedal 2 die Punch-In-Aufnahme starten und sie durch Loslassen des Pedals beenden (Punch Out). Sie können den Fußschalter 2 beliebig oft drücken und loslassen, um die Punch-In/Out-Vorgänge der Aufnahme zu steuern. Beachten Sie, dass die aktuelle Funktionszuweisung für Fußpedal 2 aufgehoben wird, wenn die Pedal Punch In/Out-Funktion eingeschaltet wird (On).</p> <p>HINWEIS Die Pedalfunktion Pedal Punch In/Out kann je nach dem an das Instrument angeschlossenen Pedal verschiedene Ergebnisse liefern. Falls erforderlich, können Sie die Polarität des Pedals umkehren (Seite 96).</p>

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

Die Anzeige Channel On/Off (Song) erscheint. Halten Sie die Taste [REC] gedrückt und drücken gleichzeitig die Tasten [1 ▲▼]–[8 ▲▼], um den gewünschten Kanal auf „Rec“ einzustellen.



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

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

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

Näheres finden Sie im Kapitel „Allgemeine Bedienung“ des Benutzerhandbuchs.

ACHTUNG

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



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

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

Rec Start-Einstellung Rec End-Einstellung	Ausgangsdaten	
Normal Replace All	Überschreibvorgang starten *1	Aufnahme stoppen *2
Normal Punch Out	Überschreibvorgang starten *1	Aufnahme stoppen *2
Normal Punch Out At=006	Überschreibvorgang starten *1	Überschreibende Aufnahme stoppen/Originaldaten abspielen
First Key On Replace All	Ausgangsdaten abspielen	Spielen Sie auf der Tastatur, um den Überschreibvorgang zu beginnen. Aufnahme stoppen *2
First Key On Punch Out	Ausgangsdaten abspielen	Spielen Sie auf der Tastatur, um den Überschreibvorgang zu beginnen. Aufnahme stoppen *2
First Key On Punch Out At=006	Ausgangsdaten abspielen	Spielen Sie auf der Tastatur, um den Überschreibvorgang zu beginnen. Überschreibende Aufnahme stoppen/Originaldaten abspielen
Punch In At=003 Replace All	Ausgangsdaten abspielen	Überschreibvorgang starten Aufnahme stoppen *2
Punch In At=003 Punch Out	Ausgangsdaten abspielen	Überschreibvorgang starten Aufnahme stoppen *2
Punch In At=003 Punch Out At=006	Ausgangsdaten abspielen	Überschreibvorgang starten Überschreibende Aufnahme stoppen/Originaldaten abspielen

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

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

Vorhandene Daten
 Neu aufgezeichnete Daten
 Gelöschte Daten

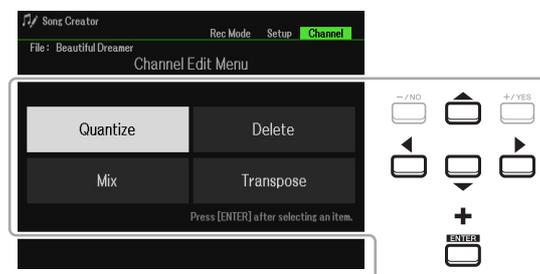
Bearbeiten von Kanal-Events bestehender Song-Daten (Channel-Anzeige)

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

1 Wählen Sie den zu bearbeitenden Song aus.

2 Rufen Sie die Funktionsanzeige auf.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] Song Creator → [ENTER] → TAB [▶] Channel



3 Verwenden Sie die Cursortasten [▲][▼][◀][▶] zur Auswahl des gewünschten Eintrags und drücken Sie anschließend die [ENTER]-Taste.

4 Bearbeiten Sie die Daten mit den Tasten [1 ▲▼]–[7 ▲▼].

Näheres zum Edit-Menü und den möglichen Einstellungen finden Sie auf [Seiten 64–65](#).

5 Drücken Sie die Taste [ENTER], um den Vorgang für die aktuelle Anzeige auszuführen.

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

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

Näheres finden Sie im Kapitel „Allgemeine Bedienung“ des Benutzerhandbuchs.

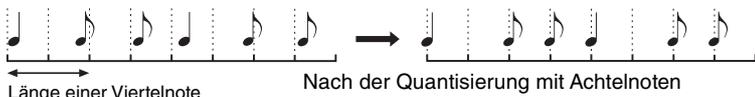
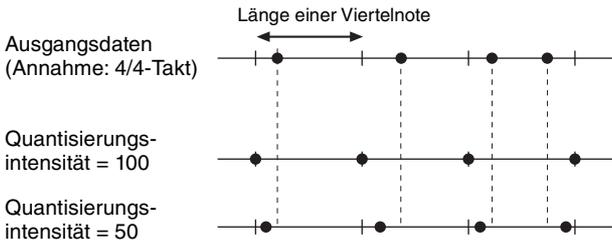
ACHTUNG

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

Quantize

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



[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Channel	Bestimmt, welcher MIDI-Kanal der Song-Daten quantisiert werden soll.
[3 ▲▼]– [5 ▲▼]	Size	<p>Dient der Auswahl des Quantisierungswerts (Auflösung). Um optimale Resultate zu erhalten, sollten Sie den Quantisierungswert auf den kleinsten Notenwert des Kanals setzen. Wenn zum Beispiel Achtelnoten des Kanals die kürzesten sind, sollten Sie als Quantisierungswert die Achtelnote wählen.</p>  <p>Länge einer Viertelnote → Nach der Quantisierung mit Achtelnoten</p> <p>Einstellungen:</p>  <p>Die drei mit Sternchen (*) markierten Quantize-Einstellungen sind besonders praktisch, da hierdurch zwei verschiedene Notenwerte gleichzeitig quantisiert werden können. Wenn zum Beispiel im selben Kanal Achtelnoten und Achteltriole vorkommen, werden bei Quantisierung nur der Achtelnoten alle Noten im Kanal gleichmäßig zu Achtelnoten quantisiert, wodurch der Trioleneffekt völlig eliminiert würde. Wenn Sie jedoch den Quantisierungswert Achtelnote + Achteltriole verwenden, werden beide Notenwerte korrekt quantisiert.</p>
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Strength	<p>Legt den prozentualen Grad der Quantisierung fest. Eine Einstellung von 100 % bewirkt ein exaktes Timing. Ist der ausgewählte Wert kleiner als 100%, werden die Noten nur um den angegebenen Prozentsatz auf die entsprechenden Taktschläge zu bewegt. Durch die Auswahl eines Quantize-Werts von weniger als 100% fühlt die Aufnahme sich gewissermaßen „menschlich“ an.</p>  <p>Länge einer Viertelnote</p> <p>Ausgangsdaten (Annahme: 4/4-Takt)</p> <p>Quantisierungsintensität = 100</p> <p>Quantisierungsintensität = 50</p>

Delete

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

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

Mix

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

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	Source1	Bestimmt einen der zu mischenden MIDI-Kanäle (1–16). Alle MIDI-Ereignisse des hier angegebenen Kanals werden auf den Zielkanal kopiert.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Source2	Bestimmt einen der zu mischenden MIDI-Kanäle (1–16). Nur die Notenergebnisse des hier angegebenen Kanals werden auf den Zielkanal kopiert. Neben den Werten für die Kanäle 1–16 gibt es die Option COPY (Kopieren), mit der Sie die Daten von Source 1 auf den Zielkanal kopieren können.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Destination	Legt den Zielkanal fest, auf dem das Misch- oder Kopiererergebnis abgelegt wird.

Channel Transpose

Mit dieser Funktion können Sie die auf einzelnen Kanälen aufgezeichneten Daten in Halbtonschritten um maximal zwei Oktaven noch oben oder unten transponieren. Stellen Sie den zu transponierenden Kanal mit den Cursortasten [▲][▼][◀][▶] ein, und stellen Sie dann mit dem Datenrad oder den Tasten [+ / YES], [- / NO] den Wert ein. Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den oder die Kanäle zu transponieren.

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

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

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

Inhalt

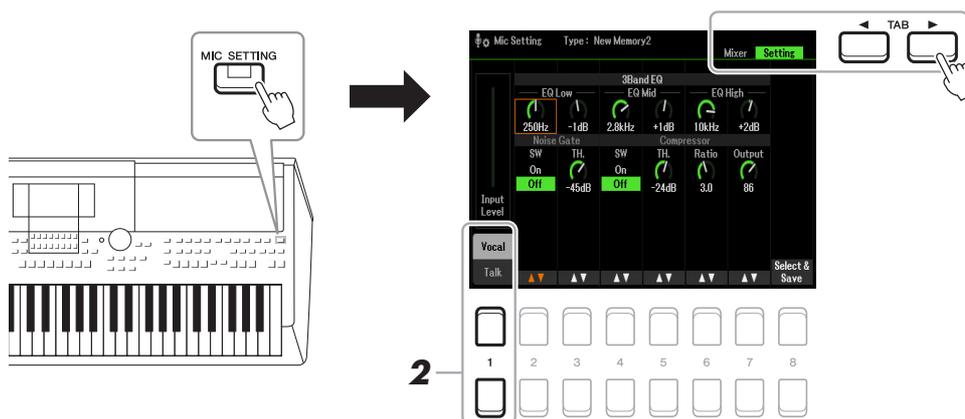
Vornehmen der Mikrofoneinstellungen	67
• Vocal-Seite	68
• Talk-Seite	69
• Einen Insert-Effekt auf einen Gesangs-Part anwenden	70
Speichern oder Aufrufen der Mikrofoneinstellungen	71
• Speichern der Mikrofoneinstellungen	71
• Aufrufen der Mikrofoneinstellungen	71

Vornehmen der Mikrofoneinstellungen

In diesem Abschnitt können Sie für verschiedene Effekte die Parameter einstellen, die den Mikrofonklang betreffen. Sie sollten sowohl für „Vocal“ als auch für „Talk“ Einstellungen vornehmen – indem Sie beispielsweise Vocal für Ihren Gesang und Talk für Ansagen zwischen den Songs verwenden.

1 Rufen Sie die Funktionsanzeige auf.

[MIC SETTING] → TAB [▶] Setting

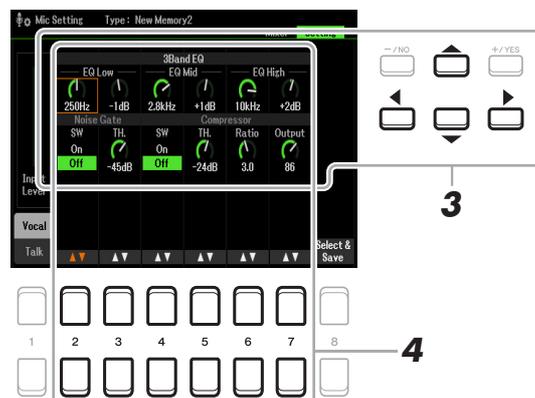


2 Wählen Sie mit den Tasten [1 ▲] (Vocal) / [1 ▼] (Talk) die gewünschte Seite aus.

HINWEIS Mit einem angeschlossenen Pedal können Sie bequem zwischen Vocal und Talk umschalten. Genauere Informationen finden Sie unter [Seite 95](#).

3 Wählen Sie mit den Cursorstasten [▲][▼][◀][▶] den gewünschten Parameter aus.

Weitere Informationen zu jedem Parameter finden Sie auf der nächsten Seite.



4 Bearbeiten Sie die Parameter mit den Tasten [2 ▲▼]–[7 ▲▼].

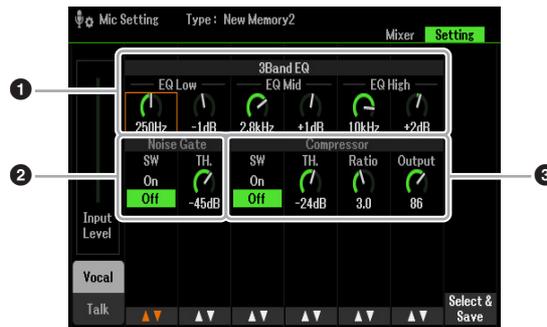
5 Speichern Sie die bearbeitete Einstellung.

Genauere Informationen finden Sie unter [Seite 71](#).

ACHTUNG

Speichern Sie nach der Einstellung die Einstellungen anhand von [Seite 71](#). Die Einstellungen gehen verloren, wenn Sie die Anzeige verlassen oder das Instrument ausschalten, ohne den Speichervorgang auszuführen.

Vocal-Seite



5

Mikrofon

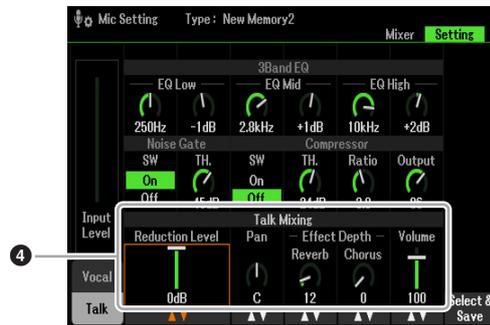
❶ 3Band EQ	Ein EQ (Equalizer) ist ein Prozessor, die das Frequenzspektrum in mehrere Frequenzbänder unterteilt, die verstärkt oder abgeschwächt werden können, um den Gesamtklang wie gewünscht einzustellen. Dieses Instrument besitzt einen hochwertigen, digitalen 3-Band-Equalizer (Low, Mid und High) zur Klangregelung des Mikrofonsignals.	
	Hz	Stellt die Arbeitsfrequenz des entsprechenden Bandes ein.
	dB	Verstärkt bzw. dämpft den Pegel des jeweiligen Bandes um bis zu 12 dB.
❷ Noise Gate	Dieser Prozessor schaltet das Eingangssignal stumm, sobald das Eingangssignal vom Mikrofon unter einen festgelegten Wert abfällt. Dadurch können Sie auf effektive Weise Nebengeräusche herausfiltern, während das gewünschte Signal (Gesang usw.) durchgelassen wird.	
	SW (Switch)	Schaltet das Noise Gate ein oder aus.
	TH. (Threshold)	Legt den Eingangspegel fest, ab dem das Gate öffnet.
❸ Compressor	Dieser Prozessor hält den Ausgangspegel niedrig, wenn das Mikrofon-Eingangssignal einen angegebenen Pegel überschreitet. Dies ist besonders nützlich, um Gesangspassagen mit sehr hohen Dynamikschwankungen zu glätten. Das Signal wird dynamisch „komprimiert“, so dass leise Passagen lauter und laute Passagen leiser werden. Für einen maximalen Kompressionseffekt stellen Sie RATIO sehr hoch ein und stellen Sie den OUT-Parameter auf optimale Lautstärke ein.	
	SW (Switch)	Schaltet den Compressor ein oder aus.
	TH. (Threshold)	Stellt den Eingangspegel ein, oberhalb dessen der Compressor angewendet wird.
	Ratio	Regelt das Kompressionsverhältnis. Ein höheres Verhältnis hat einen stärker komprimierten Sound mit reduziertem Dynamikumfang zur Folge.
	Out	Stellt den Gesamtausgangspegel ein.

ACHTUNG

Die Einstellungen gehen verloren, wenn Sie die Anzeige verlassen oder das Instrument ausschalten, ohne den Speichervorgang auszuführen.

Talk-Seite

Die Einstellungen hier gelten für Sprache oder Ansagen (NICHT Ihren Gesang). Alle Anzeigen und Parameter (mit Ausnahme von Talk Mixing, s. u.) entsprechen denen auf der Vocal-Seite. Die Einstellungen sind jedoch unabhängig von denen auf der Vocal-Seite.



4 Talk Mixing

Mit dieser Funktion können Sie Einstellungen vornehmen, um zu sprechen oder Ansagen zwischen Songs zu machen.

Reduction Level	Hier legen Sie die Absenkung fest, die auf den Gesamtklang (mit Ausnahme des Mikrofon-Eingangssignals) angewendet wird – dadurch können Sie sehr wirksam das Verhältnis zwischen Ihrer Singstimme und der Gesamtlautstärke des Instruments einstellen.
Pan	Bestimmt die Stereo-Panoramaposition des Mikrofonklangs.
Reverb Depth	Legt die Intensität der auf den Mikrofonklang angewendeten Reverb-Effekte fest.
Chorus Depth	Legt die Intensität der auf den Mikrofonklang angewendeten Chorus-Effekte fest.
Volume	Stellt die Ausgangslautstärke des Mikrofonklangs ein.

ACHTUNG

Die Einstellungen gehen verloren, wenn Sie die Anzeige verlassen oder das Instrument ausschalten, ohne den Speichervorgang auszuführen.

Einen Insert-Effekt auf einen Gesangs-Part anwenden

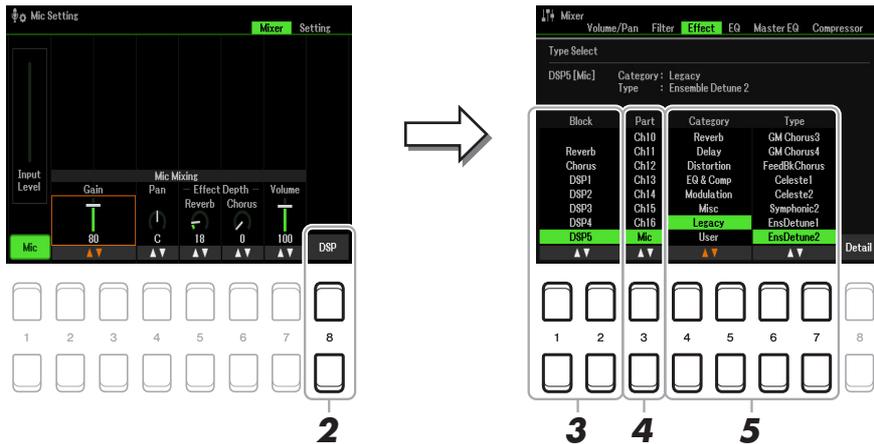
Die in das Instrument integrierten DSP-Funktionen (Digital Signal Processor) bieten hochwertige Effekttypen, einschließlich Real Echo und Real Delay (Verzögerung). Sie können die DSP-Effekte auch unabhängig auf einzelne Ziele anwenden. Sie können z. B. einen professionellen, konsistenten Klang für den Mix erzeugen, indem Sie gemeinsame Effekte (wie Reverb und Chorus) auf alle Parts anwenden und dennoch einen speziellen Delay-Effekt nur für den Gesangs-Part einfügen. Die folgenden Anweisungen zeigen, wie Sie die DSP-Effekte nur auf den Gesangs-Part anwenden.

1 Rufen Sie die Funktionsanzeige auf.

[MIC SETTING] → TAB [◀] Mixer

Näheres zum Anschließen eines Mikrofons finden Sie in Kapitel 5 des Benutzerhandbuchs.

2 Drücken Sie die Tasten [8 ▲▼], um das Effekttyp-Auswahldisplay aufzurufen.



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

Um die DSP-Effekte (außer Reverb oder Chorus) nur auf den Gesangs-Part anzuwenden, wählen Sie DSP5 als Effektblock aus. Da Blockdiagramm finden Sie auf [Seite 94](#).

4 Benutzen Sie die Tasten [3 ▲▼] (Parts), um den Part auszuwählen, auf den Sie die DSP-Effekte anwenden möchten.

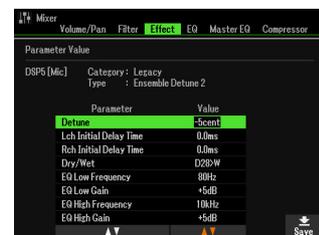
Um die DSP-Effekte (außer Reverb oder Chorus) nur auf den Gesangs-Part anzuwenden, wählen Sie MIC als Effektblock aus.

5 Wählen Sie mit den Tasten [4 ▲▼]/[5 ▲▼] (Category) die gewünschte Kategorie und dann mit den Tasten [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (Type) den gewünschten Typ aus.

Prüfen Sie die Effekte, während Sie in das Mikrophon singen.

HINWEIS Reverb hat keine Kategorie.

Um detaillierte Effekteinstellungen vorzunehmen, drücken Sie die Tasten [8 ▲▼] (Detail). Näheres hierzu finden Sie unter „Bearbeiten und Speichern eigener Effekttypen“ ([Seite 89](#)).



6 Speichern Sie die bearbeitete Einstellung.

Einzelheiten hierzu finden Sie auf der nächsten Seite.

Speichern oder Aufrufen der Mikrofoneinstellungen

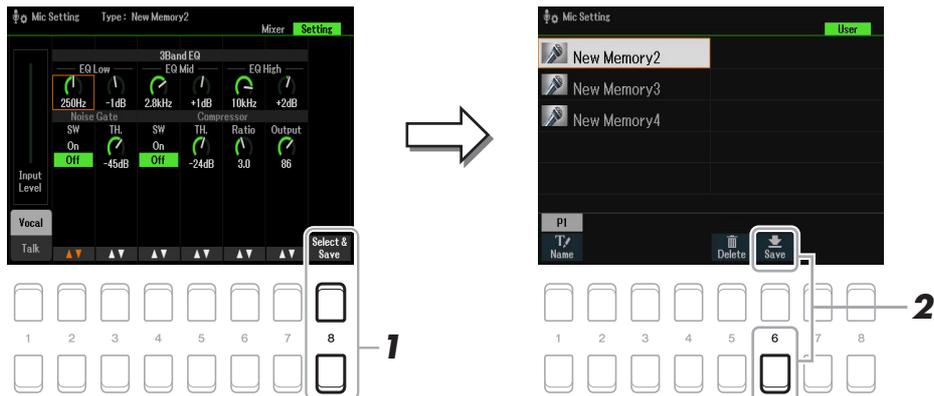
Alle Einstellungen (auf den Vocal/Talk-Seiten) werden zusammen in einer einzigen Datei gespeichert. Bis zu 60 Dateien können auf dem User-Laufwerk gespeichert werden.

Speichern der Mikrofoneinstellungen

1 Rufen Sie die Funktionsanzeige auf.

[MIC SETTING] → TAB [▶] Setting → [8 ▲▼] (Select&Save)

HINWEIS Um die Daten in Zukunft leichter abrufen zu können, sollten Sie einen aussagekräftigen Namen für die Datei wählen. Anweisungen zur Eingabe von Zeichen finden Sie im Kapitel „Allgemeine Bedienung“ des Benutzerhandbuchs.



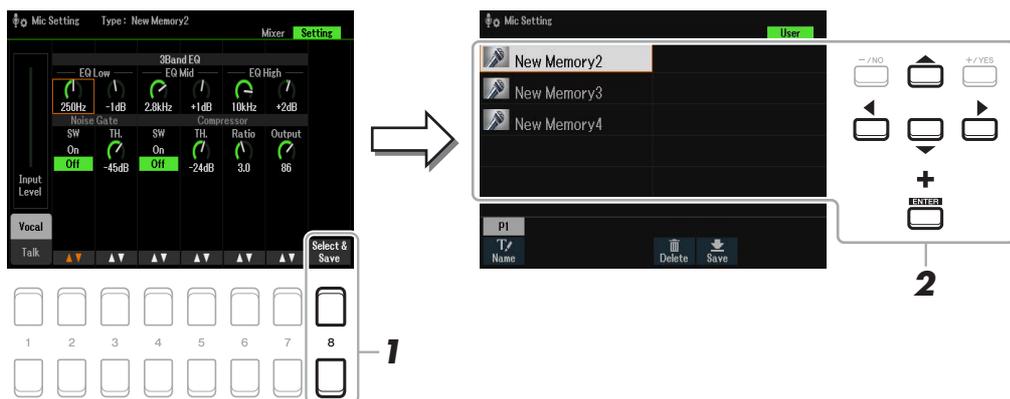
2 Speichern Sie die Einstellungen mit der Taste [6 ▼] (Save).

Diese Methode beschreibt nur, wie die Einstellungen auf dem User-Laufwerk gespeichert werden. Wenn Sie auf USB speichern möchten, verwenden Sie die Anweisungen unter Setup Files (Seite 112).

Aufrufen der Mikrofoneinstellungen

1 Rufen Sie die Funktionsanzeige auf.

[MIC SETTING] → TAB [▶] Setting → [8 ▲▼] (Select&Save)



2 Verwenden Sie die Cursortasten [▲][▼][◀][▶], um die gewünschte Datei auszuwählen, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.

Inhalt

Erstellen von Multi-Pads (Multi Pad Creator)	72
Bearbeiten von Multi-Pads	74

Erstellen von Multi-Pads (Multi Pad Creator)

Mit dieser Funktion können Sie Ihre eigenen Multi-Pad-Phrasen erstellen, indem Sie diese direkt über die Tastatur aufnehmen. Die aufgenommenen Phrasen werden jeweils unter den MULTI PAD CONTROL-Tasten [1]–[4] gespeichert und können als Bank gesichert werden. Sie können auch einige der Pads in der bestehenden Bank durch Ihre neu aufgenommenen ersetzen und sie als eigene Bank sichern.

Bevor Sie mit der Bedienung beginnen, beachten Sie die folgenden Punkte:

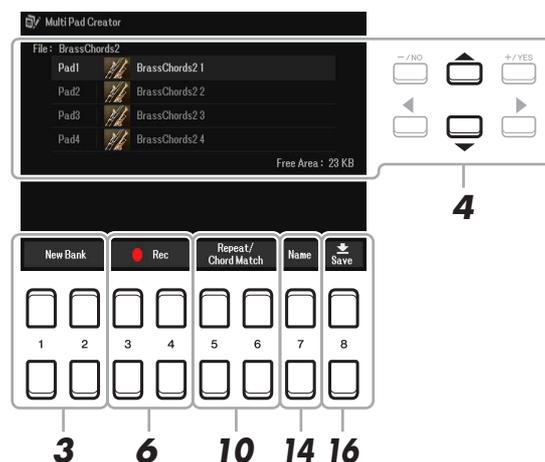
- Da die Aufnahme gleichzeitig und synchron mit der Style-Wiedergabe erfolgt, sollten Sie zuerst den gewünschten Style auswählen. Bedenken Sie jedoch, dass der Style selbst nicht aufgezeichnet wird.
- Da nur das Spiel auf dem Part RIGHT 1 als Multi-Pad-Phrasen aufgenommen wird, sollten Sie zuerst die gewünschte Voice für den Part RIGHT 1 auswählen.

1 Wenn Sie innerhalb der bestehenden Bank ein neues Multi-Pad erstellen möchten, wählen Sie mit der MULTI PAD CONTROL-Taste [SELECT] die gewünschte Multi-Pad-Bank aus.

Wenn Sie das neue Multi-Pad in einer leeren Bank erstellen möchten, ist dieser Schritt nicht erforderlich.

2 Rufen Sie die Funktionsanzeige auf.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] Multi Pad Creator → [ENTER]



3 Wenn Sie ein neues Multi-Pad in einer neuen Bank erstellen möchten, drücken Sie eine der Tasten [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (New Bank).

4 Wählen Sie mit den Cursortasten [▲][▼] das aufzunehmende Multi-Pad aus.

5 Falls notwendig, wählen Sie mit den Auswahltasten der VOICE-Kategorie die gewünschte Voice aus.

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



6 Drücken Sie eine der Tasten [3 ▲▼]/[4 ▲▼] (Rec Start), um in den Standby-Modus für die Aufnahme der in Schritt 4 ausgewählten Multi-Pad-Bank zu wechseln.

7 Spielen Sie auf der Tastatur, um die Aufnahme zu starten.

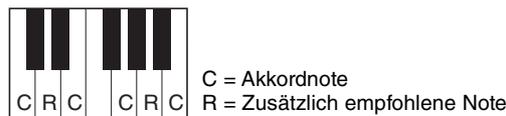
Damit Ihre Aufnahme synchron zum Tempo ist, drücken Sie die [METRONOME]-Taste, um das Metronom einzuschalten.

Wenn Sie vor der eigentlichen Phrase Stille erzeugen möchten, drücken Sie die STYLE CONTROL-Taste [START/STOP], um Aufnahme und Rhythmuswiedergabe (des aktuellen Styles) gleichzeitig zu starten.

Bedenken Sie, dass der Rhythmus-Part des aktuellen Styles während der Aufnahme zwar abgespielt, jedoch nicht aufgenommen wird.

Empfohlene Noten für die Chord Match-Phrase

Wenn Sie eine Chord Match-Phrase erstellen möchten, verwenden Sie hierzu wie unten gezeigt die Noten des ursprünglichen CM7-Akkords (C, E, G, B) und empfohlene Noten (D, A). Dadurch ist gewährleistet, dass die Phrase harmonisch konstant bleibt und zu jeglichen Akkorden passt, die Sie im Tastaturbereich für die linke Hand spielen.



8 Beenden Sie die Aufnahme.

Drücken Sie eine der Tasten [3 ▲▼]/[4 ▲▼] (Rec Stop) oder die MULTI PAD CONTROL-Taste [STOP] oder die STYLE CONTROL-Taste [START/STOP] auf dem Bedienfeld, um die Aufzeichnung zu beenden.

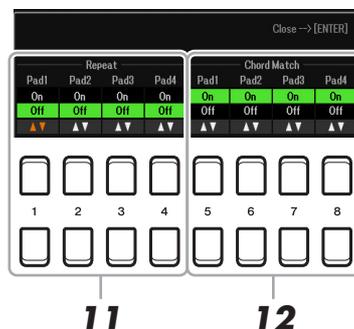
9 Spielen Sie Ihre neu aufgenommene Phrase ab, indem Sie die entsprechende MULTI-PAD-Taste [1]–[4] drücken. Wenn Sie die Phrase noch einmal aufnehmen möchten, wiederholen Sie die Schritte 6–8.

10 Drücken Sie die Taste [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (Repeat/Chord Match), um das Repeat/Chord Match-Einstellungsfenster aufzurufen.

11 Setzen Sie den Repeat-Parameter jedes Pads auf On oder Off, indem Sie die Tasten [1 ▲▼]–[4 ▲▼] verwenden.

Wenn der Repeat-Parameter für das ausgewählte Pad aktiviert ist, wird die Wiedergabe des entsprechenden Pads fortgesetzt, bis die MULTI PAD-Taste [STOP] gedrückt wird. Wenn Sie während der Song- oder Style-Wiedergabe ein Multi-Pad drücken, für das Repeat aktiviert ist, startet die Wiedergabe und wird synchron zum Rhythmus wiederholt.

Falls der Repeat-Parameter für ein Pad deaktiviert ist, wird die Wiedergabe automatisch angehalten, sobald das Ende der Phrase erreicht ist.



12 Setzen Sie den Chord Match-Parameter jedes Pads auf On oder Off, indem Sie die Tasten [5 ▲▼]–[8 ▲▼] verwenden.

Wenn der Chord Match-Parameter für das ausgewählte Pad aktiviert ist, wird das entsprechende Pad mit dem Akkord wiedergegeben, der im Akkordbereich der Tastatur (bei eingeschaltetem [ACMP]) oder im LEFT-Part der Tastatur (bei eingeschaltetem [LEFT] und ausgeschaltetem [ACMP]) erzeugt wird.

- 13** Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um das Repeat/Chord Match-Einstellungsfenster zu schließen.
- 14** Drücken Sie die Taste [7 ▲▼] (Name), und ändern Sie dann den Namen des aufgenommenen Multi-Pads.
- 15** Wenn Sie weitere Multi-Pads aufnehmen möchten, wiederholen Sie die Schritte 4–14.
- 16** Drücken Sie die Taste [8 ▲▼] (Save), und speichern Sie dann die Multi-Pad-Daten als eine Bank, die aus jeweils vier Pads besteht.

Näheres finden Sie im Kapitel „Allgemeine Bedienung“ des Benutzerhandbuchs.

ACHTUNG

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

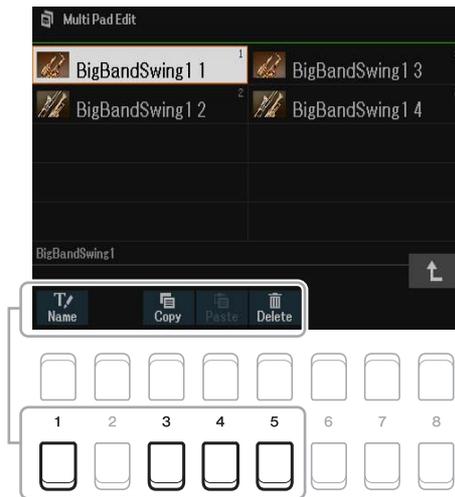
Bearbeiten von Multi-Pads

Sie können Ihre erzeugte Multi-Pad-Bank sowie jedes der zur Bank gehörende Multi-Pad verwalten (umbenennen, kopieren, einfügen und löschen). Anweisungen zur Verwaltung der Multi-Pad-Bank-Datei finden Sie im Kapitel „Allgemeine Bedienung“ des Benutzerhandbuchs. Dieser Abschnitt behandelt die Verwaltung der einzelnen Multi-Pads.

- 1** Wählen Sie die Multi-Pad-Bank aus, die das zu bearbeitende Multi-Pad enthält.
 - 1-1** Drücken Sie die MULTI PAD CONTROL-Taste [SELECT], um die Anzeige für die Multi-Pad-Bank-Auswahl aufzurufen.
 - 1-2** Verwenden Sie die TAB-Tasten [◀][▶] zur Auswahl der Registerkarte „Preset“, „User“ oder „USB“ (wenn ein USB-Flash-Laufwerk angeschlossen ist), wo das Multi-Pad gespeichert werden soll.
 - 1-3** Wählen Sie mit den Cursortasten [▲][▼][◀][▶] eine Multi-Pad-Bank aus, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.
- 2** Drücken Sie die Taste [7 ▼] (Edit) von Menu1, um die Multi Pad Edit-Anzeige aufzurufen.
- 3** Wählen Sie mit den Cursortasten [▲][▼][◀][▶] ein bestimmtes Multi-Pad zur Bearbeitung aus, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.



4 Bearbeiten Sie das ausgewählte Pad.



[1 ▼]	Name	Ändert den Namen eines Multi-Pads.
[3 ▼]	Copy	Kopiert eines oder mehrere Multi Pads. Siehe unten.
[4 ▼]	Paste	Fügt das oder die mit Taste [3 ▼] in die Zwischenablage kopierten Multi-Pads ein.
[5 ▼]	Delete	Löscht die ausgewählten Multi-Pads.

Kopieren eines Multi-Pads

- 1** Drücken Sie oben in Schritt 4 die Taste [3 ▼] (Copy).
- 2** Wählen Sie mit den Cursortasten [▲][▼][◀][▶] die Multi-Pads aus, die kopiert werden sollen, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.
Das/Die ausgewählte(n) Multi-Pad(s) wird/werden in die Zwischenablage kopiert.
- 3** Drücken Sie die Taste [7 ▼] (OK).
- 4** Wählen Sie mit den Cursortasten [▲][▼][◀][▶] das Speicherziel aus. Wenn Sie das oder die ausgewählte(n) Pad(s) auf eine andere Bank kopieren möchten, drücken Sie die Taste [8 ▲] (↑), um die Anzeige für die Multi-Pad-Bank-Auswahl aufzurufen, wählen Sie die gewünschte Bank aus, drücken Sie die Taste [7 ▼] (Edit) von Menu1, und wählen Sie dann das Ziel aus.
- 5** Drücken Sie die Taste [4 ▼] (Paste), um den Kopiervorgang auszuführen.

5 Speichern Sie die aktuelle Bank, welche die bearbeiteten Multi-Pads enthält.

Drücken Sie die Taste [8 ▲] zum Aufrufen des Bestätigungsfensters, drücken Sie die Taste [7 ▲▼] (Yes) zum Aufrufen der User-Seite, und drücken Sie dann die Taste [6 ▼] (Save), um den Speichervorgang auszuführen.

Inhalt

Bearbeiten des Registration Memory	76
Aufruf bestimmter Einstellungen deaktivieren (Freeze)	77
Registration-Memory-Nummern der Reihe nach aufrufen (Registration Sequence)	78
• Festlegen der Reihenfolge der Registration-Memory-Auswahl	78
• Speichern der Einstellungen für die Registrierungssequenz	80
• Verwendung der Registration Sequence	80
• Registration-Memory-Beispiele (Preset Regist)	81
Verwenden der Playlist	82
• Hinzufügen eines Eintrags zu einer Playlist mit Hilfe der Search-Funktion	82
• Reihenfolge der Playlist-Einträge ändern	83
• Importieren von Music-Finder-Einträgen in die Playlist	83

Bearbeiten des Registration Memory

Sie können jedes in einer Bank befindliche Registration Memory (Registrierungsspeicher) bearbeiten (umbenennen und löschen).

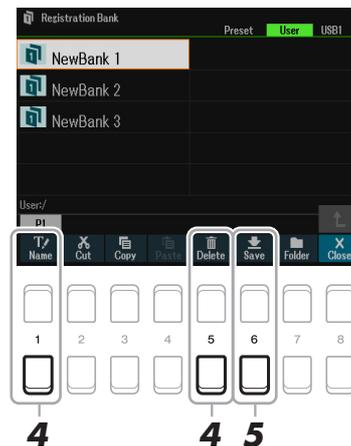
1 Wählen Sie die Registration-Memory-Bank mit dem Registration Memory, das Sie bearbeiten möchten.

Drücken Sie gleichzeitig die REGIST BANK-Tasten [+] und [-], um die Anzeige für die Auswahl einer Registrierungsbank aufzurufen, und wählen Sie dann mit den Cursortasten [▲][▼][◀][▶] die gewünschte Bank aus.

2 Drücken Sie die Taste [7 ▼] (Edit), um die Registration-Edit-Anzeige aufzurufen.

3 Achten Sie darauf, dass in der unteren rechten Ecke der Anzeige Name und Delete angezeigt werden.

Wenn sie nicht in der Anzeige erscheinen, drücken Sie zum Aufrufen die Taste [8 ▼] (File).



4 Bearbeiten (löschen oder umbenennen) Sie das Registration Memory mit dem folgenden Bedienvorgang.

■ Löschen des Registration Memory

Löschen Sie es gemäß den Anweisungen unter „Dateien/Ordner löschen“ im Kapitel „Allgemeine Bedienung“ des Benutzerhandbuchs.

■ Umbenennen des Registration Memory

Benennen Sie es gemäß den Anweisungen unter „Umbenennen von Dateien/Ordnern“ im Kapitel „Allgemeine Bedienung“ des Benutzerhandbuchs um.

5 Drücken Sie die Taste [6 ▼] (Save), um die aktuelle Bank, welche die bearbeiteten Registration Memories enthält, zu speichern.

Aufruf bestimmter Einstellungen deaktivieren (Freeze)

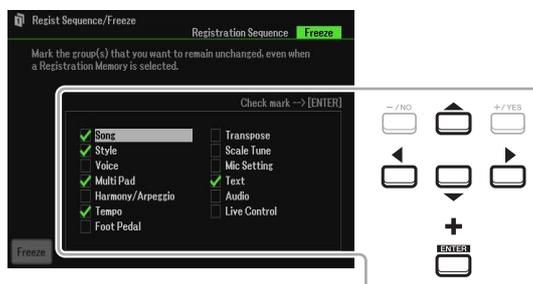
Das Registration Memory erlaubt den Aufruf sämtlicher Bedienfeldeinstellungen über einen einfachen Tastendruck. Es kann jedoch Augenblicke geben, in denen Sie bestimmte Einstellungen beibehalten möchten, selbst wenn Sie zu den im Registration Memory gespeicherten Einstellungen wechseln. Wenn Sie beispielsweise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

1 Rufen Sie die Funktionsanzeige auf.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] Regist Sequence/Freeze → [ENTER] → TAB [▶] Freeze

2 Wählen Sie die Elemente aus, die unverändert bleiben sollen, wenn Sie die [FREEZE]-Taste drücken.

Wählen Sie mit den Cursortasten [▲][▼][◀][▶] das gewünschte Element aus, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste, um eine Markierung zu setzen oder zu entfernen.



3 Verwenden Sie die Tasten [1 ▲▼] (Freeze), um die Freeze-Funktion einzuschalten.

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

Markierte Elemente werden „eingefroren“, wenn die [FREEZE]-Taste am Bedienfeld eingeschaltet ist.

4 Drücken Sie die Taste [EXIT], um die Funktionsanzeige zu verlassen.

ACHTUNG

Die in der Freeze-Anzeige vorgenommenen Einstellungen werden beim Schließen der Anzeige automatisch gespeichert. Wenn Sie das Instrument jedoch ausschalten, ohne die Anzeige zu schließen, gehen die Einstellungen verloren.

Registration-Memory-Nummern der Reihe nach aufrufen (Registration Sequence)

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

Festlegen der Reihenfolge der Registration-Memory-Auswahl

- 1 Wenn Sie zum Umschalten der Registration-Memory-Nummern eines oder mehrere Pedale verwenden möchten, schließen Sie diese(s) an den entsprechenden FOOT-PEDAL-Buchsen an.**

Anweisungen hierfür finden Sie in Kapitel 9 des Benutzerhandbuchs.

- 2 Drücken Sie gleichzeitig die REGIST BANK-Tasten [+] und [-], um die Registration Bank Selection-Anzeige aufzurufen, und wählen Sie dann die gewünschte zu programmierende Bank aus.**

- 3 Rufen Sie die Funktionsanzeige auf.**

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] Regist Sequence/Freeze → [ENTER] → TAB [◀] Registration Sequence

- 4 Wenn Sie ein Pedal verwenden, legen Sie hier fest, wie das Pedal arbeiten soll, d. h. ob es vorwärts oder rückwärts durch die Sequenz schalten soll.**

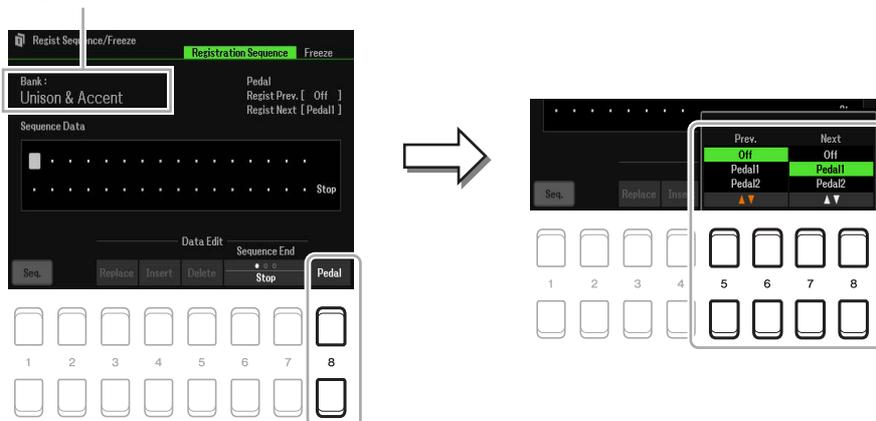
Drücken Sie die Taste [8 ▲▼] (Pedal), um das Fenster für die Bedienung aufzurufen. Nachdem Sie die folgend beschriebenen Einstellungen vorgenommen haben, drücken Sie die [EXIT]-Taste, um das Fenster zu schließen.

[5 ▲▼]/[6 ▲▼] (Prev.): Wählt aus, mit welchem Pedal Sie rückwärts durch die Registration Sequence schalten möchten.

[7 ▲▼]/[8 ▲▼] (Next): Wählt aus, mit welchem Pedal Sie vorwärts durch die Registration Sequence schalten möchten.

Beachten Sie, dass die hier vorgenommenen Pedaleinstellungen (mit Ausnahme von OFF) Vorrang vor den Einstellungen in der Foot Pedal-Anzeige haben (Seite 95). Wenn Sie das Pedal auch für andere Funktionen verwenden möchten, sollten Sie hier die Einstellung Off wählen.

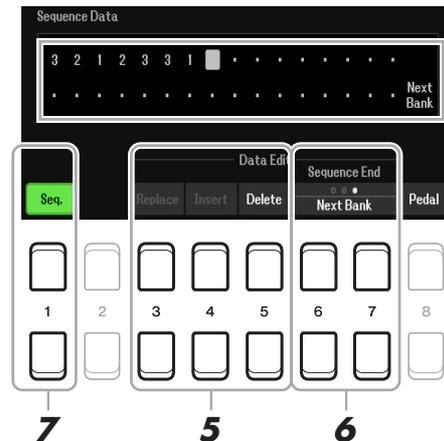
Zeigt den Namen der momentan ausgewählten Registration Memory Bank an.



➔ NÄCHSTE SEITE

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

Drücken Sie auf dem Bedienfeld eine der REGISTRATION-MEMORY-Tasten [1]–[8] und dann die Taste [4 ▲▼] (Insert), um die Nummer einzugeben. Sie können die Cursor-Position auch mit den Cursortasten [◀][▶] verschieben.



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

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

6 Durch wiederholtes Drücken der Tasten [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (Sequence End) legen Sie fest, wie sich die Registrierungssequenz verhält, wenn Sie das Ende der Sequenz erreicht haben.

Stop: Das Drücken der TAB-Taste [▶] oder die Betätigung des „Vorwärts“-Pedals hat keine Auswirkung. Die Sequenz wurde „gestoppt“.

Top: Die Sequenz fängt wieder von vorn an.

Next Bank: Die Folge wechselt automatisch an den Anfang der nächsten Speicherbank im gleichen Ordner.

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

Um die Funktion „Registration Sequence“ auszuschalten, drücken Sie die Taste [1 ▲▼] (Seq.).

8 Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um die Funktionsanzeige zu schließen.

Sobald die Bestätigungsaufforderung erscheint, drücken Sie die Taste [7 ▲▼] (Yes), um die Registrierungssequenz vorübergehend zu speichern.

ACHTUNG

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

Speichern der Einstellungen für die Registrierungssequenz

Die Einstellungen für die Reihenfolge der Sequenz sowie deren Verhalten, wenn das Ende (Sequence End) erreicht wird, sind Teil der Registration-Memory-Bank-Datei. Wenn Sie daher die neu programmierte Registrierungssequenz speichern möchten, speichern Sie die aktuelle Registration-Memory-Bank-Datei erneut ab.

- 1 Drücken Sie gleichzeitig die REGIST BANK-Tasten [+] und [-], um die Registration Bank Selection-Anzeige aufzurufen.**
- 2 Drücken Sie die Taste [8 ▼] (File), um die Bank-Datei zu speichern.**
Näheres finden Sie im Kapitel „Allgemeine Bedienung“ des Benutzerhandbuchs.

Verwendung der Registration Sequence

- 1 Wählen Sie die gewünschte Registration Bank.**
- 2 Bestätigen Sie die Registration Sequence oben rechts in der Hauptanzeige.**



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

Die momentan ausgewählte Registration-Memory-Nummer wird hervorgehoben.

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

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

HINWEIS Das Pedal kann auch dann für die Registration Sequence verwendet werden, wenn die Hauptanzeige nicht angezeigt wird.

HINWEIS Dem Pedal können auch andere Funktionen zugeordnet werden. Dazu gehören die Song-Aufnahme mit Punch In/Out ([Seite 61](#)) und Funktionen auf der Foot Pedal-Seite ([Seite 95](#)). Wenn Sie dem Pedal mehrere Funktionen zuweisen, ist die Priorität die folgende: Punch In/Out-Song-Aufnahme → Registration Sequence → dem Fußpedal zugewiesene Funktionen.

Registration-Memory-Beispiele (Preset Regist)

Das Instrument verfügt außerdem über eine Reihe vorprogrammierter Registration-Memory-Beispiele (Preset Regist), mit denen Sie praktische Einstellungen für verschiedene Spielsituationen aufrufen können, ohne die Registration-Memory-Einstellungen selbst programmieren zu müssen.

- 1 Drücken Sie gleichzeitig die REGIST BANK-Tasten [+] und [-], um die Anzeige für die Auswahl der Registrierungsbanken aufzurufen.**
- 2 Bewegen Sie den Cursor mit den Cursortasten [▲][▼][◀][▶] zu der gewünschten Bank, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.**

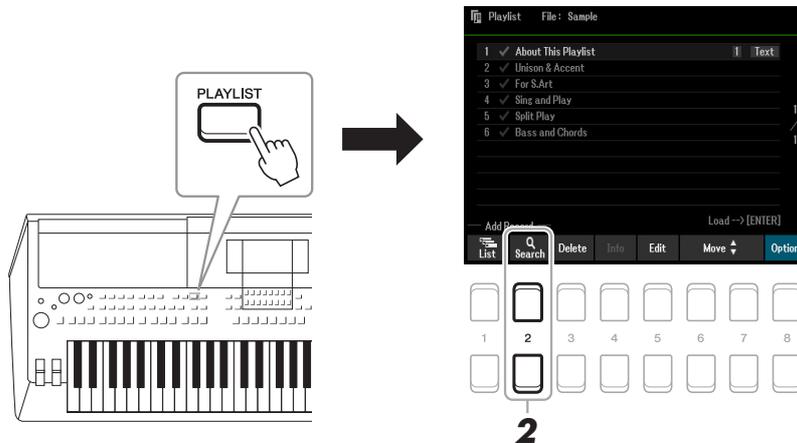
■ Preset Regist

Unison & Accent	Speicherplatz 1	Ideal für die Verwendung mit der Unison-Funktion, wenn der All Parts-Typ eingestellt ist. Die Accent-Funktion ist hier ebenfalls aktiviert. Der Fingering Type ist auf AI Fingered eingestellt.
	Speicherplatz 2	Ideal für die Verwendung mit der Unison-Funktion, wenn der Split-Typ eingestellt ist. Die Accent-Funktion ist hier ebenfalls aktiviert. Der Fingering Type ist auf AI Fingered eingestellt.
	Speicherplatz 3	Ideal für die Verwendung mit der Unison-Funktion, wenn der Auto Split-Typ eingestellt ist. Die Accent-Funktion ist hier ebenfalls aktiviert. Der Fingering Type ist auf AI Full Keyboard eingestellt.
For S.Art	Ideal für das Spiel mit S.Art-Voices. Die speziellen Spieltechniken, die für jede S.Art-Voice einzigartig sind, können mit FOOT PEDAL 2 ausgelöst werden. In jedem Speicherplatz sind verschiedene beliebte S. Art-Voices gespeichert.	
Sing and Play	Ideal zum Singen zu Ihrem Spiel auf der Tastatur (Piano, E-Piano usw.) und zur Style-Wiedergabe. Der Fingering Type ist auf AI Full Keyboard eingestellt.	
Split Play	Ideal für das Spiel mit unterschiedlichen Voices in der linken und in der rechten Hand zusammen mit der Style-Wiedergabe. Da der Fingering Type auf AI Full Keyboard eingestellt ist, ermöglicht er Ihnen eine enorme Flexibilität des Spiels, ohne Sie auf für die linke Hand angegebene Akkordnoten zu beschränken.	
Bass and Chords	Ideal, um mit der rechten Hand Akkordnoten und mit der linken einen Manual Bass zu spielen.	
About This Playlist	Dies ist ein erläuternder Text zu den Playlists, die für die Beispiel-Presets verwendet werden.	

Verwenden der Playlist

Hinzufügen eines Eintrags zu einer Playlist mit Hilfe der Search-Funktion

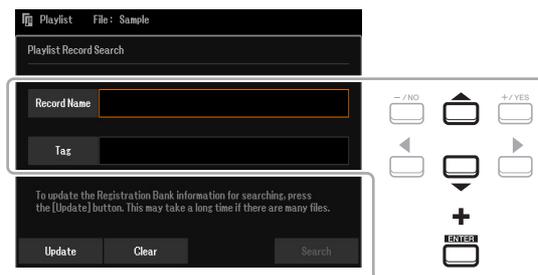
1 Drücken Sie die [PLAYLIST]-Taste, um die Playlist-Anzeige aufzurufen.



2 Drücken Sie die Tasten [2 ▲▼] (Search), um die Search-Anzeige aufzurufen.

2-1 Verwenden Sie die Cursortasten [▲][▼], um Record Name oder Tag als Ziel der Suche auszuwählen, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.

HINWEIS Schlüsselbegriffe (Keywords) und Musikrichtung (Genre) aus Music Finder werden als Tag-Informationen gespeichert. Durch Speichern von Tag-Informationen kann leicht nach gewünschten Einträgen gesucht werden.



2-2 Geben Sie den gewünschten Datei- oder Ordnernamen ein, und drücken Sie dann die Taste [8 ▲] (OK).

Anweisungen zur Eingabe von Zeichen finden Sie im Kapitel „Allgemeine Bedienung“ des Benutzerhandbuchs.

2-3 Drücken Sie die Tasten [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (Search), um die Suche zu starten.

Um die Suchergebnisse zu löschen, verwenden Sie die Tasten [3 ▲▼]/[4 ▲▼] (Clear).

Um die Suchinformationen zu aktualisieren, verwenden Sie die Tasten [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (Update).

Je nach der Anzahl der Dateien kann der Aktualisierungsvorgang viel Zeit in Anspruch nehmen.

3 Wählen Sie mit den Cursortasten [▲][▼][◀][▶] die gewünschte Bank-Datei aus, die als Playlist-Eintrag registriert werden soll, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.

Um alle Dateien auszuwählen, verwenden Sie die Tasten [8 ▼] (All).

4 Drücken Sie die Taste [7 ▼] (OK), um die Einträge anzuhängen.

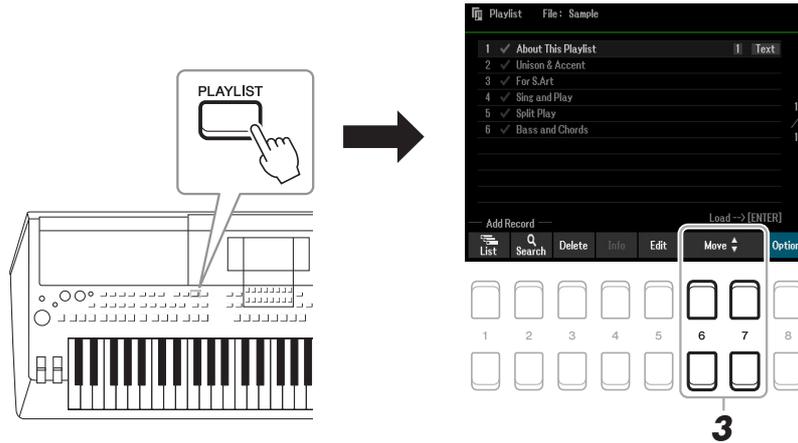
Das Fenster mit den Ergebnissen wird geschlossen, und danach werden die Einträge der gewählten Playlist-Datei unten an die aktuelle Playlist angehängt.

5 Verwenden Sie die Tasten [8 ▲▼] (Option), um das Einblendfenster aufzurufen, und verwenden Sie dann die Tasten [7 ▲▼] (Select&Save), um die bearbeitete Playlist zu speichern.

Anweisungen zum Speichern finden Sie unter „Hinzufügen eines Eintrags (Link zu einer Bank-Datei) zur Playlist“ (Benutzerhandbuch, Kapitel 7). Befolgen Sie die Anweisungen ab Schritt 5-2.

Reihenfolge der Playlist-Einträge ändern

- 1 Drücken Sie die [PLAYLIST]-Taste, um die Playlist-Anzeige aufzurufen.



- 2 Wählen Sie mit den Cursortasten [▲][▼] den gewünschten Eintrag aus.
- 3 Verschieben Sie den gewünschten Eintrag mit den Tasten [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (Move).
Wenn Sie weitere Einträge verschieben möchten, wiederholen Sie die Schritte 2–3.
- 4 Verwenden Sie die Tasten [8 ▲▼] (Option), um das Einblendfenster aufzurufen, und verwenden Sie dann die Tasten [7 ▲▼] (Select&Save), um die bearbeitete Playlist zu speichern.

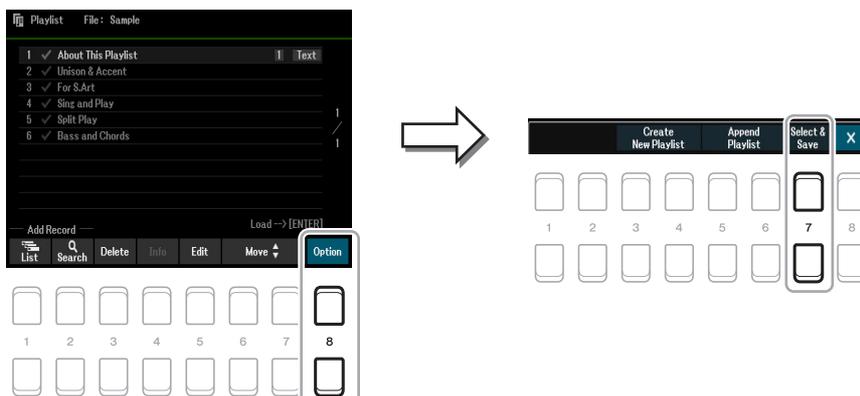
Anweisungen zum Speichern finden Sie unter „Hinzufügen eines Eintrags (Link zu einer Bank-Datei) zur Playlist“ (Benutzerhandbuch, Kapitel 7). Befolgen Sie die Anweisungen ab Schritt 5-2.

Importieren von Music-Finder-Einträgen in die Playlist

Durch Importieren von Music-Finder-Einträgen (.mfd), die auf früheren Keyboards von Yamaha verwendet wurden (wie z. B. dem PSR-S670), können Sie die Einträge in der Playlist dieses Instruments verwenden, so als ob Sie die Music-Finder-Funktion auf diesen anderen Instrumenten nutzen würden.

Näheres zur Verwendung von Music Finder finden Sie im Benutzerhandbuch des Keyboards von Yamaha, das Ihre gewünschten Music-Finder-Einträge enthält.

- 1 Schließen Sie das USB-Flash-Laufwerk mit der Music-Finder-Datei (***.mfd) an der [USB TO DEVICE]-Buchse an.
- 2 Drücken Sie die [PLAYLIST]-Taste, um die Playlist-Anzeige aufzurufen.
- 3 Drücken Sie eine der Tasten [8 ▲▼] (Option), um das Einblendfenster aufzurufen, und drücken Sie dann eine der Tasten [7 ▲▼] (Select&Save), um die Anzeige für die Playlist-Auswahl aufzurufen.



4 Wählen Sie mit den Cursortasten [▲][▼][◀][▶] die zu importierende Music-Finder-Datei aus, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.

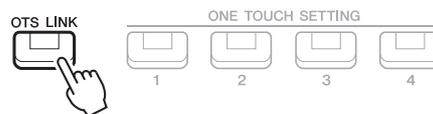
5 Nachdem eine Bestätigungsaufforderung erscheint, verwenden Sie die Tasten [7 ▲▼] (OK), um den Importvorgang zu starten.

Die Music-Finder-Einträge werden in Registration-Memory-Bank-Dateien konvertiert und auf dem User-Laufwerk dieses Instruments in einem Ordner gespeichert (mit dem Namen der importierten Datei). Gleichzeitig wird eine Playlist der konvertierten Registration-Memory-Bank-Dateien erstellt und auf dem USB-Flash-Laufwerk gespeichert (mit dem Namen der importierten Datei). Die Music-Finder-Einträge werden unter Registration-Memory-Nummer [1] jeder Bank gespeichert.

ACHTUNG

Wenn bereits ein Ordner gleichen Namens wie die Music-Finder-Datei besteht, wird die Registration-Memory-Bank-Datei gleichen Namens in diesem Ordner durch den Import der Daten überschrieben. Um das Überschreiben wichtiger Daten zu vermeiden, achten Sie darauf, den Ordnernamen oder den Namen der Music-Finder-Datei zu ändern.

6 Um die importierten Einträge genauso zu nutzen wie den Music Finder sollten Sie die [OTS LINK]-Taste einschalten.



7 Wählen Sie in der Playlist-Anzeige auf den Namen des Eintrags aus und laden Sie die in den Music-Finder-Daten enthaltenen Einstellungen.

Suchen nach Einträgen

Da Music-Finder-Daten im Registration Memory gespeichert sind, können Sie in der Registration-Bank-Selection-Anzeige nach Einträgen (Datensätzen) suchen. Schlüsselbegriffe (Keywords) und Musikrichtung (Genre) aus Music Finder werden als Tag-Informationen gespeichert. Näheres zur Suche und zur Verwendung von Tags finden Sie auf [Seite 82](#).

Inhalt

Bearbeiten von Vol/Pan/Voice-Parametern85
Bearbeiten von Filter-Parametern86
Bearbeiten von Effect-Parametern87
• Einstellen des Effektanteils für jeden Part87
• Auswählen eines Effektyps für jeden Block88
• Bearbeiten und Speichern eigener Effektypen89
Bearbeiten der EQ-Parameter (EQ/Master EQ)90
• Part Equalizer (EQ)90
• Master-Equalizer (Master EQ)91
Bearbeiten der Parameter des Master Compressors92
Blockschaltplan94

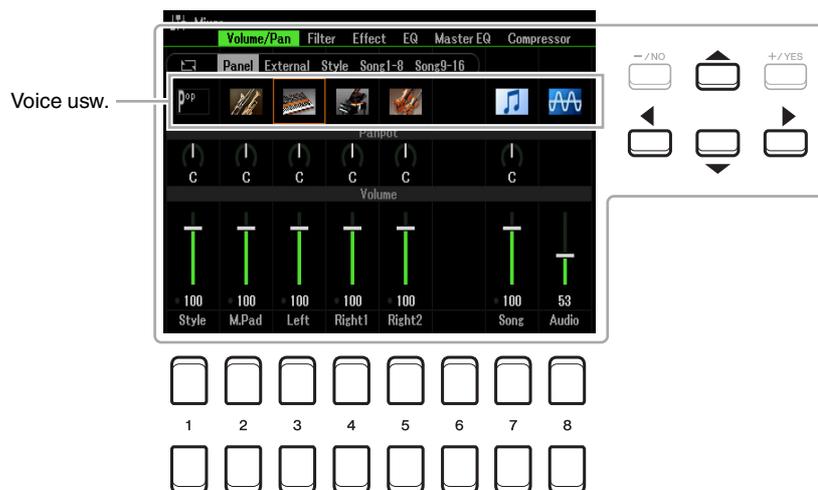
Sie können verschiedene Parameter für die Parts bearbeiten, die mit der Taste [MIXER] zu erreichen sind, und Sie können Ihre bearbeiteten Daten dann für zukünftiges Abrufen speichern. Zum Mixer enthält das Referenzhandbuch genaue Beschreibungen jedes Parameters, während das Benutzerhandbuch nur die grundlegende Bedienungsweise einschließlich der Speichervorgänge beschreibt. Die Mixer-Anzeige besteht aus 6 Seiten: Verwenden Sie die TAB-Tasten [◀]/[▶], um die verschiedenen folgenden Seiten auszuwählen. Für eine bildliche Darstellung des Signalflusses und der Konfiguration des Mixers beachten Sie das Blockdiagramm auf [Seite 94](#).



Drücken Sie mehrmals die [MIXER]-Taste, um die Mixer-Anzeige für die betreffenden Parts aufzurufen.

Panel (Right1, Right2, Left, usw.) → External → Style → Song1-8 → Song9-16

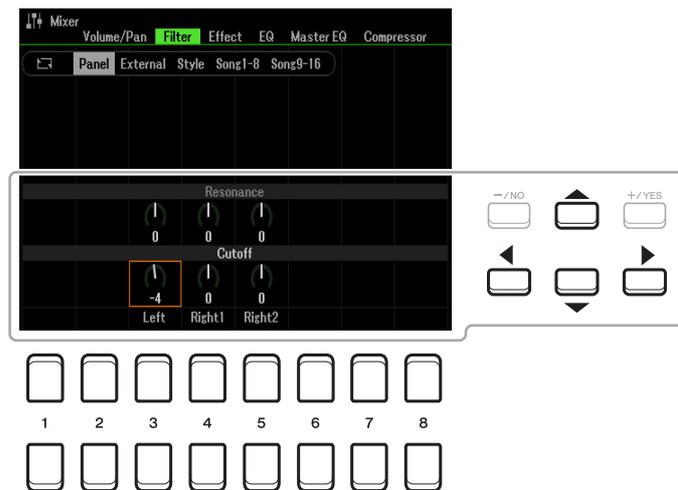
Bearbeiten von Vol/Pan/Voice-Parametern



Bewegen Sie den Cursor in der Anzeige mit den Cursorstasten [▲][▼][◀][▶] und verwenden Sie die Tasten [1 ▲▼]–[8 ▲▼], die Tasten [+ /YES] [– /NO] oder das Datenrad zum Bearbeiten von Parametern.

Voice usw.	<p>Hier können Sie andere Voices für die einzelnen Tastatur-Parts oder Parts (Kanäle) des Styles oder Songs auswählen. Verwenden Sie die Tasten [1 ▲▼]–[8 ▲▼] oder die Tasten [+ /YES] [- /NO], um die Seite für die Voice- (oder Datei-) Auswahl für den Kanal (Part) aufzurufen. Drücken Sie nach der Auswahl der gewünschten Voice oder Datei die [EXIT]-Taste, um zur Mixer-Anzeige zurückzukehren. Wenn der Panel-Part ausgewählt ist, können Sie mit demselben Bedienvorgang einen anderen Style, einen anderen Song oder eine andere Audiodatei (anstelle der Voice) für den betreffenden Part auswählen.</p> <p>HINWEIS Beachten Sie bitte die folgenden Einschränkungen bei der Bedienung.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wenn ein GM-Song gewählt ist, lässt sich für Kanal 10 nur eine Drum-Kit-Voice auswählen (auf der Seite Song9-16). <p>HINWEIS Bei einem Style- oder Song-Kanal werden die Kanaleinstellungen durch Aufrufen einer Rhythmus-/ Percussion-Voice (Drum Kit usw.) durch die Einstellungen der neuen Voice ersetzt. In solchen Fällen können u. U. die ursprünglichen Einstellungen auch nicht dadurch wiederhergestellt werden, dass Sie die vorherige Voice erneut auswählen. Um den ursprünglichen Klang wiederherzustellen, wählen Sie denselben Style oder Song nochmals aus, ohne vorher zu speichern.</p>
Panpot	Legt die Stereoposition des ausgewählten Parts (Kanals) fest.
Volume	Legt die Lautstärke jedes Parts oder Kanals fest, wodurch Sie die Balance aller Parts einstellen können.

Bearbeiten von Filter-Parametern



Bewegen Sie den Cursor in der Anzeige mit den Cursortasten [▲][▼][◀][▶], und verwenden Sie die Tasten [1 ▲▼]–[8 ▲▼], die Tasten [+ /YES] [- /NO] oder das Datenrad zum Bearbeiten von Parametern.

Resonance	Ermöglicht die Einstellung des Resonanzeffekts (Seite 16) für jeden Part.
Cutoff	Legt für jeden Part die Helligkeit des Klangs durch die Einstellung der Cutoff-Frequenz (Grenzfrequenz) fest (Seite 16).

Bearbeiten von Effect-Parametern

Dieses Instrument bietet sieben Effektblöcke mit leistungsfähigen Tools zur Verfeinerung und Verbesserung oder völligen Umwandlung des Klangs dieses Instruments. Die Effekte sind in die folgenden Gruppen unterteilt:

■ Reverb, Chorus:

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

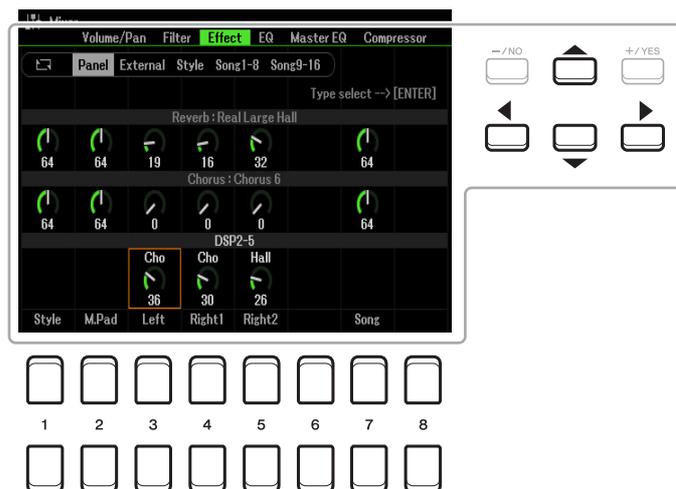
■ DSP1:

Wenn der Parameter „Connection“ im Schritt 2 auf [Seite 89](#) auf „System“ eingestellt wird, werden die Effekte dieses Blocks auf die Klänge des Styles und des Songs angewendet. In diesem Zustand können Sie nur einen Effect Type zur Zeit auswählen und den Send Level (Depth) für jeden Part sowie den Return Level (Effektrückwegpegel) aller Parts einstellen. Wenn der Parameter „Connection“ auf „Insertion“ eingestellt wird, wird der Effekt dieses Blocks auf das Signal eines bestimmten Kanals des Styles und Songs angewendet.

■ DSP2-5:

Die Effekte dieser Blöcke werden auf einen bestimmten Part oder Kanal angewendet, mit Ausnahme der Multi Pads. Für jeden der verfügbaren Parts oder Kanäle können verschiedene Effect Types ausgewählt werden.

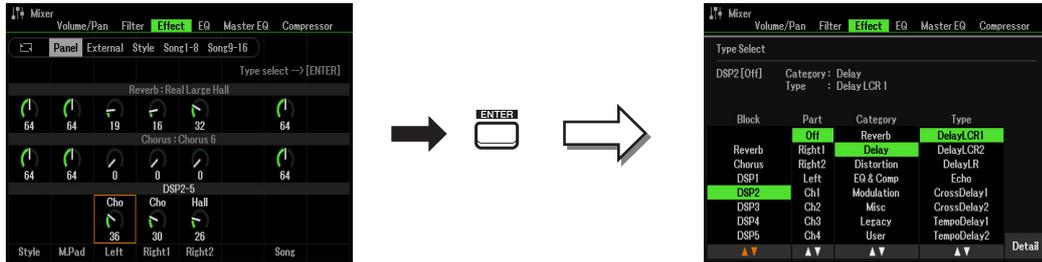
Einstellen des Effektanteils für jeden Part



Verwenden Sie die Cursortasten [**▲**][**▼**][**◀**][**▶**], um den gewünschten Effektblock auszuwählen, und verwenden Sie dann die Tasten [1 **▲▼**]-[8 **▲▼**], die Tasten [+/**YES**] [-/**NO**] oder das Datenrad zum Einstellen des Effektanteils für jeden Part.

Auswählen eines Effekttyps für jeden Block

- 1 Wählen Sie mit den Cursortasten [▲][▼][◀][▶] den gewünschten Eintrag aus, um den Effect Type zu ändern, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste, um das Fenster für die Effekttyp-Auswahl aufzurufen.



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

Effektblock	Parts, auf die Effekte angewendet werden können	Effekteigenschaften
Reverb	Alle Parts	Reproduziert die warme Atmosphäre beim Spiel in einem Konzertsaal oder in einem Jazzclub.
Chorus	Alle Parts	Erzeugt einen vollen, komplexen Klang, so als ob mehrere Parts simultan gespielt werden. Zusätzlich können Effekte anderen Typs (z. B. Reverb, Delay, usw.) in diesem Effektblock ausgewählt werden.
DSP1	Style Part, Song Channel 1–16	Neben Reverb und Chorus ist eine große Auswahl von Effekttypen wie Distortion und Wah vorhanden.
DSP2, DSP3, DSP4	Right1, Right2, Left, Song Channel 1–16	Neben Reverb und Chorus ist eine große Auswahl von Effekttypen wie Distortion und Wah vorhanden. Für jeden der Effekte DSP2–5 können Sie einen der links aufgeführten Parts oder Kanäle auswählen. Wenn Sie z. B. bei DSP2 „Right2“ auswählen, wird der Effekt DSP2 nur auf den Part Right2 angewendet. Beachten Sie, dass bei Auswahl eines Songs oder Styles, der die Blöcke DSP2–5 verwendet, die Part-Zuweisung dieser drei Blöcke je nach den Daten automatisch wechselt (mit Vorrang für die zuletzt getroffene Wahl).
DSP5	Right1, Right2, Left, Song Channel 1–16, Mic	

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

Beachten Sie, dass kein Part ausgewählt werden kann, wenn „Reverb“, „Chorus“ oder „DSP1“ (wenn der Connection-Parameter auf „System“ eingestellt ist; Näheres siehe [Seite 89](#)) eingestellt ist. Dies liegt daran, dass nur einer dieser Effekttypen ausgewählt werden kann, um auf alle Parts gemeinsam angewendet zu werden.

- 4 Verwenden Sie die Tasten [4 ▲▼]/[5 ▲▼] zur Auswahl der Kategorie, und verwenden Sie dann die Tasten [6 ▲▼]/[7 ▲▼] zur Auswahl des Effekttyps.

Beachten Sie, dass der Reverb-Block keine Kategorien besitzt.

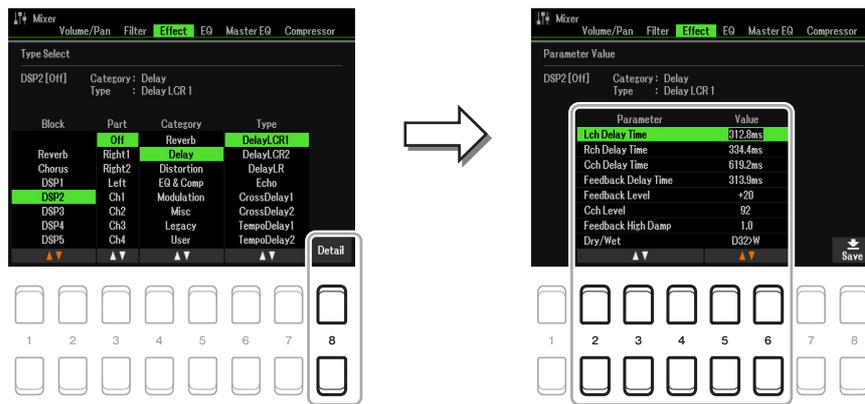
Wenn Sie einzelne Parameter des gewählten Effekttyps bearbeiten möchten, drücken Sie die Taste [8 ▲▼] (Detail). Einzelheiten hierzu finden Sie im nächsten Abschnitt.

- 5 Speichern Sie die Effekteinstellungen in einem Registration Memory, in einem Song oder einem Style.

Anweisungen hierfür finden Sie in Kapitel 8 des Benutzerhandbuchs.

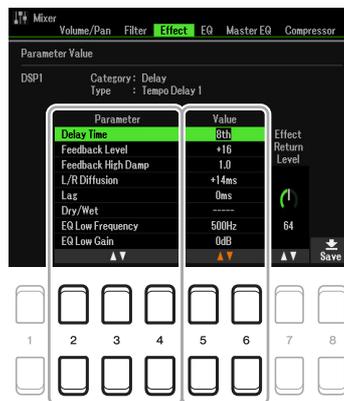
Bearbeiten und Speichern eigener Effekttypen

- 1 Drücken Sie in der Type Select-Anzeige des vorherigen Abschnitts eine der Tasten [8 ▲▼] (Detail), um die Anzeige für die Bearbeitung der Effektparameter aufzurufen.

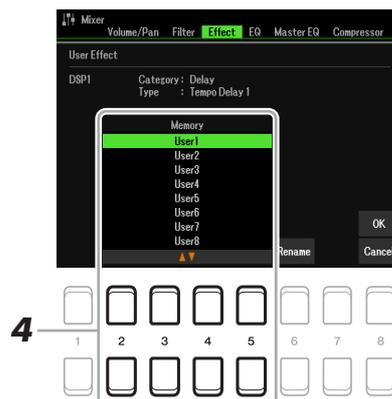


- 2 Verwenden Sie die Tasten [2 ▲▼] – [4 ▲▼], um einen Parameter zu wählen, und verwenden Sie dann die Tasten [5 ▲▼]/[6 ▲▼] zum Einstellen des Werts.

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



- 3 Drücken Sie die Taste [8 ▲▼] (Save), um die Anzeige zum Speichern aufzurufen.



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

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

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

- 6 Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zur vorhergehenden Anzeige zurückzukehren.

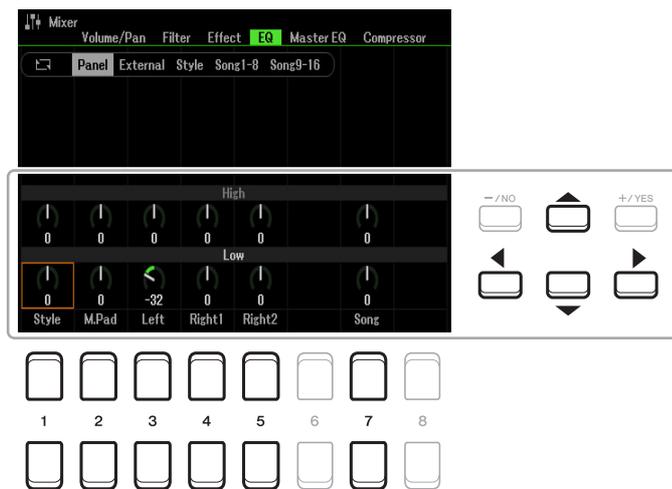
Der gespeicherte User-Effekt lässt sich in der Kategorie „User“ des entsprechenden Effektblocks auswählen (Seite 88).

Bearbeiten der EQ-Parameter (EQ/Master EQ)

Ein Equalizer (auch „EQ“ genannt) ist eine Einheit für die Signalverarbeitung, die das Frequenzspektrum in mehrere Frequenzbänder unterteilt, welche verstärkt oder abgeschwächt werden können, um den Gesamtfrequenzgang beliebig zu gestalten. Auf der EQ-Seite (Auswahl mit den TAB-Tasten [◀][▶]) können Sie den EQ für den jeweiligen Part einstellen, während Sie auf der Master EQ-Seite EQ-Einstellungen für das gesamte Instrument vornehmen können.

Part Equalizer (EQ)

Dieses Instrument ist mit einem digitalen 2-Band-EQ ausgestattet, der für die unabhängige Verarbeitung von insgesamt 27 Parts eingestellt werden kann – einschließlich der Parts für Tastatur (3 Parts), Style (8 Parts) und Song (16 Parts).



Bewegen Sie den Cursor in der Anzeige mit den Cursortasten [▲][▼][◀][▶], und verwenden Sie die Tasten [1 ▲▼]–[8 ▲▼], die Tasten [+ /YES] [- /NO] oder das Datenrad zum Bearbeiten von Parametern.

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

Flat: Neutrale EQ-Einstellung. Anhebung/Absenkung (Gain) aller Frequenzbänder ist auf 0 dB eingestellt.

Powerful: Kräftige EQ-Einstellung, bei der alle Frequenzbänder betont werden. Diese Einstellung kann für Partymusik usw. verwendet werden.

Mellow: Eher sanft klingende EQ-Einstellung, bei der die oberen Frequenzbänder leicht abgesenkt wurden.

Bright: Eine EQ-Einstellung, bei der für einen helleren Klang die tiefen Frequenzen angehoben werden.

With Subwoofer: Eigene EQ-Einstellungen, bei denen Low-Frequency-Bänder reduziert werden. Dies ist eine optimale Einstellung, um dieses Instrument mit einem Subwoofer wie dem KS-SW100 (separat erhältlich) zu verwenden.

User1–30: Ihre eigenen EQ-Einstellungen, wie gespeichert in Schritt 5.

3 Verwenden Sie die Cursortasten [▲][▼][◀][▶], um den Cursor in die Gain-Reihe zu bewegen, und heben Sie dann den GAIN-Pegel jedes der fünf Bänder an oder senken ihn ab.

Passen Sie mit den Tasten [2 ▲▼]–[6 ▲▼], den Tasten [+ / YES] [- / NO] oder dem Datenrad den Pegel an. Verwenden Sie die Taste [7 ▲▼] (Total Gain Adjust), um alle fünf Bänder gleichzeitig zu verstärken oder abzusenken.

4 Falls gewünscht, stellen Sie auch die Werte für Q (Güte) sowie Frequency (Arbeitsfrequenz) jedes Bandes ein.

Zum Einstellen der Bandbreite (auch „Güte“ oder „Q“ genannt) verwenden Sie die Cursortasten [▲][▼][◀][▶], um den Cursor zur Zeile Q zu bewegen, und verwenden Sie dann die Tasten [3 ▲▼]–[5 ▲▼]. Je höher der Wert für Q, desto schmaler ist die Bandbreite.

Zum Einstellen von Frequency verwenden Sie die Cursortasten [▲][▼][◀][▶], um den Cursor zur Zeile Frequency zu bewegen, und verwenden Sie dann die Tasten [2 ▲▼]–[6 ▲▼]. Der verfügbare Bereich für Frequency ist für jedes Band verschieden.

5 Drücken Sie die Taste [8 ▲▼] (Save), um den Speichervorgang auszuführen.

Um den Namen einzugeben, rufen Sie mit den Tasten [6 ▲▼] (Rename) den Benennungsvorgang auf, geben Sie den Einstellungen den gewünschten Namen und drücken Sie dann die Taste [8 ▲] (OK), um Ihre Einstellungen als User Master EQ Type zu speichern, der mit den Anweisungsschritten 1 bis 2 (siehe oben) aufgerufen werden kann.

Bearbeiten der Parameter des Master Compressors

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

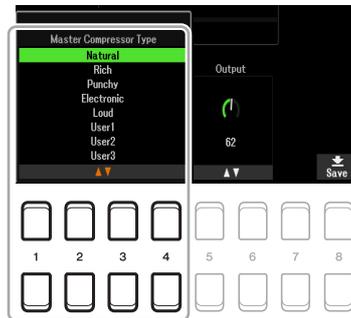
Dieses Instrument besitzt einen Master Compressor, der auf den gesamten Klang dieses Instruments angewendet wird. Die Parameter des Master Compressors sind voreingestellt, Sie können jedoch auch Ihre eigenen Master-Compressor-Einstellungen erstellen und speichern, indem Sie die betreffenden Parameter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

HINWEIS Der Master Compressor kann nicht auf die Audiowiedergabe oder den Metronomklang angewendet werden.



Zeigt die Stärke der Gain Reduction (den komprimierten Pegel) und den Output-Pegel an.

- 1** Drücken Sie die Taste [1 ▲▼] (CMP), um den Master Compressor einzuschalten.
- 2** Drücken Sie die Taste [2 ▲▼] (Type), um das Master Compressor Type-Fenster aufzurufen.
- 3** Verwenden Sie die Tasten [1 ▲▼]–[4 ▲▼], um den Master Compressor Type auszuwählen, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.



Natural: Natürliche Einstellung für einen Kompressionseffekt, der nur leicht zu hören ist.

Rich: Starke Kompressionseinstellung, mit denen der Klangcharakter des Instruments auf optimale Weise hervorgehoben wird. Gut geeignet zur Klangverbesserung akustischer Instrumente, Jazzmusik usw.

Punchy: Deutlich übertriebene Kompressionseinstellungen. Gut geeignet zur Verbesserung des Klangs von Rockmusik.

Electronic: Kompressionseinstellung, bei welcher der Klangcharakter der Musikrichtungen Dance und Techno auf optimale Weise hervorgehoben wird.

Loud: Starke Kompressionseinstellung. Gut geeignet für energetische Musik wie Rock oder Gospelgesang.

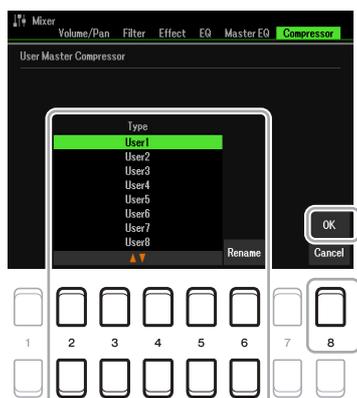
User1–30: Ihre eigenen Kompressoreinstellungen, die Sie in Schritt 5 gespeichert haben.

4 Bearbeiten Sie den Master Compressor.

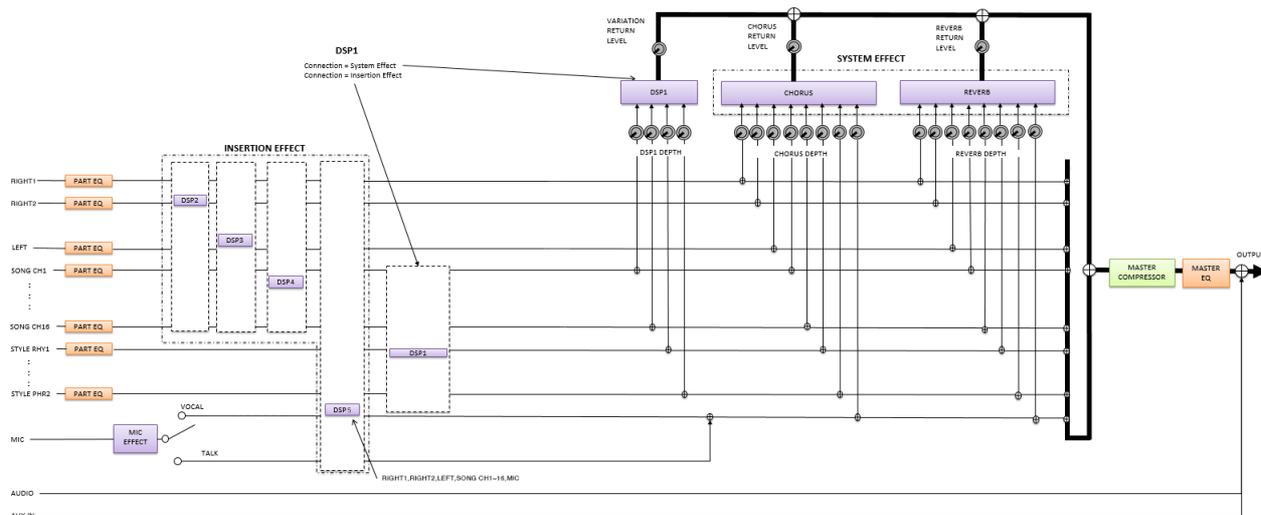
[3 ▲▼]	Compression	Legt den Threshold fest (den Minimalpegel, ab dem die Kompression beginnt).
[4 ▲▼]	Texture	Bestimmt das Kompressionsverhältnis, bzw. wie stark der Dynamikumfang komprimiert wird.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Output	Legt den Ausgangspegel fest.

5 Drücken Sie auf [8 ▲▼] (Save), und speichern Sie die Einstellungen als User Master Compressor-Typ.

Wählen Sie mit den Tasten [2 ▲▼]–[5 ▲▼] den Speicherort aus, an dem der Master Compressor gespeichert werden soll. Ändern Sie, falls nötig, den Namen des Master-Compressor-Effekts. Drücken Sie die Taste [6 ▲▼] (Rename), um das Fenster für die Zeicheneingabe aufzurufen, geben Sie den Namen ein und drücken Sie dann die Taste [8 ▲] (OK). Die gespeicherte Master-Compressor-Einstellung kann mit den Anweisungsschritten 2 bis 3 (siehe oben) aufgerufen werden.



Blockschaltplan



Inhalt

Zuweisen einer bestimmten Funktion für jedes Pedal	95
MIDI-Einstellungen	99
• MIDI-Systemeinstellungen	101
• Einstellungen für das Senden von MIDI-Daten	102
• Einstellungen für den Empfang von MIDI-Daten	103
• „On Bass Note“-Einstellungen für die Style-Wiedergabe per MIDI-Empfang	104
• Akkordtyp-Einstellungen für die Style-Wiedergabe per MIDI-Empfang	104
Verbinden mit einem Smart-Gerät über Wireless LAN	105
• Infrastructure Mode	105
• Access Point Mode	106

Zuweisen einer bestimmten Funktion für jedes Pedal

Die Funktionen, die den an den Buchsen FOOT PEDAL [1]/[2] angeschlossenen Pedalen standardmäßig zugeordnet sind (z. B. Sustain usw.), lassen sich ändern. So können Sie zum Beispiel mit dem Fußschalter die Style-Wiedergabe beginnen oder anhalten, oder mit dem Fußregler Tonhöhenänderungen (Pitch Bends) erzeugen.

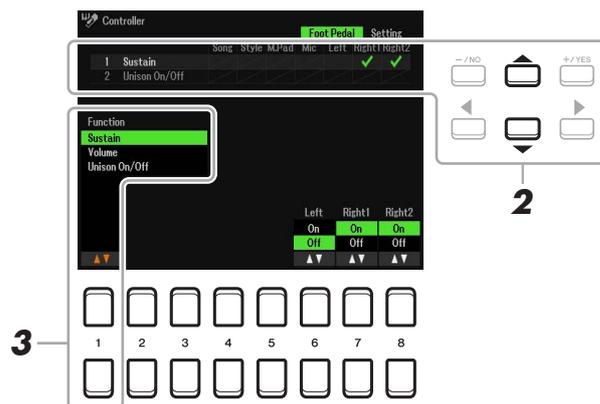
HINWEIS Informationen über das Anschließen eines Pedals und darüber, welche Pedaltypen angeschlossen werden können, erhalten Sie in Kapitel 9 des Benutzerhandbuchs.

1 Rufen Sie die Funktionsanzeige auf.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] Controller → [ENTER] → TAB [◀] Foot Pedal

2 Verwenden Sie die Cursortasten [▲][▼], um dasjenige der beiden Pedale auszuwählen, dem Sie die Funktion zuweisen möchten.

In der Anzeige entsprechen die Nummern 1 und 2 jeweils den FOOT-PEDAL-Buchsen [1] und [2].



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

Informationen über die verfügbaren Funktionen finden Sie auf [Seiten 96–98](#).

HINWEIS Sie können dem Pedal auch andere Funktionen zuweisen – Punch In/Out bei der Song-Aufnahme ([Seite 61](#)) und Registrierungssequenz ([Seite 78](#)). Wenn Sie dem Pedal mehrere Funktionen zuweisen, ist die Priorität die folgende: Punch In/Out der Song-Aufnahme → Registrierungssequenz → hier zugewiesene Funktionen.

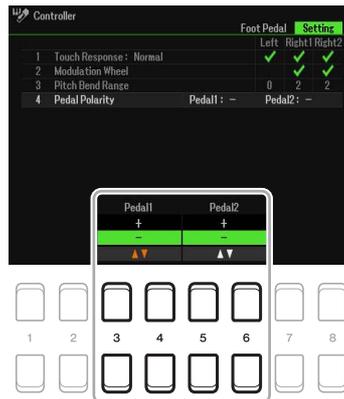
4 Verwenden Sie die Tasten [2 ▲▼]–[8 ▲▼], um die Details der ausgewählten Funktion einzustellen (den Part, auf den Sie die Funktion anwenden möchten, usw.).

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

5 Falls erforderlich, wählen Sie mit der Cursortaste [▼] „4 Pedal Polarity“ aus, und stellen Sie dann die Polarität des Pedals ein.

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

Die Tasten [3 ▲▼]/[4 ▲▼] werden verwendet, um FOOT PEDAL [1] einzustellen, und die Tasten [5 ▲▼]/[6 ▲▼] werden verwendet, um FOOT PEDAL [2] einzustellen.



■ Zuweisbare Pedalfunktionen

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

Sustain	Ermöglicht die Verwendung eines Pedals zur Sustain-Steuerung (Haltepedal-Funktion). Wenn Sie das Pedal betätigen und gedrückt halten, werden alle auf der Tastatur gespielten Noten länger gehalten. Durch Loslassen des Pedals werden die gehaltenen Noten sofort unterbrochen (gedämpft). In dieser Anzeige können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten.
Volume*	(Lautstärke) Ermöglicht die Verwendung eines Fußreglers zur Lautstärkeregelung. In dieser Anzeige können Sie diese Pedalfunktion für jeden Part ein- oder ausschalten.
Unison On/Off	Schaltet die Unison-Funktion (Seite 28) ein oder aus.
Articulation1	Wenn Sie eine Super-Articulation-Voice mit einem Effekt verwenden, der dieser Funktion entspricht, können Sie den Effekt durch Drücken des dieser Funktion zugewiesenen Pedals/Fußschalters bzw. der zugewiesenen Taste aktivieren.
Articulation2	
Sostenuto	Ermöglicht die Steuerung des Sostenuto-Effekts mit einem Pedal. Wenn Sie eine Note oder einen Akkord auf dem Instrument spielen, und Sie drücken das Sostenuto-Pedal, während die Note noch gespielt wird, dann wird die Note so lange ausgehalten, wie das Pedal gedrückt wird. Alle nachfolgenden Noten werden hingegen nicht ausgehalten. Auf diese Weise können Sie beispielsweise einen Akkord halten und gleichzeitig andere Noten staccato spielen. In dieser Anzeige können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten. HINWEIS Diese Funktion betrifft keine der Organ-Flutes-Voices und nur einige der Super-Articulation-Voices.
Soft	(Leise) Ermöglicht die Verwendung eines Pedals zur Steuerung des Leisepedal-Effekts. Durch Drücken dieses Pedals wird die Lautstärke der von Ihnen gespielten Noten verringert, und der Klang wird weicher. Diese Funktion beeinflusst nur bestimmte, dafür geeignete Voices. In dieser Anzeige können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten.

Glide Up	<p>Wenn das Pedal gedrückt wird, ändert sich die Tonhöhe. Sobald das Pedal losgelassen wird, kehrt die Wiedergabe zur normalen Tonhöhe zurück. In dieser Anzeige können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten.</p> <p>Up/Down: Legt fest, ob die Tonhöhe nach oben (UP) oder unten (DOWN) verschoben wird. Range: Bestimmt den Bereich der Tonhöhenänderung in Halbtonschritten. On Speed: Legt die Geschwindigkeit der Tonhöhenänderung nach Betätigung des Pedals fest. Off Speed: Legt die Geschwindigkeit der Tonhöhenänderung nach Loslassen des Pedals fest.</p>
Glide Down	
Portamento	<p>Bei Betätigung des Pedals kann der Portamento-Effekt (ein gleitender Übergang zwischen Noten) erzeugt werden. Der Portamento-Effekt wird erzeugt, wenn die Noten legato gespielt werden (d.h. wenn eine Note gespielt wird, während die vorhergehende Note noch eben gehalten wird). Die Portamento-Zeit kann auch von der Voice Set-Anzeige aus (Seite 14) eingestellt werden. In dieser Anzeige können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten.</p> <p>HINWEIS Diese Funktion betrifft keine der Organ-Flutes-Voices und nur einige der Super-Articulation-Voices.</p>
Pitch Bend Up*	<p>Ermöglicht Ihnen, mit Hilfe des Pedals die Tonhöhe der Noten nach oben oder unten zu verschieben. In dieser Anzeige können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten.</p> <p>Up/Down: Legt fest, ob die Tonhöhe nach oben (UP) oder unten (DOWN) verschoben wird. Range: Bestimmt den Bereich der Tonhöhenänderung in Halbtonschritten.</p>
Pitch Bend Down*	
Modulation*	<p>Wendet auf die auf der Tastatur gespielten Noten einen Modulationseffekt, z. B. Vibrato, an. In dieser Anzeige können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten.</p>
Modulation Alt	<p>Dies ist eine geringfügige Variation der Modulation weiter oben, bei der die Effekte (Wellenformen) mit jedem Druck auf ein Pedal/einen Fußschalter abwechselnd ein- und ausgeschaltet werden können.</p>
Pedal Control (Wah)	<p>Wendet bei eingeschalteter [DSP]-Taste einen Wah-Effekt auf die Noten an, die Sie auf der Tastatur spielen. In dieser Anzeige können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten. Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn ein Effekt angewendet wird, dessen Kategorie „Modulation“ und dessen Typ „Wah“ ist .</p>
Organ Rotary Slow/Fast	<p>Schaltet zwischen den Rotary-Speaker-Geschwindigkeiten „Slow“ und „Fast“ um. Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn ein Effekt angewendet wird, der „Rotary“ im Namen trägt.</p>
Kbd Harmony/Arp On/Off	<p>Entspricht der Taste [HARMONY/ARPEGGIO].</p>
Arpeggio Hold	<p>Während das Pedal gedrückt ist, wird die Arpeggio-Wiedergabe auch dann fortgesetzt, nachdem Sie die Tasten losgelassen haben; das Arpeggio stoppt, sobald das Pedal losgelassen wird. Stellen Sie sicher, dass einer der Arpeggiotypen ausgewählt und die Taste [HARMONY/ARPEGGIO] eingeschaltet ist.</p>
Live Control Reset Value	<p>Setzt die Werte aller zuweisbaren Funktionen von Live Control zurück.</p>
Style Start/Stop	<p>Identisch mit der STYLE CONTROL-Taste [START/STOP].</p>
Synchro Start On/Off	<p>Identisch mit der Taste [SYNC START].</p>
Synchro Stop On/Off	<p>Identisch mit der Taste [SYNC STOP].</p>
Intro 1–3	<p>Entspricht den INTRO-Tasten [I]–[III].</p>
Main A–D	<p>Identisch mit den MAIN-VARIATION-Tasten [A]–[D].</p>
Fill Down	<p>Ein Fill-In wird gespielt, auf das automatisch die vorhergehende Main-Section (der Taste unmittelbar links davon) folgt.</p>
Fill Self	<p>Es wird ein Fill-In gespielt.</p>
Fill Break	<p>Es wird ein „Break“ gespielt.</p>
Fill Up	<p>Ein Fill-In wird gespielt, auf das automatisch die nächste Main-Section (der Taste unmittelbar rechts davon) folgt.</p>

Ending1–3	Entspricht den ENDING/rit.-Tasten [I]–[III].
Half Bar Fill In	Während das Pedal gedrückt wird, wird die Funktion „Half Bar Fill In“ eingeschaltet, und durch Umschalten der Sections eines Styles auf dem ersten Schlag der aktuellen Section wird die nächste Section ab der Hälfte mit einem automatischen Fill-in gespielt. Wenn diese Funktion der Taste zugewiesen ist, schaltet jede Betätigung der Taste abwechselnd zwischen ein- und ausgeschalteter Funktion um.
Fade In/Out	(Ein-/Ausblenden) Identisch mit der Taste [FADE IN/OUT].
Fing/On Bass	Das Pedal wechselt zwischen den Modi Fingered und Fingered On Bass (Seite 23).
Bass Hold	Solange das Pedal gedrückt wird, wird die Bassnote des Begleit-Styles gehalten, auch wenn während der Style-Wiedergabe der Akkord gewechselt wird. Falls die Fingersatztechnik „AI Full Keyboard“ ausgewählt wurde, steht die Funktion nicht zur Verfügung.
One Touch Setting +/-	Ruft die nächste/vorherige One Touch Setting auf.
Song Play/Pause	Entspricht der SONG CONTROL-Taste [▶/■] (PLAY/PAUSE).
Score Page +/-	Wenn der Song angehalten wurde, können Sie zur nächsten/vorherigen Seite der Notendarstellung wechseln (jeweils eine Seite).
Lyrics Page +/-	Wenn der Song angehalten wurde, können Sie hiermit zur jeweils nächsten oder vorherigen Seite der Liedtextdarstellung wechseln.
Text Page +/-	Hiermit können Sie zur jeweils nächsten/vorherigen Textseite wechseln (eine Seite zur Zeit).
Talk On/Off	Schaltet in der Mic Setting zwischen Vocal und Talk um.
Reset/Tap Tempo	Identisch mit Taste [RESET/TAP TEMPO].
Percussion	Das Pedal spielt ein Percussion-Instrument, das mit den Tasten [4 ▲▼]–[8 ▲▼] ausgewählt wurde. Sie können das gewünschte Percussion-Instrument mit der Tastatur auswählen. HINWEIS Wenn Sie das Percussion-Instrument mit einer Klaviertaste auswählen, bestimmt die dabei angewendete Velocity, den Velocity-Wert für das Percussion-Instrument.
Right 1 On/Off	Identisch mit der Taste PART ON/OFF [RIGHT 1].
Right 2 On/Off	Identisch mit der Taste PART ON/OFF [RIGHT 2].
Left On/Off	Identisch mit der PART-ON/OFF-Taste [LEFT].

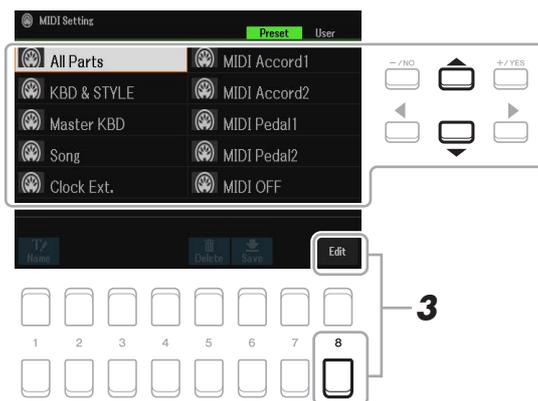
MIDI-Einstellungen

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie MIDI-Einstellungen für das Instrument vornehmen können. Das PSR-SX600 stellt zehn vorprogrammierte Vorlagen bereit, mit deren Hilfe Sie das Instrument sofort und leicht an eine bestimmte MIDI-Anwendung oder ein bestimmtes externes Gerät anpassen können. Außerdem können Sie die vorprogrammierten Vorlagen bearbeiten und bis zu zehn eigene Vorlagen auf dem User-Laufwerk speichern.

HINWEIS Sie können all Ihre eigenen Vorlagen als einzelne Datei im internen Speicher (User-Laufwerk) oder auf einem USB-Flash-Laufwerk ablegen. Siehe Seite 112.

1 Rufen Sie die Funktionsanzeige auf.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] MIDI → [ENTER]



2 Wählen Sie eine vorprogrammierte Vorlage (Template) von der Preset-Seite aus (Seite 100).

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

3 Drücken Sie zum Bearbeiten der Vorlage die Taste [8 ▼] (EDIT), um die MIDI-Anzeige aufzurufen.

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

- **System** MIDI-Systemeinstellungen (Seite 101)
- **Transmit** Einstellungen für das Senden von MIDI-Daten (Seite 102)
- **Receive** Einstellungen für den Empfang von MIDI-Daten (Seite 103)
- **On Bass Note** „On Bass Note“-Einstellungen für die Style-Wiedergabe per MIDI-Empfang (Seite 104)
- **Chord Detect** Akkordtyp-Einstellungen für die Style-Wiedergabe per MIDI-Empfang (Seite 104)

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

➤ NÄCHSTE SEITE

6 Wählen Sie die User-Registerkarte mit der TAB-Taste [▶] aus, und drücken Sie dann die Taste [6 ▼] (Save), um die bearbeitete Vorlage zu speichern.

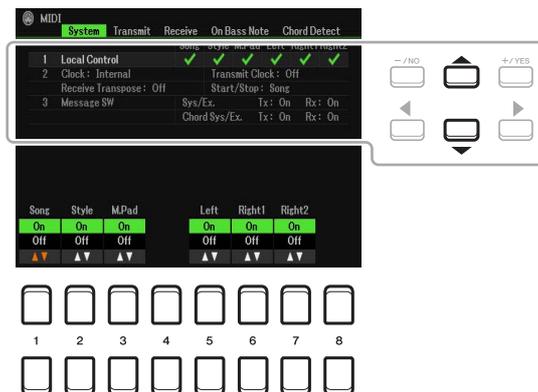
■ Vorprogrammierte MIDI-Vorlagen

All Parts	Überträgt alle Parts einschließlich der Tastatur-Parts (RIGHT 1, 2 und LEFT), aber ohne die Song-Parts.
KBD & STYLE	Mit Ausnahme der Verarbeitung der Tastatur-Parts identisch mit „All Parts“. Die Parts für die rechte Hand werden als „UPPER“ behandelt (nicht als RIGHT 1 und 2), und der Part für die linke Hand wird als „LOWER“ behandelt.
Master KBD	Mit dieser Einstellung fungiert das Instrument als Masterkeyboard, das einen oder mehrere angeschlossene Klangerzeuger oder andere Geräte (wie Computer/Sequencer) ansteuert.
Song	Alle Sendekanäle werden auf die entsprechenden Songkanäle 1 bis 16 eingestellt. Verwenden Sie diese Option, um Song-Daten mit einem externen Klangerzeuger wiederzugeben oder auf einem externen Sequencer aufzunehmen.
Clock Ext.	Die Wiedergabe oder Aufnahme (Song, Style, Multi-Pad usw.) wird nicht zur internen Taktsteuerung des Instruments, sondern zu einer externen MIDI Clock synchronisiert. Diese Vorlage sollte verwendet werden, wenn Sie das Tempo des an das Instrument angeschlossenen MIDI-Geräts vorgeben möchten.
MIDI Accord1	Mit MIDI-Akkordeons haben Sie die Möglichkeit, MIDI-Daten zu übertragen und angeschlossene Klangerzeuger von der Tastatur und den Bass- und Akkordtasten des Akkordeons aus zu steuern. Mit dieser Vorlage können Sie auf der Tastatur Melodien spielen und mit den Tasten für die linke Hand die Style-Wiedergabe auf dem Instrument steuern.
MIDI Accord2	Im Grunde identisch mit „MIDI Accord1“, außer dass die Akkord-/Bassnoten, die Sie mit der linken Hand auf dem MIDI-Akkordeon erzeugen, auch als MIDI-Noten-Events interpretiert werden.
MIDI Pedal1	MIDI-Pedale ermöglichen die Steuerung von angeschlossenen Tongeneratoren mit den Füßen (was besonders praktisch ist, um aus einzelnen Bassnoten bestehende Bass-Parts zu spielen). Mit dieser Vorlage können Sie den Akkordgrundton für die Style-Wiedergabe mit einem MIDI-Pedal spielen/steuern.
MIDI Pedal2	Mit dieser Vorlage können Sie den Bass-Part für die Style-Wiedergabe mit einem MIDI-Pedal spielen.
MIDI Off	Es werden keine MIDI-Signale gesendet und empfangen.

MIDI-Systemeinstellungen

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 auf der System-Seite auf [Seite 99](#).

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



1 Local Control

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

2 Clock-Einstellung usw.

■ Clock

Bestimmt, ob das Instrument durch den eigenen internen Taktgeber (Clock) oder durch ein externes MIDI-Taktsignal (MIDI Clock) gesteuert wird, das von einem externen Gerät empfangen wird (USB1, USB2 oder Wireless LAN). Internal ist die normale Clock-Einstellung, wenn das Instrument eigenständig oder als Masterkeyboard zum Steuern von externen Geräten verwendet wird.. Wenn Sie das Instrument mit einem externen Sequenzer, einem MIDI-Computer oder einem anderen MIDI-Gerät verwenden und es mit dem externen Gerät synchronisieren möchten, müssen Sie diesen Parameter richtig einstellen: USB1, USB2 oder Wireless LAN. MIDI, USB 1 oder USB 2. Achten Sie in diesem Fall darauf, dass das externe Gerät richtig angeschlossen ist (z.B. an die Buchse MIDI IN des Instruments) und die MIDI Clock korrekt überträgt.

HINWEIS Wenn Clock auf einen anderen Wert als Internal eingestellt wird, ist das Tempo in der Hauptanzeige als „Ext.“ angegeben. Das bedeutet, dass die Wiedergabe dieses Instruments nur von einem externen MIDI-Gerät oder Computer aus gesteuert werden kann. In diesem Zustand werden Styles, Songs, Multi Pads oder das Metronom nicht wiedergegeben, wenn Sie die Wiedergabe am Instrument starten.

HINWEIS Wenn ein USB-Wireless-LAN-Adapter an der Buchse [USB TO DEVICE] angeschlossen ist, kann auch der Parameter „Wireless LAN“ ausgewählt werden.

■ Transmit Clock

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

■ Receive Transpose

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

■ Start/Stop

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

3 Message SW Message Switch (Event-Schalter)

■ Sys/Ex.

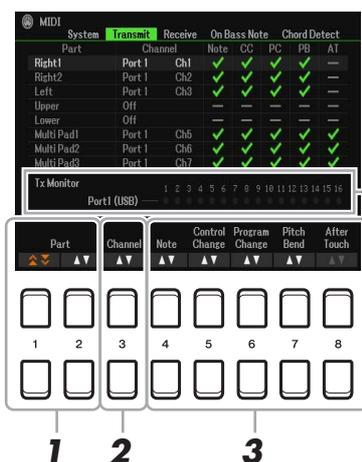
Die Einstellung „Transmit“ schaltet die MIDI-Übertragung von systemexklusiven MIDI-Meldungen ein oder aus. Die Einstellung „Receive“ schaltet den MIDI-Empfang und die Interpretation der von externen Geräten generierten systemexklusiven MIDI-Meldungen ein oder aus.

■ Chord Sys/Ex.

Die Einstellung „Transmit“ schaltet die MIDI-Übertragung von akkordbezogenen MIDI-Daten (Akkorderkennung/Grundton und Akkordart) ein oder aus. Die Einstellung „Receive“ schaltet den MIDI-Empfang und die Interpretation der von externen Geräten generierten akkordbezogenen MIDI-Daten ein oder aus.

Einstellungen für das Senden von MIDI-Daten

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 auf der Transmit-Seite auf [Seite 99](#). Hier wird festgelegt, welche Parts MIDI-Daten senden und über welchen MIDI-Kanal die Daten gesendet werden.



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

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

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

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

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

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

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

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

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

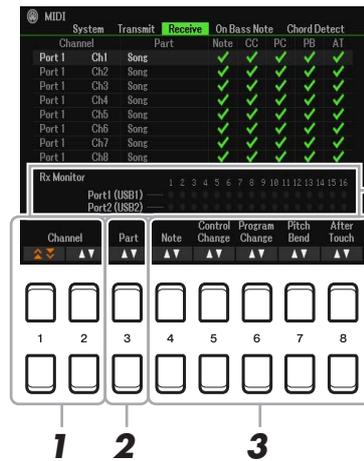
3 Verwenden Sie die Tasten [4 ▲▼]–[8 ▲▼], um die entsprechenden MIDI-Meldungen, die Sie übertragen möchten, mit einer Markierung zu versehen.

Es können MIDI-Meldungen mit Markierungen übertragen werden.

- [4 ▲▼] (Note): Note-Events
- [5 ▲▼] (CC): Control Change
- [6 ▲▼] (PC): Program Change
- [7 ▲▼] (PB): Pitch Bend
- [8 ▲▼] (AT): After Touch

Einstellungen für den Empfang von MIDI-Daten

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 auf der Receive-Seite auf [Seite 99](#). Hier wird festgelegt, welche Parts MIDI-Daten empfangen und über welchen MIDI-Kanal die Daten empfangen werden.



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

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

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

Mit der Taste [1 ▲▼] können die Ports durchsucht werden, und mit der Taste [2 ▲▼] können nacheinander die Kanäle durchsucht werden.

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

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

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

Mit Ausnahme der nachstehenden Parts ist die Konfiguration der Parts identisch mit derjenigen in den Anzeigen Mixer und Channel On/Off.

Keyboard: Die empfangenen Noten Meldungen steuern die Parts, die mit der Tastatur des Instruments ausgeführt werden können.

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

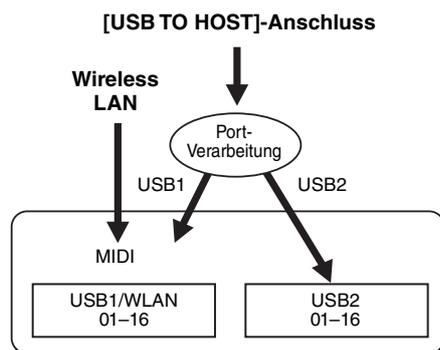
3 Verwenden Sie die Tasten [4 ▲▼]–[8 ▲▼], um die entsprechenden MIDI-Meldungen, die Sie übertragen möchten, mit einer Markierung zu versehen.

Es können MIDI-Meldungen ([Seite 102](#)) mit Markierungen empfangen werden.

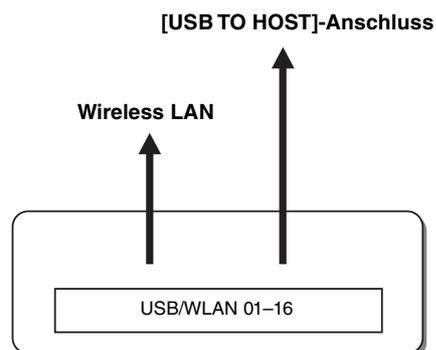
Senden/Empfangen von MIDI-Daten über die [USB TO HOST]-Anschlüsse

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

• Empfang von MIDI-Daten

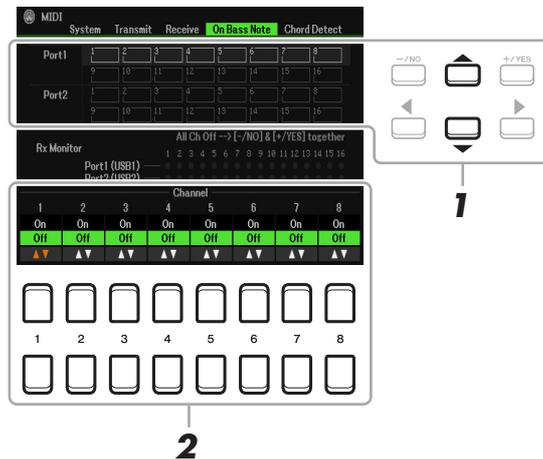


• Senden von MIDI-Daten



„On Bass Note“-Einstellungen für die Style-Wiedergabe per MIDI-Empfang

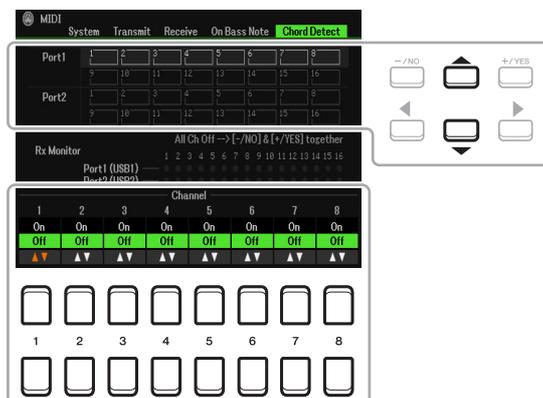
Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 auf der On Bass Note-Seite auf [Seite 99](#). Mit diesen Einstellungen können Sie auf der Grundlage der über MIDI empfangenen Noten-Events den Grundton des Akkords für die Style-Wiedergabe festlegen. Die Note-On/Off-Meldungen, die auf aktivierten Kanälen („On“) empfangen werden, werden als Grundtöne des Akkords der Style-Wiedergabe interpretiert. Die Bassnote wird unabhängig von den Einstellungen für [ACMP] und Split-Punkt erkannt. Sind mehrere Kanäle gleichzeitig aktiviert (ON), wird der Grundton aus den aus mehreren Kanälen zusammengestellten empfangenen MIDI-Daten erkannt.



- 1** Wählen Sie mit den Cursortasten [▲][▼] den gewünschten Kanal aus.
- 2** Stellen Sie den gewünschten Kanal mit den Tasten [1 ▲▼]–[8 ▲▼] auf ON oder OFF. Sie können auch alle Kanäle auf OFF schalten, indem Sie die Tasten [–/NO] und [+ /YES] gleichzeitig drücken.

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

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 auf der Chord Detect-Seite auf [Seite 99](#). Auf dieser Seite wählen Sie die vom externen Gerät empfangenen MIDI-Kanäle aus, deren MIDI-Daten bei der Style-Wiedergabe für die Erkennung des Akkordtyps herangezogen werden. Die Note On/Off-Meldungen, die auf den eingeschalteten Kanälen („On“) empfangen werden, werden als Noten zur Erkennung von Akkorden bei der Style-Wiedergabe interpretiert. Die zu erkennenden Akkorde sind von der Fingersatzmethode (dem Fingering-Typ) abhängig. Die Akkordtypen werden unabhängig von den Einstellungen für [ACMP] und Split-Punkt erkannt. Sind mehrere Kanäle gleichzeitig aktiviert (ON), wird der Akkordtyp aus den auf all diesen Kanälen empfangenen MIDI-Daten erkannt.



Die Bedienung ist grundsätzlich mit der der On Bass Note-Anzeige identisch (siehe oben).

Verbinden mit einem Smart-Gerät über Wireless LAN

Durch Verwenden eines USB-Wireless-LAN-Adapters (gesondert erhältlich) können Sie das PSR-SX600 drahtlos mit einem Smart-Gerät verbinden. Allgemeine Anweisungen hierzu finden Sie im „Smart Device Connection Manual“ (Handbuch für den Anschluss von Smart-Geräten) auf der Website. Dieser Abschnitt enthält nur die Bedienvorgänge und besondere Anweisungen für das PSR-SX600.

Bevor Sie beginnen, stellen Sie sicher, dass der USB-Wireless-LAN-Adapter am Anschluss [USB TO DEVICE] angeschlossen ist, und rufen Sie die Setup-Anzeige auf mit [MENU] → TAB [▶] Menu2 → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] Wireless LAN → [ENTER].

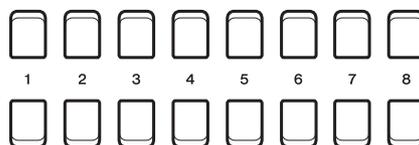
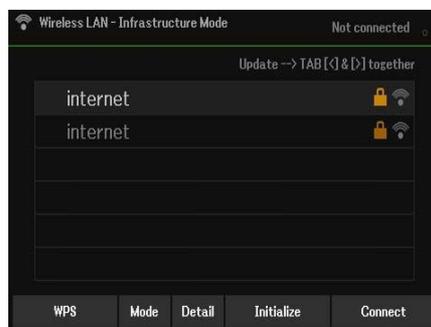
ACHTUNG

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

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

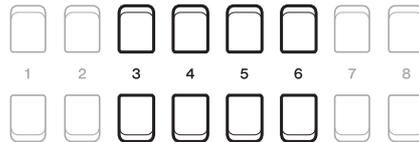
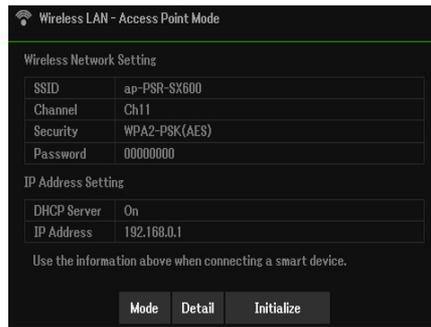
Bei erfolgreicher Verbindung wird oben in der Anzeige „Connected“ (Verbunden) angezeigt, und eines der unten abgebildeten Symbole zeigt die Signalstärke an.

Infrastructure Mode



[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	WPS	Verbindet dieses Instrument über WPS mit dem Netzwerk. Drücken Sie diese Taste und dann die Taste [7 ▲▼] (Yes), und drücken Sie dann innerhalb von zwei Minuten die WPS-Taste am Zugangspunkt.
[3 ▲▼]	Mode	Schaltet in den Zugangspunktmodus (Access Point Mode)
[4 ▲▼]	Detail	Zum Einstellen der einzelnen Parameter. Wenn Sie alles richtig eingestellt haben, drücken Sie eine der Tasten [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (Save), um die Einstellungen zu speichern. IP ADDRESS: Stellt die Netzwerkadresse und weitere Parameter an. OTHERS: Stellen Sie den Host-Namen, Ihre Zeitzone und die Sommerzeit ein. Sobald das Instrument im Infrastructure-Modus mit dem Netzwerk verbunden ist, wird in der Hauptanzeige die aktuelle Zeit angezeigt.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Initialize	Initialisiert die Verbindungseinstellungen auf die Werksvoreinstellungen.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Connect	Wählen Sie mit den Cursortasten [▲][▼] das gewünschte Netzwerk aus. Durch Drücken einer der Tasten [7 ▲▼]/[8 ▲▼] erfolgt eine Verbindung mit dem ausgewählten Netzwerk. Wenn Sie „Others“ wählen, wird hiermit die Manual-Setup-Anzeige aufgerufen, in dem Sie die SSID, die Verschlüsselung und das Passwort einstellen können. Sobald Sie diese eingegeben haben, drücken Sie eine der Tasten [7 ▲▼]/[8 ▲▼] in der Manual-Setup-Anzeige, um sich mit dem Netzwerk zu verbinden. HINWEIS Wenn Sie die TAB-Tasten [◀] und [▶] gleichzeitig drücken, wird gleichzeitig die Liste der Netzwerke in der Anzeige aktualisiert.

Access Point Mode



[3 ▲▼]	Mode	Schaltet in den Infrastructure Mode.
[4 ▲▼]	Detail	Zum Einstellen der einzelnen Parameter auf den folgenden Seiten. Wenn Sie alles richtig eingestellt haben, drücken Sie eine der Tasten [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (Save), um die Einstellungen zu speichern. Wireless Network: Hier werden die SSID, Verschlüsselung, das Kennwort und der Kanal eingestellt. IP Address: Hier werden die statische IP-Adresse und weitere Parameter eingestellt. Others: Hier wird der Host-Name eingegeben, es wird die MAC-Adresse angezeigt, usw.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Initialize	Initialisiert die Verbindungseinstellungen auf die Werksvoreinstellungen.

Inhalt

Utility	107
• Config1	107
• Config2	108
• Parameter Lock	109
• USB	110
System	111
• Common	111
• Backup/Restore	111
• Setup Files	112
• Reset	113

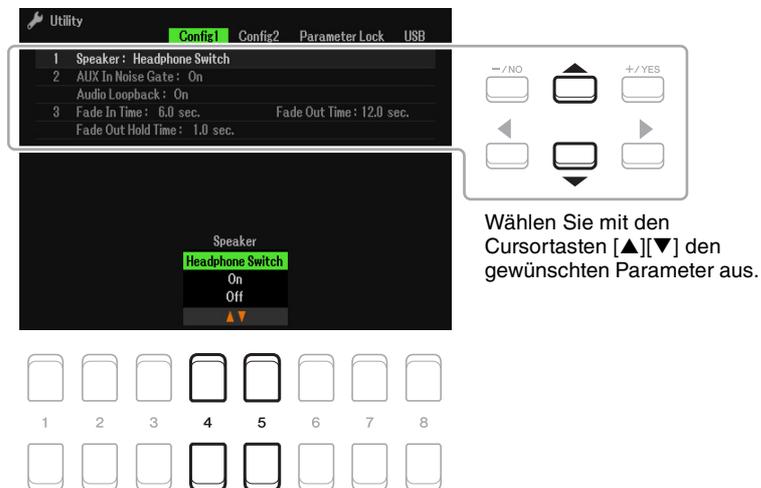
Dieser Abschnitt behandelt nur die Anzeigen Utility und System im Menü. Für andere Anzeigen beachten Sie bitte die „Liste der Funktionen“ im Benutzerhandbuch, um die entsprechenden Anweisungen zu finden.

Utility

Rufen Sie die Funktionsanzeige auf.

[MENU] → [▶] Menu2 → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] Utility → [ENTER]

Config1



1 Lautsprechereinstellung

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Speaker	<p>Legt fest, ob der Klang vom Lautsprecher dieses Instruments ausgegeben wird oder nicht.</p> <p>Headphone Switch: Die Lautsprecher geben den Ton ganz normal wieder, dieser wird jedoch ausgeschaltet, wenn Kopfhörer an den Anschluss [PHONES] angeschlossen werden.</p> <p>On: Die Lautsprecher sind immer eingeschaltet, auch dann, wenn ein Kopfhörer angeschlossen ist.</p> <p>Off: Die Tonausgabe über Lautsprecher ist ausgeschaltet. Sie können den Klang des Instruments nur über Kopfhörer oder ein externes Gerät hören, das an den Buchsen AUX OUT angeschlossen ist.</p>
-------------------	---------	--

2 Einstellungen, die die External-Verbindung betreffen

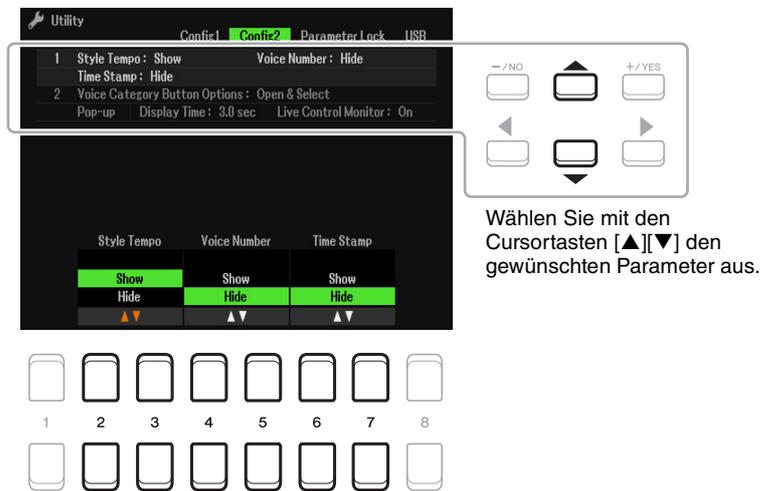
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	AUX In Noise Gate	Schaltet das Noise Gate (die Rauschsperr) ein oder aus, die das Rauschen des an der Buchse [AUX IN] zugeführten Signals minimiert.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Audio Loopback	Bestimmt, ob das Audiosignal vom angeschlossenen Computer oder Smart-Gerät an einen Computer oder ein Smart-Gerät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

3 Fade In/Out

Diese Parameter legen fest, wie die Style- oder Song-Wiedergabe mit der Taste [FADE IN/OUT] ein-/ ausgeblendet wird. Die Einstellungen hier werden auch dann wirksam, wenn die Fade-In/Out-Funktion in den Pedaleinstellungen zugewiesen ist (Seite 95).

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	Fade In Time	(Einblendzeit) Legt fest, wie lange der Einblendvorgang oder der Anstieg vom Minimum zum Maximum dauert (Wertebereich: 0–20,0 Sekunden).
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Fade Out Time	(Ausblendzeit) Legt fest, wie lange der Ausblendvorgang oder der Abfall vom Maximum zum Minimum dauert (Wertebereich: 0–20,0 Sekunden).
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Fade Out Hold Time	(Ausblend-Haltezeit) Legt fest, wie lange die Lautstärke nach dem Ausblenden auf dem Wert 0 bleibt (Wertebereich: 0–5,0 Sekunden).

Config2



1 Anzeigeeinstellungen

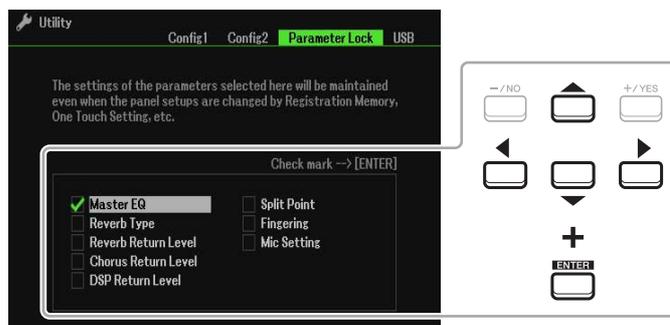
[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	Style Tempo	Legt fest, ob in der Anzeige für die Style-Auswahl das voreingestellte Tempo jedes Styles über dem Style-Namen angezeigt wird oder nicht. HINWEIS Diese Einstellung wird nur auf Preset-Styles angewendet.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Voice Number	Hier wird festgelegt, ob in der Anzeige für die Voice-Auswahl die Voice-Bank und die Voice-Nummer angezeigt werden oder nicht. Deren Anzeige ist hilfreich, wenn Sie überprüfen möchten, welche Werte Sie für Bank-Select-MSB/LSB und die Programmwechselnummer benötigen, wenn die Voice von einem externen MIDI-Gerät ausgewählt wird. HINWEIS Die hier angezeigten Nummern beginnen bei „1“. Die tatsächlichen MIDI-Programmwechselnummern sind dementsprechend eine Ganzzahl niedriger, da dieses Nummernsystem mit „0“ anfängt. HINWEIS Diese Einstellung wird nur auf Preset-Voices angewendet.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Time Stamp	Legt fest, ob Aktualisierungsdatum und -uhrzeit in der Anzeige für die Dateiauswahl angezeigt werden oder nicht. Wenn Sie das Instrument im Infrastructure-Modus mit dem Netzwerk verbinden (Seite 105), indem Sie den USB-Wireless-Adapter (UD-WL01) verwenden, erhält das Instrument die „Clock“-Informationen, und der aktuelle Zeitstempel (Datum und Uhrzeit) wird mit den im Instrument gespeicherten Dateien gespeichert. Sobald Sie das Instrument ausschalten, wird die Clock auf die Werksvoreinstellung eingestellt und so lange nicht aktualisiert, wie das Instrument mit dem Netzwerk verbunden wird. HINWEIS Diese Einstellung wirkt sich nicht auf Preset-Dateien aus.

2 Optionen für die Voice-Category-Taste / Einblendanzeige

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	Voice Category Button Options	Legt fest, wie die Anzeige für die Voice-Auswahl geöffnet wird, wenn eine der VOICE-Tasten gedrückt wird. Open & Select: Öffnet die Anzeige für die Voice-Auswahl mit der zuletzt ausgewählten Voice der automatisch ausgewählten Voice-Kategorie (wenn eine der VOICE-Tasten gedrückt wird). Open Only: (Nur öffnen) Öffnet die Anzeige für die Voice-Auswahl mit der momentan ausgewählten Voice (wenn eine der VOICE-Tasten gedrückt wird).
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Pop-Up Display Time	Legt fest, nach welcher Zeit sich Einblendanzeigen schließen. (Einblendanzeigen werden angezeigt, wenn Sie Tasten wie z. B. TEMPO, TRANSPOSE oder UPPER OCTAVE usw. drücken.)
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Live Control Monitor	Legt fest, ob die Einblendanzeigen, die den aktuellen Status der Drehregler anzeigen, ein- oder ausgeblendet werden, wenn Sie die Drehregler drehen.

Parameter Lock

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

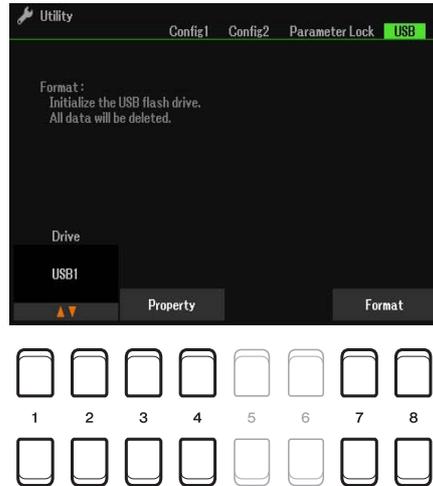


Um diese Funktion einzustellen, wählen Sie mit den Cursortasten [▲][▼][◀][▶] den gewünschten Parameter aus, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste, um Markierungen zu setzen oder zu entfernen. Wiederholen Sie gegebenenfalls diesen Schritt. Markierte Elemente werden gesperrt.

USB

Sie können wichtige Funktionen für USB-Flash-Laufwerke für das Instrument einstellen oder ausführen.

HINWEIS Lesen Sie vor Verwendung eines USB-Flash-Laufwerks unbedingt den Abschnitt „Anschließen von USB-Geräten“ in Kapitel 9 des Benutzerhandbuchs.



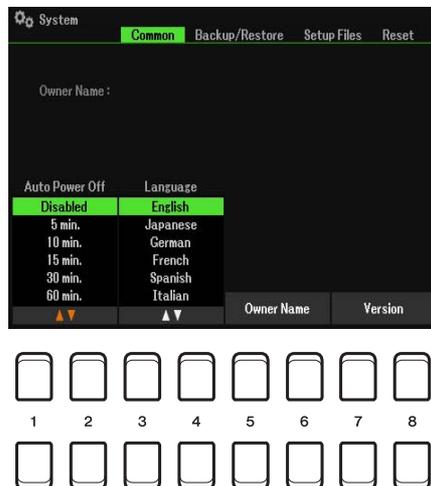
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Drive	Wenn ein USB-Flash-Laufwerk angeschlossen ist, wird „USB1“ angezeigt.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Property	Zeigt die Eigenschaften (wie Speicherkapazität usw.) des angeschlossenen USB-Flash-Laufwerks an. HINWEIS Der angezeigte Speicherplatz ist ein ungefährender Wert.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Format	Formatiert das obige Laufwerk. Anweisungen hierfür finden Sie in Kapitel 9 des Benutzerhandbuchs.

System

Rufen Sie die Funktionsanzeige auf.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] System → [ENTER] → TAB [◀] Common

Common



[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Auto Power Off	Legt die Zeit fest, die bis zum automatischen Ausschalten vergehen soll. Wenn „Disabled“ ausgewählt ist, wird das Instrument mit deaktivierter Auto-Power-Off-Funktion gestartet.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Language	Bestimmt die Sprache für die Meldungen auf der Anzeige. Wenn Sie diese Einstellung ändern, werden alle Meldungen in der ausgewählten Sprache angezeigt.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Owner Name	Hier können Sie Ihren Namen als Besitzernamen eingeben. Der Name des Besitzers wird im Eröffnungsbildschirm nach dem Einschalten angezeigt. Anweisungen zur Eingabe von Zeichen finden Sie im Kapitel „Allgemeine Bedienung“ des Benutzerhandbuchs.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Version	Zeigt Programmversion und Hardware-ID dieses Instruments an.

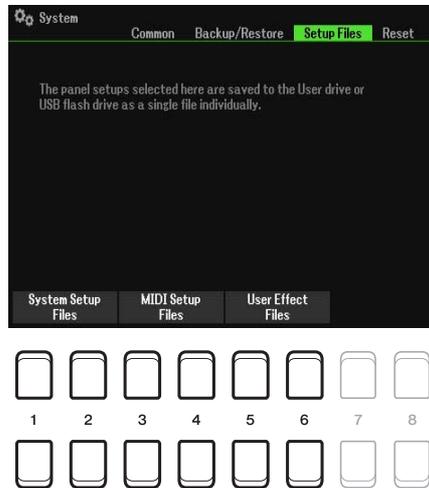
Backup/Restore

Lesen Sie das Kapitel „Allgemeine Bedienung“ des Benutzerhandbuchs.

Setup Files

Für die folgenden Einträge können Sie Ihre eigenen Einstellungen als einzelne Datei auf dem User- oder USB-Laufwerk speichern, um sie später abrufen zu können.

- 1** Nehmen Sie alle zu speichernden Einstellungen am Instrument vor.
- 2** Rufen Sie die Funktionsanzeige auf.



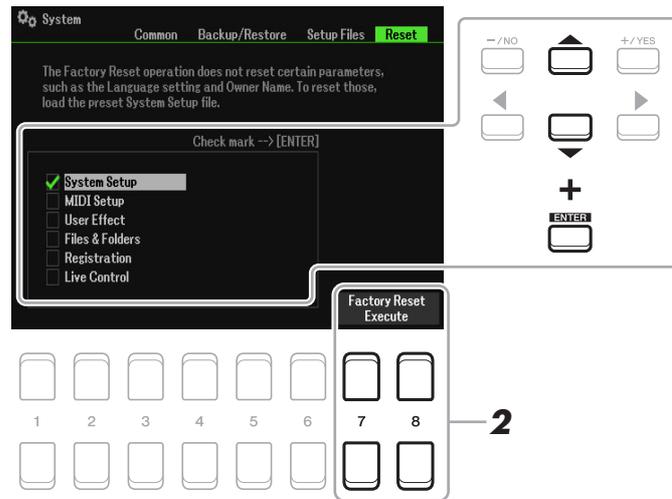
- 3** Drücken Sie eine der Tasten [1 ▲▼]–[8 ▲▼], um die entsprechende Anzeige zur Speicherung der Daten auszuwählen.

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	System Setup Files	Die Parameter, die in verschiedenen Anzeigen wie der Utility-Anzeige (aufgerufen über die [MENU]-Taste) eingestellt werden, werden als eine einzelne System-Setup-Datei verarbeitet. Welche Parameter zu den System-Setup-Parametern gehören, können Sie der „Parametertabelle“ der Datenliste auf der Website entnehmen.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	MIDI Setup Files	Die MIDI-Einstellungen, die die MIDI-Setups auf der User-Registerkarte umfassen, werden als eine einzelne Datei verarbeitet.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	User Effect Files	Die folgenden Daten können als einzelne Datei verwaltet werden. <ul style="list-style-type: none"> • User-Effekttypen Seite 89 • User-Mikrofoneinstellungen Seite 71 • User Master EQ-Typen Seite 90 • User Master Compressor-Typen Seite 92

- 4** Wählen Sie mit den TAB-Tasten [◀][▶] die Registerkarte (User oder USB) aus, unter der Ihre Einstellungen gespeichert werden sollen.
- 5** Drücken Sie die Taste [6 ▼] (Save), um Ihre Datei zu speichern.
- 6** Um Ihre Datei abzurufen, wählen Sie die gewünschte Datei in der Anzeige Setup Files.
Wenn Sie die werksseitig voreingestellten Dateien abrufen möchten, wählen Sie die Datei auf der Preset-Registerkarte aus.
Wenn die Datei ausgewählt wird, erscheint je nach Inhalt der Datei eine Meldung. Drücken Sie die gewünschte Taste.

Reset

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



1 Wählen Sie mit den Cursortasten [▲][▼] das gewünschte Element aus, und verwenden Sie dann die [ENTER]-Taste, um die Markierung zu setzen oder zu entfernen.

Wenn ein Eintrag markiert ist, werden die Parameter wie folgt zurückgesetzt.

System Setup	Setzt die „System Setup“-Parameter auf die ursprünglichen Werkseinstellungen zurück. Welche Parameter zu den System-Setup-Parametern gehören, können Sie der „Parametertabelle“ der Datenliste auf der Website entnehmen.
MIDI Setup	Setzt die MIDI-Einstellungen einschließlich der MIDI-Setups auf der User-Registerkarte in den Auslieferungszustand zurück.
User Effect	Setzt die aktuellen Effekteinstellungen sowie die folgenden Daten zurück: <ul style="list-style-type: none"> • User-Effekttypen Seite 89 • User-Mikrofoneinstellungen Seite 71 • User Master EQ-Typen Seite 90 • User Master Compressor-Typen Seite 92
Files & Folders	Löscht alle Dateien und Ordner einschließlich der Erweiterungsordner in der User-Registerkarte.
Registration	Schaltet alle Registration-Memory-LEDs [1]–[8] aus, wodurch angezeigt wird, dass keine Registration-Memory-Bank ausgewählt ist, wobei jedoch alle Registration-Memory-Bank-Dateien erhalten bleiben. In diesem Status können Sie aus den aktuellen Bedienfeldeinstellungen neue Registration-Memory-Setups erstellen. HINWEIS Das Gleiche können Sie durch Einschalten des Instruments bei gehaltener Taste H5 (das am weitesten rechts liegende H auf der Tastatur) erreichen. In diesem Fall können Sie aus den vorgegebenen Bedienfeldeinstellungen neue Registration-Memory-Setups erstellen.
Live Control	Setzt die LIVE-CONTROL-Setup-Parameter auf die ursprünglichen Werkseinstellungen zurück.

2 Drücken Sie eine der Tasten [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (Factory Reset Execute), um für alle markierten Elemente den Factory Reset durchzuführen.

Stichwortverzeichnis

A		G		O	
Access Point Mode (Access-Point-Modus)	106	GM/GM2	3	Octave	14
Anschlüsse und Verbindungen	95	Groove (Style Creator)	41	One Touch Setting (OTS)	34
Any Key	58	Guide-Funktion	56	P	
Arpeggio	5, 17	H		Panel Sustain (Ausklingsfunktion)	17
Audio Loopback	108	Harmony	5, 17	Panpot (Position im Stereoklangbild)	86
B		I		Parameter Lock	109
Backup	111	Infrastructure Mode (Infrastructure-Modus)	105	Pedal	95
Balance (LIVE CONTROL)	10, 12	Insert-Effekt	70, 87	Phrasenmarkierung	57
Blockschaltplan	94	K		Playlist (Wiedergabeliste)	82
C		Kanal (Song)	56	Poly	18
Chord Tutor	27	Karao-Key	58	Portamento	15
Chord-Fingering-Typ	23	L		Preset Regist	81
Chorus	17	Language	111	Punch In/Out (Song Creator)	61
Compressor	92	Lautsprechereinstellung	107	Q	
Config1	107	Live Control-	9	Quantisierung	43, 64
Config2	108	Lyrics (Liedtext)	53	R	
D		Lyrics Language	57	Registration Sequence	78
Display	108	M		Registrierungsspeicher	76
Drehregler	9	Master Compressor (CMP)	92	Repeat (Song)	56
Drum Setup	48	Master EQ (Master-Equalizer)	90	Reset	113
DSP	17	Metronom	5	Restore (Wiederherstellen)	111
E		MIDI-Einstellung	99	Reverb	17
Echtzeitaufnahme (Style Creator)	36	Mixer	85	RTR (Retrigger Rule)	47
Effekte	17, 87	Modulation	15	S	
EG (Envelope Generator)	16	Mono	18	Score	51
EQ (Part Equalizer)	90	Mono/Poly	14	Setup-Datei	112
Expansion Pack (Erweiterungspaket)	20	Multi Pad Creator	72	Skalenstimmung	7
External	108	Multi-Pads	72	Smart Chord	23, 25
F		N		Song Creator	60
Fade In/Out	108	Notenschrift	51	Style Creator	35
Feineinstellen	6	NTR (Notentransponierungsregel)	45	Style-Einstellung	31
Filter	16, 86	NTT (Notentransponierungstabelle)	45	Style-Montage	40
Follow Lights	58	T		Style-Typen	22
Format (USB)	110	Tap	5	System (Function)	111
Freeze	77	Text	53	T	
Function	107	Time Stamp	108		
Fußschalter	95				

Tonleitertyp	7
Touch Response	18
Touch Sense	14
Transpose	9

U

Unison & Accent	28, 81
USB-Flash-Laufwerk	110
Utility	107

V

Vibrato	16
Voice (Mixer)	85
Voice Set	13
Volume (LIVE CONTROL)	10, 12
Volume (Mixer)	85
Volume (Voice Set)	14

W

Wireless LAN	105
--------------------	-----

X

XG	3
----------	---

Y

Yamaha Expansion Manager	20
Your Tempo	58