

Digital Workstation

PSR-A5000

Referenzhandbuch

Dieses Referenzhandbuch beschreibt neue Funktionen des PSR-A5000.
Bitte lesen Sie das Benutzerhandbuch, bevor Sie dieses Referenzhandbuch lesen.

Inhalt

Funktionsliste	4
1 Styles	6
Style-Typen (Eigenschaften)	7
Dateien auf der Favoriten-Registerkarte registrieren	8
Ändern der Akkordgrifftechnik	9
Im Fingered-Modus erkannte Akkordarten	10
Verwendung der Chord-Tutor-Funktion	11
Ein- und Ausschalten einzelner Kanäle eines Styles	12
Einstellungen für die Style-Wiedergabe	13
Einstellen des Tempos	15
Aufzeichnen einer Akkordfolge bei gestoppter Style-Wiedergabe (Chord Looper)	16
Speichern und Aufrufen Ihrer benutzerspezifischen Akkord-Sequenzen (Chord Looper)	17
Erstellen/Bearbeiten von Styles (Style Creator)	20
2 Voices	34
Voice-Part-Setup-Display	34
Einstellungen für das Voice-Selection-Display	36
Voice-Typen (Eigenschaften)	37
Dateien auf der Favoriten-Registerkarte registrieren	38
Metronomeinstellungen	38
Einstellungen für die Tastatur	39
Einstellungen für die Tastatur-Parts (Voice Setting)	40
Transponieren der Tonhöhe in Halbtonschritten	41
Tonhöhe des gesamten Instruments feinstimmen (Master Tune)	41
Einzelne Einstellungen für Harmony/Arpeggio vornehmen	42
Bearbeiten von Voices (Voice Edit)	44
Bearbeiten von Organ-Flutes-Voices (Voice Edit)	49
3 Multi-Pads	51
Erstellen eines neuen Multi-Pads über MIDI (Multi Pad Creator – MIDI Multi Pad Recording)	51
Erstellen eines neuen Multi-Pads mit Audiodateien (Multi Pad Creator – Audio Link Multi Pad)	53
Bearbeiten von Multi-Pads	55
4 Song-Wiedergabe	56
Erstellen einer Song-Liste für die Wiedergabe	56
Verwenden des Repeat-Playback-Modus (wiederholte Wiedergabe)	57
Bearbeiten der Notenschrifteinstellungen (Score)	58
Anzeigen von Liedtext (Lyrics) und Einrichten des Displays	60
Anzeigen von Text und Einrichten des Displays	61
Verwenden der Begleitautomatikfunktionen bei der Song-Wiedergabe	62
Ein- und Ausschalten einzelner Kanäle eines MIDI-Songs	63
Einstellungen für die Song-Wiedergabe	64
5 MIDI-Song-Aufnahme/-Bearbeitung	66
MIDI-Song-Aufnahme – Überblick	66
Jeden Kanal einzeln aufzeichnen (Echtzeitaufnahme)	68
Neuaufzeichnung eines bestimmten Abschnitts – Punch In/Out (Echtzeitaufnahme)	70
Aufnahmen von Panel Setups in einem Song	72
Bearbeiten von Kanal-Events bestehender Song-Daten	73
Schrittweise Aufnahme / Bearbeiten von Songs (Step Edit)	76
6 Registration Memory	85
Abruf bestimmter Einstellungen deaktivieren (Registration Freeze)	85
Abrufen der Registrierungsspeicher-Nummern in einer Reihenfolge (Registration Sequence)	86
Suche nach einer Registration-Memory-Bank-Datei	88
7 Playlist	90
Importieren von Music-Finder-Einträgen in die Playlist	90
8 Mikrofon	92
Mikrofon- oder Gitarreneinstellungen vornehmen (Mic Setting)	92

9	Mixer	95
	Bearbeiten der Filter-Parameter (Filter)	95
	Bearbeiten der EQ-Parameter (EQ)	96
	Bearbeiten von Effektparametern (Effect)	98
	Bearbeiten von Effektparametern (Chorus/Reverb)	100
	Bearbeiten von Panorama-/Lautstärkeinstellungen (Pan/Volume)	100
	Bearbeiten der Einstellungen des Master Compressors (Compressor)	101
	Blockschaltbild	103
10	Einstellungen für die Controller-Funktionen	104
	Zuweisen bestimmter Funktionen zu den Pedalen und den zuweisbaren Bedienfeldtasten (Assignable) ...	104
	Bearbeiten der „Assign Types“ der Live-Control-Drehregler und des Joystick (Live Control)	111
11	MIDI-Einstellungen	114
	Allgemeine Bedienung der MIDI-Einstellungen	114
	System – MIDI-Systemeinstellungen	116
	Transmit – Einstellungen der MIDI-Sendekanäle	117
	Receive – Einstellungen der MIDI-Empfangskanäle	118
	On Bass Note – Einstellung der Bassnote für die Style-Wiedergabe über MIDI	119
	Chord Detect – Einstellen des Akkordtyps für die Style-Wiedergabe über MIDI	119
12	Netzwerkeinstellungen	120
	Wireless-LAN-Einstellungen	120
13	Utility	123
	Speaker	123
	Touch Screen/Display	124
	Parameter Lock (Parametersperre)	124
	Storage – Formatieren des Laufwerks	124
	System	125
	Factory Reset/Backup	126
14	Bedienvorgänge für das Expansion Pack	128
	Installieren der Expansion-Pack-Daten vom USB-Flash-Laufwerk	128
	Speichern der Instrument-Info-Datei auf dem USB-Flash-Laufwerk	129
15	Verbindungen	130
	Auswählen des Ausgabeziels für die einzelnen Sounds (Line Out)	130
	Stichwortverzeichnis	132

Verwenden des PDF-Handbuchs

- Um sofort auf die entsprechende Seite mit den gewünschten Einträgen und Themen zu springen, klicken Sie auf die entsprechenden Einträge im Index „Lesezeichen“ links im Hauptanzeigefenster. (Klicken Sie auf das Register „Lesezeichen“, um den Index zu öffnen, falls dieser nicht angezeigt wird.)
- Klicken Sie auf die Seitennummern in diesem Handbuch, um direkt zur entsprechenden Seite zu springen.
- Wählen Sie „Suchen“ im Bearbeiten-Menü von Adobe Reader, und geben Sie einen Schlüsselbegriff ein, um das Dokument nach Informationen zu durchsuchen. 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. Beachten Sie bitte, dass die in diesem Handbuch gezeigten Display-Darstellungen nur in englischer Sprache vorliegen.
- Die Anzeigen stammen vom PSR-A5000 und liegen in englischer Sprache vor.
- 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.

Funktionsliste

Dieser Abschnitt beschreibt und erklärt in Kürze, welche Einstellungen Sie in den verschiedenen Displays vornehmen können, die nach Antippen der einzelnen Symbole im Menü-Display aufgerufen werden. Weitere Informationen finden Sie auf den nachstehend mit Seitenzahl genannten Kapiteln oder im Benutzerhandbuch. Das Symbol „●“ zeigt an, dass die Funktion im Benutzerhandbuch beschrieben wird.

Displays, die über die Bedienfeldtasten erreicht werden können

Display	Entsprechende Schaltfläche	Beschreibung	Seiten	Benutzerhandbuch
Home	[DIRECT ACCESS] + [EXIT]	Portal zur Display-Struktur des Instruments, das auf einen Blick umfangreiche Informationen zu allen Einstellungen bietet.	-	●
Menu	[MENU]	Durch Antippen der einzelnen Symbole können Sie die Menüs für die verschiedenen Funktionen aufrufen, die folgend aufgeführt sind.	-	●
Style Selection	Auswahl-tasten für die STYLE-Kategorie	Zum Auswählen von Style-Dateien.	-	●
Song Playback	SONG [PLAYER]	Zur Steuerung der Song-Wiedergabe.	56	●
Playlist	[PLAYLIST]	Zur Auswahl und Bearbeitung von Playlists und Verwaltung Ihres Repertoires.	90	●
Song Recording	SONG [RECORDING]	Zum Aufzeichnen Ihres Spiels.	67	●
Mixer	[MIXER/EQ]	Zum Einstellen der Parameter der einzelnen Parts, wie Lautstärke, Panoramaposition und EQ. Hier können Sie auch den Gesamtklang einstellen mittels der Funktionen Master Compressor und Master EQ.	95	●
Voice Selection	PART-SELECT-Tasten [LEFT]–[RIGHT 3], Tasten für die Auswahl der VOICE-Kategorie	Zum Auswählen der Voices der einzelnen Tastatur-Parts.	-	●
Multi Pad Selection	MULTI PAD CONTROL [SELECT]	Zum Auswählen von Multi-Pads.	55	●
Registration Memory Bank Selection	REGIST BANK SELECT [-] und [+]	Zum Auswählen von Registration Memory Banks.	86	●
Registration Memory-Fenster	[MEMORY]	Zum Speichern der aktuellen Bedienfeldeinstellungen.	-	●
Mic Setting	[MIC SETTING]	Hier erfolgen die Einstellungen für den Mikrofon- und den Gitarrensound.	92	●

Funktionen im Menü-Display

Menü	Beschreibung	Seiten	Benutzerhandbuch
Mixer	Zum Einstellen der Parameter der einzelnen Parts, wie Lautstärke, Panoramaposition und EQ. Hier können Sie auch den Gesamtklang einstellen mittels der Funktionen Master Compressor und Master EQ.	95	●
Channel On/Off	Zum Ein- und Ausschalten der einzelnen Kanäle von Styles und MIDI-Songs.	12, 63	-
Voice Part Setup	Für detaillierte Einstellungen wie Voice-Bearbeitung und Effekteinstellungen der Tastatur-Parts.	34	-
Line Out	Bestimmt, welche Buchse für die Ausgabe der einzelnen Parts und der einzelnen Schlag- & Percussion-Instrumente verwendet wird.	130	-
Score	Zum Anzeigen der Notenschrift („Score“) des aktuellen MIDI-Songs.	58	●
Lyrics	Zum Anzeigen der Liedtexte („Lyrics“) des aktuellen Songs.	60	●
Text Viewer	Zum Anzeigen von Textdateien auf Ihrem Computer.	61	-
Chord Looper	Zur Aufzeichnung einer Akkordfolge und Wiedergabe in einer Schleife.	16, 17	●
Kbd Harmony/Arp	Zum Hinzufügen von Harmony-/Arpeggio-Effekten auf den Tastaturbereich der rechten Hand. Es können Parameter wie Harmony-/Arpeggiotyp eingestellt werden.	42	●
Split & Fingering	Zum Einstellen des Split-Punkts und zum Ändern der Akkordgrifftechnik (Chord Fingering) oder des Akkorderkennungsbereichs (Chord Detection).	9	●
Mic Setting	Hier erfolgen die Einstellungen für den Mikrofon- und den Gitarrensound.	92	●
Regist Sequence	Bestimmt die Reihenfolge für den Aufruf der Registrierungsspeicher-Einstellungen bei Verwendung des Pedals.	86	-

Menü	Beschreibung	Seiten	Benutzerhandbuch
Regist Freeze	Legt fest, welche Einträge nicht geändert werden sollen, wenn Sie Bedienfeldeinstellungen aus dem Registration Memory abrufen.	85	-
Tempo	Zum Einstellen des Tempos von MIDI-Songs, Styles und des Metronoms. Derselbe Vorgang wie mit den TEMPO-Tasten [-]/[+] und den [RESET/TAP TEMPO]-Tasten kann auch im Display vorgenommen werden.	15	●
Metronome	Zum Einstellen des Metronoms und der [RESET/TAP TEMPO]-Taste.	38	●
Live Control	Legt die Funktionen fest, die den Live-Control-Drehreglern und dem Joystick zugeordnet sein sollen.	111	●
Assignable	Legt die Funktionen fest, die den Fußreglern/Fußschaltern, den zuweisbaren Tasten und den Kurzbefehlen im Home-Display zugewiesen sind.	104	●
Panel Lock	Zum Sperrern des Bedienfelds. Wenn die Bedienfeldeinstellungen gesperrt sind, passiert nichts, wenn Sie Bedienfeldtasten drücken.	-	●
Demo	Ruft das Demo-Display auf.	-	●
Voice Edit	Zur Bearbeitung der voreingestellten Voices zwecks Erstellung eigener Voices zu erstellen. Die Anzeige variiert je nachdem, ob eine Organ Flutes Voice oder eine andere Voice ausgewählt ist.	44, 49	-
Style Creator	Zum Erstellen eines Styles durch Bearbeiten des Preset-Styles oder durch das Aufnehmen mehrerer Style-Kanäle nacheinander.	20	-
Song Recording	Zum Aufzeichnen Ihres Spiels. (Bewirkt dasselbe wie die [RECORDING]-Taste auf dem Bedienfeld.)	66	●
M.Pad Creator	Zum Erstellen eines Multi-Pads durch Bearbeiten eines vorhandenen Preset-Multi-Pads oder Aufzeichnen eines neuen Multi-Pads.	51, 53	-
Voice Setting	Bestimmt die Detailsinstellungen der Tastatur-Parts, wie die Tonhöhe jedes Parts und den Voice-Set-Filter.	40	-
Style Setting	Zum Vornehmen von Einstellungen für die Style-Wiedergabe wie OTS Link Timing, Dynamiksteuerung usw.	13	-
Song Setting	Zum Vornehmen von Einstellungen für die Song-Wiedergabe wie Guide-Funktion, Kanaleinstellungen, Wiederholungseinstellungen usw.	64	-
Chord Tutor	Ruft Anweisungen auf, wie die Akkorde gespielt werden, die den angegebenen Akkordsymbolen entsprechen.	11	-
Scale Tune	Zum Anpassen von Skalen für die gewünschte Art der Musik.	-	●
Master Tune	Zur Feineinstellung der Tonhöhe des gesamten Instruments.	41	-
Transpose	Zum Transponieren der Tonhöhe des Gesamtklangs in Halbtönen, oder der Tonhöhe nur des Tastaturklangs oder nur des MIDI-Songs.	41	●
Keyboard	Stellt die Anschlagdynamik der Tastatur ein.	39	-
MIDI	Zum Vornehmen von Einstellungen für MIDI.	114	-
Utility	Für globale Einstellungen, zum Verwalten der USB-Flash-Laufwerke, zum Initialisieren des Instruments auf die werksseitigen Voreinstellungen, zum Sichern der im Instrument gespeicherten Daten, usw.	123	●
Expansion	Zur Installation von Expansion Packs (Erweiterungspaketen), um zusätzliche Inhalte hinzuzufügen, die Sie von der Website heruntergeladen oder mit Hilfe von Yamaha Expansion Manager selbst erstellt haben.	128	-
Wireless LAN*	Für Einstellungen zur Verbindung des Instruments mit einem Smart-Gerät über die Wireless-LAN-Funktion.	120	-

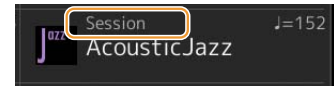
* Dieses Symbol erscheint nur dann, wenn der optionale USB-Wireless-LAN-Adapter angeschlossen ist.



Inhalt

Style-Typen (Eigenschaften)	7
Dateien auf der Favoriten-Registerkarte registrieren	8
• Dateien von der Favoriten-Registerkarte entfernen	8
Ändern der Akkordgrifftechnik	9
Im Fingered-Modus erkannte Akkordarten	10
Verwendung der Chord-Tutor-Funktion	11
Ein- und Ausschalten einzelner Kanäle eines Styles	12
Einstellungen für die Style-Wiedergabe	13
• Setting	13
• Change Behavior	14
Einstellen des Tempos	15
Aufzeichnen einer Akkordfolge bei gestoppter Style-Wiedergabe (Chord Looper)	16
Speichern und Aufrufen Ihrer benutzerspezifischen Akkord-Sequenzen (Chord Looper)	17
• Speichern der aufgenommenen Chord-Looper-Daten	17
• Speichern der aufgenommenen Daten als Bank-Datei	18
• Abrufen der Chord-Looper-Bank-Datei und Style-Wiedergabe mit einer Akkordfolge	18
• Bearbeiten der Chord-Looper-Bank (Import, Export, Löschen)	19
Erstellen/Bearbeiten von Styles (Style Creator)	20
• Struktur der Style-Daten – Source Patterns	20
• Allgemeine Vorgehensweise beim Erstellen eines Styles	21
• Echtzeitaufnahme	22
• Einzelschrittaufnahme	25
• Assembly (Style-Montage) – Zuordnung eines Source Patterns zu den einzelnen Kanälen	26
• Channel Edit	26
• SFF Edit – Einstellungen für das Style File Format vornehmen	28
• Rhythmus-Part eines Styles bearbeiten (Drum Setup)	32

Style-Typen (Eigenschaften)


Der jeweilige Style-Typ wird oberhalb des Style-Namens im Display für die Style-Auswahl angezeigt. Die bestimmenden Merkmale dieser Styles und die Vorzüge beim Spiel sind unten beschrieben.

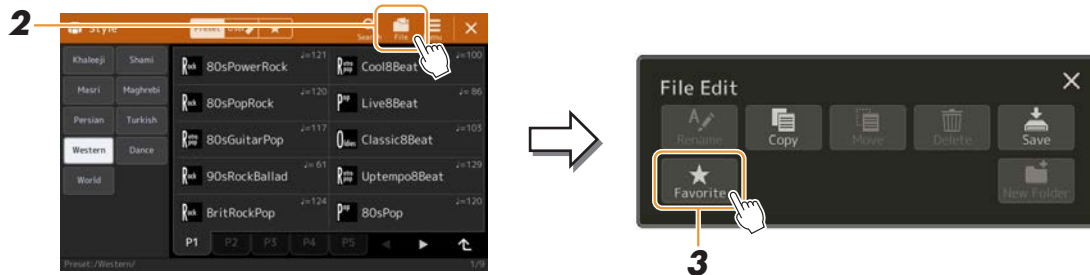


Session	Informationen zu diesen Typen finden Sie unter „Eigenschaften der Styles“ im Benutzerhandbuch.
Free Play	
DJ	
+Audio	<p>Die Audio-Styles (+Audio) wurden speziell durch Hinzufügen von Audioaufnahmen des Spiels von Studiomusikern in verschiedenen Aufnahmestudios auf der ganzen Welt erstellt. Dadurch gewinnen die Drums und Percussion-Instrumente des Styles ein außergewöhnliches Spielgefühl und viel Atmosphäre und Wärme, und Ihr Spiel erhält größeres Ausdruckspotenzial. Insbesondere gehen keine der Nuancen und Grooves verloren, die sich mit dem vorprogrammierten Drum-/Percussion-Kit nur schwer wiedergeben lassen. Dank der Time-Stretch-Technologie von Yamaha kann das Audio Ihren Tempoänderungen ohne Änderung der Tonhöhe folgen, was für optimale Synchronisierung sorgt.</p> <p>Audio Styles können auf diesem Instrument abgespielt und gesteuert werden; per Voreinstellung sind jedoch keine solchen Daten im Instrument enthalten. Audio Styles oder Expansion Packs mit Audio Styles können auf der Website von Yamaha zur Verfügung stehen.</p> <p> HINWEIS</p> <p>Wenn das Tempo auf mehr als 160 % des Standardwerts eingestellt wird, wird der Audio-Part stummgeschaltet.</p> <p> HINWEIS</p> <p>Beachten Sie, dass die Audio-Styles möglicherweise eine längere Ladezeit als andere Styles benötigen, dass sie bestimmten Beschränkungen unterliegen und dass bestimmte Funktionen unterschiedlich sind, wie folgend beschrieben.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unabhängig von der Einstellung von „To Main [A]–[D]“ bei „Section Change Timing“ funktioniert das Umschalten von Sections auf der Grundlage von „Next Bar“ (nächster Takt; Seite 14). <ul style="list-style-type: none"> - Während der Wiedergabe eines Audio Styles. - Beim Auswählen eines anderen Styles während der Audio-Style-Wiedergabe. - Bei Auswahl eines Audio Styles während der MIDI-Style-Wiedergabe, ohne dass Audio enthalten wäre. • „Half Bar Fill In“ ist für Audio Styles (Seite 107) nicht verfügbar. • Die Aufnahme von Akkorden per Step Recording ist für Audio Styles (Seite 80) nicht verfügbar. • Der Audio-Part wird stummgeschaltet, wenn das Tempo das maximale Tempo überschreitet, das für die einzelnen Audio Styles in der Tempo-Einblendanzeige erscheint. • Über die Verwendung des Style Creator <ul style="list-style-type: none"> - Alle Audio-Parts werden gelöscht, wenn die Pattern-Länge (Seite 21) geändert wird. - Ein Audio-Part kann nicht zur Aufnahme eingestellt werden (Seite 22). • Auf der Mixer-Anzeige werden die folgenden Vorgänge als Ausnahmen für den Audio-Part eines Audio Styles gehandhabt (abweichend von Seite 95). <ul style="list-style-type: none"> - Ändern von Inhalten des Audio-Parts. - Bedienung von Effekten (Insert-/Variation-Effekt), EQs, Filteranzeigen. • Mit der Einstellung zur Steuerung des PSR-A5000 durch eine externe Clock wird der Audio-Part eines Audio Styles stummgeschaltet (Seite 116). • Audio Styles von Erweiterungsinhalten liegen außerhalb des Backup-Bereichs (werden nicht gesichert; Seite 126).

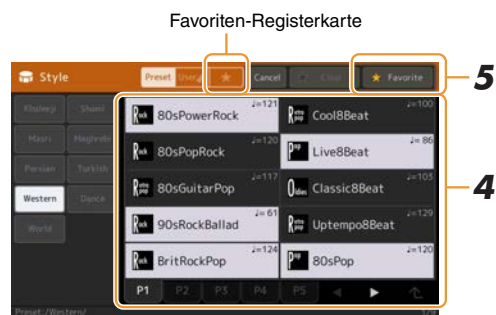
Dateien auf der Favoriten-Registerkarte registrieren

Sie können Ihre Favoriten oder häufig verwendeten Preset-Styles oder Voices schnell aufrufen, indem Sie sie auf der Favoriten-Registerkarte im Dateiauswahl-Display registrieren.

- 1 Wählen Sie die gewünschte Kategorie auf der Preset-Registerkarte im Dateiauswahl-Display aus.
- 2 Tippen Sie auf  (Datei), um das Fenster „File Edit“ (Dateibearbeitung) aufzurufen.




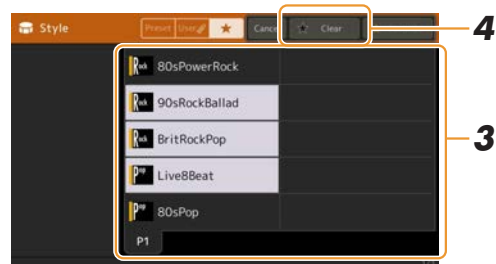
- 3 Tippen Sie auf [Favorite], um das Dateiauswahl-Display aufzurufen.
- 4 Wählen Sie die gewünschten Dateien aus, die Sie auf der Favorite-Registerkarte speichern möchten.



- 5 Tippen Sie auf [Favorite], um die Dateien auf der Favorite-Registerkarte zu speichern. Die ausgewählten Dateien werden auf der Favorite-Registerkarte angezeigt.

Dateien von der Favoriten-Registerkarte entfernen

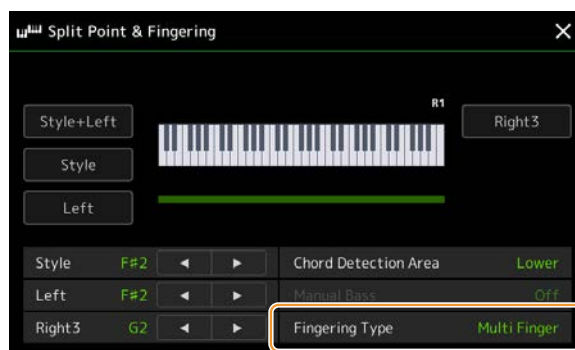
- 1 Tippen Sie auf der Favorite-Registerkarte im Dateiauswahl-Display auf  (Datei), um das „File Edit“-Fenster für die Dateibearbeitung aufzurufen.
- 2 Tippen Sie auf [Favorite], um das Dateiauswahl-Display aufzurufen.
- 3 Markieren Sie die Dateien, die Sie von der Favorite-Registerkarte entfernen möchten.







- 4 Tippen Sie auf [Clear] (Löschen), um die Dateien von der Favorite-Registerkarte zu entfernen.

Ändern der Akkordgrifftechnik

Der Chord-Fingering-Typ legt fest, wie Akkorde für die Style-Wiedergabe angegeben werden können. Sie können den gewünschten Typ in dem Display ändern, das über [MENU] → [Split & Fingering] aufgerufen wird.

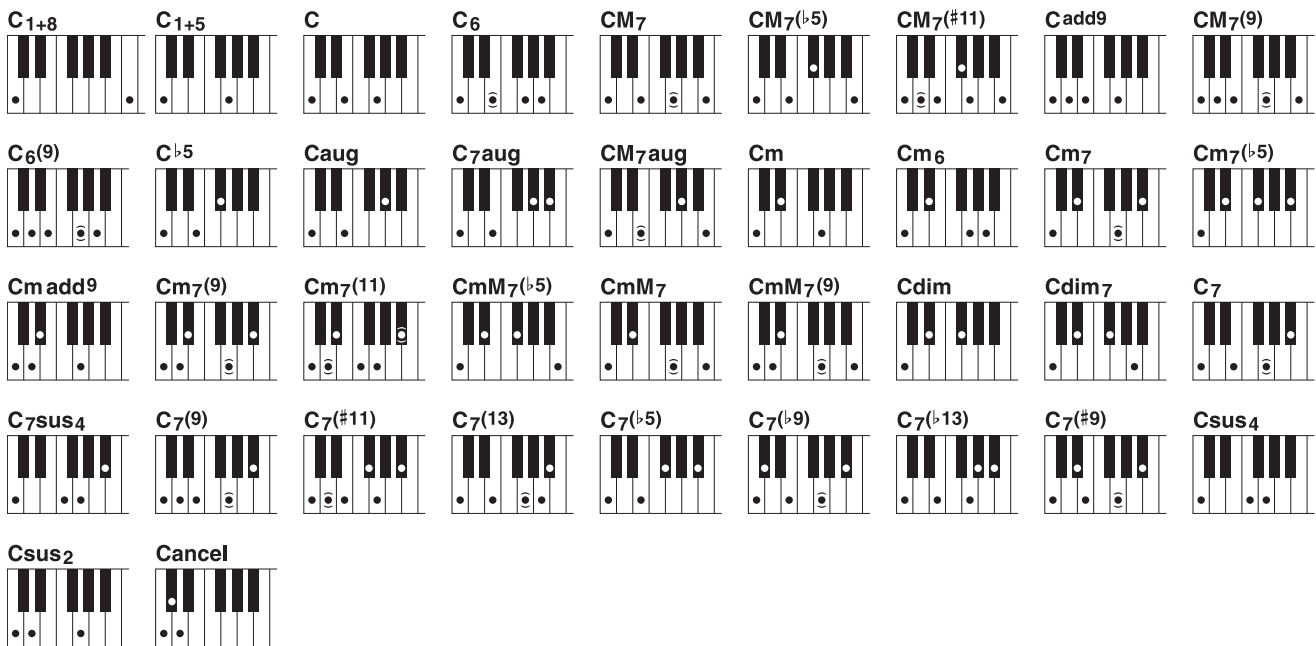


<p>Single Finger</p>	<p>Mit der Einfinger-Begleitung kann auf einfache Weise eine orchestrierte Begleitung mit Dur-, Sept-, Moll- und Moll-Sept-Akkorden erzeugt werden. Dazu müssen nur entweder eine, zwei oder drei Tasten im Akkordbereich der Tastatur gedrückt werden.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>Durakkord Spielen Sie nur den Grundton.</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Septakkord Schlagen Sie gleichzeitig den Grundton sowie eine weiße Taste links davon an.</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p>Mollakkord Schlagen Sie gleichzeitig die Taste für den Grundton sowie eine schwarze Taste links davon an.</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Moll-Septakkord Schlagen Sie gleichzeitig den Grundton sowie eine weiße und eine schwarze Taste links davon an.</p> </div> </div>
<p>Multi Finger</p>	<p>Erkennt automatisch die Fingersätze Single Finger oder Fingered, so dass Sie beide Techniken verwenden können, ohne die Erkennungsmethode explizit umschalten zu müssen.</p>
<p>Fingered</p>	<p>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 darüber, welche Noten für die einzelnen Akkorde gespielt werden müssen, erhalten Sie in der Datenliste (Im Fingered-Modus erkannte Akkordarten), die Sie aus der Yamaha Manual Library herunterladen können, oder Sie verwenden die im nächsten Abschnitt beschriebene Chord-Tutor-Funktion.</p>
<p>Fingered On Bass</p>	<p>Es werden die gleichen Fingersätze wie im Fingered-Modus erkannt, allerdings wird die tiefste im Akkordbereich gespielte Note als Bassnote verwendet. Auf diese Weise können Sie die Bassnote des Akkords selbst bestimmen und Umkehrungen spielen. (Beim Fingered-Typ entspricht die Bassnote stets dem Grundton des Akords.)</p>
<p>Full Keyboard</p>	<p>Erkennt Akkorde im gesamten Tastenbereich. Akkorde werden ähnlich wie bei „Fingered“ erkannt, auch dann, wenn Sie die Noten zwischen linker und rechter Hand aufteilen – beispielsweise wenn Sie eine Bassnote mit der linken Hand und einen Akkord mit der rechten Hand spielen, oder indem Sie einen Akkord mit der linken Hand spielen und eine Melodienote in der rechten.</p>
<p>AI Fingered</p>	<p>Im Grunde mit Fingered identisch, nur dass auch weniger als drei Noten gespielt werden können, um Akkorde zu erzeugen (basierend auf dem zuvor gespielten Akkord usw.).</p>
<p>AI Full Keyboard</p>	<p>Dieser Typ ist ähnlich wie „Full Keyboard“, nur dass Akkorde auch bestimmt werden können, wenn weniger als drei Noten gespielt werden (basierend auf dem vorangegangenen Akkord usw.). Akkorde mit Spannungsnoten können nicht erkannt werden.</p>

 **HINWEIS**

- „AI“ steht für „Artificial Intelligence“ – künstliche Intelligenz.
- Wenn der Akkorderkennungsbereich auf „Upper“ eingestellt ist, kann nur „Fingered**“ gewählt werden. Dieser Typ ist im Wesentlichen identisch mit „Fingered“, nur dass „1+5“, „1+8“ und „Chord Cancel“ nicht verfügbar sind.

Im Fingering-Modus erkannte Akkordarten



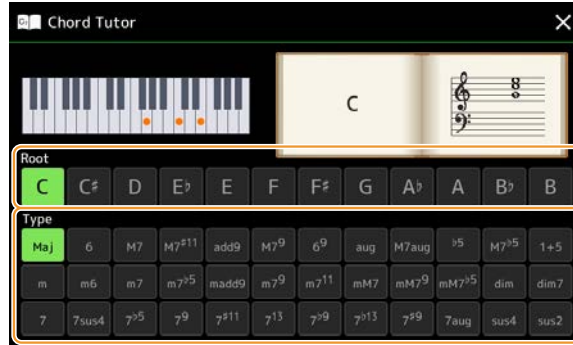
Akkordname [Abbreviation] (Abkürzung)	Normale Stimmenführung	Anzeige für Grundton „C“
1+8	1+8	C1+8
1+5	1+5	C1+5
Durakkord [M]	1+3+5	C
Durakkord mit großer Sexte [6]	1+(3)+5+6	C6
Durakkord mit großer Septime [M7]	1+3+(5)+7	CM7
Durakkord mit großer Septime und verminderter Quinte [M7b5]	1+3+b5+7	CM7(b5)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

• Eingeklammerte Noten können ausgelassen werden.

Verwendung der Chord-Tutor-Funktion

Anhand der Chord-Tutor-Funktion können Sie sehen, welche Noten Sie zur Angabe eines Akkords spielen müssen. Verwenden Sie diese Funktion, wenn Sie das Symbol eines bestimmten Akkordes kennen, aber nicht wissen wie er gespielt wird.

Diese Funktion kann in dem Display verwendet werden, das über [MENU] → [Chord Tutor] aufgerufen wird.



Root	Hiermit können Sie den gewünschten Akkordgrundton auswählen.
Type	Hiermit können Sie den gewünschten Akkordtyp auswählen.

Die zu spielenden Noten werden im Display angezeigt.

HINWEIS

- Obwohl diese Funktion nur für den Modus „Fingered“ anzeigt, wie ein Akkord zu spielen ist, ist die Anzeige ebenfalls hilfreich, wenn ein anderer Typ als „Single Finger“ gewählt ist.
- Je nach Akkord werden einige Noten ausgelassen.

Ein- und Ausschalten einzelner Kanäle eines Styles

Sie können während der Style-Wiedergabe Variationen hinzufügen und das Spielgefühl eines Styles verändern, indem Sie Kanäle ein- und ausschalten.

Style-Kanäle

Jeder Style enthält die nachstehend aufgelisteten Kanäle.

- **Rhythm 1/2:** Dies sind die Basis-Parts des Styles mit Rhythmus-Patterns für Schlagzeug- und Perkussionsinstrumente.
- **Bass:** Der Bass-Part verwendet die Sounds verschiedener Instrumente passend zum Style.
- **Chord 1/2:** Diese Parts eignen sich zur rhythmischen Akkordbegleitung, üblich zusammen mit Piano- oder Gitarren-Voces.
- **Pad:** Dieser Part wird für Instrumente wie Streicher, Orgel, Chor usw. verwendet, die Töne unbegrenzt aushalten können.
- **Phrase 1/2:** Diese Parts werden für druckvolle Blechbläsersätze, für Arpeggio-Akkorde und andere Extras verwendet, die eine Begleitung interessanter machen.
- **Audio:** Dies ist der für Audio Styles verwendete Audio-Part.

Style-Kanäle können in dem Display ein- und ausgeschaltet werden, das über [MENU] → [Channel On/Off] aufgerufen wird.



Wenn Sie nur einen bestimmten Kanal abspielen möchten (Solo-Wiedergabe), berühren und halten Sie den gewünschten Kanalnamen fest, bis er violett leuchtet. Zum Aufheben der Solo-Funktion tippen Sie erneut auf den (violetten) Kanalnamen.

HINWEIS

Im Mixer-Display können Sie die einzelnen Kanäle ein-/ausschalten.

Voices der einzelnen Kanäle ändern:

Tippen Sie auf das Instrumentensymbol unterhalb des gewünschten Kanals, um die Anzeige für die Voice-Auswahl aufzurufen, und wählen Sie dann die gewünschte Voice aus.

HINWEIS

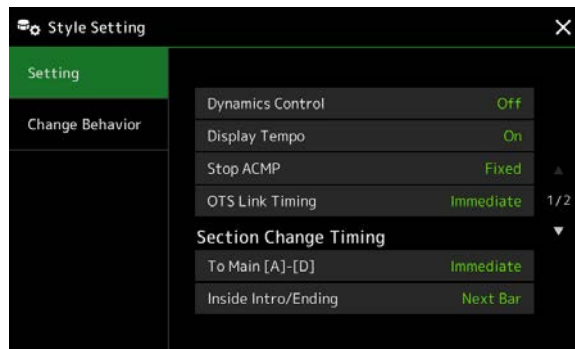
Die Voice des Audio-Parts des Audio-Styles lässt sich nicht ändern.

HINWEIS



Sie können die Einstellungen hier im Registration Memory speichern. Weitere Informationen finden Sie im Benutzerhandbuch.




Einstellungen für die Style-Wiedergabe

Es gibt viele Einstellmöglichkeiten für die Style-Wiedergabe, die im Display [MENU] → [Style Setting] zu erreichen sind.



Setting

Dynamics Control	<p>Bestimmt, wie die Lautstärke der Style-Wiedergabe sich entsprechend der Stärke des Tastenanschlags ändert.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 normalen Bereich. • Wide: Die Lautstärke ändert sich in einem weiten Bereich.
Display Tempo	Schaltet die Tempoanzeige jedes Styles im Auswahldisplay für Styles ein oder aus.
Stop ACMP	<p>Wenn die [ACMP]-Taste (Begleitautomatik) aktiviert und die [SYNC START]-Taste (Synchronstart) 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 Akkordgrifftechniken erkannt, und Akkordgrundton und -typ werden im Style-Bereich des Haupt-Displays angezeigt. Hier können Sie festlegen, ob der im Akkordbereich gespielte Akkord im Stop-Accompaniment-Modus erklingen soll oder nicht.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Off: Der im Akkordbereich gespielte Akkord erklingt nicht. • 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 festgelegten Voices der Pad-/Bass-Kanäle, unabhängig vom ausgewählten Style. <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 in der Einstellung „Style“ sowohl die erklingende Voice als auch die Akkorde aufgezeichnet werden, und dass nur die Akkorddaten aufgezeichnet werden, wenn der Parameter auf „Off“ oder „Fixed“ eingestellt ist.</p>
OTS Link Timing	<p>Dieser Parameter bezieht sich auf die OTS-Link-Funktion. Er legt das Timing fest, mit dem die One-Touch-Einstellungen mit MAIN VARIATION [A]-[D] und/oder die Styles umgeschaltet werden. (Die Taste [OTS LINK] muss eingeschaltet sein.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Immediate: Die One-Touch-Einstellung wird sofort aufgerufen, wenn Sie eine der MAIN-VARIATION-Tasten drücken. • At Main Section Change: Die One Touch Setting wird gemeinsam mit der Auswahl der Main Sections des Styles aufgerufen.

Section Change Timing	To Main [A]–[D]	<p>Legt fest, wann in den folgenden Fällen Style Sections während der Style-Wiedergabe umgeschaltet werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beim Wechsel von einer Section zu einer Main Section • Beim Laden eines anderen Styles <p>Die folgenden Optionen bestimmen das Umschaltverhalten.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Immediate: Schaltet direkt beim nächsten Schlag auf die neue Section um. Die Nummer des Schlags, an dem der Wechsel erfolgt, wird von der neuen Section empfangen, die Wiedergabe der neuen Section wird dann ab dem gleichen Schlag fortgesetzt. • Next Bar: Der Wechsel zu einer neuen Section erfolgt sofort nach der Auswahl, wenn die Umschaltung innerhalb des ersten nachfolgenden Schlags ausgeführt wird. Andernfalls wird bei dieser Option erst am Anfang des nächsten Takts auf die neue Section umgeschaltet. <p> HINWEIS</p> <p>Unter den folgenden Bedingungen entspricht das Umschaltverhalten „Next Bar“, auch wenn „Immediate“ ausgewählt ist.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beim Umschalten von Sections, während die STYLE CONTROL-Taste [AUTO FILL IN] eingeschaltet ist. • Beim Umschalten von Sections während der Audio-Style-Wiedergabe. • Beim Laden eines anderen Styles während der Audio-Style-Wiedergabe. • Beim Laden eines Audio Styles während der Wiedergabe eines Styles, der keine Audiodaten enthält. <p> HINWEIS</p> <p>Diese Option wird auch gewählt, wenn Sie einen Registrierungsspeicher laden. Die geladene Option wird jedoch nur aktiviert, wenn Sie tatsächlich auf einen Style umschalten, der vom Registrierungsspeicher geladen wurde.</p>
	Inside Intro/Ending	<p>Legt fest, wann während der Style-Wiedergabe einer Intro/Ending-Section auf eine andere Intro/Ending-Section umgeschaltet werden soll. Die folgenden Optionen bestimmen das Umschaltverhalten.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Next Bar: Der Wechsel zu einer neuen Intro/Ending-Section erfolgt sofort nach der Auswahl, wenn die Umschaltung innerhalb des ersten nachfolgenden Schlags ausgeführt wird. Andernfalls wird bei dieser Option erst am Anfang des nächsten Takts auf die neue Intro/Ending-Section umgeschaltet. • End of Section: Die Umschaltung auf eine neue Intro/Ending-Section erfolgt erst nach der Wiedergabe der aktuellen Intro/Ending-Section. <p> HINWEIS</p> <p>Beim Umschalten von einer Intro-Section auf eine andere entspricht das Änderungsverhalten immer „Next Bar“, auch wenn „End of Section“ ausgewählt ist. Beim Wechsel zu Ending I folgt das Verhalten immer den herkömmlichen Regeln und nicht der hiesigen Einstellung.</p>
Synchro Stop Window		<p>Hiermit wird festgelegt, wie lange Sie einen Akkord halten können, bevor die Synchronstopp-Funktion automatisch ausgeschaltet wird. Wenn die Taste [SYNC STOP] eingeschaltet wird, und hier ist ein anderer Wert als „Off“ eingestellt, wird die Synchronstopp-Funktion automatisch ausgeschaltet, wenn Sie einen Akkord länger halten, als hier eingestellt ist. Dadurch wird auf bequeme Art die Style-Wiedergabe wieder zurück in den Normalzustand versetzt, und Sie können die Tasten loslassen, ohne dass die Style-Wiedergabe stoppt. Anders ausgedrückt: Wenn Sie die Tasten früher loslassen als hier eingestellt, erfolgt ein Synchronstopp.</p>
Multi Pad Synchro Stop (Style Stop)		<p>Bestimmt, ob die wiederholte Wiedergabe eines Multi-Pads stoppt, wenn die Style-Wiedergabe angehalten wird.</p>
Multi Pad Synchro Stop (Style Ending)		<p>Bestimmt, ob die wiederholte Wiedergabe eines Multi-Pads stoppt, wenn die Ending-Section des Styles wiedergegeben wird.</p>

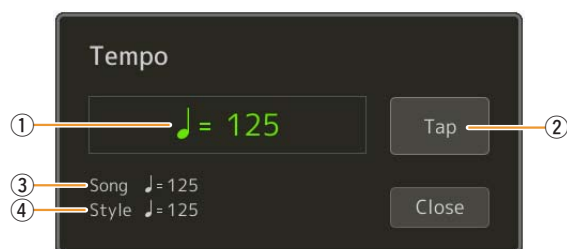
Change Behavior

Section Set	<p>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 auch dann nicht gewechselt, wenn ein anderer Style ausgewählt wird. Wenn eine der Sections MAIN A–D nicht in den Style-Daten enthalten sind, wird automatisch die nächstgelegene Section ausgewählt. Beispiel: Wenn MAIN D nicht im ausgewählten Style enthalten ist, wird MAIN C aufgerufen.</p>
-------------	--

Tempo	<p>Hiermit wird festgelegt, ob sich beim Wechseln des Styles das Tempo ändert oder nicht.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lock: Unabhängig von der Style-Wiedergabe bleibt die Tempoeinstellung des vorherigen Styles erhalten. • Hold: Während der Style-Wiedergabe bleibt die Tempoeinstellung des vorherigen Styles erhalten. Bei gestoppter Style-Wiedergabe wechselt das Tempo zum ursprünglichen Standardtempo des ausgewählten Styles. • Reset: Das Tempo wechselt unabhängig von der Style-Wiedergabe immer zum ursprünglichen Standardtempo des ausgewählten Styles.
Part On/Off	<p>Hiermit wird festgelegt, ob sich beim Wechseln des Styles der Ein-/Aus-Status der Style-Kanäle ändert oder nicht.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lock: Unabhängig von der Style-Wiedergabe wird der Ein-/Aus-Status der Kanäle des vorherigen Styles beibehalten. • Hold: Während der Style-Wiedergabe wird der Ein-/Aus-Status der Kanäle des vorherigen Styles beibehalten. Bei gestoppter Style-Wiedergabe werden alle Kanäle des ausgewählten Styles eingeschaltet. • Reset: Unabhängig von der Style-Wiedergabe werden alle Kanäle des ausgewählten Styles eingeschaltet.

Einstellen des Tempos

Sie können das Tempo von Style, MIDI-Song und Metronom im Display [MENU] → [Tempo] einstellen, oder, indem



Sie im Home-Display das Datenrad drehen.

①	<p>Zeigt während der Wiedergabe von Metronom, Styles und MIDI-Songs den Tempowert an. Das Tempo kann auch mit dem Datenrad, den Tasten [DEC]/[INC] oder den TEMPO-Tasten [-]/[+] geändert werden.</p> <p>HINWEIS Wenn Sie einen Audio Style aufrufen (Seite 7), wird das obere Tempolimit unterhalb des Tempowerts wie folgt angezeigt: Audio: ** max. Der Audio-Part wird stummgeschaltet, wenn das Tempo über dem Höchstwert ist.</p>
②	<p>Sie können das Tempo auch ändern, indem Sie zweimal im gewünschten Tempo hierauf tippen. (Entspricht der [RESET/TAP TEMPO]-Taste, wenn die Einstellung „Style Section Reset“ (Seite 38) ausgeschaltet ist.)</p>
③	<p>Zeigt den Tempowert des aktuellen MIDI-Songs an. Der Song wird in diesem Tempo gestartet.</p>
④	<p>Zeigt den Tempowert des aktuellen Styles an. Der Style wird in diesem Tempo gestartet.</p>

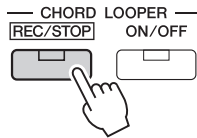
HINWEIS

Der Tempowert eines Audio-Songs wird mit der Funktion Time Stretch (Zeitdehnung) eingestellt. Lesen Sie hierzu das Benutzerhandbuch.

Aufzeichnen einer Akkordfolge bei gestoppter Style-Wiedergabe (Chord Looper)

Mit SYNC START können Sie die Aufnahme und Wiedergabe einer Akkordfolge bei gestoppter Style-Wiedergabe starten. Durch diese Art der Aufnahme können Sie sicherstellen, dass das Start-Timing genau auf den ersten Schlag des jeweiligen Taktes fällt.

1 Drücken Sie bei gestoppter Style-Wiedergabe die CHORD LOOPER-Taste [REC/STOP].



Die Taste [REC/STOP] blinkt, um anzuzeigen, dass die Chord-Looper-Aufnahme in Bereitschaft ist, und die STYLE CONTROL-Taste [SYNC START] wird automatisch eingeschaltet.

HINWEIS

Wenn die Taste [REC/STOP] eingeschaltet wird, schaltet sich die [ACMP]-Taste ebenfalls automatisch ein.

2 Spielen Sie die Akkorde auf der Tastatur in Echtzeit und im Wiedergabetempo des Styles.



Aufnahme und Style-Wiedergabe starten gleichzeitig mit dem ersten gespielten Akkord. Die Akkordfolge wird aufgezeichnet, bis Sie im Schritt 3 die Aufnahme stoppen.

3 Drücken Sie die STYLE CONTROL-Taste [START/STOP] erneut, um die Aufnahme (und Style-Wiedergabe) zu stoppen.

Die Aufnahme stoppt, und die CHORD LOOPER-Taste [ON/OFF] leuchtet blau, um so die bereits aufgezeichneten Daten anzuzeigen.

HINWEIS

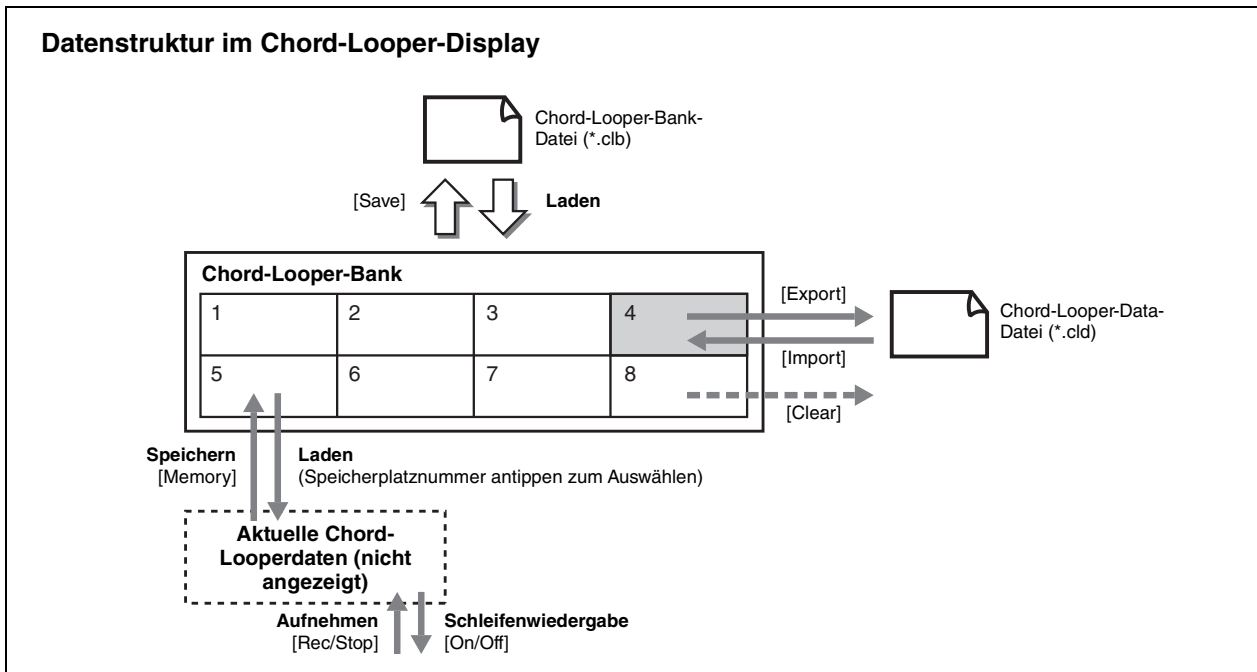
Sie können die Aufnahme auch stoppen, indem Sie die CHORD LOOPER-Taste [REC/STOP] drücken. In diesem Fall wird nur die Aufnahme gestoppt, die Style-Wiedergabe läuft weiter.

ACHTUNG

Die jeweils zuletzt aufgezeichneten Akkordfolge-Daten bleiben erhalten, es sei denn, Sie schalten das Instrument aus oder wählen eine Chord-Looper-Speichernummer aus, die Daten enthält. Wenn Sie die Daten speichern möchten, lesen Sie weiter auf [Seite 17](#).

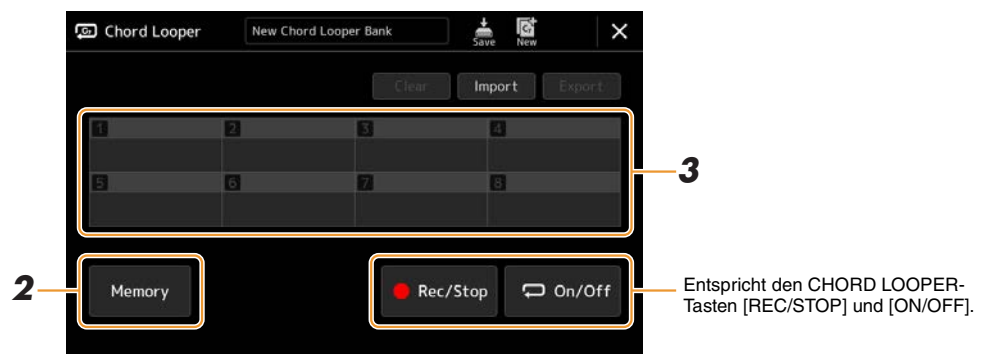
Speichern und Aufrufen Ihrer benutzerspezifischen Akkord-Sequenzen (Chord Looper)

Im Chord-Looper-Display können Sie die aufgezeichnete Akkordsequenz der Chord-Looper-Funktion zum einfachen Abrufen auf einem von acht Speicherplätzen speichern. Sie können alle acht gespeicherten Datensätze als Chord-Looper-Bank-Datei (*.clb) speichern oder einzelne Speicherplätze als Chord-Looper-Data-Datei (*.cld) speichern. Das Display zur Bedienung rufen Sie folgendermaßen auf: [MENU] → [Chord Looper].



Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie die aufgezeichneten Daten sichern, speichern/abrufen und exportieren/importieren können.

Speichern der aufgenommenen Chord-Looper-Daten



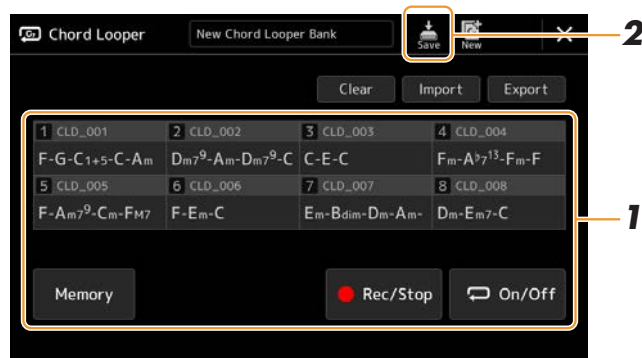
- 1 Nehmen Sie die gewünschte Akkordfolge auf.**
Einzelheiten zur Aufnahme der Akkordsequenz finden Sie auf [Seite 16](#) oder im Benutzerhandbuch.
- 2 Tippen Sie auf [Memory] im Chord-Looper-Display.**
Im Display erscheint eine Hilfsmeldung.
- 3 Berühren Sie die gewünschte Nummer, um die Akkordfolge zu speichern.**
Die Daten werden gespeichert und der Inhalt der gespeicherten Daten wird im entsprechenden Fensterbereich angezeigt.

ACHTUNG

Wenn Sie das Gerät in diesem Status ausschalten, wird der Speicher gelöscht. Um die gespeicherten Daten als Datei zu speichern, lesen Sie auf [18](#) und [19](#).

Speichern der aufgenommenen Daten als Bank-Datei

Die acht gespeicherten Akkordfolgen können als gemeinsame Chord-Looper-Bank-Datei gespeichert werden (*.clb).



1 Nehmen Sie die gewünschte Akkordfolge auf, und speichern Sie sie unter einer der Nummern [1]–[8].

Zum Aufnehmen der Akkordfolge lesen Sie weiter auf [Seite 16](#) oder im Benutzerhandbuch.

Um die aufgezeichneten Daten zu speichern, lesen Sie weiter auf [Seite 17](#).

2 Tippen Sie auf (Speichern), um die Daten auf den Chord-Looper-Speicherplätzen [1]–[8] als einzelne Bankdatei zu speichern.

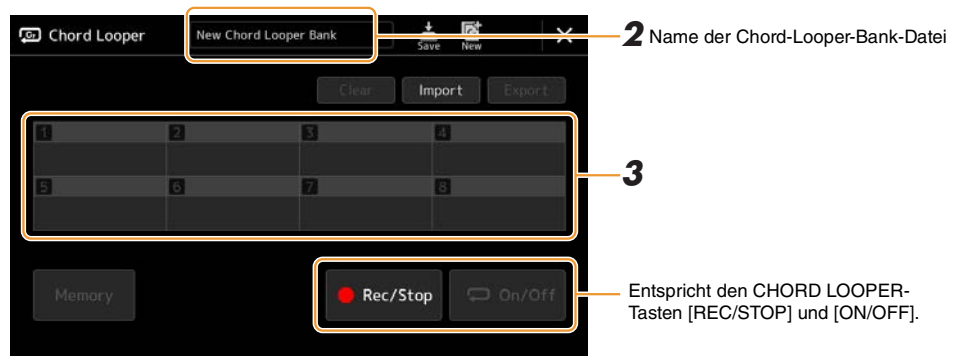
ACHTUNG

Wenn Sie eine Chord-Looper-Bank-Datei auswählen, bevor Sie die bearbeiteten Daten speichern, gehen die Daten verloren.

HINWEIS

Jede Chord-Looper-Memory-Datei wird automatisch benannt (z. B. als „CLD_001“), kann jedoch auch umbenannt werden, indem die Datei exportiert und dann wieder importiert wird ([Seite 19](#)).

Abrufen der Chord-Looper-Bank-Datei und Style-Wiedergabe mit einer Akkordfolge



1 Wählen Sie einen Style aus.

2 Laden Sie den Namen der Chord Looper Bank, um die Chord-Looper-Bank-Auswahlanzeige aufzurufen, und wählen Sie dann die gewünschte Bank aus.

3 Tippen Sie auf die Chord-Looper-Speichernummer, die Sie zuerst verwenden möchten.

HINWEIS

Tippen Sie in diesem Schritt auf [On/Off], um sie einzuschalten, wenn Sie die automatische Style-Wiedergabe vom Anfang Ihres Spiels an starten möchten.

4 Starten Sie die Style-Wiedergabe und spielen Sie dazu.

5 Tippen Sie kurz vor dem Takt, an dem Sie die Schleifenwiedergabe der Akkordfolge beginnen möchten, auf [On/Off].

[On/Off] blinkt, um die Bereitschaft der Schleifenwiedergabe anzuzeigen. Beim nächsten Takt des Styles schaltet sich [On/Off] ein, und die Akkordfolge wird in einer Schleife wiedergegeben.

HINWEIS

Während der Loop-Wiedergabe leuchtet [On/Off] (und die CHORD LOOPER-Taste [ON/OFF] leuchtet orange), und die Taste [ACMP] blinkt. In diesem Zustand ist die Akkorderkennung im Akkordbereich der Tastatur deaktiviert, und die ganze Tastatur kann zum Spielen verwendet werden.

6 Schalten Sie die Chord-Looper-Speichernummer nach Bedarf um.

Um die Speichernummer umzuschalten, tippen Sie auf die gewünschte Nummer. Die Akkordfolge schaltet beim nächsten Takt des Styles um.


7 Tippen Sie auf [On/Off], um die Schleifenwiedergabe zu stoppen.

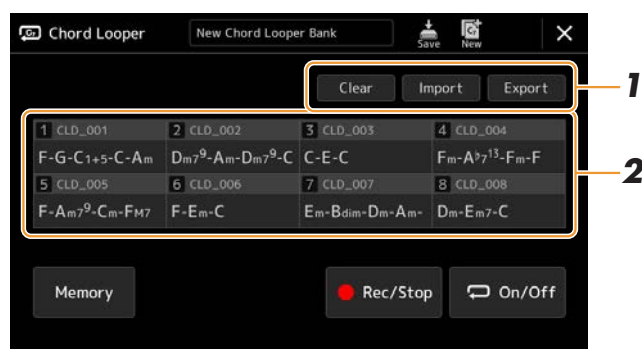
Die Wiedergabe der Akkordfolge wird sofort beendet, und der Style kehrt zurück zur normalen Wiedergabe.

Bearbeiten der Chord-Looper-Bank (Import, Export, Löschen)

Jede Chord-Looper-Speichernummer, die in der Chord-Looper-Speicherbank enthalten ist, kann einzeln bearbeitet werden (gelöscht, importiert und exportiert). Die Speicherdaten werden als Chord-Looper-Daten-Datei (*.cld) exportiert/importiert.

HINWEIS


Wenn Sie alle Daten löschen möchten, die in der Chord-Looper-Anzeige zu sehen sind, tippen Sie auf  (Neue Bank), um die neue Bank zu erstellen.



1 Tippen Sie auf die gewünschte Aktion: [Clear] (Löschen), [Import] oder [Export].

Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Um den Vorgang an dieser Stelle abubrechen, tippen Sie einfach in einen leeren Bereich des Displays.

2 Tippen Sie auf die gewünschte Speichernummer und führen Sie dann die Aktion aus, die bei Schritt 1 wie unten beschrieben ausgewählt wird.

Clear	Es erscheint eine Abfrage zur Bestätigung. Tippen Sie auf [Yes], um den Datensatz zu löschen.
Import (Importieren)	Das Dateiauswahl-Display für den Import wird aufgerufen. Berühren Sie zum Importieren die gewünschte Datei, und tippen Sie dann zur Rückkehr auf  oder drücken Sie die [EXIT]-Taste.
Export (Exportieren)	Das Dateiauswahl-Display für den Export wird aufgerufen. Berühren Sie [Export] im Display, geben Sie den Dateinamen ein und tippen Sie dann auf [OK]. Der Dateiname wird automatisch vergeben, Sie können ihn jedoch beim Speichern umbenennen.

3 Tippen Sie wie erforderlich auf  (Speichern), um die bearbeitete Chord Looper Bank als neue Datei zu speichern.

ACHTUNG

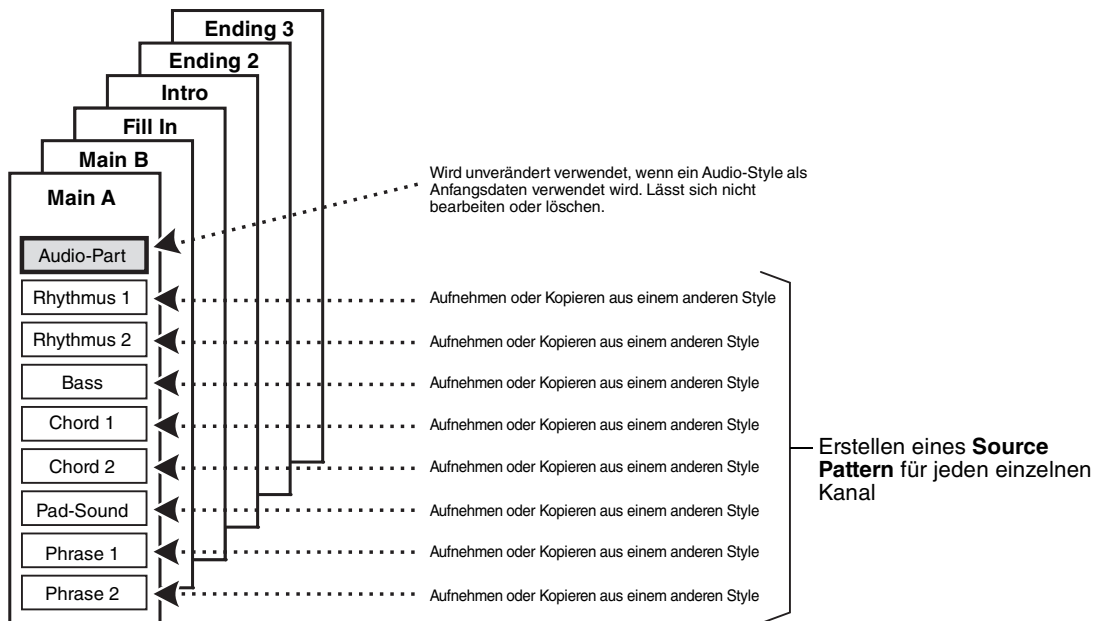
Wenn Sie eine Chord-Looper-Bank-Datei auswählen, bevor Sie die bearbeiteten Daten speichern, gehen die Daten verloren.

Erstellen/Bearbeiten von Styles (Style Creator)

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

Struktur der Style-Daten – Source Patterns

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

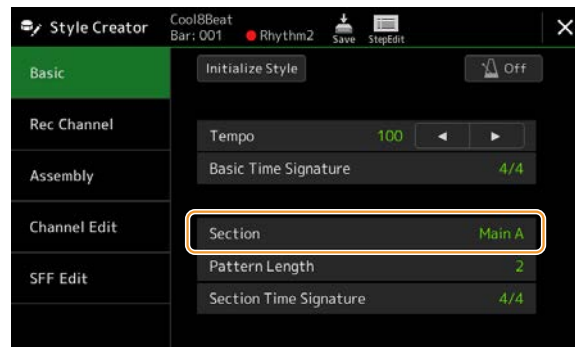


Funktionseinschränkungen für den Audio-Part:

- Wenn Sie einen Audio-Style als Anfangsdaten auswählen, wird der Audio-Part ohne Änderungen verwendet. Der Audio-Part lässt sich weder löschen noch bearbeiten oder neu erstellen.
- Der erzeugte Style, der den Audio-Part enthält, kann nur über ein Instrument abgespielt werden, das Audio-Styles sowie das Dateiformat SFF GE verwendet.
- Der Audio-Part lässt sich nicht vom „Assembly“-Display aus (Seite 26) von einem anderen Style oder von einer Section kopieren. Wenn Sie einen bestimmten Audio-Part verwenden möchten, denken Sie daran, den gewünschten Audio-Style auszuwählen, bevor Sie das Style-Creator-Display aufrufen.

Allgemeine Vorgehensweise beim Erstellen eines Styles

- 1 Wählen Sie den gewünschten Style aus, der als Basis für den neuen Style dienen soll.
- 2 Rufen Sie über [MENU] → [Style Creator] das Style-Creator-Display auf.
- 3 Wählen Sie im „Basic“-Display eine Section aus.



HINWEIS

Sie können die Section auch auswählen, indem Sie eine der entsprechenden STYLE CONTROL-Tasten auf dem Bedienfeld drücken.

Nehmen Sie nach Bedarf die folgenden Einstellungen vor.

- Um einen völlig neuen Style zu erstellen, tippen Sie auf [Initialize Style], um den Inhalt des aktuellen Styles zu löschen.
- Wenn Sie den Style initialisieren, stellen Sie die „Pattern Length“ (Taktanzahl des Source Pattern) ein. Berühren Sie nach Eingabe des Wertes [Execute], um die Änderungen zu übernehmen.

HINWEIS

Bei Auswahl eines Audio-Styles als Anfangsdaten führt eine Änderung der Pattern-Länge dazu, dass der Audio-Part gelöscht wird.

- Legen Sie die grundlegenden Parameter wie „Tempo“ fest. Die Einstellungen hier gelten in der Regel für alle Sections mit Ausnahme von „Section Time Signature“ und „Pattern Length“, die für jede Section verschieden eingestellt werden können.
- Die bei „Basic Time Signature“ festgelegte Taktart wird auf alle Sections angewendet. Sie können mit „Section Time Signature“ auch für jede Section eine andere Taktart festlegen. Nachdem Sie die Taktarten eingestellt haben, tippen Sie auf [Execute], um die Änderungen letztgültig einzugeben. Die Einstellung „Basic Time Signature“ wird automatisch auf Sections angewendet, bei denen unter „Section Time Signature“ nichts eingestellt wurde.

HINWEIS

Alle vorhandenen aufgezeichneten Daten werden gelöscht, wenn die Taktart geändert wird.

4 Erstellen Sie ein Source Pattern für jeden Kanal.

- **Echtzeitaufnahme (Seite 22)**
Hiermit können Sie einen Style aufzeichnen, indem Sie einfach auf der Tastatur spielen.
- **Einzelschrittaufnahme (Seite 25)**
Hiermit können Sie jede Note einzeln eingeben.
- **Style-Montage (Seite 26)**
Hiermit können Sie verschiedene Patterns aus anderen Preset-Styles oder selbst erstellten Styles kopieren.

5 Bearbeiten Sie die bereits aufgenommenen Daten des Kanals.

- **Channel Edit (Seite 26)**
Hiermit können Sie die MIDI-Daten bereits aufgenommener Kanäle bearbeiten.
- **SFF Edit (Seite 28)**
Hiermit können Sie die SFF- (Style File Format) Parameter bereits aufgenommener Kanäle bearbeiten, mit Ausnahme von Rhythmuskanälen.
- **Drum Setup (Seite 32)**
Hiermit können Sie den Rhythmus-Part des Styles bearbeiten, z. B. können Sie den Sound der einzelnen Instrumente ändern.

6 Wiederholen Sie gegebenenfalls die Schritte 3–5.

- 7 Tippen Sie auf  (Speichern), um den erzeugten Style zu speichern.

ACHTUNG

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

Echtzeitaufnahme

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 der Grundsätzlichen Bedienung auf Seite 21. Im „Rec Channel“-Display können Sie die Kanaldaten per Echtzeitaufnahme erzeugen.

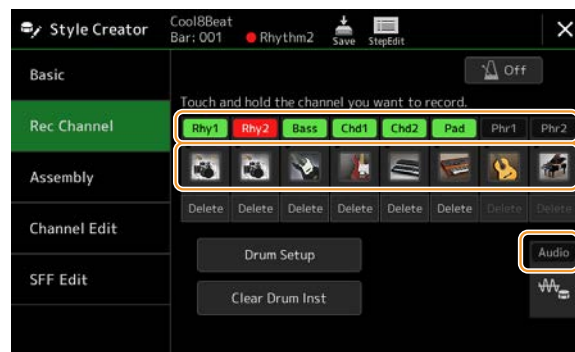
Eigenschaften der Echtzeitaufnahme im Style Creator

• Aufnahmeschleife

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

• Overdub-Aufnahme

Bei dieser Methode wird auf einer Spur, auf der bereits Daten aufgezeichnet sind, neues Material aufgenommen, ohne die vorhandenen Daten zu löschen. Bei der Style-Aufnahme werden aufgezeichnete Daten nicht gelöscht, es sei denn, Sie verwenden Funktionen wie „Clear Drum Inst“ (Seite 23), „Delete“ (Seiten 23, 25) und „Remove Event“ (Seite 27). Wenn Sie beispielsweise die Aufnahme einer zwei Takte langen Main-Section starten, werden diese zwei Takte auf unbestimmte Zeit wiederholt. Aufgezeichnete Noten werden von der nächsten Wiederholung an wiedergegeben, so dass Sie gleichzeitig der Schleife neues Material hinzufügen und das zuvor aufgezeichnete Material anhören können. Wenn Sie einen Style auf der Basis eines bestehenden, internen Styles erstellen, dann wird die Overdub-Aufnahme nur auf die Rhythmus-Kanäle angewendet. Bei allen anderen Kanälen (außer Rhythmus) müssen die ursprünglichen Daten vor der Aufzeichnung gelöscht werden.



1

2

Schaltet die Wiedergabe des Audio-Parts ein/aus.

HINWEIS

Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn ein Audio Style ausgewählt ist.

■ Aufnehmen der Rhythmuskanäle 1–2

Wenn Sie einen Audio-Style als Anfangsdaten auswählen:

Die Wiedergabe des Audio-Parts kann ein- und ausgeschaltet werden, der Part lässt sich jedoch nicht bearbeiten oder löschen. Beachten Sie, dass das Rhythmus-Pattern dieses Parts in dem neuen Style verwendet wird, den Sie erstellen möchten. Wenn Sie zusätzlich zum Audio-Part eine rhythmische Phrase aufnehmen möchten, folgen Sie den nachstehenden Schritten.

1 Berühren und halten Sie im „Rec Channel“-Display den gewünschten Kanal, bis er rot wird.

Der ausgewählte Kanal wird zum Aufnahmeziel, gleichgültig, ob der Kanal bereits Daten enthält oder nicht. Wenn bereits aufgenommene Daten enthalten sind, sollten Sie die zusätzlichen Noten per Overdub-Aufnahme auf dem Kanal aufzeichnen.



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

Berühren Sie das Instrumentensymbol (Abbildung), um das Voice-Auswahldisplay aufzurufen, und wählen Sie dann die gewünschte Voice aus, beispielsweise ein Drum Kit. Schließen Sie nach der Auswahl das Voice-Auswahldisplay, um zum vorherigen Style-Creator-Display zurückzukehren. Üben Sie das aufzunehmende Rhythmus-Pattern mit der gewählten Voice.

NÄCHSTE SEITE

Für die Aufnahme verfügbare Voices

Für den Rhythm-1-Kanal kann jede Voice mit Ausnahme der Organ-Flutes-Voices für die Aufnahme ausgewählt werden.

Für den Rhythm-2-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.

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

Tippen Sie, während die bereits aufgenommenen Daten abgespielt werden, auf die einzelnen Kanäle im „Rec Channel“-Display, um sie ein- und auszuschalten.

Falls erforderlich, löschen Sie einen Kanal durch Berühren von [Delete] (Löschen) unter dem gewünschten Kanal.

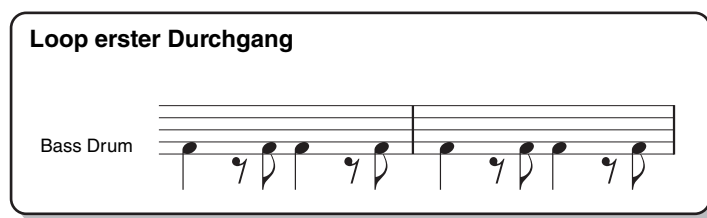
HINWEIS

Wenn Sie einen Audio-Style als Anfangsdaten gewählt hatten, schalten Sie den Audio-Part durch Antippen des [Audio]-Kanals ein oder aus.


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

Wenn der Rhythmus schwierig auf einmal zu spielen ist, können Sie ihn in separate Teile zerlegen wie in diesem Beispiel:

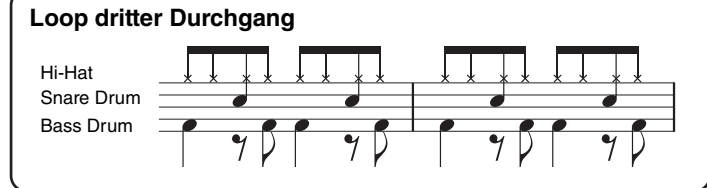
Loop erster Durchgang



Loop zweiter Durchgang



Loop dritter Durchgang



The diagram illustrates a three-part rhythmic loop. The first part shows the Bass Drum pattern. The second part shows the Snare Drum and Bass Drum patterns. The third part shows the Hi-Hat, Snare Drum, and Bass Drum patterns. Arrows indicate the flow from the first loop to the second, and then to the third.

Löschen versehentlich aufgezeichneter Noten

Falls Sie einen Fehler machen oder irgendwo falsche Noten gespielt haben, können Sie diese Noten löschen.

Tippen Sie auf [Clear Drum Inst], um die entsprechende Meldung aufzurufen, und schlagen Sie die entsprechende Tastaturtaste an, während die Meldung angezeigt wird. Berühren Sie nach dem Löschen des gewünschten Schlaginstruments [Exit], um die Meldung zu schließen.

5 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.

6 Berühren und halten Sie den Aufnahmekanal einen Moment lang (bis die Schaltfläche die Farbe wechselt), um den Aufnahmemodus zu beenden.

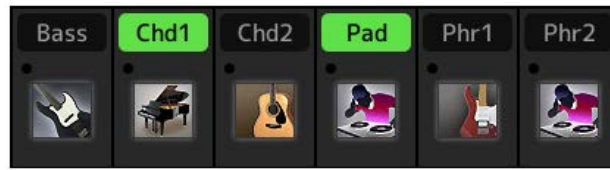
ACHTUNG

Wenn Sie zu einem anderen Style wechseln oder das Instrument ausschalten, ohne zu speichern (Schritt 7 auf Seite 21), geht der bearbeitete Style verloren.

■ Aufnahmen von Bass, Chord 1–2, Pad und Phrase 1–2

1 Berühren und halten Sie im „Rec Channel“-Display den gewünschten Kanal, bis er rot wird.

Wenn der ausgewählte Kanal bereits Daten enthält, erscheint eine Rückfrage, ob Sie die vorhandenen Daten des ausgewählten Kanals löschen möchten oder nicht. Berühren Sie [Yes] (Ja), um die Daten zu löschen; der gewählte Kanal wird als Aufnahmeziel ausgewählt. Beachten Sie, dass nur die Daten der Rhythmuskanäle per Overdub-Verfahren ergänzt werden können.



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

Berühren Sie das Instrumentensymbol (Abbildung), um das Voice-Auswahldisplay aufzurufen, und wählen Sie dann die gewünschte Voice aus. Schließen Sie nach der Auswahl das Voice-Auswahldisplay, um zum vorherigen Style-Creator-Display zurückzukehren. Üben Sie die aufzunehmende Phrase, Basslinie oder Akkordbegleitung mit der gewählten Voice.

Für die Aufnahme verfügbare Voices

Mit Ausnahme der Organ-Flutes-/Drum-Kit-/SFX-Kit-Voices können alle Voices für die Aufnahme ausgewählt werden.

- **Nehmen Sie eine Phrase in C-Dur auf (CM7) auf, wodurch gewährleistet ist, dass Sie beim Akkordwechsel während des Spiels die richtigen Noten spielen.**

Grundsätzliches zum Aufnehmen der Sections Main oder Fill-in

In der vorgegebenen Anfangseinstellung ist der Grundton und Akkord (Root/Chord) des Source Patterns auf CM7 eingestellt. Das bedeutet, dass Sie ein Source Pattern aufnehmen sollten, das während des normalen Spiels durch Angeben von CM7 als Akkord ausgelöst wird. Nehmen Sie einen Basslauf, eine Phrase oder eine Akkordbegleitung so auf, wie Sie sie hören möchten, wenn CM7 als Akkord angegeben wird. Siehe hierzu insbesondere die nachstehenden Grundsätze.

- Verwenden Sie die Noten aus der Skala Ionisch C, welche die primäre Akkordskala von CM7 in der Tonart C-Dur ist – mit Ausnahme der folgenden Noten, die vermieden werden sollten:
 - „F“ (Quarte)
 - „D“ (Nonenerweiterung als Spannungsnote, die in der Style-Engine nicht mit Akkorden mit „b9th“ oder „#9th“ funktioniert)
- Verwenden Sie also nur die Noten C, E, G, A und B (Grundton, 3., 5., 6. oder 13. und Maj7th).
- Verwenden Sie zum Aufzeichnen der Chord- und Pad-Kanäle nur Akkordnoten (d. h. C, E, G und H).



C = Akkordnoten

R = Zusätzlich empfohlene Noten

* Wenn Sie das Quell-Pattern aufzeichnen, sollten Sie wie oben beschrieben die bei „C“ und „R“ angegebenen Noten verwenden und die anderen vermeiden.

Wenn Sie diese Grundsätze beachten, werden die Style-Daten während Ihres Spiels je nach Progression für die meisten Akkorde richtig ausgeführt.

Grundsätze 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 beschriebenen Grundsätze für die Sections Main und Fill-In nicht einhalten, und Sie können spezielle Akkordfolgen bei der Aufnahme einspielen. Sie sollten jedoch auch die folgenden Grundsätze beachten, um sicherzustellen, dass Ihre Phrasen in den üblichen Situationen gut funktionieren, da Source Root/Chord standardmäßig auf CM7 eingestellt ist.

- Achten Sie bei der Aufnahme des Intros darauf, dass die Phrase mit der von Ihnen gespielten Akkordfolge am Ende des Intros in geeigneter Weise in ihren Tonika-Akkord überführt wird. In der Tonart C-Dur wird beispielsweise häufig der G7-Akkord verwendet, da er stark zum Grundton der Tonart C-Dur zurückführt.
- Achten Sie bei der Aufnahme des Endings darauf, dass die Phrase mit der von Ihnen gespielten Akkordfolge am Anfang der Ending-Section in geeigneter Weise in die Grundtonart überführt wird. Empfohlene Akkorde, die reibungslos zur Tonart aufgelöst werden können, sind die diatonischen Akkorde (d. h. CM7, Dm7, Em7, FM7, G7, Am7 und Hm7 (b5) in der Tonart C-Dur).
- **Stellen Sie Source Root/Chord ein, falls nötig.**
Standardmäßig ist der Source Root/Chord wie oben beschrieben auf CM7 eingestellt, aber Sie können eine Einstellung Ihrer Wahl ändern, in der Ihnen das Spielen leicht fällt. Rufen Sie das „SFF Edit“-Display auf und stellen Sie Source Root und Chord auf den von Ihnen bevorzugten oder gewünschten Grundton und Akkordtyp ein. Bedenken Sie jedoch, dass sich auch die Akkordnoten und empfohlenen Noten ändern, wenn Sie einen anderen Akkord als den Standard CM7 verwenden. Genauere Informationen finden Sie auf [Seite 29](#).

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

Tippen Sie, während die bereits aufgenommenen Daten abgespielt werden, auf die einzelnen Kanäle im „Rec Channel“-Display, um sie wie gewünscht ein- und auszuschalten.

Falls erforderlich, löschen Sie einen Kanal durch Berühren von [Delete] (Löschen) unter dem gewünschten Kanal.

HINWEIS

Wenn Sie einen Audio-Style als Anfangsdaten gewählt hatten, schalten Sie den Audio-Part durch Antippen des [Audio]-Kanals ein oder aus.

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

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

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

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


- 1) Rufen Sie das „SFF Edit“-Display auf, und stellen Sie dann „Target Ch“ (Zielkanal) oben im Display auf „Rhythm1“ oder „Rhythm2.“
- 2) Drücken Sie die STYLE-CONTROL-Taste [START/STOP], um die Wiedergabe zu starten.
- 3) Berühren Sie [Play Root/Chord], um das Funktionsdisplay aufzurufen.
- 4) Stellen Sie in dem Display „Play Root/Chord“ auf den gewünschten Grundton/Akkordtyp ein.
Durch den obigen Vorgang hören Sie, wie das Source Pattern über Akkordwechsel beim normalen Spiel wiedergegeben wird.

6 Berühren und halten Sie den Aufnahmekanal einen Moment lang (bis die Schaltfläche die Farbe wechselt), um den Aufnahmemodus zu beenden.

ACHTUNG

Wenn Sie zu einem anderen Style wechseln oder das Instrument ausschalten, ohne zu speichern (Schritt 7 auf Seite 21), geht der bearbeitete Style verloren.

Einzelstrittaufnahme

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 der Grundsätzlichen Bedienung auf Seite 21. Im Display für die Einzelstrittaufnahme (Step Edit), das durch Antippen von  (Step Edit) oben im Display aufgerufen wird, können Sie Noten einzeln aufnehmen oder bearbeiten. Dieses Verfahren der Einzelstrittaufnahme ist im Wesentlichen mit dem der Multi-Aufnahme für MIDI-Songs identisch (Seite 76), mit Ausnahme der nachfolgend aufgeführten Punkte:

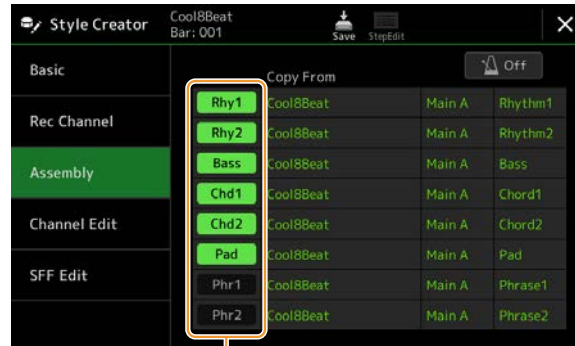
- Bei der Song-Aufnahme lässt sich die Position der „End“-Marke beliebig verschieben; im Style-Creator lässt sie sich nicht ändern. Dies liegt daran, dass die Länge des Styles bei allen Kanälen darauf festgelegt ist, wie Sie es im „Basic“-Display eingestellt haben (Seite 21). Wenn Sie beispielsweise einen Style basierend auf einer vier Takte langen Sequenz erzeugen, wird die „End“-Marke automatisch an das Ende des vierten Takts gesetzt und kann im Style-Edit-Display nicht verschoben werden.
- Die Aufnahmekanäle können im Edit-Display der Song-Aufnahme geändert werden, beim Style Creator ist dies nicht möglich. Wählen Sie den Aufnahmekanal im „Rec Channel“-Display aus.
- Beim Style Creator können keine Akkorde, Liedtexte und systemexklusiven Daten eingegeben werden. Es können die Kanaldaten eingegeben und systemexklusive Meldungen durch Löschen, Kopieren oder Verschieben bearbeitet werden.

HINWEIS

Wenn Sie einen Audio-Style als Anfangsdaten auswählen, wird der Audio-Part ohne Änderungen verwendet. Der Audio-Part lässt sich weder löschen noch bearbeiten oder neu erstellen.

Assembly (Style-Montage) – Zuordnung eines Source Patterns zu den einzelnen Kanälen

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 der Grundsätzlichen Bedienung auf Seite 21. Das „Assembly“-Display zeigt die Kanaldaten der aktuellen Section an, und von wo kopiert wurde (Style, Section und Kanal). Berühren Sie bei den einzelnen Kanälen nach Bedarf jeweils den Style-, Section- oder Kanalnamen, um das gewünschte Element auszuwählen.



Kanäle, die Daten enthalten, werden als „On“ angezeigt (grün). Durch Ein-/Ausschalten können Sie für einzelne Kanäle auswählen, ob sie während der Audition-Wiedergabe wiedergegeben werden oder nicht.

HINWEIS

- Ein Audio-Part lässt sich nicht aus einem anderen Style kopieren. Wenn Sie einen bestimmten Audio-Part verwenden möchten, denken Sie daran, den gewünschten Audio-Style auszuwählen, bevor Sie das Style-Creator-Display aufrufen.
- Wenn Sie einen Audio-Style als Grundlage verwenden, kann der Audio-Part nicht durch andere Daten ersetzt werden.

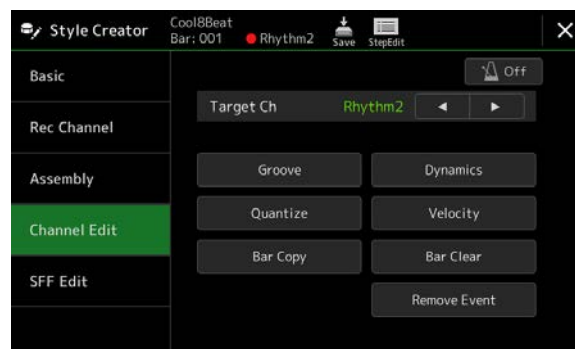
ACHTUNG

Wenn Sie zu einem anderen Style wechseln oder das Instrument ausschalten, ohne zu speichern (Schritt 7 auf Seite 21), geht der bearbeitete Style verloren.

Channel Edit



Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 5 der Grundsätzlichen Bedienung auf Seite 21. Im „Channel Edit“-Display können Sie bereits aufgenommene Kanaldaten bearbeiten. Wählen Sie den Zielkanal aus und bearbeiten Sie dann die gewünschten Parameter.

Berühren Sie nach der Bearbeitung des gewünschten Parameters [Execute], um die Bearbeitungen für die einzelnen Setup-Fenster zu übernehmen. Nach Ausführung des Vorgangs ändert sich die Beschriftung der Taste in [Undo] (Rückgängig). Mit dieser Taste können Sie die ursprünglichen Daten wiederherstellen, wenn Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind. Die Undo-Funktion hat nur eine Ebene, d. h. nur die allerletzte ausgeführte Aktion kann rückgängig gemacht werden.



HINWEIS

Wenn Sie einen Audio-Style als Anfangsdaten auswählen, wird der Audio-Part ohne Änderungen verwendet. Der Audio-Part lässt sich weder löschen noch bearbeiten oder neu erstellen.

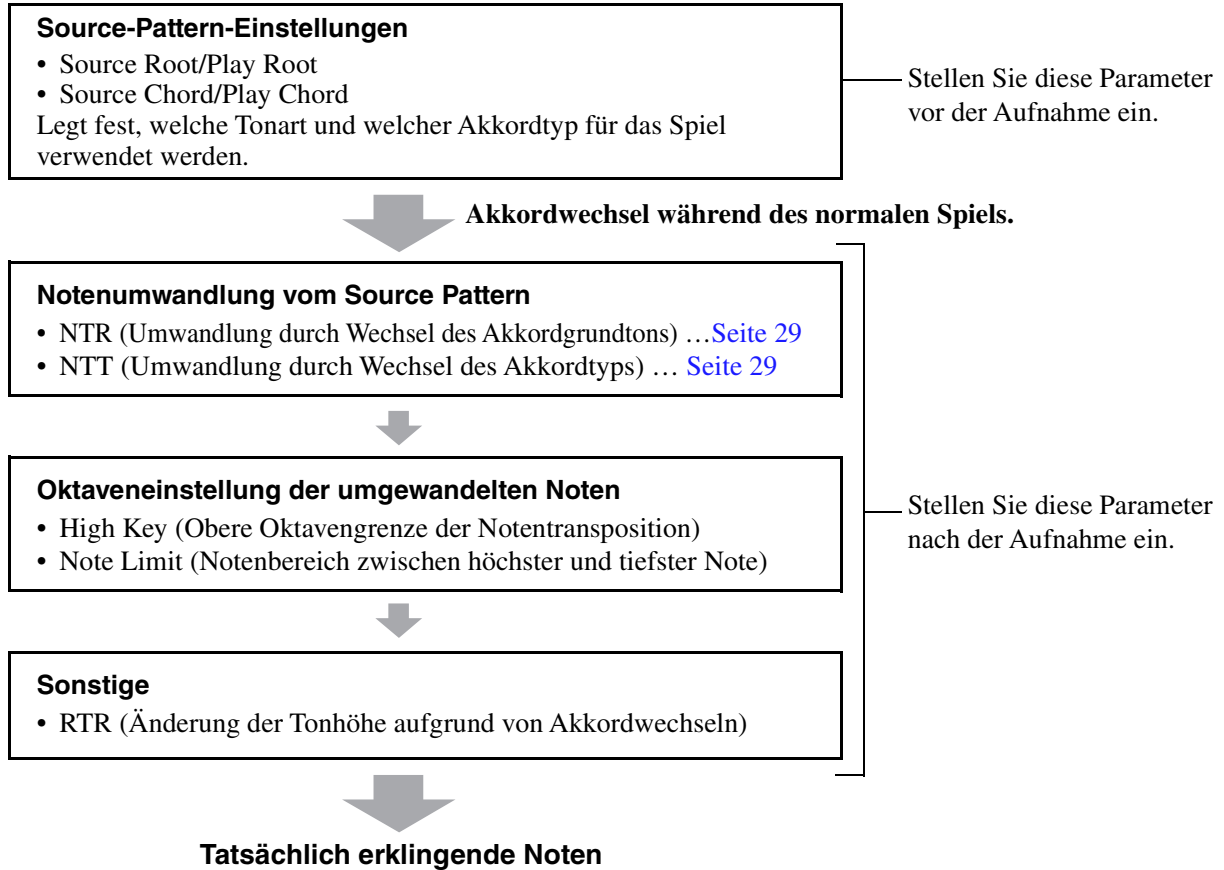
Target Ch	Wählen Sie den zu bearbeitenden Zielkanal aus. Alle Elemente mit Ausnahme von „Groove“ werden auf den hier angegebenen Kanal angewendet.	
Groove	Hiermit können Sie durch subtile Änderungen des Style-Timings der Musik ein Swing-Feeling verleihen oder andere Rhythmen erzeugen. Die Groove-Einstellungen werden auf alle Kanäle der ausgewählten Section angewendet.	
	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.
	Beat Converter	Führt eine tatsächliche Änderung des Timings der (oben im Parameter „Original Beat“ angegebenen) Schläge auf den ausgewählten Wert durch. 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“ des Beat Converter, die bei der Einstellung von Original Beat auf „12 Beat“ angezeigt werden, sind Varianten einer zugrunde liegenden Sechzehntelnoten-Einstellung.
	Swing	Erzeugt ein „Swing“-Feeling durch Verschieben des Timings der „Back Beats“ entsprechend der Einstellung des obenstehenden Parameters „Original Beat“. Wenn beispielsweise Original Beat auf „8 Beat“ eingestellt ist, verzögert der Parameter „Swing“ in jedem Takt den zweiten, vierten, sechsten und achten Taktschlag und erzeugt so ein Swing-Feeling. Die Einstellungen von „A“ bis „E“ entsprechen verschiedenen Graden des Swings, wobei „A“ den sanftesten und „E“ den deutlichsten Swing-Effekt erzeugt.
	Fine	Wählt eine Reihe von Groove-„Vorlagen“ aus, die auf die ausgewählte Section anzuwenden sind. Die „Push“-Einstellungen bewirken, dass bestimmte Schläge früher gespielt werden, wohingegen „Heavy“-Einstellungen das Timing bestimmter Schläge verzögern. Die nummerierten Einstellungen (2, 3, 4, 5) legen fest, welche Beats betroffen sind. Alle Schläge bis zum angegebenen Schlag – nicht jedoch der erste Schlag – werden vorzeitig bzw. verzögert gespielt (wenn z.B. 3 ausgewählt ist, der zweite und der dritte Schlag). In jedem Falle erzeugt Typ „A“ den geringsten, Typ „B“ einen mittelstarken und Typ „C“ den maximalen Effekt.
Dynamics	Ändert die Velocity/Lautstärke (oder Betonung) bestimmter Noten in der Style-Wiedergabe. Die Dynamics-Einstellungen können auf einzelne Kanäle oder auf alle Kanäle des ausgewählten Styles angewendet werden.	
	Accent Type	Legt den Typ der angewendeten Betonung fest – in anderen Worten: welche Noten akzentuiert werden.
	Strength	Legt fest, wie stark der ausgewählte Betonungstyp (s. o.) angewendet wird. Je höher der Wert, desto stärker der Effekt
	Expand/Compress	Erweitert oder komprimiert den Bereich der Velocity-Werte. Werte über 100 % erweitern und Werte unter 100 % komprimieren den Dynamikbereich.
	Boost/Cut	Hebt alle Velocity-Werte an oder senkt sie ab. Werte über 100 % heben die allgemeine Velocity an und Werte unter 100 % senken sie ab.
	Apply To All Channels	Bei Einstellung „On“ (Ein) werden die Einstellungen in diesem Display auf sämtliche Kanäle der aktuellen Section angewendet. Bei Einstellung „Off“ (Aus) werden die Einstellungen in diesem Display auf den als „Target Ch“ im „Channel Edit“-Display festgelegten Kanal angewendet.
Quantize	Dasselbe wie bei der MIDI-Multi-Aufnahme (Seite 74), mit Ausnahme der beiden nachstehenden zusätzlichen Parameter.  Achtelnoten mit Swing  Sechzehntelnoten mit Swing	
Velocity	Hebt alle Velocity-Werte des ausgewählten Kanals an bzw. senkt sie ab, jeweils um den hier angegebenen Prozentsatz.	
Bar Copy	Mit dieser Funktion können Sie Daten aus einem Takt oder einer Taktgruppe an eine andere Position innerhalb des angegebenen Kanals kopieren.	
	Source Top	Legt den ersten (Source Top) und den letzten (Source Last) Takt des zu kopierenden Bereichs an.
	Destination	Gibt den ersten Takt des Zielbereichs an, in den die Daten kopiert werden sollen.
Bar Clear	Mit dieser Funktion können Sie alle Daten in einem angegebenen Taktbereich des ausgewählten Kanals löschen.	
Remove Event	Mit dieser Funktion können Sie bestimmte Events im ausgewählten Kanal löschen.	

ACHTUNG

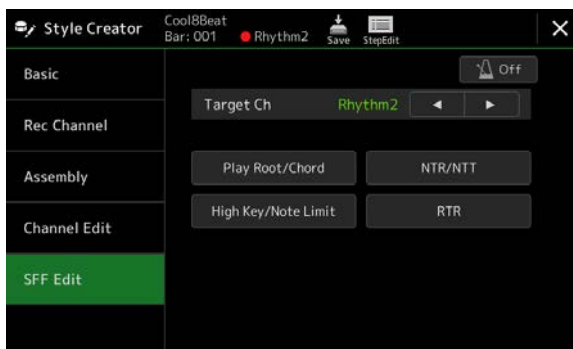
Wenn Sie zu einem anderen Style wechseln oder das Instrument ausschalten, ohne zu speichern (Schritt 7 auf Seite 21), geht der bearbeitete Style verloren.

SFF Edit – Einstellungen für das Style File Format vornehmen

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 5 der Grundsätzlichen Bedienung auf [Seite 21](#). Das Style-Dateiformat (Style File Format, SFF) kombiniert das gesamte Know-how von Yamaha in Bezug auf die 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.

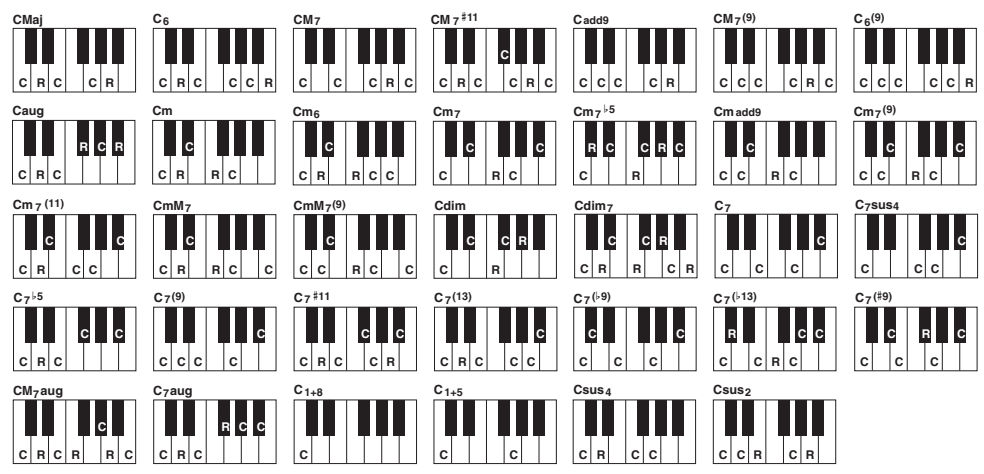


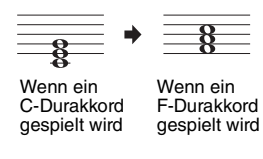
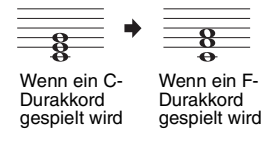
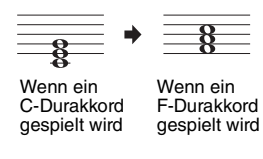
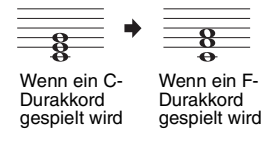
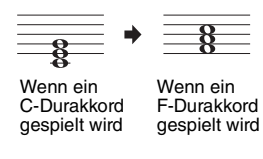
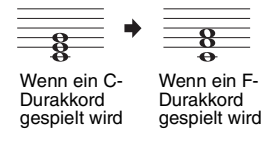
Die oben aufgeführten Parameter können im „SFF Edit“-Display eingestellt werden.



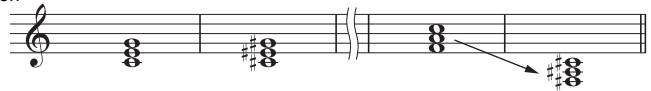
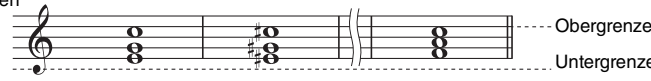
HINWEIS

Wenn Sie einen Audio-Style als Anfangsdaten auswählen, wird der Audio-Part ohne Änderungen verwendet. Der Audio-Part lässt sich weder löschen noch bearbeiten oder neu erstellen.

Target Ch	Bestimmt den zu bearbeitenden Zielkanal.
Source Root/ Chord (Play Root/ Chord)	<p>Diese Einstellungen bestimmen die Originaltonart des Source Patterns (d. h. die Tonart, die verwendet wird, wenn das Pattern auf Kanälen aufgenommen wird, die keine Rhythmuskanäle sind). Wenn Sie hier „Fm7“ einstellen, werden, wenn Sie im Akkordbereich der Tastatur „Fm7“ als Akkord angeben, die ursprünglich aufgezeichneten Daten (Source Pattern) wiedergegeben. Die Standardeinstellung ist „CM7“ (Source Root, der Grundton des Source Patterns, ist C und Source Chord, der Akkord, ist M7). Je nach dem hier ausgewählten angegebenen Akkordtyp unterscheiden sich die spielbaren Noten (Skalentöne und Akkordtöne) voneinander. Wenn „Initialize Style“ im Basic-Display ausgeführt wird, wird automatisch die Standardeinstellung CM7 ausgewählt.</p> <p>Spielbare Noten, wenn Source Root auf C eingestellt ist:</p>  <p>C = Akkordnoten R = Zusätzlich empfohlene Noten * Wenn Sie das Quell-Pattern aufzeichnen, sollten Sie dies mit den C- und R-Noten tun.</p>
	<p>WICHTIG</p> <p>Achten Sie darauf, die hier gezeigten Parameter vor der Aufnahme einzustellen. Wenn Sie die Einstellungen nach der Aufnahme ändern, kann das aufgezeichnete Source Pattern nicht in die passenden Noten umgewandelt werden, wenn Sie während Ihres Tastaturspiels den Akkord wechseln.</p> <p>HINWEIS</p> <p>Wenn die Parameter für den ausgewählten Zielkanal (Target Ch) auf NTR: Root Fixed, NTT Type: Bypass oder NTT Bass: Off eingestellt sind, ändern sich die Parameter hier in „Play Root“ bzw. „Play Chord“. In diesem Fall können Sie Akkorde wechseln und hören den resultierenden Klang aller Kanäle.</p> <p>HINWEIS</p> <p>Die Einstellungen hier werden nicht angewendet, wenn NTR auf „Guitar“ eingestellt ist.</p>

NTR/NTT (Note Transposition Rule/Note Transposition Table)	<p>Die Parameter hier legen fest, wie die Noten im Source Pattern entsprechend den Akkordwechseln während Ihres Tastaturspiels umgewandelt werden.</p>						
NTR	<p>Wählt die Note Transposition Rule (Notentransponierungsregel) aus, die bestimmt, wie die Noten im Source Pattern entsprechend dem Wechsel des Akkordgrundtons während Ihres Tastaturspiels transponiert werden.</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 20%;">Root Trans</td> <td> <p>(Grundtontransponierung) Wenn der Grundton transponiert wird, bleiben die Intervalle zwischen den Noten erhalten. Beispiel: die Noten C3, E3 und G3 der Tonleiter C werden zu F3, A3 und C4, wenn der Grundton zu F transponiert wird. Verwenden Sie diese Einstellung für Kanäle, die Melodielinien enthalten.</p>  <p>Wenn ein C-Durakkord gespielt wird → Wenn ein F-Durakkord gespielt wird</p> </td> </tr> <tr> <td>Root Fixed</td> <td> <p>(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 der Grundton zu F transponiert wird. Verwenden Sie diese Einstellung für Kanäle, die Akkorde enthalten.</p>  <p>Wenn ein C-Durakkord gespielt wird → Wenn ein F-Durakkord gespielt wird</p> </td> </tr> <tr> <td>Guitar</td> <td> <p>Dies dient ausschließlich der Transponierung von Gitarrenbegleitungen. Noten werden ungefähr auf die Stimmführungen transponiert, wie sie mit einem echten Gitarrenfingersatz erklingen würden.</p> </td> </tr> </table>	Root Trans	<p>(Grundtontransponierung) Wenn der Grundton transponiert wird, bleiben die Intervalle zwischen den Noten erhalten. Beispiel: die Noten C3, E3 und G3 der Tonleiter C werden zu F3, A3 und C4, wenn der Grundton zu F transponiert wird. Verwenden Sie diese Einstellung für Kanäle, die Melodielinien enthalten.</p>  <p>Wenn ein C-Durakkord gespielt wird → Wenn ein F-Durakkord gespielt wird</p>	Root Fixed	<p>(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 der Grundton zu F transponiert wird. Verwenden Sie diese Einstellung für Kanäle, die Akkorde enthalten.</p>  <p>Wenn ein C-Durakkord gespielt wird → Wenn ein F-Durakkord gespielt wird</p>	Guitar	<p>Dies dient ausschließlich der Transponierung von Gitarrenbegleitungen. Noten werden ungefähr auf die Stimmführungen transponiert, wie sie mit einem echten Gitarrenfingersatz erklingen würden.</p>
Root Trans	<p>(Grundtontransponierung) Wenn der Grundton transponiert wird, bleiben die Intervalle zwischen den Noten erhalten. Beispiel: die Noten C3, E3 und G3 der Tonleiter C werden zu F3, A3 und C4, wenn der Grundton zu F transponiert wird. Verwenden Sie diese Einstellung für Kanäle, die Melodielinien enthalten.</p>  <p>Wenn ein C-Durakkord gespielt wird → Wenn ein F-Durakkord gespielt wird</p>						
Root Fixed	<p>(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 der Grundton zu F transponiert wird. Verwenden Sie diese Einstellung für Kanäle, die Akkorde enthalten.</p>  <p>Wenn ein C-Durakkord gespielt wird → Wenn ein F-Durakkord gespielt wird</p>						
Guitar	<p>Dies dient ausschließlich der Transponierung von Gitarrenbegleitungen. Noten werden ungefähr auf die Stimmführungen transponiert, wie sie mit einem echten Gitarrenfingersatz erklingen würden.</p>						
NTT Type	<p>Wählt die Note Transposition Table (Notentransponierungstabelle) aus, die bestimmt, wie die Noten im Source Pattern entsprechend dem Wechsel des Akkordtyps während Ihres Tastaturspiels transponiert werden.</p> <p>● Wenn NTR auf „Root Trans“ oder „Root Fixed“ eingestellt ist:</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 20%;">Bypass</td> <td> <p>Wenn NTR auf Root Fixed gesetzt wird, bewirkt die verwendete Transpositionstabelle überhaupt keine Notenumwandlung. Wenn NTR auf Root Trans gesetzt ist, wandelt die verwendete Tabelle die Noten derart um, dass die Intervalle zwischen ihnen gleich bleiben.</p> </td> </tr> </table>	Bypass	<p>Wenn NTR auf Root Fixed gesetzt wird, bewirkt die verwendete Transpositionstabelle überhaupt keine Notenumwandlung. Wenn NTR auf Root Trans gesetzt ist, wandelt die verwendete Tabelle die Noten derart um, dass die Intervalle zwischen ihnen gleich bleiben.</p>				
Bypass	<p>Wenn NTR auf Root Fixed gesetzt wird, bewirkt die verwendete Transpositionstabelle überhaupt keine Notenumwandlung. Wenn NTR auf Root Trans gesetzt ist, wandelt die verwendete Tabelle die Noten derart um, dass die Intervalle zwischen ihnen gleich bleiben.</p>						

NTR/NTT (Note Transposition Rule/Note Transposition Table)	NTT Type	Melody	Geeignet zum Transponieren der meisten Melodielinien. Verwenden Sie diese Option für Kanäle mit melodischem Inhalt wie z. B. „Bass“, „Phrase1“ und „Phrase2“.	
		Chord	Geeignet zum Transponieren von chordalen Arrangements. Verwenden Sie diese für die Kanäle „Chord1“ und „Chord2“, deren Arrangements eher harmonisch sind.	
		Melodic Minor	(Melodisch Moll) Wenn der gespielte Akkord von einem Durakkord zu einem Mollakkord wechselt, vermindert diese Tabelle die Durterz über dem Grundton („Source Root“) um einen Halbton. Wenn der Akkord von einem Mollakkord zu einem Durakkord wechselt, wird die kleine Terz über dem Grundton („Source Root“) um einen Halbton erhöht. Alle anderen Noten bleiben unverändert. Verwenden Sie dies für Sections, die nur auf Dur/Mollakkorde reagieren, wie z. B. Intros und Endings, je nach den Noten im Source-Pattern, der Art der Molltonart (Natürlich, Harmonisch oder Melodisch Moll) und der beabsichtigten Modalität.	
		Melodic Minor 5th	(Melodisch Moll, Quintenvariante) Zusätzlich zur Transponierung zu Melodisch Moll (s. o.) transponiert diese Tabelle die perfekte Quinte über dem Grundton („Source Root“) in übermäßige oder verminderte Akkordtypen.	
		Harmonic Minor	(Harmonisch Moll) Wenn der gespielte Akkord von Dur nach Moll wechselt, vermindert diese Tabelle die Durterz und die Sexte über dem Grundton („Source Root“) um einen Halbton. Wenn der Akkord von einem Mollakkord zu einem Durakkord wechselt, werden die Molterz und die Sexte über dem Grundton („Source Root“) um einen Halbton erhöht. Alle anderen Noten bleiben unverändert. Verwenden Sie dies für Sections, die nur auf Dur/Mollakkorde reagieren, wie z. B. Intros und Endings, je nach den Noten im Source-Pattern, der Art der Molltonart (Natürlich, Harmonisch oder Melodisch Moll) und der beabsichtigten Modalität.	
		Harmonic Minor 5th	(Harmonisch Moll, Quintenvariante) Zusätzlich zur Transponierung zu Harmonisch Moll (s. o.) transponiert diese Tabelle die perfekte Quinte über dem Grundton („Source Root“) in übermäßige oder verminderte Akkordtypen.	
		Natural Minor	(Natürlich Moll) Wenn der gespielte Akkord von Dur nach Moll wechselt, vermindert diese Tabelle die Durterz, die Sexte und die Septime über dem Grundton („Source Root“) um einen Halbton. Wenn der Akkord von einem Mollakkord zu einem Durakkord wechselt, werden die Molterz, die Sexte und die Septime über dem Grundton („Source Root“) um einen Halbton erhöht. Alle anderen Noten bleiben unverändert. Verwenden Sie dies für Sections, die nur auf Dur/Mollakkorde reagieren, wie z. B. Intros und Endings, je nach den Noten im Source-Pattern, der Art der Molltonart (Natürlich, Harmonisch oder Melodisch Moll) und der beabsichtigten Modalität.	
		Natural Minor 5th	(Natürlich Moll, Quintenvariante) Zusätzlich zur Transponierung zu Natürlich Moll (s. o.) transponiert diese Tabelle die perfekte Quinte über dem Grundton („Source Root“) in übermäßige oder verminderte Akkordtypen.	
		Dorian	(Dorisch) Wenn der gespielte Akkord von Dur nach Moll wechselt, vermindert diese Tabelle die Durterz und die Septime über dem Grundton („Source Root“) um einen Halbton. Wenn der Akkord von Moll nach Dur wechselt, werden die Molterz, die Sexte und die Septime um einen Halbton erhöht. Alle anderen Noten bleiben unverändert. Verwenden Sie dies für Sections, die nur auf Dur/Mollakkorde reagieren, wie z. B. Intros und Endings, je nach den Noten im Source-Pattern, der Art der Molltonart (Natürlich, Harmonisch oder Melodisch Moll) und der beabsichtigten Modalität.	
		Dorian 5th	(Dorisch, Quintenvariante) Zusätzlich zur Transponierung zu Dorisch (s. o.) transponiert diese Tabelle die perfekte Quinte über dem Grundton („Source Root“) in übermäßige oder verminderte Akkordtypen.	
		● Wenn NTR auf „Guitar“ gestellt ist:		
		All Purpose	Diese Tabelle funktioniert sowohl für Schlaggitarre als auch für Arpeggiospiel.	
	Stroke	Diese Tabelle ist auf Schlaggitarre spezialisiert. Einige Noten könnten wie gedämpft gespielt klingen – dies ist normal, um als Stroke gespielte Gitarrenakkorde zu simulieren und einen authentischeren Klang zu erzeugen.		
Arpeggio	Diese Tabelle ist speziell geeignet für Arpeggien und erzeugt wundervolle Arpeggiofolgen von jeweils vier Noten.			
NTT Bass	Die Kanäle, bei denen dieser Parameter auf „on“ gestellt ist, reagieren auf gebrochene (On-Bass-) Akkorde. Wenn z. B. Dm7/G ausgewählt ist, werden die Noten für Bass auf „G“ anstatt auf „D“ transponiert, was der Grundton des Akkords ist. Wenn NTR auf Guitar gestellt und dieser Parameter eingeschaltet („On“) ist, reagiert nur die tiefste, dem Bass zugewiesene Note innerhalb von Gitarren-Voicings auch auf gebrochene Akkorde.			

<p>NTR/NTT (Note Transposition Rule/Note Transposition Table)</p>	<p>NTR-/NTT-Einstellungen für die Rhythmuskanäle Da sich Akkordwechsel nicht auf die Rhythmuskanäle auswirken dürften, achten Sie darauf, die folgenden Einstellungen vorzunehmen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • NTR = Root Fixed • NTT = Bypass • NTT Bass = Off <p>Mit den vorstehenden Einstellungen werden die Parameter „Source Root“ und „Source Chord“ jeweils auf „Play Root“ und „Play Chord“ gesetzt.</p>											
<p>High Key / Note Limit</p>	<p>High Key</p>	<p>Hier wird die höchste Note (Grenze der oberen Oktave) der Notentransponierung für den Wechsel des Akkord-Grundtons festgelegt. Ein Grundton eines ausgewählten Akkords wird transponiert, wenn der Grundton gleich oder kleiner als die höchste Note ist. Wenn der Grundton höher als die höchste Note ist, wird der Grundton nach unten transponiert. Diese Einstellung ist nur wirksam, wenn der Parameter NTR (Seite 29) auf „Root Trans“ gestellt ist.</p> <p>Beispiel – wenn die höchste Note ein 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> 										
	<p>Note Limit Low Note Limit High</p>	<p>Hier stellen Sie den Tonhöhenumfang (höchste und tiefste Note) für die Transponierung ein. Durch eine sorgfältige Einstellung dieses Bereichs können Sie sicherstellen, dass für jede Voice auf jedem Kanal die natürlichen Tonhöhenbereiche eingestellt werden. Dadurch wird für jede gespielte Voice vermieden, dass Noten mit unnatürlicher Tonhöhe erklingen (z. B. zu hohe Basstöne oder zu tiefe Piccoloflötentöne) abgespielt werden.</p> <p>Beispiel – wenn die tiefste Note C3 und die höchste Note D4 ist: Jede Note wird automatisch so transponiert, dass Sie in den Tonumfang passt.</p> <p>Grundtonänderung → CM C#M . . . FM </p> <p>Wiedergegebene Noten → E3-G3-C4 E#3-G#3-C#4 F3-A3-C4</p> 										
<p>RTR (Retrigger Rule)</p>	<p>(Neuauslösungsregel) Diese Einstellungen legen fest, wie die Änderung der Tonhöhe klingender Noten bei Akkordwechseln gesteuert wird.</p> <table border="1" data-bbox="347 1265 1460 1612"> <tr> <td>Stop</td> <td>Die Notenwiedergabe wird unterbrochen.</td> </tr> <tr> <td>Pitch Shift</td> <td>(Tonhöhenverschiebung) Die Tonhöhe der Note wird ohne Neuauslösung passend zum neuen Akkord geändert.</td> </tr> <tr> <td>Pitch Shift to Root</td> <td>(Tonhöhenverschiebung auf Grundton) Die Tonhöhe der Note wird ohne Neuauslösung der Grundtonhöhe des neuen Akkords geändert. Die Oktave der neuen Tonhöhe bleibt gleich.</td> </tr> <tr> <td>Retrigger</td> <td>(Neuauslösung) Die Note wird mit einer anderen Tonhöhe erneut ausgelöst, die zum neuen Akkord passt.</td> </tr> <tr> <td>Retrigger To Root</td> <td>(Neuauslösung auf Grundton) Die Note wird mit der Grundtonhöhe des neuen Akkords erneut ausgelöst. Die Oktave der neuen Note ändert sich jedoch nicht.</td> </tr> </table>		Stop	Die Notenwiedergabe wird unterbrochen.	Pitch Shift	(Tonhöhenverschiebung) Die Tonhöhe der Note wird ohne Neuauslösung passend zum neuen Akkord geändert.	Pitch Shift to Root	(Tonhöhenverschiebung auf Grundton) Die Tonhöhe der Note wird ohne Neuauslösung der Grundtonhöhe des neuen Akkords geändert. Die Oktave der neuen Tonhöhe bleibt gleich.	Retrigger	(Neuauslösung) Die Note wird mit einer anderen Tonhöhe erneut ausgelöst, die zum neuen Akkord passt.	Retrigger To Root	(Neuauslösung auf Grundton) Die Note wird mit der Grundtonhöhe des neuen Akkords erneut ausgelöst. Die Oktave der neuen Note ändert sich jedoch nicht.
Stop	Die Notenwiedergabe wird unterbrochen.											
Pitch Shift	(Tonhöhenverschiebung) Die Tonhöhe der Note wird ohne Neuauslösung passend zum neuen Akkord geändert.											
Pitch Shift to Root	(Tonhöhenverschiebung auf Grundton) Die Tonhöhe der Note wird ohne Neuauslösung der Grundtonhöhe des neuen Akkords geändert. Die Oktave der neuen Tonhöhe bleibt gleich.											
Retrigger	(Neuauslösung) Die Note wird mit einer anderen Tonhöhe erneut ausgelöst, die zum neuen Akkord passt.											
Retrigger To Root	(Neuauslösung auf Grundton) Die Note wird mit der Grundtonhöhe des neuen Akkords erneut ausgelöst. Die Oktave der neuen Note ändert sich jedoch nicht.											

ACHTUNG
Wenn Sie zu einem anderen Style wechseln oder das Instrument ausschalten, ohne zu speichern (Schritt 7 auf Seite 21), geht der bearbeitete Style verloren.

Rhythmus-Part eines Styles bearbeiten (Drum Setup)

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 5 der Grundsätzlichen Bedienung auf [Seite 21](#). Die Rhythmus-Parts eines Preset-Styles bestehen aus einem Preset-Schlagzeug-Set, und jeder Schlagzeug-sound ist einer separaten Note zugewiesen. Vielleicht möchten Sie den Klang und die Notenzuweisungen ändern oder detailliertere Einstellungen vornehmen wie Lautstärkeverhältnis, Effekt usw. Mit Hilfe der Drum-Setup-Funktion des Style Creators können Sie den Rhythmus-Part eines Styles bearbeiten und ihn als eigenen Style speichern.

1 Berühren und halten Sie im „Rec Channel“-Display den gewünschten Rhythmuskanal, bis er rot wird.

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.



2 Tippen Sie auf [Drum Setup], um das „Drum Setup“-Fenster zu öffnen.

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

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


4 Wählen Sie die zu bearbeitende Note durch Antippen im Display.

5 Wählen Sie das gewünschte Kit, die Category und das Instrument (in dieser Reihenfolge).

HINWEIS

- Sie können die Note auch auswählen, indem Sie die entsprechende Taste auf der Tastatur anschlagen.
- Die obere Oktave ist auf „-1“ eingestellt, wenn das „Drum Setup“-Fenster geöffnet wird. Der ursprüngliche Betrag wird beim Schließen des Fensters erneut geladen.

6 Nehmen Sie, falls notwendig, genauere Einstellungen vor.

Level	Zum Einstellen der Lautstärke.
Pan	Legt die Panoramaposition im Stereobild fest.
Pitch	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.)
Cutoff	Legt die Grenzfrequenz bzw. den effektiven Frequenzbereich des Filters fest. Höhere Werte bewirken einen höhenreicheren Klang.
Resonance	Legt die Emphasis (Resonanz) fest, die bei der eingestellten Filter-Cutoff-Frequenz (beschrieben weiter oben) angewendet wird. Höhere Werte ergeben einen deutlicher hörbaren Effekt.
Attack	Legt fest, wie schnell der Klang seine Maximallautstärke erreicht, nachdem die Taste angeschlagen wurde. Je höher der Wert, desto unvermittelter das Anschwellen.

Decay 1	Legt fest, wie schnell der Klang den Haltepegel erreicht (unterhalb des Maximalpegels). Je höher der Wert, desto schneller das Ausklingen.
Decay 2	Legt fest, wie schnell der Klang auf Null ausklingt, nachdem die Taste losgelassen wurde. Je höher der Wert, desto schneller das Ausklingen.
Alt 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 alle Instrumente dieser Gruppe gleichzeitig erklingen.
Reverb	Stellt den Reverb-Effektanteil ein.
Chorus	Stellt den Chorus-Effektanteil ein.
Variation	Dient zum Einstellen der Intensität des Variation-Effekts (DSP1). Wenn der Parameter „Connection“ im Mixing-Console-Display auf „Insertion“ eingestellt wird und dieser Rhythmuskanal als zugewiesener Part gewählt wird, wirkt dieser Parameter wie folgend aufgelistet: <ul style="list-style-type: none"> • 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).
Rcv Note Off	Legt fest, ob Note-Off-Meldungen empfangen werden oder nicht.
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. <ul style="list-style-type: none"> • 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.

7 Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um das „Drum Setup“-Fenster zu schließen.

ACHTUNG

Wenn Sie zu einem anderen Style wechseln oder das Instrument ausschalten, ohne zu speichern (Schritt 7 auf Seite 21), geht der bearbeitete Style verloren.











Inhalt

Voice-Part-Setup-Display	34
Einstellungen für das Voice-Selection-Display	36
Voice-Typen (Eigenschaften)	37
Dateien auf der Favoriten-Registerkarte registrieren.....	38
Metronomeinstellungen	38
• Metronome	38
• Tap Tempo.....	38
Einstellungen für die Tastatur	39
• Einstellen der Anschlagdynamik der Tastatur.....	39
Einstellungen für die Tastatur-Parts (Voice Setting).....	40
• Tune.....	40
• Voice Set Filter.....	40
• Arpeggio	40
Transponieren der Tonhöhe in Halbtonschritten	41
Tonhöhe des gesamten Instruments feinstimmen (Master Tune)	41
Einzelne Einstellungen für Harmony/Arpeggio vornehmen	42
Bearbeiten von Voices (Voice Edit)	44
• Bearbeitbare Parameter im Voice-Edit-Display	45
Bearbeiten von Organ-Flutes-Voices (Voice Edit)	49

Voice-Part-Setup-Display

Das Voice-Part-Setup-Display wird mit [MENU] → [Voice Part Setup] aufgerufen. Es bietet eine leicht verständliche Anzeige der aktuellen Einstellungen jedes Tastatur-Parts (oder, bei Ensemble-Voices, jedes Ensemble-Parts) und ermöglicht wichtige Einstellvorgänge für die Voices einschließlich EQ und Effekten.





①	Voice	<p>Zeigt die aktuelle Voice und den Ein/Aus-Zustand jedes Parts an. Durch Antippen des Voice-Namens erscheint das Display für die Voice-Auswahl des entsprechenden Parts. Durch Antippen des Part-Symbols wird der Part ein-/ausgeschaltet.</p> <p>Wenn eine Organ-Flutes-Voice ausgewählt ist, können Sie das Voice-Edit-Display (Seite 49) des Parts durch Antippen des hier gezeigten Eintrags  (Organ Flutes) aufrufen.</p> <p>Wenn eine Voice des Typs „Super Articulation“ (S.Art) ausgewählt ist, erscheinen die folgenden Symbole und zeigen dadurch an, wann die Effekte zur Verfügung stehen und wie sie angewendet werden können.</p> <p> : Bewegen Sie einen Controller, dem „Modulation (+)“ zugewiesen ist.</p> <p> PB : Bewegen Sie einen Controller, dem „Pitch Bend“ zugewiesen ist, um die Tonhöhe zu verändern. Wenn mehrere Tasten gleichzeitig gehalten werden, wird nur die Tonhöhe einer Note verändert.</p> <p> : Drücken Sie mehrmals eine beliebige Taste, um zwischen den Sounds (Wellenformen) umzuschalten.</p> <p> : Spielen Sie die Tasten legato.</p> <p> tr : Schlagen Sie beim Legatospiel, während Sie eine Taste gedrückt halten, kurz eine weitere an und lassen sie los, um Triller zu spielen.</p> <p> : Drücken Sie kräftig auf diese Taste.</p> <p> : Schlagen Sie die Taste kräftig an, während Sie einen Controller bewegen, dem „Modulation (+)“ zugewiesen ist.</p> <p> : Bewegen Sie einen Controller, dem „Articulation 1“ zugewiesen ist.</p> <p> : Schlagen Sie die Taste kräftig an, während Sie einen Controller bewegen, dem „Articulation 1“ zugewiesen ist.</p>
②	Mono/Poly Octave EQ Pan Volume	<p>Bestimmt, ob die Voice monophon (einstimmig) oder polyphon (mehrstimmig) gespielt wird.</p> <p>Legt für jeden Tastatur-Part den Umfang der Tonhöhenänderung in Oktaven über zwei Oktaven nach oben oder unten fest.</p> <p>Zeigt die EQ-Einstellungen an, die im Mixer-Display eingestellt wurden (Seite 96). Durch Antippen hier wird das Mixer-Display aufgerufen.</p> <p>Stellt die Stereoposition (Pan) oder die Lautstärke der einzelnen Parts ein. Die Einstellungen hier entsprechen denen im Mixer-Display (Seite 100).</p>
③	Insertion Effect	<p>Zeigt den aktuellen Insert-Effekttyp des Parts und den Ein/Aus-Zustand des Effekts an. Durch Antippen von „On“ oder „Off“ werden die Insert-Effekte ein- oder ausgeschaltet. Durch Antippen eines anderen Bereichs erscheint das Display mit den Insert-Effekteinstellungen (Seite 99) des entsprechenden Parts.</p>
④	Effect Depth (Ins/Cho/Rev)	<p>Zeigt den Effektanteil des Insert-, Chorus- und Reverb-Effekts des Parts an, der sich im Mixer-Display (Seiten 98, 100) einstellen lässt. Durch Antippen wird die Effect-Seite des Mixer-Displays aufgerufen.</p>

Speichern der Einstellungen des Voice-Parts:

Um die Einstellungen im Voice-Part-Setup-Display zu speichern, verwenden Sie die Registration-Memory-Funktion. Drücken Sie auf die [MEMORY]-Taste im REGISTRATION MEMORY-Bereich, markieren Sie „Voice“ und drücken Sie eine der REGISTRATION MEMORY-Tasten [1]–[8], um die Voice-Einstellungen zu speichern.

Einstellungen für das Voice-Selection-Display

In dem Einblendfenster, das durch Antippen von  (Menu) im Voice-Selection-Display aufgerufen wird, können Sie die folgenden Einstellungen vornehmen.

Category	<p>Legt fest, wie die Voice-Kategorieseite geöffnet wird, wenn eine Voice-Kategorie ausgewählt wird.</p> <ul style="list-style-type: none">• Open & Select: Öffnet die Seite automatisch mit der zuvor ausgewählten Voice dieser Kategorie.• Open Only: Öffnet die Seite mit der aktuell ausgewählten Voice.
Voice Number	<p>Hier wird festgelegt, ob im Voice-Auswahldisplay die Voice-Bank und die Voice-Nummer angezeigt werden. Diese Option ist hilfreich, wenn Sie überprüfen möchten, welche Werte Sie für die Bankauswahl MSB/LSB und die Programmwechselnummer benötigen, wenn die Voice von einem externen MIDI-Gerät ausgewählt wird.</p> <p> HINWEIS</p> <p>Die hier angezeigten Nummern beginnen bei „1“. Die tatsächlichen MIDI-Programmwechselnummern sind dementsprechend eine Ganzzahl niedriger, da dieses Nummernsystem mit „0“ anfängt.</p>



 **HINWEIS**

Die Menüs [Voice Edit], [Mixer] und [Voice Setting] sind identisch mit denjenigen, die mit der [MENU]-Taste im Menü-Display aufgerufen werden.

Voice-Typen (Eigenschaften)

Die bestimmenden Merkmale dieses Voice-Typs und die Vorzüge beim Spiel sind unten beschrieben. Um den Typ der einzelnen Voices zu sehen, beachten Sie die Voice-Liste in der Data List auf der Website. Nur die mit „*“ markierten Typen in der folgenden Liste werden oberhalb des Voice-Namens im Display für die Voice-Auswahl angezeigt.




S.Art (Super Articulation)*	Diese Voices zeichnen sich durch viele Vorteile mit leichter Spielbarkeit und einer Ausdruckskontrolle in Echtzeit aus. Wenn Sie beispielsweise mit der Voice „Saxophone“ ein C und ein D sehr legato spielen, hören Sie einen nahtlosen Notenübergang, so als würde ein Saxofonist sie in einem Atemzug spielen. Genauso rutscht bei der Concert-Guitar-Voice beim Anschlagen der Note C und dann der Note E direkt darüber mit deutlichem Legato die Tonhöhe vom C zum E hoch. Je nach Ihrer Art zu spielen werden unterschiedliche Artikulationseffekte erzeugt – zum Beispiel Shake- oder Atemeffekte (Trompeten-Voice) oder Bundgeräusche (Gitarren-Voice).
Live	Diese Klänge akustischer Instrumente wurden in Stereo gesampelt, um einen wirklich authentischen, vollen Sound zu erzeugen, der viel Atmosphäre und Raumklang besitzt.
Cool	Diese Voices besitzen eine ausgefeilte Programmierung und reproduzieren die dynamischen Texturen und feinen Nuancen elektronischer Instrumente.
Sweet	Diese Klänge akustischer Instrumente profitieren ebenfalls von der ständig weiterentwickelten Technologie von Yamaha und besitzen einen sehr detailreichen und natürlichen Klang.
Drums	Hier sind verschiedene Schlagzeug- und Percussion-Instrumente einzelnen Tasten zugeordnet, so dass Sie die Sounds auf der Klaviatur spielen können.
SFX	Hier sind einzelnen Tasten verschiedene Effekt- und Percussion-Sounds zugeordnet, so dass Sie diese auf der Tastatur spielen können.
Live Drums	Hierbei handelt es sich um hochwertige Schlagzeug-Sounds, die die Funktionen Stereo Sampling und Dynamic Sampling voll ausnutzen.
Live SFX	Dies sind verschiedene hochwertige Spezialeffekt- und Percussion-Klänge, die die Funktionen Stereo Sampling und Dynamic Sampling voll ausnutzen.
Revo Drums*	Diese Voices geben den natürlichen Klang eines echten Schlagzeugs wieder, indem bei mehrfachem Anschlagen derselben Taste immer verschiedene Samples (Wellenformen) der Schlaginstrumente abgerufen werden.
Revo SFX*	Diese Voices geben den natürlichen Klang von Percussion-Instrumenten wieder, indem bei mehrfachem Anschlagen derselben Taste immer verschiedene Samples (Wellenformen) der Schlaginstrumente abgerufen werden.
Organ Flutes*	Bei diesen authentischen Orgel-Voices können Sie die verschiedenen Fußmaße (Footages bzw. Pfeifenlängen) festlegen und auf diese Weise eigene Orgelklänge erzeugen. Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 49 .
MegaVoice*	Diese Voices machen besonderen Gebrauch von der Velocity-Umschaltung. Jeder Velocity-Bereich (das Maß Ihrer Anschlagstärke) erzeugt einen völlig eigenen 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. Mit den MegaVoices kann hingegen eine überzeugende Gitarrenspur mit nur einer einzigen Voice realisiert werden, indem bestimmte Velocity-Werte für den Abruf der verschiedenen Sounds genutzt werden. Aufgrund der komplexen Natur dieser Voices und den erforderlichen genauen Velocity-Werten zum Spielen der Sounds sind sie nicht dazu gedacht, per Tastatur gespielt zu werden. Sie sind jedoch äußerst praktisch und sinnvoll bei der Aufnahme von MIDI-Spuren – besonders dann, wenn Sie mehrere unterschiedliche Voices für ein einzelnes Instrument benötigen.
	 HINWEIS Um den Ordner „MegaVoice“ zu finden und aufzurufen, tippen Sie auf  (Up) unten rechts im Voice-Selection-Display (während Preset gewählt ist), und wählen Sie dann Seite 2.

HINWEIS

- S.Art- und Mega-Voices sind nicht kompatibel zu anderen Instrumentmodellen. 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.
- S.Art- und MegaVoices klingen je nach Tastaturbereich, Velocity, Anschlag usw. anders. Daher kann es, wenn Sie die [HARMONY/ARPEGGIO]-Taste drücken oder die Voice-Edit-Parameter ändern, zu unerwarteten oder unerwünschten Klängen kommen.

HINWEIS

Um den Ordner „Legacy“ zu finden und aufzurufen, tippen Sie auf  (Up) unten rechts im Voice-Selection-Display (während Preset gewählt ist), und wählen Sie dann Seite 2. Dieser Ordner enthält die Voices früherer Yamaha-Keyboards (wie aus der PSR-A-Baureihe) für Datenkompatibilität mit anderen Modellen.

Dateien auf der Favoriten-Registerkarte registrieren

Der Speichervorgang für Ihre Lieblings-Preset-Voices unter der Favorite-Registerkarte ist der gleiche wie für die Styles. Anweisungen finden Sie auf [Seite 8](#).

Metronomeinstellungen

Sie können Metronom- und Tempoeinstellungen in dem Display vornehmen, das über [MENU] → [Metronome] aufgerufen wird.



Metronome

On/Off	Schaltet das Metronom ein oder aus.
Volume	Legt die Lautstärke des Metronomklangs fest.
Bell Sound	Legt fest, ob der erste Taktschlag jedes Taktes mit einem Glockenton betont wird oder nicht.
Time Signature	Legt das Taktmaß für den Metronomklang fest.

Tap Tempo

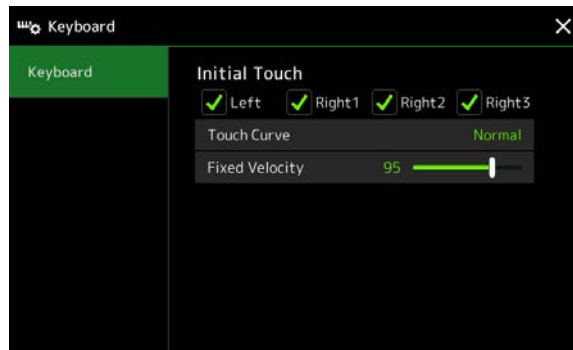
Volume	Stellt die Lautstärke des Klangs ein, der mit der [RESET/TAP TEMPO]-Taste gespielt wird.
Sound	Wählt das Percussion-Instrument für den Klang, der mit der [RESET/TAP TEMPO]-Taste gespielt wird.
Style Section Reset	Legt fest, ob die Wiedergabeposition der Style-Section auch zurückgesetzt werden soll oder nicht, wenn während der Style-Wiedergabe die [RESET/TAP TEMPO]-Taste gedrückt wird.

Einstellungen für die Tastatur

Einstellen der Anschlagdynamik der Tastatur

Touch Response legt fest, wie der Klang auf Ihre Anschlagstärke reagiert. Der gewählte Touch-Response-Typ gilt dann als Standardeinstellung für alle Voices.

Sie können die Einstellungen im Display vornehmen, das über [MENU] → [Keyboard] aufgerufen wird.



HINWEIS

Einige Voices sind absichtlich nicht mit Anschlagdynamik (Touch Response) versehen, um die wirklichen Eigenschaften des tatsächlichen Instruments besser nachzubilden (z. B. Kirchenorgeln, die keine Anschlagdynamik haben).

Initial Touch

Touch Curve	<p>Legt den Touch-Response-Typ für die Anschlagstärke fest. Vergewissern Sie sich, dass die Kästchen der gewünschten Tastatur-Parts markiert sind.</p> <ul style="list-style-type: none">• Normal: Standardanschlag.• Soft 1: Erzeugt schon bei mittlerem Anschlag eine relativ große Lautstärke. Es ist schwieriger, geringere Lautstärke zu erzielen.• Soft 2: Erzeugt große Lautstärken bereits bei leichter Anschlagstärke. Geeignet für Spieler mit zartem Anschlag.• Hard 1: Erfordert einen mittelmäßig kräftigen Anschlag, um größere Lautstärken zu erzeugen.• Hard 2: Erfordert einen kräftigen Anschlag, um eine große Lautstärke zu erzeugen. Geeignet für Spieler mit hartem Anschlag.
Fixed Velocity	<p>Legt die vorgegebene Lautstärke fest, falls Touch Response ausgeschaltet ist. Die Lautstärke von nicht markierten Parts bleibt immer gleich, unabhängig von Ihrer Anschlagstärke.</p>

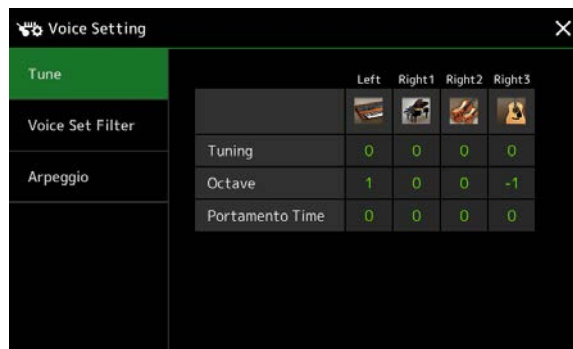
Einstellungen für die Tastatur-Parts (Voice Setting)

Dieser Abschnitt betrifft die Tastatur-Part-Einstellungen und weitere Einstellungen für Voices, die in dem Display vorgenommen werden, das über [MENU] → [Voice Setting] aufgerufen wird.



HINWEIS

Das Display kann auch über [Menu] vom Voice-Selection-Display aus aufgerufen werden.



Tune

Hiermit können Sie die Tonhöhenparameter der einzelnen Tastatur-Parts einstellen.

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.
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 für Tastatur-Parts verfügbar, bei denen Portamento auf „On“ eingestellt ist (Seite 46). Sie können auch zusätzliche Parameter einstellen, z. B. zum Spielen von Trillern oder zur Steuerung der Portamento-Zeit durch Ihre Anschlagstärke (Seite 46).

Voice Set Filter

Jede Voice besitzt vorgegebene Parametereinstellungen aus dem Voice Set, die denen im Voice-Edit-Display ([Seite 44](#)) entsprechen; dies gilt für alle Voices außer den Organ-Flutes-Voices. Normalerweise werden diese Einstellungen durch Auswählen einer Voice automatisch aufgerufen; Sie können diese Funktion jedoch auch deaktivieren. Wenn Sie z. B. die Voice ändern, aber den Harmony-Effekt beibehalten möchten, entfernen Sie die Markierung bei „Keyboard Harmony/Arpeggio“.

Arpeggio

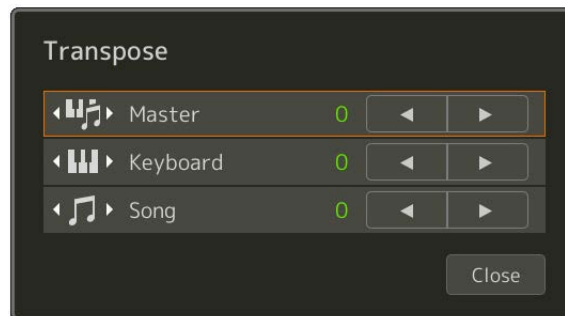
Arpeggio

Quantize	Bestimmt das Timing für die Arpeggio-Quantize-Funktion. Die Arpeggio-Wiedergabe wird mit der Song- oder Style-Wiedergabe synchronisiert, und leichte Tempoabweichungen werden korrigiert.
Hold	Schaltet die Arpeggio-Hold-Funktion ein oder aus. Wenn dies eingeschaltet ist („On“), wird die Arpeggio-Wiedergabe auch nach dem Loslassen der Note fortgesetzt, wenn Sie die Taste [HARMONY/ARPEGGIO] drücken. Zum Stoppen der Wiedergabe drücken Sie nochmals die [HARMONY/ARPEGGIO]-Taste.

Transponieren der Tonhöhe in Halbtonschritten

Sie können die Gesamtonhöhe des Instruments (Tastaturklang, Style-Wiedergabe, MIDI-Song-Wiedergabe usw.) in Halbtonschritten transponieren.

Das Display für diesen Vorgang können Sie über [MENU] → [Transpose] aufrufen.



Master	Transponiert die Tonhöhe des gesamten Instruments, mit Ausnahme von Audiosignalen wie Audio-Songs.
Keyboard	Transponiert die Tonhöhe der Tastatur einschließlich des Akkordgrundtons für die Steuerung der Style-Wiedergabe.
Song	Transponiert die Tonhöhe des MIDI-Songs.

HINWEIS

Sie können die Tonhöhe auch mit den TRANPOSE-Tasten [-]/[+] einstellen.

HINWEIS

Die Tonhöhe eines Audio-Songs wird mit der Funktion Pitch Shift (Tonhöhenverschiebung) eingestellt. Lesen Sie hierzu das Benutzerhandbuch.

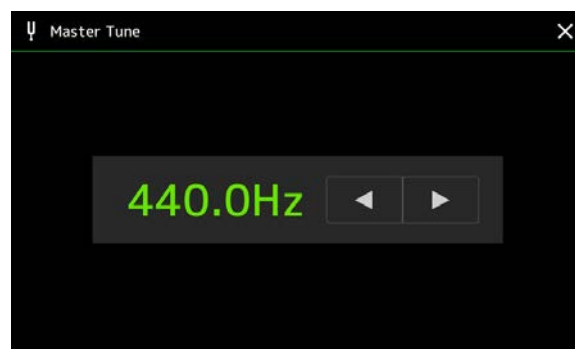
HINWEIS

Die Transposition wird nicht auf die Voices von Schlagzeug-Sets (Drum Kit) und Special-Effects-Sets (SFX Kits) angewendet.

Tonhöhe des gesamten Instruments feinstimmen (Master Tune)

Sie können die Tonhöhe des gesamten Instruments in Schritten von 0,2 Hz feineinstellen. Dies ist praktisch, wenn Sie das PSR-A5000 zusammen mit anderen Instrumenten oder zur Audiowiedergabe spielen möchten. Beachten Sie, dass die Tune-Funktion sich nicht auf die Drum-Kit-, SFX-Kit-Voices oder Audio-Songs auswirkt.

Das Display für die Bedienung können Sie über [MENU] → [Master Tune] aufrufen.



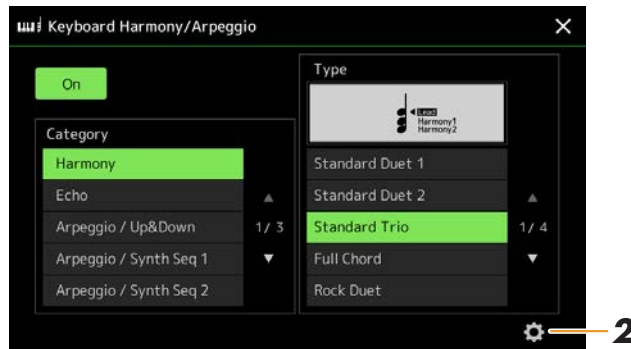
Um die anfängliche Grundeinstellung (440,0 Hz) wiederherzustellen, tippen Sie auf den Einstellwert und halten Sie ihn eine Weile gedrückt.

Einzelne Einstellungen für Harmony/Arpeggio vornehmen

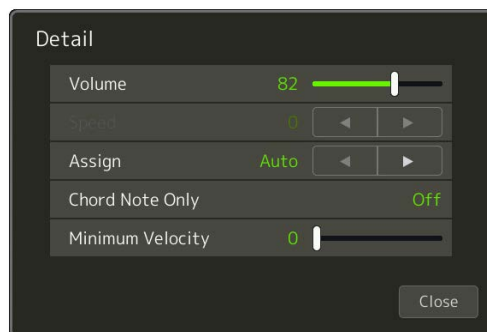
Sie können verschiedene Einstellungen für die Funktionen Keyboard Harmony und Arpeggio einschließlich Lautstärke vornehmen.

Das Display für diesen Bedienvorgang können Sie über [MENU] → [Kbd Harmony/Arp] aufrufen.

1 Wählen Sie die gewünschte Harmony-/Arpeggio-Kategorie und den Typ aus.




2 Tippen Sie auf (Einstellungen), um das Fenster mit den detaillierten Einstellungen aufzurufen.




3 Nehmen Sie die verschiedenen Harmony-/Arpeggio-Einstellungen wie gewünscht vor.

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.

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 Sensitivity Depth“ im Voice-Edit-Display (Seite 45) auf 0 eingestellt ist, ändert sich die Lautstärke nicht.
Speed	Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn die „Echo“-Kategorie (Echo, Tremolo oder Trill) ausgewählt ist. Er bestimmt die Geschwindigkeit der Effekte Echo, Tremolo und Trill.

 NÄCHSTE SEITE

Assign*	<p>Hier wird der Tastatur-Part ausgewählt, dem der Effekt zugewiesen werden soll.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auto: Wendet den Effekt auf den Part an (Right 1–3), bei dem PART ON/OFF eingeschaltet ist. Wenn die Harmony/Echo-Kategorie ausgewählt wird, erhalten die Parts Vorrang wie folgt: Right 1, Right 2, Right 3 (wenn alle Parts eingeschaltet sind). • Multi: Dieser Parameter ist verfügbar, wenn die Harmony/Echo-Kategorie ausgewählt ist. Sind mehrere Parts eingeschaltet, wird die auf der Tastatur gespielte Note durch Part Right 1 wiedergegeben, und der Harmony-Sound (Effekt) wird auf die Parts Right 1 und die anderen Parts verteilt. Ist nur ein Part eingeschaltet, werden die auf der Tastatur gespielte Note und der Effekt von diesem Part wiedergegeben. • Right 1, Right 2, Right 3: Wendet den Effekt auf den ausgewählten Part an (Right 1, Right 2 oder Right 3). <p> HINWEIS</p> <p>Wenn die Kategorie „Harmony“ ausgewählt wird, wird der Tastatur-Part ausgewählt, der auf Mono eingestellt ist (Seite 46), und Legato wird für die Voice als ausgeschaltet angenommen. Wenn z. B. Right 1 auf Legato/Crossfade (Mono) und Right 2 auf Poly eingestellt ist, und beide Parts werden eingeschaltet, wendet die Taste [HARMONY/ARPEGGIO] den Harmony-Effekt nur auf den Part Right 2 an.</p>
Chord Note Only	<p>Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn die „Harmony“-Kategorie ausgewählt ist. Wenn eingeschaltet, wird der Harmony-Effekt nur auf die (im Tastaturbereich für die rechte Hand gespielte) Noten angewendet, die zu einem im Tastaturbereich für die Begleitung gespielten Akkord gehören.</p>
Minimum Velocity	<p>Legt den niedrigsten Velocity-Wert fest, bei dem die Harmony-, Echo-, Tremolo- oder Triller-Note noch erklingen soll. Mit dieser Option können Sie den Harmony-Effekt selektiv durch Ihre Spielstärke anwenden, wodurch Sie Harmonieakzente in der Melodie erzeugen können. Der Harmony-Effekt wird dann angewendet, wenn Sie die Taste stark genug anschlagen (stärker als der eingestellte Wert).</p>

 **HINWEIS**


Die Einstellungen für die Arpeggio-Quantize-Funktion und die Arpeggio-Hold-Funktion können in dem Display vorgenommen werden, das mit [MENU] → [Voice Setting] → [Arpeggio] (Seite 40) aufgerufen wird.

Bearbeiten von Voices (Voice Edit)

Mit der Voice-Bearbeitungsfunktion (Voice Edit) können Sie durch die Bearbeiten der Parameter vorhandener Voices eigene Voices erstellen. Wenn Sie eine Voice erstellt haben, können Sie diese für späteren Abruf als Datei im internen Speicher (User-Laufwerk) oder auf externen Geräten speichern.

Dieser Abschnitt behandelt die Bearbeitung von anderen Voices als Organ-Flutes-Voices, da sich die Bearbeitungsmethoden von den hier beschriebenen unterscheiden. Anweisungen zur Bearbeitung der Organ-Flutes-Voices finden Sie auf [Seite 49](#).

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

2 Tippen Sie auf der Anzeige für die Style-Auswahl auf  (Menü) und dann auf [Voice Edit], um das Voice-Edit-Display zu öffnen.


HINWEIS

Das Display lässt sich auch über [MENU] → [Voice Edit] aufrufen.

3 Wählen Sie den gewünschten Parameter aus und bearbeiten Sie den Wert.

Informationen über die bearbeitbaren Parameter finden Sie auf [Seiten 45–48](#).



Wenn Sie mehrmals  (Vergleichen) drücken, können Sie den Klang der bearbeiteten Voice mit der ursprünglichen (unbearbeiteten) Voice vergleichen.

4 Tippen Sie auf  (Speichern), um die bearbeitete Voice zu speichern.

ACHTUNG

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

HINWEIS


Wenn Sie eine weitere Voice bearbeiten möchten, tippen Sie auf den Voice-Namen oben im Voice-Edit-Display, um den Tastatur-Part auszuwählen. Alternativ drücken Sie eine der PART SELECT-Tasten, um den Part auszuwählen, dem die gewünschte Voice zugeordnet ist, bestätigen Sie den Voice-Namen oben im Voice-Edit-Display, nehmen Sie die gewünschten Bearbeitungen vor und führen Sie dann den Speichervorgang aus.

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





Jede Voice besitzt vorgegebene Parametereinstellungen aus dem Voice Set, die denen im Voice-Edit-Display entsprechen. Normalerweise werden diese Einstellungen durch Auswählen einer Voice automatisch aufgerufen; Sie können diese Funktion über die betreffenden Einstellungen im „Voice Set Filter“-Display jedoch auch deaktivieren. Genauere Informationen finden Sie auf [Seite 40](#).

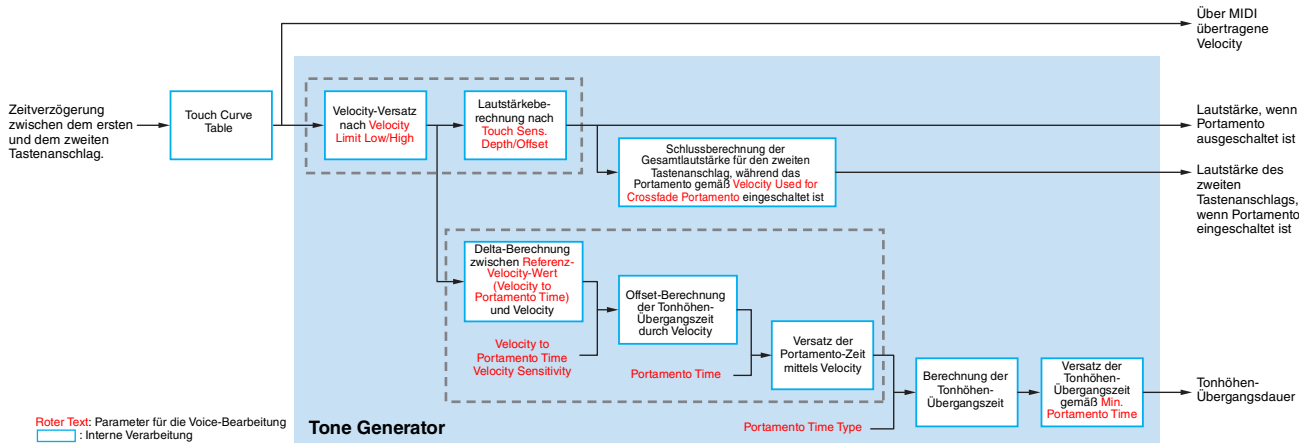
Bearbeitbare Parameter im Voice-Edit-Display

Common 1

Volume	Stellt die Lautstärke der aktuell bearbeiteten Voice ein.	
Velocity Limit	Low High	<p>Bestimmt den niedrigsten/höchsten Velocity-Wert für Ihr Spiel. Wenn ein auf der Tastatur gespielter Wert niedriger oder höher ist als hier eingestellt, wird der zum Klangerzeuger gesendete Wert in den eingestellten Wert umgewandelt. Dies beeinflusst nicht die Velocity-Werte für die Übertragung von MIDI-Noten.</p> <div data-bbox="1066 293 1430 658" data-label="Figure"> <p>Velocity Limit Low/High Tatsächlicher Anschlagwert für Klangerzeuger</p> <p>Graph description: A coordinate system with 'Empfangener Velocity-Wert (Tatsächliche Anschlagstärke)' on the x-axis (0 to 127) and 'Tatsächlicher Anschlagwert für Klangerzeuger' on the y-axis (0 to 127). A diagonal line represents the identity function. Two vertical shaded regions are shown: 'Low' from 0 to 64 and 'High' from 64 to 127. The y-axis has markers at 0, 64, and 127.</p> </div>
Touch Sensitivity	Depth Offset	<p>Bestimmt die Anschlagempfindlichkeit bzw., wie sehr sich die Lautstärke mit Ihrer Anschlagstärke ändert.</p> <div data-bbox="603 768 979 1200" data-label="Figure"> <p>Touch Sensitivity Depth Ändert die Anschlagstärkekurve entsprechend Velocity Depth (wobei Offset auf 64 eingestellt wurde) Tatsächlicher Anschlagwert für Klangerzeuger</p> <p>Graph description: A coordinate system with 'Empfangener Velocity-Wert (Tatsächliche Anschlagstärke)' on the x-axis (0 to 127) and 'Tatsächlicher Anschlagwert für Klangerzeuger' on the y-axis (0 to 127). Four lines originate from (0,0): 'Depth = 127 (doppelt)' (steepest), 'Depth = 64 (normal)', 'Depth = 32 (halb)', and 'Depth = 0' (shallowest). The x-axis has markers at 0, 64, and 127.</p> </div> <div data-bbox="986 768 1410 1323" data-label="Figure"> <p>Touch Sensitivity Offset Änderungen der Velocity durch verschiedene Velocity-Werte Tatsächlicher Anschlagwert für Klangerzeuger</p> <p>Graph description: A coordinate system with 'Empfangener Velocity-Wert (Tatsächliche Anschlagstärke)' on the x-axis (0 to 127) and 'Tatsächlicher Anschlagwert für Klangerzeuger' on the y-axis (0 to 127). Four parallel lines are shown, each shifted vertically by an 'Offset'. The offsets are: 'Offset = 96 (+64)', 'Offset = 127 (+127)', 'Offset = 64 (normal)', and 'Offset = 32 (-64)'. A fifth line at the bottom is labeled 'Offset = 0 (-127)'. Arrows indicate the direction of the offsets. The x-axis has markers at 0, 64, and 127.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Depth: Bestimmt die Anschlagempfindlichkeit (Velocity Sensitivity), oder wie stark sich die Lautstärke der Voice im Verhältnis zur Stärke Ihres Tastenanschlags (Velocity) ändert. • Offset: Bestimmt den Umfang, in dem die empfangenen Velocity-Werte für den tatsächlich angewendeten Velocity-Effekt angepasst werden.
Part Octave	Right Left	Verschiebt die Oktavlage der bearbeiteten Voice um jeweils eine Oktave nach oben oder nach unten. Wenn die bearbeitete Voice für einen der Parts Right 1–3 benutzt wird, ist der Right 1/ Right 2/Right 3-Parameter verfügbar. Wird die bearbeitete Voice für den Left-Part verwendet, ist der Left-Parameter verfügbar.
Panel Sustain	Legt den Haltepegel fest, der auf die bearbeitete Voice angewendet wird, wenn die Taste [SUSTAIN] am Bedienfeld eingeschaltet ist.	
Kbd Harmony/ Arpeggio	Entspricht grundsätzlich dem Display unter [MENU] → [Kbd Harmony/Arp], nur dass  (Setting) an anderer Stelle ist. Lesen Sie im Benutzerhandbuch und unter „Einzelne Einstellungen für Harmony/Arpeggio vornehmen“ auf Seite 42 nach.	

Common 2

Mono/Poly	Bestimmt, ob die bearbeitete Voice monophon (einstimmig) oder polyphon (mehrstimmig) gespielt wird.	
Portamento	<p>Schaltet die Portamento-Funktion ein oder aus.</p> <p> HINWEIS</p> <p>Die Portamento-Funktion erzeugt einen gleitenden Tonhöhenübergang zwischen zwei auf der Tastatur gespielten Noten.</p>	
Portamento Type (Mono Only)	<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> <ul style="list-style-type: none"> • Normal: Die nächste Note erklingt erst dann, nachdem die vorherige gestoppt wurde. • Legato: Der Klang der vorher gespielten Note klingt weiter, nur die Tonhöhe ändert sich auf die der neu gespielten Note. • Crossfade: Der Sound blendet nahtlos von der vorher gespielten Note zur nächsten Note über. <p> HINWEIS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dieser Parameter steht für Super-Articulation-Voices, Organ-Flute-Voices und Drum/SFX-Kit-Voices inkl. Revos nicht zur Verfügung; er verhält sich wie in der Einstellung „Normal“, wenn solche Voices ausgewählt werden. • Wenn Legato oder Crossfade ausgewählt wird, kann es je nach den Bedieneinstellungen sein, dass das Verhalten vom hier beschriebenen Verhalten abweicht. 	
Velocity Used for Crossfade Portamento	<p>(Velocity, die für Crossfade Portamento verwendet wird) Bestimmt, welche Velocity für die zweite und spätere Note Vorrang hat (wenn eine Note gehalten wird und andere gespielt werden), während Crossfade Portamento aktiv ist.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Latest Note: Die Velocity der zuletzt gespielten Note hat Vorrang. Anders ausgedrückt: die gesamte Velocity des Sounds wird durch die zuletzt gespielte Note bestimmt. • First Note: Die Velocity der zuerst gespielten Note hat Vorrang. Mit anderen Worten: die gesamte Velocity des Sounds wird durch die erste Note bestimmt und bleibt auch dann erhalten, wenn nachfolgende Noten gespielt werden. 	
Portamento Time Type	<p>Bestimmt, wie die tatsächliche Dauer des Tonhöhenübergangs aus dem Wert von Portamento Time errechnet wird.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fixed Rate: Verändert die Tonhöhenänderungsrate auf 0: max., bei 127: min. Die tatsächliche Dauer des Tonhöhenübergangs hängt vom Abstand zwischen den beiden Noten ab. • Fixed Time: Verändert den Tonhöhenübergang auf 0: min., bei 127: maximal. Die Tonhöhenänderungsrate variiert je nach dem Tonhöhenabstand zwischen den beiden Noten. <p> HINWEIS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Grundregel für Portamento Time bleibt unverändert, auch wenn diese Einstellung geändert wird. Wenn der Wert von Portamento Time kleiner ist, wird die tatsächliche Zeit kürzer; wenn der Wert größer ist, wird die tatsächliche Zeit länger. • Je größer der Wert von Portamento Time ist, desto deutlicher ist die Auswirkung dieser Einstellung. 	
Portamento Time	Legt die Portamento-Zeit (die Dauer des Tonhöhenübergangs) fest.	
Fast Playing Portamento	Time Threshold	Wenn die Zeit zwischen zwei Noten kürzer ist als dieser Zeit-Schwellenwert, wird anstelle des ursprünglichen Portamento-Time-Parameters der folgende Portamento-Time-Parameter verwendet. Auf diese Weise können Sie schnelle Passagen wie Triller oder Glissando mit einer speziellen Portamento-Zeit nur für diesen Zweck spielen.
	Portamento Time	Bestimmt die Portamento-Zeit für den Fall, dass die Zeit zwischen zwei Noten kürzer ist als der Parameter „Time Threshold“ (oben).
Velocity to Portamento Time	 HINWEIS	Die Portamento-Zeit wird von den folgenden Dingen nicht beeinflusst.
	Velocity Sensitivity	Stellt die Portamento-Zeit mittels Velocity ein. Bei einem positiven Wert wird die Portamento-Zeit kürzer/länger, wenn ein Velocity-Wert größer oder kleiner als die unten angegebene Referenz-Anschlagstärke ist. Bei einem negativen Wert ist das Verhalten genau entgegengesetzt. Bei einem Wert von „0“ ist die Portamento-Zeit fixiert.
Reference Velocity		Dies ist der Basiswert, gegenüber dem die Portamento-Zeit geändert wird. Wenn ein gespielter Velocity-Wert dem hier eingestellten Wert entspricht, wird die ursprüngliche Portamento-Zeit beibehalten. Je größer der Unterschied zwischen dem gespielten Velocity-Wert und der Referenzgeschwindigkeit ist, desto größer wird die veränderte Portamento-Zeit.
Min. Portamento Time	Auch dann, wenn die Portamento-Zeit auf „0“ eingestellt ist, wird die Portamento-Zeit niemals kürzer als die hier eingestellte Zeit, es sei denn, das Portamento für schnelles Spiel ist aktiv.	



Controller

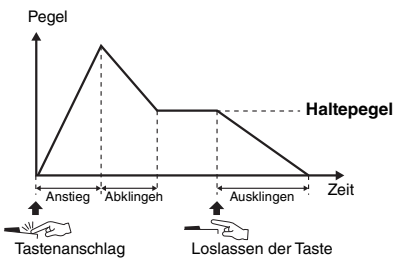
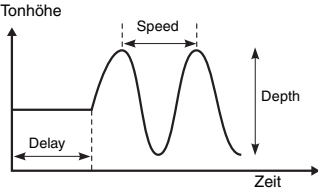
Modulation (+), Modulation (-)	Ein Controller, dem diese Funktion zugewiesen ist, kann benutzt werden, um die folgenden Parameter einschließlich der Tonhöhe (Vibrato) zu ändern. Hier stellen Sie die Intensität ein, mit der der Controller jeden der folgenden Parameter beeinflussen soll.
Filter	Bestimmt die Intensität, mit der der Joystick die Grenzfrequenz des Filters (Cutoff Frequency) einstellt. Einzelheiten zum Filter siehe unten.
Amplitude	Bestimmt die Intensität, mit der der Joystick die Amplitude (Lautstärke) moduliert.
LFO Pitch	Bestimmt die Intensität, mit der der Joystick die Tonhöhe (Pitch) moduliert oder die Stärke des Vibrato-Effekts steuert.
LFO Filter	Bestimmt die Intensität, mit der der Joystick den Filter moduliert und damit die Stärke des Wah-Effekts steuert.
LFO Amplitude	Bestimmt die Intensität, mit der der Joystick die Amplitude (Lautstärke) oder den Tremolo-Effekt moduliert.

HINWEIS


Der LFO (Niederfrequenzoszillator) ist ein Gerät, das ein Signal mit Hilfe einer Welle mit niedriger Frequenz periodisch (oszillierend) verändert. 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

Filter	Ein Filter ist ein Prozessor, der die Klangfarbe eines Sounds ändert, indem bestimmte Frequenzbereiche durchgelassen oder blockiert werden. Die folgenden Parameter stellen den Grundklang ein, indem Sie einen bestimmten Frequenzbereich anheben oder absenken. Mit dem Filter können Sie den Klang weicher oder heller einstellen, aber auch elektronische, synthesizerartige Effekte erzeugen.
Cutoff	Bestimmt die Cutoff-Frequenz bzw. den wirksamen Frequenzbereich des Filters (siehe Abbildung). Höhere Werte bewirken einen höhenreicheren Klang. <div style="float: right; text-align: center;"> </div>
Resonance	Bestimmt die Anhebung (Resonanz) im Bereich der Cutoff-Frequenz, die oben bei Cutoff eingestellt wurde (siehe Abbildung). Höhere Werte ergeben einen deutlicher hörbaren Effekt. <div style="float: right; text-align: center;"> </div>

EG	<p>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.</p> 	
Attack	<p>Legt fest, wie schnell der Klang seine Maximallautstärke erreicht, nachdem die Taste angeschlagen wurde. Je niedriger der Wert, desto kürzer die Anstiegszeit.</p> <p>HINWEIS Einige Voices sind von der Einstellung hier evtl. nicht betroffen.</p>	
Decay	<p>Legt fest, wie schnell der Klang den Haltepegel erreicht (unterhalb des Maximalpegels). Je niedriger der Wert, desto kürzer ist die Ausklingphase</p>	
Release	<p>Legt fest, wie schnell der Klang auf Null ausklingt, nachdem die Taste losgelassen wurde. Je niedriger der Wert, desto kürzer ist die Ausklingphase.</p>	
Vibrato	<p>Das Vibrato ist ein in der Tonhöhe schwankender bzw. vibrierender Klangeffekt, der durch regelmäßige Modulation der Tonhöhe einer Voice erzeugt wird.</p> 	
Depth	<p>Bestimmt die Intensität des Vibrato-Effekts. Höhere Werte erzeugen ein deutlicheres Vibrato.</p>	
Speed	<p>Legt die Geschwindigkeit des Vibrato-Effekts fest.</p>	
Delay	<p>Bestimmt die Zeitspanne zwischen dem Anschlagen einer Taste und dem Einsetzen des Vibratos. Höhere Werte erhöhen die Verzögerung des Vibrato-Einsatzes.</p>	

Effect

Insertion Effect	On/Off	Schaltet die Insert-Effekte ein oder aus.
	Type	Wählt den Typ des Insert-Effekts aus. Wählen Sie die Kategorie aus und dann den Typ. Sie können die detaillierten Parameter einstellen, indem Sie  (Einstellung) berühren und sie speichern. Näheres hierzu finden Sie unter „Bearbeiten und Speichern der Effekteinstellungen“ (Seite 99).
	Depth	Stellt die Intensität des Insert-Effekts ein.
Reverb Depth	Stellt die Intensität des Reverb-Effekts ein.	
Chorus Depth	Stellt die Intensität des Chorus-Effekts ein.	

EQ

Legt die Frequenz und die Lautstärke der EQ-Bänder fest. Näheres über den EQ erfahren Sie auf [Seite 96](#).

Bearbeiten von Organ-Flutes-Voices (Voice Edit)

Die Organ-Flutes-Voices können durch Einstellen der Zugriegel, durch Hinzufügen des Attack-Sounds, durch Hinzufügen von Effekten und Klangregelung usw. bearbeitet werden.

Es gibt drei Orgeltypen, und jeder hat ein eigenes Display, das das tatsächliche Aussehen eines echten Instruments sehr schön nachbildet. Jeder Typ bietet außerdem durch Pfeifenlängen-Einstellregler, Registerkarten und Schalter realistische, intuitive Kontrolle über den Klang – so erhalten Sie beim Einstellen des Klangs ein mit dem Originalinstrument vergleichbares Gefühl.



1 Wählen Sie die gewünschte Organ-Flutes-Voice aus.

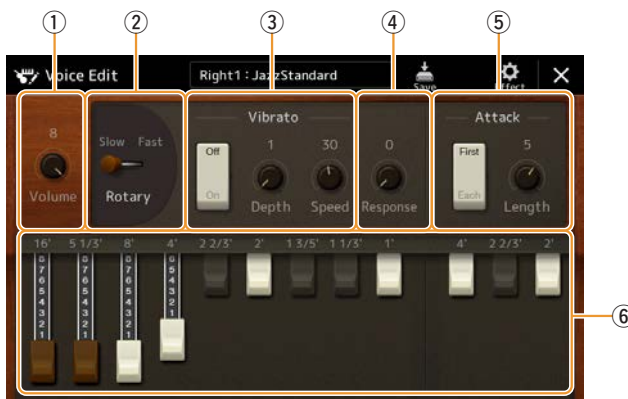
Tippen Sie bei den Hauptkategorien auf [Organ&Accordion] und wählen Sie dann die gewünschte Organ-Flutes-Voice aus.

2 Tippen Sie auf der Anzeige für die Style-Auswahl auf (Menü) und dann auf [Voice Edit], um das Voice-Edit-Display zu öffnen.

HINWEIS

Das Voice-Edit-Display für die Organ-Flutes-Voices kann auch durch Berühren des Organ-Flutes-Symbols unten rechts im Namen der Organ-Flutes-Voice im Home-Display oder im Voice-Part-Setup-Display aufgerufen werden. Es lässt sich auch über [MENU] → [Voice Edit] aufrufen.

3 Wählen Sie den gewünschten Parameter aus und bearbeiten Sie den Wert.



Die durch „*“ markierten Parameter stehen nur für die Typen Vintage und Home zur Verfügung. Die Art der ausgewählten Organ-Flutes-Voices kann wie oben beschrieben im Voice-Edit-Display abgelesen werden.

①	Volume	Stellt die Gesamtlautstärke der Organ Flutes ein.
②	Rotary/Tremolo*	Schaltet die Geschwindigkeit des Rotorlautsprechers zwischen „Slow“ (Langsam) und „Fast“ (Schnell) um. Diese Funktion ist nur verfügbar, wenn ein Effekt angewendet wird, dessen Name „Rotary“ enthält (Seite 48).
③	Vibrato*	Schaltet das Vibrato ein und aus und stellt dessen Intensität und Geschwindigkeit ein.

④	Response	Mit der bei Response eingestellten Zeit kann die Dauer des Ein- und Ausschwingens des Orgeltens (Seite 48) relativ zur Fußlänge eingestellt werden. Je höher der Wert, desto langsamer das Einschwingen und Ausklingen.
⑤	Attack	Wählt „First“ (Erste) oder „Each“ (Alle) als Attack-Modus aus und stellt die Attack-Länge des Klangs ein. Im First-Modus wird der Attack-Effekt (ein perkussiver Klang) nur auf die zuerst gespielten Noten angewendet und gehalten; während die ersten Noten gehalten werden, wird Attack auf die nachfolgenden Noten nicht angewendet. Im Each-Modus wird der Attack-Effekt auf alle Noten gleichermaßen angewendet. Die Attack-Länge erzeugt ein längeres oder kürzeres Abklingen (Decay) unmittelbar nach dem Einschwingen (Attack). Je höher der Wert, desto länger die Abklingzeit.
⑥	Footage	Bestimmt den Grundton der Orgelpfeifen.

4 Tippen Sie bei Bedarf auf (Effekte) und stellen Sie dann die Effekt- und EQ-Parameter ein.

Die Parameter sind identisch mit denen des Effect-Displays und des EQ-Displays des vorigen Kapitels „Bearbeiten von Voices (Voice Edit)“ (Seite 48).

5 Berühren Sie (Speichern) und speichern Sie die erstellte Organ-Flutes-Voice.

ACHTUNG

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

HINWEIS

Wenn Sie eine weitere Voice bearbeiten möchten, tippen Sie auf den Voice-Namen oben im Voice-Edit-Display, um den Tastatur-Part auszuwählen. Oder drücken Sie eine der PART SELECT-Tasten, um den Part auszuwählen, dem die gewünschte Voice zugeordnet ist, bestätigen Sie den Voice-Namen oben im Voice-Edit-Display, nehmen Sie die gewünschten Bearbeitungen vor und führen Sie dann den Speichervorgang aus.

Inhalt

Erstellen eines neuen Multi-Pads über MIDI (Multi Pad Creator – MIDI Multi Pad Recording)	51
• Multi-Pad-Echtzeitaufnahme über MIDI	51
• Multi-Pad-Einzelschrittaufnahme über MIDI	53
Erstellen eines neuen Multi-Pads mit Audiodateien (Multi Pad Creator – Audio Link Multi Pad)	53
• Wiedergeben der Audio-Link-Multi-Pads	54
Bearbeiten von Multi-Pads	55

Erstellen eines neuen Multi-Pads über MIDI (Multi Pad Creator – MIDI Multi Pad Recording)

Mit dieser Funktion können Sie Ihre eigenen Multi-Pad-Phrasen erstellen und auch bereits existierende Multi-Pad-Phrasen bearbeiten, um aus ihnen eigene Versionen zu erstellen. Wie bei der MIDI-Song-Aufnahme bietet die Multi-Pad-Aufnahme die Funktionen Echtzeitaufnahme (Realtime Recording) und schrittweise Aufnahme (Step Recording). Bei der MIDI-Multi-Pad-Aufnahme besteht jedes Multi-Pad nur aus einem Kanal, und praktische Aufnahmefunktionen wie Punch In/Out stehen nicht zur Verfügung.

Multi-Pad-Echtzeitaufnahme über MIDI

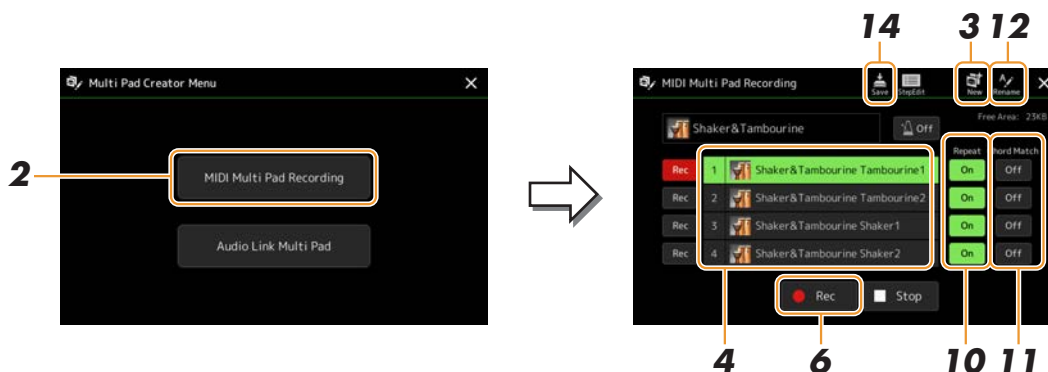
Bevor Sie mit der Bedienung beginnen, beachten Sie die folgenden Punkte:

- Da nur das Spiel im Part Right 1 als Multi-Pad-Phrase aufgezeichnet wird, sollten Sie die gewünschte Voice für den Part Right 1 vorher auswählen.
- Die Super-Articulation-Voices sowie die Organ-Flute-Voices lassen sich nicht für die Multi-Pad-Aufnahme verwenden. Wenn eine dieser Voices für den Part Right 1 eingestellt ist, wird sie bei der Aufnahme durch die Grand-Piano-Voice ersetzt.
- 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.

1 Wenn Sie innerhalb einer 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 über [MENU] → [M.Pad Creator] → [MIDI Multi Pad Recording] das Funktionsdisplay auf.




3 Wenn Sie ein neues Multi-Pad in einer leeren Bank erstellen möchten, tippen Sie auf  (New).

4 Tippen Sie hierauf, um ein bestimmtes Multi-Pad für die Aufnahme auszuwählen.

5 Falls notwendig, wählen Sie mit PART SELECT-Taste [RIGHT 1] die gewünschte Voice aus. Um zum vorigen Bildschirm zurückzukehren, drücken Sie nach der Voice-Auswahl die [EXIT]-Taste.

6 Tippen Sie auf  (Rec), um in den Standby-Modus für die Aufnahme der in Schritt 4 ausgewählten Multi-Pad-Bank zu wechseln.

 **HINWEIS**

Um die Aufnahme abzubrechen, tippen Sie nochmals auf  (Rec), bevor Sie mit Schritt 7 fortfahren.

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

Damit Ihre Aufnahme synchron zum Tempo ist, tippen Sie auf 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 Phrasen, die zu den Grundakkorden passen

Wenn Sie eine Phrase erstellen möchten, die zu den Grundakkorden passt, verwenden Sie die Noten C, E, G, A und H, bzw. spielen Sie die Phrase auf der Skala für einen CM7-Akkord, ohne die Erweiterungen Quarte und None zu verwenden, die Konflikte mit alterierten Erweiterungen bewirken würde (b9th, #9th). Dadurch erklingt die Phrase harmonisch und entspricht den meisten Grundakkorden tonaler Musik, die von der Style-Engine des PSR-A5000 verwendet werden.



C = Akkordnoten

R = Zusätzlich empfohlene Noten

* Wenn Sie das Quell-Pattern aufzeichnen, sollten Sie wie oben beschrieben die bei C und R angegebenen Noten verwenden und die anderen vermeiden.

8 Beenden Sie die Aufnahme.

Drücken Sie nach Fertigstellung der Phrase die MULTI PAD CONTROL-Taste [STOP] oder die STYLE CONTROL-Taste [START/STOP], um die Aufzeichnung anzuhalten.

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

10 Schalten Sie die Repeat-Funktion der entsprechenden Pads ein oder aus, indem Sie die Repeat-Tasten [On]/[Off] drücken.

Wenn der Parameter „Repeat“ für das ausgewählte Pad aktiviert ist, wird die Wiedergabe des entsprechenden Pads fortgesetzt, bis die MULTI PAD CONTROL-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 einmal abgespielt und automatisch angehalten, sobald das Ende der Phrase erreicht ist.

11 Schalten Sie die Repeat-Funktion der entsprechenden Pads ein oder aus, indem Sie die Chord-Match-Tasten [On]/[Off] drücken.

Wenn der Parameter „Chord Match“ 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.

12 Tippen Sie auf  (Rename), und geben Sie dann für jedes Multi-Pad den gewünschten Namen ein.

13 Wenn Sie weitere Multi-Pads aufnehmen möchten, wiederholen Sie Schritt 4–12.

14 Tippen Sie auf  (Save), um das Multi-Pad zu speichern, und speichern Sie dann die Multi-Pad-Daten als eine Bank, die aus jeweils vier Pads besteht.

ACHTUNG

Die bearbeiteten Multi-Pad-Daten gehen verloren, wenn Sie eine andere Multi-Pad-Bank auswählen oder das Instrument ausschalten, ohne den Speichervorgang auszuführen.

Multi-Pad-Einzelschrittaufnahme über MIDI

Die schrittweise Aufnahme kann auf der Seite Edit ausgeführt werden. Nachdem Sie in Schritt 4 auf [Seite 52](#) ein Multi-Pad ausgewählt haben, tippen Sie auf  (Step Edit), um die Step-Edit-Seite aufzurufen.

Die Step-Edit-Seite enthält die Event-Liste, mit deren Hilfe Sie Noten mit absolut präzisiertem Timing aufzeichnen können. Dieses Verfahren der Einzelschrittaufnahme ist im Wesentlichen mit dem der MIDI-Song-Aufnahme identisch ([Seite 76](#)), mit Ausnahme des nachfolgenden Punkts:

- Im Multi-Pad-Creator können nur Kanal-Events und systemexklusive Meldungen eingegeben werden. Akkord- und Text-Events sind nicht verfügbar. Sie können durch Antippen von [Ch]/[SysEx] zwischen beiden Listentypen hin- und herschalten.

Erstellen eines neuen Multi-Pads mit Audiodateien (Multi Pad Creator – Audio Link Multi Pad)

Sie können ein neues Multi-Pad erstellen, indem Sie die einzelnen Multi-Pads mit Audiodateien (WAV-Format: 44,1 kHz Sample-Rate, 16-Bit-Auflösung, Stereo) im User-Laufwerk und auf dem USB-Flash-Laufwerk mit den einzelnen Multi Pads verknüpfen. Die Audiodateien (WAV) können Daten sein, die Sie auf diesem Instrument aufgezeichnet oder im Handel erworben haben. Multi-Pads, mit denen Audiodateien verknüpft wurden, werden als Audio-Link-Multi-Pads bezeichnet. Die neuen Audio-Link-Multi-Pads können auf dem User-Laufwerk oder einem USB-Flash-Laufwerk gespeichert werden.

HINWEIS

Eine Audiodatei kann nicht mit MIDI-Multi-Pads verknüpft werden.

- 1 Wenn Sie auf einem USB-Flash-Laufwerk befindliche Audiodateien (WAV) wiedergeben möchten, schließen Sie das USB-Flash-Laufwerk vorher an der [USB TO DEVICE]-Buchse an.**

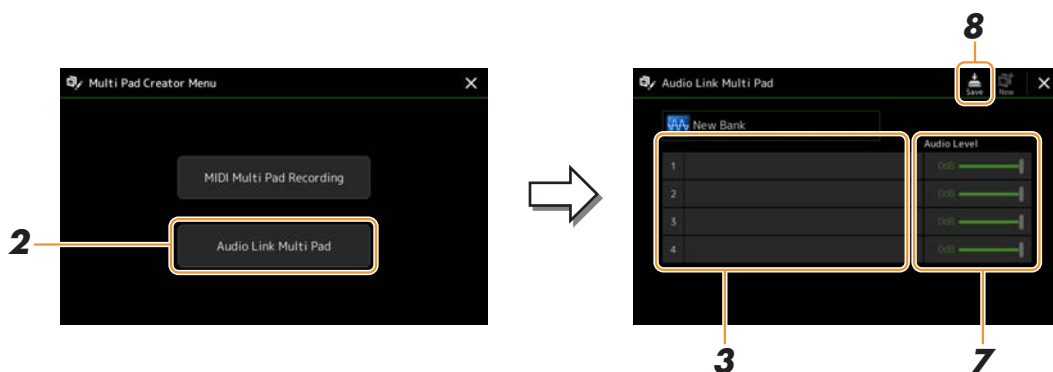
HINWEIS

Lesen Sie vor Verwendung eines USB-Flash-Laufwerks unbedingt den Abschnitt „Anschließen von USB-Geräten“ im Benutzerhandbuch.

- 2 Rufen Sie über [MENU] → [M.Pad Creator] → [Audio Link Multi Pad] das Funktions-Display auf.**

HINWEIS

Das Display kann auch über [Menu] vom Multi-Pad-Selection-Display aus aufgerufen werden.



HINWEIS


Wenn beim Aufrufen des Audio-Link-Multi-Pad-Display ein Audio-Link-Multi-Pad ausgewählt ist, erscheinen die für das ausgewählte Pad vorgenommenen Verknüpfungen. Um ein neues Pad zu erstellen, tippen Sie auf jeden Fall auf [New]. Andernfalls wählen Sie lediglich den Link des betreffenden Pads erneut aus.

- 3 Antippen zur Auswahl des gewünschten Pads.**

Das Auswahldisplay für Audiodateien erscheint.

4 Wählen Sie die gewünschte Audiodatei aus.

Informationen zur ausgewählten Audiodatei anzeigen

Durch Antippen von  (Menu) und dann [Audio Information] im Display für die Dateiauswahl können Sie Informationen zu der Datei anzeigen lassen (Titelname, Bitrate, Sampling-Frequenz usw.).

5 Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zum Audio-Link-Multi-Pad-Display zurückzukehren.

6 Wenn Sie weitere Audiodateien mit weiteren Pads verknüpfen möchten, wiederholen Sie die Schritte 3 bis 5.

7 Passen Sie wenn nötig den Lautstärkepegel der einzelnen Audiodateien an, indem Sie den Audio-Level-Schieberegler antippen.

Durch Drücken der entsprechenden MULTI-PAD-CONTROL-Taste [1]–[4] können Sie die Lautstärke einstellen, während Sie eine Multi-Pad-Phrase abspielen.

8 Tippen Sie auf (Save), um das Multi-Pad zu speichern, und speichern Sie dann die Audio-Link-Multi-Pad-Daten als eine Bank, die aus jeweils vier Pads besteht.

ACHTUNG

Die Einstellungen gehen verloren, wenn Sie ein anderes Audio-Link-Multi-Pad auswählen oder das Instrument ausschalten, ohne den Speichervorgang auszuführen.

9 Drücken Sie die MULTI PAD CONTROL-Taste [SELECT], um sich das neue Audio-Link-Multi-Pad im Auswahldisplay für Multi-Pad-Bänke anzusehen.

Das neu erstellte Audio-Link-Multi-Pad ist über dem Dateinamen mit „Audio Link“ gekennzeichnet.

Link-Einstellungen ändern:

Wählen Sie das gewünschte Audio-Link-Multi-Pad aus und führen Sie dann die Schritte 2 bis 9 aus.

Wiedergeben der Audio-Link-Multi-Pads

Multi-Pads, denen Audiodateien zugewiesen sind, können Sie abspielen, indem Sie sie auf der Registerkarte User- oder USB-Laufwerk des Displays für die Auswahl von Multi-Pad-Bänken auswählen. Die Wiedergabe erfolgt über die gleichen Bedienvorgänge wie für die Multi-Pads, die nicht mit Audiodateien verknüpft sind, es sind jedoch folgende Voraussetzungen/Einschränkungen zu beachten.

- Das USB-Flash-Laufwerk, das die benötigten Audiodateien enthält, muss angeschlossen sein.
- Eine Wiedergabewiederholung ist nicht verfügbar.
- Die Akkordanpassung steht nicht zur Verfügung.

HINWEIS

Audiodateien (WAV) benötigen etwas mehr Zeit zum Laden als MIDI-Dateien.

De-/Aktivieren mehrerer simultan über die Audio-Link-Multi-Pads wiedergegebenen Audiosignale

Mit dem folgenden Parameter können Sie einstellen, ob das Instrument mehrere Audio-Link-Multi-Pads gleichzeitig wiedergeben soll oder nicht:

MULTI PAD CONTROL [SELECT] → [MENU]

Audio Link M.Pad „Simultaneous Play“

- **On:** Es können mehrere Pads gleichzeitig abgespielt werden. Auch dann, wenn Sie die Wiedergabe eines anderen Pads starten, wird die Wiedergabe des aktuellen Pads nicht gestoppt.
- **Off:** Es kann nur ein Pad zur Zeit wiedergegeben werden. Die Wiedergabe erfolgt exklusiv, d. h. wenn Sie die Wiedergabe eines anderen Pads starten, wird die Wiedergabe des aktuellen Pads gestoppt.



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 „Bedienung der Grundfunktionen“ im Benutzerhandbuch. Dieser Abschnitt behandelt die Verwaltung der einzelnen Multi-Pads.

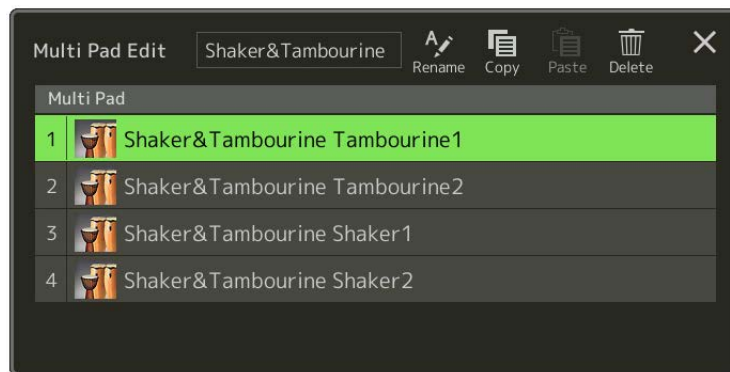
1 Wählen Sie die Multi-Pad-Bank aus, die das zu bearbeitende Multi-Pad enthält.

Drücken Sie die MULTI PAD CONTROL-Taste [SELECT], um das Display für die Auswahl einer Multi-Pad-Bank aufzurufen, und wählen Sie dann die gewünschte Multi-Pad-Bank aus.

HINWEIS

Wenn Sie eine Preset-Multi-Pad-Bank auswählen und die Multi-Pads bearbeiten, speichern Sie auf jeden Fall Ihre Änderungen auf dem User-Laufwerk als User-Bank.

2 Tippen Sie im Multi-Pad-Bank-Selection-Display auf (MENU) und dann auf [Multi Pad Edit], um das Multi-Pad-Edit-Fenster aufzurufen.




3 Wählen Sie ein bestimmtes Multi-Pad zur Bearbeitung aus.

4 Bearbeiten Sie das ausgewählte Pad.

Rename	Ändert den Namen eines Multi-Pads.
Copy	Kopiert das ausgewählte Multi-Pad (siehe unten).
Paste	Fügt das kopierte Multi-Pad ein.
Delete	Löscht das ausgewählte Multi-Pad.

Kopieren eines Multi-Pads

- 1 Wählen Sie das Multi-Pad in Schritt 4 kopierte Multi-Pad aus.
- 2 Tippen sie auf [Copy].
Das gewählte Multi-Pad wird in die Zwischenablage kopiert.
- 3 Wählen Sie den Zielort.
Wenn Sie das gewählte Pad auf eine andere Bank kopieren möchten, wählen Sie die gewünschte Bank im Multi-Pad-Bank-Auswahldisplay aus, rufen Sie das Multi-Pad-Edit-Fenster über  (Menu) auf, und wählen Sie dann das Ziel aus.
- 4 Tippen Sie auf [Paste] (Einfügen), um den Kopiervorgang auszuführen.

HINWEIS

MIDI- und Audio-Pads können nicht auf derselben Bank gespeichert werden.

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

Drücken Sie die Taste [EXIT] zum Aufrufen des Bestätigungsfensters, tippen Sie auf [Save] zum Aufrufen des User-Laufwerks, und tippen Sie dann auf [Save here] (Hier speichern), um den Speichervorgang auszuführen. Näheres finden Sie im Kapitel „Grundlegende Bedienungsschritte“ im Benutzerhandbuch.

Inhalt

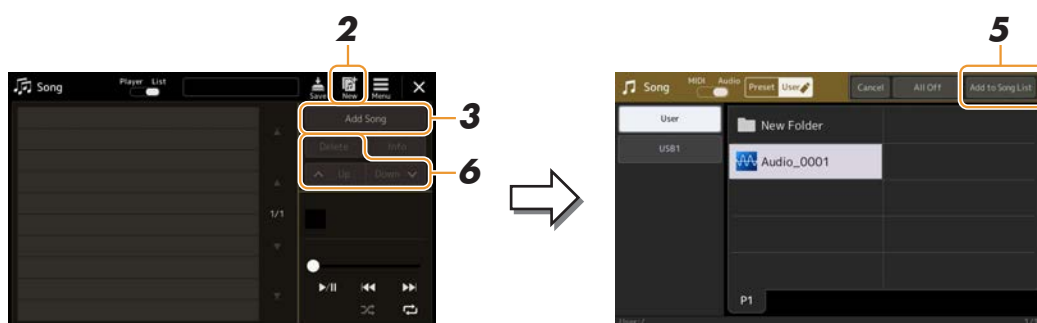
Erstellen einer Song-Liste für die Wiedergabe	56
Verwenden des Repeat-Playback-Modus (wiederholte Wiedergabe)	57
Bearbeiten der Notenschrifteinstellungen (Score)	58
• Wiedergabeeinstellung	58
• Ansichtseinstellung	59
• Detaileinstellung	59
Anzeigen von Liedtext (Lyrics) und Einrichten des Displays	60
Anzeigen von Text und Einrichten des Displays	61
Verwenden der Begleitautomatikfunktionen bei der Song-Wiedergabe	62
Ein- und Ausschalten einzelner Kanäle eines MIDI-Songs	63
Einstellungen für die Song-Wiedergabe	64
• Guide – Spiel- und Gesangsübungen mit Hilfe der Guide-Funktion	64
• Part Ch	65
• Lyrics	65
• Play	65

Erstellen einer Song-Liste für die Wiedergabe

Indem Sie Ihre Liebling-Songs der Song-Liste hinzufügen, können Sie die Songs für die fortgesetzte Wiedergabe in beliebiger Reihenfolge anordnen.

1 Drücken Sie die [PLAYER]-Taste, um das Display für die Song-Wiedergabe aufzurufen. Achten Sie darauf, dass der Song-List-Modus ausgewählt ist.

2 Tippen Sie auf  (Neu) um eine neue Song-Liste anzulegen.



3 Tippen Sie auf [Add Song], um das Display für die Song-Auswahl aufzurufen.

4 Tippen Sie auf die Namen der gewünschten Songs, um sie der Liste hinzuzufügen.

Für die Auswahl aus Audio-Songs tippen Sie auf [Audio].

Zum Auswählen aus den MIDI-Songs tippen Sie auf [MIDI].

Wenn Sie alle Songs aus einem Ordner hinzufügen möchten, tippen Sie auf [Select All].

5 Tippen Sie auf [Add to Song List], um den Song der Liste hinzuzufügen.

Die ausgewählten Songs werden im Song-Playback-Display angezeigt.

6 Bearbeiten Sie die Song-Liste wie gewünscht.

- **Delete:** Löscht den markierten Song aus der Liste.
- **Up:** Schiebt den markierten Song in der Liste nach oben.
- **Down:** Schiebt den markierten Song in der Liste nach unten.

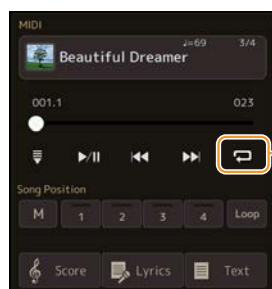
7 Tippen Sie auf (Save), um die Song-Liste zu speichern.

ACHTUNG

Die erzeugte Song-Liste geht verloren, wenn Sie eine andere Song-Liste auswählen, oder wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne vorher gespeichert zu haben.

Verwenden des Repeat-Playback-Modus (wiederholte Wiedergabe)

In dem mit der [PLAYER]-Taste aufgerufenen Song-Playback-Display können Sie einstellen, wie die Wiedergabe des aktuellen Songs erfolgen soll.






(Gleichermaßen für MIDI- und Audio-Songs)


Schaltet den Single-Repeat-Modus ein oder aus. Wenn eingeschaltet, wird der ausgewählte Song wiederholt wiedergegeben.

Song-List-Modus



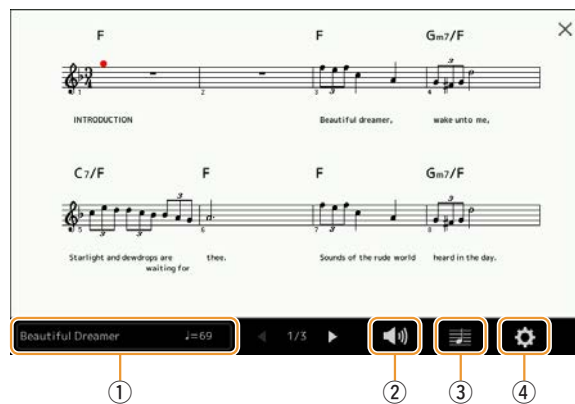
Durch Antippen wird der Wiederholungs-Modus umgeschaltet.

-  (Aus): Der Repeat-Modus ist ausgeschaltet. Alle Songs der ausgewählten Song-Liste werden einmal abgespielt, und die Wiedergabe stoppt automatisch am Ende des letzten Songs in der Liste.
-  (Alle wiederholen): Alle Songs der ausgewählten Song-Liste werden wiederholt wiedergegeben.
-  (Einen wiederholen): Nur der ausgewählte Song wird wiederholt wiedergegeben.

Durch Einschalten von  (Shuffle) wird die Reihenfolge der Songs der ausgewählten Song-Liste zufällig gewählt. Durch Ausschalten wird die vorherige Reihenfolge wiederhergestellt.

Bearbeiten der Notenschrifteneinstellungen (Score)

Wählen Sie im Song-Player-Modus des Song-Playback-Displays einen MIDI-Song aus, und tippen Sie dann auf [Score], um die Notendarstellung des aktuellen MIDI-Songs aufzurufen. Sie können die Notendarstellung so ändern, dass sie Ihren persönlichen Bedürfnissen entspricht.



①	Zeigt den Namen des aktuellen Songs an. Auch die TempoEinstellung wird auf der rechten Seite angezeigt. Wenn Sie einen anderen Song auswählen möchten, tippen Sie auf den Song-Namen, um das Display für die Song-Auswahl zu öffnen.
②	Hier können Sie die Parameter für die Wiedergabe-Parts des MIDI-Songs einstellen. Alles Weitere hierzu erfahren Sie unter „Wiedergabeeinstellung“ (Seite 58).
③	Hier können Sie die Parameter für die Notendarstellung einstellen, einschließlich der angezeigten Größe, Akkorddarstellung usw. Näheres erfahren Sie unter „Ansicht einstellen“ (Seite 59).
④	Hier können Sie detaillierte Parameter für die Notendarstellung einstellen. Lesen Sie weiter unter „Detaileinstellung“ (Seite 59).

HINWEIS

Das Score-Display lässt sich auch über [MENU] → [Score] aufrufen.



Wiedergabeeinstellung

In dem mit  (Wiedergabeeinstellung) aufgerufenen Display können Sie die Parameter für die Wiedergabe des aktuellen MIDI-Songs einstellen.


Extra	Schaltet die Wiedergabe aller Kanäle ein oder aus, mit Ausnahme derjenigen, die den unten beschriebenen Parts Left und Right zugewiesen sind.
Left	Schaltet die Wiedergabe des Parts für die linke Hand ein oder aus. Diesem Part können Sie im Song-Setting-Display (Seite 65) den gewünschten Kanal zuweisen.
Right	Schaltet die Wiedergabe des Parts für die rechte Hand ein oder aus. Diesem Part können Sie im Song-Setting-Display (Seite 65) den gewünschten Kanal zuweisen.
Guide	Schaltet die Guide-Funktion ein oder aus. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 64.

Ansichtseinstellung

In dem mit  (Ansichtseinstellung) aufgerufenen Display können Sie die Parameter für die Notendarstellung einstellen.

Size	Ändert die Größe der Notendarstellung.
Left	Schaltet die Darstellung der Noten für die linken Hand ein oder aus. Wenn bei diesem Parameter die Anzeige „-“ erscheint und er nicht verfügbar ist, rufen Sie das Detaileinstellung-Display auf (Seite 59), und stellen Sie Left Ch auf einen anderen Kanal als „Auto“. Oder stellen Sie unter [MENU] → [Song Setting] → [Part Ch] den Left-Part auf einen anderen Kanal als „Off“ ein (Seite 65).  HINWEIS Die beiden Parts Right (s. u.) und Left können nicht gleichzeitig ausgeschaltet werden.
Right	Schaltet die Darstellung der Noten für die rechte Hand ein oder aus.  HINWEIS Die beiden Parts Right und Left (s. o.) können nicht gleichzeitig ausgeschaltet werden.
Chord	Schaltet die Akkorddarstellung ein oder aus. Wenn der aktuelle Song keine Akkorddaten enthält, werden auch dann keine Akkordinformationen angezeigt, wenn die Darstellung hier eingeschaltet wird.
Lyrics	Schaltet die Liedtextdarstellung ein oder aus. Wenn der aktuelle Song keine Liedtext-Daten enthält, werden auch dann keine Liedtexte angezeigt, wenn die Darstellung hier eingeschaltet wird. Wenn der Song Pedal-Events enthält, können Sie die Darstellung zwischen „Lyrics“ und „Pedal“ umschalten, indem Sie hier tippen. Wenn „Pedal“ gewählt ist, werden anstelle der Liedtexte Pedal-Events angezeigt.
Note	Schaltet die Darstellung der Notennamen ein oder aus. Ist dieses Kontrollkästchen markiert, wird jeder Notename links von jeder Note angezeigt. Wenn der Song Fingersatz-Events enthält, können Sie die Darstellung zwischen „Note“ und „Fingering“ umschalten, indem Sie hier tippen. Wenn „Fingering“ gewählt ist, werden anstelle der Liedtexte Fingersatz-Events angezeigt.
Color	Wenn dies markiert ist, werden die Noten im Display farbcodiert angezeigt (C: Rot, D: Gelb, E: Grün, F: Orange, G : Blau, A: Violett, und B: Grau).

Detaileinstellung

In dem Display, das mit  (Detaileinstellung) aufgerufen wird, können Sie spezifischere Parameter einstellen.

Right Ch	Legt fest, welcher MIDI-Kanal in den MIDI-Song-Daten für den rechten und den linken Part benutzt wird. Diese Einstellung schaltet zurück auf „Auto“, wenn ein anderer Song ausgewählt wird.
Left Ch	
	<ul style="list-style-type: none"> • Auto: Die MIDI-Kanäle der MIDI-Song-Daten für die Parts der linken und rechten Hand werden automatisch zugewiesen. Die Parts werden jeweils auf den Kanal festgelegt, der bei Part Ch im Song-Setting-Display (Seite 65) eingestellt wurde. • 1–16: Weist einen angegebenen MIDI-Kanal (1–16) den Parts für die rechte und für die linke Hand zu. • Off (nur Left Ch): Keine Kanaluweisung. Dies schaltet die Notendarstellung für die linke Hand ein und aus.
Key Signature	Hier können Sie an der Position, an der der MIDI-Song gestoppt wurde, einen Tonartwechsel eingeben. Diese Einstellung ist hilfreich bei Songs, die Sie mit Tonartwechsel aufgenommen haben, damit die Tonart in den Noten richtig dargestellt wird.
Quantize	Mit dieser nützlichen Funktion können Sie die Notenauflösung in der Partitur steuern. So können Sie die Zeitwerte aller angezeigten Noten ändern oder korrigieren, so dass sie nach einem bestimmten Notenwert angeordnet werden. Achten Sie darauf, dass Sie den kleinsten Notenwert eingeben, der im Song vorkommt.
Note Name	Wählt aus den folgenden drei Arten die Art des Notennamens, der links von den Noten angegeben wird. Diese Einstellungen sind verfügbar, wenn bei „View Setting“ der Parameter Note markiert ist. <ul style="list-style-type: none"> • 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 in der gewählten Sprache angezeigt. • Movable Do: („Bewegliches Do“) Die Noten werden als Solmisationssilben entsprechend den Intervallen auf der Tonleiter angezeigt, und zwar unterschiedlich je nach der jeweiligen Tonart. Der Grundton wird als „Do“ angezeigt. In der Tonart G-Dur würde der Grundton Sol (G) beispielsweise als „Do“ angezeigt. Wie bei „Fixed Do“ hängt die Anzeige von der gewählten Sprache ab.

Anzeigen von Liedtext (Lyrics) und Einrichten des Displays

Nicht nur MIDI-Songs, auch Audio-Songs können Liedtext anzeigen, wenn der jeweilige Song kompatible Liedtextdaten enthält.

1 Wählen Sie im Song-Player-Modus des Song-Playback-Displays einen Song aus.

2 Tippen Sie auf [Lyrics], um das Lyrics-Display aufzurufen.

Wenn die Song-Daten kompatible Liedtextdaten enthalten, werden diese im Display angezeigt. Während der Song-Wiedergabe ändert sich die Farbe des Liedtexts und gibt dadurch die aktuelle Position an.

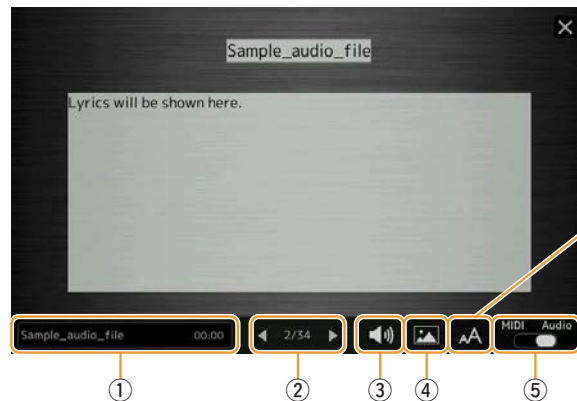
3 Nehmen Sie, falls notwendig, die gewünschten Einstellungen vor.

HINWEIS

Das Lyrics-Display lässt sich auch über [MENU] → [Lyrics] aufrufen.

HINWEIS

Wenn der Liedtext durcheinander oder unleserlich sein sollte, können Sie dies evtl. durch Umschalten der Textsprache (Lyrics Language) im Display [MENU] → [Song Setting] → [Lyrics] ändern.



Für Audio-Songs können Sie hier die Schriftart zwischen „Medium“ und „Proportional Medium“ auswählen.

①	Zeigt den Namen des aktuellen Songs an. Wenn Sie einen anderen Song auswählen möchten, tippen Sie hier auf den Song-Namen, um das Display für die Song-Auswahl zu öffnen. Bei MIDI-Songs wird die aktuelle Taktnummer auf der rechten Seite angezeigt. Bei Audio-Songs wird auf der rechten Seite die vergangene Zeit angezeigt.
②	Zeigt die aktuelle Seite und den gesamten Text an. Wenn Sie den gesamten Liedtext ansehen möchten, tippen Sie auf [◀] oder [▶], während die Song-Wiedergabe gestoppt ist. HINWEIS Je nach Song kann es sein, dass die Seiten nicht durch Antippen von [◀]/[▶] umgeschaltet werden können.
③	<ul style="list-style-type: none"> • MIDI Song: Hier können Sie die Parameter für die Wiedergabe-Parts des MIDI-Songs einstellen. Alles Weitere hierzu erfahren Sie unter „Wiedergabeeinstellung“ (Seite 58). • Audio Song: Hiermit können Sie die Vocal-Cancel-Funktion ein- oder ausschalten. Weitere Informationen finden Sie im Benutzerhandbuch.
④	Ermöglicht Ihnen, das Hintergrundbild für die Liedtext-/Textdarstellung umzuschalten. Neben verschiedenen Bildern unter der Preset-Registerkarte können Sie auch eine eigene Bilddatei auswählen (eine Bitmap-Datei kleiner als 800 x 480 Pixel), die sich auf dem USB-Flash-Laufwerk befindet. Die eigene Datei kann vom USB-Flash-Laufwerk in den internen User-Speicher geladen werden. HINWEIS Die hier gewählte Einstellung wird auch auf die Textdarstellung angewendet.
⑤	Hiermit können Sie die Liedtextanzeige zwischen MIDI-Song und Audio-Song umschalten.

Vorrang der Liedtextdaten eines Audio-Songs (MP3-Datei)

Bei der Anzeige von Liedtextdaten eines Audio-Songs (MP3-Datei), wird nur ein Datentyp angezeigt (entsprechend der folgenden Vorrangreihenfolge):

- 1) CDG-Datei (*.cdg) mit demselben Namen der MP3-Datei im selben Ordner.
- 2) Liedtext in einer MP3-Datei mit dem LYRICSBEGIN-Tag.
- 3) Liedtext in einer MP3-Datei mit dem SLT/SYLT-Tag.
- 4) Liedtext in einer MP3-Datei mit dem ULT/USLT-Tag.
- 5) Textdatei (*.txt) mit demselben Namen der MP3-Datei im selben Ordner.

Anzeigen von Text und Einrichten des Displays

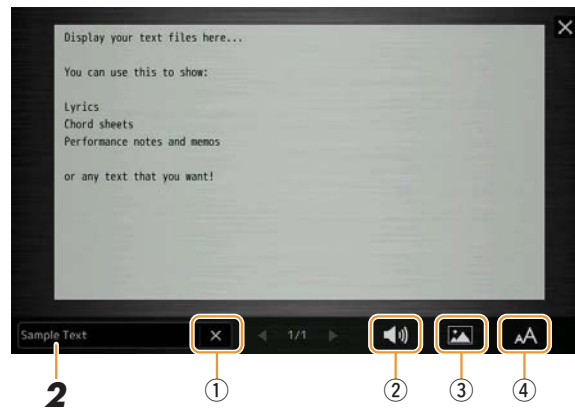
Sie können die mit Hilfe eines Computers erstellte Textdatei (.txt) am Display des Instruments anzeigen. Dieses Feature eröffnet verschiedene hilfreiche Möglichkeiten, z. B. die Anzeige von Liedtext, Akkordsymbolen und Textnotizen.

- 1 Tippen Sie im Song-Player-Modus des Song-Playback-Displays auf [Text], um das Text-Display aufzurufen.



Das Text-Display lässt sich auch über [MENU] → [Text Viewer] aufrufen.

- 2 Tippen Sie in die untere linke Ecke der Anzeige, um die Anzeige für die Auswahl einer Textdatei aufzurufen.



Im Display für die Dateiauswahl, können Sie eine Textdatei auf dem USB-Flash-Laufwerk auswählen oder Textdaten, die in den internen User-Speicher kopiert wurden.

- 3 Wählen Sie die gewünschte Textdatei aus und schließen Sie dann das Dateiauswahl-Display, um den Text auf der Anzeige auszugeben.

Wenn sich der Text über mehrere Seiten erstreckt, können Sie durch den gesamten Text scrollen, indem Sie an der rechten und linken Seite auf [◀] oder auf [▶] tippen.




- Ein Zeilenwechsel (Umbruch) wird nicht automatisch im Instrument vorgenommen. Wenn ein Satz aufgrund der begrenzten Größe des Displays unvollständig angezeigt wird, fügen Sie bitte vorher in einem Texteditor usw. auf dem Computer Zeilenwechsel ein.
- Informationen über die Auswahl einer Textdatei können im Registration Memory gespeichert werden. Weitere Informationen finden Sie im Benutzerhandbuch.

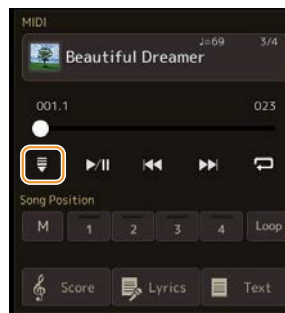
- 4 Nehmen Sie, falls notwendig, die gewünschten Einstellungen vor.

①	Löscht den Text vom Display. Dieser Vorgang löscht nicht die Textdatei selbst, sondern bewirkt nur, dass keine Textdatei dargestellt wird.
②	Hier können Sie die Parameter für die Wiedergabe-Parts des MIDI-Songs einstellen. Alles Weitere hierzu erfahren Sie unter „Wiedergabeeinstellung“ (Seite 58).
③	Ermöglicht Ihnen, das Hintergrundbild für die Liedtext-/Textdarstellung umzuschalten. Neben den verschiedenen Bildern unter der Preset-Registerkarte können Sie Ihre eigene Bilddatei auswählen (eine Bitmap-Datei kleiner als 800 x 480 Pixel), die sich auf dem USB-Flash-Laufwerk befindet. Die eigene Datei kann vom USB-Flash-Laufwerk in den internen User-Speicher geladen werden. Die hier gewählte Einstellung wird auch auf die Liedtextdarstellung angewendet.
④	Hiermit können Sie Schriftgröße und Schriftart auswählen. Bei „Small“, „Medium“ oder „Large“ (Klein, Mittel, Groß) wird jedes Zeichen mit gleicher Breite dargestellt, was für die Textdarstellung mit darüber angezeigten Akkordsymbolen usw. nützlich ist. Die Einstellungen „Proportional Small“, „Proportional Medium“ und „Proportional Large“ wählen proportionale Schriftarten, die sich nur für Texte ohne Akkordsymbole oder Notizen usw. eignen.

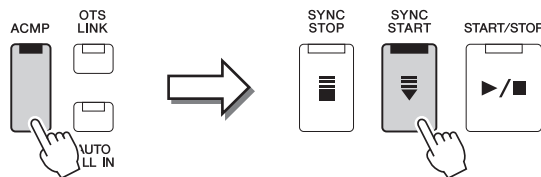
Verwenden der Begleitautomatikfunktionen bei der Song-Wiedergabe

Bei der gleichzeitigen Wiedergabe eines MIDI-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 Style aus.
- 2** Wählen Sie einen MIDI-Song aus.
- 3** Tippen Sie im Song-Player-Modus des Song-Playback-Displays auf  (Synchro Start), um den synchronisierten Start des Songs zu aktivieren.



- 4** Drücken Sie die [ACMP]-Taste, um die automatische Begleitung einzuschalten, und drücken Sie dann die STYLE CONTROL-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 wiedergegeben. Wenn Sie Akkorde spielen, können Sie „Chord“ im Score-Display einschalten (Seite 59), um Akkordinformationen anzuzeigen.

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

HINWEIS

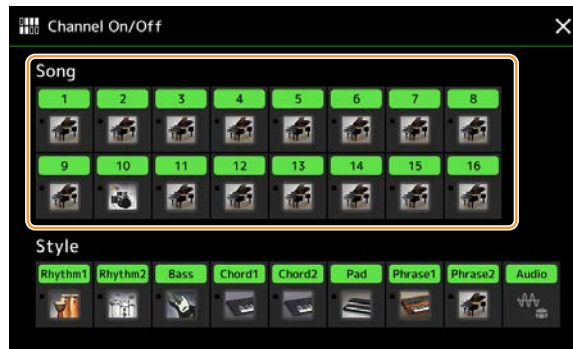
Wenn Sie einen Song und einen Style gleichzeitig wiedergeben, wird automatisch der für den Song festgelegte Tempowert verwendet.

HINWEIS

Die Style-Retrigger-Funktion (Seite 113) kann während der Song-Wiedergabe nicht verwendet werden.

Ein- und Ausschalten einzelner Kanäle eines MIDI-Songs

Ein MIDI-Song besteht aus 16 getrennten Kanälen. In dem Display, das über [MENU] → [Channel On/Off] aufgerufen wird, können Sie jeden Kanal für die ausgewählte Song-Wiedergabe einzeln ein- und ausschalten.



Wenn Sie nur einen bestimmten Kanal abspielen möchten (Solo-Wiedergabe), berühren und halten Sie den Namen bzw. die Nummer des gewünschten Kanals fest, bis er violett leuchtet. Zum Aufheben der Solo-Funktion tippen Sie erneut auf den (violetten) Kanal.

HINWEIS

Im allgemeinen werden die einzelnen Parts auf den folgenden Kanälen aufgezeichnet.

- **Kanäle 1–4:** Tastatur-Parts (Right 1, Left, Right 2, Right 3)
- **Kanäle 5–8:** Multi-Pad-Parts
- **Kanäle 9–16:** Style-Parts

HINWEIS

Im Mixer-Display können Sie die einzelnen Kanäle ein-/ausschalten.

Voices der einzelnen Kanäle ändern:

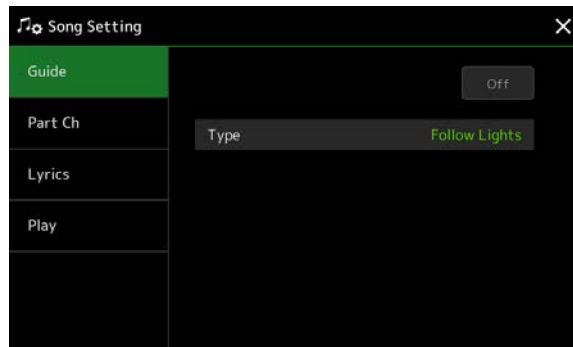
Tippen Sie auf das Instrumentensymbol unterhalb des gewünschten Kanals, um die Anzeige für die Voice-Auswahl aufzurufen, und wählen Sie dann die gewünschte Voice aus.

Einstellungen für die Song-Wiedergabe

Es gibt viele Einstellmöglichkeiten für die Song-Wiedergabe. Die Einstellung erfolgt im Display [MENU] → [Song Setting].

HINWEIS

Das Display kann auch über [Menu] vom Song-Player- oder vom Voice-Selection-Display aus aufgerufen werden.



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

Durch die Guide-Funktion zeigt das Instrument in der Notendarstellung den Zeitpunkt der zu spielenden Noten an, um das Lernen zu vereinfachen. Wenn Sie mit einem angeschlossenen Mikrofon zu einem wiedergegebenen MIDI-Song singen und spielen, können Sie das Timing der MIDI-Song-Wiedergabe gemäß Ihrem Gesang manuell über die Tastatur einstellen.

- 1** Wählen Sie einen MIDI-Song aus, und rufen Sie das Score-Display auf ([Seite 58](#)).
- 2** Die Guide-Einstellungen erfolgen in dem Display, das über [MENU] → [Song Setting] → [Guide] aufgerufen wird.

On/Off	Schalten Sie dies ein (On), um die Guide-Funktion zu verwenden. Die Funktion lässt sich auch im „Play Setting“-Fenster des Score-Displays ein-/ausschalten (Seite 58).
Type	Bestimmt die Guide-Methode. Guide-Menü zum Üben auf der Tastatur <ul style="list-style-type: none">• 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 („Den Lichtern folgen“) wird zu Übungszwecken verwendet; dabei zeigen in die Tastatur integrierte Lämpchen an, welche Noten gespielt werden müssen. Der PSR-A5000 ist zwar nicht mit diesen Anzeigen 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 die Song-Wiedergabe dem von Ihnen gespielten Tempo anpasst. Guide-Menü für Gesangsübungen <ul style="list-style-type: none">• 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.

- 3** Kehren Sie zum Score-Display zurück, indem Sie mehrfach die Taste [EXIT] drücken, falls erforderlich.
- 4** Drücken Sie die SONG MIDI-Taste [▶/II] (PLAY/PAUSE), um die Wiedergabe zu starten. Üben Sie Ihr Tastaturspiel oder Ihren Gesang, je nach dem in Schritt 2 ausgewählten Guide-Typ.
- 5** Spielen Sie zur Song-Wiedergabe auf dem Instrument.

 **HINWEIS**

Die Guide-Einstellungen können als Teil der Song-Daten gespeichert werden (Seite 72). Beim nächsten Auswählen des gespeicherten Songs werden auch die entsprechenden Guide-Einstellungen aufgerufen.

Part Ch

Right	Legt fest, welcher Kanal dem Part für die rechte Hand zugewiesen ist.
Left	Legt fest, welcher Kanal dem Part für die linke Hand zugewiesen ist.
Auto 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“).

Lyrics

Language	<p>Bestimmt die Sprache der angezeigten Liedtexte.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auto: Wenn die Sprache in den Song-Daten angegeben ist, werden die Song-Texte entsprechend dargestellt. Falls die Song-Daten keine Sprache enthalten, verhält sich dieser Parameter wie bei der Einstellung „International“ (siehe unten). • International: Behandelt die angezeigten Song-Texte als westliche Sprache. • Japanese: Behandelt die angezeigten Song-Texte entsprechend der japanischen Sprache.
----------	--

Play

Phrase Mark Repeat	Eine „Phrase Mark“ (Phrasenmarkierung) ist ein vorprogrammiertes Event in manchen Song-Daten, das einen bestimmten Zeitabschnitt (eine Anzahl von Takten) im Song bezeichnet. Wenn eingeschaltet („On“), wird der Abschnitt, der zur entsprechenden Nummer der Phrasenmarkierung gehört, wiederholt abgespielt. Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn ein MIDI-Song mit Phrasenmarkierungen gewählt ist.
Quick Start	Bei einigen im Handel erhältlichen MIDI-Song-Daten wurden bestimmte, den MIDI-Song betreffende Einstellungen (z. B. Voice-Auswahl, Lautstärke usw.) im ersten Takt, aber vor den eigentlichen Notendaten aufgenommen. Wenn die Schnellstart-Funktion (Quick Start) eingeschaltet 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.
Song Previous Type	<p>Bestimmt das Verhalten, wenn Sie die SONG-Taste [◀◀] (PREV) drücken.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Previous Song: Wenn die Wiedergabeposition in Nähe des Song-Anfangs ist, wechselt diese zum vorherigen Song im gleichen Ordner. In anderen Fällen wird hiermit die Wiedergabeposition zurück zum Song-Anfang gesetzt. • Song Top Only: Die Wiedergabeposition wird nur an den Song-Anfang zurückgesetzt, nicht zum vorherigen Song.
MIDI Song Fast Forward Type	<p>Legt die Art des Vorspulens fest für den Fall, dass während der MIDI-Song-Wiedergabe die Taste [NEXT] gedrückt wird (▶▶).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jump: Durch Drücken der Taste [NEXT] (▶▶) wird die Wiedergabeposition zum nächsten Takt verschoben, ohne dass dazwischen liegende Noten gespielt werden. Wenn Sie die [NEXT]-Taste (▶▶) gedrückt halten, wird fortlaufend vorgespuht. • Scrub: Drücken und Halten der Taste [NEXT] (▶▶) spielt den MIDI-Song mit hoher Geschwindigkeit ab.
Style Synchro Stop	Bestimmt, ob die Style-Wiedergabe stoppt, wenn die MIDI-Song-Wiedergabe gestoppt wird.
Multi Pad Synchro Stop	Bestimmt, ob die wiederholte Wiedergabe eines Multi-Pads stoppt, wenn die MIDI-Song-Wiedergabe gestoppt wird.

Inhalt

MIDI-Song-Aufnahme – Überblick	66
Jeden Kanal einzeln aufzeichnen (Echtzeitaufnahme)	68
Neuaufzeichnung eines bestimmten Abschnitts – Punch In/Out (Echtzeitaufnahme).....	70
Aufnehmen von Panel Setups in einem Song	72
Bearbeiten von Kanal-Events bestehender Song-Daten	73
• Die Funktionen im Einzelnen	74
Schrittweise Aufnahme / Bearbeiten von Songs (Step Edit)	76
• Grundsätzliches Vorgehen bei der Einzelschrittaufnahme/-bearbeitung	76
• Aufnehmen von Melodien per Einzelschrittaufnahme	77
• Aufzeichnen von Akkord-/Section-Wechsel-Events per Einzelschrittaufnahme.....	80
• Bearbeiten bestimmter MIDI-Events aufgenommener Daten	82
• Song-Positionsmarken bearbeiten.....	84

MIDI-Song-Aufnahme – Überblick

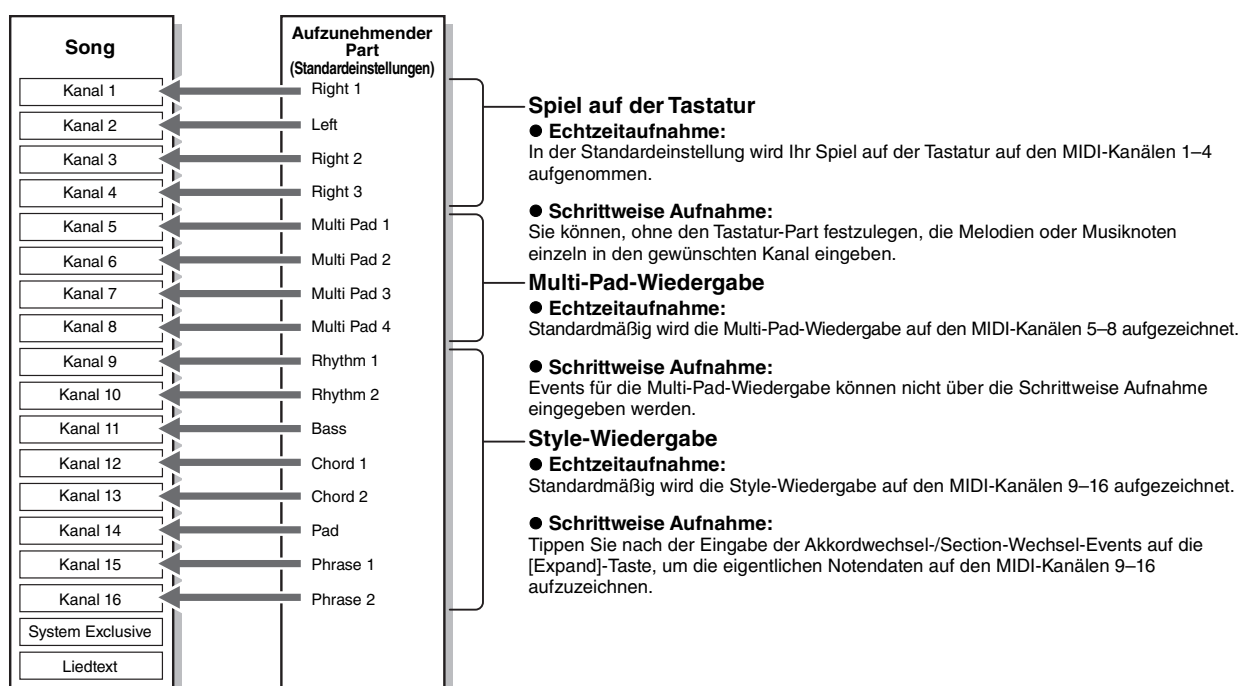
Im Benutzerhandbuch erfahren Sie, wie Sie durch Aufnahme Ihres Spiels auf der Tastatur und ohne Kanaleinstellung einen eigenen MIDI-Song erstellen können („Quick Recording“; Schnellaufnahme). In diesem Referenzhandbuch erfahren Sie, wie Sie einen eigenen Song durch Aufnehmen Ihres Tastaturspiels auf einem bestimmten Kanal oder durch schrittweises Eingeben einzelner Noten („Multi Recording“) erstellen und einen bestehenden Song durch Bearbeitung einzelner Parameter verbessern können.

■ Echtzeit- und Einzelschrittaufnahme

Für das Erstellen eines MIDI-Songs stehen zwei Aufnahmemethoden zur Verfügung. Bei der Echtzeitaufnahme zeichnet dieses Instrument die Spieldaten auf, während sie gespielt werden. Mit der Einzelschrittaufnahme können Sie Ihre Musik zusammensetzen, indem Sie sie Event für Event „aufschreiben“.

■ Struktur der MIDI-Song-Daten

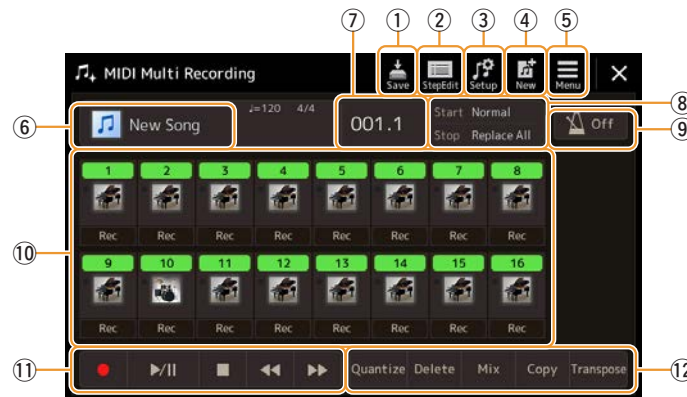
Ein MIDI-Song besteht aus 16 MIDI-Kanälen. Daten für einen MIDI-Song können Sie erzeugen, indem Sie Ihr Spiel auf einem/mehreren bestimmten Kanal/Kanälen in Echtzeit oder mit der Einzelschrittmethod aufnehmen.



Audiodaten wie Rhythmuskanäle, die mittels Audiodaten von Audio-Link-Multi-Pads erstellt wurden, sowie Audiodateien, lassen sich nicht als MIDI-Songs aufzeichnen.

■ Display-Struktur für das MIDI Multi Recording

Das MIDI-Multi-Recording-Display ist das Portal-Display für das Multi Recording und lässt sich über [RECORDING] → MIDI [Multi Recording] aufrufen.



①	Save	Zum Speichern des bearbeiteten Songs.
②	Step Edit	Zum Erstellen oder Bearbeiten eines Songs mit schrittweiser Aufnahme (Step Recording). Näheres siehe Seite 76.
③	Setup	Zum Auswählen der Bedienelementeinstellungen, die am Anfang eines Songs aufgezeichnet werden sollen. Näheres siehe Seite 72.
④	New	Zum Aufrufen eines leeren (neuen) Songs.
⑤	Menu	Zum Aufrufen des Mixer-Displays oder Einstellen der Wiedergabelautstärke des in Aufnahme befindlichen Songs und zum Einstellen der Lautstärkeverhältnisse beim Aufnehmen weiterer Kanäle.
⑥	Song-Name	Zeigt den Namen des aktuellen Songs an. Durch Antippen wird das Display für die Auswahl eines MIDI-Songs aufgerufen.
⑦	Takt und Schlag	Zeigt die aktuelle Taktzahl und die Schlagzahl an.
⑧	Rec-Modus	Zeigt den Aufnahmemodus an (Seite 70), der in dem Display eingestellt werden kann, das beim Antippen dieses Symbols erscheint.
⑨	Metronom	Schaltet das Metronom ein oder aus.
⑩	Kanäle	Zur Angabe der zu bearbeitenden Kanäle.
⑪	Song-Steuerung	Zur Steuerung der Song-Wiedergabe oder -Aufnahme.
⑫	Funktionen	Zur Bearbeitung der Events dieses Kanals. Näheres siehe Seite 73.

- Das MIDI-Multi-Recording-Display lässt sich auch über [MENU] → [Song Recording] → MIDI [Multi Recording] aufrufen.
- Wenn Sie bereits vorhandene Daten überschreiben, kann die Style-Retrigger-Funktion (Seite 113) nicht verwendet werden.

Jeden Kanal einzeln aufzeichnen (Echtzeitaufnahme)

Bei der MIDI-Aufnahme können Sie einen MIDI-Song erstellen, der aus 16 Kanälen besteht, indem Sie Ihr Spiel auf einzelnen Kanälen aufzeichnen. Bei der Aufnahme eines Klavierstücks können Sie zum Beispiel den Part der rechten Hand auf Kanal 1 aufzeichnen und dann den Part der linken Hand auf Kanal 2, so dass Sie das vollständige Stück aufnehmen können, welches mit beiden Händen gleichzeitig schwer zu spielen wäre. Um beispielsweise ein Spiel mit Style-Wiedergabe aufzunehmen, nehmen Sie die Style-Wiedergabe auf den Kanälen 9–16 auf und zeichnen dann die Melodien auf Kanal 1 auf, während Sie die bereits aufgezeichnete Style-Wiedergabe anhören. Auf diese Weise können Sie einen ganzen Song erstellen, der live schwierig, wenn nicht gar unmöglich zu spielen wäre.

1 Rufen Sie über [RECORDING] → MIDI [Multi Recording] das MIDI-Multi-Recording-Display für die MIDI-Mehrsपुरaufnahme auf.

Wenn ein User-MIDI-Song geladen wird, wird der Song für die Aufnahme eingestellt. Auch dann, wenn der Song-List-Modus ausgewählt ist, wird ein im Song Player ausgewählter User-Song für die Aufnahme eingestellt, und nicht der Song, der aktuell in einer Song-Liste ausgewählt ist.



2 Wenn Sie einen bestehenden Song neu aufnehmen möchten, wählen Sie den gewünschten Song aus, indem Sie den Song-Namen antippen, und drücken Sie dann die [EXIT]-Taste, um in das Multi-Recording-Display zurückzukehren.

Wenn Sie einen Song völlig neu aufzeichnen wollen, überspringen Sie diesen Schritt.

3 Tippen Sie auf das Instrument-Symbol des Zielkanals, um das Fenster mit den Part-Einstellungen zu öffnen, und geben Sie dann den aufzunehmenden Part aus.

Durch Antippen von [OK] leuchtet [Rec] beim Zielkanal automatisch auf, und der Kanal wird in Aufnahmebereitschaft versetzt.

ACHTUNG

Zuvor aufgenommene Daten werden überschrieben (gelöscht), wenn Sie Kanäle mit bestehenden Daten auf [Rec] schalten.

HINWEIS

Wenn Sie die Aufnahme abbrechen wollen, tippen Sie auf [●] (Rec) im Display, bevor Sie mit Schritt 4 fortfahren, und drücken Sie dann die Taste [EXIT], um den Aufnahmemodus zu verlassen.



Wenn Sie die anderen Kanäle während der Aufnahme ein- oder ausschalten möchten, tippen Sie auf die Kanalnummer des jeweiligen Kanals.

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

Sie können die Aufnahme auch starten, indem Sie auf [●] (Rec) oder [▶/II] (Play/Pause) tippen.
Bei Aufnahme in einem Song mit bestehenden Daten können Sie bereits aufgezeichnete Kanäle ein- oder ausschalten.



5 Sobald Ihr Spiel beendet ist, tippen Sie auf [■] (Stopp), um die Aufnahme zu beenden.

6 Zum Anhören des aufgezeichneten Spiels tippen Sie auf [▶/II] (Play/Pause).

7 Zeichnen Sie Ihr Spiel auf einem anderen Kanal auf, indem Sie die Schritte 3–6 wiederholen.

8 Tippen Sie auf (Speichern), um das aufgenommene Spiel zu speichern.

ACHTUNG

Der aufgezeichnete Song geht verloren, wenn Sie auf einen anderen Song umschalten oder das Instrument ausschalten, ohne den Speichervorgang auszuführen.

Neuaufzeichnung eines bestimmten Abschnitts – Punch In/Out (Echtzeitaufnahme)

Um eine bestimmte Passage eines bereits aufgezeichneten MIDI-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, und Sie können hören, dass sie ganz normal abgespielt werden, um Sie in die Aufnahme hinein- und herauszuleiten.

- 1 Wählen Sie im MIDI-Multi-Recording-Display einen neu aufzunehmenden Song aus, und drücken Sie dann die [EXIT]-Taste, um in das Multi-Recording-Display zurückzukehren.




- 2 Tippen Sie auf [Start/Stop], um das Display für die Bedienung aufzurufen.

- 3 Stellen Sie die verschiedenen Parameter ein, um festzulegen, wie eine Aufnahme gestartet/gestoppt werden soll, oder wo die Punch-In/Out-Positionen sein sollen.

HINWEIS


Die hier gezeigten Parameter können nicht während der Aufnahme eingestellt werden.

Rec Start	<p>Bestimmt das Verhalten bei Aufnahmebeginn.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Normal: Die Aufnahme beginnt mit dem Überschreibvorgang, wenn die Song-Wiedergabe im MIDI-Multi-Recording-Display mit [▶/] (Play/Pause) gestartet wird, oder wenn Sie im Bereitschaftsmodus des Synchronstarts auf der Tastatur spielen. • First Key On: Der Song wird normal abgespielt, und die überschreibende Aufnahme beginnt, sobald Sie auf der Tastatur spielen. • Punch In At: Der Song wird normal abgespielt bis zum Beginn des hier angegebenen Taktes („Bar“), wo dann der Überschreibvorgang beginnt.
Rec Stop	<p>Legt das Verhalten am Ende der Aufnahme fest, d. h. was mit den Daten nach dem Stoppen der Aufnahme passieren soll.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Replace All: Löscht alle Daten nach dem Punkt, an dem die Aufnahme beendet wird. • Punch Out: Die Song-Position, an der die Aufnahme gestoppt wird, wird als Punch-Out-Punkt definiert. Durch diese Festlegung bleiben alle Daten hinter dem Punkt, an dem die Aufnahme beendet wurde, erhalten. • Punch Out At: Der Überschreibvorgang wird bis zum hier angegebenen Takt („Bar“) fortgesetzt. Dort wird die Aufnahme beendet, und der Song läuft normal weiter. Durch diese Festlegung bleiben alle Daten nach dem Punkt, an dem die Aufnahme beendet wurde, erhalten.
Pedal Punch In/Out	<p>Wenn hier „On“ eingestellt ist, können Sie den Punch-In- und Punch-Out-Punkt mit Fußpedal 2 steuern. 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 Fußpedal 2 bei der Wiedergabe beliebig oft treten und loslassen. Indem Sie die Funktion „Pedal Punch In/Out“ einschalten („On“), heben Sie die aktuelle Funktionszuweisung für das mittlere Pedal auf.</p> <p> HINWEIS</p> <p>Die Pedalfunktion Punch In/Out kann je nach dem an das Instrument angeschlossenen Pedal verschiedene Ergebnisse liefern. Um dies zu beheben, können Sie probeweise die Polarität des Pedals umkehren (Seite 104).</p>

4 Tippen Sie im MIDI-Multi-Recording-Display bei dem neu aufzunehmenden Kanal auf [Rec], so dass er eingeschaltet ist.

5 Tippen Sie auf [▶/II] (Play/Pause), um die Aufnahme zu starten.

Spielen Sie ab dem in Schritt 3 angegebenen Punch-In-Punkt auf der Tastatur, um die eigentliche Aufzeichnung zu starten. Hören Sie auf zu spielen, sobald der in Schritt 3 angegebene Punch-Out-Punkt erreicht ist.

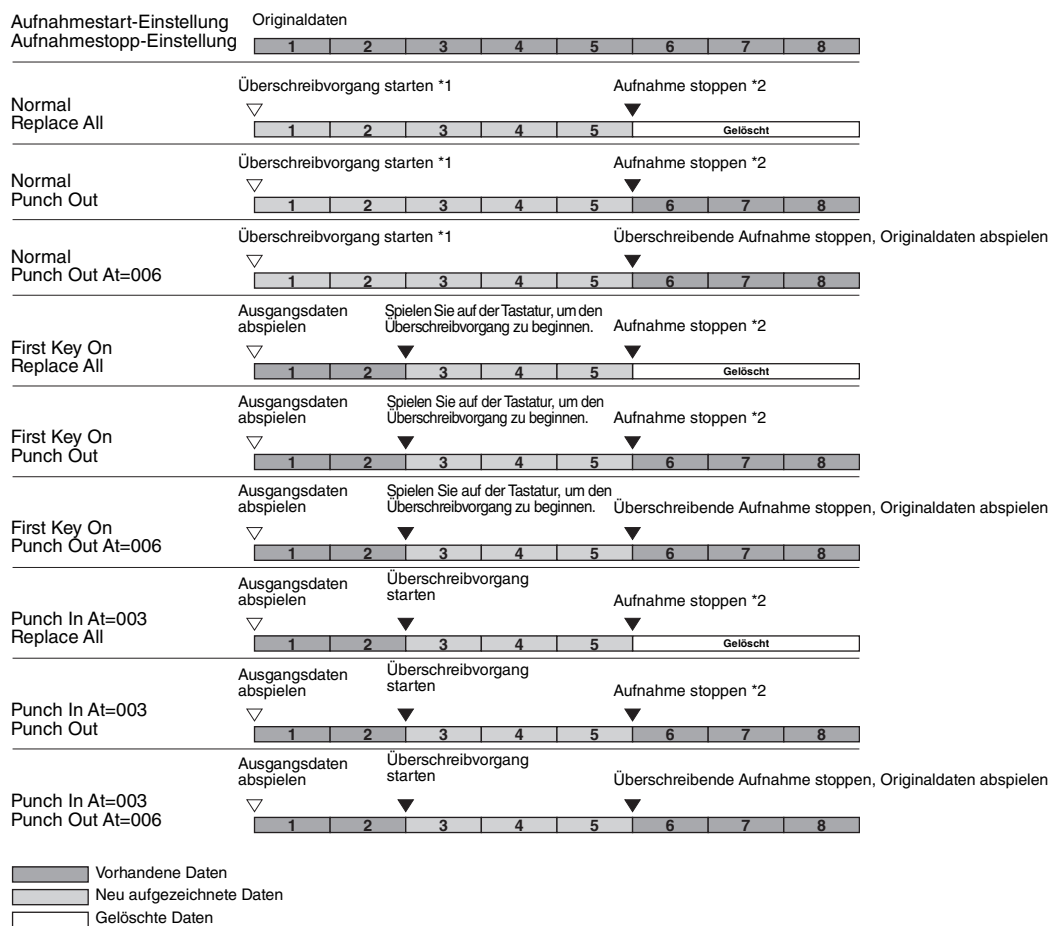
6 Tippen Sie auf  (Speichern), um das aufgenommene Spiel zu speichern.

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.




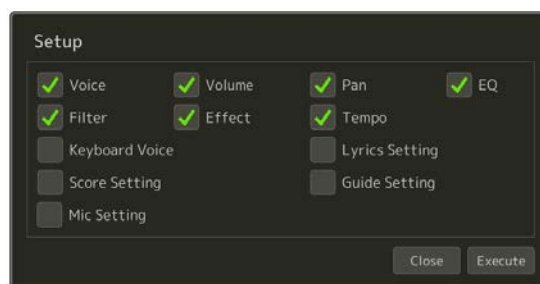
Aufnehmen von Panel Setups in einem Song


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

- 1 Wählen Sie im MIDI-Multi-Recording-Display einen Song aus, dessen Bedienfeldeinstellungen Sie aufnehmen möchten, und drücken Sie dann die [EXIT]-Taste, um in das Multi-Recording-Display zurückzukehren.



- 2 Tippen Sie auf die [■] (Stop), um die Song-Position an den Song-Anfang zu verschieben.
- 3 Tippen Sie auf  (Setup), um das Setup-Fenster anzuzeigen.
- 4 Kreuzen Sie diejenigen Wiedergabemerkmale und -funktionen an, die mit dem ausgewählten Song automatisch aufgerufen werden sollen.



- 5 Tippen Sie auf [Execute], um die Daten aufzuzeichnen, und tippen Sie dann auf [Close].
- 6 Tippen Sie auf  (Speichern), um den Speichervorgang auszuführen.

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.

Bearbeiten von Kanal-Events bestehender Song-Daten

Mit den Funktionen unten rechts im MIDI-Multi-Recording-Display können Sie einen bestimmten Kanal der bestehenden Song-Daten korrigieren oder konvertieren.

- 1 Wählen Sie im MIDI-Multi-Recording-Display einen zu bearbeitenden Song aus, und drücken Sie dann die [EXIT]-Taste, um in das Multi-Recording-Display zurückzukehren.



- 2 Tippen Sie auf die gewünschte Funktion und bearbeiten Sie die Parameter.

Um die Funktion zu verlassen und eine andere auszuwählen, tippen Sie erneut auf die Funktion. Näheres zu den Funktionen und den möglichen Einstellungen finden Sie auf [Seite 74](#).

- 3 Tippen Sie auf [Execute], um die Änderungen der aktuellen Funktion zu übernehmen.

Nach Ausführung des Vorgangs ändert sich die Beschriftung der Taste in [Undo] (Rückgängig). Mit dieser Taste können Sie die ursprünglichen Daten wiederherstellen, wenn Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind. Die Undo-Funktion hat nur eine Ebene, d. h. nur die zuletzt ausgeführte Aktion kann rückgängig gemacht werden.

- 4 Tippen Sie auf  (Speichern), um den Speichervorgang auszuführen.

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.

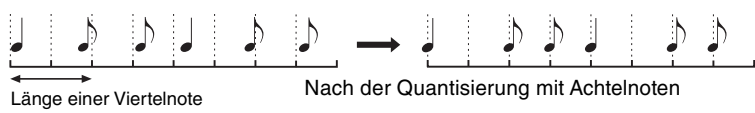

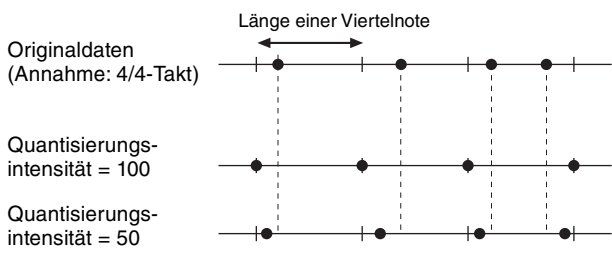
Die Funktionen im Einzelnen

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.



Tippen Sie auf [Select] (Auswählen) unter dem Instrumentsymbol des Kanals, der quantisiert werden soll, und bearbeiten Sie dann die Parameter.

<p>Size</p>	<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>Einstellungen:</p>  <p>Die drei mit Sternchen (*) markierten Quantize-Einstellungen sind besonders praktisch, da hierdurch zwei verschiedene Notenwerte gleichzeitig quantisiert werden können. Wenn zum Beispiel im selben Kanal Achtelnoten und Achteltriolen vorkommen, werden bei Quantisierung nur der Achtelnoten alle Noten im Kanal gleichmäßig zu Achtelnoten quantisiert, wodurch der Trioleneffekt völlig eliminiert würde. Wenn Sie jedoch den Quantisierungswert Achtelnote + Achteltriole verwenden, werden beide Notenwerte korrekt quantisiert.</p>
<p>Strength</p>	<p>Legt den prozentualen Grad der Quantisierung fest. Eine Einstellung von 100 % bewirkt ein exaktes Timing. Ist der ausgewählte Wert kleiner als 100%, werden die Noten nur um den angegebenen Prozentsatz auf die entsprechenden Taktschläge zu bewegt. Durch die Auswahl eines Quantize-Werts von weniger als 100% fühlt die Aufnahme sich gewissermaßen „menschlich“ an.</p> 

Delete

Sie können die Daten eines angegebenen Song-Kanals löschen. Tippen Sie bei dem Kanal, dessen Daten Sie löschen möchten, auf [Delete], um die Funktion einzuschalten, und tippen Sie dann auf [Execute], um die Daten tatsächlich zu löschen.

Mix

Mit dieser Funktion können Sie die Daten von zwei Kanälen mischen und das Ergebnis auf einem anderen Kanal ablegen. Tippen Sie auf einen der folgenden Menüeinträge, und tippen Sie dann auf das Instrumentsymbol oder das Feld darunter für den gewünschten Kanal.

Source 1	Bestimmt einen der zu mischenden MIDI-Kanäle (1–16). Alle MIDI-Ereignisse des hier angegebenen Kanals werden auf den Zielkanal kopiert.
Source 2	Bestimmt einen der zu mischenden MIDI-Kanäle (1–16). Nur die Noteneignisse des hier angegebenen Kanals werden auf den Zielkanal kopiert.
Destination	Legt den Zielkanal fest, auf dem das Mischergebnis abgelegt wird.

Copy

Mit dieser Funktion können Sie die Daten eines Kanals auf einen anderen kopieren. Tippen Sie auf einen der folgenden Menüeinträge, und tippen Sie dann auf das Instrumentsymbol oder das Feld darunter für den gewünschten Kanal.

Source	Bestimmt den zu kopierenden MIDI-Kanal (1–16). Alle MIDI-Ereignisse des hier angegebenen Kanals werden auf den Zielkanal kopiert.
Destination	Legt den Zielkanal fest, auf dem das Kopierergebnis abgelegt wird.

Transpose

Mit dieser Funktion können Sie die auf einzelnen Kanälen aufgezeichneten Daten in Halbtonschritten um maximal zwei Oktaven noch oben oder unten transponieren. Tippen Sie auf das Feld unter dem Instrumentsymbol des Kanals, der transponiert werden soll, und bearbeiten Sie dann den Wert. Wenn Sie alle Kanäle gleichzeitig auf denselben Wert transponieren möchten, verwenden Sie das folgende Menü.

All +	Erhöht den Transponierungswert für alle Kanäle um 1.
All –	Verringert den Transponierungswert für alle Kanäle um 1.

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.

HINWEIS

Wenn Sie die Daten so hören möchten, wie sie aktuell eingestellt sind, geben Sie sie wieder, bevor Sie [Execute] drücken. Durch Antippen von [Execute] wird die Tonhöhe transponiert, und der Wert wird zugleich auf 0 zurückgesetzt, so dass Sie wenn nötig weiter transponieren können.


Schrittweise Aufnahme / Bearbeiten von Songs (Step Edit)

Dieser Abschnitt zeigt, wie mit der Step-Edit-Funktion ein neuer Song erstellt oder ein bestehender Song bearbeitet werden kann.

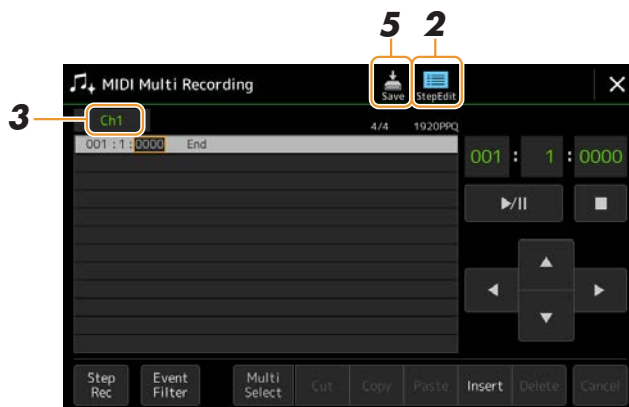
Grundsätzliches Vorgehen bei der Einzelschrittaufnahme/-bearbeitung

Dieser Abschnitt behandelt die Bedienungsgrundlagen der Einzelschrittaufnahme.

1 Rufen Sie über [RECORDING] → MIDI [Multi Recording] das MIDI-Multi-Recording-Display für die MIDI-Mehrschrittaufnahme auf.

Wenn ein User-MIDI-Song geladen wird, wird der Song für die Aufnahme eingestellt. Auch dann, wenn der Song-List-Modus ausgewählt ist, wird ein im Song Player ausgewählter User-Song für die Aufnahme eingestellt, und nicht der Song, der aktuell in einer Song-Liste ausgewählt ist. Um einen neuen Song von Grund auf aufzunehmen, tippen Sie auf  (New).

2 Tippen Sie auf (Step Edit) oben im Display, um das Step-Edit-Display aufzurufen.



HINWEIS

Zur Rückkehr zum MIDI-Multi-Recording-Display tippen Sie auf [StepEdit] im Step-Edit-Display.

3 Berühren Sie [Ch1] oben links in diesem Display, um einen Kanal aus Aufnahmeziel auszuwählen.

- Wenn Sie Ihr Tastaturspiel aufnehmen möchten, wählen Sie einen der Kanäle „Ch1“–„Ch8“. Wenn Sie nicht vorhaben, in dem Song mit Style-Wiedergabe zu arbeiten, kann auch „Ch9“–„Ch16“ ausgewählt werden.
- Wenn Sie die systemexklusiven Daten bearbeiten möchten, wählen Sie „SysEx“.
- Wenn Sie den Liedtext bearbeiten möchten, wählen Sie „Lyrics“.
- Wenn Sie eine Style-Wiedergabe (Akkordwechsel- und Section-Wechsel-Events) aufzeichnen möchten, wählen Sie „Chord“.

4 Führen Sie entsprechend Ihrer Auswahl in Schritt 3 eine Einzelschrittaufnahme aus oder bearbeiten Sie die Daten.

- Wenn einer der Kanäle „Ch1“–„Ch16“ ausgewählt ist:

Anweisungen zum Bearbeiten bereits aufgezeichneter Daten finden Sie auf [Seite 82](#).

Um Anweisungen zur Eingabe von Melodien per Einzelschrittaufnahme zu erhalten, berühren Sie [Step Rec] unten links im Display, und lesen Sie dann auf [Seite 77](#) weiter.

- Wenn „SysEx“ ausgewählt ist:

Bearbeiten Sie anhand der Erläuterungen auf [Seite 82](#) die bereits aufgezeichneten Daten. Die Einzelschrittaufnahme ist nicht verfügbar.

- Wenn „Lyrics“ ausgewählt ist:

Bearbeiten Sie anhand der Erläuterungen auf [Seite 82](#) die bereits aufgezeichneten Daten. Die Einzelschrittaufnahme ist nicht verfügbar.

- Wenn „Chord“ ausgewählt ist:

Anweisungen zum Bearbeiten bereits aufgezeichneter Daten finden Sie auf [Seite 82](#).

Um Anweisungen zur Eingabe von Akkord-/Section-Wechsel-Events für die Style-Wiedergabe per Einzelschrittaufnahme zu erhalten, berühren Sie [Step Rec], und lesen Sie dann auf [Seite 80](#) weiter.

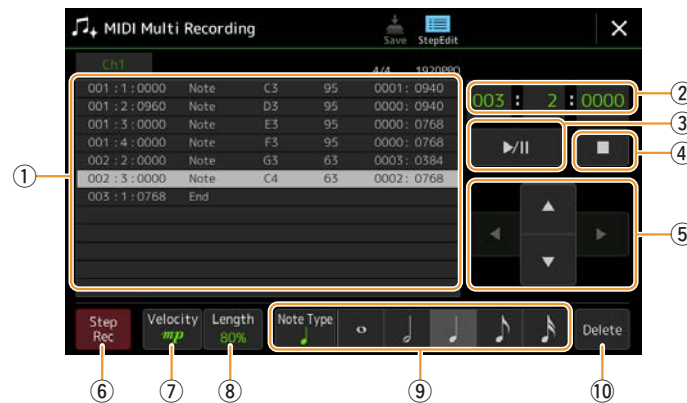
5 Tippen Sie auf (Speichern), um den erzeugten Song zu speichern.

ACHTUNG

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

Aufnahmen von Melodien per Einzelschrittaufnahme

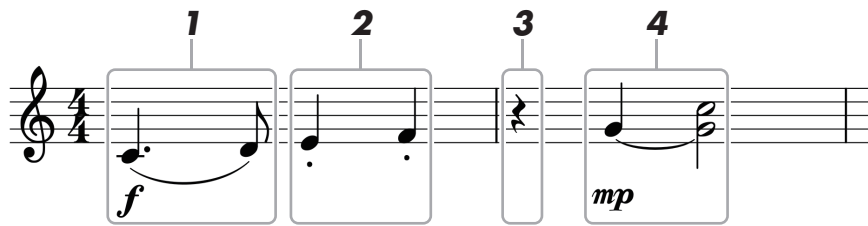
Die Erläuterungen hier gelten, wenn in Schritt 4 auf Seite 76 einer der Kanäle „Ch1“–„Ch16“ ausgewählt wurde. Wenn [Step Rec] unten links im Display eingeschaltet ist, können Sie die Noten mit Hilfe der nachstehenden Beidenelemente einzeln eingeben.



Bezeichnungen und Funktionen der Bedienelemente

①	Event-Liste	Zeigt Events wie zum Beispiel Noten- und Voice-Auswahl an, die eingegeben wurden. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 82.
②	Song-Position (Takt: Schlag: Clock-Impuls)	Zeigt die aktuelle Song-Position an. Von Ihnen eingegebene Events wie Noten- und Voice-Auswahl werden an der hier angegebenen Position aufgezeichnet. Sie können die aktuelle Position ändern (Takt: Schlag: Clock*) indem Sie das Datenrad verwenden. * Clock: Der Clock-Impuls ist die kleinste Einheit für die Song-Position und die Notenlänge. Eine Viertelnote besteht aus 1.920 Clock-Impulsen.
③	▶/ (Wiedergabe/ Pause)	Hiermit starten oder pausieren Sie den aktuellen Song.
④	■ (Stopp)	Stoppt den aktuellen Song, um zum Song-Anfang zurückzukehren.
⑤	Cursor	Hiermit können Sie die Position des Cursors verschieben.
⑥	Step Rec	(Einzelschrittaufnahme) Wenn eingeschaltet, wird das Step-Recording-Display angezeigt, wenn ausgeschaltet, das Step-Edit-Display.
⑦	Velocity	Bestimmt den Velocity-Wert (die Lautstärke) der einzugebenden Note. Die Werte für die Anschlagstärke können im Bereich von 1 bis 127 liegen. Je höher der Wert ist, desto lauter wird der Klang. <ul style="list-style-type: none"> • Kbd.Vel: Tatsächliche Velocity • fff : 127 • ff : 111 • f : 95 • mf : 79 • mp : 63 • p : 47 • pp : 31 • ppp: 15
⑧	Length	Legt die klingende Länge (Gate Time) der einzugebenden Note fest. Tenuto : ██████████ 99% Normal : ██████████ 80% Staccato : ██████████ 40% Staccatissimo : ██████████ 20% Manual: Zum freien Einstellen der Gate-Zeit (Notenlänge). Berühren Sie „Manual“ und schließen Sie das Einblendfenster, indem Sie „OK“ berühren. Stellen Sie dann mit dem Datenrad die Gate-Zeit auf den gewünschten Prozentwert ein.
⑨	Note Type, Notenanzeige	Durch mehrmaliges Berühren von [Note Type] wechselt der an der rechten Seite angezeigte Typ der Notenanzeige in dieser Reihenfolge: normal, punktiert und triolisch. Wählen Sie einen der drei Typen aus, und wählen Sie dann eine der Notenanzeigen aus (schalten Sie sie ein), mit der die nächste Note eingegeben wird. Wenn Sie die ausgewählte Notenanzeige (die eingeschaltet ist) erneut berühren, wird der Rest mit der entsprechenden Länge eingegeben.
⑩	Delete	Löscht die ausgewählten Daten.

Beispiel für Step Recording – Melodien



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

HINWEIS

Diese Abbildung dient nur als Beispiel. Da die Notendarstellung (Aufruf über [Menu] → [Score]) aus aufgenommenen MIDI-Daten generiert wird, sieht sie eventuell nicht genau so aus wie hier abgebildet. Zeichen und Vortragsangaben werden in den Noten nicht dargestellt, auch wenn Sie sie eingegeben haben.

Dieser Abschnitt beschreibt die Anweisungen zur Eingabe der Melodien im vorstehenden Notenbild per Einzelschrittaufnahme. Beachten Sie, bevor Sie beginnen, die folgenden Punkte:

- Um in Schritt 4 die Note mit dem Haltebogen einzugeben, dürfen Sie bei der Bedienung nicht die Taste loslassen. Führen Sie die Bedienvorgänge aus und lesen Sie sich dabei sorgfältig die Anweisungen durch.
- Bevor Sie wie folgend beschrieben Noten eingeben, drücken Sie eine der Auswahltasten für die VOICE-Kategorie, um das Voice-Auswahldisplay aufzurufen und die gewünschte Voice auszuwählen. Auch wenn sie bereits ausgewählt wurde, müssen Sie dieselbe Voice noch einmal auswählen, um die Voice-Nummer in die Event-Liste einzugeben. Beachten Sie, dass bei der Einzelschrittaufnahme nur Events für Noten und für die Voice-Auswahl eingegeben werden können.

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

1-1 Berühren Sie [Velocity], um „*f*“ auszuwählen.

1-2 Tippen Sie auf [Length], um „99% (Tenuto)“ auszuwählen.

1-3 Tippen Sie ein- oder zweimal auf [Note Type], um den Typ der punktierten Note aufzurufen.

1-4 Tippen Sie auf die punktierte Viertelnote (♩), um sie einzuschalten.

1-5 Drücken Sie die Taste C3.

Mit den vorstehenden Bedienvorgängen wurde die erste Note eingegeben. Geben Sie als Nächstes die zweite Note ein.

1-6 Tippen Sie ein- oder zweimal auf [Note Type], um die normalen Notenanzeigen aufzurufen.

1-7 Tippen Sie auf die Achtelnotenlänge (♪), um sie einzuschalten.

1-8 Drücken Sie die Taste D3.

Die erste und die zweite Note werden mit Legatobogen eingegeben.

2 Geben Sie die nächsten Noten mit Staccato ein.

2-1 Tippen Sie auf [Length], um „40% (Staccato)“ auszuwählen.

2-2 Tippen Sie auf die Viertelnotenlänge (♩), um sie einzuschalten.

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

Der erste Takt ist nun vollständig eingegeben.

3 Geben Sie eine Viertelpause ein.

Tippen Sie nur einmal auf die eingeschaltete Viertelpause (♩), um eine Viertelpause einzugeben. Achten Sie darauf, dieselbe (eingeschaltete) Note nicht mehrmals zu berühren. Dies führt dazu, dass mehrere Pausen der entsprechenden Längen eingegeben werden. Pausen werden nicht als solche in der Event-Liste angezeigt, aber Sie können sich vergewissern, ob Pausen eingegeben wurden, indem Sie die Song-Position prüfen.

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

4-1 Berühren Sie [Velocity], um „*mp*“ auszuwählen.

4-2 Tippen Sie auf [Length], um „80% (Normal)“ auszuwählen.

4-3 Halten Sie die Taste G3 auf der Tastatur gedrückt und tippen Sie auf die Viertelpause (♩).

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

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

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

4-5 Halten Sie die Tasten G3 und C4 gedrückt und tippen Sie auf die halbe Note (♩).

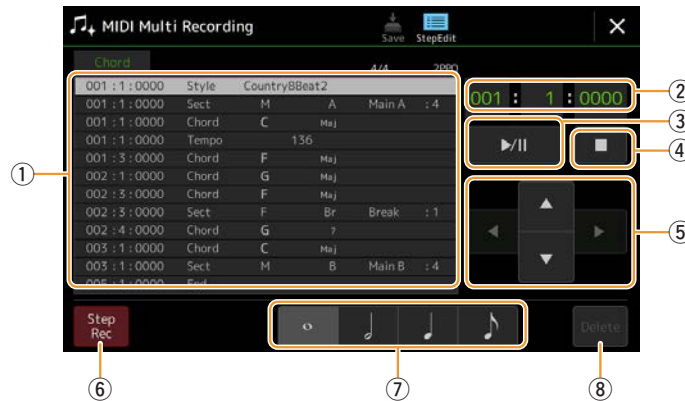
Lassen Sie, nachdem Sie die halbe Note (♩) angetippt haben, die Tasten los.

Der zweite Takt ist nun vollständig eingegeben.

5 Tippen Sie auf [■] (Stop), um zum Song-Anfang zurückzukehren, und hören Sie sich dann den neu eingegebenen Song durch Antippen von [▶/||] (Play/Pause) an.

Aufzeichnen von Akkord-/Section-Wechsel-Events per Einzelschrittaufnahme

Die Erläuterungen hier gelten, wenn in Schritt 4 auf [Seite 76](#) „Chord“ ausgewählt wurde. Wenn [Step Rec] unten links im Display eingeschaltet ist, können Sie die Akkordwechsel-/Section-Wechsel-Events für die Style-Wiedergabe mit Hilfe der nachstehenden Bedienelemente einzeln eingeben.



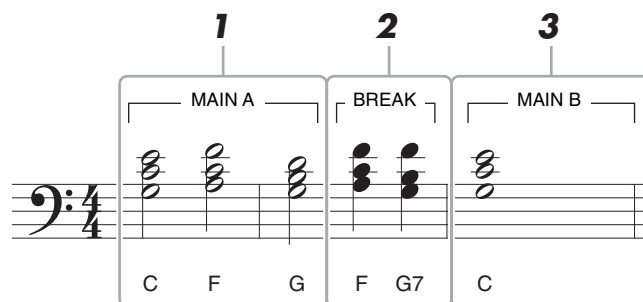
HINWEIS

- Der Audio-Part eines Audio-Styles lässt sich nicht aufnehmen.
- Die Aufnahme von Akkordwechseln mit der Step-Aufnahme kann für folgende Dinge nicht verwendet werden.
 - User Styles
 - Audio Styles
 - Ein Style, dessen Taktmaß (Section/allgemein) sich unterscheiden

Bezeichnungen und Funktionen der Bedienelemente

①	Event-Liste	Zeigt Events wie zum Beispiel Akkord- und Section-Wechsel an, die eingegeben wurden. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 82 .
②	Song-Position (Takt: Schlag: Clock)	Zeigt die aktuelle Song-Position an. Von Ihnen eingegebene Events wie Akkord- und Section-Wechsel werden an der hier angegebenen Position aufgezeichnet. Sie können die aktuelle Position ändern (Takt: Schlag: Clock*) indem Sie das Datenrad verwenden. * Clock: Der Clock-Impuls ist die kleinste Einheit für die Song-Position und die Notenlänge. Eine Viertelnote besteht aus 1.920 Clock-Impulsen.
③	▶/ (Wiedergabe/Pause)	Hiermit starten oder pausieren Sie den aktuellen Song.
④	■ (Stopp)	Stoppt den aktuellen Song, um zum Song-Anfang zurückzukehren.
⑤	Cursor	Hiermit können Sie die Position des Cursors verschieben.
⑥	Step Rec	(Einzelschrittaufnahme) Wenn eingeschaltet, wird das Step-Recording-Display angezeigt, wenn ausgeschaltet, das Step-Edit-Display.
⑦	Notenanzeigen	Wählen Sie eine der vier Notenlängen aus, um das nächste Event einzugeben.
⑧	Delete	Löscht die ausgewählten Daten.

Beispiel für Einzelschrittaufnahme – Akkord-/Section-Events



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

Diese Anweisungen zeigen, wie Sie die Akkord-/Section-Wechsel-Events aus der vorstehenden Notendarstellung per Einzelschrittaufnahme eingeben. Beachten Sie, bevor Sie beginnen, die folgenden Punkte:

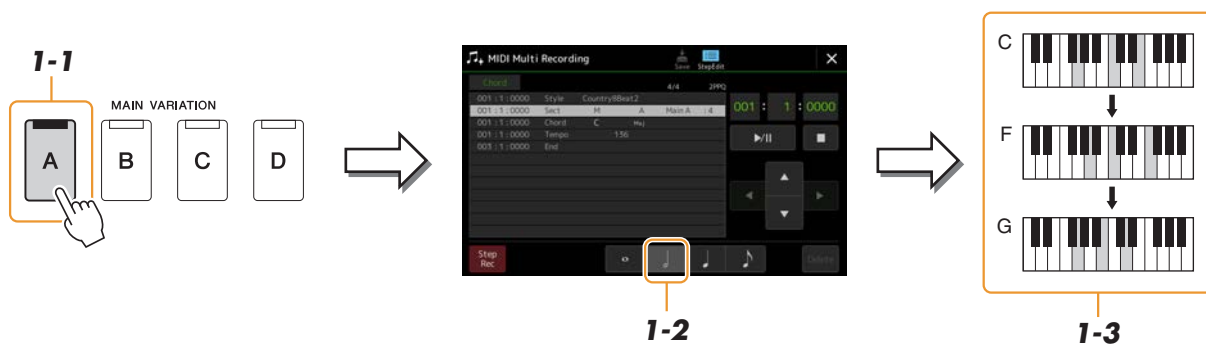
- Schalten Sie die STYLE-CONTROL-Taste [AUTO FILL IN] auf dem Bedienfeld aus.
- Wählen Sie einen herkömmlichen Style im Vierertakt aus.

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

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

1-2 Tippen Sie auf die halbe Notenlänge (♩), um sie einzuschalten.

1-3 Spielen Sie im Tastaturbereich für die Begleitung die Akkorde C, F und G.



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

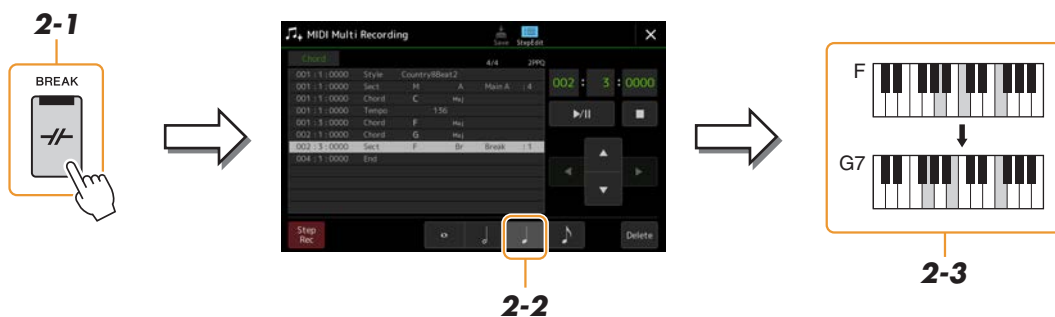
2-1 Drücken Sie die Taste [BREAK].

2-2 Tippen Sie auf die Viertelnotenlänge (♩), um sie einzuschalten.

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

HINWEIS

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

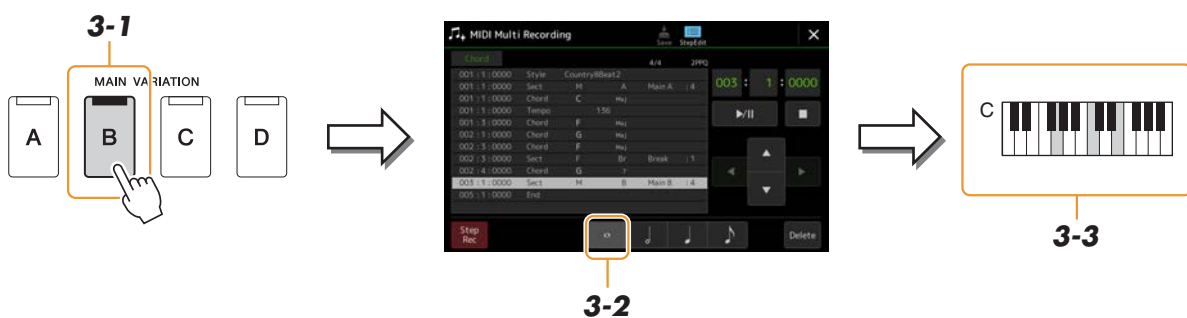


3 Geben Sie die Akkorde für die Section Main B ein.

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

3-2 Tippen Sie auf die ganze Notenlänge (♩), um sie einzuschalten.

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



Die Akkordwechsel- und Section-Wechsel-Events wurden nun eingegeben.

4 Tippen Sie auf [■] (Stop), um zum Song-Anfang zurückzukehren, und hören Sie sich dann den neu eingegebenen Song durch Antippen von [▶/||] (Play/Pause) an.

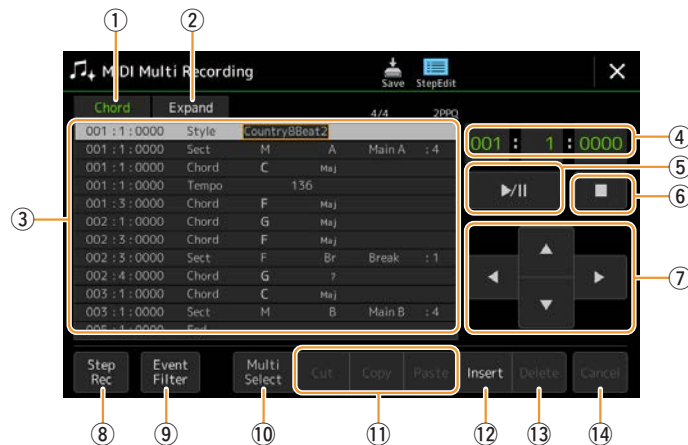
5 Tippen Sie auf [Step Rec] und deaktivieren es, um das Step-Edit-Display aufzurufen.

6 Berühren Sie [Expand] oben links im Step-Edit-Display, um die Akkordwechsel-/Section-Wechsel-Events in Song-Daten umzuwandeln.




Mit den vorstehenden Bedienvorgängen (Schritte 1–3) wurden nur die Akkordwechsel- und Section-Wechsel-Events aufgezeichnet, was bedeutet, dass die eigentlichen Song-Daten noch nicht erstellt wurden und der Style-Part keinen Klang erzeugen kann, auch wenn Sie nach dem Verlassen des MIDI-Multi-Recording-Displays die Song-Wiedergabe starten. Achten Sie deshalb darauf, die Expand-Funktion auszuführen, nachdem Sie mit der Eingabe fertig sind. Wenn Sie mit der Eingabe noch nicht fertig sind, speichern Sie den Song, um die aufgezeichneten Events aufzubewahren, und setzen Sie die Eingabe weiterer gewünschter Events dann später fort.

Bearbeiten bestimmter MIDI-Events aufgenommenener Daten

Die nachfolgenden Erläuterungen beziehen sich auf Schritt 4 auf [Seite 76](#). Im Step-Edit-Display können Sie einzelne MIDI-Events wie Notendaten und Voice-Auswahl bearbeiten, die per Echtzeit- oder Einzelschrittaufnahme erstellt wurden.



①	Bearbeitungsziel	<p>Legt das Bearbeitungsziel fest.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ch 1–Ch 16: Wenn einer dieser Kanäle ausgewählt ist, können Sie die Kanaldaten bearbeiten. • SysEx: Zur Bearbeitung systemexklusiver Daten (gültig für alle Kanäle). • Lyrics: Zum Bearbeiten der Liedtextdaten. • Chord: Zum Bearbeiten von Chord/Section-Wechsel-Events für die Style-Wiedergabe. 																												
②	Expand	<p>Dies wird nur angezeigt, wenn oben „Chord“ ausgewählt wurde. Sie können dann die von Ihnen im Step-Recording-Display eingegebenen Akkordwechsel-/Section-Wechsel-Events in die tatsächlich erklingenden Notendaten umwandeln. Achten Sie darauf, diese Funktion auszuführen, wenn Sie den Song-Daten ihre endgültige Form geben. Wenn Sie das MIDI-Multi-Recording-Display verlassen, ohne diese Funktion auszuführen, wird durch Starten der Song-Wiedergabe kein Klang für den Style-Part ausgegeben.</p>																												
③	Event-Liste	<p>In diesem Bereich werden die Events der Song-Daten aufgelistet und können bearbeitet werden. Jede Zeile zeigt ein Event an. Jedes Event kann mit den Cursor-Tasten (⑦) im Display ausgewählt und mit dem Datenrad bearbeitet werden.</p> <div data-bbox="667 1211 1248 1330" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <table border="1"> <tr> <td>001 : 1 : 0000</td> <td>Style</td> <td>Country8Beat2</td> </tr> <tr> <td>001 : 1 : 0000</td> <td>Sect</td> <td>M A Main A : 4</td> </tr> <tr> <td>001 : 1 : 0000</td> <td>Chord</td> <td>C Maj</td> </tr> <tr> <td>001 : 1 : 0000</td> <td>Tempo</td> <td>136</td> </tr> </table> </div> <p>Zeigt die aktuelle Song-Position (Takt : Schlag : Clock) des entsprechenden Events an.</p> <p>Zeigt den Event-Typ an.</p> <p>Zeigt den Event-Wert oder das Event-Detail an.</p> <p>Je nach dem vorstehenden Bearbeitungsziel (①) unterscheiden sich die aufgelisteten und bearbeitbaren Events wie folgend beschrieben.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th colspan="2" style="background-color: #f2f2f2;">● Wenn als Bearbeitungsziel einer der Kanäle „Ch1“–„Ch16“ eingestellt ist:</th> </tr> <tr> <td style="width: 20%;">Note</td> <td>Eine einzelne Note in einem Song. Enthält den Notennamen, der der gespielten Taste entspricht, einen Wert für die Anschlagsstärke (Velocity), die aussagt, wie stark eine Taste angeschlagen wird, und einen Wert für die Notendauer (Gate Time).</td> </tr> <tr> <td>Ctrl (Control Change)</td> <td>Einstellungen zur Steuerung der Voice wie Lautstärke, Panorama, Filter und Effekttiefe (bearbeitet über den Mixer) usw.</td> </tr> <tr> <td>Prog (Program Change)</td> <td>MIDI-Programmwechselnummer für die Auswahl einer Voice.</td> </tr> <tr> <td>P.Bnd (Pitch Bend)</td> <td>Daten für die fortlaufende Tonhöhenveränderung einer Voice.</td> </tr> <tr> <td>A.T. (After Touch)</td> <td>Dieses Event wird erzeugt, wenn auf eine bereits angeschlagene Taste nachträglich Druck ausgeübt wird. Beachten Sie, dass die Tastatur dieses Instruments nicht über Aftertouch verfügt.</td> </tr> <tr> <th colspan="2" style="background-color: #f2f2f2;">● Wenn „SysEx“ als Bearbeitungsziel eingestellt ist:</th> </tr> <tr> <td>ScBar (Score Start Bar)</td> <td>Legt die Nummer des ersten Taktes als Startpunkt der Song-Daten fest.</td> </tr> </table>	001 : 1 : 0000	Style	Country8Beat2	001 : 1 : 0000	Sect	M A Main A : 4	001 : 1 : 0000	Chord	C Maj	001 : 1 : 0000	Tempo	136	● Wenn als Bearbeitungsziel einer der Kanäle „Ch1“–„Ch16“ eingestellt ist:		Note	Eine einzelne Note in einem Song. Enthält den Notennamen, der der gespielten Taste entspricht, einen Wert für die Anschlagsstärke (Velocity), die aussagt, wie stark eine Taste angeschlagen wird, und einen Wert für die Notendauer (Gate Time).	Ctrl (Control Change)	Einstellungen zur Steuerung der Voice wie Lautstärke, Panorama, Filter und Effekttiefe (bearbeitet über den Mixer) usw.	Prog (Program Change)	MIDI-Programmwechselnummer für die Auswahl einer Voice.	P.Bnd (Pitch Bend)	Daten für die fortlaufende Tonhöhenveränderung einer Voice.	A.T. (After Touch)	Dieses Event wird erzeugt, wenn auf eine bereits angeschlagene Taste nachträglich Druck ausgeübt wird. Beachten Sie, dass die Tastatur dieses Instruments nicht über Aftertouch verfügt.	● Wenn „SysEx“ als Bearbeitungsziel eingestellt ist:		ScBar (Score Start Bar)	Legt die Nummer des ersten Taktes als Startpunkt der Song-Daten fest.
001 : 1 : 0000	Style	Country8Beat2																												
001 : 1 : 0000	Sect	M A Main A : 4																												
001 : 1 : 0000	Chord	C Maj																												
001 : 1 : 0000	Tempo	136																												
● Wenn als Bearbeitungsziel einer der Kanäle „Ch1“–„Ch16“ eingestellt ist:																														
Note	Eine einzelne Note in einem Song. Enthält den Notennamen, der der gespielten Taste entspricht, einen Wert für die Anschlagsstärke (Velocity), die aussagt, wie stark eine Taste angeschlagen wird, und einen Wert für die Notendauer (Gate Time).																													
Ctrl (Control Change)	Einstellungen zur Steuerung der Voice wie Lautstärke, Panorama, Filter und Effekttiefe (bearbeitet über den Mixer) usw.																													
Prog (Program Change)	MIDI-Programmwechselnummer für die Auswahl einer Voice.																													
P.Bnd (Pitch Bend)	Daten für die fortlaufende Tonhöhenveränderung einer Voice.																													
A.T. (After Touch)	Dieses Event wird erzeugt, wenn auf eine bereits angeschlagene Taste nachträglich Druck ausgeübt wird. Beachten Sie, dass die Tastatur dieses Instruments nicht über Aftertouch verfügt.																													
● Wenn „SysEx“ als Bearbeitungsziel eingestellt ist:																														
ScBar (Score Start Bar)	Legt die Nummer des ersten Taktes als Startpunkt der Song-Daten fest.																													

③	Event-Liste	Tempo	Legt den Tempo-Wert fest.	
		Time (Time Signature)	Legt das Taktmaß fest.	
		Key (Key Signature)	Legt die Tonart wie auch die Dur-/Moll-Einstellungen für die Notendarstellung im Display fest.	
		XGPrm (XG Parameter)	Hiermit können Sie verschiedene Details der XG-Parameter bearbeiten. Beachten Sie die Data List (MIDI-Datenformat) auf der Website.	
		Sys/Ex. (System Exklusive)	Zeigt die systemexklusiven Daten im Song an. Bedenken Sie, dass Sie hier keine neuen Daten erzeugen oder den Inhalt der bestehenden Daten ändern können. Statt dessen können Sie Daten löschen, ausschneiden, kopieren und einfügen.	
		Meta (Meta-Event)	Zeigt die im Song vorhandenen SMF-Meta-Events an. Bedenken Sie, dass Sie hier keine neuen Daten erzeugen oder den Inhalt der bestehenden Daten ändern können. Statt dessen können Sie Daten löschen, ausschneiden, kopieren und einfügen.	
		● Wenn „Lyrics“ als Bearbeitungsziel eingestellt ist:		
		Name	Erlaubt die Eingabe des Song-Namens.	
		Lyrics	Ermöglicht die Eingabe von Liedtexten.	
		Code	<ul style="list-style-type: none"> • CR: Fügt einen Zeilenumbruch in den Liedtext ein. • LF: Löscht den aktuell angezeigten Liedtext und zeigt die nächsten Textdaten an. 	
		● Wenn „Chord“ als Bearbeitungsziel eingestellt ist:		
		Style	Style-Name	
		Tempo	Tempo-Einstellung	
		Chord	Akkordgrundton, Akkordtyp, On-Bass-Akkord	
		Sect (Section)	Style-Section (Intro, Main, Fill In, Break, Ending)	
		OnOff	Ein/Aus-Status der einzelnen Parts (Kanäle) des Styles	
		CH.Vol (Channel Volume)	Lautstärke der einzelnen Parts (Kanäle) des Styles	
S.Vol (Style Volume)	Gesamtlautstärke des Styles			
④	Song-Position (Takt: Schlag: Clock)	<p>Zeigt die aktuelle Song-Position an. Die Events, die Sie eingeben, werden an der hier angezeigten Position aufgezeichnet. Sie können die aktuelle Position ändern (Takt: Schlag: Clock*) indem Sie das Datenrad verwenden.</p> <p>* Clock: Der Clock-Impuls ist die kleinste Einheit für die Song-Position und die Notendauer. Eine Viertelnote besteht aus 1.920 Clock-Impulsen.</p>		
⑤	▶/ (Wiedergabe/ Pause)	Hiermit starten oder pausieren Sie den aktuellen Song.		
⑥	■ (Stopp)	Stoppt den aktuellen Song, um zum Song-Anfang zurückzukehren.		
⑦	Cursor	Zum Verschieben der Cursorposition.		
⑧	Step Rec	(Einzelschrittaufnahme) Wenn eingeschaltet, wird das Step-Recording-Display angezeigt, wenn ausgeschaltet, das Step-Edit-Display.		
⑨	Event Filter	<p>Ruft das Event-Filter-Fenster auf, in dem Sie die Events auswählen können, die in der Event-Liste angezeigt werden sollen.</p> <p> : Alle Kästchen ankreuzen.</p> <p> : Alle Häkchen entfernen.</p> <p> : Den Häkchen-Status aller Elemente umkehren.</p>		
⑩	Multi Select	Verwenden Sie, nachdem dies eingeschaltet wurde, die Cursortasten (⑦) im Display, um mehrere Events auszuwählen.		
⑪	Cut/Copy/Paste	Verwenden Sie diese Funktionen, wenn Sie die ausgewählten Events kopieren oder verschieben möchten.		
⑫	Insert	Fügt ein neues Event ein.		
⑬	Delete	Hiermit löschen Sie das ausgewählte Event.		
⑭	Cancel	Bricht die Bearbeitung ab und stellt den ursprünglichen Wert wieder her.		

Song-Positionsmarken bearbeiten

In diesem Abschnitt geht es um zwei zusätzliche Marker-bezogene Funktionen und Details. Grundsätzliche Informationen zum Einsatz von Markern zur Sprungnavigation und für Wiedergabeschleifen finden Sie im Benutzerhandbuch.

■ Sprungmarken

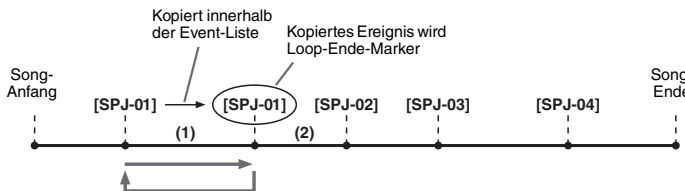
Die im Benutzerhandbuch erläuterten Marken werden auch als „Sprungmarken“ bezeichnet. Auf der Event-Liste der System-Exclusive-Daten (Seite 82) werden sie mit „SPJ-01“ bis „SPJ-04“ angegeben. In der Event-Liste können diese Events beliebig an andere Positionen verschoben und sogar kopiert werden, um identische Marker-Nummern an anderen Positionen zu erzeugen. Wenn die gleiche Markernummer an verschiedenen Song-Positionen auftaucht, wird die jeweils letzte als „Loop End Marker“ (Schleifenendmarkierung; siehe unten) interpretiert.

■ Schleifenendmarkierung

Loop End Markers können benutzt werden, um zusätzliche Marken in Song-Daten einzufügen und dadurch noch höhere Vielseitigkeit zu bieten. Schleifenendmarkierungen werden in der Event-Liste (nicht im Song-Playback-Display) erzeugt, indem einfach ein „SPJ“-Jump-Marker-Event an eine andere Position im Song kopiert wird.

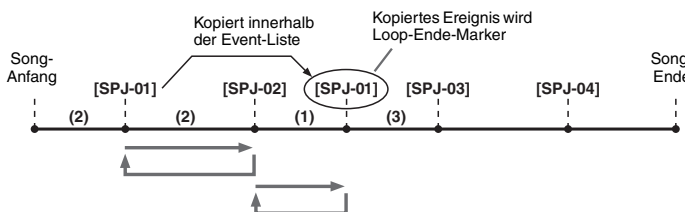
Die folgenden Beispiele zeigen, wie Schleifenendmarkierungen bei der Song-Wiedergabe im Song-Playback-Display benutzt werden können.

Beispiel 1



- (1) Wenn die aktuelle Song-Position sich zwischen den beiden SPJ-01-Punkten befindet, bewirkt das Einschalten von [Loop] eine Wiedergabeschleife zwischen diesen Punkten.
- (2) Wenn sich die Song-Wiedergabe zwischen dem zweiten SPJ-01-Punkt und SPJ-02 befindet, und [Loop] wird eingeschaltet, springt die Wiedergabe zurück zum ersten SPJ-01-Punkt und läuft in der Schleife zwischen den SPJ-01-Punkten.

Beispiel 2



- (1) Wenn der Song zwischen dem SPJ-02-Punkt und dem zweiten SPJ-01-Punkt läuft, bewirkt das Einschalten von [Loop] eine Wiedergabeschleife zwischen diesen Punkten.
- (2) Wenn [Loop] eingeschaltet wird, während der Song zwischen dem Song-Anfang und SPJ-02 läuft, wird die Schleife zwischen SPJ-01 und SPJ-02 wiedergegeben.
- (3) Wenn sich die Song-Wiedergabe zwischen dem zweiten SPJ-01-Punkt und SPJ-03 befindet, und [Loop] wird eingeschaltet, springt die Wiedergabe zurück zum Punkt SPJ-02 und läuft in der Schleife zwischen SPJ-02 und dem zweiten SPJ-01-Punkt (Loop End Marker).

Die Loop-Ende-Marker in den obigen Beispielen sind immer identisch mit den Events, von denen sie kopiert wurden – einzig die Position des kopierten Markers macht die unterschiedliche Funktion aus.

Bei der Song-Wiedergabe werden die Marken, die als „SPJ-xxxx“ (xxxx: jedes Zeichen zwischen 01 und 04 sowie jede Zeichenanzahl ist akzeptabel) als Loop End Markers behandelt.

Da Sie in der Event-Liste der MIDI-Multi-Recording-Funktion die Marker nicht beliebig benennen können, beachten Sie die obigen Anweisungen zur Erzeugung neuer Marken.

Mit Sequenzerprogrammen auf einem Computer können Sie jedoch neue Marker erzeugen und beliebig benennen. Wenn Sie Marker auf diese Weise benennen, können Sie Loop-Ende-Marker und Jump-Marker in der Event-Liste leicht unterscheiden.

HINWEIS

Probleme mit der Loop-Wiedergabe können auftreten, wenn Markierungen zu dicht aufeinander folgen.

HINWEIS

Wenn die Effekteinstellungen am Sprungziel (die Position, zu der die Wiedergabe springt) anders sind als am „Absprung“, können Störungen oder Aussetzer im Klang auftreten. Dies liegt an den Beschränkungen der Effektprozessoren dieses Instruments.

HINWEIS

Wenn Sie die Guide-Funktion (Seite 64) zusammen mit Sprüngen benutzen, bedenken Sie, dass die Guide-Anzeigen eventuell nicht genau so schnell umspringen wie die Wiedergabeposition.

Inhalt

Abruf bestimmter Einstellungen deaktivieren (Registration Freeze)	85
Abrufen der Registrierungsspeicher-Nummern in einer Reihenfolge (Registration Sequence)	86
Suche nach einer Registration-Memory-Bank-Datei	88
• Hinzufügen von Tags zu einer Registration-Memory-Bank zur einfachen Suche	89

Abruf bestimmter Einstellungen deaktivieren (Registration Freeze)

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

Das Display für diesen Vorgang können Sie über [MENU] → [Regist Freeze] aufrufen.



1 Markieren Sie den „einzufrierenden“ Eintrag oder die Gruppe mit einem Häkchen.

Welche Parameter zu den Registration-Memory-Parametern gehören, können Sie der Data List (Parametertabelle) auf der Website entnehmen.

2 Schalten Sie Registration Freeze ein („On“).

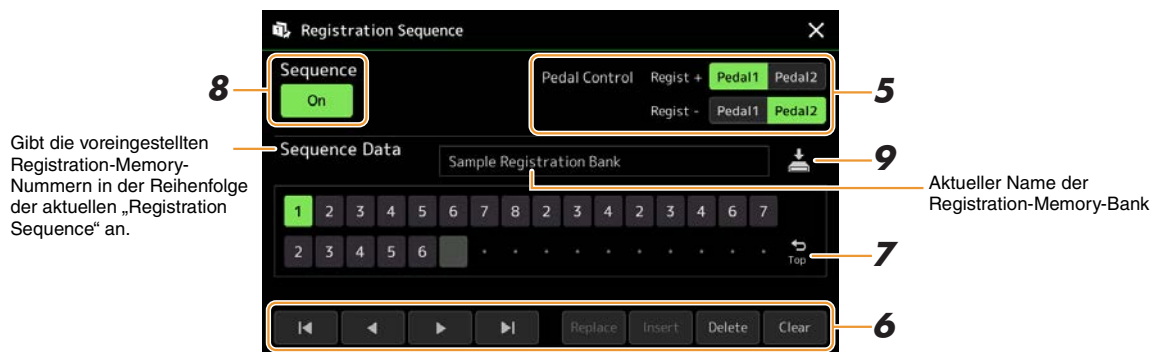
HINWEIS

Die Registration-Freeze-Funktion kann auch mit der [FREEZE]-Taste ein- und ausgeschaltet werden.

Abrufen der Registrierungspeicher-Nummern in einer Reihenfolge (Registration Sequence)

Zum schnellen Umschalten zwischen Bedienfeldeinstellungen während eines Auftritts bietet dieses Instrument die Funktion „Registration Sequence“ (Registrierungssequenz), mit der Sie die acht Einstellungen in einer beliebigen festgelegten Reihenfolge aufrufen, indem Sie während des Spielens einfach die ASSIGNABLE-Tasten oder das Pedal betätigen.

- 1** Wenn Sie zum Umschalten der Registration-Memory-Nummern eines oder mehrere Pedale verwenden möchten, schließen Sie diese(s) an den entsprechenden ASSIGNABLE FOOT PEDAL-Buchsen an.
Anweisungen hierzu finden Sie im Benutzerhandbuch.
- 2** Drücken Sie gleichzeitig die REGIST BANK-Tasten [–] und [+], um das Display für die Auswahl von Registrierungsbanken aufzurufen.
- 3** Wählen Sie die gewünschte Registration-Memory-Bank aus, aus der Sie eine Sequenz erstellen möchten.
- 4** Rufen Sie das Registration-Sequence-Display auf über [MENU] → [Regist Sequence].



5 Wenn Sie vorhaben, zum Umschalten der Registration-Memory-Nummer ein Pedal zu verwenden, legen Sie hier fest, wie das Pedal verwendet werden soll.

Das bei „Regist +“ eingestellte Pedal wird verwendet, um vorwärts durch die Sequenz zu schalten. Das bei „Regist –“ eingestellte Pedal wird verwendet, um rückwärts durch die Sequenz zu schalten.

Wenn Sie beabsichtigen, die ASSIGNABLE-Taste zu verwenden, um die Registration-Memory-Nummer umzuschalten, weisen Sie in dem Display, das über [MENU] → [Assignable] (Seite 104) zu erreichen ist, die Einträge „Registration Sequence +“ oder „Registration Sequence –“ zu.

HINWEIS

Sie können dem Pedal auch andere Funktionen zuweisen – Voice Guide Controller (Seite 125), Punch In/Out bei Songs (Seite 70) und die im Assignable-Display eingestellte Funktion (Seite 104). Wenn Sie dem Pedal mehrere Funktionen zuweisen, ist die Priorität die folgende: Voice Guide Controller → Punch In/Out für den Song → Registration Sequence → die Funktion, die im Assignable-Display eingestellt wurde.

6 Programmieren Sie eine Reihenfolge, in der die Registration-Memory-Nummern abgerufen werden.

Drücken Sie auf dem Bedienfeld jeweils eine der Registration-Memory-Nummerntasten, und tippen Sie dann auf [Insert], um die gewählte Nummer einzugeben.

	Bewegt den Cursor. HINWEIS Wenn Sie den Cursor direkt auf eine bereits eingegebene Nummer bewegen möchten, tippen Sie auf die gewünschte Nummer.
Replace	Ersetzt die Nummer an der Cursorposition durch die aktuell ausgewählte Registration-Memory-Nummer.

Insert	Fügt die Nummer der zurzeit ausgewählten Registration-Memory-Voreinstellung unmittelbar vor der Cursorposition ein.
Delete	Löscht die Nummer an der Cursorposition.
Clear	Löscht alle Nummern in der Sequenz.

7 Wählt die Aktion aus, die beim Erreichen des Endes der Registrierungssequenz eintritt.

- **Stop:** Drücken der ASSIGNABLE-Taste oder die Betätigung des „Vorwärts“-Pedals hat keine Auswirkung. Die Sequenz wurde „gestoppt“.
- **Top:** Die Folge beginnt erneut von Anfang an.
- **Next:** Die Folge wechselt automatisch an den Anfang der nächsten Bank in demselben Ordner des Registration-Bank-Selection-Displays.

8 Schalten Sie Registration Sequence ein („On“).

Die soeben programmierte Registrierungssequenz erscheint im Bereich Registration Memory Bank im Home-Display. Betätigen Sie die ASSIGNABLE-Taste oder das Pedal, um zu prüfen, ob die Registration-Memory-Nummern in der programmierten Reihenfolge abgerufen werden.


9 Tippen Sie auf (Speichern), um das Auswahldisplay für Dateien aufzurufen, und speichern Sie die programmierte Reihenfolge als Registration-Memory-Bank-Datei.

ACHTUNG

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

Suche nach einer Registration-Memory-Bank-Datei

Mit der Suchfunktion können Sie die gewünschte Datei aus der großen Zahl der Dateien einer Registration Memory Bank schnell auffinden.

- 1** Rufen Sie das Funktions-Display auf, indem Sie im Registration-Bank-Selection-Display auf  (Search) tippen.
- 2** Tippen Sie auf das Suchfeld, um das Fenster zur Zeicheneingabe anzuzeigen.




- 3** Geben Sie den Dateinamen oder den Ordernamen (oder nur einen Teil davon) an, um die Suche zu starten.

Wenn Sie mehrere Begriffe eingeben möchten, fügen Sie ein Leerzeichen zwischen den Wörtern ein.

Nach Abschluss der Suche erscheint die Liste mit den gefundenen Datensätzen. Wenn Sie das Ergebnis löschen möchten, tippen Sie auf [Clear].

- 4** Um die Suche zu verfeinern, tippen Sie auf  (Filter) und geben Sie die Suchoptionen im Feld ein.

- **Tag:** Geben Sie Tags ([Seite 89](#)) im Feld ein, oder wählen Sie Tags durch Antippen von [Existing Tag List] aus der Liste aus. Wenn Sie mehrere Tags eingeben möchten, fügen Sie ein Leerzeichen zwischen den Tags ein.
- **Song:** Geben Sie den Song-Namen ein.
- **Style:** Geben Sie den Style-Namen ein.
- **Style Tempo:** Geben Sie den Tempobereich für den Style ein.


Um die jeweilige Suchanfrage zu löschen, tippen Sie auf [Clear]. Um alle zu löschen, tippen Sie auf [All Clear]. Durch erneutes Antippen von  (Filter) bringt Sie zurück zum Suchergebnis.

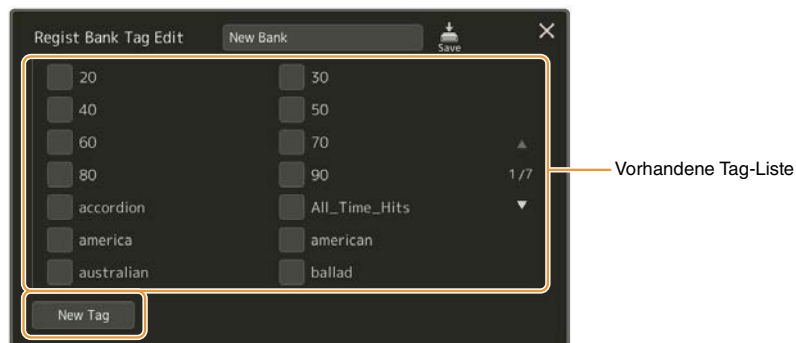
- 5** Wählen Sie die gewünschte Registration-Memory-Bank-Datei aus den Suchergebnissen aus.

Durch Antippen von [OK] schließt sich das Ergebnis-Display, und die im Ergebnis gefundene Bank wird aufgerufen. Durch Antippen von [Cancel] schließt sich das Ergebnis-Display, und die aktuelle Bank bleibt ausgewählt.

Hinzufügen von Tags zu einer Registration-Memory-Bank zur einfachen Suche

Die Tags der Registration Memory Banks helfen Ihnen dabei, bei der Suche schnell die gewünschten Dateien zu finden.

- 1** Wählen Sie die gewünschte Registration-Memory-Bank-Datei aus, der Sie Tags hinzufügen möchten.
- 2** Tippen Sie im Registration-Bank-Selection-Display auf  (Menu) und dann auf [Regist Bank Tag Edit], um das Funktions-Display aufzurufen.
- 3** Tippen Sie auf [New Tag], um den gewünschten Text im Fenster für die Zeicheneingabe einzugeben.



Wenn Sie bereits Tags zu einer anderen Registration-Memory-Bank-Datei hinzugefügt hatten, erscheinen die bestehenden Tags in der Liste und lassen sich mittels Häkchen auswählen. Es kann eine Weile dauern, bis die Liste angezeigt wird.

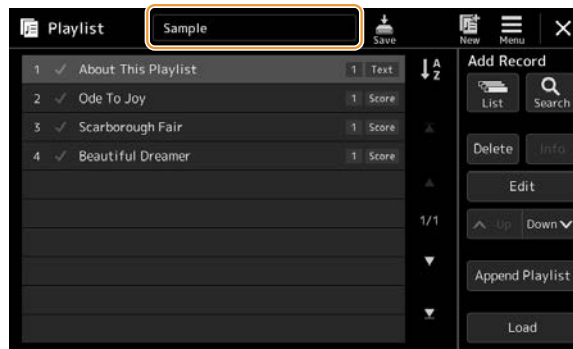
- 4** Tippen Sie auf  (Save), um die Tag-Informationen in der Registration-Memory-Bank-Datei zu speichern.

Importieren von Music-Finder-Einträgen in die Playlist

Durch Importieren von Music-Finder-Einträgen, die auf früheren Keyboards von Yamaha verwendet wurden (wie dem PSR-A3000 und dem PSR-S975/S775), können Sie die Einträge in der Playlist des PSR-A5000 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 Yamaha Keyboards, 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 des Instruments an.**
- 2 Tippen Sie auf dem Playlist-Display auf den Namen der Playlist-Datei, um das Display für die Playlist-Auswahl aufzurufen.**



- 3 Wählen Sie die gewünschte Music-Finder-Datei aus; es erscheint eine Bestätigungsmeldung.**

- 4 Tippen Sie auf [Yes], 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).

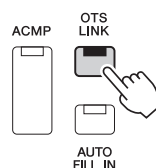
Gleichzeitig wird eine Playlist der konvertierten Registration-Memory-Bank-Dateien erstellt und auf dem USB-Flash-Laufwerk gespeichert (mit dem Namen der importierten Datei). Die Music-Finder-Einträge werden unter Registration-Memory-Nummer [1] jeder Bank gespeichert.

ACHTUNG

Der Import ist in den folgenden Fällen nicht möglich. Wenn eine Warnmeldung angezeigt wird, sobald Sie die Music-Finder-Datei auswählen.

- Wenn es bereits einen Ordner dieses Namens gibt.
- Während der Style-Wiedergabe
- Während der Wiedergabe oder Aufnahme eines Songs oder Multi-Pads.

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



6 Tippen Sie im Playlist-Display auf den Namen des Eintrags 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 im Registration-Bank-Selection-Display nach Einträgen (Datensätzen) suchen. Schlüsselbegriffe (Keywords) und Musikrichtung (Genre) aus Music Finder werden als Tag-Informationen gespeichert.

Inhalt

Mikrofon- oder Gitarreneinstellungen vornehmen (Mic Setting).....	92
• Speichern/Abrufen der gespeicherten Mikrofon-/Gitarreneinstellungen.....	94

Mikrofon- oder Gitarreneinstellungen vornehmen (Mic Setting)

In diesem Abschnitt können Sie für verschiedene Effekte die Parameter einstellen, die den Mikrofon- oder Gitarrenklang betreffen. Wenn Sie ein Mikrofon zusammen mit dem Instrument verwenden, sollten Sie sowohl für „Vocal“ als auch für „Talk“ Einstellungen vornehmen – „Vocal“ für Ihren Gesang, und „Talk“ (Sprechen) z. B. für Ansagen zwischen den Songs. Wenn Sie eine Gitarre verwenden, wählen Sie „Guitar“ und nehmen Sie geeignete Einstellungen vor.

Das Display für diesen Vorgang können Sie über [MENU] → [Mic Setting] aufrufen.

Wenn „Vocal“ ausgewählt ist:



Wenn „Talk“ ausgewählt ist:



Wenn „Guitar“ gewählt ist:



①	Microphone On/Off	Schaltet das Mikrofon-/Gitarrensinal ein oder aus. In der Einstellung On wird das Mikrofon-/Gitarrensinal dem Instrument zugeführt.
②	Vocal/Talk/Guitar Switch	Wenn Sie während Ihres Spiels in das Mikrofon singen, stellen Sie hier „Vocal“ ein. Wenn Sie normal sprechen oder zwischen Ihren Songs Ansagen machen möchten, stellen Sie hier „Talk“ ein. Hiermit können Sie sofort die Mikrofoneinstellungen entsprechend der Situation umschalten. Wenn Sie eine Gitarre mit dem Instrument verwenden, stellen Sie hier „Guitar“ ein.
③	Volume Adjustment	Stellt die Eingangslautstärke des Mikrofon-Gitarrenklangs ein. Der Eingangspegel wird rechts angezeigt.

④	3 Band 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 digitalen 3-Band-Equalizer (Low, Mid und High) zur Klangregelung des Mikrofonklanges. Für jedes der drei Frequenzbänder können Sie mit den entsprechenden Reglern im Display die Arbeitsfrequenz (Hz) und den Pegel (dB) einstellen.	
⑤	Noise Gate	Dieser Effekt schaltet das Eingangssignal stumm, sobald das Eingangssignal vom Mikrofon unter einen festgelegten Wert abfällt. Dadurch können Sie auf effektive Weise Nebengeräusche herausfiltern, während das gewünschte Signal (Gesang usw.) durchgelassen wird.	
		On/Off	Schaltet das Noise Gate ein oder aus.
		Threshold	Legt den Eingangspegel fest, oberhalb dessen das Gate öffnet.
⑥	Compressor	Dieser Effekt hält den Ausgangspegel niedrig, wenn das Mikrofon-Eingangssignal einen angegebenen Pegel überschreitet. Dies ist besonders nützlich, um Gesangspassagen mit sehr hohen Dynamikschwankungen zu glätten. Das Signal wird dynamisch „komprimiert“, so dass laute Passagen leiser werden oder umgekehrt.	
		On/Off	Schaltet den Kompressor ein oder aus.
		Threshold	Legt den Eingangspegel fest, oberhalb dessen die Kompression angewendet wird.
		Ratio	Regelt das Kompressionsverhältnis. Ein höheres Verhältnis hat einen stärker komprimierten Sound mit reduziertem Dynamikumfang zur Folge.
		Out	Stellt den Gesamtausgangspegel ein.
⑦	Talk Mixing (nur, wenn „Talk“ ausgewählt ist)	Mit dieser Funktion können Sie Einstellungen für Sprache vornehmen, so dass Sie z. B. zwischen den Songs einer Aufführung sprechen oder Ansagen machen können.	
		Pan	Bestimmt die Stereo-Panoramaposition des Mikrofonklanges.
		Reverb	Legt die Intensität der auf den Mikrofonklang angewendeten Reverb-Effekte fest.
		Chorus	Legt die Intensität der auf den Mikrofonklang angewendeten Chorus-Effekte fest.
		Level Reduction	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.

ACHTUNG


Die hier vorgenommenen Einstellungen gehen verloren, wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne den Speichervorgang auszuführen.


HINWEIS

Um das Panorama und die Reverb-/Chorus-Einstellungen für den Mikrofon-/Gitarrenklang einzustellen, wenn „Vocal“ oder „Guitar“ ausgewählt ist, wählen Sie die Einstellungen des Mic-Parts in der Mixer-Anzeige (Seite 100).

Speichern/Abrufen der gespeicherten Mikrofon-/Gitarreneinstellungen



Alle Mikrofon-/Gitarreneinstellungen lassen sich durch Antippen von  (Save) im Mic-Setting-Display als einzelne Datei speichern. Im User-Speicher dieses Instruments können bis zu 60 Dateien gespeichert werden. Um den zukünftigen Abruf zu erleichtern, sollten Sie einen aussagekräftigen Namen wählen.

Um die Mikrofon-/Gitarreneinstellungen abzurufen, tippen Sie auf den Namen der Einstellung links neben  (Speichern), und wählen Sie dann die gewünschte Datei aus.

HINWEIS

Wenn Sie die Mikrofon-/Gitarreneinstellungen auf einem USB-Flash-Laufwerk ablegen möchten, speichern Sie diese als User-Effect-Datei. Tippen Sie hierzu in dem Display, das über [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → Seite 2/2 zu erreichen ist, bei „User Effect“ auf [Save], um den Speichervorgang auszuführen ([Seite 127](#)).

Inhalt

Bearbeiten der Filter-Parameter (Filter)	95
Bearbeiten der EQ-Parameter (EQ).....	96
Bearbeiten von Effektparametern (Effect)	98
• Bearbeiten und Speichern der Effekteinstellungen	99
Bearbeiten von Effektparametern (Chorus/Reverb).....	100
• Bearbeiten und Speichern der Chorus-/Reverb-Einstellungen	100
Bearbeiten von Panorama-/Lautstärkeinstellungen (Pan/Volume)	100
Bearbeiten der Einstellungen des Master Compressors (Compressor).....	101
Blockschaltbild.....	103

Im Benutzerhandbuch finden Sie die grundsätzliche Bedienung der Mixer-Funktion. Dieses Referenzhandbuch bietet detaillierte Informationen zu jedem Display (bzw. Funktion) des Mixer-Displays, das über [MENU] → [Mixer] aufgerufen wird.

Mit den Registerkarten „Panel“ – „Song“ für die Part-Auswahl oben in der Mixer-Anzeige können Sie den Klang der einzelnen Parts einstellen, während Sie bei „Master“ Einstellungen für den Klang des gesamten Instruments vornehmen können.

HINWEIS

Dreh- und Schieberegler erscheinen nur dann im Einstellungsdisplay, wenn die betreffenden Parameter verfügbar sind.

Für eine bildliche Darstellung des Signalfusses und der Konfiguration des Mischpults beachten Sie das Blockdiagramm auf [Seite 103](#).

Bearbeiten der Filter-Parameter (Filter)

Diese Funktion modifiziert die Klangeigenschaften (Klanghelligkeit usw.), indem das Signal auf einen bestimmten Frequenzbereich begrenzt wird. Beachten Sie, dass dies nicht verfügbar ist, wenn Sie oben im Mixer-Display die Registerkarte „Master“ gewählt haben.



Resonance	Hier können Sie den Resonanzeffekt (Seite 47) für jeden Part einstellen. Dieser verleiht dem Klang in Kombination mit dem „Cutoff“-Parameter einen speziellen Charakter.
Cutoff	Legt für jeden Part die Klanghelligkeit durch die Einstellung der Cutoff-Frequenz (Grenzfrequenz) fest (Seite 47).

Bearbeiten der EQ-Parameter (EQ)

Ein Equalizer (auch „EQ“ genannt) ist ein Signalprozessor, der das Frequenzspektrum in mehrere Frequenzbänder unterteilt, die verstärkt oder abgeschwächt werden können, um die Gesamtklangwirkung Ihren Wünschen entsprechend zu gestalten. Mit den Registerkarten „Panel“ – „Song“ für die Part-Auswahl oben im Mixer-Display können Sie den EQ der einzelnen Parts einstellen, während Sie bei „Master“ Klangeinstellungen für den EQ des gesamten Instruments einstellen können.

Part EQ (wenn eine der Registerkarten „Panel“ – „Song“ gewählt ist)



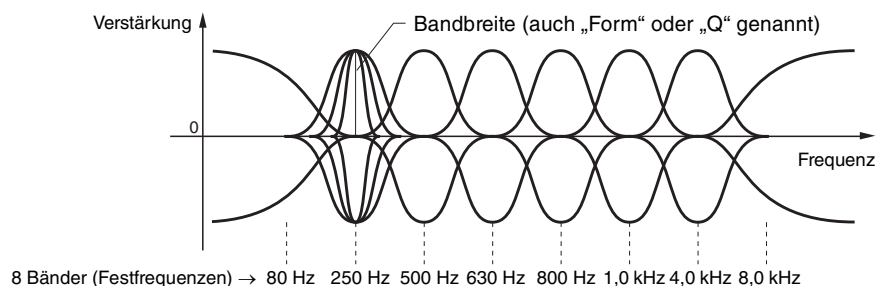
High	Hebt das Höhenband des EQs für jeden Part an oder senkt es ab.
Low	Hebt das Tiefenband des EQs für jeden Part an oder senkt es ab.

Master EQ (wenn die Registerkarte „Master“ gewählt ist)

Dieses Instrument besitzt einen hochwertigen digitalen 8-Band-EQ. Mit dieser Funktion wird ein finaler Effekt – Klangregelung – auf das ausgegebene Audiosignal Ihres Instruments angewendet. Im „Master“-Display können Sie einen der fünf voreingestellten EQ-Typen aufrufen. Darüber hinaus können Sie durch die Einstellung der Frequenzbänder Ihre eigenen EQ-Einstellungen erstellen und diese dann als einen von 30 „User Master EQ“-Typen speichern.

HINWEIS

Der Master-EQ kann nicht auf Audiosignale wie Audio-Songs oder auf den Metronomklang angewendet werden.





1 Wählen Sie den zu bearbeitenden EQ-Typ aus.

- **Flat:** Neutrale EQ-Einstellungen. Die 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:** Benutzerdefinierte EQ-Einstellungen, bei denen die Bässe abgesenkt werden. Dies ist eine optimale Einstellung für die Verwendung des Instruments gemeinsam mit einem Subwoofer wie dem KS-SW100 (separat erhältlich).
- **User1–30:** Ihre eigenen EQ-Einstellungen, wie gespeichert in Schritt 4.

2 Stellen die Güte (Q für „quality“) sowie die Arbeitsfrequenz jedes Bandes ein.

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

3 Stellen Sie den Gain-Pegel ein, um die acht Bänder beliebig anzuheben oder abzusenken.

4 Tippen Sie auf (Save), und speichern Sie die Einstellungen als User-Master-EQ-Typ.

Sie können bis zu 30 EQ-Typen erstellen und speichern.

ACHTUNG

Die Einstellungen gehen verloren, wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne den Speichervorgang auszuführen.

HINWEIS

Wenn Sie Master-EQ-Einstellungen auf einem USB-Flash-Laufwerk ablegen möchten, speichern Sie diese als User-Effect-Datei. Tippen Sie hierzu aus dem Display heraus, das über [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → Seite 2/2 zu erreichen ist, bei „User Effect“ auf [Save], um den Speichervorgang auszuführen (Seite 127).


Bearbeiten von Effektparametern (Effect)

Dieses Instrument bietet die folgenden Effektblöcke.

- **System Effect (Chorus, Reverb):** Diese Effekte werden auf den gesamten Klang dieses Instruments angewendet. Sie können den Anteil des Systemeffekts getrennt für jeden Part einstellen. Dies lässt sich im Display „Chorus/Reverb“ (Seite 100) einstellen.
- **Insertion Effect 1–8:** Diese Effekte werden jeweils nur auf einen bestimmten Part angewendet. Wählen Sie für jeden dieser Effekte einen Effekttyp aus, der auf den betreffenden Part zugeschnitten ist (z. B. Distortion, der nur auf einen Gitarren-Part angewendet würde).
- **Variation Effect:** Dieser Block kann sowohl als System-Effekt als auch als Insert-Effekt verwendet werden, und Sie können zwischen diesen umschalten.

Dieser Abschnitt betrifft die Einstellungen der Insert-Effekte und der Variation-Effekte im Effect-Display. Beachten Sie, dass dieses Display nicht verfügbar ist, wenn oben im Mixer-Display die Registerkarte „Master“ gewählt ist.



<p>Insertion Effect</p>	<p>Hiermit können Sie den gewünschten Insert-Effekttyp für jeden Part auswählen, indem Sie auf den Bereich oberhalb jedes Reglers tippen. Indem Sie an den Reglern drehen, können Sie den Effektanteil einstellen.</p> <p>Wenn Sie für einen der Insert-Effekte einen Effekttyp auswählen und diesen auf einen bestimmten Part anwenden möchten, tippen Sie auf [Assign Part Setting] oben rechts in diesem Bereich, und nehmen Sie die notwendigen Einstellungen in dem Fenster vor.</p> <p>Die zuweisbaren Parts für jeden Insert-Effekt sind wie folgt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Insertion Effect 1–5: Tastatur-Parts, Song-Kanäle 1–16 • Insertion Effect 6: Tastatur-Parts, Song-Kanäle 1–16, Mikrofon • Insertion Effect 7–8: Style-Parts (mit Ausnahme des Audio-Parts des Audio-Styles)
<p>Variation Effect</p>	<p>Tippen Sie auf [Insertion] oder [System], um die Effektverbindung zwischen Insert-Effekt und Systemeffekt umzuschalten, und tippen Sie dann auf das rechte Ende dieser Zeile, um den gewünschten Effekttyp auszuwählen.</p> <p>Wenn „System“ ausgewählt ist, wird dieser Effect als Systemeffekt auf alle Parts des Songs und des Styles angewendet. Wenn „Insertion“ gewählt ist, wird dieser Effekt nur auf den jeweiligen Part des Songs/Styles angewendet.</p> <p>Um den Effektanteil einzustellen, drehen Sie am Regler des entsprechenden Parts.</p> <p> HINWEIS</p> <p>Beachten Sie, dass dieses Display nicht verfügbar ist, wenn oben im Mixer-Display eine der Registerkarten „Panel“ oder „M.Pad“ gewählt ist.</p>

Bearbeiten und Speichern der Effekteinstellungen

Sie können die Einstellungen der Systemeffekte (Chorus, Reverb), der Insert-Effekte und der Variation-Effekte einstellen. Die bearbeiteten Effekte können als User-Effekttyp gespeichert werden.

- 1** Tippen Sie im Mixer-Display auf den Namen des gewünschten Effekttyps, um das Display für die Effekteinstellungen aufzurufen.



Parameter-Controller, die dem gewählten Effekt-Typ entsprechen, werden hier angezeigt.

- 2** Wählt Effektkategorie und -typ aus.

Sie können die Parameterwerte mit den Controllern einstellen, die im Display angezeigt werden.

- 3** Tippen Sie für zusätzliche Einstellungen auf [Detail] und rufen das Effektparameter-Display auf.

Welche Parameter zur Verfügung stehen, hängt vom Effekttyp ab.

- 4** Tippen Sie auf  (Save), und speichern Sie die Einstellungen als User-Master-Effekttyp.

Für jeden der Effektblöcke Reverb, Chorus, Variation und Insertion können 30 verschiedene Effekttypen gespeichert werden.

HINWEIS

Ausgegraute Parameter lassen sich nicht bearbeiten.

ACHTUNG

Die Einstellungen gehen verloren, wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne den Speichervorgang auszuführen.

HINWEIS

Wenn Sie die Effekteinstellungen auf einem USB-Flash-Laufwerk ablegen möchten, speichern Sie diese als User-Effect-Datei. Tippen Sie hierzu aus dem Display heraus, das über [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → Seite 2/2 zu erreichen ist, bei „User Effect“ auf [Save], um den Speichervorgang auszuführen (Seite 127).

Bearbeiten von Effektparametern (Chorus/Reverb)

Chorus und Reverb sind Systemeffekte, die auf den Gesamtklang dieses Instruments angewendet werden. Dieses Display ist nicht verfügbar, wenn oben im Mixer-Display die Registerkarte „Master“ gewählt ist.



Chorus	Tippen Sie auf den Namen des Chorus-Effekttyps oben rechts in dieser Reihe, um den gewünschten Chorus-Typ auszuwählen. Kehren Sie dann zurück zum Mixer-Display, und verwenden Sie die Drehregler, um den Chorusanteil für jeden Part einzustellen.
Reverb	Tippen Sie auf den Namen des Reverb-Effekttyps oben rechts in dieser Reihe, um den gewünschten Reverb-Typ auszuwählen. Kehren Sie dann zurück zum Mixer-Display, und verwenden Sie die Drehregler, um den Reverb-Anteil für jeden Part einzustellen.

HINWEIS

Näheres zu den verfügbaren Chorus- und Reverb-Effekttypen finden Sie in der Datenliste (Liste der Effekttypen) auf der Website.

Bearbeiten und Speichern der Chorus-/Reverb-Einstellungen

Diese entsprechen denen im „Effect“-Display ([Seite 99](#)).

Bearbeiten von Panorama-/Lautstärkeinstellungen (Pan/Volume)

Sie können das Panorama (die Stereoposition des Klanges) und die Lautstärke für jeden Part einstellen. Beachten Sie, dass dieses Display nicht verfügbar ist, wenn oben im Mixer-Display die Registerkarte „Master“ gewählt ist.



①	Pan	Bestimmt für jeden Part (Kanal) die Position im Stereoklangbild.
②	Volume	Legt die Lautstärke jedes Parts oder Kanals fest, wodurch Sie die Balance aller Parts einstellen können.

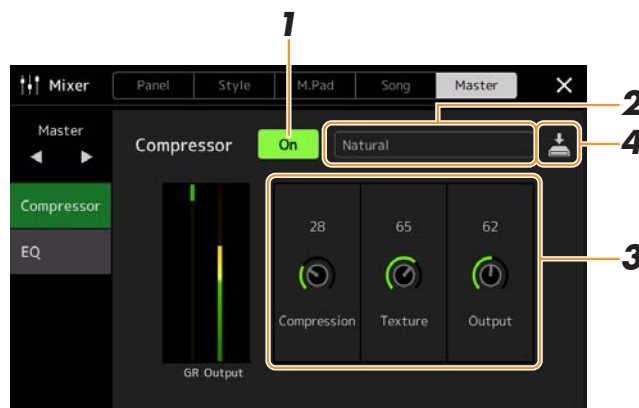
Bearbeiten der Einstellungen des Master Compressors (Compressor)

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

Dieses Instrument besitzt einen Master-Kompressor, der auf den gesamten Klang dieses Instruments angewendet wird. Die Parameter des Master-Kompressors sind voreingestellt, Sie können jedoch auch Ihre eigenen Master-Compressor-Presets erstellen und speichern, indem Sie die betreffenden Parameter einstellen. Dieses Display ist nur verfügbar, wenn oben im Mixer-Display die Registerkarte „Master“ gewählt ist.

HINWEIS

Der Master Compressor kann nicht auf Audiosignale wie Audio-Songs oder auf den Metronomklang angewendet werden.



1 Schalten Sie den Kompressor ein („On“).

2 Wählen Sie den zu bearbeitenden Master-Compressor-Typ aus.

- **Natural:** Natürliche Einstellung für einen Kompressionseffekt, der nur leicht zu hören ist.
- **Rich:** Starke Kompressionseinstellung, mit denen der Klangcharakter des Instruments auf optimale Weise betont wird. Gut geeignet zur Klangverbesserung akustischer Instrumente, Jazzmusik usw.
- **Punchy:** Deutlich übertriebene Kompressionseinstellungen. Gut geeignet zur Verbesserung des Klangs von Rockmusik.
- **Electronic:** Kompressionseinstellung, zur Betonung des Sounds von elektronischer Tanzmusik.
- **Loud:** Starke Kompressionseinstellung. Gut geeignet für energetische Musik wie Rock oder Gospelgesang.
- **User1–30:** Ihre eigenen Kompressoreinstellungen, die Sie in Schritt 4 gespeichert haben.

3 Bearbeiten Sie die Parameter des Master-Kompressors.

Compression	Parameter wie Threshold, Ratio und Soft Knee (die bei üblichen Kompressoren vorhanden sind) werden alle zugleich geändert, so dass Sie den Klang moderat komprimieren können.
Texture	Fügt dem Effekt einen natürlichen Klangcharakter hinzu. Je höher der Wert, desto heller klingt der Effekt. HINWEIS Die Änderungen sind evtl. leichter hörbar, wenn sie zusammen mit „Compression“ und „Output“ verwendet werden.
Output	Legt den Ausgangspegel fest.

Die Anzeige „GR“ (Gain Reduction) zeigt den Pegel, um den das komprimierte Signal in der Dynamik reduziert wurde, und „Output“ zeigt in Echtzeit den Ausgangspegel, wie er auch vom Instrument zu hören ist.

4 Tippen Sie auf (Save), um die Einstellungen als User-Master-Compressor-Typ zu speichern.

Sie können bis zu 30 Master-Compressor-Typen erstellen und speichern.

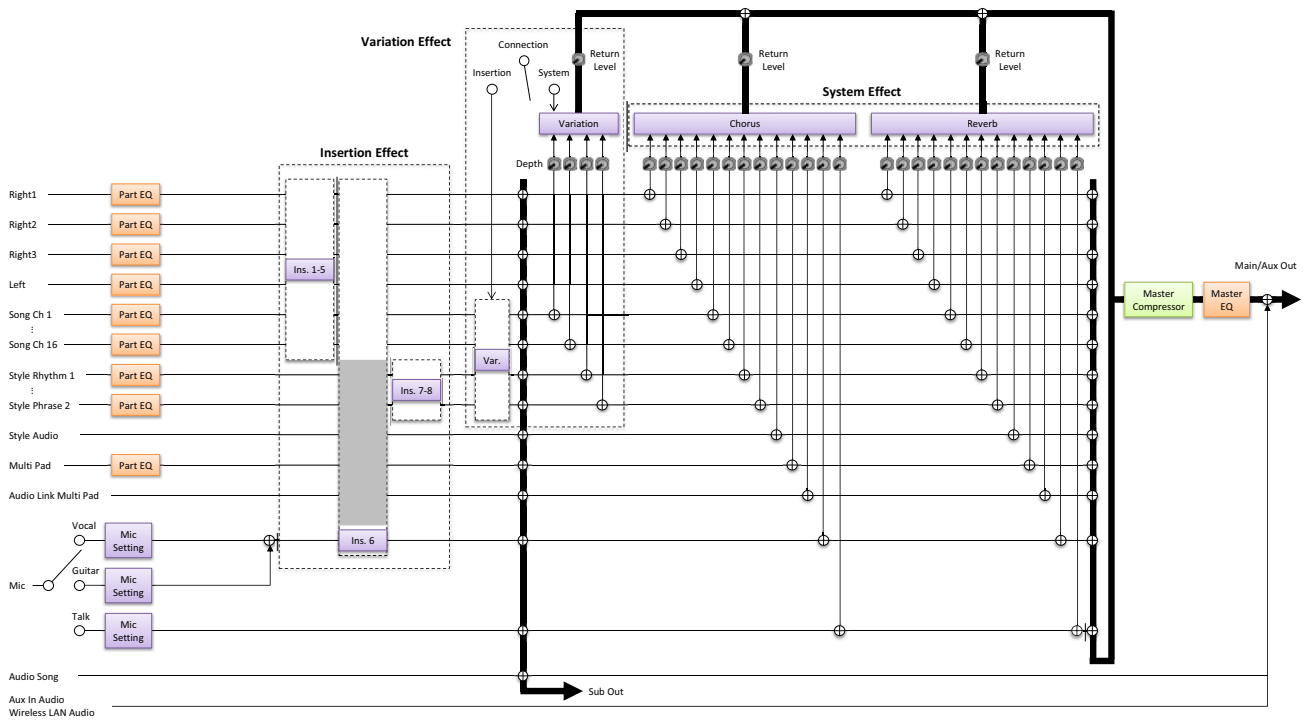
ACHTUNG

Die Einstellungen gehen verloren, wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne den Speichervorgang auszuführen.

HINWEIS

Wenn Sie die Master-Compressor-Einstellungen auf einem USB-Flash-Laufwerk ablegen möchten, speichern Sie diese als User-Effect-Datei. Tippen Sie hierzu aus dem Display heraus, das über [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → Seite 2/2 zu erreichen ist, bei „User Effect“ auf [Save], um den Speichervorgang auszuführen ([Seite 127](#)).

Blockschaltbild

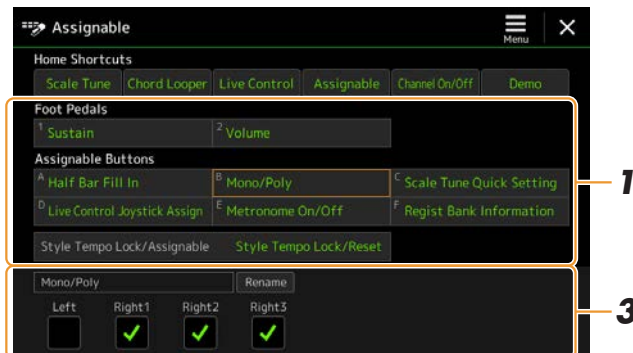



Inhalt

Zuweisen bestimmter Funktionen zu den Pedalen und den zuweisbaren Bedienfeldtasten (Assignable)	104
• Assignable-Funktionen (Assignable-Display)	105
Bearbeiten der „Assign Types“ der Live-Control-Drehregler und des Joystick (Live Control)	111
• Assignable-Funktionen (Live-Control-Display)	112

Zuweisen bestimmter Funktionen zu den Pedalen und den zuweisbaren Bedienfeldtasten (Assignable)

Einem Fußschalter (Pedal) oder Fußregler, der an den FOOT PEDAL-Buchsen angeschlossen ist, sowie den ASSIGNABLE-Tasten und der Taste [STYLE TEMPO LOCK/ASSIGNABLE], können Sie verschiedene Funktionen zuweisen. Das Display für diesen Vorgang können Sie über [MENU] → [Assignable] aufrufen.



- 1 Tippen Sie, um das gewünschte Pedal oder die Taste auszuwählen.**
Tippen Sie erneut, um die Funktionsliste aufzurufen.
- 2 Wählen Sie die Funktion für das Pedal oder die Taste aus.**
Informationen über die einzelnen Funktionen finden Sie auf den Seiten 105–110.
- 3 Nehmen Sie die erforderlichen Einstellungen für die gewählte Funktion vor, die unten im Display angezeigt wird.**
Sie können detaillierte Einstellungen der ausgewählten Funktion vornehmen, z. B. wie die Parts durch die Funktion beeinflusst werden usw. Wenn Sie den Funktionsnamen, der im Einblendfenster erscheint, ändern möchten, tippen Sie auf [Rename] und geben den gewünschten Namen ein. Es können bis zu 50 Zeichen eingegeben werden.
- 4 Falls erforderlich, schalten Sie die Polarität des Pedals durch Antippen von  (Menu) um.**

Je nach dem Fußschalter oder Fußregler, den Sie an diesem Instrument angeschlossen haben, kann dieser umgekehrt funktionieren (d. h. beim Niederdrücken des Pedals wird der Effekt ausgeschaltet/schwächer, beim Loslassen eingeschaltet/stärker). Verwenden Sie in diesem Fall diese Einstellung, um die Polarität umzukehren.

HINWEIS

Wie im Benutzerhandbuch beschrieben können den ASSIGNABLE-Tasten auch Kurzbefehle zugewiesen werden. Insbesondere können den ASSIGNABLE-Tasten auch Kurzbefehle für die folgenden Funktionen zugewiesen werden.

- Regist Bank Information
- Regist Bank Edit
- Style Information
- Multi Pad Edit
- Scale Bank Edit

HINWEIS

Sie können dem Pedal auch andere Funktionen zuweisen – Voice Guide Controller (Seite 125), Punch In/Out bei der Song-Aufnahme (Seite 70) und Registration Sequence (Programmabfolge; Seite 86). Wenn Sie dem Pedal mehrere Funktionen zuweisen, ist die Priorität die folgende: Voice Guide Controller → Punch In/Out of Song → Registration Sequence → Hier zugewiesene Funktionen

Verbergen des Einblendfensters, wenn die ASSIGNABLE-Tasten und die Taste [STYLE TEMPO LOCK/ASSIGNABLE] gedrückt werden

Wenn Sie eine der ASSIGNABLE-Tasten und die Taste [STYLE TEMPO LOCK/ASSIGNABLE] drücken, erscheint das Einblendfenster, das den Status der zugewiesenen Funktion anzeigt. Sie können auch auswählen, dass das Einblendfenster nicht angezeigt wird. Dazu tippen Sie auf  (Menu) im Assignable-Display und stellen Sie dann „Button Pop-up“ auf „Off“.

Assignable-Funktionen (Assignable-Display)

In der folgenden Liste zeigt „P“ die Pedale an, „A“ die ASSIGNABLE-Tasten und „S“ die Taste [STYLE TEMPO LOCK/ASSIGNABLE]. Die mit „O“ markierten Funktionen sind für die entsprechenden Pedale oder Tasten verfügbar.

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

Bei Funktionen, bei denen „Range“ angegeben ist, können Sie den zu bedienenden einstellbaren Parameter wie folgt einstellen.


- Full: Min. – Center – Max.
- Upper: Center – Max.
- Lower: Center – Min.





Bei Funktionen, bei denen „Control Type“ angegeben ist, können Sie, falls erforderlich, das Verhalten des Controllers aus den folgenden Optionen auswählen. Einige Funktionen haben bestimmte Verhaltensweisen, die einzeln erwähnt werden.


- Toggle: Schaltet mit jedem Tastendruck ein oder aus.
- Hold A: Die Funktion ist so lange aktiv, während die Taste gedrückt gehalten wird.
- Hold B: Die Funktion ist so lange ausgeschaltet, während die Taste gedrückt gehalten wird.






HINWEIS




Sie können detaillierte Einstellungen für jede Funktion an der Unterseite des Assignable-Displays vornehmen, z. B. wie die Parts durch die Funktion beeinflusst werden (die verfügbaren Einträge hängen von der jeweiligen Funktion ab).


Funktionen			Zuweisbarkeit		
Kategorie	Funktion	Beschreibung	P	A	S
Voice	Articulation 1/2	Wenn Sie eine Super-Articulation-Voice verwenden, die einen Effekt mit dieser Funktion bietet, können Sie den Effekt durch Betätigen des Controllers aktivieren, der dieser Funktion zugewiesen ist.	○	○	○
	Volume*	Steuert die Lautstärke.	○	-	-
	Sustain (Control Type)	Steuert das Aushalten des Klanges (Sustain). Wenn Sie einen Controller betätigen und gedrückt halten, der diese Funktion zugewiesen ist, werden alle auf der Tastatur gespielten Noten länger gehalten. Durch Loslassen des Pedals werden die gehaltenen Töne sofort gestoppt (abgedämpft).	○	○	-
	Panel Sustain On/Off (Control Type)	Entspricht der VOICE EFFECT-Taste [SUSTAIN].	○	○	○
	Sostenuto (Control Type)	Steuert den Sostenuto-Effekt. Wenn Sie eine Note oder einen Akkord auf dem Instrument spielen, und Sie betätigen einen Controller, während die Note noch angeschlagen ist, wird sie so lange ausgehalten, wie der Controller betätigt bleibt. Alle nachfolgenden Noten werden hingegen nicht ausgehalten. Auf diese Weise können Sie beispielsweise einen Akkord halten und gleichzeitig andere Noten staccato spielen.  HINWEIS Diese Funktion betrifft keine der Organ-Flutes-Voices und nur einige der Super-Articulation-Voices.	○	○	-
	Soft (Control Type)	Steuert den Leise-Effekt. Durch Betätigen eines Controllers, dem diese Funktion zugewiesen ist, wird die Lautstärke der von Ihnen gespielten Noten verringert, und der Klang wird weicher. Diese Funktion beeinflusst nur bestimmte, dafür geeignete Voices.	○	○	-
Glide (Range, Control Type)	Wenn ein Controller betätigt wird, der diese Funktion zugewiesen ist, ändert sich die Tonhöhe. Sobald der Controller losgelassen wird, kehrt der Ton zur normalen Tonhöhe zurück. Sie können die folgenden Einstellungen unten in diesem Display vornehmen. <ul style="list-style-type: none"> • Pitch Bend Range Left, Right1, Right2, Right3: Legt den Pitch-Bend-Bereich für jeden Tastatur-Part fest, der durch Betätigung des dieser Funktion zugewiesenen Controllers beeinflusst wird. Der Wertebereich ist „0“ bis „12“, wobei jeder Schritt einem Halbton entspricht. Die Einstellung des Bereichs gilt für alle Controller, die sich auf Pitch Bend beziehen. • On Speed: Legt die Geschwindigkeit der Tonhöhenänderung nach Betätigung des Controllers fest. • Off Speed: Legt die Geschwindigkeit der Tonhöhenänderung nach Loslassen des Controllers fest. 	○	○	-	

Funktionen			Zuweisbarkeit		
Kategorie	Funktion	Beschreibung	P	A	S
Voice	Mono/Poly (Control Type)	Schaltet um, ob die Voice monophon (einstimmig) oder polyphon (mehrstimmig) gespielt wird.  HINWEIS Diese Funktion hat die folgenden spezifischen Verhaltensweisen für die folgenden Controller-Typen. <ul style="list-style-type: none"> • Toggle: Schaltet zwischen Mono/Poly um • Control Type Hold A: Mono • Control Type Hold B: Poly 	○	○	○
	Portamento (Control Type)	Ein Portamento-Effekt kann mit einem Controller erzeugt werden, dem diese Funktion zugewiesen ist. Näheres siehe unter Bearbeiten von Voices (Seite 45).  HINWEIS Diese Funktion betrifft nur bestimmte Voices, insbesondere Synth-Lead-Sounds und einige Bass-Voices. Sie betrifft keine der Organ-Flutes-Voices und nur einige der Super-Articulation-Voices, auch wenn die Funktion einem Controller zugewiesen wurde.	○	○	-
	Portamento Time*	Steuert den Portamento-Time-Parameter der einzelnen Tastatur-Parts. Näheres zu Portamento Time erfahren Sie auf Seite 46.	○	-	-
	Vel. Sens. for Portamento Time* (Range)	Steuert den Parameter Velocity Sensitivity for Velocity to Portamento Time jedes Tastatur-Parts. Näheres siehe Seite 46.	○	-	-
	Pitch Bend* (Range)	Hiermit können Sie mittels des dieser Funktion zugewiesenen Controllers die Tonhöhe der Noten nach oben oder unten verschieben. Diese Funktion können Sie unten in diesem Display für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten und die folgenden Einstellungen vornehmen. <ul style="list-style-type: none"> • Pitch Bend Range Left, Right1, Right2, Right3: Legt den Pitch-Bend-Bereich für diejenigen Tastatur-Parts fest, die durch Betätigung des Controllers beeinflusst werden. Der Wertebereich ist „0“ bis „12“, wobei jeder Schritt einem Halbton entspricht. Die Einstellung dieser Funktion gilt für alle entsprechenden Controller. 	○	-	-
	Modulation (+), (-)*	Wendet auf die auf der Tastatur gespielten Noten einen Vibrato-Effekt oder andere Effekte an.	○	-	-
	Modulation (+), (-) Alt (Control Type)	Dies ist eine geringfügige Variation der Modulation weiter oben, bei der die Effekte (Wellenformen) abwechselnd ein- und ausgeschaltet werden können.	○	○	○
	Initial Touch On/Off (Control Type)	Schaltet die Initial-Touch-Einstellung jedes Tastatur-Parts im Keyboard-Display ein/aus.	○	○	-
	Left Hold On/Off (Control Type)	Entspricht der Taste [LEFT HOLD].	○	○	-
	Pedal Control* (Wah)	Wendet auf die auf der Tastatur gespielten Noten einen Wah-Effekt an.  HINWEIS Dieser Effekt kann jeweils nur auf bestimmte Voices angewendet werden.	○	-	-
Organ Rotary Slow/ Fast (Control Type)	Schaltet zwischen den Rotary-Speaker-Geschwindigkeiten (Seite 49) „Slow“ und „Fast“ um.  HINWEIS Diese Funktion hat die folgenden spezifischen Verhaltensweisen für die folgenden Controller-Typen. <ul style="list-style-type: none"> • Toggle: Schaltet zwischen Fast/Slow um • Control Type Hold A: Fast • Control Type Hold B: Slow 	○	○	○	
Kbd Harmony/ Arpeggio On/Off (Control Type)	Entspricht der Taste [HARMONY/ARPEGGIO].	○	○	-	
Arpeggio Hold (Control Type)	Steuert die Arpeggio-Wiedergabe je nach Controller-Typ. Stellen Sie sicher, dass einer der Arpeggiotypen ausgewählt und die Taste [HARMONY/ARPEGGIO] eingeschaltet ist.	○	○	-	

Funktionen			Zuweisbarkeit		
Kategorie	Funktion	Beschreibung	P	A	S
Registration	Registration Memory	Entspricht der REGISTRATION MEMORY-Taste [MEMORY].	○	○	-
	Registration Memory 1–8	Entspricht den REGISTRATION MEMORY-Tasten [1]–[8].	○	○	-
	Registration Sequence +/-	Schaltet die Registration Sequence um einen Eintrag vor/zurück.  HINWEIS Wenn Sie ein Pedal verwenden möchten, stellen Sie im Registration-Sequence-Display (Seite 86) „Pedal Control“ ein.	-	○	-
	Registration Bank +/-	Entspricht den REGIST BANK-Tasten [+]/[-].	○	○	-
	Registration Freeze On/Off	Entspricht [On]/[Off] im Registration-Freeze-Display (Seite 85).	○	○	-
	Registration Sequence On/Off	Entspricht [On]/[Off] im Registration-Sequence-Display (Seite 86).	○	○	-
	Live Control	Live Control Knob Assign	Entspricht der LIVE-CONTROL-Taste [ASSIGN].	○	○
Live Control Joystick Assign		Die Joystick-Assign-Typen (1–3) können nacheinander umgeschaltet werden, indem ein Controller gedrückt wird, dem diese Funktion zugewiesen ist. Weitere Informationen finden Sie im Benutzerhandbuch.	○	○	○
Live Control Joystick Hold On/Off (Control Type)		Entspricht der Taste [JOYSTICK HOLD].	○	○	-
Live Control Reset Value		Entspricht [Reset Value] im Live Control-Display (Seite 111). Setzt die Werte aller zuweisbaren Funktionen von Live Control zurück.	○	○	-
Chord Looper	Chord Looper On/Off	Entspricht der CHORD LOOPER-Taste [ON/OFF].	○	○	-
	Chord Looper Rec/Stop	Entspricht der CHORD LOOPER-Taste [REC/STOP].	○	○	-
Style	Style Start/Stop	Entspricht der STYLE-CONTROL-Taste [START/STOP].	○	○	-
	Synchro Start On/Off	Entspricht der Taste [SYNC START].	○	○	-
	Synchro Stop On/Off	Entspricht der Taste [SYNC STOP].	○	○	-
	Intro 1–3	Entspricht den INTRO-Tasten [I]–[III].	○	○	-
	Main A–D	Entspricht den MAIN-VARIATION-Tasten [A]–[D].	○	○	-
	Fill Down	Ein Fill-In (Füllmuster) wird gespielt, auf das automatisch die Main-Section der Taste unmittelbar links davon folgt.	○	○	-
	Fill Self	Es wird ein Fill-In gespielt.	○	○	-
	Fill Break	Es wird ein „Break“ gespielt.	○	○	-
	Fill Up	Ein Fill-In wird gespielt, auf das automatisch die Main-Section der Taste unmittelbar rechts davon folgt.	○	○	-
	Ending 1–3	Entspricht den ENDING/rit.-Tasten [I]–[III].	○	○	-
	Acmp On/Off	Entspricht der Taste [ACMP].	○	○	-
	OTS Link On/Off	Entspricht der Taste [OTS LINK].	○	○	-
	Auto Fill In On/Off	Entspricht der Taste [AUTO FILL IN].	○	○	-
	Half Bar Fill In (Control Type)	Steuert die Funktion „Half bar fill-in“ gemäß dem Controller-Typ, so dass durch Umschalten der Sections eines Styles auf dem ersten Schlag der aktuellen Section die nächste Section ab der Hälfte mit einem automatischen Fill-in gespielt wird.	○	○	○

Funktionen			Zuweisbarkeit		
Kategorie	Funktion	Beschreibung	P	A	S
Style	Fade In/Out	Schaltet die Fade In-/Fade Out-Funktion ein und aus, z. B. die Style-/MIDI-Song-Wiedergabe. Die folgenden Parameter können unten in diesem Display eingestellt werden. <ul style="list-style-type: none"> • Fade In Time: (Einblendzeit) Legt fest, wie lange der Einblendvorgang oder der Anstieg vom Minimum zum Maximum der Wiedergabelautstärke dauert (Wertebereich: 0–20,0 Sekunden). • Fade Out Time: (Ausblendzeit) Legt fest, wie lange der Ausblendvorgang oder der Abfall vom Maximum zum Minimum der Wiedergabelautstärke dauert (Wertebereich: 0–20,0 Sekunden). • 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). 	○	○	○
	Fingered/Fingered On Bass	Ein dieser Funktion zugewiesener Controller schaltet zwischen den Modi „Fingered“ und „Fingered On Bass“ um (Seite 9).	○	○	-
	Bass Hold (Control Type)	Steuert die folgenden Funktionen je nach Controller-Typ. Solange der Status dieser Funktion „On“ ist, wird die Bassnote des Styles gehalten, auch wenn während der Style-Wiedergabe der Akkord wechselt. Wenn die Erkennungsmethode auf „AI Full Keyboard“ eingestellt ist, hat diese Funktion keine Auswirkung.	○	○	-
	One Touch Setting1–4	Entspricht den ONE TOUCH SETTING-Tasten [1]–[4].	○	○	-
	One Touch Setting +/-	Ruft die nächste/vorherige One-Touch-Einstellung auf.	○	○	-
Multi-Pad	Multi Pad1–4	Entspricht den MULTI PAD CONTROL-Tasten [1]–[4].	○	○	-
	Multi Pad Select	Entspricht der MULTI PAD CONTROL-Taste [SYNC START, SELECT].	○	○	-
	Multi Pad Stop	Entspricht der MULTI PAD CONTROL-Taste [STOP].	○	○	-
Song	Song MIDI Play/ Pause	Entspricht der SONG MIDI-Taste [▶/] (PLAY/PAUSE).	○	○	-
	Song MIDI Previous	Entspricht der SONG MIDI-Taste [◀◀] (PREV).	○	○	-
	Song MIDI Next	Entspricht der SONG MIDI-Taste [▶▶] (NEXT).	○	○	-
	Song MIDI Synchro Start On/Off	Entspricht MIDI  (Sync Start) im Song-Playback-Display.	○	○	-
	Song MIDI Single Repeat On/Off	Entspricht MIDI  (Repeat) im Song-Playback-Display.	○	○	-
	Song MIDI Position Memorize On/Off	Entspricht Song-Position [M] im Display für die Song-Wiedergabe des Song-Player-Modus.	○	○	-
	Song MIDI Position Marker1–4	Entspricht Song-Position [1]–[4] im Display für die Song-Wiedergabe des Song-Player-Modus.	○	○	-
	Song MIDI Position Loop On/Off	Entspricht Song-Position [Loop] im Display für die Song-Wiedergabe des Song-Player-Modus.	○	○	-
	Song Audio Play/ Pause	Entspricht der SONG AUDIO-Taste [▶/] (PLAY/PAUSE).	○	○	-
	Song Audio Previous	Entspricht der SONG AUDIO-Taste [◀◀] (PREV).	○	○	-
	Song Audio Next	Entspricht der SONG AUDIO-Taste [▶▶] (NEXT).	○	○	-
	Song Audio Single Repeat On/Off	Entspricht Audio  (Repeat) im Display für die Song-Wiedergabe des Song-Player-Modus.	○	○	-
	Song Audio Vocal Cancel On/Off	Entspricht Audio  (Vocal Cancel) im Display für die Song-Wiedergabe des Song-Player-Modus.	○	○	-
Song Audio Time Stretch* (Range)	Steuert die Einstellung Audio  100% (Time Stretch) im Display für die Song-Wiedergabe.	○	-	-	

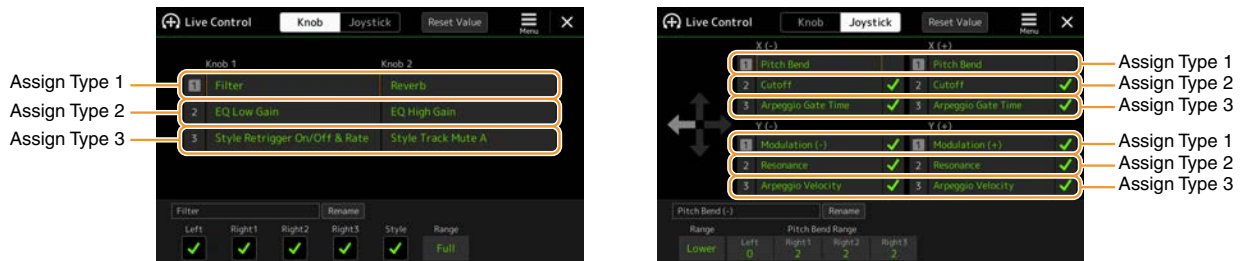
Funktionen			Zuweisbarkeit		
Kategorie	Funktion	Beschreibung	P	A	S
Song	Song Audio Pitch Shift* (Range)	Steuert die Einstellung Audio  (Pitch Shift) im Display für die Song-Wiedergabe.	○	-	-
	Song Audio A-B Repeat	Entspricht Audio  (A-B Repeat) im Display für die Song-Wiedergabe des Song-Player-Modus.	○	○	-
	Song List Shuffle On/Off	Entspricht Audio  (Shuffle) im Display für die Song-Wiedergabe des Song-List-Modus (Seite 57).	○	○	-
	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 Viewer Page +/-	Hiermit können Sie zur jeweils nächsten/vorherigen Textseite wechseln (eine Seite zur Zeit).	○	○	-
Mic	Talk On/Off	Schaltet die Talk-Funktion ein/aus. Wenn eingeschaltet, werden die Einstellungen im Mic Setting-Display zu „Talk“ geändert.	○	○	-
Scale Tune	Scale Tune Quick Setting	Hiermit können Sie die Sub-Scale-Einstellung [„Auswählen oder Erstellen einer Temperierung (Scale Tune)“ im Benutzerhandbuch] direkt vornehmen. Während Sie den Controller gedrückt halten, dem/der diese Funktion zugewiesen ist, schlagen Sie die gewünschten Tasten an und lassen Sie dann den Controller los. Dies aktiviert die Sub Scale für die angegebenen Tasten auf -50 Cents. Um die Sub-Scale-Einstellung aufzuheben, betätigen Sie den Controller, und lassen Sie dann los, ohne weitere Tasten zu drücken.	○	○	○
	Scale Tune Bypass On/Off (Control Type)	Entspricht [Bypass] im Scale-Tune-Display [„Auswählen oder Erstellen einer Temperierung (Scale Tune)“ im Benutzerhandbuch]. Schaltet alle Scale-Tune-Einstellungen vorübergehend aus, so dass Sie den Klang zum Vergleich hören können.	○	○	○
	Scale Tune Memory	Entspricht der SCALE TUNE MEMORY-Taste [MEMORY].	○	○	-
	Scale Tune Memory 1-5 (Control Type)	Entspricht den SCALE TUNE MEMORY-Tasten [1]-[5].	○	○	-
	Scale Tune Setting C-B (Control Type)	Entspricht den SCALE TUNE SETTING-Tasten.	○	○	-
Overall	Part On/Off (Control Type)	Schaltet die gewünschten Parts gleichzeitig ein/aus.	○	○	-
	Insertion Effect On/Off (Control Type)	Schaltet die Insert-Effekte (Seite 98) ein oder aus.	○	○	○
	Metronome On/Off	Schaltet das Metronom ein oder aus.	○	○	-
	Tempo +/-	Entspricht den TEMPO-Tasten [+]/[-].	○	○	-
	Reset/Tap Tempo	Entspricht der [RESET/TAP TEMPO]-Taste.	○	○	-
	Master Tempo* (Range)	Entspricht „Master Tempo“ in Live Control (Seite 113). Ändert das Tempo des momentan ausgewählten Styles oder Songs. Der verfügbare Tempobereich hängt vom ausgewählten Style/Song ab.	○	-	-
	Style Tempo Lock/Reset	Durch Betätigen eines Controllers wird die „Tempo“-Einstellung im Style-Setting-Display von „Reset“ auf „Lock“ geändert. Durch erneutes Drücken wird die Einstellung wieder auf „Reset“ zurückgesetzt. Näheres zum Style-Umschaltverhalten für das „Tempo“ finden Sie auf Seite 14.	○	○	○
	Style Tempo Hold/Reset	Durch Betätigen eines Controllers wird die „Tempo“-Einstellung im Style-Setting-Display von „Reset“ auf „Hold“ geändert. Durch erneutes Drücken wird die Einstellung wieder auf „Reset“ zurückgesetzt. Näheres zum Style-Umschaltverhalten für das „Tempo“ finden Sie auf Seite 14.	○	○	○

Funktionen			Zuweisbarkeit		
Kategorie	Funktion	Beschreibung	P	A	S
Overall	Transpose +/-	Entspricht den TRANSPOSE-Tasten [+]/[−].	○	○	-
	Upper Octave +/-	Entspricht den UPPER OCTAVE-Tasten [+]/[−].	○	○	-
	Percussion	<p>Ein Controller, der dieser Funktion zugewiesen ist, spielt ein Percussion-Instrument, das unten in diesem Display ausgewählt wurde (oder in dem Fenster, das durch Antippen von „Kit“, „Category“ oder „Instrument“ aufgerufen wird). Im Drum-Kit-Instrument-Selection-Fenster können Sie ein Instrument auch über die Tastatur auswählen.</p> <p> HINWEIS</p> <p>Wenn Sie das Percussion-Instrument mit einer Klaviertaste auswählen, bestimmt die dabei angewendete Velocity, den Velocity-Wert für das Percussion-Instrument.</p>	○	-	-
	Voice Guide On/Off	Schaltet die Voice-Guide-Funktion ein oder aus (Seite 125).	○	○	-
	No Assign	Es ist keine Funktion zugewiesen.	-	○	○

Bearbeiten der „Assign Types“ der Live-Control-Drehregler und des Joystick (Live Control)

Die Einrichtung der Funktionen für die Live-Control-Drehregler und des Joysticks (genannt „Assign Types“) können aus einer Reihe von Optionen wie erforderlich umgeschaltet werden.

Das Display für diesen Vorgang können Sie über [MENU] → [Live Control] aufrufen.



1 Tippen Sie auf [Knob] oder [Joystick] im Display, um die Einstellung auszuwählen.

2 Tippen Sie, um den gewünschten Drehregler oder die Joystick-Achse auszuwählen.

Tippen Sie erneut, um die Funktionsliste aufzurufen.

3 Wählen Sie die Funktion für den Drehregler oder die Joystick-Achse aus.

Informationen über die einzelnen Funktionen finden Sie auf den Seiten 112–113.


4 Nehmen Sie die erforderlichen Einstellungen für die gewählte Funktion vor, die unten im Display angezeigt wird.

Sie können detaillierte Einstellungen der ausgewählten Funktion vornehmen, z. B. welche Parts durch die Funktion beeinflusst werden, usw.

Wenn Sie den Funktionsnamen ändern möchten, der im Live-Control-Einblendfenster erscheint, tippen Sie auf [Rename] und geben Sie den gewünschten Namen ein. Es können bis zu 50 Zeichen eingegeben werden.

Verbergen des Einblendfensters, wenn der Regler oder Joystick betätigt wird

Wenn Sie die LIVE CONTROL-Taste [ASSIGN] drücken, eine Taste der „Assignable“ zugewiesen wurde, oder wenn Sie die Regler bzw. den Joystick betätigen, erscheint das Live-Control-Einblendfenster, das den Status des Parameters anzeigt.

Sie können das Einblendfenster so einstellen, dass es verborgen bleibt, wenn der Regler oder Joystick betätigt wird. Es erscheint dann nur, wenn die oben beschriebene Taste gedrückt wird. Dazu tippen Sie auf  (Menu) im Live-Control-Display und stellen Sie dann „Knob Pop-up/Joystick Pop-up“ auf „Off“.

Zurücksetzen der Werte aller zuweisbaren Funktionen von Live Control

Durch Antippen von [Reset Value] oben im Live-Control-Display können Sie die Einstellungen der Werte aller Funktionen, die den Drehreglern oder dem Joystick zugewiesen werden können, auf die Werksvoreinstellungen zurücksetzen.

HINWEIS

Wenn Sie den Wert der einzelnen, den Drehreglern oder dem Joystick zugewiesenen Funktionen zurücksetzen möchten, drücken Sie die Taste [ASSIGN] oder die Taste, der „Assignable“ zugewiesen wurde oder betätigen Sie den Regler/Joystick, um das Einblendfenster Knob Pop-up/Joystick Pop-up aufzurufen, und tippen Sie dann bei der gewünschten Funktionsanzeige auf [Reset].


Assignable-Funktionen (Live-Control-Display)


Bei Funktionen, bei denen „Range“ angegeben ist, können Sie den zu bedienenden einstellbaren Bereich wie folgt einstellen.

- Full: Min. – Center – Max.
- Upper: Center – Max.
- Lower: Center – Min.

HINWEIS

Sie können detaillierte Einstellungen für jede Funktion an der Unterseite des Live-Control-Displays vornehmen, z. B. wie die Parts durch die Funktion beeinflusst werden (die Einträge hängen von der jeweiligen Funktion ab).

Kategorie	Funktion	Beschreibung
Mixer	Volume	Steuert die Lautstärke.
	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 (Range)	Stellt das Lautstärkeverhältnis zwischen den Parts A und B ein. In dem Einblendfenster, das mit [Balance Setting] unten in diesem Display aufgerufen wird, können Sie auswählen, welche Parts zu A oder B gehören.
	MIDI/Audio Song Balance (Range)	Stellt das Lautstärkeverhältnis zwischen MIDI-Song-Wiedergabe und Audio-Song-Wiedergabe ein.
	Pan (Range)	Legt die Stereoposition des ausgewählten Parts fest.
	Reverb	Stellt die Intensität des Reverb-Effekts für die ausgewählten Parts ein.
	Chorus	Stellt die Intensität des Chorus-Effekts für die ausgewählten Parts 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 (Range)	Hebt das Höhenband des EQs der ausgewählten Parts an oder senkt es ab.
	EQ Low Gain (Range)	Hebt das Tiefenband des EQs der ausgewählten Parts an oder senkt es ab.
	Cutoff (Range)	Stellt die Cutoff-Frequenz des Filters für die ausgewählten Parts ein.
	Resonance (Range)	Stellt die Resonanz des Filters für die ausgewählten Parts ein.
	Cutoff & Resonance (Range)	Stellt die Cutoff-Frequenz und die Resonanz des Filters für die ausgewählten Parts ein.
Voice	Filter (Range)	Stellt Parameter wie Cutoff-Frequenz und Filterresonanz für die ausgewählten Parts ein. Die Parameter ändern sich nicht in gleichem Maße, sondern sind speziell programmiert, so dass sie sich individuell für optimalen Sound ändern, so dass Sie den Sound nach den besten musikalischen Ergebnissen filtern können.
	Attack (Range)	Stellt die Zeitdauer ein, bis die ausgewählten Parts nach dem Anschlagen der Taste ihren Maximalpegel erreichen. Diese Pedalfunktion können Sie unten in diesem Display für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten.  HINWEIS • Einige Voices sind von der Einstellung hier evtl. nicht betroffen.
	Release (Range)	Stellt die Zeitdauer ein, bis die ausgewählten Parts nach dem Loslassen der Taste vollständig ausklingen.
	Attack & Release (Range)	Stellt die Attack- und die Release-Zeit für die ausgewählten Parts ein.

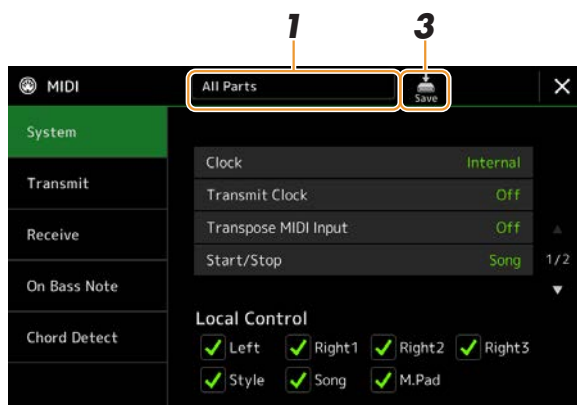
Kategorie	Funktion	Beschreibung
Voice	Modulation (+), (-)	Wendet auf die auf der Tastatur gespielten Noten einen Vibrato-Effekt oder andere Effekte an.
	Tuning (Range)	Legt die Tonhöhe der ausgewählten Tastatur-Parts fest.
	Octave (Range)	Legt für die ausgewählten Tastatur-Parts den Bereich der Tonhöhenänderung in Oktaven fest.
	Pitch Bend (Range)	Hiermit können Sie mittels des dieser Funktion zugewiesenen Controllers die Tonhöhe der Noten nach oben oder unten verschieben. Diese Funktion können Sie unten in diesem Display für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten und die folgenden Einstellungen vornehmen. <ul style="list-style-type: none"> • Pitch Bend Range Left, Right1, Right2, Right3: Legt den Pitch-Bend-Bereich für diejenigen Tastatur-Parts fest, die durch Betätigung des Controllers beeinflusst werden. Der Wertebereich ist „0“ bis „12“, wobei jeder Schritt einem Halbton entspricht. Die Einstellung dieser Funktion gilt für alle entsprechenden Controller.
	Pitch Bend Range	Legt den Umfang des Pitch-Bend-Bereichs für jeden Tastatur-Part fest.
	Portamento Time	Steuert den Portamento-Time-Parameter der einzelnen Tastatur-Parts. Näheres zu Portamento Time erfahren Sie auf Seite 46 .
	Vel. Sens. for Portamento Time (Range)	Steuert den Parameter Velocity Sensitivity for Velocity to Portamento Time jedes Tastatur-Parts. Näheres siehe Seite 46 .
Harmony/Arpeggio	Kbd Harmony/ Arpeggio Volume	Stellt die Lautstärke der Funktionen Keyboard Harmony oder Arpeggio ein.
	Arpeggio Velocity (Range)	Stellt die Anschlagstärke jeder Note des Arpeggios ein. Der im Einblendfenster erscheinende Wert wird als Prozentwert vom Standardwert jedes Arpeggio-Typs angezeigt.
	Arpeggio Gate Time (Range)	Stellt die Länge jeder Note des Arpeggios ein. Der im Einblendfenster erscheinende Wert wird als Prozentwert vom Standardwert jedes Arpeggio-Typs angezeigt.
	Arpeggio Unit Multiply (Range)	Stellt die Geschwindigkeit des Arpeggios ein. Der im Einblendfenster erscheinende Wert wird als Prozentwert vom Standardwert jedes Arpeggio-Typs angezeigt.
Style	Style Retrigger Rate	Stellt die Dauer für die Style-Retrigger-Funktion ein. Dies wird im Einblendfenster als 1, 2, 4, 8, 16 oder 32 dargestellt und zeigt die Notenlängen an. Der erste Teils des aktuellen Styles wird für die angegebene Dauer wiederholt.
	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.  HINWEIS <ul style="list-style-type: none"> • Die Style-Retrigger-Funktion wird nur auf die Main-Section des Styles angewendet.
	Style Retrigger On/ Off & Rate	Schaltet die Style-Retrigger-Funktion ein und aus und stellt deren Länge ein. Durch Drehen des Regler 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.
Overall	Master Tempo (Range)	Ändert das Tempo des momentan ausgewählten Styles oder Songs. Der verfügbare Tempobereich hängt vom ausgewählten Style/Song ab.
	No Assign	Es ist keine Funktion zugewiesen.

Inhalt

Allgemeine Bedienung der MIDI-Einstellungen	114
System – MIDI-Systemeinstellungen	116
Transmit – Einstellungen der MIDI-Sendekanäle.....	117
Receive – Einstellungen der MIDI-Empfangskanäle	118
On Bass Note – Einstellung der Bassnote für die Style-Wiedergabe über MIDI	119
Chord Detect – Einstellen des Akkordtyps für die Style-Wiedergabe über MIDI.....	119

Allgemeine Bedienung der MIDI-Einstellungen

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie MIDI-Einstellungen für das Instrument vornehmen können. Dieses Instrument stellt zehn vorprogrammierte Vorlagen bereit, mit deren Hilfe Sie das Instrument sofort und leicht an eine bestimmte MIDI-Anwendung oder ein bestimmtes externes Gerät anpassen können. Außerdem können Sie die vorprogrammierten Vorlagen bearbeiten und bis zu zehn eigene Vorlagen speichern. Das Display für diesen Bedienvorgang rufen Sie über [MENU] → [MIDI] auf.



1 Tippen Sie auf das Feld (oben im Display), und wählen Sie dann eine vorprogrammierte MIDI-Vorlage aus.

Wenn Sie bereits eine eigene MIDI-Vorlage erzeugt und im User-Speicher abgelegt haben (mit den nachstehenden Schritten 2 und 3), können Sie diese Vorlage aus dem User-Speicher abrufen. Näheres zu den vorprogrammierten MIDI-Vorlagen finden Sie auf [Seite 115](#).



2 Falls gewünscht, bearbeiten Sie die MIDI-Parameter ausgehend von der in Schritt 1 gewählten MIDI-Vorlage im entsprechenden Einstellungsdisplay.

- **System:** Zum Einstellen der MIDI-Systemparameter. Seite 116
- **Transmit:** Zum Einstellen der Parameter für die MIDI-Übertragung. Seite 117
- **Receive:** Zum Einstellen der Parameter für den MIDI-Empfang. Seite 118
- **On Bass Note:** Hier wählen Sie die vom externen Gerät empfangenen MIDI-Kanäle aus, deren MIDI-Daten bei der Style-Wiedergabe für die Erkennung der Bassnote herangezogen werden.
..... Seite 119
- **Chord Detect:** Hier wählen Sie die vom externen Gerät empfangenen MIDI-Kanäle aus, deren MIDI-Daten bei der Style-Wiedergabe für die Erkennung des Akkordtyps herangezogen werden.
..... Seite 119

3 Wenn Sie mit der Bearbeitung in den einzelnen Displays fertig sind, tippen Sie auf (Speichern), um die MIDI-Einstellungen als eigene MIDI-Vorlage zu speichern.

HINWEIS



Ihre eigenen MIDI-Vorlagen können Sie als eine einzige Datei auf einem USB-Flash-Laufwerk ablegen. Tippen Sie hierzu in dem Display, das über [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → Seite 2/2 zu erreichen ist, bei „MIDI“ auf [Save], um den Speichervorgang auszuführen (Seite 127).

■ Vorprogrammierte MIDI-Vorlagen

All Parts	Überträgt alle Parts einschließlich der Tastatur-Parts (Right 1–3 und Left), aber ohne die Song-Parts.
KBD & STYLE (Keyboard & Style)	Mit Ausnahme der Verarbeitung der Tastatur-Parts im Grunde identisch mit „All Parts“. Die Parts der rechten Hand werden anstatt als Main und Layer als „Upper“ bezeichnet, und der Part der linken Hand als „Lower“ behandelt.
Master KBD (Master Keyboard)	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. (Clock External)	Die Wiedergabe oder Aufnahme (Song, Style usw.) wird nicht mit der internen Taktsteuerung des Instruments, sondern mit einer externen MIDI-Clock synchronisiert. Diese Vorlage sollte verwendet werden, wenn Sie das Tempo (die Synchronisation) vom angeschlossenen MIDI-Gerät aus steuern möchten.
MIDI Accord1 (MIDI Accordion 1)	Mit MIDI-Akkordeons können Sie MIDI-Daten senden und angeschlossene Klangerzeuger über die Tastatur und die Bass- und Akkordtasten des Akkordeons steuern. Mit dieser Vorlage können Sie das Instrument von einem MIDI-Akkordeon aus spielen und auch die Style-Wiedergabe steuern.
MIDI Accord2 (MIDI Accordion 2)	Im Grunde identisch mit „MIDI Accord1“, außer dass die Akkord-/Bassnoten, die Sie mit der linken Hand auf einem 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.

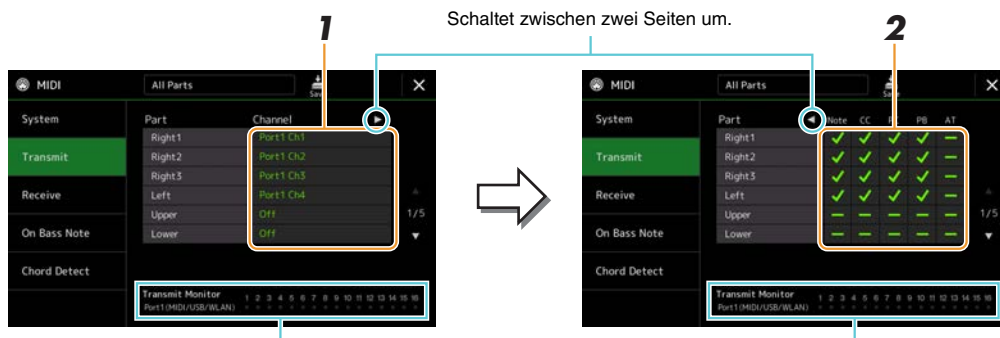
System – MIDI-Systemeinstellungen

Die nachfolgenden Erläuterungen gelten für den Fall, dass Sie in Schritt 2 auf [Seite 115](#) das „System“-Display aufgerufen haben.

Clock	<p>Bestimmt, ob das Instrument durch den eigenen internen Taktgeber bzw. die Clock („Internal“) oder durch eine externe MIDI-Clock („MIDI“, „USB 1“, „USB 2“ und „Wireless LAN“) gesteuert wird, die von einem externen Gerät empfangen wird. „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: „MIDI“, „USB1“, „USB2“ oder „Wireless LAN“. Achten Sie in diesem Fall darauf, dass das externe Gerät richtig angeschlossen ist (z.B. an der Buchse MIDI IN des Instruments) und die MIDI-Clock richtig überträgt. Wenn hier die Steuerung durch ein externes Gerät eingestellt ist („MIDI“, „USB1“, „USB2“ oder „Wireless LAN“), wird das Tempo im Tempo-Display mit „EXT.“ angegeben.</p> <p> HINWEIS Wenn die Clock auf einen anderen Wert als „Internal“ eingestellt wird, können Style, Song, Metronom und Tempo nicht mit den Bedienelementen dieses Instruments wiedergegeben werden.</p> <p> HINWEIS „Wireless LAN“ wird nur angezeigt, wenn der (gesondert erhältliche) USB-Wireless-LAN-Adapter am Instrument angeschlossen ist. Der USB-Wireless-LAN-Adapter ist je nach Region eventuell nicht erhältlich.</p>	
Transmit Clock	Schaltet die Übertragung der 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.	
Transpose MIDI Input	Bestimmt, ob die Transpositionseinstellung des Instruments auf die Noten-Events angewendet wird, die über MIDI vom externen Gerät empfangen wurden.	
Start/Stop	Bestimmt, ob die eingehenden FA- (Start) und FC- (Stopp) Meldungen die Song- oder Style-Wiedergabe beeinflussen.	
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“ ausschalten („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.	
System Exclusive Message	Transmit	Bestimmt, ob dieses Instrument MIDI-System-Exclusive-Meldungen senden soll (On) oder nicht (Off).
	Receive	Bestimmt, ob von diesem Instrument MIDI-System-Exclusive-Meldungen erkannt werden (On) oder nicht (Off).
Chord System Exclusive Message	Transmit	Bestimmt, ob akkordbezogene systemexklusive MIDI-Daten (Akkorderkennung: Grundton und Typ) von diesem Instrument übertragen werden (On) oder nicht (Off).
	Receive	Bestimmt, ob akkordbezogene systemexklusive MIDI-Daten (Akkorderkennung: Grundton und Typ) von diesem Instrument erkannt werden (On) oder nicht (Off).

Transmit – Einstellungen der MIDI-Sendekanäle

Die nachfolgenden Erläuterungen gelten für den Fall, dass Sie in Schritt 2 auf [Seite 115](#) das „Transmit“-Display aufgerufen haben. Legt fest, welcher MIDI-Kanal für den jeweiligen Part benutzt wird, wenn MIDI-Daten von diesem Instrument gesendet werden.



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

1 Wählen Sie für jeden Part den MIDI-Sendekanal, auf dem die MIDI-Daten des entsprechenden Parts übertragen werden sollen.

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

- **Upper:** Ein Tastatur-Part, der auf der Tastatur rechts vom Split-Punkt für die Voices gespielt wird (RIGHT 1, 2 und 3).
- **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.

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

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

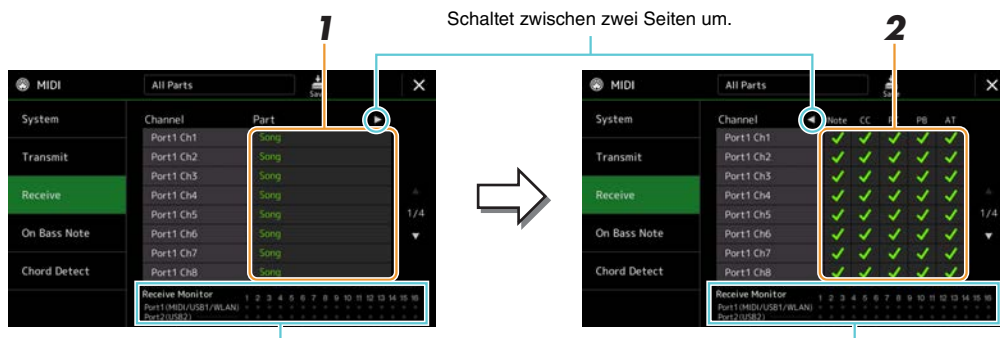
2 Tippen Sie auf [▶], um die andere Seite aufzurufen, und wählen Sie aus, welche MIDI-Meldungen für jeden Part gesendet werden sollen.

Die folgenden MIDI-Events können im Display Transmit/Receive eingestellt werden.

- **Note** (Noten-Events) [Seite 82](#)
- **CC** (Controller-Event)..... [Seite 82](#)
- **PC** (Programmwechsel) [Seite 82](#)
- **PB** (Pitch Bend) [Seite 82](#)
- **AT** (After Touch)..... [Seite 82](#)

Receive – Einstellungen der MIDI-Empfangskanäle

Die nachfolgenden Erläuterungen gelten für den Fall, dass Sie in Schritt 2 auf [Seite 115](#) das „Receive“-Display aufgerufen haben. Legt fest, welcher Part für den jeweiligen MIDI-Kanal verwendet wird, wenn MIDI-Daten von diesem Instrument erkannt werden.



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

1 Wählen Sie für jeden Kanal den Part, der die vom externen MIDI-Gerät empfangenen MIDI-Daten des jeweiligen Kanals verwalten soll.

Bei Anschluss über USB können MIDI-Daten auf 32 Kanälen (16 Kanäle x 2 Ports) von diesem Instrument verwaltet werden.

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

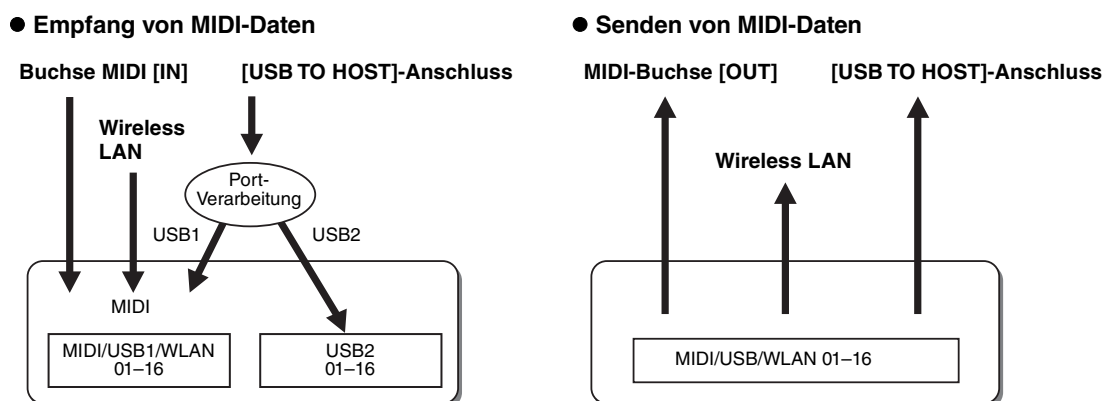
- **Keyboard:** Die empfangenen Noten-Events steuern das Tastaturspiel auf dem Instrument.
- **Extra Part 1–5:** Diese fünf Parts sind speziell für Empfang und Wiedergabe von MIDI-Daten reserviert.

Normalerweise werden diese Parts vom Instrument selbst nicht verwendet.

2 Tippen Sie auf [▶], um die andere Seite aufzurufen, und wählen Sie für jeden Kanal aus, welche MIDI-Meldungen empfangen werden sollen.

Senden/Empfangen von MIDI-Daten über die Anschlüsse USB, Wireless LAN und MIDI

Die Beziehung zwischen den MIDI-Buchsen, Wireless LAN und der [USB TO HOST]-Buchse, die zum Senden/Empfangen von MIDI-Meldungen auf 32 Kanälen verwendet werden können (16 Kanäle x 2 Ports), ist wie folgt:

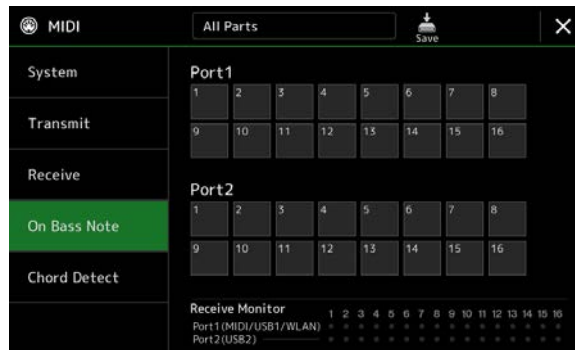


HINWEIS

Der (gesondert erhältliche) USB-Wireless-LAN-Adapter ist je nach Region eventuell nicht verfügbar.

On Bass Note – Einstellung der Bassnote für die Style-Wiedergabe über MIDI

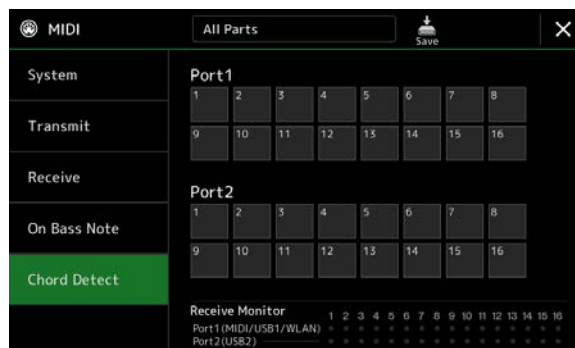
Die nachfolgenden Erläuterungen gelten für den Fall, dass Sie in Schritt 2 auf [Seite 115](#) das „On Bass Note“-Display aufgerufen haben. Mit den hier beschriebenen Einstellungen können Sie auf Grundlage der über MIDI empfangenen Noten-Events den Grundton des Akkords für die Style-Wiedergabe festlegen. Die Note-On/Off-Meldungen, die auf aktivierten Kanälen (ON) empfangen werden, werden als Bassnoten der Akkorde für die Style-Wiedergabe interpretiert. Die Bassnote wird unabhängig von den Einstellungen für [ACMP] und Split-Punkt erkannt. Sind mehrere Kanäle gleichzeitig aktiviert, wird der Grundton aus den aus mehreren Kanälen zusammengestellten empfangenen MIDI-Daten erkannt.



Tippen Sie auf die gewünschte Kanalnummer, um die Markierung zu setzen. Tippen Sie erneut darauf, um die Markierung zu entfernen.

Chord Detect – Einstellen des Akkordtyps für die Style-Wiedergabe über MIDI

Die nachfolgenden Erläuterungen gelten für den Fall, dass Sie in Schritt 2 auf [Seite 115](#) das „Chord Detect“-Display aufgerufen haben. Mit den hier vorgenommenen Einstellungen können Sie auf Grundlage der über MIDI empfangenen Noten-Events den Akkordtyp für die Style-Wiedergabe festlegen. Die Note On/Off-Meldungen, die auf den eingeschalteten Kanälen 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, wird der Akkordtyp aus den aus mehreren Kanälen zusammengestellten empfangenen MIDI-Daten erkannt.



Tippen Sie auf die gewünschte Kanalnummer, um die Markierung zu setzen. Tippen Sie erneut darauf, um die Markierung zu entfernen.

Inhalt

Wireless-LAN-Einstellungen	120
• Infrastructure Mode (Infrastrukturmodus)	120
• Access Point Mode (Zugangsknoten-Modus)	122

Wireless-LAN-Einstellungen

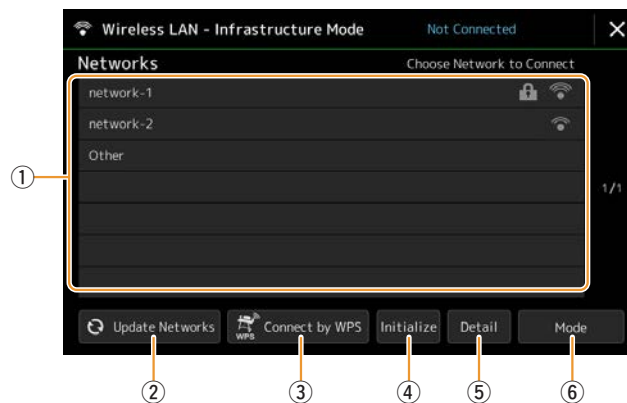
Durch Verwenden eines USB-Wireless-LAN-Adapters (gesondert erhältlich) können Sie das PSR-A5000 drahtlos mit einem Smart-Gerät verbinden. Allgemeine Anweisungen hierzu finden Sie im „Smart Device Connection Manual“ (Handbuch für den Anschluss von Smart-Geräten) auf der Website. Dieser Abschnitt enthält nur die Bedienvorgänge und besondere Anweisungen für das PSR-A5000. Bevor Sie beginnen, stellen Sie sicher, dass der USB-Wireless-LAN-Adapter am Anschluss [USB TO DEVICE] angeschlossen ist, und rufen Sie das Setup-Display auf mit [MENU] → [Wireless LAN].

Informationen über die kompatiblen Smart-Devices und Apps finden Sie auf der folgenden Seite:
<https://www.yamaha.com/kbdapps/>

ACHTUNG

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

Infrastructure Mode (Infrastrukturmodus)



①	Networks	<p>Anschließen an einem im Display aufgelisteten Netzwerk: Wählen Sie aus den im Display aufgelisteten Netzwerken das gewünschte aus. Bei Netzwerken mit Schlosssymbol (🔒) müssen Sie das Kennwort eingeben und auf [Connect] (Verbinden) tippen; bei Netzwerken ohne Schlosssymbol verbinden Sie sich durch einfaches Auswählen des Netzwerks.</p> <p>Manuelle Einrichtung: Berühren Sie [Other] ganz am Ende der Liste, um das Manual-Setup-Display aufzurufen, in dem Sie SSID-, Sicherheits- und Passworteinstellungen vornehmen können. Sobald Sie diese eingegeben haben, berühren Sie [Connect] im Manual-Setup-Display, um sich mit dem Netzwerk zu verbinden.</p>
②	Update Networks	Aktualisiert die Liste der Netzwerke im Display.

③	Connect by WPS	Verbindet dieses Instrument über WPS mit dem Netzwerk. Wenn Sie hier tippen, erscheint ein Fenster. Nachdem Sie dort [Yes] angetippt haben, müssen Sie innerhalb von 2 Minuten die WPS-Taste des gewünschten Wireless-LAN-Zugangspunkts drücken. HINWEIS Achten Sie darauf, dass Ihr Zugangspunkt WPS unterstützt. Zur Bestätigung und Änderung der Einstellungen des Zugangspunkts lesen Sie bitte das Benutzerhandbuch des von Ihnen verwendeten Produkts.
④	Initialize	Initialisiert die Verbindungseinstellungen auf die Werksvoreinstellungen.
⑤	Detail	Hiermit können Sie detaillierte Parameter wie die statische IP-Adresse einstellen. Tippen Sie nach der Einstellung auf [OK].
⑥	Mode	Schaltet in den Access-Point-Modus.

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

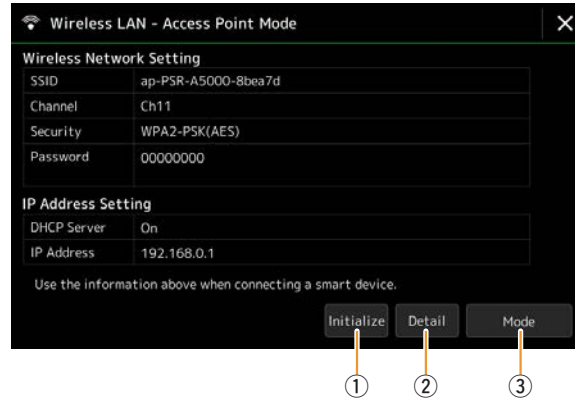


Wenn sich das PSR-A5000 im Infrastrukturmodus befindet und es wird das Netzwerk ausgewählt, erfolgt nur in den folgenden Fällen eine erneute automatische Verbindung.

- Beim Einschalten des Instruments
- Während das Wireless-LAN-Display angezeigt wird

Wenn die Verbindung verloren geht, rufen Sie über [MENU] → [Wireless LAN] das Wireless-LAN-Display auf.

Access Point Mode (Zugangsknoten-Modus)



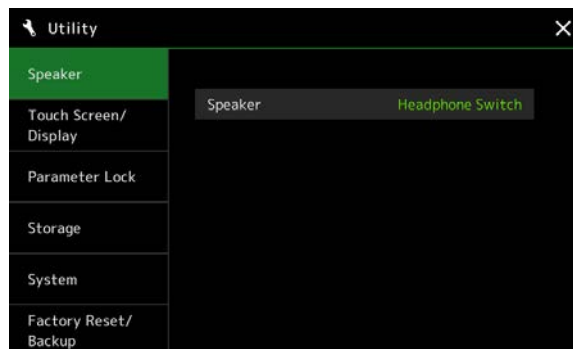
①	Initialize	Initialisiert die Verbindungseinstellungen auf die Werksvoreinstellungen.
②	Detail	Zum Einstellen der einzelnen Parameter. <ul style="list-style-type: none">• Seite 1/3: Hier werden die SSID, Sicherheitseinstellungen, das Kennwort und der Kanal eingestellt.• Seite 2/3: Stellt die IP-Adresse und weitere Parameter ein.• Seite 3/3: Hier wird der Host-Name eingegeben, die MAC-Adresse wird angezeigt usw.
③	Mode	Schaltet um in den Infrastructure-Modus.

Inhalt

Speaker	123
Touch Screen/Display	124
Parameter Lock (Parametersperre).....	124
Storage – Formatieren des Laufwerks.....	124
System.....	125
Factory Reset/Backup	126
• Factory Reset – Wiederherstellen der werksseitig vorprogrammierten Einstellungen	126
• Backup/Restore – Speichern und Abrufen aller Daten und Einstellungen als einzelne Datei	126
• Setup Files – Speichern und Laden.....	127

Dieser Abschnitt beschreibt die allgemeinen Einstellungen, die das gesamte Instrument betreffen, sowie detaillierte Einstellungen bestimmter Funktionen. Außerdem werden Funktionen zum Zurücksetzen von Daten und solche für Speichermedien, z. B. zum Formatieren von Festplatten, beschrieben.

Das Display für diesen Vorgang können Sie über [MENU] → [Utility] aufrufen.



Speaker


Speaker	<p>Legt fest, wie der Klang am Lautsprecher dieses Instruments ausgegeben wird.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Headphone Switch: Die Lautsprecher geben den Ton ganz normal wieder, werden jedoch stummgeschaltet, sobald Kopfhörer an den Anschluss [PHONES] angeschlossen werden. • On: Die Lautsprecher sind stets eingeschaltet. • Off: Die Tonausgabe über Lautsprecher ist ausgeschaltet. Sie können den Klang des Instruments nur über Kopfhörer oder ein externes Gerät hören, das an den Audio-Ausgangsbuchsen angeschlossen ist.
---------	--

Touch Screen/Display

Seite 1/2

Touch Screen	Sound	Bestimmt, ob das Klickgeräusch beim Antippen des Displays ertönen soll oder nicht. Wenn dieses auf „Speaker only“ eingestellt ist, wird der Ton durch Antippen ausgelöst und vom Lautsprecher ausgegeben, nicht jedoch vom MAIN OUTPUT und der PHONES-Buchse.
	Calibration	Hiermit können Sie das Display kalibrieren, wenn es auf Ihre Berührung nicht richtig reagiert. (Normalerweise muss diese Funktion nicht eingestellt werden, da sie werksseitig kalibriert ist.) Tippen Sie hierauf, um die Calibration-Anzeige aufzurufen, und berühren Sie dann der Reihe nach die Mitte der Plus-Zeichen (+).
Brightness	Screen	Dient zum Einstellen der Helligkeit des Displays.
	Button Lamps	Stellt die Helligkeit der Tasten-LEDs ein.

Seite 2/2

Display	Pop-up Display Time	Legt fest, welche Zeit vergehen soll, bis sich Einblendfenster schließen. Einblendfenster werden angezeigt, wenn Sie Tasten wie z.B. TEMPO, TRANSPOSE oder UPPER OCTAVE usw. drücken. In der Einstellung „Hold“ wird das Einblendfenster so lange angezeigt, bis Sie es schließen.
	Transition Effect	Schaltet den Transition Effect (Übergangseffekt) ein oder aus, der beim Umschalten des Displays zu sehen ist.
File Selection	Time Stamp	Legt fest, ob der Zeitstempel einer Datei auf der User-Registerkarte im Dateiauswahl-Display angezeigt wird oder nicht.  HINWEIS Nur diejenigen Dateien, die auf dem Computer bearbeitet/gespeichert wurden, zeigen den Zeitstempel an, wie er vom Computer aktualisiert wurde. Die auf dem Instrument gespeicherten Dateien zeigen das Datum und die Uhrzeit an, wie sie ab Werk eingestellt wurden.
	Dial Operation	Bestimmt, ob eine Datei sofort geladen wird, wenn Sie mit dem Rad ausgewählt wird. Hier stehen folgende Optionen zur Verfügung. <ul style="list-style-type: none">• Select: Eine Datei wird durch Auswählen direkt geladen.• Move Cursor Only: (Nur Cursor verschieben:) Eine Datei wird erst geladen, wenn [Enter] gedrückt wird. Es erscheint ein Cursor, der die aktuelle Auswahl anzeigt.

Parameter Lock (Parametersperre)

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

Um die gewünschte Parametergruppe zu sperren, tippen Sie auf das Kästchen, um die Markierung zu setzen. Um den Parameter zu entsperren, tippen Sie das Kästchen erneut an.

HINWEIS

Welche Parameter zu den einzelnen Gruppen gehören, erfahren Sie in der Datenliste („Parametertabelle“) auf der Website.

Storage – Formatieren des Laufwerks

Hiermit können Sie den Formatierungsvorgang ausführen oder die Speicherkapazität des internen User-Laufwerks oder des USB-Flash-Laufwerks prüfen, das am Anschluss [USB TO DEVICE] angeschlossen ist (ungefährer Wert).

Um das interne User-Laufwerk oder das angeschlossene USB-Flash-Laufwerk zu formatieren, tippen Sie auf den Namen des gewünschten Laufwerks in der Geräteliste und tippen Sie dann auf [Format].


ACHTUNG

Durch den Formatierungsvorgang werden alle vorher vorhandenen Daten gelöscht. Vergewissern Sie sich, dass das zu formatierende User- oder USB-Flash-Laufwerk keine wichtigen Daten enthält. Gehen Sie mit Vorsicht vor, vor allem beim Anschließen mehrerer USB-Flash-Laufwerke.

Seite 1/2

Version	Zeigt die aktuelle Firmware-Version dieses Instruments an. Yamaha kann die Firmware des Produkts und der zugehörigen Software von Zeit zu Zeit ohne Vorankündigung für Verbesserungen der Funktionen und der Benutzerfreundlichkeit aktualisieren. Um alle Vorzüge dieses Instruments zu nutzen, empfehlen wir Ihnen, Ihr Instrument auf die neueste Version zu aktualisieren. Die neueste Firmware steht auf der folgenden Website zum Download bereit: https://download.yamaha.com/
Hardware ID	Zeigt die Hardware-ID dieses Instruments an.
Licenses	Tippen Sie hierauf, um die Software-Lizenzinformationen aufzurufen.
Copyright	Tippen Sie hierauf, um die Copyright-Informationen anzuzeigen.
Language	Bestimmt die im Display für Meldungen verwendete Sprache. Berühren Sie die Einstellung, um die Liste mit den Sprachen aufzurufen, und wählen Sie dann die gewünschte Sprache aus.
Owner Name	Hier können Sie Ihren Namen eingeben, der auf dem Eröffnungsbildschirm angezeigt wird (dem Display, das beim Einschalten des Instruments erscheint). Tippen Sie hierauf, um das Fenster für die Zeicheneingabe aufzurufen, und geben Sie dann Ihren Namen ein.
Auto Power Off	Hier können Sie die Zeit bis zum automatischen Ausschalten durch die Auto-Power-Off-Funktion einstellen. Berühren Sie diese Stelle, um die Liste mit den Einstellungen aufzurufen, und wählen Sie dann die gewünschte Einstellung aus. Zum Ausschalten der Auto-Power-Off-Funktion wählen Sie hier „Disabled“ (Deaktiviert).

Seite 2/2

Voice Guide	Legt fest, ob die Sprachführung verwendet wird oder nicht (Voice Guide On/Off), wenn ein USB-Flash-Laufwerk mit den Voice-Guide-Audiodateien korrekt an diesem Instrument angeschlossen wurde.
Voice Guide Controller	Durch Gedrückthalten des hier eingestellten Bedienelements und Drücken auf einen Eintrag im Display können Sie die entsprechende Bezeichnung hören (ohne dass die Funktion ausgeführt wird).
Voice Guide Volume	Stellt die Lautstärke der Sprachführung ein.
Voice Guide Sound	Legt fest, wo der Voice Guide-Sound ausgegeben wird. <ul style="list-style-type: none"> • On: Der Ton wird zu den Lautsprechern, zum Kopfhörer und an den Buchsen MAIN OUTPUT ausgegeben. • Speaker Only: Der Sound wird nur von den Lautsprechern ausgegeben. <div style="border-left: 1px solid black; padding-left: 5px; margin-top: 10px;"> <p> HINWEIS</p> <p>Auch wenn hier „Speaker only“ eingestellt ist, hat sie Vorrang, wenn das Ausgabeziel des Voice-Guide-Sounds im Line-Out-Display auf „Sub1“ oder „Sub2“ eingestellt ist.</p> </div>

Um die Voice-Guide-Funktion zu nutzen, müssen Sie die Voice-Guide-Datei (Audiodatei) von der Yamaha-Website herunterladen und sie auf ein USB-Flash-Laufwerk übertragen, das Sie dann an diesem Instrument anschließen. Informationen über Bedienung und Verwendung der Sprachführung finden Sie im Voice-Guide-Tutorial (einfache Textdatei).

Die Voice-Guide-Datei (Audiodatei) und das Voice-Guide-Tutorial finden Sie auf der Website.

Rufen Sie bitte den folgenden URL auf, wählen Sie Ihr Land aus, rufen Sie die Seite „Dokumente und Daten“ auf und suchen Sie dann nach dem Stichwort „PSR-A5000“:

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

Factory Reset/Backup

Factory Reset – Wiederherstellen der werksseitig vorprogrammierten Einstellungen

Markieren Sie auf Seite 1/2 die Kästchen der gewünschten Parameter, und tippen Sie dann auf [Factory Reset], um die Einstellungen der markierten Parameter zu initialisieren. Welche Parameter zu welcher der folgenden Kategorien gehören, können Sie der „Parametertabelle“ in der Daten-Liste entnehmen.

System	Setzt die „System Setup“-Parameter auf die ursprünglichen Werkseinstellungen zurück. Welche Parameter zu den System-Setup-Parametern gehören, können Sie der „Parametertabelle“ in der Daten-Liste entnehmen.
MIDI	Setzt die MIDI-Einstellungen einschließlich der im internen User-Speicher abgelegten MIDI-Vorlagen auf die ursprünglichen Werkseinstellungen zurück.
User Effect	Setzt die User-Effect-Einstellungen einschließlich der folgenden Daten auf den ursprünglichen Werksstatus zurück. <ul style="list-style-type: none">• User-Effekttypen (Seite 99)• User-Master-EQ-Typen (Seite 96)• User-Master-Compressor-Typen (Seite 101)• User-Mikrofon-/Gitarreneinstellungen (Seite 92)
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.
Favorite	Entfernt alle Styles oder Voices von der Favorite-Registerkarte (Seite 8) im Dateiauswahl-Display.
Live Control	Setzt alle Einstellungen im Live-Control-Display (Seite 111) auf die ursprünglichen Werkseinstellungen zurück.

Backup/Restore – Speichern und Abrufen aller Daten und Einstellungen als einzelne Datei

Auf Seite 2/2 können Sie alle auf dem User-Laufwerk gespeicherten Daten (außer Expansion-Inhalten) und alle Einstellungen des Instruments als eine einzige Datei namens „PSR-A5000.bup“ auf einem USB-Flash-Laufwerk speichern.

Nehmen Sie vor dem aufrufen dieses Displays alle gewünschten Einstellungen am Instrument vor.

Durch Antippen von [Backup] wird die Sicherungsdatei im Stammverzeichnis des USB-Flash-Laufwerks gespeichert. Durch Antippen von [Restore] wird die Sicherungsdatei abgerufen, und alle Daten und Einstellungen werden ersetzt. Wenn Sie Audiodateien in die Sicherungsdatei einschließen möchten, markieren Sie vorher die Option „Include Audio files“.

HINWEIS

Lesen Sie vor Verwendung eines USB-Flash-Laufwerks unbedingt den Abschnitt „Anschließen von USB-Geräten“ im Benutzerhandbuch.

HINWEIS

- Sie können im Dateiauswahl-Display auch User-Daten wie Voices, Songs, Styles und Registration Memories sichern, indem Sie die gewünschten Dateien einzeln auf ein USB-Flash-Laufwerk kopieren.
- Wenn die Gesamtgröße der Zieldaten für die Sicherung 3,9 GB (ohne Audiodateien) überschreitet, ist die Funktion nicht verfügbar. Sichern Sie in diesem Fall die User-Daten, indem Sie die Objekte einzeln kopieren.

ACHTUNG

Es dauert ein paar Minuten, bis der Sicherungs-/Wiederherstellungsvorgang abgeschlossen ist. Schalten Sie das Gerät während der Datensicherung oder Wiederherstellung nicht aus. Durch Ausschalten des Instruments während der Datensicherung oder Wiederherstellung können die Daten beschädigt werden oder verloren gehen.

Setup Files – Speichern und Laden

Für die folgenden Einträge können Sie Ihre eigenen Einstellungen als einzelne Datei im User-Speicher oder auf dem USB-Flash-Laufwerk ablegen, um diese später abrufen zu können. Wenn Sie die Setup-Datei auf dem USB-Flash-Laufwerk speichern möchten, schließen Sie das USB-Flash-Laufwerk vorher an der [USB TO DEVICE]-Buchse an.

HINWEIS

Lesen Sie vor Verwendung eines USB-Flash-Laufwerks unbedingt den Abschnitt „Anschließen von USB-Geräten“ im Benutzerhandbuch.

1 Nehmen Sie alle gewünschten Einstellungen am Instrument vor, und rufen Sie dann Seite 2/2 im Factory-Reset/Backup-Display auf.

2 Tippen Sie beim gewünschten Eintrag auf [Save].

System	Die Parameter, die in verschiedenen Anzeigen wie „Utility“ festgelegt werden, werden als eine einzelne System-Setup-Datei verarbeitet. Welche Parameter zu den System-Setup-Parametern gehören, können Sie der Datenliste („Parametertabelle“) auf der Website entnehmen.
MIDI	Die MIDI-Einstellungen, die die MIDI-Vorlagen im internen User-Speicher umfassen, werden als eine einzelne MIDI-Setup-Datei verarbeitet.
User Effect	Die User-Effect-Einstellungen einschließlich der folgenden Daten können als eine einzelne Datei verwaltet werden. <ul style="list-style-type: none">• User-Effekttypen (Seite 99)• User-Master-EQ-Typen (Seite 96)• User-Master-Compressor-Typen (Seite 101)• User-Mikrofoneinstellungen (Seite 92)

3 Wählen Sie das gewünschte Speicherziel für die Setup-Datei, und tippen Sie dann auf [Save here] (Hier sichern).

Geben Sie wie erforderlich einen Namen ein, und tippen Sie dann auf [OK], um die Datei zu speichern.

Abrufen der Setup-Datei:

Tippen Sie beim gewünschten Eintrag auf [Load] (Laden), und wählen Sie dann die gewünschte Datei.

Sie können den ab Werk vorprogrammierten Status wiederherstellen, indem Sie die Setup-Datei auf der Registerkarte „Preset“ auswählen.

Inhalt

Installieren der Expansion-Pack-Daten vom USB-Flash-Laufwerk	128
Speichern der Instrument-Info-Datei auf dem USB-Flash-Laufwerk	129

Durch Installation von Expansion Packs (Erweiterungspaketen) können Sie eine große Auswahl optionaler Inhalte im Ordner „Expansion“ auf dem User-Laufwerk hinzufügen. Dieser Abschnitt behandelt die Bedienvorgänge, die für das Hinzufügen neuer Inhalte zum Instrument erforderlich sind.

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“ oder „*.cpi“), werden als „Pack-Installation-Datei“ bezeichnet. Es lässt sich nur eine Pack-Installation-Datei 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 die Anleitung.

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.

HINWEIS

- Wenn bereits ein Expansion Pack vorliegt, können Sie es in Schritt 4 durch ein neues überschreiben. Sie müssen die bestehenden Daten nicht vorher löschen.
- Mit den so genannten Pack-Quick-Installation-Dateien „*.pqi“ oder „*.cqi“ können Sie Daten so schnell hinzuzufügen, wie es Ihre Voice-Wave-Kapazität zulässt. Bevor Sie „*.pqi“- oder „*.cqi“-Dateien verwenden können, müssen Sie diese im Instrument speichern.

- 1 Schließen Sie das USB-Flash-Laufwerk, auf dem sich die gewünschte Pack-Installation-Datei („*.ppi“, „*.cpi“, „*.pqi“ oder „*.cqi“) befindet, an der Buchse [USB TO DEVICE] an.**
- 2 Rufen Sie mit [MENU] → [Expansion] das Funktions-Display auf.**
- 3 Tippen Sie auf [Pack Installation], um das Dateiauswahl-Display aufzurufen.**
- 4 Wählen Sie die gewünschte Pack-Installationsdatei.**
- 5 Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.**

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

HINWEIS

Wenn Sie die Daten des Expansion Packs vom Instrument löschen möchten, formatieren Sie das User-Laufwerk (Seite 124). Beachten Sie, dass dadurch alle anderen auf dem User-Laufwerk gespeicherten Daten gelöscht werden.

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

Song-, Style- oder Registration-Memory mit Expansion-Voices oder -Styles erklingen nicht richtig oder lassen sich nicht aufrufen, wenn die Expansion-Pack-Daten im Instrument nicht vorliegen.

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.

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 ggf. wie folgend beschrieben die Instrument-Info-Datei vom Instrument wiederherstellen. Für Informationen zur Verwendung der Software lesen Sie bitte die Anleitung.

- 1 Schließen Sie das USB-Flash-Laufwerk an der [USB TO DEVICE]-Buchse an.**
- 2 Rufen Sie mit [MENU] → [Expansion] das Funktions-Display auf.**
- 3 Tippen Sie auf [Export Instrument Info].**
- 4 Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.**



HINWEIS

Lesen Sie vor Verwendung eines USB-Flash-Laufwerks unbedingt den Abschnitt „Anschließen von USB-Geräten“ im Benutzerhandbuch.

Dadurch wird die Instrument-Info-Datei im Stammverzeichnis im USB-Flash-Laufwerk gespeichert. Die gespeicherte Datei heißt „PSR-A5000_InstrumentInfo.n27“.

Inhalt

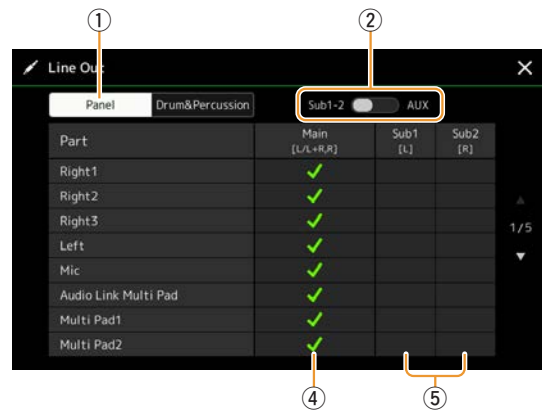
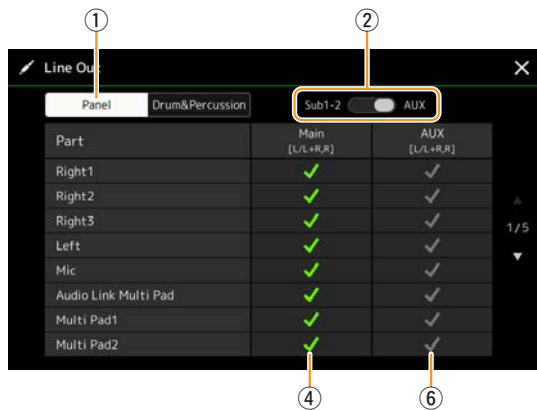
Auswählen des Ausgabeziels für die einzelnen Sounds (Line Out)	130
--	-----

Auswählen des Ausgabeziels für die einzelnen Sounds (Line Out)

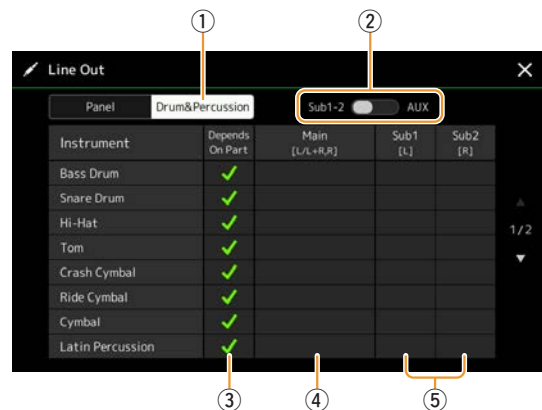
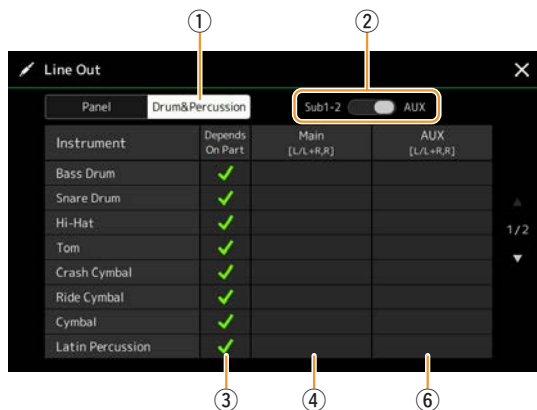
Für eine unabhängige Ausgabe können die Sounds beliebiger Parts oder Schlagzeug-/Percussion-Instrumente jeder der LINE OUT-Buchsen zuweisen.

Das Display für diesen Vorgang können Sie über [MENU] → [Line Out] aufrufen.


Panel-Seite



Drum&Percussion-Seite



①	Panel, Drum&Percussion	Schaltet die angezeigte Seite um: Panel-Parts oder Drum & Percussion-Instrumente.
②	Sub1-2, AUX Out	Schaltet das angezeigte Menü um: Sub1-2 oder AUX. Dies schaltet auch die Rolle der SUB OUTPUT-Buchsen 1-2 oder der AUX-OUTPUT-Buchsen entsprechend um.
③	Depends on Part (nur Drum&Percussion-Seite)	Wenn dies markiert ist, wird das ausgewählte Schlaginstrument über die links auf der Panel-Seite eingestellten Buchsen ausgegeben.
④	Main ([L/L+R, R])	Wenn dies markiert ist, werden die ausgewählten Part-/Schlaginstrumente an den Buchsen MAIN OUTPUT und an der Buchse PHONES ausgegeben.

⑤	Sub1–Sub2 ([L], [R])	<p>Wenn eine dieser Spalten (Buchsen) markiert ist, werden die ausgewählten Part-/Schlaginstrumente nur an der/den Buchse(n) SUB OUTPUT ausgegeben.</p> <p> HINWEIS</p> <p>Nur der Insert-Effekt kann auf das an den Buchsen SUB OUTPUT ausgegebene Signal angewendet werden. Der Systemeffekt (Chorus, Reverb und falls Variation Effect auf „System“ eingestellt ist) wird nicht angewendet.</p>
⑥	AUX Out ([L/L+R, R])	<p>Dies wird automatisch markiert, wenn „Main“ markiert ist. Die ausgewählten Part-/Schlaginstrumente werden an den AUX OUTPUT-Buchsen ausgegeben.</p>

Stichwortverzeichnis

A	Freeze	85	Note Limit	28, 31
Akkordgrifftechnik	Funktionsliste	4	NTR (Note Transposition Rule)	28
Akkordtypen			NTR (Notentransponierungsregel)	29
Arpeggio	G		NTT (Note Transposition Table)	28
Arpeggio Hold	Groove	27	NTT (Notentransponierungstabelle)	29
Arpeggio Quantize	Guide	64		
Assignable	Guitar Setting	92	O	
Attack			Octave	40
Audio-Link-Multi-Pad	H		On Bass Note	119
Audio-Style	Harmony	42	Organ Flutes	49
Aufnahme (MIDI-Song)	High Key	28, 31	OTS Link Timing	13
Auto Power Off				
Automatische Begleitung	I		P	
	Infrastructure Mode	120	Pack-Installation-Datei	128
B	Initial Touch	39	Pan	100
Backup	Insertion Effect	48, 98	Panel Setup	72
Blockschaltbild	Instrument-Info-Datei	129	Parametersperre	124
			Part EQ	96
C	K		Phrase Mark Repeat	65
Channel	Kanal-Events	73	Pitch	41
Channel Edit	Keyboard	39	Play Root/Chord	29
Chord Detect			Playlist	90
Chord Looper	L		Poly	35
Chord Tutor	Language	125	Portamento Time	40
Chorus	Line Out	130	Punch In/Out (MIDI-Song)	70
Clock	Live Control	111, 112		
Compressor	Local Control (Lokalsteuerung)	116	Q	
Copy	Lyrics	60	Quantisierung	74
Cutoff			Quantize	27
			Quick Start	65
D	M			
Decay	Master Compressor	101	R	
Delete	Master Tune	41	Receive Channel (Empfangskanal)	118
Dienstprogramme	Master-EQ	96	Registration Freeze	85
Display	MegaVoice	37	Registration Memory	85
Drum Setup	Metronome	38	Registration Sequence	86
Dynamics	Mic Setting	92	Release	48
Dynamics Control	MIDI	114	Repeat Playback	57
	MIDI Multi Recording		Resonance	47
E	(Mehrspurtaufzeichnung)	67	Restore	126
Echtzeitaufnahme (MIDI-Song)	MIDI Song Recording	66	Reverb	100
Echtzeitaufnahme (Multi Pad)	MIDI-Einstellungen	114	Rotary	49
Echtzeitaufnahme (Style)	MIDI-Multi-Pad-Aufnahme	51	RTR (Retrigger Rule)	28, 31
Effect	MIDI-Song	56		
EG (Hüllkurvengenerator)	Mikrofon	92	S	
Einzelschritt-Aufnahme (Style)	Mix	75	Score	58
EQ (Equalizer)	Mixer	95	Search	88
Expansion Pack	Modulation	47	Setup File	127
	Mono	35	Song	56
	Multi Pad Creator	51, 53	Song Setting	64
F	Multi-Pad	51	Song-Liste	56
Factory Reset (Zurücksetzen auf	Music Finder	90	Song-Positionsmarkierung	84
Werkseinstellungen)			Source Pattern	20, 21, 28
Favorite	N		Source Root/Chord	29
Filter	Netzwerk	120	Speaker	123
Filter-	Neuaufnahme	70	Step Edit (MIDI-Song)	76
Footage			Step Recording (MIDI-Song)	76
Format				

Step Recording (Multi Pad)	53
Stop ACMP	13
Storage	124
Style	6
Style Creator	20
Style Section Reset	38
Style Setting	13
Synchro Stop Window	14
System	125
System Effect	98, 100
System Exclusive Message	116

T

Tag (Registrierungsspeicher)	89
Tap Tempo	38
Tempo	15
Text	61
Touch Response	39
Touch Screen	124
Touch Sensitivity	45
Transmit Channel (Sendekanal)	117
Transpose	41, 75
Tremolo	49
Tuning	40

V

Variation Effect	98
Velocity	27
Version	125
Vibrato	48, 49
Voice	34
Voice Edit	44, 49
Voice Guide (Sprachführung)	125
Voice Part Setup	34
Voice Set	44
Voice Set Filter	40
Voice Setting	40
Volume	100

W

Wiedergabeeinstellungen (Song)	64
Wiedergabe-Einstellungen (Style)	13
Wireless LAN	120

Z

Zugangsknoten-Modus	122
Zusammenbau	26