



PSR-S670

Digital Workstation

Referenzhandbuch

Dieses Referenzhandbuch beschreibt neue Funktionen des PSR-S670.
Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung, bevor Sie dieses Referenzhandbuch lesen.



Manual Development Department
© 2015 Yamaha Corporation

Published 05/2015 LB-A0

DE

Inhaltsverzeichnis

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

| | | | |
|--|-----------|--|-----------|
| 1 Voices | 3 | 6 Music Finder | 60 |
| Voice-Typen (Eigenschaften)..... | 3 | Erstellen eines Satzes bevorzugter | |
| Auswählen und Spielen von GM-, XG- und GM2-Voices..... | 4 | Einträge (Favoriten) | 60 |
| Vornehmen von Detail-Einstellungen | | Bearbeiten von Einträgen | 61 |
| für Harmony/Arpeggio..... | 5 | Speichern eines Eintrags als Single-Datei..... | 63 |
| Tonhöhereinstellungen..... | 6 | 7 Registration Memory | 64 |
| Bearbeiten der Parameter, die den LIVE-CONTROL- | | Bearbeiten der Registrierungsspeicher-Bank | 64 |
| Reglern zugewiesen sind..... | 9 | Aufruf bestimmter Einstellungen deaktivieren | |
| Bearbeiten von Voices (Voice Set) | 12 | (Freeze-Funktion) | 65 |
| Deaktivieren der automatischen Auswahl | | Abrufen der Registrierungsspeicher-Nummern | |
| von Voice-Sets (Effekte usw.)..... | 16 | in einer Reihenfolge (Registration Sequence) | 66 |
| Ändern einzelner Voice-Einstellungen | | 8 Mischpult (Mixing Console) | 69 |
| (Touch Response, Sustain, Mono/Poly) | 17 | Bearbeiten der VOL/VOICE-Parameter..... | 69 |
| Hinzufügen neuer Inhalte –Expansion Packs | 18 | Bearbeiten der FILTER-Parameter | 70 |
| 2 Styles | 20 | Bearbeiten der TUNE-Parameter..... | 71 |
| Chord-Fingering-Typen..... | 21 | Bearbeiten der EFFECT-Parameter | 72 |
| Einstellungen für die Style-Wiedergabe..... | 23 | Bearbeiten der Parameter des MEQs | |
| Speichern eigener Einstellungen | | (Master Equalizer)..... | 75 |
| als One-Touch-Einstellung..... | 25 | Bearbeiten der Parameter | |
| Erstellen/Bearbeiten von Styles (Style Creator)..... | 26 | des Master Compressors (CMP) | 76 |
| 3 Songs | 43 | Blockschaltbild | 78 |
| Bearbeiten der Notenschrifteinstellungen (Score) | 43 | 9 Anschlüsse & Verbindungen | 79 |
| Bearbeiten der Einstellungen für die Liedtext-/ | | Einstellungen für Fußschalter/Pedale/Fußregler | 79 |
| Textanzeige | 45 | MIDI-Einstellungen..... | 82 |
| Verwenden der Begleitautomatikfunktionen | | Verbinden mit einem iPhone/iPad über Wireless LAN..... | 88 |
| bei der Song-Wiedergabe | 46 | 10 Funktionen | 90 |
| Parameter für die Song-Wiedergabe (Guide-Funktion, | | UTILITY..... | 90 |
| Kanaleinstellungen, Repeat-Einstellungen) | 47 | SYSTEM | 94 |
| Erstellen/Bearbeiten von Songs (Song Creator)..... | 50 | Index | 97 |
| 4 USB Audio-Player/-Recorder | 56 | | |
| 5 Multi-Pads | 56 | | |
| Erstellen von Multi-Pads (Multi Pad Creator)..... | 56 | | |
| Bearbeiten von Multi-Pads..... | 58 | | |

Verwenden des PDF-Handbuchs

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

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

- Die Abbildungen und Display-Darstellungen in diesem Handbuch dienen nur zur Veranschaulichung und können von der Darstellung an Ihrem Instrument abweichen.
- Die Dokumente „Datenliste“ und „Handbuch für den Anschluss von iPhone/iPad“ können von der Yamaha-Website heruntergeladen werden:
<http://download.yamaha.com/>
- Die in diesem Handbuch erwähnten Firmen- und Produktnamen sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen der betreffenden Firmen.

Inhalt

| | |
|--|-----------|
| Voice-Typen (Eigenschaften) | 3 |
| Auswählen und Spielen von GM-, XG- und GM2-Voices | 4 |
| Vornehmen von Detail-Einstellungen für Harmony/Arpeggio | 5 |
| Tonhöhereinstellungen | 6 |
| • Feineinstellen der Tonhöhe des gesamten Instruments | 6 |
| • Scale Tuning (Skalierung) | 7 |
| • Ändern der Part-Zuweisung der TRANSPOSE-Tasten | 8 |
| Bearbeiten der Parameter, die den LIVE-CONTROL-Reglern zugewiesen sind | 9 |
| Bearbeiten von Voices (Voice Set) | 12 |
| • Bearbeitbare Parameter in den VOICE-SET-Displays | 13 |
| Deaktivieren der automatischen Auswahl von Voice-Sets (Effekte usw.) | 16 |
| Ändern einzelner Voice-Einstellungen (Touch Response, Sustain, Mono/Poly) | 17 |
| Hinzufügen neuer Inhalte –Expansion Packs | 18 |
| • Installieren der Expansion-Pack-Daten vom USB-Flash-Laufwerk | 18 |
| • Deinstallieren der Expansion-Pack-Daten | 18 |
| • Speichern der Instrument-Info-Datei auf dem USB-Flash-Laufwerk | 19 |

Voice-Typen (Eigenschaften)

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



| | |
|-----------|--|
| 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. |
| 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. Die Sound-Zuordnungen für die Mega-Voices finden Sie in der „Liste der Mega-Voices“) in der Datenliste auf der Website. |

| | |
|-------|--|
| Drums | Hier sind verschiedene Schlagzeug- und Percussion-Instrumente einzelnen Tasten zugeordnet, so dass Sie die Sounds auf der Klaviatur spielen können. Informationen darüber, welcher Sound welcher Taste zugewiesen ist, erhalten Sie in der separaten „Liste der Drum-/SFX-Kits“ in der Datenliste auf der Website. |
| SFX | Hier sind einzelnen Tasten verschiedene Effekt- und Percussion-Sounds zugeordnet, so dass Sie diese auf der Tastatur spielen können. Informationen darüber, welcher Sound welcher Taste zugewiesen ist, erhalten Sie in der separaten „Liste der Drum-/SFX-Kits“ in der Datenliste auf der Website. |

HINWEIS MegaVoices sind mit anderen Instrumentmodellen nicht kompatibel. Deshalb klingen alle Song- oder Style-Daten, die Sie auf diesem Instrument mit Hilfe dieser Voices erzeugt haben auf anderen Instrumenten nicht korrekt, wenn diese die entsprechenden Voice-Typen nicht besitzen.

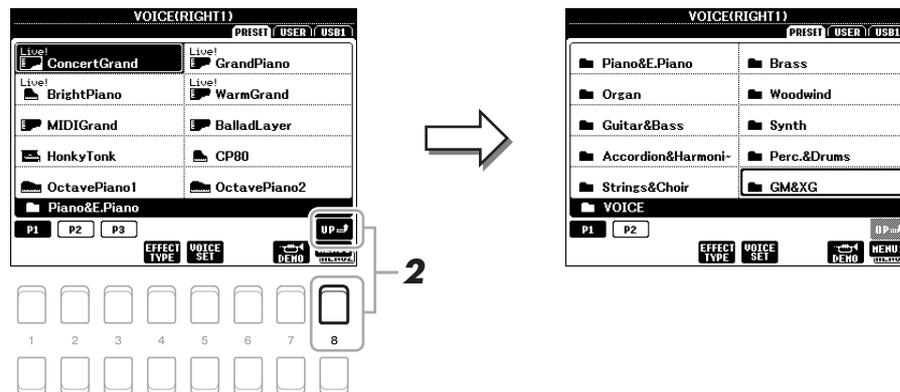
HINWEIS MegaVoices klingen je nach Tastaturbereich, Velocity, Anschlag usw. verschieden. Daher kann es, wenn Sie die [HARMONY/ARPEGGIO]-Taste einschalten, oder wenn Sie die Transpositionseinstellung oder die Voice-Set-Parameter ändern, zu unerwarteten oder unerwünschten Klängen kommen.

Eine Liste der Preset-Voices dieses Instruments finden Sie in der „Voice-Liste“ in der Datenliste auf der Website.

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

Dieses Instrument bietet Voices, die speziell für die XG/GM-Kompatibilität vorgesehen sind. Diese Voices können nicht direkt mit den Auswahlstasten für die VOICE-Kategorie aufgerufen werden. Sie können jedoch wie folgend beschrieben aufgerufen werden.

- 1 Drücken Sie eine der Auswahlstasten für die VOICE-Kategorie (ausgenommen der Tasten [EXPANSION/USER]), um das Display für die Voice-Auswahl aufzurufen.
- 2 Drücken Sie die Taste [8 ▲] (UP), um die Voice-Kategorien aufzurufen.



- 3 Verwenden Sie die Cursortasten [▲][▼][◀][▶], um einen der Ordner „GM&XG“ (P1) oder „GM2“ (P2) auszuwählen, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.
- 4 Verwenden Sie die Cursortasten [▲][▼][◀][▶], um die gewünschte Voice-Kategorie auszuwählen, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.
- 5 Verwenden Sie die Cursortasten [▲][▼][◀][▶], um die gewünschte Voice auszuwählen, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.

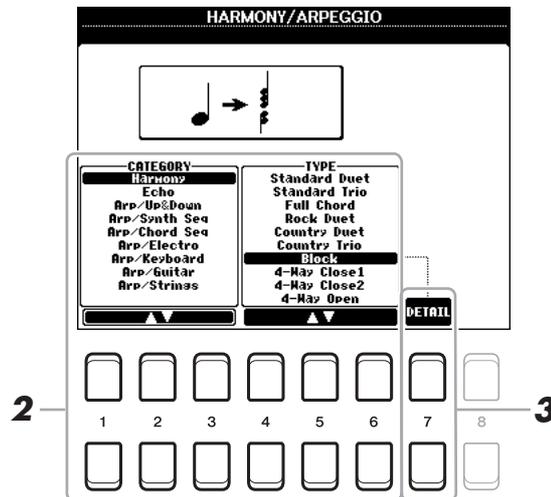
Vornehmen von Detail-Einstellungen für Harmony/Arpeggio

Hiermit können Sie einzelne Einstellungen einschließlich Lautstärke vornehmen.

1 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

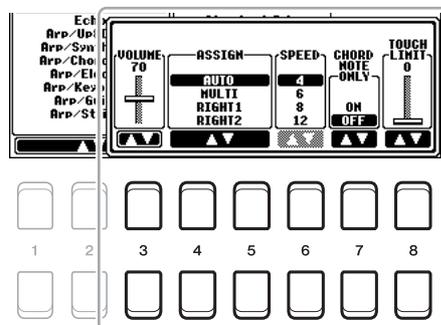
[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] HARMONY/ARPEGGIO → [ENTER]

2 Wählen Sie mit den Zifferntasten [1 ▲▼]–[6 ▲▼] die gewünschte Harmony-/Arpeggio-Kategorie und den -Typ aus.



3 Verwenden Sie eine der Tasten [7 ▲▼] (DETAIL), um das Fenster mit den einzelnen Einstellungen aufzurufen.

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



➤ NÄCHSTE SEITE

1

Voices

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

| | | |
|-------------------|-----------------|---|
| [3 ▲▼] | VOLUME* | Legt die Lautstärke der von der Harmony-/Arpeggio-Funktion erzeugten Harmony-/Arpeggio-Noten fest. HINWEIS Wenn Sie bestimmte Voices, z. B. Organ Voices verwenden, bei denen TOUCH SENSE DEPTH im VOICE-SET-Display (Seite 16) auf „0“ eingestellt ist, ändert sich die Lautstärke nicht. |
| [4 ▲▼]/ [5 ▲▼] | ASSIGN* | Hier wird der Tastatur-Part ausgewählt, dem der Effekt zugewiesen werden soll. AUTO: Wendet den Effekt auf den Part an (RIGHT 1/2), bei dem PART ON/OFF eingeschaltet ist. Ist die Harmony/Echo-Kategorie ausgewählt, erhält der Part RIGHT 1 Vorrang vor dem Part RIGHT 2. MULTI: Dieser Parameter ist verfügbar, wenn die Harmony/Echo-Kategorie ausgewählt ist. Sind beide Parts eingeschaltet, wird die auf der Tastatur gespielte Note durch Part RIGHT 1 wiedergegeben, und die Harmonien (Effekt) werden auf die Parts RIGHT 1 und RIGHT 2 verteilt. Ist nur ein Part eingeschaltet, werden die auf der Tastatur gespielte Note und der Effekt von diesem Part wiedergegeben. RIGHT1, RIGHT2: Der Effekt wird auf den ausgewählten Part angewendet (RIGHT 1 oder RIGHT 2). |
| [6 ▲▼] | SPEED | Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn die „Echo“-Kategorie (Echo, Tremolo oder Trill) ausgewählt ist. Er bestimmt die Geschwindigkeit der Effekte Echo, Tremolo und Trill. |
| [7 ▲▼] | CHORD NOTE ONLY | Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn die „Harmony“-Kategorie ausgewählt ist. Bei Aktivierung (ON) wird der Harmony-Effekt nur auf die (im Tastaturbereich für die rechte Hand gespielte) Note angewendet, die zu einem im Tastaturbereich für die Begleitung gespielten Akkord gehört. |
| [8 ▲▼] | TOUCH LIMIT | Dieser 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-, Echo-, Tremolo- oder Triller-Effekt wird dann angewendet, wenn Sie die Taste stark genug anschlagen (stärker als der eingestellte Wert). |

HINWEIS Die Einstellungen für die Arpeggio-Quantize-Funktion und die Arpeggio-Hold-Funktion können in dem Display vorgenommen werden, das mit [FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] UTILITY → [ENTER] → TAB [◀][▶] CONFIG 2 (Seite 92) aufgerufen wird.

Tonhöhereinstellungen

Feineinstellen der Tonhöhe des gesamten Instruments

Sie können die Tonhöhe des gesamten Instruments feineinstellen, z. B. Tastatur-, Style- und Song-Parts (ausgenommen desjenigen Tastatur-Parts, der vom Schlagzeug-Set oder den Voices des SFX-Kit gespielt wird, sowie der Audiowiedergabe) – dies ist nützlich für das Zusammenspiel des PSR-S670 mit anderen Instrumenten oder zu Musik von CD.

1 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] MASTER TUNE/SCALE TUNE → [ENTER] → TAB [◀] MASTER TUNE

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

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

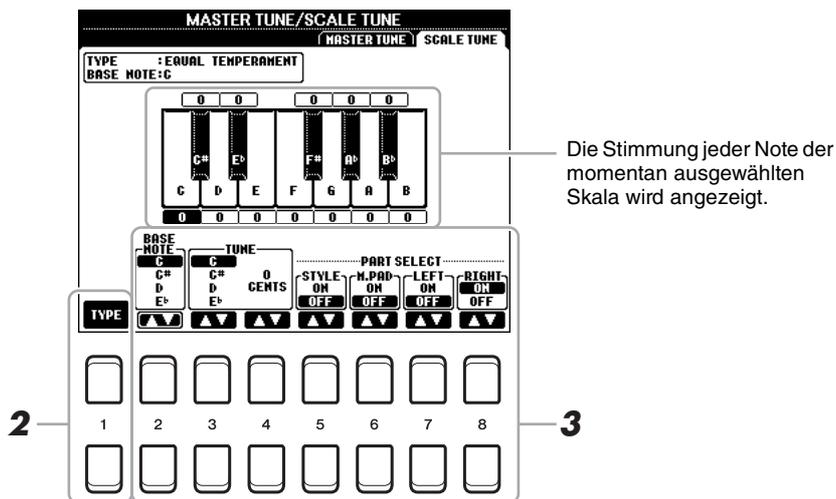
Scale Tuning (Skalierung)

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

1 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] MASTER TUNE/SCALE TUNE → [ENTER] → TAB [▶] SCALE TUNE

2 Verwenden Sie die Tasten [1 ▲▼], um die gewünschte Skala auszuwählen, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.



■ Voreingestellte Skalentypen

| | |
|--------------------------|--|
| EQUAL | Der Frequenzbereich jeder einzelnen Oktave ist gleichmäßig in zwölf Teile unterteilt, wobei der Tonhöhenabstand zwischen den Halbtönen immer gleich ist (mathematische Stimmung). Dies ist die in der heutigen westlichen Musik am häufigsten verwendete Stimmung. |
| PURE MAJOR, PURE MINOR | Diese Temperierungen erhalten die reinen, physikalischen Intervalle jeder Tonskala, insbesondere die Dreiklang-Intervalle (Grundton, Terz, Quinte). Sie können dies am besten mit Vocal Harmony hören, beispielsweise bei Chören und A-Capella-Gesängen. |
| PYTHAGOREAN | Diese Temperierung wurde von dem großen griechischen Philosophen erarbeitet und wird aus Folgen perfekter Quinten erstellt, die sodann zu einer einzigen Oktave zusammengeschoben werden. Die Terzen in dieser Stimmung schweben ein wenig, aber die Quarten und Quinten sind sehr schön und eignen sich für bestimmte führende Stimmen. |
| MEAN TONE | Diese Tonleiter stellt eine Weiterentwicklung auf Grundlage der pythagoreischen Tonskala dar, bei der die Durterz „besser gestimmt“ wurde. Neben anderen hat auch Händel diese Skala verwendet. |
| WERCKMEISTER, KIRNBERGER | Diese kombinierte Tonleiter vereint die Systeme von Werckmeister und Kirnberger, die jeweils Verbesserungen der mitteltönigen und der pythagoreischen Tonleiter waren. Das Hauptmerkmal dieser Skala ist, dass jede Tonart ihren eigenen, unverwechselbaren Charakter besitzt. Die Tonleiter wurde zur Zeit von Bach und Beethoven häufig verwendet, und auch heute noch wird sie oft eingesetzt, wenn Musik früherer Epochen auf dem Cembalo gespielt wird. |
| ARABIC1, ARABIC2 | Verwenden Sie diese Temperierungen zum Spielen von arabischer Musik. |

3 Nehmen Sie nach Bedarf die folgenden Einstellungen vor.

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

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

Ändern der Part-Zuweisung der TRANSPOSE-Tasten

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

1 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] CONTROLLER → [ENTER] → TAB [▶] KEYBOARD/PANEL

2 Benutzen Sie die Cursor-Taste [▼], um „3 TRANSPOSE ASSIGN“ auszuwählen.

3 Drücken Sie die Tasten [4 ▲▼]/[5 ▲▼], um die gewünschte Part-Zuweisung zu wählen.

| | |
|----------|---|
| KEYBOARD | Die TRANSPOSE-Tasten [-]/[+] beeinflussen die Tonhöhe der auf der Tastatur gespielten Voices, die (durch das Spiel im Akkordbereich der Tastatur gesteuerte) Style-Wiedergabe und die Multi-Pad-Wiedergabe (wenn „Chord Match“ aktiviert ist und Akkorde mit der linken Hand angegeben werden) – sie beeinflussen jedoch nicht die Song-Wiedergabe. |
| SONG | Die TRANSPOSE-Tasten [-]/[+] beeinflussen nur die Tonhöhe der Song-Wiedergabe. |
| MASTER | Die TRANSPOSE-Tasten [-]/[+] beeinflussen die Gesamtonhöhe des Instruments, mit Ausnahme der Audio-Wiedergabe. |

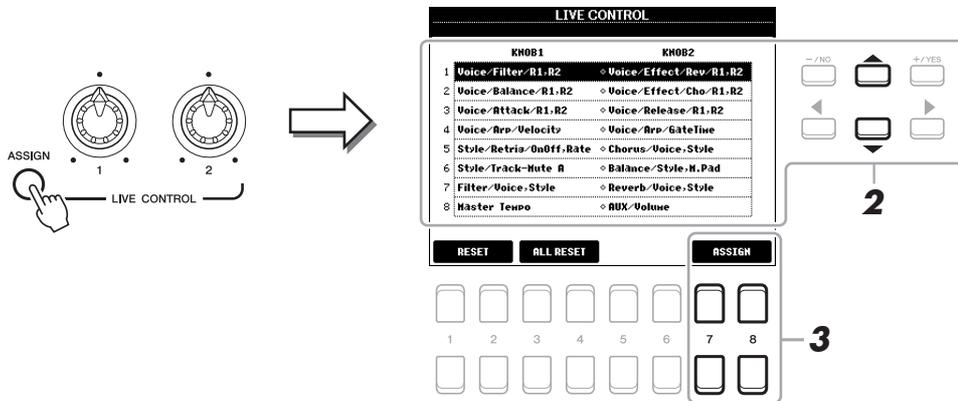
Die Zuweisung lässt sich anhand des Einblend-Displays überprüfen, das Sie mit den TRANSPOSE-Tasten [-]/[+] aufrufen können.



Bearbeiten der Parameter, die den LIVE-CONTROL-Reglern zugewiesen sind

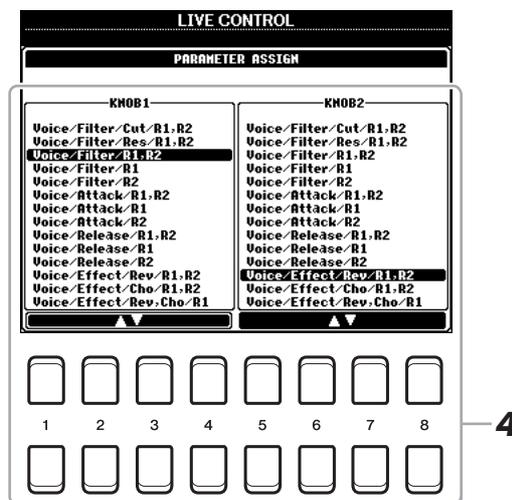
Die acht Kombinationen von Funktionen, die den LIVE-CONTROL-Reglern zugewiesen sind, sind voreingestellt, diese können Sie jedoch aus einer Reihe von Optionen beliebig ändern.

1 Drücken Sie die [ASSIGN]-Taste, um das LIVE-CONTROL-Display aufzurufen.



2 Wählen Sie mit den Cursorstasten [▲][▼] die Nummer (Reihe) der Funktionen aus, die Sie ändern möchten.

3 Drücken Sie eine der Tasten [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (ASSIGN), um das PARAMETER-ASSIGN-Fenster aufzurufen.



4 Verwenden Sie die Tasten [1 ▲▼]–[4 ▲▼] (für Regler 1) und [5 ▲▼]–[8 ▲▼] (für Regler 2), um die zuzuweisenden Funktionen auszuwählen.

Informationen über die verfügbaren Funktionen finden Sie auf [Seiten 10–11](#).

5 Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um das PARAMETER-ASSIGN-Fenster zu schließen.

6 Wiederholen Sie, wenn nötig, die Schritte 2–5, um die Funktionen für andere Nummern auszuwählen.

HINWEIS Die hier vorgenommenen Einstellungen bleiben auch beim Ausschalten erhalten.
HINWEIS Je nach den Bedieneinstellungen oder Ihrer Betätigung des Reglers kann es sein, dass Sie keine Änderung des Parameterwerts bemerken, oder der Regler arbeitet nicht richtig, auch wenn Sie ihn drehen.

■ Zuweisbare Reglerfunktionen

| | |
|-------------------------|--|
| Voice/Filter/Cut/R1,R2 | Stellt die Cutoff-Frequenz des Filters für die Parts RIGHT 1 und 2 ein. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird der Klang heller. |
| Voice/Filter/Res/R1,R2 | Stellt die Resonanz des Filters für die Parts RIGHT 1 und 2 ein. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird der Klang schärfer. |
| Voice/Filter/R1,R2 | Stellt die Cutoff-Frequenz des Filters und die Resonanz für die Parts RIGHT 1 und/oder 2 ein, um die Klangfarbe bzw. den Klang des Sounds einzustellen. |
| Voice/Filter/R1 | |
| Voice/Filter/R2 | |
| Voice/Attack/R1,R2 | Stellt die Zeitdauer ein, bis die Parts RIGHT 1 und/oder 2 nach dem Anschlagen der Taste ihren Maximalpegel erreichen. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird sie erhöht. |
| Voice/Attack/R1 | |
| Voice/Attack/R2 | |
| Voice/Release/R1,R2 | Stellt die Zeitdauer ein, bis die Parts RIGHT 1 und/oder 2 nach dem Loslassen der Taste vollständig ausklingen. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird sie erhöht. |
| Voice/Release/R1 | |
| Voice/Release/R2 | |
| Voice/Effect/Rev/R1,R2 | Stellt die Intensität des Reverb-Effekts für die Parts RIGHT 1 und 2 ein. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird die Intensität erhöht. |
| Voice/Effect/Cho/R1,R2 | Stellt die Intensität des Chorus-Effekts für die Parts RIGHT 1 und 2 ein. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird die Intensität erhöht. |
| Voice/Effect/Rev,Cho/R1 | Stellt die Intensität des Reverb- und des Chorus-Effekts für den Part RIGHT 1 oder 2 ein. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird die Intensität erhöht. |
| Voice/Effect/Rev,Cho/R2 | |
| Voice/Balance/R1,R2 | Stellt das Lautstärkeverhältnis zwischen den Parts RIGHT 1 und 2 ein. Durch Drehen des Reglers nach links wird die Lautstärke von Part RIGHT 1 erhöht, durch Drehen nach rechts die von RIGHT 2. |
| Voice/Arp/Velocity | Stellt die Lautstärke der Arpeggios ein. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird sie erhöht. |
| Voice/Arp/GateTime | Stellt die Länge jeder Note des Arpeggios ein. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird sie erhöht. |
| Voice/Arp/UnitMultiply | Stellt die Geschwindigkeit des Arpeggios ein. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird es schneller. |
| Style/Filter/Cutoff | Stellt die Cutoff-Frequenz des Filters für den Style ein. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird der Klang heller. |
| Style/Filter/Resonance | Stellt die Resonanz des Filters für den Style ein. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird der Klang schärfer. |
| Style/Filter/Res,Cutoff | Verändert den Klang des Styles durch Einstellen der Cutoff-Frequenz und der Resonanz des Filters. |
| Style/Effect/Reverb | Stellt die Intensität des Reverb-Effekts für den Style ein. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird die Intensität erhöht. |
| Style/Effect/Chorus | Stellt die Intensität des Chorus-Effekts für den Style ein. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird die Intensität erhöht. |
| Style/Effect/Rev,Cho | Stellt die Intensität des Reverb- und des Chorus-Effekts für den Style ein. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird die Intensität erhöht. |
| Style/Retrig/Rate | Stellt die Dauer für die Style-Retrigger-Funktion ein. Der erste Teils des aktuellen Styles wird für die angegebene Dauer wiederholt. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird sie verringert. |
| Style/Retrig/OnOff | Schaltet die Style-Retrigger-Funktion ein und aus. Durch Drehen nach rechts wird die Funktion eingeschaltet, durch Drehen nach links wird sie ausgeschaltet. |

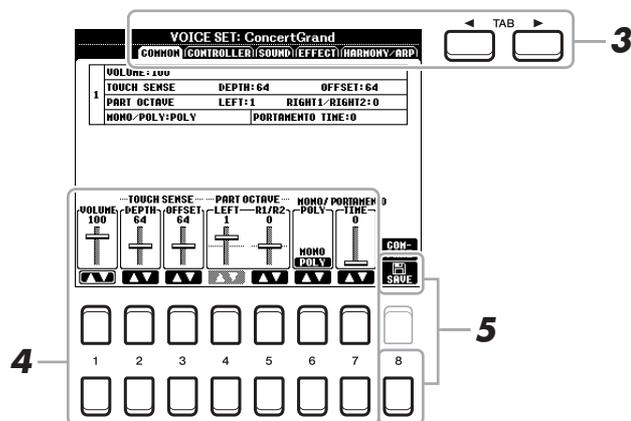
| | |
|-------------------------|--|
| Style/Retrig/OnOff,Rate | Schaltet die Style-Retrigger-Funktion ein und aus und stellt ihre Länge ein. Durch Drehen des Regler ganz nach links wird die Funktion ausgeschaltet; durch Drehen nach rechts wird sie eingeschaltet und die Länge verringert. |
| Style/Track-Mute 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. Durch Ein- und Ausschalten der Kanäle können Sie auf bequeme Weise das Rhythmusgefühl ändern. |
| 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. Durch Ein- und Ausschalten der Kanäle können Sie auf bequeme Weise das Rhythmusgefühl ändern. |
| Audio/Volume | Steuert die Lautstärke der Audio-Wiedergabe. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird sie erhöht. |
| AUX/Volume | Steuert den Eingangspegel des Signals, das an der [AUX IN]-Buchse empfangen wird. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird sie erhöht. |
| Balance/Voice,Style | Stellt das Lautstärkeverhältnis zwischen Voice- und Style-Wiedergabe ein. Durch Drehen des Reglers nach links wird die Style-Lautstärke erhöht, durch Drehen nach rechts die Voice-Lautstärke. |
| Balance/Style,M.Pad | Stellt das Lautstärkeverhältnis von Style- und Multi-Pad-Wiedergabe ein. Durch Drehen des Reglers nach links wird die Style-Lautstärke erhöht, durch Drehen nach rechts die Multi-Pad-Lautstärke. |
| Balance/Audio,AUX | Stellt das Lautstärkeverhältnis zwischen Audio-Wiedergabe und dem Tonsignal von der [AUX IN]-Buchse ein. Durch Drehen des Reglers nach links wird der Audio-Wiedergabepegel erhöht, durch Drehen nach rechts die Lautstärke des Tonsignals von der [AUX IN]-Buchse. |
| Balance/Song,Audio | Stellt das Lautstärkeverhältnis zwischen Song- und Audio-Wiedergabe ein. Durch Drehen des Reglers nach links wird die Song-Lautstärke erhöht, durch Drehen nach rechts die Audio-Lautstärke (USB-Audio-Player). |
| Balance/Song,AUX | Stellt das Lautstärkeverhältnis zwischen Song-Wiedergabe und dem Tonsignal von der [AUX IN]-Buchse ein. Durch Drehen des Reglers nach links wird der Song-Wiedergabepegel erhöht, durch Drehen nach rechts die Lautstärke des Tonsignals von der [AUX IN]-Buchse. |
| Balance/MIDI,AudioAUX | Stellt das Lautstärkeverhältnis zwischen MIDI- (Song, Style, Multi Pad) und Audio-Wiedergabe (USB-Audio-Player und Eingangssignal von der [AUX IN]-Buchse) ein. Durch Drehen des Reglers nach links wird die MIDI-Lautstärke erhöht, durch Drehen nach rechts die Audio-Lautstärke. |
| Filter/Voice,Style | Stellt die Cutoff-Frequenz des Filters und die Resonanz für alle Tastatur-Parts und den Style ein, um die Klangfarbe bzw. den Klang des Sounds einzustellen. |
| Reverb/Voice,Style | Stellt die Intensität des Reverb-Effekts für alle Tastatur-Parts und den Style ein. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird die Intensität erhöht. |
| Chorus/Voice,Style | Stellt die Intensität des Chorus-Effekts für alle Tastatur-Parts und den Style ein. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird die Intensität erhöht. |
| Master Tempo | Ändert das Tempo des momentan ausgewählten Styles oder Songs. Durch Drehen des Reglers nach links wird es verlangsamt und durch Drehen nach rechts beschleunigt. Der Einstellbereich reicht von 50 % bis 150 % des voreingestellten Tempos. |
| <No Assign> | Es ist keine Funktion zugewiesen. |

Bearbeiten von Voices (Voice Set)

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

- 1 Wählen Sie die gewünschte Voice aus.
- 2 Drücken Sie im Display für die Voice-Auswahl die Taste [5 ▼] (VOICE SET) von MENU 1, um das VOICE-SET-Display aufzurufen.
- 3 Wählen Sie die Seite mit den gewünschten Einstellungen mit Hilfe der TAB-Tasten [◀][▶] aus.

Informationen über die verfügbaren Parameter auf jeder Seite finden Sie unter „Bearbeitbare Parameter in den VOICE-SET-Displays“ auf [Seite 13](#).



- 4 Verwenden Sie die Cursor-Tasten [▲][▼], um den zu bearbeitenden Eintrag oder Parameter auszuwählen, und bearbeiten Sie die Voice mit den Tasten [1 ▲▼]–[7 ▲▼]. Wenn Sie die Taste [8 ▲] (COMPARE) drücken, können Sie den Klang der bearbeiteten Voice mit der ursprünglichen, unbearbeiteten Voice vergleichen.
- 5 Drücken Sie die Taste [8 ▼] (SAVE), um Ihre bearbeitete Voice zu speichern. Näheres zum Speichervorgang finden Sie im Kapitel „Bedienung der Grundfunktionen“ in der Bedienungsanleitung.

ACHTUNG

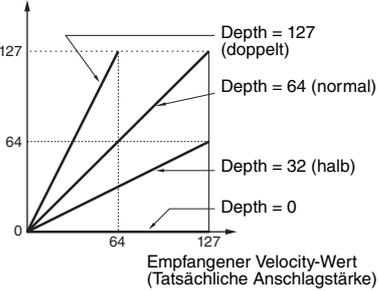
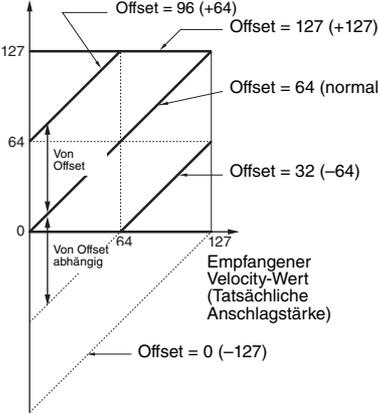
Die Einstellungen gehen verloren, wenn Sie eine andere Voice auswählen oder das Instrument ausschalten, ohne den Speichervorgang auszuführen.

Bearbeitbare Parameter in den VOICE-SET-Displays

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

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

■ COMMON-Seite

| | | |
|-------------------|-----------------|---|
| [1 ▲▼] | VOLUME | Stellt die Lautstärke der momentan bearbeiteten Voice ein. |
| [2 ▲▼]/ [3 ▲▼] | TOUCH SENSE | Bestimmt die Anschlagempfindlichkeit bzw. wie sehr sich die Lautstärke mit Ihrer Anschlagstärke ändert. |
| | | <p>TOUCH SENSE DEPTH Ändert die Anschlagstärkekurve entsprechend VelDepth (wobei der Offset auf 64 eingestellt wurde)</p> <p>Tatsächlicher Anschlagswert für Klangerzeuger</p>  <p>TOUCH SENSE OFFSET Ändert die Anschlagstärkekurve entsprechend VelOffset (wobei Depth auf 64 eingestellt wurde)</p> <p>Tatsächlicher Anschlagswert für Klangerzeuger</p>  <p>DEPTH: Bestimmt die Anschlagempfindlichkeit (Velocity Sensitivity), oder wie stark sich die Lautstärke der Voice im Verhältnis zur Stärke Ihres Tastenanschlages (Velocity) ändert.</p> <p>OFFSET: Stellt einen Versatzwert ein, der zum empfangenen Velocity-Wert addiert oder davon abgezogen wird.</p> |
| [4 ▲▼]/ [5 ▲▼] | PART OCTAVE | Verschiebt die Oktavlage der bearbeiteten Voice um jeweils eine Oktave nach oben oder nach unten. Wenn die bearbeitete Voice für einen der Parts RIGHT1-2 benutzt wird, ist der Parameter R1/R2 verfügbar; wenn die bearbeitete Voice für den Part LEFT benutzt wird, ist der Parameter LEFT verfügbar. |
| [6 ▲▼] | MONO/POLY | Bestimmt, ob die bearbeitete Voice monophon (einstimmig; MONO) oder polyphon (mehrstimmig; POLY) gespielt wird. |
| [7 ▲▼] | PORTAMENTO TIME | Stellt die Dauer des Tonhöhenübergangs ein, wenn die bearbeitete Voice auf MONO gestellt wird (siehe oben). |
| | | HINWEIS Die Portamento-Funktion erzeugt einen gleitenden Tonhöhenwechsel zwischen zwei auf der Tastatur gespielten Noten. |

■ CONTROLLER-Seite MODULATION

Das [MODULATION]-Rad kann benutzt werden, um die folgenden Parameter einschließlich der Tonhöhe (Vibrato) zu ändern. Hier können Sie den Anteil einstellen, mit dem das [MODULATION]-Rad jeden der folgenden Parameter moduliert.

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

■ SOUND-Seite 1 FILTER/EG

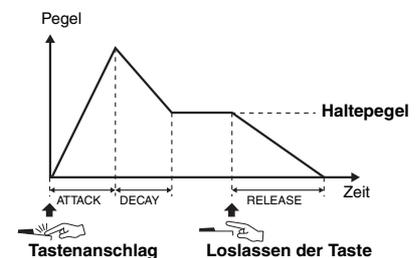
• FILTER

Ein Filter ist ein Prozessor, der die Klangfarbe eines Sounds ändert, indem bestimmte Frequenzbereiche durchgelassen oder blockiert werden. Die folgenden Parameter stellen den Grundklang ein, indem Sie einen bestimmten Frequenzbereich anheben oder absenken. Mit dem Filter können Sie den Klang weicher oder heller einstellen, aber auch elektronische, synthesizerartige Effekte erzeugen.

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

• EG

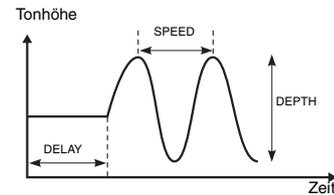
Die Parameter des EG (Envelope Generator, Hüllkurvengenerator) bestimmen die Änderung des Klangpegels über die Zeit. Damit lassen sich die natürlichen Klangmerkmale akustischer Instrumente nachahmen, beispielsweise das schnelle Einschwingen und Abklingen von Schlaginstrumenten oder das langsame Ausklingen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



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

2 VIBRATO

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



| | | |
|--------|-------|---|
| [3 ▲▼] | DEPTH | Bestimmt die Intensität des Vibrato-Effekts. Höhere Werte erzeugen ein deutlicheres Vibrato. |
| [4 ▲▼] | SPEED | Legt die Geschwindigkeit des Vibrato-Effekts fest. |
| [5 ▲▼] | DELAY | Bestimmt die Zeitspanne zwischen dem Anschlagen einer Taste und dem Einsetzen des Vibratos. Höhere Werte erhöhen die Verzögerung des Vibrato-Einsatzes. |

■ EFFECT-Seite

1 REVERB DEPTH/CHORUS DEPTH/DSP DEPTH/PANEL SUSTAIN

| | | |
|-------------------|------------------|---|
| [1 ▲▼]/ [2 ▲▼] | REVERB DEPTH | Stellt die Intensität des Reverb-Effekts ein. |
| [3 ▲▼]/ [4 ▲▼] | CHORUS DEPTH | Stellt die Intensität des Chorus-Effekts ein. |
| [5 ▲▼] | DSP ON/OFF | Legt fest, ob der DSP-Effekt ein- oder ausgeschaltet ist. Diese Einstellung können Sie auch mit der VOICE-EFFECT-Taste [DSP] am Bedienfeld vornehmen. |
| [6 ▲▼] | DSP DEPTH | Stellt die Intensität des DSP-Effekts ein. Informationen zur Auswahl eines anderen DSP-Typs finden Sie im nachfolgend erläuterten Menü „2 DSP“. |
| [7 ▲▼] | PANEL SUSTAIN | Legt den Haltepegel fest, der auf die bearbeitete Voice angewendet wird, wenn der Sustain-Effekt eingeschaltet ist. Der Sustain-Effekt wird im folgenden Display ein-/ausgeschaltet. [FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] VOICE SETTING → [ENTER] → TAB [◀] VOICE CONTROL |

2 DSP

| | | |
|-------------------|--------------|--|
| [1 ▲▼]/ [2 ▲▼] | CATEGORY | Wählt Kategorie und Typ des DSP-Effekts aus. Wählen Sie zunächst eine Kategorie und dann einen Effektyp aus. |
| [3 ▲▼]/ [4 ▲▼] | TYPE | |
| [6 ▲▼] | VARI. ON/OFF | Schaltet DSP Variation für die ausgewählte Voice ein oder aus. Diese Einstellung können Sie auch mit der VOICE-EFFECT-Taste [DSP VARI.] am Bedienfeld vornehmen. |
| [5 ▲▼]/ [7 ▲▼] | DETAIL | Ruft ein Display mit einzelnen Einstellungen auf. Drücken Sie die Taste [5 ▲▼] zum Bearbeiten des Standard-Parameterwerts, und drücken Sie die Taste [7 ▲▼] zum Bearbeiten des Variation-Parameterwerts. |
| [2 ▲▼] -[4 ▲▼] | PARAMETER | Wählt die DSP-Parameter aus, die eingestellt werden sollen. |
| [5 ▲▼] /[6 ▲▼] | VALUE | Stellt den Anteil des DSP-Variation-Parameters ein. |

■ HARMONY/ARP-Seite

Entspricht dem Display, das über [FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] HARMONY/ARPEGGIO → [ENTER] aufgerufen wird, mit Ausnahme der folgenden Punkte:

- Die mit den Tasten [7 ▲▼] (DETAIL) eingestellten Parameter werden oben im Display angezeigt.
- Die Tasten [8 ▲] (COMPARE) und [8 ▼] (SAVE) sind verfügbar (siehe Schritte 4–5 auf Seite 12).

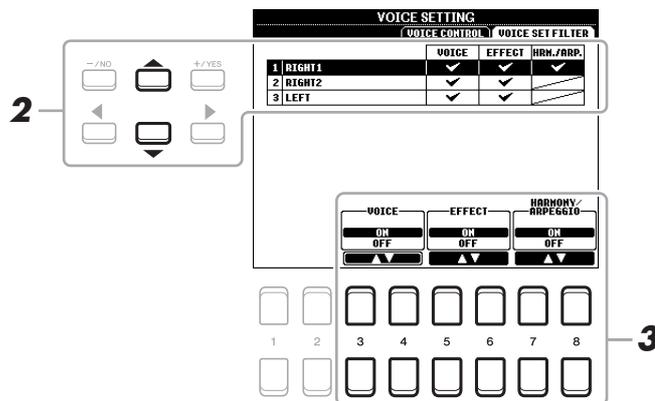
Deaktivieren der automatischen Auswahl von Voice-Sets (Effekte usw.)

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

1 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] VOICE SETTING → [ENTER] → TAB [▶] VOICE SET FILTER

2 Wählen Sie mit den Tasten [▲][▼] einen Tastatur-Part aus.



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

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

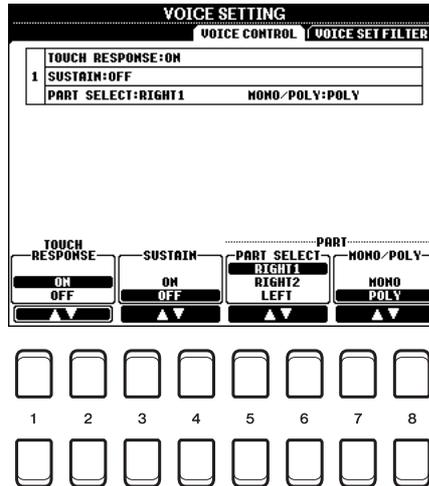
| | | |
|-------------------|----------------------|--|
| [3 ▲▼]/ [4 ▲▼] | VOICE | Entspricht den Parametereinstellungen der Seiten COMMON, CONTROLLER und SOUND. |
| [5 ▲▼]/ [6 ▲▼] | EFFECT | Entspricht den Parametereinstellungen von 1 und 2 auf der Seite EFFECT. |
| [7 ▲▼]/ [8 ▲▼] | HARMONY/ ARPEGGIO | Entspricht der Seite HARMONY/ARP. |

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

1 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] VOICE SETTING → [ENTER] → TAB [◀] VOICE CONTROL

2 Verwenden Sie die Tasten [1 ▲▼]–[8 ▲▼], um die verschiedenen Parameter einzustellen.



| | | |
|-------------------|----------------|---|
| [1 ▲▼]/ [2 ▲▼] | TOUCH RESPONSE | Schaltet die Anschlagempfindlichkeit des Keyboards ein oder aus. Ist diese Funktion ausgeschaltet (OFF), wird unabhängig davon, in welcher Stärke Sie die Tasten anschlagen, immer die gleiche Lautstärke erzeugt. In dem Display, das über den folgenden Befehlspfad aufgerufen wird, können Sie den Touch-Response-Typ ändern. Weitere Informationen finden Sie in der Bedienungsanleitung. [FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] CONTROLLER → [ENTER] → TAB [▶] KEYBOARD/PANEL |
| [3 ▲▼]/ [4 ▲▼] | SUSTAIN | Schaltet die Sustain-Funktion ein und aus. Wenn dies eingeschaltet ist, klingen alle Noten, die im Bereich für die rechte Hand auf der Tastatur gespielt werden (Part RIGHT 1 und 2), länger aus. |
| [5 ▲▼]/ [6 ▲▼] | PART SELECT | Wählt den Tastatur-Part aus, auf den die MONO/POLY-Einstellung (siehe unten) angewendet wird. |
| [7 ▲▼]/ [8 ▲▼] | MONO/POLY | Bestimmt, ob die Voice des oben ausgewählten Keyboard-Parts monophon (einstimmig) oder polyphon (mehrstimmig) gespielt wird. Wenn MONO gewählt ist, wird die Voice des Parts monophon gespielt (nur jeweils eine Note gleichzeitig), wobei die letzte Note Priorität besitzt. Auf diese Weise können Sie einzelne führende Klänge wie z. B. Blechblasinstrumente realistischer spielen. Je nach Voice wird ein Portamento-Effekt (ein weicher Übergang zwischen den Noten) erzeugt, wenn die Noten legato gespielt werden. Wenn POLY gewählt ist, wird die Voice des Parts polyphon gespielt. HINWEIS Die Portamento-Funktion erzeugt einen gleitenden Tonhöhenwechsel zwischen zwei auf der Tastatur gespielten Noten. |

Hinzufügen neuer Inhalte –Expansion Packs

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

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

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

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

ACHTUNG

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

- 1 Schließen Sie das USB-Flash-Laufwerk, auf dem sich die gewünschte Pack-Installation-Datei („***.ppi“ oder „***.cpi“) befinden, an der Buchse [USB TO DEVICE] an.**
- 2 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.**
[FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] PACK INSTALLATION → [ENTER]
- 3 Verwenden Sie die Cursortasten [▲][▼][◀][▶], um die gewünschte Pack-Installation-Datei auszuwählen, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.**
- 4 Drücken Sie die Taste [6 ▼] (INSTALL).**
- 5 Folgen Sie den Anweisungen im Display.**

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

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

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.

Deinstallieren der Expansion-Pack-Daten

Sie können die Expansion-Pack-Daten durch Ausführen eines Resets für FILES & FOLDERS (Dateien & Ordner) deinstallieren (siehe [Seite 96](#)).

ACHTUNG

Wenn Sie FILES & FOLDERS zurücksetzen, werden nicht nur die Expansion-Pack-Daten, sondern auch alle anderen Daten auf dem USER-Laufwerk gelöscht.

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

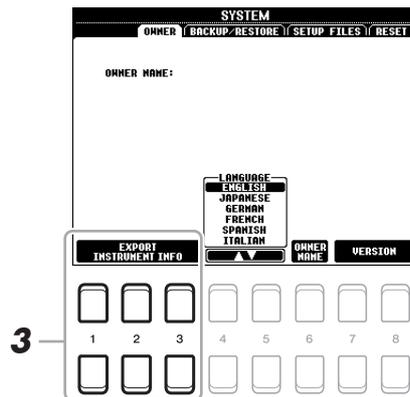
Wenn Sie die Software „Yamaha Expansion Manager“ zum Verwalten der Pack-Daten verwenden, müssen Sie ggf. wie folgt die Instrument-Info-Datei vom Instrument wiederherstellen. Für Informationen zur Verwendung der Software lesen Sie bitte die Anleitung.

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

HINWEIS Lesen Sie vor Verwendung eines USB-Flash-Laufwerks unbedingt den Abschnitt „Anschließen von USB-Geräten“ in Kapitel 10 der Bedienungsanleitung.

2 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

[FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] SYSTEM → [ENTER] → TAB [◀] OWNER



3 Drücken Sie eine der Tasten [1 ▲▼]–[3 ▲▼] (EXPORT INSTRUMENT INFO), um die Anzeige zu schließen.

4 Folgen Sie den Anweisungen im Display.

Dadurch wird die Instrument-Info-Datei im Stammverzeichnis im USB-Flash-Laufwerk gespeichert. Die gespeicherte Datei heißt „PSR-S670_InstrumentInfo.n27“.

Inhalt

| | |
|--|-----------|
| Chord-Fingering-Typen | 21 |
| • Im Fingered-Modus erkannte Akkordarten | 22 |
| Einstellungen für die Style-Wiedergabe | 23 |
| Speichern eigener Einstellungen als One-Touch-Einstellung | 25 |
| Erstellen/Bearbeiten von Styles (Style Creator) | 26 |
| • Allgemeine Vorgehensweise beim Erstellen eines Styles | 26 |
| • Echtzeitaufnahme | 27 |
| • Style-Montage (ASSEMBLY) | 31 |
| • Bearbeiten des rhythmischen Feelings (GROOVE) | 33 |
| • Bearbeiten von Daten für die einzelnen Kanäle (CHANNEL) | 34 |
| • Einstellungen für das Dateiformat des Styles (PARAMETER) | 36 |
| • Rhythmus-Part eines Styles bearbeiten (Drum Setup) | 40 |

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.

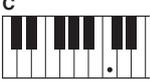
| STYLE | | PRESET | USER | USB1 |
|-------|------------|--------|----------|-------|
| Pro | LatinSamba | J= 96 | Session | J=177 |
| Pro | BossaNova | J=124 | Session | J=190 |
| Pro | FastBossa | J=175 | Pro | J=124 |
| | | | Salsa | |
| | | | CubanSon | |
| | | | Merengue | |

- **Pro:** Diese Styles bieten professionelle und spannende Arrangements in Kombination mit sehr guter Spielbarkeit. Die hiermit erzeugte Begleitung folgt genau den Akkorden des Spielers. Daher werden Akkordwechsel und farbenreiche Harmonien unmittelbar in eine lebensechte musikalische Begleitung umgeformt.
- **Session:** Diese Styles bieten eine noch realistischere, authentische Begleitung, indem sie die Main-Bereiche mit eigenen Akkorden und Akkordwechseln sowie mit speziellen Riffs mit Akkordwechseln mischen. Diese wurden programmiert, um dem Spiel bestimmter Songs und bestimmter Genres etwas mehr Pfiff und Professionalität zu verleihen. Beachten Sie jedoch, dass diese Styles nicht unbedingt für alle Songs und für jedes Akkordspiel passend oder gar harmonisch korrekt sein müssen. Beispielsweise kann es in einigen Fällen geschehen, dass ein einfacher Dur-Dreiklang für einen Country Song zu einem „jazzigen“ Sept-Akkord wird oder durch das Spielen eines On-Bass-Akkords eine ungeeignete oder unerwartete Begleitung erzeugt wird.
- **DJ:** Diese Styles können aus der Kategorie ausgewählt werden, die mit der [DANCE & R&B]-Taste aufgerufen wird. Sie enthalten eigene spezielle Akkordfolgen, so dass Sie Ihrem Spiel Akkordwechsel hinzufügen können, indem Sie einfach die Grundtonart ändern. Bedenken Sie jedoch, dass Sie bei Verwendung der DJ-Styles nicht den Akkordtyp angeben können, z. B. Dur oder Moll.

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

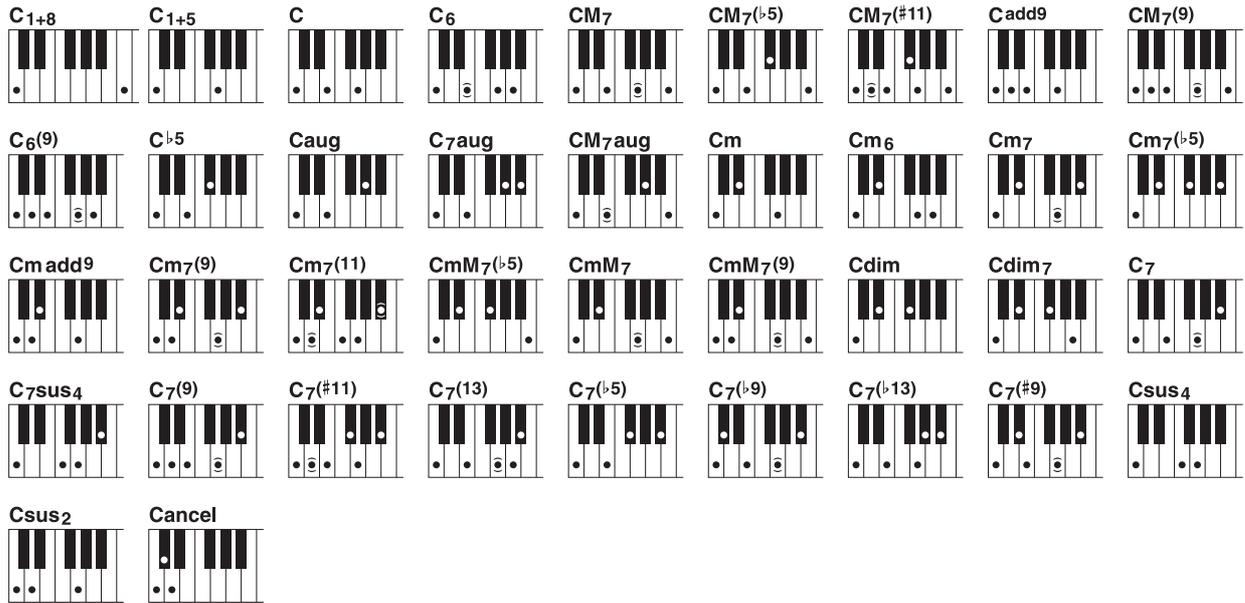
Chord-Fingering-Typen

Der Chord-Fingering-Typ legt fest, wie Akkorde für die Style-Wiedergabe angegeben werden können. Der Typ kann geändert werden unter: [FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] SPLIT POINT/CHORD FINGERING → [ENTER] → TAB [▶] CHORD FINGERING.

| | |
|-------------------------|--|
| <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>C Für einen Dur-Akkord schlagen Sie nur den Grundton an.</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>C7 Für einen Septim-Akkord werden die Taste für den Grundton sowie eine weiße Taste links davon gespielt.</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p>Cm Für einen Moll-Akkord werden gleichzeitig die Taste für den Grundton sowie eine schwarze Taste links davon angeschlagen.</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Cm7 Für ein Moll-Septimakkord werden gleichzeitig die Taste für den Grundton und sowohl eine weiße als auch eine schwarze Taste links davon angeschlagen.</p> </div> </div> |
| <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 über die für die einzelnen Akkorde zu spielenden Noten erhalten Sie auf Seite 22 oder Sie verwenden die Chord-Tutor-Funktion auf der rechten Seite des Displays.</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 so genannte „On-Bass“-Akkorde spielen. (Beim Fingered-Typ entspricht die Bassnote stets dem Grundton des Akkords.)</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.). Es können keine Akkorde mit None, Undezime oder Tredezime gespielt werden.</p> |

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

Im Fingered-Modus erkannte Akkordarten



2

Styles

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

* Eingeklammerte Noten können ausgelassen werden.

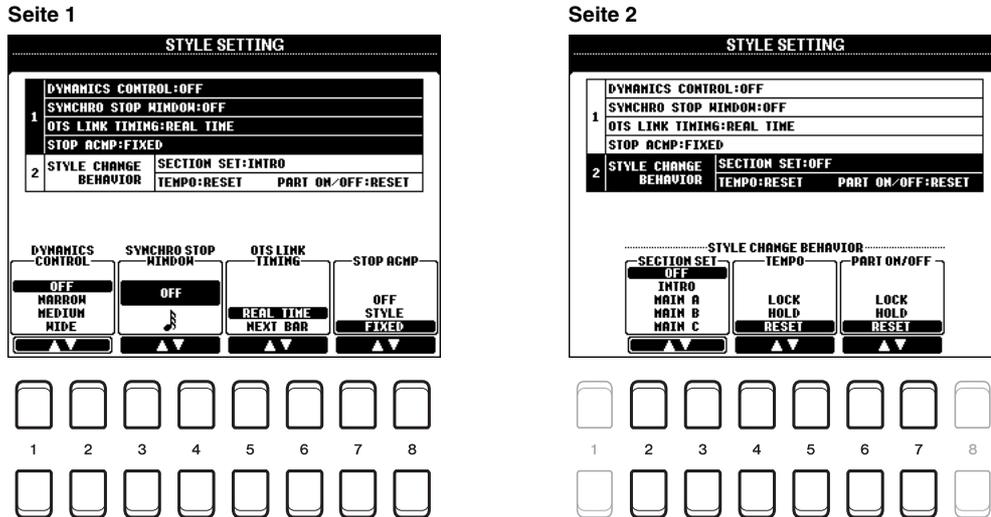
Einstellungen für die Style-Wiedergabe

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

1 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] STYLE SETTING → [ENTER]

2 Verwenden Sie die Cursor-Tasten [▲][▼] zum Umschalten zwischen den Seiten, und verwenden Sie dann die entsprechenden Tasten [1 ▲▼]–[8 ▲▼] für jede Einstellung.



Seite 1

| | | |
|-------------------|---------------------|--|
| [1 ▲▼]/ [2 ▲▼] | DYNAMICS CONTROL | Bestimmt, wie die Lautstärke der Style-Wiedergabe sich entsprechend der Stärke des Tastenanschlags ändert. OFF: Die Lautstärke bleibt unabhängig vom Tastenanschlag immer gleich. NARROW: Die Lautstärke ändert sich in einem schmalen Bereich. MEDIUM: Die Lautstärke ändert sich in einem mittleren Bereich. WIDE: Die Lautstärke ändert sich in einem weiten Bereich. |
| [3 ▲▼]/ [4 ▲▼] | SYNCHRO STOP WINDOW | 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. |
| [5 ▲▼]/ [6 ▲▼] | OTS LINK TIMING | Dieser Parameter bezieht sich auf die OTS-Link-Funktion. Er legt das Timing fest, mit dem die One-Touch-Einstellungen mit MAIN VARIATION [A]–[D] umgeschaltet werden. (Die Taste [OTS LINK] muss eingeschaltet sein.) REAL TIME: Die One-Touch-Einstellung wird sofort aufgerufen, wenn Sie eine der MAIN-VARIATION-Tasten [A]–[D] drücken. NEXT BAR: Die One-Touch-Einstellung wird beim nächsten Takt, nachdem Sie eine der MAIN-VARIATION-Tasten [A]–[D] gedrückt haben, aufgerufen. |

| | | |
|-------------------|-----------|--|
| [7 ▲▼]/ [8 ▲▼] | STOP ACMP | <p>Wenn die Begleitautomatik [ACMP] aktiviert und die Synchronstart-Funktion [SYNC START] deaktiviert ist, können Sie selbst dann im Akkordbereich der Tastatur Akkorde spielen und auch hören, wenn die Style-Wiedergabe angehalten ist. In diesem Zustand – genannt „Stop Accompaniment“ – werden alle gültigen Akkordfingersätze erkannt, und Akkordgrundton und -typ werden im Display angezeigt. Hier können Sie festlegen, ob der im Akkordbereich gespielte Akkord im Stop-Accompaniment-Modus erklingen soll oder nicht.</p> <p>OFF: Der im Akkordbereich gespielte Akkord erklingt nicht.</p> <p>STYLE: Der im Akkordbereich gespielte Akkord wird mit den Voices für den Pad- und den Basskanal des gewählten Styles wiedergegeben.</p> <p>FIXED: Der im Akkordbereich gespielte Akkord erklingt über die festgelegte Voice, unabhängig vom ausgewählten Style.</p> <p>HINWEIS Wenn der ausgewählte Style MegaVoices enthält, können sich unerwartete Klänge ergeben, wenn hier „STYLE“ eingestellt ist.</p> <p>HINWEIS Bei der Song-Aufnahme kann ein Akkord, der bei gestoppter Begleitung erkannt wird, unabhängig von dieser Einstellung aufgenommen werden. Beachten Sie bitte, dass sowohl die erklingende Voice als auch die Akkorde aufgezeichnet werden, wenn der Parameter auf STYLE eingestellt ist, und dass nur die Akkorddaten aufgezeichnet werden, wenn der Parameter auf OFF oder FIXED eingestellt ist.</p> |
|-------------------|-----------|--|

Seite 2

| | | |
|-------------------|-------------|---|
| [2 ▲▼]/ [3 ▲▼] | 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 nicht gewechselt, auch wenn ein anderer Style ausgewählt wird. Gehört eine der Sections MAIN A–D nicht zu den Style-Daten, wird automatisch die nächstgelegene Section ausgewählt. Beispiel: Wenn MAIN D nicht im ausgewählten Style enthalten ist, wird MAIN C aufgerufen.</p> |
| [4 ▲▼]/ [5 ▲▼] | TEMPO | <p>Hiermit wird festgelegt, ob sich beim Wechseln des Styles die Tempo-Einstellung des Styles ändert oder nicht.</p> <p>LOCK: Die vorherige Tempo-Einstellung wird immer beibehalten.</p> <p>HOLD: Während der Style-Wiedergabe wird die vorherige Tempo-Einstellung beibehalten. Wenn die Style-Wiedergabe angehalten wird, wechselt das Tempo zum ursprünglichen Standardtempo des ausgewählten Styles.</p> <p>RESET: Das Tempo wechselt immer zum ursprünglichen Standardtempo des ausgewählten Styles.</p> |
| [6 ▲▼]/ [7 ▲▼] | PART ON/OFF | <p>Hiermit wird festgelegt, ob sich beim Wechseln des Styles der Ein/Aus-Status der Style-Kanäle ändert oder nicht.</p> <p>LOCK: Der Ein-/Aus-Status der Kanäle des vorherigen Styles wird immer beibehalten.</p> <p>HOLD: Während der Style-Wiedergabe wird der Ein-/Aus-Status der Kanäle des vorherigen Styles beibehalten. Wenn die Style-Wiedergabe angehalten wird, werden alle Style-Kanäle aktiviert.</p> <p>RESET: Alle Style-Kanäle werden auf „On“ geschaltet.</p> |

Speichern eigener Einstellungen als One-Touch-Einstellung

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

1 Wählen Sie den gewünschten Style, in dem Sie Ihre One-Touch-Einstellung speichern möchten.

2 Nehmen Sie die gewünschten Bedienfeldeinstellungen vor, beispielsweise für Voices und Effekte.

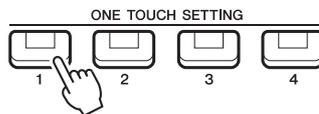
3 Drücken Sie die [MEMORY]-Taste im REGISTRATION-MEMORY-Bereich.

Das REGISTRATION-MEMORY-CONTENTS-Display erscheint. Sie müssen jedoch hier nichts einstellen, da die On/Off-Einstellungen in diesem Display die One-Touch-Einstellung nicht beeinflussen.



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

Eine Meldung erscheint. Wenn Sie sicher sind, dass Sie die aktuellen Einstellungen unter der ausgewählten Taste speichern möchten, drücken Sie die Taste [F] (YES). Wenn Sie die Einstellungen ändern möchten, drücken Sie die Taste [G] (NO), und wiederholen Sie dann die Schritte 2–4 wie erforderlich.



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

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

Anweisungen zum Speichervorgang finden Sie im Kapitel „Bedienung der Grundfunktionen“ in der Bedienungsanleitung.

ACHTUNG

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

Erstellen/Bearbeiten von Styles (Style Creator)

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

Allgemeine Vorgehensweise beim Erstellen eines Styles

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

2 Rufen Sie das Style-Creator-Display auf.

[FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] STYLE CREATOR → [ENTER]

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

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

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

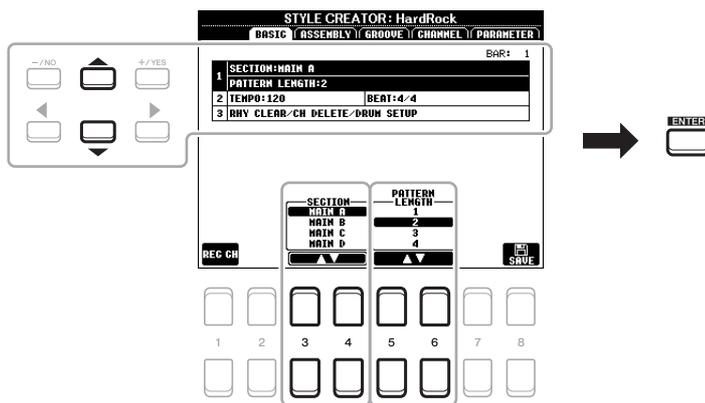
4 Wählen Sie auf der BASIC-Seite eine Section aus.

(Wenn das REC-CHANNEL-Display angezeigt wird, drücken Sie die [EXIT]-Taste.). Verwenden Sie die Cursor-Tasten [▲][▼] „1 SECTION“ aus, und verwenden Sie dann die Tasten [3 ▲▼]/[4 ▲▼] zum Auswählen einer Section.

Führen Sie die folgenden Bedienvorgänge wie erforderlich aus.

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

HINWEIS Auch dann, wenn Sie einen bestehenden Style bearbeiten, werden durch Löschen des Taktmaßes (BEAT) die Daten aller Sections gelöscht, und Sie müssen mit der Programmierung des Styles von vorn beginnen.



5 Erstellen Sie ein Source Pattern für jeden Kanal.

- **Echtzeitaufnahme auf der BASIC-Seite (Seite 27)**
Hiermit können Sie einen Style aufzeichnen, indem Sie einfach auf der Tastatur spielen.
- **Style-Montage auf der ASSEMBLY-Seite (Seite 31)**
Hiermit können Sie verschiedene Patterns aus anderen Preset-Styles oder selbst erstellten Styles kopieren.

6 Bearbeiten Sie die bereits aufgenommenen Daten des Kanals.

- **Bearbeiten der Daten des Kanals auf den Seiten GROOVE (Seite 33) und CHANNEL (Seite 34)**
Hiermit können Sie das Rhythmus-Feeling, die Quantisierung, die Velocity usw. ändern.
- **Bearbeiten der SFF-Parameter auf der PARAMETER-Seite (Seite 36)**
Hiermit können Sie die SFF-(Style-File-Format-)Parameter bereits aufgenommener Kanäle bearbeiten.
- **Bearbeiten des Rhythmus-Parts auf der BASIC-Seite durch Einsatz der Drum-Setup-Funktion (Seite 40)**
Hiermit können Sie den Rhythmus-Part des Styles bearbeiten, z. B. können Sie den Sound der einzelnen Instrumente ändern.

7 Wiederholen Sie gegebenenfalls die Schritte 4–6.

8 Drücken Sie die Taste [8 ▲▼] (SAVE) auf der jeweiligen Seite, um den erzeugten Style zu speichern.

Anweisungen finden Sie im Kapitel „Bedienung der Grundfunktionen“ in der Bedienungsanleitung.

ACHTUNG

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

Echtzeitaufnahme

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

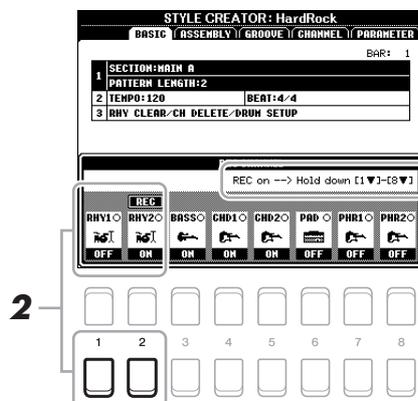
Eigenschaften der Echtzeitaufnahme im Style Creator

- **Aufnahmeschleife**
Bei der Style-Wiedergabe werden mehrere Takte eines Rhythmus-Patterns in einer „Schleife“ wiederholt ; auch die Style-Aufzeichnung erfolgt unter Verwendung von Schleifen. Wenn Sie beispielsweise die Aufnahme mit einer zwei Takte langen MAIN-Section starten, werden diese zwei Takte wiederholt aufgezeichnet. Aufgenommene Noten werden von der nächsten Wiederholung an wiedergegeben, so dass Sie gleichzeitig aufnehmen und das zuvor aufgezeichnete Material anhören können.
- **Overdub-Aufnahme**
Bei dieser Methode wird auf einer Spur, auf der bereits Daten aufgezeichnet sind, neues Material aufgenommen, ohne die vorhandenen Daten zu löschen. Bei der Style-Aufnahme werden aufgezeichnete Daten nicht gelöscht, es sei denn, Sie verwenden Funktionen wie „Rhythm Clear“ (Seite 28) und „Delete“ (Seiten 28, 30). Wenn Sie beispielsweise die Aufnahme einer zwei Takte langen MAIN-Section starten, werden diese zwei Takte ständig wiederholt. Aufgezeichnete Noten werden von der nächsten Wiederholung an wiedergegeben, so dass Sie gleichzeitig der Schleife neues Material hinzufügen und das zuvor aufgezeichnete Material anhören können. Wenn Sie einen Style auf der Basis eines bestehenden, internen Styles erstellen, dann wird die Overdub-Aufnahme nur auf die Rhythmus-Kanäle angewendet. Bei allen anderen Kanälen (außer Rhythmus) müssen die ursprünglichen Daten vor der Aufzeichnung gelöscht werden.

■ Aufnahmen der Rhythmuskanäle 1–2

Der folgende Vorgang bezieht sich auf Schritt 5 der allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 26.

1 Drücken Sie auf der BASIC-Seite die Taste [1 ▲▼] (REC CH), um das REC-CHANNEL-Display im unteren Display-Bereich aufzurufen.



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

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

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

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

- **Für die Aufnahme verfügbare Voices**

Für den Kanal RHY1 können alle Voices für die Aufnahme verwendet werden.

Für den Kanal RHY2 können nur Drum-/SFX-Kits für die Aufnahme ausgewählt werden.

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

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

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

Bei Bedarf können Sie die Kanaldaten löschen. Verwenden Sie die Cursor-Tasten [▲][▼] zur Auswahl von „3 RHY CLEAR/CH DELETE/DRUM SETUP“, und drücken Sie dann eine der Tasten [4 ▲▼]/[5 ▲▼] (CHANNEL DELETE), um das Display für die Bedienung aufzurufen. Drücken Sie im CHANNEL-DELETE-Display die Tasten [1 ▲]–[8 ▲], je nachdem, welcher Kanal gelöscht werden soll, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste, um die Daten des Kanals tatsächlich zu löschen. Um das CHANNEL-DELETE-Display zu schließen, drücken Sie die [EXIT]-Taste.

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

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

Loop erster Durchgang

Bass Drum

Loop zweiter Durchgang

Snare Drum
Bass Drum

Loop dritter Durchgang

Hi-Hat
Snare Drum
Bass Drum

Löschen versehentlich aufgezeichneter Noten auf dem Rhythmuskanal (Rhythm Clear)

Falls Sie einen Fehler machen oder irgendwo falsche Noten gespielt haben, können Sie diese Noten löschen. Verwenden Sie die Cursor-Tasten [▲][▼] zur Auswahl von „3 RHY CLEAR/CH DELETE/DRUM SETUP“. Während Sie die Tasten [2 ▲▼]/[3 ▲▼] (RHYTHM CLEAR) gedrückt halten, schlagen Sie die entsprechende Taste auf der Tastatur an.

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

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

7 Drücken Sie die entsprechende Taste [1 ▼] oder [2 ▼] im REC-CHANNEL-Display, um die Aufnahme auszuschalten.

Wenn das REC-CHANNEL-Display nicht angezeigt wird, drücken Sie die Taste [1 ▲▼] (REC CH) noch einmal.

8 Speichern Sie den aufgenommenen Style (siehe Schritt 8 auf Seite 27).

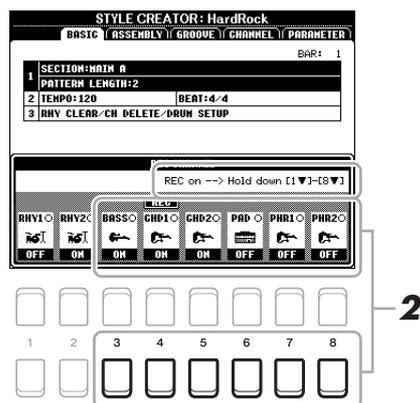
ACHTUNG

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

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

Der folgende Vorgang bezieht sich auf Schritt 5 der allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 26.

1 Drücken Sie auf der BASIC-Seite die Taste [1 ▲▼] (REC CH), um das REC-CHANNEL-Display im unteren Display-Bereich aufzurufen.



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

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

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

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

• Für die Aufnahme verfügbare Voices

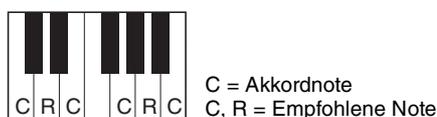
Es kann jede Voice mit Ausnahme der Drum-Kit-/SFX-Kit-Voices für die Aufnahme ausgewählt werden.

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

Regeln beim Aufnehmen der Sections Main oder Fill

In der vorgegebenen Grundeinstellung ist der Grundton und -akkord (Seite 37) des Source Patterns auf CM7 eingestellt. Das bedeutet, dass Sie ein Source Pattern in einer CM7-Skala aufnehmen sollten, damit die Akkorde beim normalen Spiel in die jeweils richtigen Tonarten wechseln. Nehmen Sie einen Basslauf, eine Phrase oder eine Akkordbegleitung so auf, wie Sie sie hören möchten, wenn CM7 als Akkord angegeben wird. Siehe unten für Einzelheiten.

- Verwenden Sie zum Aufzeichnen der Spuren für BASS und PHRASE nur die Töne der CM7-Tonleiter (d. h. C, D, E, G, A und H).
- Verwenden Sie zum Aufzeichnen der Spuren für CHORD und PAD nur Akkordtöne (d. h. C, E, G und H).



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

Regeln beim Aufnehmen der Sections Intro oder Ending

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

- Stellen Sie bei Aufnahme des Intros sicher, dass die aufgenommene Phrase richtig zur Skala bzw. Tonart C hinführt.
- Bei Aufnahme der Ending-Section achten Sie darauf, dass die aufgenommene Phrase in der Skala bzw. Tonart C beginnt oder von dieser herrührt.
- **Stellen Sie Source Root/Chord ein, falls nötig.**
Obwohl der Parameter Source Root/Chord wie oben beschrieben auf CM7 eingestellt ist, können Sie dies auf jeden beliebigen Grundton/Akkord ändern. Verwenden Sie die TAB-Tasten [◀][▶] zum Aufrufen der PARAMETER-Seite, und stellen Sie PLAY ROOT und CHORD auf den gewünschten Grundton/Akkord ein. Bedenken Sie jedoch, dass sich auch die Akkordnoten und empfohlenen Noten ändern, wenn Sie einen anderen Akkord als den Standard CM7 verwenden. Genauere Informationen finden Sie auf [Seite 37](#).

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

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

Bei Bedarf können Sie die Kanaldaten löschen. Verwenden Sie die Cursor-Tasten [▲][▼] zur Auswahl von „3 RHY CLEAR/CH DELETE/DRUM SETUP“, und drücken Sie dann eine der Tasten [4 ▲▼]/[5 ▲▼] (CHANNEL DELETE), um das Display für die Bedienung aufzurufen. Drücken Sie im CHANNEL-DELETE-Display die Tasten [1 ▲]–[8 ▲], je nachdem, welcher Kanal gelöscht werden soll, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste, um die Daten des Kanals tatsächlich zu löschen. Um das CHANNEL-DELETE-Display zu schließen, drücken Sie die [EXIT]-Taste.

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

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

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

- **Wenn Sie den wiedergegebenen Klang der bereits aufgenommenen Kanäle mit einem anderen Grundton/Akkord anhören möchten:**
 - 1) Wählen Sie mit den TAB-Tasten [◀][▶] die PARAMETER-Seite aus.
 - 2) Drücken Sie die Taste [1 ▲▼] (REC CH), um das REC-CHANNEL-Display aufzurufen, und verwenden Sie die Tasten [1 ▼]–[8 ▼], um den gewünschten Kanal ein-/auszuschalten (ON/OFF).
 - 3) Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um das REC-CHANNEL-Display zu schließen.
 - 4) Drücken Sie die STYLE-CONTROL-Taste [START/STOP], um die Wiedergabe zu starten.
 - 5) Stellen Sie auf der PARAMETER-Seite PLAY ROOT und CHORD auf den gewünschten Grundton/Akkord ein.

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

7 Speichern Sie den aufgenommenen Style (siehe Schritt 8 auf [Seite 27](#)).

ACHTUNG

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

Style-Montage (ASSEMBLY)

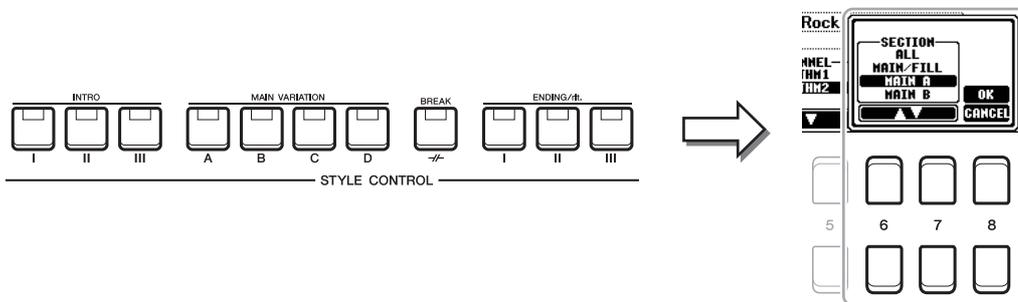
Auf diese Weise können Sie die Daten als Source Pattern von einem anderen Preset-Style auf den momentan erzeugten Style kopieren. Verwenden Sie diese Funktion, wenn Sie gerne ein Rhythmus-Pattern, eine Basslinie, eine Akkordbegleitung oder eine Phrase von einem anderen Style verwenden möchten. Die nachfolgenden Anweisungen beziehen sich auf Schritt 5 der allgemeinen Vorgehensweise auf Seite [Seite 26](#). Führen Sie nach Auswahl einer Section und Vornehmen anderer Einstellungen auf der Seite BASIC die folgenden Anweisungen aus.

1 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

[FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] STYLE CREATOR → [ENTER] → TAB [◀][▶] ASSEMBLY

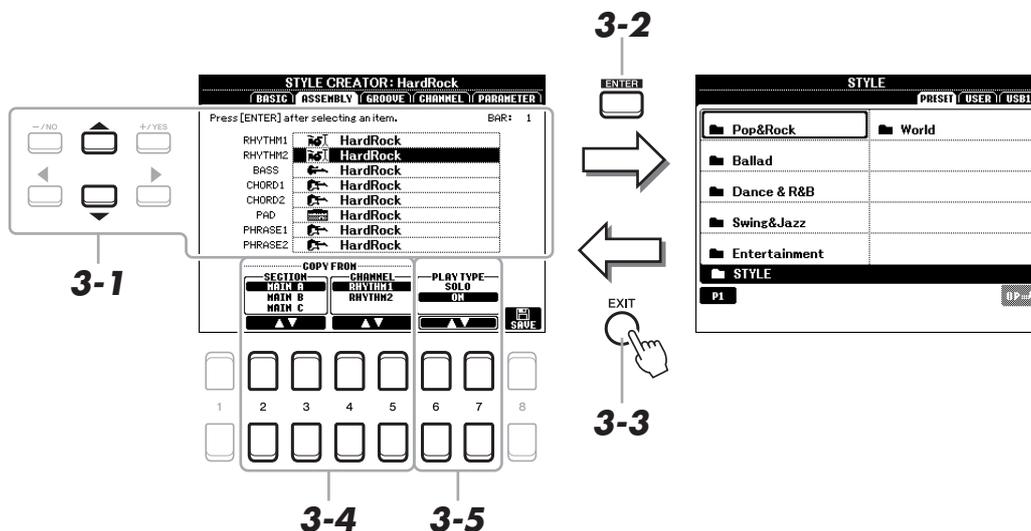
2 Wählen Sie falls nötig die zu bearbeitende Section aus.

Auch dann, wenn die zu bearbeitende Section bereits auf der Seite BASIC ausgewählt wurde, können Sie die Section auch auf dieser Seite umschalten. Drücken Sie die gewünschte Section-Taste auf dem Bedienfeld, um das SECTION-Fenster aufzurufen, und drücken Sie dann die Taste [8 ▲] (OK), um Ihre Auswahl einzugeben. Wenn Sie eine Fill-in-Section auswählen möchten, (die keine Bedienfeld-Taste besitzt), drücken Sie eine der Section-Tasten und verwenden Sie die Tasten [6 ▲▼]/[7 ▲▼], um ein Fill-in auszuwählen, und drücken Sie dann die Taste [8 ▲] (OK).



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

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



- 3-1** Wählen Sie mit den Cursor-Tasten [▲][▼] den zu ersetzenden Kanal aus.
- 3-2** Drücken Sie die Taste [ENTER], um das Display für die Style-Auswahl aufzurufen.
- 3-3** Wählen Sie den gewünschten Style, und drücken Sie dann die [EXIT]-Taste, um zum vorherigen Display zurückzukehren.
- 3-4** Wählen Sie die Section und den Kanal des gewählten Styles mit den Tasten [2 ▲▼]–[5 ▲▼].
- 3-5** Hören Sie sich das Ergebnis mit dem neu zugewiesenen Source-Pattern an, indem Sie den Style mit der STYLE-CONTROL-Taste [START/STOP] wiedergeben.

Style-Wiedergabe während der Style-Montage

Sie können einen Style abspielen, während Sie ihn zusammenstellen. Die Wiedergabemethode können Sie auswählen. Wählen Sie auf der Seite für die Style-Montage (ASSEMBLY) mit den Tasten [6 ▲▼]/ [7 ▲▼] (PLAY TYPE) einen Typ aus.

- **SOLO:** Spielt den auf der Seite ASSEMBLY ausgewählten Kanal ab. Alle Kanäle, die im REC-Display der BASIC-Seite auf ON gesetzt sind, werden gleichzeitig abgespielt.
- **ON:** Spielt den auf der Seite ASSEMBLY ausgewählten Kanal ab. Alle Kanäle, die im RECORD-Display der BASIC-Seite auf einen anderen Wert als OFF gesetzt sind, werden gleichzeitig abgespielt.
- **OFF:** Schaltet den auf der Seite ASSEMBLY ausgewählten Kanal stumm.

4 Wiederholen Sie gegebenenfalls Schritt 3 für einen weiteren Kanal.

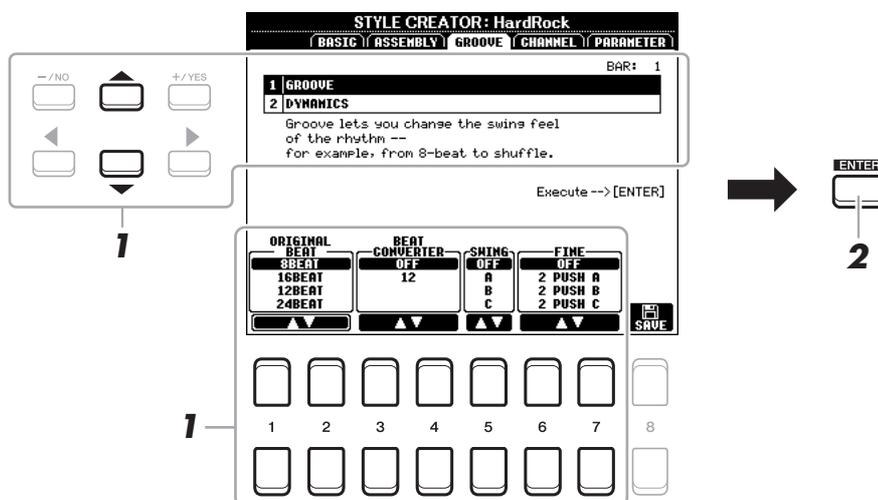
5 Speichern Sie den bearbeiteten Style (siehe Schritt 8 auf [Seite 27](#)).

ACHTUNG

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

Bearbeiten des rhythmischen Feelings (GROOVE)

Durch Änderung des Timings und der Anschlagstärken aller Noten können Sie das rhythmische Empfinden (Feeling) jedes Kanals der aktuellen Section, die auf der Seite BASIC oder mit der Bedienfeldtaste ausgewählt wurde, beeinflussen. Die nachfolgenden Anweisungen beziehen sich auf Schritt 6 der allgemeinen Vorgehensweise auf [Seite 27](#).



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

1 GROOVE

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

| | | |
|-------------------|-------------------|--|
| [1 ▲▼]/ [2 ▲▼] | 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 Achteltrioen angewendet. |
| [3 ▲▼]/ [4 ▲▼] | BEAT CONVERTER | Führt eine tatsächliche Änderung des Timings der (oben im Parameter ORIGINAL BEAT angegebenen) Schläge auf den ausgewählten Wert durch. Wenn beispielsweise ORIGINAL BEAT auf „8 BEAT“ eingestellt ist und BEAT CONVERTER auf „12“, dann werden sämtliche Achtelnoten in der Section auf das Achteltrioen-Timing umgestellt. Die Beat-Converter-Einstellungen „16A“ und „16B“, die angezeigt werden, wenn ORIGINAL BEAT auf „12 BEAT“ eingestellt ist, sind Varianten einer Sechzehntelnoten-Basiseinstellung. |
| [5 ▲▼] | 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 SWING-Parameter in jedem Takt den zweiten, vierten, sechsten und achten Taktschlag und erzeugt so ein Swing-Feeling. Die Einstellungen von „A“ bis „E“ entsprechen verschiedenen Graden des Swings, wobei „A“ den sanftesten und „E“ den deutlichsten Swing-Effekt erzeugt. |
| [6 ▲▼]/ [7 ▲▼] | 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, während 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. |

2 DYNAMICS

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

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

2

Styles

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

Die bei den Parametern STRENGTH, EXPAND/COMP. und BOOST/CUT angezeigten Werte werden als Prozentsatz des zuletzt eingestellten Wertes angegeben.

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

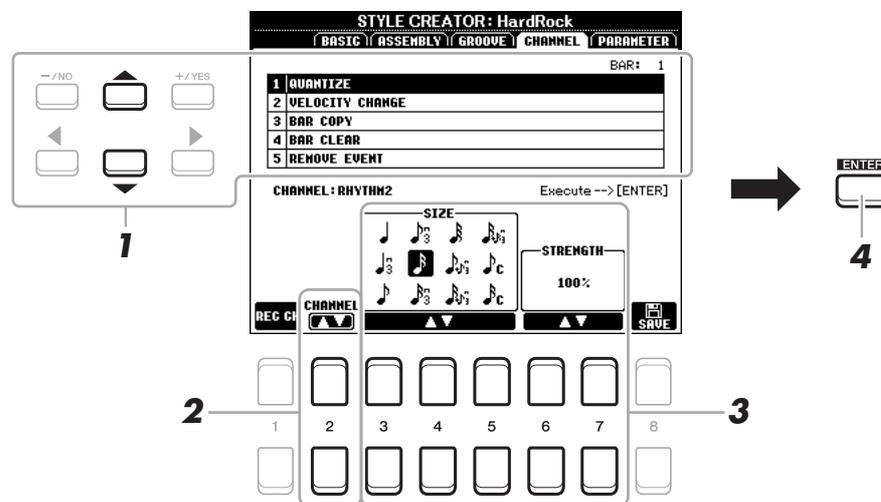
3 Speichern Sie den bearbeiteten Style (siehe Schritt 8 auf Seite 27).

ACHTUNG

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

Bearbeiten von Daten für die einzelnen Kanäle (CHANNEL)

Sie können die aufgenommenen Daten jedes Kanals der aktuellen Section, die auf der Seite BASIC oder mit den Bedienfeldtasten ausgewählt wurde, verändern. Die nachfolgenden Anweisungen beziehen sich auf Schritt 6 der allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 27.



➔ NÄCHSTE SEITE

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

1 QUANTIZE

Identisch mit Song Creator (Seite 54), mit Ausnahme der beiden nachstehenden zusätzlichen Parameter.

 Achtelnoten mit Swing

 Sechzehntelnoten mit Swing

2 VELOCITY CHANGE

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

3 BAR COPY

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

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

4 BAR CLEAR

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

5 REMOVE EVENT

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

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

Der ausgewählte Kanal wird oben links im Display angezeigt.

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

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

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

5 Speichern Sie den bearbeiteten Style (Schritt 8 auf Seite 27).

ACHTUNG

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

Einstellungen für das Dateiformat des Styles (PARAMETER)

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

Source-Pattern-Einstellungen

- Source Root (Quellgrundton)
 - Source Chord (Quellakkord)
- Legt fest, welche Tonart und welcher Akkordtyp für das Spiel verwendet werden.

Stellen Sie diese Parameter vor der Aufnahme ein.



Akkordwechsel während des normalen Spiels.

Notenumwandlung vom Source Pattern

- NTR (Umwandlung durch Wechsel des Akkordgrundtons) ... [Seite 37](#)
- NTT (Umwandlung durch Wechsel des Akkordtyps) ... [Seite 37](#)



Oktaveneinstellung der umgewandelten Noten

- High Key (Obere Oktavengrenze der Notentransposition)
- Note Limit (Notenbereich zwischen höchster und tiefster Note)

Stellen Sie diese Parameter nach der Aufnahme ein.



Sonstiges

- RTR (Änderung der Tonhöhe aufgrund von Akkordwechseln)



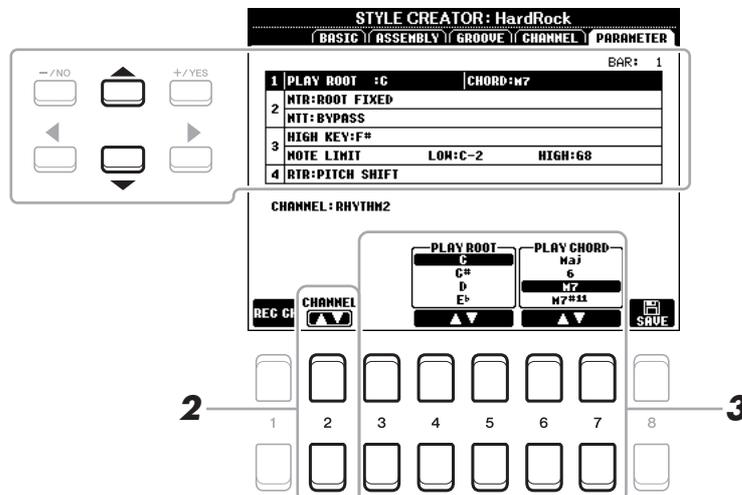
Tatsächlich erklingende Noten

Die nachfolgenden Anweisungen beziehen sich auf Schritt 6 der allgemeinen Vorgehensweise auf [Seite 27](#).

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

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

Näheres zum Edit-Menü finden Sie auf [Seite 37](#).



NÄCHSTE SEITE

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

Der ausgewählte Kanal wird oben links im Display angezeigt.

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

Näheres zu den Parametern, die bearbeitet werden können, finden Sie auf [Seiten 37–39](#).

4 Speichern Sie den bearbeiteten Style (siehe Schritt 8 auf [Seite 27](#)).

ACHTUNG

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

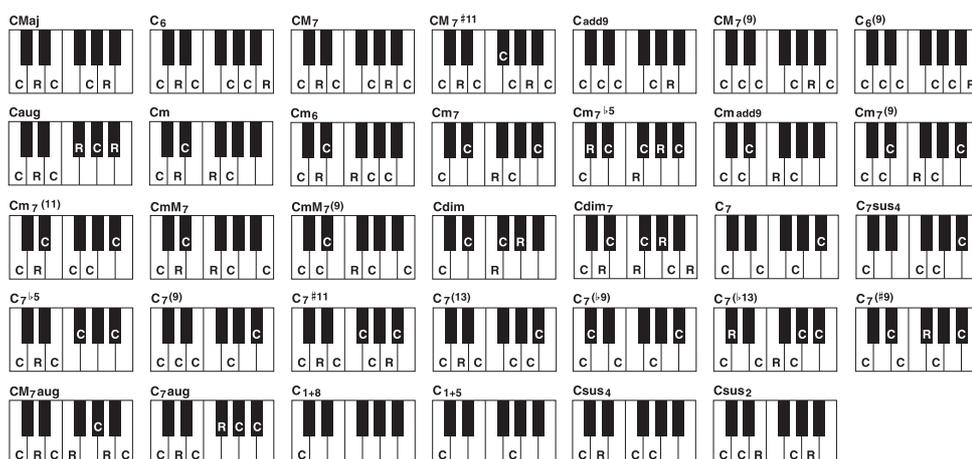
1 SOURCE (PLAY) ROOT/CHORD

WICHTIG

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

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

Wenn Source Root auf C eingestellt ist:



C = Akkordnoten
C, R = Zusätzlich empfohlene Noten

HINWEIS Wenn die Parameter für den ausgewählten Kanal auf NTR eingestellt sind: ROOT FIXED, NTT: BYPASS, und NTT BASS: OFF, die Parameter hier werden zu „PLAY ROOT“ anstelle von „SOURCE ROOT“ geändert. In diesem Fall können Sie das Ergebnis hören, während Sie Chord Root/Type während der Wiedergabe ändern.

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

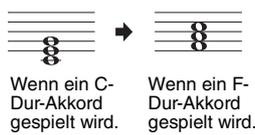
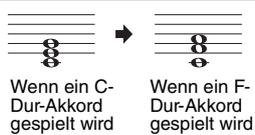
2 NTR/NTT

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

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

HINWEIS Da sich Akkordwechsel nicht auf die Rhythmuskanäle auswirken sollten, achten Sie darauf, die folgenden Parameter auf NTR einzustellen: ROOT FIXED, NTT: BYPASS, und NTT BASS: OFF. In diesem Fall wird „SOURCE ROOT“ auf „PLAY ROOT“ geändert.

NTR (Notentransponierungsregel)

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

NTT (Notentransponierungstabelle)

Wenn NTR auf ROOT TRANS oder ROOT FIXED eingestellt ist

| | |
|--------------------|---|
| BYPASS | Wenn NTR auf den Wert 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 das Tonhöhenverhältnis zwischen ihnen gleich bleibt. |
| MELODY | Geeignet für die Transponierung von Melodielinien. Verwenden Sie diese Option für Melodiekanäle wie Phrase 1 und Phrase 2. |
| CHORD | Geeignet für die Transponierung von Akkord-Parts. Verwenden Sie diese Option für die Kanäle Chord 1 und Chord 2, besonders wenn diese Klavier-Parts und gitarrenähnliche Akkord-Parts enthalten. |
| MELODIC MINOR | (Melodisch Moll) Wenn der gespielte Akkord von einem Dur-Akkord zu einem Moll-Akkord wechselt, können Sie mit Hilfe dieser Tabelle das dritte Intervall der Tonleiter um einen Halbton vermindern. Wenn der Akkord von einem Moll-Akkord zu einem Dur-Akkord wechselt, wird die Terz des Moll-Akkords um einen Halbton vergrößert. Alle anderen Noten bleiben unverändert. Verwenden Sie diese Option für Melodiekanäle von Sections, die nur auf Dur-/Moll-Akkorde reagieren, wie Intros und Endings. |
| MELODIC MINOR 5th | (Melodisch Moll, Quintenvariante) Zusätzlich zur Melodic-Minor-Transponierung (s.o.) wirken sich übermäßige und verminderte Akkorde auf die Quinte des Quell-Patterns aus. |
| HARMONIC MINOR | (Harmonisch Moll) Wenn der gespielte Akkord von einem Dur-Akkord in einen Moll-Akkord wechselt, können Sie mit Hilfe dieser Tabelle das dritte und das sechste Intervall der Tonleiter um einen Halbton vermindern. Wenn der Akkord von einem Moll-Akkord zu einem Dur-Akkord wechselt, werden die verminderte Terz und die verminderte Sexte um einen Halbton vergrößert. Alle anderen Noten bleiben unverändert. Verwenden Sie diese Option für Akkordkanäle von Sections, die nur auf Dur-/Moll-Akkorde reagieren, wie Intros und Endings. |
| HARMONIC MINOR 5th | (Harmonisch Moll, Quintenvariante) Zusätzlich zur Harmonic-Minor-Transponierung (s.o.) wirken sich übermäßige und verminderte Akkorde auf die Quinte des Quell-Patterns aus. |
| NATURAL MINOR | (Natürlich Moll) Wenn der gespielte Akkord von einem Dur-Akkord zu einem Moll-Akkord wechselt, verkleinert diese Tabelle die Terz, Sexte und Septime der Tonleiter um einen Halbton. Wenn der Akkord von einem Moll-Akkord zu einem Dur-Akkord wechselt, werden die verminderte Terz, Sexte und Septime um einen Halbton vergrößert. Alle anderen Noten bleiben unverändert. Verwenden Sie diese Option für Akkordkanäle von Sections, die nur auf Dur-/Moll-Akkorde reagieren, wie bei Intros und Endings. |
| NATURAL MINOR 5th | (Natürlich Moll, Quintenvariante) Zusätzlich zur „Natural Minor“-Transponierung (s. o.) wirken sich übermäßige und verminderte Akkorde auf die Quinte des Quell-Patterns aus. |
| DORIAN | (Dorisch) Wenn der gespielte Akkord von einem Dur-Akkord zu einem Moll-Akkord wechselt, verkleinert diese Tabelle die Terz und Septime der Tonleiter um einen Halbton. Wenn der Akkord von einem Moll-Akkord zu einem Dur-Akkord wechselt, werden die verminderte Terz und die verminderte Septime um einen Halbton vergrößert. Alle anderen Noten bleiben unverändert. Verwenden Sie diese Option für Akkordkanäle von Sections, die nur auf Dur-/Moll-Akkorde reagieren, wie bei Intros und Endings. |
| DORIAN 5th | Zusätzlich zur dorischen Transponierung (s. o.) wirken sich übermäßige und verminderte Akkorde auf die Quinte des Quell-Patterns aus. |

Wenn NTR auf GUITAR gestellt ist

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

3 HIGH KEY / NOTE LIMIT

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

| | | |
|-------------------|-----------------|--|
| [4 ▲▼]/ [5 ▲▼] | HIGH KEY | <p>Hier wird die höchste Note (Grenze der oberen Oktave) der Notentransponierung für den Wechsel des Akkord-Grundtons festgelegt. Alle Noten, für die eine höhere Tonlage als die höchste Note errechnet wird, werden um eine Oktave nach unten transponiert. Diese Einstellung ist nur wirksam, wenn der Parameter NTR (Seite 37) auf „Root Trans“ gestellt ist.</p> <p>Beispiel: Wenn die höchste Note F ist.</p> <p>Grundtonänderung → CM C#M . . . FM F#M . . .</p> <p>Wiedergegebene Noten → C3-E3-G3 C#3-E#3-G#3 F3-A3-C4 F#2-A#2-C#3</p> |
| [6 ▲▼] | NOTE LIMIT LOW | <p>Diese legen den Notenbereich (tiefste und höchste Note) für Voices fest, die auf den Style-Kanälen aufgenommen wurden. Durch eine geeignete Einstellung dieses Bereichs können Sie sicherstellen, dass die Voices so realistisch wie möglich klingen – anders gesagt, dass keine Noten außerhalb des natürlichen Tonumfangs erklingen (z. B. zu hohe Basstöne oder zu tiefe Töne einer Piccoloflöte).</p> <p>Beispiel: Die tiefste Note ist C3 und die höchste Note D4.</p> <p>Grundtonänderung → CM C#M . . . FM . . .</p> <p>Gespielte Noten → E3-G3-C4 E#3-G#3-C#4 F3-A3-C4</p> |
| [7 ▲▼] | NOTE LIMIT HIGH | |

4 RTR (Retrigger Rule; Neuauslösungsregel)

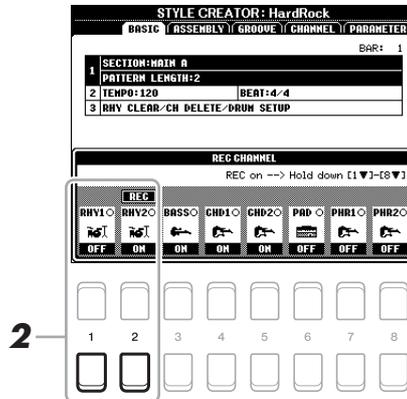
(Neuauslösungsregel) Diese Einstellung legt fest, ob Noten bei einem Akkordwechsel aufhören zu klingen oder nicht, und wie sich die Tonhöhe der Noten gegebenenfalls ändert. Verwenden Sie die Tasten [4 ▲▼]–[7 ▲▼], um einen der folgenden Typen auszuwählen.

| | |
|---------------------|---|
| STOP | Die Notenwiedergabe wird unterbrochen. |
| PITCH SHIFT | (Tonhöhenverschiebung) Die Tonhöhe der Note wird ohne Unterbrechung der Wiedergabe an die neue Akkordart angepasst. |
| PITCH SHIFT TO ROOT | (Tonhöhenverschiebung auf Grundton) Die Tonhöhe der Note wird ohne neues Einsetzen entsprechend der neuen Akkordart geändert. Die Oktave der neuen Note ändert sich jedoch nicht. |
| RETRIGGER | (Neuauslösung) Die Note wird mit einer dem nächsten Akkord entsprechenden neuen Tonhöhe neu ausgelöst. |
| RETRIGGER TO ROOT | (Neuauslösung auf Grundton) Die Note wird mit dem Grundton des nächsten Akkords neu ausgelöst. Die Oktave der neuen Note ändert sich jedoch nicht. |

Rhythmus-Part eines Styles bearbeiten (Drum Setup)

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

- 1 Drücken Sie auf der BASIC-Seite die Taste [1 ▲▼] (REC CH), um das REC-CHANNEL-Display im unteren Display-Bereich aufzurufen.

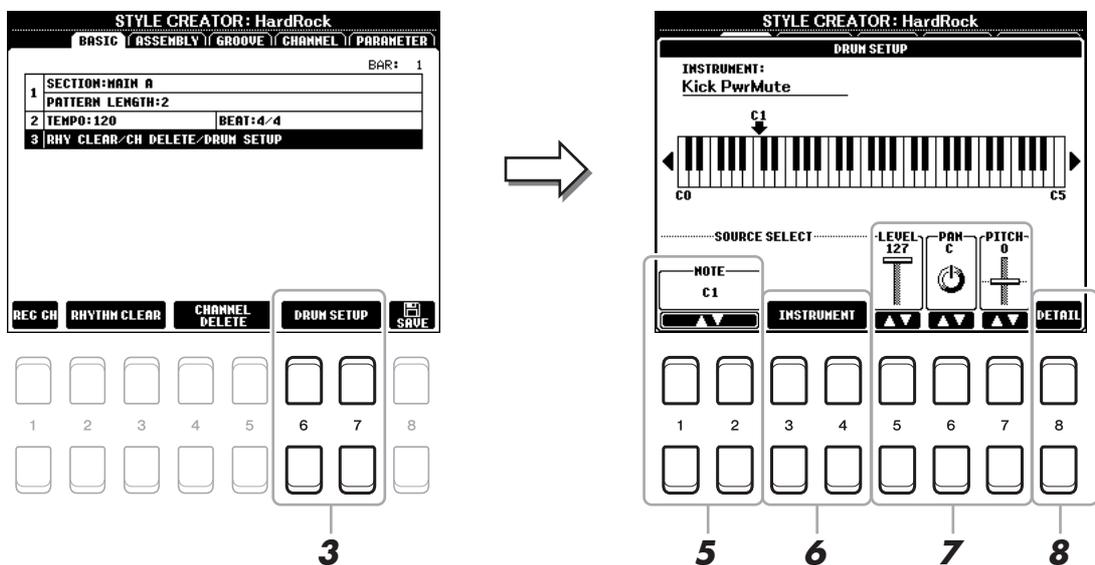


- 2 Halten Sie diejenige der Tasten [1 ▼] oder [2 ▼] gedrückt, die dem zu bearbeitenden Kanal entspricht.

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

- 3 Verwenden Sie die Cursor-Tasten [▲][▼] zur Auswahl von „3 RHY CLEAR/CH DELETE/DRUM SETUP“; und drücken Sie dann eine der Tasten [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (DRUM SETUP), um das Drum-Setup-Display aufzurufen.

Das DRUM-SETUP-Fenster wird angezeigt.



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

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

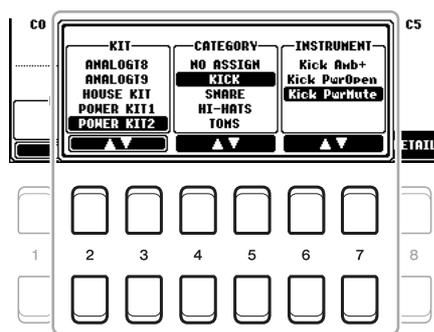
- 5 Wählen Sie mit den Tasten [1 ▲▼]/[2 ▲▼] die zu bearbeitende Note aus.

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



6 Wählen Sie das zu verwendende Instrument aus.

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



6-2

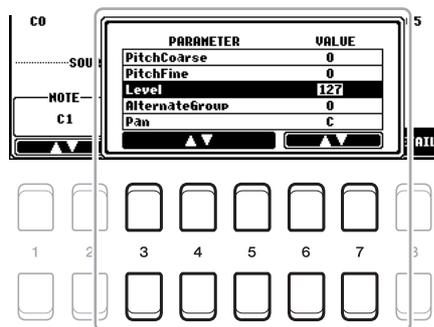
6-2 Verwenden Sie die Tasten [2 ▲▼]–[7 ▲▼], um das Kit, die Kategorie und das Instrument (in dieser Reihenfolge) zu wählen.

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

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

8 Nehmen Sie, falls nötig, weitere Einstellungen vor.

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



8-2

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

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

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

| | |
|------------------|--|
| Pan* | Legt die Panoramaposition im Stereobild fest. |
| Reverb Send | Stellt den Reverb-Effektanteil ein. |
| Chorus Send | Stellt den Chorus-Effektanteil ein. |
| Variation Send | Dient zum Einstellen der Intensität des Variation-Effekts (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). |
| 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. |
| Rcv Note Off | Legt fest, ob Note-Off-Meldungen empfangen werden oder nicht. |
| Rcv Note On | Legt fest, ob Note-On-Meldungen empfangen werden oder nicht. |
| Filter Cutoff | Legt die Grenzfrequenz bzw. den effektiven Frequenzbereich des Filters fest. Höhere Werte bewirken einen höhenreicheren Klang. |
| Filter Resonance | Legt die Emphasis (Resonanz) fest, die bei der eingestellten Filter-Cutoff-Frequenz (beschrieben weiter oben) angewendet wird. Höhere Werte erzeugen einen ausgeprägteren Effekt. |
| EG Attack | Legt fest, wie schnell der Klang seine Maximallautstärke erreicht, nachdem die Taste angeschlagen wurde. Je höher der Wert, desto unvermittelter das Anschwellen. |
| EG Decay 1 | Legt fest, wie schnell der Klang den Haltepegel erreicht (unterhalb des Maximalpegels). Je höher der Wert, desto schneller das Ausklingen. |
| EG Decay 2 | Legt fest, wie schnell der Klang auf Null ausklingt, nachdem die Taste losgelassen wurde. Je höher der Wert, desto schneller das Ausklingen. |

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

9 Drücken Sie auf die Taste [EXIT], um das DRUM-SETUP-Fenster zu schließen und zur BASIC-Seite zurückzukehren.

10 Speichern Sie den bearbeiteten Style (siehe Schritt 8 auf [Seite 27](#)).

ACHTUNG

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

Inhalt

| | |
|--|----|
| Bearbeiten der Notenschrifteinstellungen (Score) | 43 |
| Bearbeiten der Einstellungen für die Liedtext-/Textanzeige | 45 |
| Verwenden der Begleitautomatikfunktionen bei der Song-Wiedergabe | 46 |
| Parameter für die Song-Wiedergabe (Guide-Funktion, Kanaleinstellungen, Repeat-Einstellungen) | 47 |
| • Tastatur- und Gesangsübungen mit Hilfe der Guide-Funktion | 48 |
| Erstellen/Bearbeiten von Songs (Song Creator) | 50 |
| • Auswählen der Setup-Daten, die am Anfang eines Songs aufgezeichnet werden sollen (SETUP-Seite) | 50 |
| • Neuaufzeichnung einer bestimmten Section – Punch In/Out (REC-MODE-Seite) | 51 |
| • Bearbeiten von Kanal-Events bestehender Song-Daten (CHANNEL-Display) | 53 |

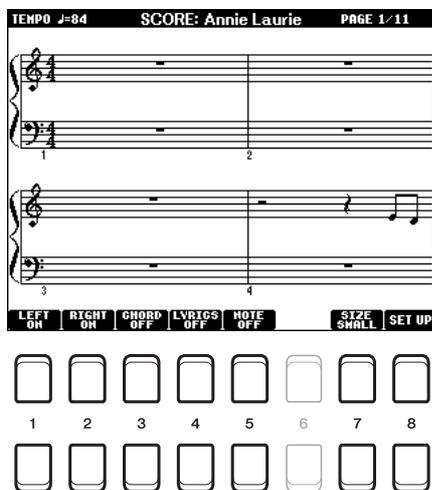
Bearbeiten der Notenschrifteinstellungen (Score)

Zur Darstellung der Noten des ausgewählten Songs drücken Sie die [SONG FUNCTION]-Taste und dann eine der Tasten [2 ▲▼]/[3 ▲▼] (SCORE). Sie können Einstellungen wie z. B. die Schriftgröße der Textdarstellung beliebig ändern. Sie können die Notendarstellung so ändern, dass sie Ihren persönlichen Bedürfnissen entspricht. Die hier vorgenommenen Einstellungen bleiben auch beim Ausschalten erhalten.

HINWEIS Sie können die hier vorgenommenen Einstellungen als Teil des Songs speichern mit [FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] SONG CREATOR → TAB [◀][▶] SETUP. Siehe Seite 50.

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

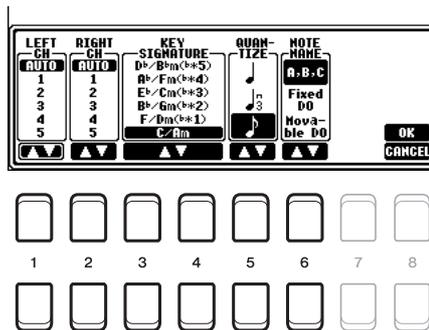
HINWEIS Die Noten einer Audio-Datei können nicht angezeigt werden, da die Notendarstellung auf dem Vorhandensein entsprechender MIDI-Events basiert.



| | | |
|--------|------------------|---|
| [1 ▲▼] | LEFT ON/ OFF | Schaltet die Anzeige der Notation für die linke Hand ein und aus. In Abhängigkeit von anderen Einstellungen steht dieser Parameter ggf. nicht zur Verfügung und wird abgeblendet. In diesem Fall rufen Sie das Display für die Detailsinstellungen auf (siehe unten) und stellen Sie den Parameter LEFT CH auf einen beliebigen Kanal außer „AUTO“ ein. Oder wechseln Sie in das Display [FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] SONG SETTING → [ENTER] → Cursor-Taste [▲] 1 CHANNEL/GUIDE MODE/PHRASE MARK REPEAT und stellen Sie den Parameter LEFT auf einen beliebigen Kanal außer „OFF“ (Seite 47). RIGHT (nächster Parameter) und LEFT können nicht gleichzeitig ausgeschaltet werden. |
| [2 ▲▼] | RIGHT ON/ OFF | Schaltet die Anzeige der Notation für die rechte Hand ein und aus. RIGHT und LEFT (voriger Parameter) können nicht gleichzeitig ausgeschaltet werden. |
| [3 ▲▼] | CHORD ON/ OFF | Schaltet die Anzeige von Akkorden ein und aus. Wenn der ausgewählte Song keine Akkorddaten enthält, werden keine Akkorde angezeigt. |

| | | |
|--------|-------------------|---|
| [4 ▲▼] | LYRICS ON/ OFF | Schaltet die Anzeige von Song-Texten ein und aus. Wenn der ausgewählte Song keine Textdaten enthält, wird kein Text angezeigt. Wenn der Song Pedal-Events enthält, können Sie durch Drücken dieser Tasten anstelle der Lyrics-Darstellung die Pedal-Events anzeigen lassen. |
| [5 ▲▼] | NOTE ON/ OFF | Schaltet die Anzeige von Notennamen (Tonhöhen) ein und aus. Der Notename wird links neben der Note angezeigt. Wenn der Leerraum zwischen den Noten zu klein ist, wird diese Anzeige gegebenenfalls nach links oberhalb der Note verschoben. Wenn der Song Fingersatz-Events (Fingering) enthält, können Sie durch Drücken dieser Tasten anstelle der Darstellung der Notennamen die Fingersatz-Events anzeigen. |
| [7 ▲▼] | SIZE | Bestimmt die Vergrößerungsstufe der Notendarstellung. |
| [8 ▲▼] | SET UP | Ruft das Display für die Detailsinstellungen auf. Siehe weiter unten. |

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



| | | |
|-------------------|------------------|---|
| [1 ▲▼] | LEFT CH | Legt fest, welcher MIDI-Kanal in den Song-Daten für den linken und den rechten Part benutzt wird. Diese Einstellung schaltet zurück auf AUTO, wenn ein anderer Song ausgewählt wird. AUTO: Die MIDI-Kanäle der Song-Daten für die Parts der linken und rechten Hand werden automatisch zugewiesen. Die Parts werden jeweils auf den Kanal festgelegt, der im Display [FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] SONG SETTING → [ENTER] → TAB [◀] GUIDE/CHANNEL (Seite 47) eingestellt wurde. 1–16: Weist den angegebenen MIDI-Kanal (1–16) den Parts für die linke und für die rechte Hand zu. OFF (Einstellung nur für LEFT CH verfügbar): Weist dem Part für die linke Hand keinen Kanal zu. Deaktiviert die Darstellung des Tastenbereichs für die linke Hand. |
| [2 ▲▼] | RIGHT CH | |
| [3 ▲▼]/ [4 ▲▼] | KEY SIGNATURE | Hiermit können Sie an der Position, an der der Song gestoppt wurde, einen Taktwechsel eingeben. Dieses Menü ist hilfreich, wenn der ausgewählte Song keine Tonarteinstellungen für die Notendarstellung enthält. |
| [5 ▲▼] | QUANTIZE | Mit dieser nützlichen Funktion können Sie die Notenauflösung in der Partitur steuern. So können Sie die Zeitwerte aller angezeigten Noten ändern oder korrigieren, so dass sie nach einem bestimmten Notenwert angeordnet werden. Achten Sie darauf, dass Sie den kleinsten Notenwert eingeben, der im Song vorkommt. |
| [6 ▲▼] | NOTE NAME | Wählt aus den folgenden drei Arten die Art des Notennamens, der links von den Noten angegeben wird. Die Einstellungen hier sind verfügbar, wenn der Parameter NOTE ON/OFF weiter oben auf ON gestellt wurde. A, B, C: Die Notennamen werden als Buchstaben angegeben (C, D, E, F, G, A, B) (Anm. d. Üb.: „B“ ist im Deutschen die Note „H“). Fixed DO: Die Noten werden als Solmisationssilben angezeigt, wobei die Note C auf Do fixiert ist. Die Noten „C, D, E, F, G, A, H“ werden immer als „Do, Re, Mi, Fa, So, La, Ti“ angezeigt, wenn als Sprache Englisch eingestellt ist. Beachten Sie, dass der Notename je nach der gewählten Sprache (Seite 48) verschieden ist. Movable DO: Die Notennamen werden entsprechend der Tonart des aktuellen Songs als Solmisationssilben angezeigt. Wenn z. B. ein Song in der Tonart D-Dur gewählt ist, werden die Noten „D, E, F#, G, A, H, C#“ als „Do, Re, Mi, Fa, So, La, Ti“ angezeigt, wenn als Sprache Englisch eingestellt ist. Beachten Sie, dass der Notename je nach der gewählten Sprache (Seite 48) verschieden ist. |

Bearbeiten der Einstellungen für die Liedtext-/Textanzeige

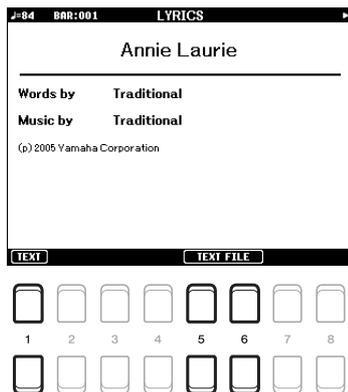
Zur Darstellung des Liedtexts des ausgewählten Songs oder Texts drücken Sie die [SONG FUNCTION]-Taste und dann eine der Tasten [4 ▲▼]/[5 ▲▼] (LYRICS/TEXT). Sie können Einstellungen wie z. B. die Schriftgröße der Textdarstellung beliebig ändern.

HINWEIS Wenn der Liedtext durcheinander oder unleserlich sein sollte, müssen Sie evtl. die Einstellung der Textsprache im Display [FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] SONG SETTING → [ENTER] → Cursor-Tasten [▲][▼] 2 LYRICS LANGUAGE (Seite 48) ändern.

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

Liedtextdarstellung

Es werden die Liedtexte aus den Song-Daten angezeigt.



Drücken Sie die Tasten [1 ▲▼]



Textanzeige

Es werden die auf einem Computer erstellten Texte angezeigt.



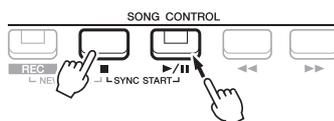
Drücken Sie die Tasten [5 ▲▼]/[6 ▲▼], um die Textdatei aufzurufen.

| | | |
|-------------------|--|--|
| [1 ▲▼] | TEXT/LYRICS | Schaltet um zwischen Liedtext-Darstellung (die Liedtexte des Songs werden angezeigt) und Text-Darstellung (eine mit den Tasten [5 ▲▼]/[6 ▲▼] ausgewählte Textdatei). |
| [2 ▲▼] | CLEAR (Nur verfügbar, wenn eine Textdatei ausgewählt ist) | Löscht den Text vom Display. Dieser Vorgang löscht nicht die Textdatei selbst, sondern bewirkt nur, dass keine Textdatei ausgewählt ist. Wenn Sie die Textanzeige wiederherstellen möchten, wählen Sie die Textdatei erneut mit den Tasten [5 ▲▼]/[6 ▲▼] aus. |
| [3 ▲▼]/ [4 ▲▼] | F11-20pt, P9-16pt (Nur verfügbar, wenn eine Textdatei ausgewählt ist) | Wenn die Display-Sprache auf einen anderen Wert als JAPANESE gesetzt ist Legt Schriftgröße und -stil fest. „F“ (Fixed) ist geeignet für die Anzeige von Song-Texten mit Akkordnamen, da die Positionen der Akkordnamen im Verhältnis zum entsprechenden Song-Text „fixiert“ sind. „P“ (Proportional) eignet sich für die Anzeige von Song-Texten ohne Akkordnamen oder beschreibende Hinweise. Die Zahlen geben die Schriftgröße an. |
| | ゴシック9 - ゴシック16 (Nur verfügbar, wenn eine Textdatei ausgewählt ist) | Wenn die Sprache auf JAPANESE gesetzt ist Legt die Schriftgröße fest. |
| [5 ▲▼]/ [6 ▲▼] | TEXT FILE | Öffnet das Display für die Textauswahl. Drücken Sie nach der Auswahl die [EXIT]-Taste, um zum Liedtext-/Text-Display zurückzukehren. |

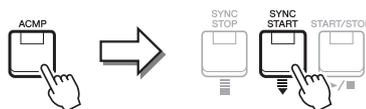
Verwenden der Begleitautomatikfunktionen bei der Song-Wiedergabe

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

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



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



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

Song und Style werden gemeinsam wiedergegeben. Während des Spiels können Sie die Akkordinformationen in der Notendarstellung sehen ([Seite 43](#)).

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 10](#)) kann während der Song-Wiedergabe nicht verwendet werden.

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

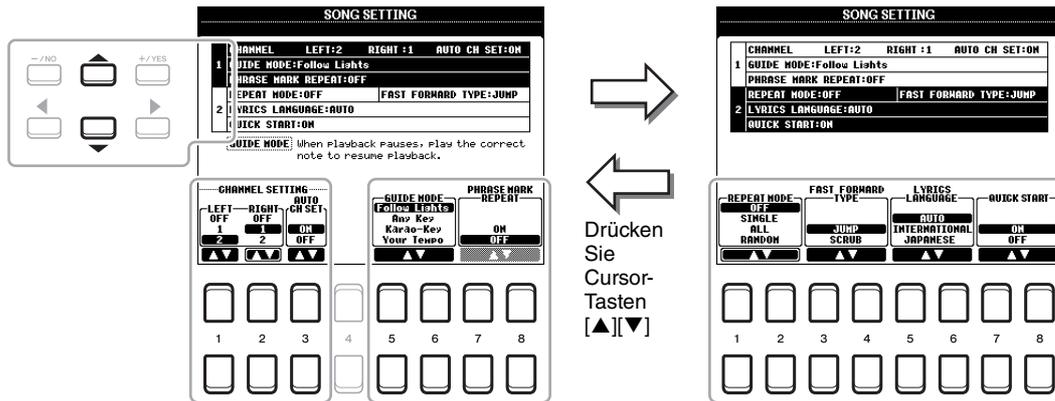
Parameter für die Song-Wiedergabe (Guide-Funktion, Kanaleinstellungen, Repeat-Einstellungen)

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

1 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] SONG SETTING → [ENTER]

2 Wählen Sie mit den Cursor-Tasten [▲][▼] die Seite aus, um die folgend beschriebenen Einstellungen vorzunehmen.



Seite 1 CHANNEL/GUIDE MODE/PHRASE MARK REPEAT

| | | |
|-------------------|--------------------|---|
| [1 ▲▼] | LEFT | Diese Parameter bestimmen, welcher MIDI-Kanal in den Song-Daten für die Guide-Funktion und die Notenschrift dem Part für die linke oder rechte Hand zugeordnet ist. |
| [2 ▲▼] | RIGHT | |
| [3 ▲▼] | AUTO CH SET | Wenn dieser Parameter eingeschaltet ist, 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). |
| [5 ▲▼]/ [6 ▲▼] | GUIDE MODE | Siehe Seite 48 . |
| [7 ▲▼]/ [8 ▲▼] | PHRASE MARK REPEAT | Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn der aktuelle Song Phrasenmarkierungen enthält, die bestimmte Stellen (mit jeweils mehreren Takten) im Song bezeichnen. Wenn eingeschaltet (ON), wird der der angegebenen Phrasenmarkierung entsprechende Abschnitt (angegeben mit den SONG-CONTROL-Tasten [◀◀] (REW) und [▶▶] (FF)) wiederholt. Beachten Sie, dass dieser Parameter nur dann eingestellt werden kann, wenn die Song-Wiedergabe gestoppt ist. |

➤ NÄCHSTE SEITE

| | | |
|-------------------|-------------------|--|
| [1 ▲▼]/ [2 ▲▼] | REPEAT MODE | Bestimmt die Methode der wiederholten Wiedergabe. OFF: Spielt den ausgewählten Song und hält dann an. SINGLE: Spielt den ausgewählten Song mehrmals. ALL: Alle Songs im angegebenen Ordner werden wiederholt abgespielt. RANDOM: Alle Songs im angegebenen Ordner werden in zufälliger Reihenfolge wiederholt abgespielt. |
| [3 ▲▼]/ [4 ▲▼] | FAST FORWARD TYPE | Legt die Art des Vorspulens fest für den Fall, dass während der MIDI-Song-Wiedergabe die Taste [▶▶] (FF) gedrückt wird. JUMP: Durch Drücken der Taste [▶▶] (FF) wird die Wiedergabeposition zum nächsten Takt verschoben, ohne dass dazwischen liegende Noten gespielt werden. Wenn Sie die [▶▶]-Taste gedrückt halten, wird fortlaufend vorgespult. SCRUB: Drücken und Halten der Taste [▶▶] spielt den MIDI-Song mit hoher Geschwindigkeit ab. |
| [5 ▲▼]/ [6 ▲▼] | LYRICS LANGUAGE | Bestimmt die Sprache der angezeigten Liedtexte. AUTO: Wenn die Sprache in den Song-Daten angegeben ist, werden die Song-Texte entsprechend dargestellt. INTERNATIONAL: Behandelt die angezeigten Song-Texte als westliche Sprache. JAPANESE: Behandelt die angezeigten Song-Texte entsprechend der japanischen Sprache. |
| [7 ▲▼]/ [8 ▲▼] | QUICK START | Bei einigen im Handel erhältlichen Song-Daten wurden bestimmte, den Song betreffende Einstellungen (z. B. Voice-Auswahl, Lautstärke usw.) im ersten Takt, aber vor den eigentlichen Notendaten aufgenommen. Wenn die Schnellstart-Funktion (QUICK START) aktiviert ist (ON), werden vom Instrument alle Anfangsdaten, die keine Noten sind, mit der höchstmöglichen Geschwindigkeit gelesen. Anschließend erfolgt die Rückkehr auf das korrekte Tempo für die erste Note im Song. Dies ermöglicht den schnellstmöglichen Start der Wiedergabe mit einer minimalen Pause zum Lesen der Daten. |

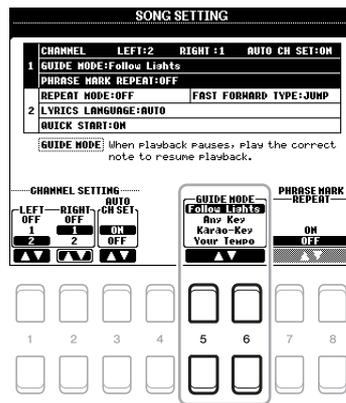
Tastatur- und Gesangsübungen mit Hilfe der Guide-Funktion

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

- 1** Wählen Sie den gewünschten Song zum Singen oder zum Spielen auf der Tastatur aus.
- 2** Rufen Sie das Einstellungs-Display auf.

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] SONG SETTING → [ENTER] → Cursor-Tasten [▲][▼] 1 CHANNEL/GUIDE MODE/PHRASE MARK REPEAT

3 Wählen Sie mit den Tasten [5 ▲▼]/[6 ▲▼] den gewünschten Guide-Modus aus.



Guide-Modi zum Üben auf der Tastatur

• Follow Lights

Wenn diese Funktion ausgewählt wird, schaltet die Song-Wiedergabe auf Pause, und wartet darauf, dass Sie die Noten richtig spielen. Werden die richtigen Noten gespielt, wird die Song-Wiedergabe fortgesetzt. Follow Lights wurde für die Clavinova-Serie von Yamaha entwickelt. Diese Funktion wird zu Übungszwecken verwendet; dabei zeigen in die Tastatur integrierte Lämpchen an, welche Noten gespielt werden müssen. Der PSR-S670 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

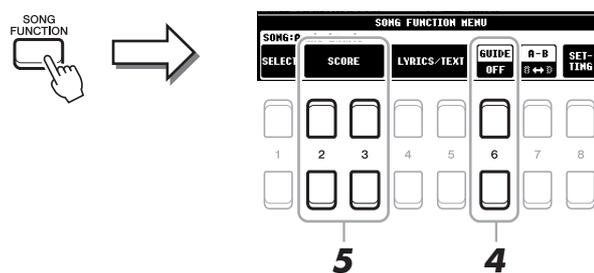
Entspricht Follow Lights, nur dass die Song-Wiedergabe dem von Ihnen gespielten Tempo anpasst.

Guide-Modus für Gesangsübungen

• Karao Key („Karaoke-Taste“)

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

4 Drücken Sie die [SONG FUNCTION]-Taste, um das SONG-FUNCTION-MENU-Display aufzurufen, und schalten Sie die Guide-Funktion mit der Taste [6 ▲▼] (GUIDE) ein.



5 Rufen Sie mit einer der Tasten [2 ▲▼]/[3 ▲▼] (SCORE) das Noten-Display auf.

6 Drücken Sie die SONG-CONTROL-Taste [▶/||] (PLAY/PAUSE), um die Wiedergabe zu starten.

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

7 Drücken Sie die SONG-Taste [■] (STOP), um die Wiedergabe zu beenden.

HINWEIS Sie können die Guide-Einstellungen als Teil der Song-Daten speichern (Seite 53). Bei Songs, in denen die Guide-Einstellungen gespeichert wurden, wird bei Auswahl des Songs die Guide-Funktion automatisch eingeschaltet und die entsprechenden Einstellungen werden aufgerufen.

Erstellen/Bearbeiten von Songs (Song Creator)

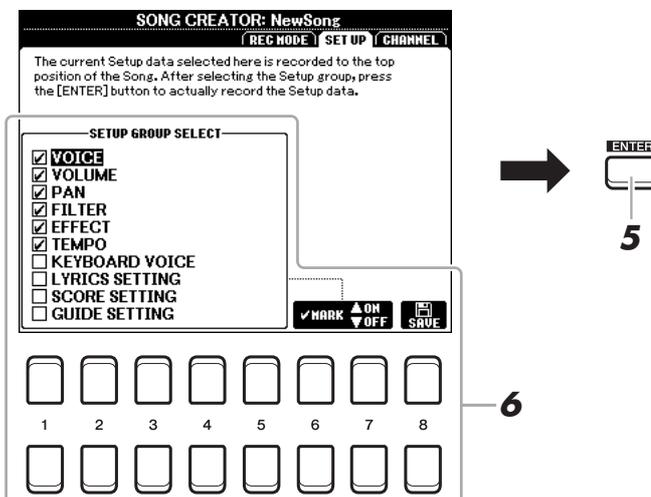
In der Bedienungsanleitung erfahren Sie, wie Sie durch Aufnahme Ihres Spiels auf der Tastatur („Realtime Recording“; Echtzeitaufnahme) einen eigenen Song erstellen können. Dieses Referenzhandbuch zeigt, wie ein aufgenommener Song bearbeitet wird.

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

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

- 1 Wählen Sie den Song aus, in dem Sie die Setup-Daten speichern möchten.
- 2 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

[FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] SONG CREATOR → [ENTER] → TAB [◀][▶] SETUP



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

| | | |
|---------------------------|---------------------------|---|
| <p>[1 ▲▼]- [5 ▲▼]</p> | <p>SETUP GROUP SELECT</p> | <p>Legt fest, welche Wiedergabemerkmale und -funktionen mit dem ausgewählten Song automatisch aufgerufen werden. Die hier ausgewählten Einträge lassen sich nur am Song-Anfang aufnehmen, außer der KEYBOARD VOICE.</p> <p>VOICE, VOLUME, PAN, FILTER, EFFECT, TEMPO: Speichert die Tempoeinstellung und alle im Mischpult vorgenommenen Einstellungen.</p> <p>KEYBOARD VOICE: Zeichnet die aktuellen Bedienfeldeinstellungen auf, einschließlich der Voice-Auswahl für die Tastatur-Parts (RIGHT 1, 2 und LEFT) und deren Ein-/Ausschaltzustand. Die hier aufgezeichneten Bedienfeldeinstellungen sind identisch mit den durch die „One Touch Setting“ gespeicherten Einstellungen. Diese können an jeder beliebigen Stelle eines Songs aufgenommen werden; Sie können also auch mitten im Song Voices umschalten.</p> <p>LYRICS SETTING: Zeichnet die Einstellungen für die Anzeige von Song-Texten im Lyrics-Display auf.</p> <p>SCORE SETTING: Zeichnet die Einstellungen für die Notendarstellung auf.</p> <p>GUIDE SETTING: Zeichnet die Einstellungen der Guide-Funktionen einschließlich der Einstellung Guide ON/OFF auf.</p> |
|---------------------------|---------------------------|---|



| | | |
|-----------------|----------|--|
| [6 ▲]/ [7 ▲] | MARK ON | Markiert das zugehörige Kästchen mit einem Kreuz oder entfernt dieses. Markierte Elemente werden im Song aufgenommen. |
| [6 ▼]/ [7 ▼] | MARK OFF | |

5 Drücken Sie die Taste [ENTER], um die Daten aufzunehmen.

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

Näheres finden Sie im Kapitel „Grundlegende Bedienungsschritte“ in der Bedienungsanleitung.

ACHTUNG

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

Neuaufzeichnung einer bestimmten Section – Punch In/Out (REC-MODE-Seite)

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

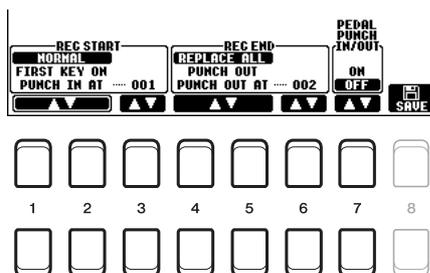
HINWEIS Die Style-Retrigger-Funktion (Seite 10) kann nicht verwendet werden, wenn Sie bereits vorhandene Daten durch die Aufnahme überschreiben (Overdub).

1 Wählen Sie den gewünschten Song für die Neuaufnahme aus.

2 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

[FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] SONG CREATOR → [ENTER] → TAB [◀] REC MODE

3 Legen Sie die gewünschten Einstellungen für die Aufnahme fest.

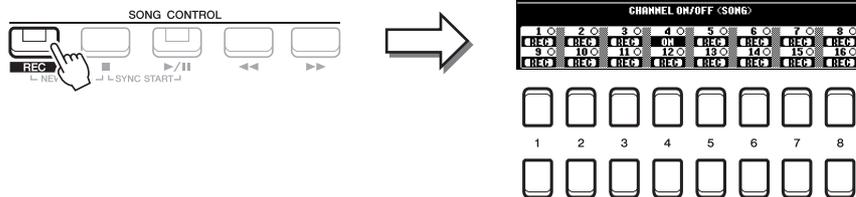


| | | |
|-------------------|-------------------------|---|
| [1 ▲▼]- [3 ▲▼] | REC START (Punch In) | <p>Legt den Punch-In-Zeitpunkt fest.</p> <p>NORMAL: Die Aufnahme beginnt mit dem Überschreiben, wenn die Song-Wiedergabe mit der SONG-CONTROL-Taste [▶/■] (PLAY/PAUSE) gestartet wird, oder wenn Sie im Bereitschaftsmodus des Synchronstarts auf der Tastatur spielen.</p> <p>FIRST KEY ON: Der Song wird normal abgespielt, und die überschreibende Aufnahme beginnt, sobald Sie auf der Tastatur spielen.</p> <p>PUNCH IN AT: Der Song wird normal abgespielt bis zum Beginn des angegebenen Punch-In-Taktes, wo dann das Überschreiben beginnt. Sie können den Punch-In-Takt durch Drücken der Taste [3 ▲▼] festlegen.</p> |
|-------------------|-------------------------|---|

| | | |
|---------------------------|--------------------------------|--|
| <p>[4 ▲▼]- [6 ▲▼]</p> | <p>REC END (Punch Out)</p> | <p>Legt den Punch-Out-Zeitpunkt fest.</p> <p>REPLACE ALL: Löscht alle Daten nach dem Punkt, an dem die Aufnahme beendet wird.</p> <p>PUNCH OUT: Die Song-Position, an der die Aufnahme gestoppt wird, wird als Punch-Out-Punkt definiert. Durch diese Festlegung bleiben alle Daten nach dem Punkt, an dem die Aufnahme beendet wurde, erhalten.</p> <p>PUNCH OUT AT: Die überschreibende Aufnahme läuft bis zum Beginn des Punch-Out-Taktes (der mit der entsprechenden Display-Taste festgelegt wurde), wo dann die Aufzeichnung beendet und die normale Wiedergabe fortgesetzt wird. Durch diese Festlegung bleiben alle Daten nach dem Punkt, an dem die Aufnahme beendet wurde, erhalten. Sie können den Punch-Out-Takt durch Drücken der Taste [6 ▲▼] festlegen.</p> |
| <p>[7 ▲▼]</p> | <p>PEDAL PUNCH IN/OUT</p> | <p>Wenn hier ON eingestellt ist, können Sie die Punch-In- und Punch-Out-Punkte mit Fußpedal 2 bestimmen. Während der Wiedergabe eines Songs können Sie durch Drücken (und Halten) von Fußpedal 2 die Punch-In-Aufnahme starten und sie durch Loslassen des Pedals beenden (Punch Out). Sie können den Fußschalter 2 beliebig oft drücken und loslassen, um die Punch-In/Out-Vorgänge der Aufnahme zu steuern. Beachten Sie, dass die aktuelle Funktionszuweisung für Fußpedal 2 aufgehoben wird, wenn die Funktion „Pedal Punch In/Out“ eingeschaltet wird (ON).</p> <p>HINWEIS Die Pedalfunktion Punch In/Out kann je nach dem an das Instrument angeschlossenen Pedal verschiedene Ergebnisse liefern. Falls erforderlich, können Sie die Polarität des Pedals umkehren (Seite 80).</p> |

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

Das Display CHANNEL ON/OFF (SONG) erscheint. Halten Sie die Taste [REC] gedrückt und drücken gleichzeitig die Tasten [1 ▲▼]-[8 ▲▼], um den gewünschten Kanal auf „REC“ einzustellen.



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

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

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

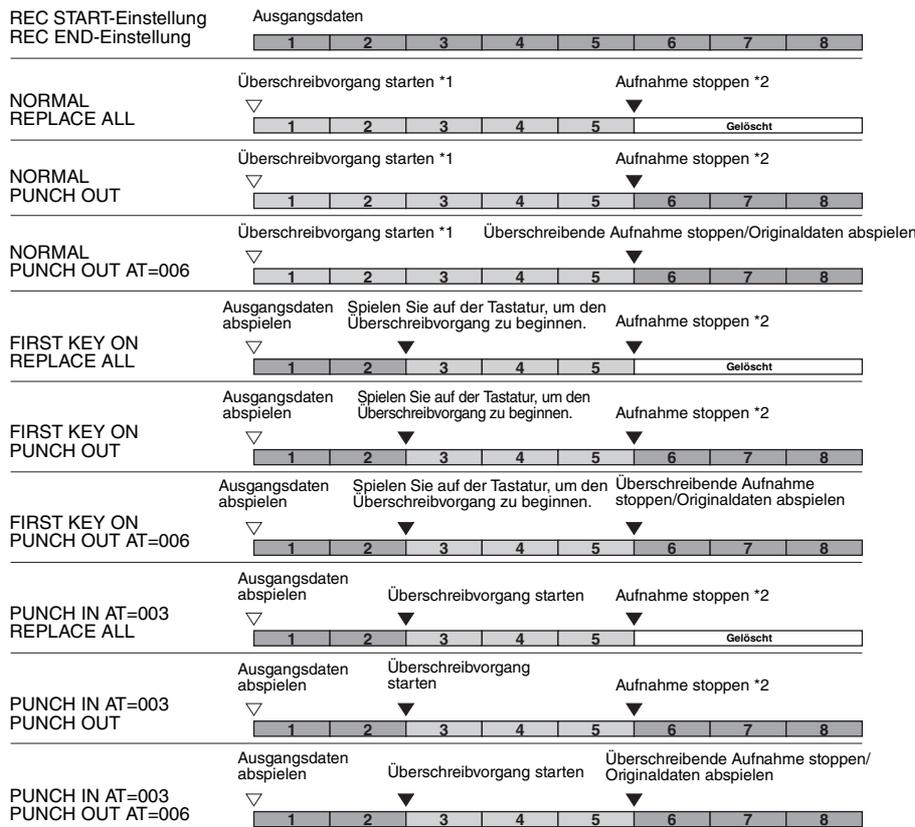
Näheres finden Sie im Kapitel „Grundlegende Bedienungsschritte“ in der Bedienungsanleitung.

ACHTUNG

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

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

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



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

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

■ Vorhandene Daten
 ■ Neu aufgezeichnete Daten
 □ Gelöschte Daten

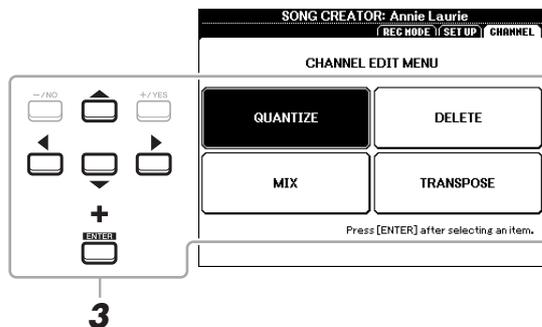
Bearbeiten von Kanal-Events bestehender Song-Daten (CHANNEL-Display)

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

1 Wählen Sie den zu bearbeitenden Song aus.

2 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

[FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] SONG CREATOR → [ENTER] → TAB [▶] CHANNEL



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

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

Näheres zum Edit-Menü und den möglichen Einstellungen finden Sie auf [Seiten 54–55](#).

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

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

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

Näheres finden Sie im Kapitel „Grundlegende Bedienungsschritte“ in der Bedienungsanleitung.

ACHTUNG

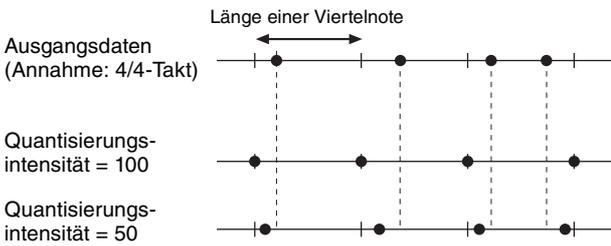
Die bearbeiteten Song-Daten gehen verloren, wenn Sie auf einen anderen Song umschalten, oder wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne vorher gespeichert zu haben.

QUANTIZE

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



| | | |
|-------------------|---------|--|
| [1 ▲▼]/ [2 ▲▼] | CHANNEL | Bestimmt, welcher MIDI-Kanal der Song-Daten quantisiert werden soll. |
| [3 ▲▼]– [5 ▲▼] | SIZE | <p>Dient der Auswahl des Quantisierungswerts (Auflösung). Um optimale Resultate zu erhalten, sollten Sie den Quantisierungswert auf den kleinsten Notenwert des Kanals setzen. Wenn zum Beispiel Achtelnoten des Kanals die kürzesten sind, sollten Sie als Quantisierungswert die Achtelnote wählen.</p> <p>Länge einer Viertelnote → Nach der Quantisierung mit Achtelnoten</p> <p>Einstellungen:</p> <p> Viertel Achtel Sechzehntel Zweiunddreißigstel Sechzehntel + Achteltriolen* Viertel-triole Achtel-triole Sechzehntel-triole Achtel + Achteltriolen* Sechzehntel + 1/16-Triolen* </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> |

| | | |
|-------------------|----------|--|
| [6 ▲▼]/ [7 ▲▼] | STRENGTH | <p>Legt den prozentualen Grad der Quantisierung fest. Eine Einstellung von 100% bewirkt ein exaktes Timing. Ist der ausgewählte Wert kleiner als 100%, werden die Noten nur um den angegebenen Prozentsatz auf die entsprechenden Taktschläge zu bewegt. Durch die Auswahl eines Quantize-Werts von weniger als 100% fühlt die Aufnahme sich gewissermaßen „menschlich“ an.</p>  |
|-------------------|----------|--|

DELETE

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

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

MIX

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

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

CHANNEL TRANSPOSE

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

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

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

Diese Funktion wird in der Bedienungsanleitung vollständig beschrieben. Bitte lesen Sie den entsprechenden Abschnitt in der Bedienungsanleitung.

Multi-Pads

Inhalt

| | |
|--|----|
| Erstellen von Multi-Pads (Multi Pad Creator) | 56 |
| Bearbeiten von Multi-Pads | 58 |

Erstellen von Multi-Pads (Multi Pad Creator)

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

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

- Da nur das Spiel auf dem Part RIGHT 1 als Multi-Pad-Phrasen aufgenommen wird, sollten Sie zuerst die gewünschte Voice für den Part RIGHT 1 auswählen.
- 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.

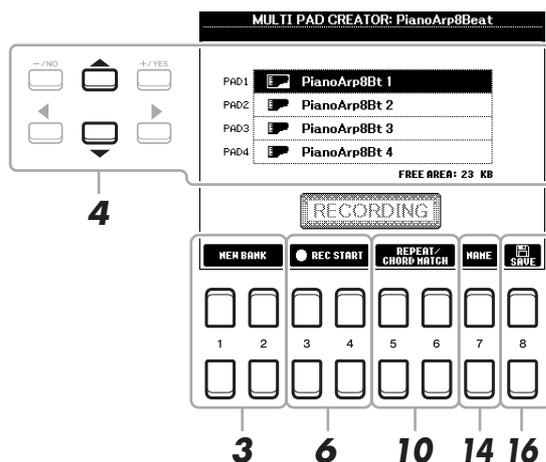
- 1 Wenn Sie innerhalb der bestehenden Bank ein neues Multi-Pad erstellen möchten, wählen Sie mit der MULTI-PAD-CONTROL-Taste [SELECT] die gewünschte Multi-Pad-Bank aus.**

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



2 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

[FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] MULTI PAD CREATOR → [ENTER]



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

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

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

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

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

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

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

Wenn Sie vor der eigentlichen Phrase Stille erzeugen möchten, drücken Sie die STYLE-CONTROL-Taste [START/STOP], um Aufnahme und Rhythmuswiedergabe (des aktuellen Styles) gleichzeitig zu starten. Bedenken Sie, dass der Rhythmus-Part des aktuellen Styles während der Aufnahme zwar abgespielt, jedoch nicht aufgenommen wird.

Empfohlene Noten für die Chord-Match-Phrase

Wenn Sie eine Chord-Match-Phrase (Akkordanpassungsphrase) erzeugen möchten, verwenden Sie die Noten C, D, E, G, A und H, bzw. spielen Sie die Phrase in der Tonart C-Dur. Dadurch ist gewährleistet, dass die Phrase harmonisch konstant bleibt und zu jeglichen Akkorden passt, die Sie im Tastaturbereich für die linke Hand spielen.



C = Akkordnote
C, R = Zusätzlich empfohlene Note

8 Beenden Sie die Aufnahme.

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

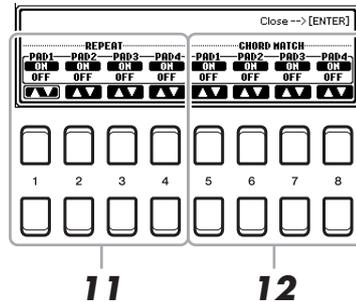
9 Spielen Sie Ihre neu aufgenommene Phrase ab, indem Sie die entsprechende [MULTI PAD]-Taste [1]–[4] drücken. Wenn Sie die Phrase noch einmal aufnehmen möchten, wiederholen Sie die Schritte 6–8.

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

11 Schalten Sie die Repeat-Funktion der entsprechenden Pads ein (ON) oder aus (OFF), indem Sie die Tasten [1 ▲▼]–[4 ▲▼] drücken.

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

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



12 Schalten Sie die Chord-Match-Funktion der entsprechenden Pads ein (ON) oder aus (OFF), indem Sie die Tasten [5 ▲▼]–[8 ▲▼] 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 eingeschalteten [LEFT] und ausgeschaltetem [ACMP]) erzeugt wird.

13 Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um das Repeat/Chord-Match-Fenster zu schließen.

14 Drücken Sie die Taste [7 ▲▼] (NAME), und ändern Sie dann den Namen des aufgenommenen Multi-Pads.

15 Wenn Sie weitere Multi-Pads aufnehmen möchten, wiederholen Sie die Schritte 4–14.

16 Drücken Sie die Taste [8 ▲▼], um das Multi-Pad zu speichern, und speichern Sie dann die Multi-Pad-Daten als eine Bank, die aus jeweils vier Pads besteht.

Näheres finden Sie im Kapitel „Grundlegende Bedienungsschritte“ in der Bedienungsanleitung.

ACHTUNG

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

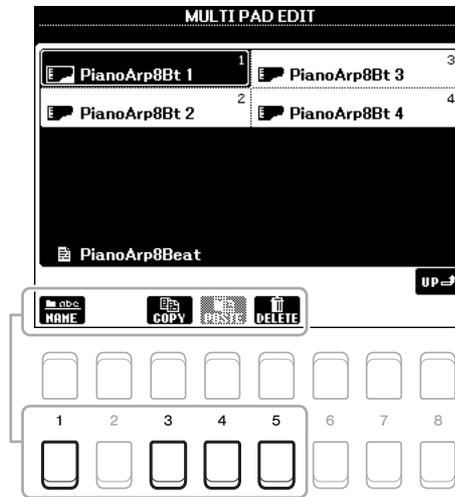
Bearbeiten von Multi-Pads

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

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

- 1-1** Drücken Sie die MULTI-PAD-CONTROL-Taste [SELECT], um das Auswahldisplay für Multi-Pad-Bänke aufzurufen.
- 1-2** Verwenden Sie die TAB-Tasten [◀][▶] zur Auswahl der Registerkarte „PRESET“, „USER“ oder „USB“ (wenn ein USB-Flash-Laufwerk angeschlossen ist), wo das Multi-Pad gespeichert werden soll.
- 1-3** Wählen Sie mit den Cursorstasten [▲][▼][◀][▶] eine Multi-Pad-Bank aus, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.

- 2** Drücken Sie die Taste [7 ▼] (EDIT) im MENU 1, um das MULTI-MENU-PAD-EDIT-Display aufzurufen.
- 3** Wählen Sie mit den Cursortasten [▲][▼][◀][▶] ein bestimmtes Multi-Pad zur Bearbeitung aus, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.
- 4** Bearbeiten Sie das ausgewählte Pad.



| | | |
|-------|--------|---|
| [1 ▼] | NAME | Ändert den Namen eines Multi-Pads. |
| [3 ▼] | COPY | Kopiert eines oder mehrere Multi Pads. Siehe weiter unten. |
| [4 ▼] | PASTE | Fügt das oder die mit Taste [3 ▼] in die Zwischenablage kopierten Multi-Pads ein. |
| [5 ▼] | DELETE | Löscht die ausgewählten Multi-Pads. |

Kopieren eines Multi-Pads

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

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

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

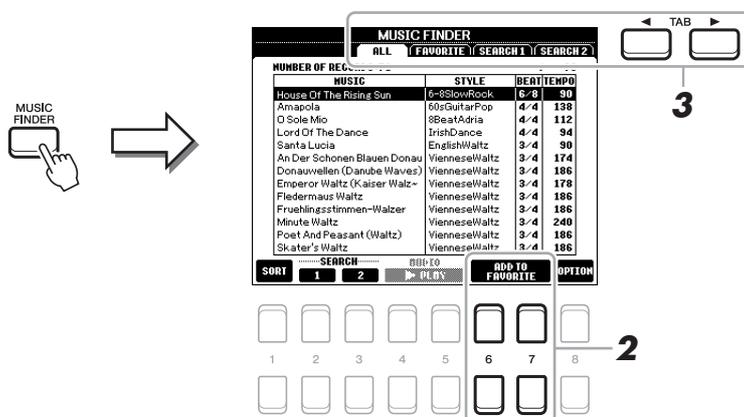
Inhalt

| | |
|---|----|
| Erstellen eines Satzes bevorzugter Einträge (Favoriten) | 60 |
| Bearbeiten von Einträgen | 61 |
| • Löschen des Eintrags | 62 |
| Speichern eines Eintrags als Single-Datei | 63 |
| • Abrufen der Einträge aus einer Music-Finder-Datei | 63 |

Erstellen eines Satzes bevorzugter Einträge (Favoriten)

Obwohl mit der Suchfunktion eine wirksame Suche nach Music-Finder-Einträgen möglich ist, möchten Sie vielleicht einen eigenen „Ordner“ mit Ihren Lieblingseinträgen (Favoriten) erstellen, um häufig verwendete Bedienfeldeinstellungen, Song- und Style-Daten schnell aufrufen zu können.

- 1 Markieren Sie den gewünschten Eintrag im MUSIC-FINDER-Display.
- 2 Drücken Sie eine der Tasten [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (ADD TO FAVORITE), und drücken Sie dann die Taste [7 ▲▼] (YES), um den ausgewählten Eintrag der FAVORITE-Seite hinzuzufügen.



- 3 Wählen Sie mit den TAB-Tasten [◀][▶] die Seite FAVORITE, und überprüfen Sie, ob der Eintrag dort hinzugefügt wurde.

Wie auf der Seite ALL können Sie den Eintrag auf der FAVORITE-Seite hinzufügen und dann beginnen zu spielen.

Löschen von Einträgen auf der FAVORITE-Seite

- 1 Markieren Sie den zu löschenden Eintrag auf der Seite FAVORITE.
- 2 Drücken Sie eine der Tasten [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (DELETE FROM FAVORITE), und drücken Sie dann die Taste [7 ▲▼] (YES), um den Eintrag endgültig zu löschen.

Bearbeiten von Einträgen

Sie können einen eigenen Eintrag erzeugen, indem Sie einen bestehenden Eintrag bearbeiten. Ihre Bearbeitung kann den bestehenden Eintrag ersetzen oder als neuer Eintrag gespeichert werden.

- 1** Markieren Sie im MUSIC-FINDER-Display den gewünschten Eintrag, der bearbeitet werden soll.
- 2** Drücken Sie die Taste [8 ▲▼] (OPTION), um das OPTION-MENU-Display aufzurufen.
- 3** Drücken Sie eine der Tasten [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (RECORD EDIT), um das Edit-Display aufzurufen.
- 4** Bearbeiten Sie den Eintrag.

Wählen Sie mit den Cursortasten [▲][▼] den gewünschten Bearbeitungsvorgang aus, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.

| | |
|------------------|--|
| MUSIC | Dient der Eingabe des Musiktitels. Geben Sie den Song-Titel im Zeicheneingabefenster ein. |
| KEYWORD | Dient zur Eingabe des Schlüsselbegriffs, der bei Ausführung der Suchfunktion verwendet wird. Geben Sie den Schlüsselbegriff im Zeicheneingabefenster ein. |
| STYLE/SONG/AUDIO | Schaltet den Style um. Wählen Sie im Style-Auswahl-Display mit den Cursortasten [▲][▼][◀][▶] den gewünschten Style aus, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zum EDIT-Display zurückzukehren. Für SONG- oder AUDIO-Einträge lässt sich dieses Feld nicht bearbeiten. |
| GENRE | Wählt das gewünschte Musikgenre aus. Wählen Sie im GENRE-Display das gewünschte Genre aus der Liste aus, indem Sie die Tasten [3 ▲▼]–[5 ▲▼] verwenden. Wenn Sie ein neues Genre erstellen möchten, drücken Sie die Taste [6 ▲▼] (GENRE NAME), und geben Sie dann den Namen für das Genre ein. Nach Auswahl des Genres drücken Sie die Taste [EXIT]. |
| BEAT | Ändert den „Beat“ (das Taktmaß) des Eintrags für Suchzwecke. Wählen Sie mit den Cursortasten [◀][▶] das Taktmaß aus, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste. Für SONG- oder AUDIO-Einträge lässt sich dieses Feld nicht bearbeiten. HINWEIS Bedenken Sie, dass die hier vorgenommene Beat-Einstellung nur für die Suche im Music Finder gedacht ist; die Taktart im Style selbst wird dadurch nicht beeinflusst. |
| SECTION | Wählt die Style-Sections aus, die bei der Auswahl des Eintrags automatisch aufgerufen werden. Wählen Sie im SECTION-Display mit den Tasten [3 ▲▼]/[4 ▲▼] die als erste zu spielende Section aus, und wählen Sie dann mit den Tasten [5 ▲▼]/[6 ▲▼] die als zweite zu spielende Section aus. Nach Auswahl der Sections drücken Sie die Taste [ENTER]. Für SONG- oder AUDIO-Einträge lässt sich dieses Feld nicht bearbeiten. |
| [TEMPO] | Ändert das Tempo. Verwenden Sie im TEMPO-Display die Tasten [3 ▲▼]/[4 ▲▼], um das Tempo zu ändern, und drücken Sie dann die [EXIT]-Taste. Für SONG- oder AUDIO-Einträge lässt sich dieses Feld nicht bearbeiten. |
| FAVORITE | Wenn hier ON eingestellt ist, wird der bearbeitete Eintrag dem FAVORITE-Display hinzugefügt. Wählen Sie mit den Cursortasten [◀][▶] eine der Einstellungen ON/OFF, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste. |

Zum Abbrechen und Verlassen des Bearbeitungsvorgangs drücken Sie die Tasten [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (CANCEL).

5 Speichern Sie den bearbeiteten Eintrag.

Beim Erstellen eines neuen Eintrags

Drücken Sie eine der Tasten [3 ▲▼]/[4 ▲▼] (NEW RECORD). Der Eintrag wird zur ALL-Seite hinzugefügt. Der Eintrag wird auf der FAVORITE-Seite hinzugefügt, wenn die FAVORITE-Funktion in Schritt 4 eingeschaltet ist.

Beim Überschreiben eines bestehenden Eintrags

Drücken Sie eine der Tasten [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (OK). Der Eintrag wird auf der FAVORITE-Seite hinzugefügt, wenn die FAVORITE-Funktion in Schritt 4 eingeschaltet ist.

Löschen des Eintrags

Durch Ausführen des Löschvorgangs (Delete) wird der Eintrag von allen Seiten gelöscht (ALL, FAVORITE und SEARCH 1/2).

- 1 Markieren Sie den zu löschenden Eintrag im MUSIC-FINDER-Display.**
- 2 Drücken Sie die Taste [8 ▲▼] (OPTION), um das OPTION-MENU-Display aufzurufen.**
- 3 Drücken Sie eine der Tasten [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (RECORD EDIT), um das Edit-Display aufzurufen.**
- 4 Drücken Sie eine der Tasten [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (DELETE RECORD).**

Zum Abbrechen des Löschvorgangs und Rückkehr zum MUSIC-FINDER-Display in Schritt 1, drücken Sie die Taste [6 ▲▼] (NO); zur Rückkehr zum EDIT-Display in Schritt 2 drücken Sie [5 ▲▼].
- 5 Drücken Sie die Taste [7 ▲▼] (OK), um den aktuellen Eintrag zu löschen.**

Speichern eines Eintrags als Single-Datei

Music Finder behandelt alle Einträge einschließlich vorprogrammierter und nachträglich erstellter als eine einzige Datei. Beachten Sie, dass einzelne Einträge (Bedienfeldeinstellungen, Song-, Audio- und Style-Einträge) nicht als separate Dateien behandelt werden können.

1 Rufen Sie das Music-Finder-Display für die Dateiauswahl auf.

[MUSIC FINDER] → [8 ▲▼] (OPTION) → [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (FILES)

2 Drücken Sie die TAB-Tasten [◀][▶], um den Speicherplatz (USER/USB) auszuwählen.

3 Drücken Sie die Taste [6 ▼] (SAVE).

Das Zeicheneingabefenster wird aufgerufen. Ändern Sie, wenn nötig, den Dateinamen. Anweisungen zur Eingabe von Zeichen finden Sie im Kapitel „Bedienung der Grundfunktionen“ in der Bedienungsanleitung.

4 Drücken Sie die Taste [8 ▲] (OK), um die Datei zu speichern.

Alle Einträge werden zusammen in einer einzigen Music-Finder-Datei gespeichert.

Abrufen der Einträge aus einer Music-Finder-Datei

Durch Auswählen einer Music-Finder-Datei können Sie die auf dem USER- oder USB-Laufwerk gespeicherten Einträge als Datei abrufen.

1 Rufen Sie das Music-Finder-Display für die Dateiauswahl auf.

[MUSIC FINDER] → [8 ▲▼] (OPTION) → [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (FILES)

2 Verwenden Sie die TAB-Tasten [◀][▶], um den Ort auszuwählen (USER/USB), an dem die gewünschten Daten gespeichert sind.

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

Es erscheint eine Meldung, die Sie auffordert, eine der folgenden Optionen auszuwählen.

| | | |
|--------|---------|--|
| [5 ▲▼] | CANCEL | Bricht die Dateiauswahl ab. HINWEIS Die ausgewählte Datei wird nicht aufgerufen. |
| [6 ▲▼] | APPEND | Die aufgerufenen Einträge werden zu den momentan im Instrument befindlichen Einträgen hinzugefügt. |
| [7 ▲▼] | REPLACE | Alle im Instrument vorhandenen Music-Finder-Einträge werden gelöscht und durch die Einträge der gewählten Datei ersetzt. ACHTUNG Wenn Sie „REPLACE“ auswählen, werden Ihre eigenen Einträge automatisch aus dem internen Speicher gelöscht. Vergewissern Sie sich vorher, dass alle wichtigen Daten auch an einem anderen Ort gespeichert wurden. |

Inhalt

| | |
|--|----|
| Bearbeiten der Registrierungsspeicher-Bank..... | 64 |
| Aufruf bestimmter Einstellungen deaktivieren (Freeze-Funktion)..... | 65 |
| Abrufen der Registrierungsspeicher-Nummern in einer Reihenfolge (Registration Sequence) .. | 66 |
| • Speichern der Einstellungen für die Registrierungssequenz..... | 68 |
| • Einsatz der Registration Sequence | 68 |

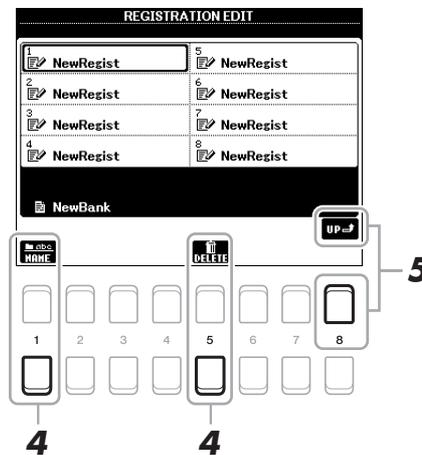
Bearbeiten der Registrierungsspeicher-Bank

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

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

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

2 Drücken Sie die Taste [7 ▲▼] (EDIT) im MENU 1, um das REGISTRATION-EDIT-Display aufzurufen.



3 Wählen Sie mit den Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] ein bestimmtes Registration Memory zur Bearbeitung aus, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.

4 Drücken Sie die Taste [1 ▼] zum Umbenennen oder [5 ▼] zum Löschen des gewählten Registration Memory.

5 Speichern Sie die aktuelle Bank, welche die bearbeiteten Registration Memories enthält.

Drücken Sie die Taste [8 ▲] (UP) zum Aufrufen des Auswahlfensters für Registration Memories, und drücken Sie dann die Taste [6 ▼] (SAVE) in MENU 2, um den Speichervorgang auszuführen.

Aufruf bestimmter Einstellungen deaktivieren (Freeze-Funktion)

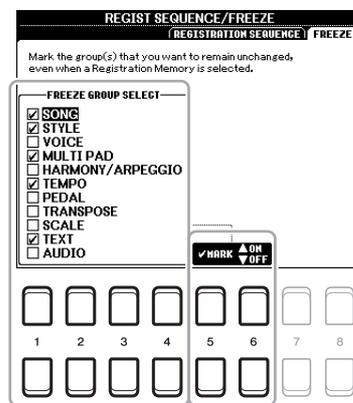
Das Registration Memory erlaubt den Aufruf sämtlicher Bedienfeldeinstellungen über einen einfachen Tastendruck. Es kann jedoch Augenblicke geben, in denen Sie bestimmte Einstellungen beibehalten möchten, selbst wenn Sie zu den im Registration Memory gespeicherten Einstellungen wechseln. Wenn Sie beispielsweise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

1 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] REGIST SEQUENCE/FREEZE → [ENTER] → TAB [▶] FREEZE

2 Wählen Sie mit den Tasten [1 ▲▼]–[4 ▲▼] das gewünschte Element aus, und setzen oder entfernen Sie dann mit den Tasten [5 ▲▼]/[6 ▲▼] die Markierung.

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



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

ACHTUNG

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

4 Drücken Sie am Bedienfeld die Taste [FREEZE], um die Freeze-Funktion einzuschalten.

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

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

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

Anweisungen hierfür finden Sie in Kapitel 9 der Bedienungsanleitung.

2 Drücken Sie gleichzeitig die REGIST-BANK-Tasten [+] und [-], um das REGISTRATION-BANK-Auswahldisplay aufzurufen, und wählen Sie dann die gewünschte zu programmierende Bank aus.

3 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] REGIST SEQUENCE/FREEZE → [ENTER] → TAB [◀] REGISTRATION SEQUENCE

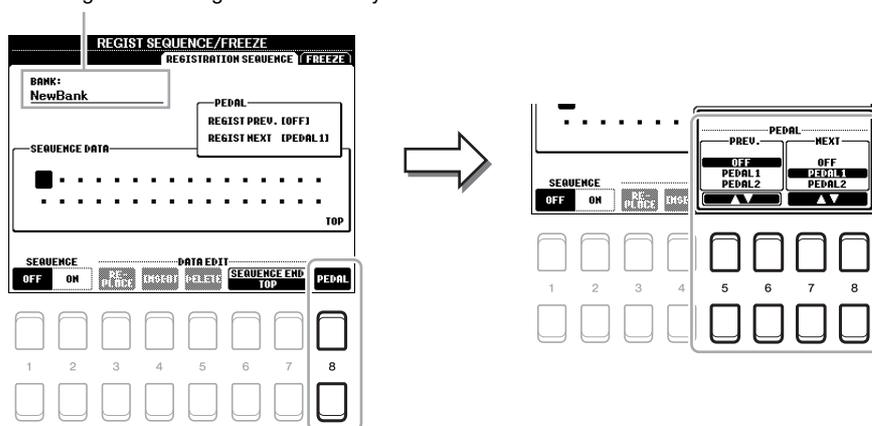
4 Wenn Sie ein Pedal verwenden, legen Sie hier fest, wie das Pedal verwendet werden soll, d. h. ob es vorwärts oder rückwärts durch die Sequenz schalten soll.

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

- [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (PREV.): Wählt aus, mit welchem Pedal Sie rückwärts durch die Registration Sequence schalten möchten.
- [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (NEXT): Wählt aus, mit welchem Pedal Sie vorwärts durch die Registration Sequence schalten möchten.

Beachten Sie, dass die hier vorgenommenen Pedaleinstellungen (mit Ausnahme von OFF) Vorrang vor den Einstellungen im FOOT-PEDAL-Display haben (Seite 79). Wenn Sie das Pedal auch für andere Funktionen verwenden möchten, sollten Sie hier die Einstellung OFF wählen.

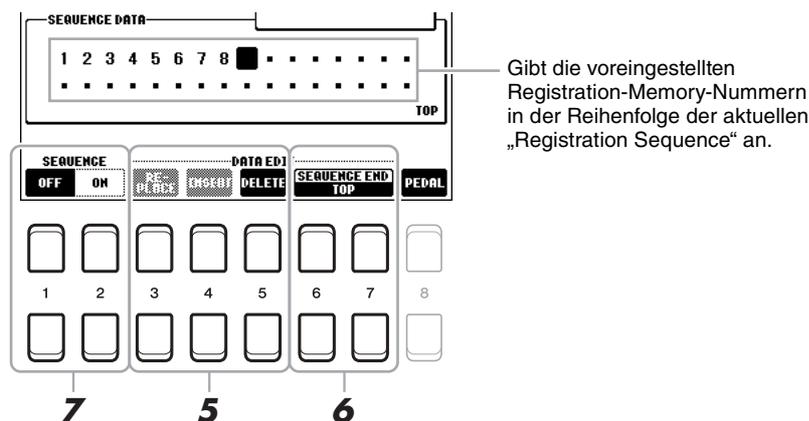
Zeigt den Namen der momentan ausgewählten Registration Memory Bank an.



NÄCHSTE SEITE

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

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



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

6 Mit den Tasten [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (SEQUENCE END) legen Sie fest, wie sich die Registrierungssequenz verhält, wenn Sie das Ende der Sequenz erreicht haben.

- **STOP**Drücken der TAB-Taste [▶] oder die Betätigung des „Vorwärts“-Pedals hat keine Auswirkung. Die Sequenz wurde „gestoppt“.
- **TOP**Die Folge startet erneut von Anfang an.
- **NEXT BANK**Die Sequenz wechselt automatisch zum Beginn der nächsten Registration-Memory-Bank im selben Ordner.

7 Drücken Sie die Taste [2 ▲▼] (SEQUENCE ON), um die Funktion „Registration Sequence“ einzuschalten.

Um die Funktion „Registration Sequence“ einzuschalten, drücken Sie die Taste [1 ▲▼] (SEQUENCE OFF).

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

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

ACHTUNG

Denken Sie daran, dass alle Registrierungssequenz-Daten verloren gehen, wenn die Registration-Memory-Bank gewechselt wird, ohne vorher die aktuelle Bank-Datei zu speichern. Detaillierte Anweisungen zu Schritt 2 finden Sie im folgenden Abschnitt.

Speichern der Einstellungen für die Registrierungssequenz

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

- 1 Drücken Sie gleichzeitig die REGIST-BANK-Tasten [+] und [-], um das REGISTRATION-BANK-Auswahldisplay aufzurufen.**
- 2 Drücken Sie die Taste [6 ▼] in MENU 2, um die Bank-Datei zu speichern.**
Näheres finden Sie im Kapitel „Grundlegende Bedienungsschritte“ in der Bedienungsanleitung.

Einsatz der Registration Sequence

- 1 Wählen Sie die gewünschte Registration Bank.**
- 2 Bestätigen Sie die Registrierungssequenz oben rechts im Main-Display.**



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

Es erscheint eine Umrandung um die Nummer ganz links, um anzuzeigen, dass diese Registration-Memory-Nummer momentan ausgewählt ist.

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

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

HINWEIS Das Pedal kann unabhängig vom derzeit aufgerufenen Display für die Registrierungssequenz verwendet werden (mit Ausnahme des REGIST-SEQUENCE-Displays).

Inhalt

| | |
|---|----|
| Bearbeiten der VOL/VOICE-Parameter | 69 |
| Bearbeiten der FILTER-Parameter | 70 |
| Bearbeiten der TUNE-Parameter | 71 |
| Bearbeiten der EFFECT-Parameter | 72 |
| • Einstellen des Effektanteils für jeden Part | 72 |
| • Auswählen eines Effektyps für jeden Block | 73 |
| • Bearbeiten und Speichern eigener Effektypen | 74 |
| Bearbeiten der Parameter des MEQs (Master Equalizer) | 75 |
| Bearbeiten der Parameter des Master Compressors (CMP) | 76 |
| Blockschaltbild | 78 |

Zum Mischpult enthält das Referenzhandbuch genaue Beschreibungen jedes Parameters, während die Bedienungsanleitung nur die grundlegende Bedienungsweise einschließlich der Speichervorgänge beschreibt. Sie können verschiedene Parameter für die Parts bearbeiten, die mit der Taste [MIXER] zu erreichen sind, und Sie können Ihre bearbeiteten Daten für zukünftiges Abrufen speichern.

Für eine bildliche Darstellung des Signalfusses und der Konfiguration des Mischpults beachten Sie das Blockdiagramm auf [Seite 78](#).

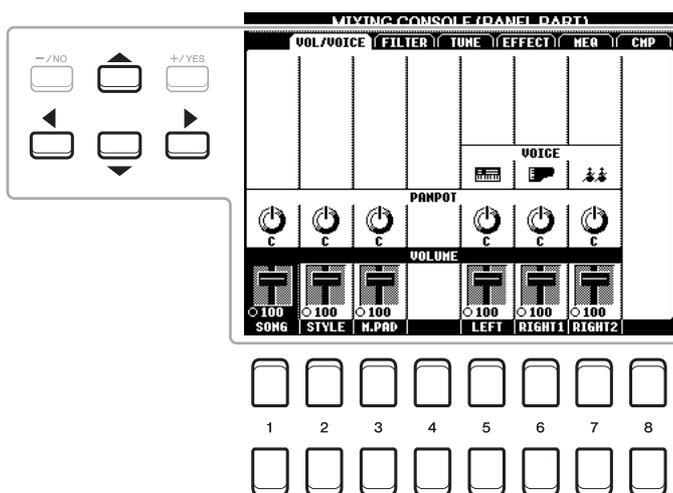
Verwenden Sie die TAB-Tasten [◀][▶], um die verschiedenen folgenden Seiten auszuwählen.



Drücken Sie mehrmals die [MIXER]-Taste, um das MIXING-CONSOLE-Display für die betreffenden Parts aufzurufen.

PANEL PART → STYLE PART → SONG CH 1-8 → SONG CH9-16

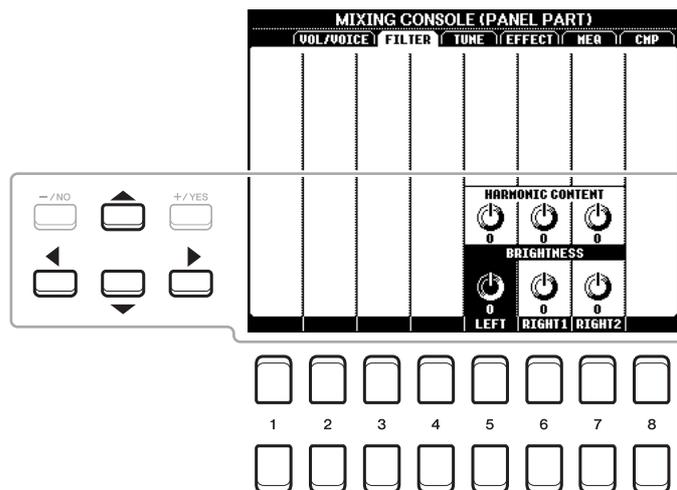
Bearbeiten der VOL/VOICE-Parameter



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

| | |
|--------|---|
| VOICE | <p>Hier können Sie für die einzelnen Parts andere Voices auswählen. Drücken Sie die Tasten [1 ▲▼]–[8 ▲▼], um das Display zur Voice-Auswahl für den Kanal (Part) aufzurufen. Drücken Sie nach der Auswahl der gewünschten Voice die [EXIT]-Taste, um zum Mixing-Console-Display zurückzukehren.</p> <p>HINWEIS Beachten Sie bitte die folgenden Einschränkungen bei der Bedienung.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Für jeden Style-Kanal können Sie die Voices für die Aufnahme auf den Seiten 28 und 29 auswählen. • Für die Style- oder Song-Kanäle können Sie keine Voices auf dem USER-Laufwerk auswählen. • Für die Multi-Pads können Sie nicht die Voice ändern. • Wenn ein GM-Song gewählt ist, lässt sich für Kanal 10 nur eine Drum-Kit-Voice auswählen (auf der Seite SONG CH9–16). <p>HINWEIS Bei einem Style- oder Song-Kanal werden die Kanaleinstellungen durch Aufrufen einer Rhythmus-/Percussion-Voice (Drum Kit usw.) durch die Einstellungen der neuen Voice ersetzt. In solchen Fällen können u. U. die ursprünglichen Einstellungen auch nicht dadurch wiederhergestellt werden, dass Sie die vorherige Voice erneut auswählen. Um den ursprünglichen Klang wiederherzustellen, wählen Sie denselben Style oder Song nochmals aus, ohne vorher zu speichern.</p> |
| PANPOT | Legt die Stereoposition des ausgewählten Parts (Kanals) fest. |
| VOLUME | Legt die Lautstärke jedes Parts oder Kanals fest, wodurch Sie die Balance aller Parts einstellen können. |

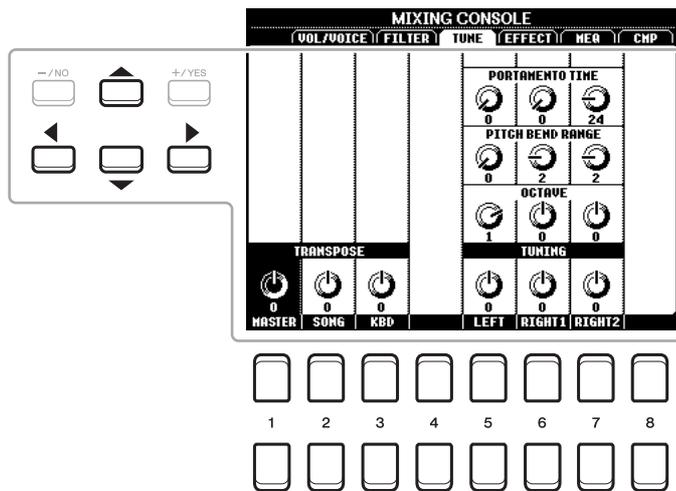
Bearbeiten der FILTER-Parameter



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

| | |
|------------------|--|
| HARMONIC CONTENT | Ermöglicht die Einstellung des Resonanzeffekts (Seite 14) für jeden Part. |
| BRIGHTNESS | Legt für jeden Part die Helligkeit des Klangs durch die Einstellung der Cutoff-Frequenz (Grenzfrequenz) fest (Seite 14). |

Bearbeiten der TUNE-Parameter



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

| | |
|------------------|---|
| PORTAMENTO TIME | Die Portamento-Funktion erzeugt einen gleitenden Tonhöhenwechsel zwischen zwei auf der Tastatur gespielten Noten. Die Portamento-Zeit legt die Dauer des Tonhöhenübergangs fest. Höhere Werte erzeugen einen längeren Übergang von einem Ton zum nächsten. Bei einem Wert von „0“ wird kein Effekt erzeugt. Dieser Parameter ist verfügbar, wenn der ausgewählte Tastatur-Part auf MONO eingestellt ist (Seite 13). |
| PITCH BEND RANGE | (Pitch-Bend-Bereich) Legt den Umfang des [PITCH BEND]-Rads für jeden Tastatur-Part fest. Wertebereich: „0“ bis „12“, wobei jeder Schritt einem Halbton entspricht. |
| OCTAVE | Legt für jeden Tastatur-Part den Umfang der Tonhöhenänderung in Oktaven über zwei Oktaven nach oben oder unten fest. Der hier eingegebene Wert wird zu dem mit den UPPER-OCTAVE-Tasten [–]/[+] eingestellten Wert hinzugefügt. |
| TUNING | Legt die Tonhöhe jedes Tastatur-Parts in Cents fest. HINWEIS In der Musik ist ein „Cent“ ein 1/100stel eines Halbtons. (100 Cents entsprechen einem Halbton.) |
| TRANSPOSE | Hier können Sie die Transposition für das gesamte Instrument (MASTER), die Song-Wiedergabe (SONG) oder für die Tastatur (KBD) einstellen. Bitte bedenken Sie, dass in der Einstellung „KBD“ auch das Tastaturspiel bei der Style-Wiedergabe und der Multi Pads transponiert wird (da diese auch durch das Spiel auf der Tastatur im Bereich für die linke Hand betroffen sind). |

Bearbeiten der EFFECT-Parameter

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

■ Reverb, Chorus:

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

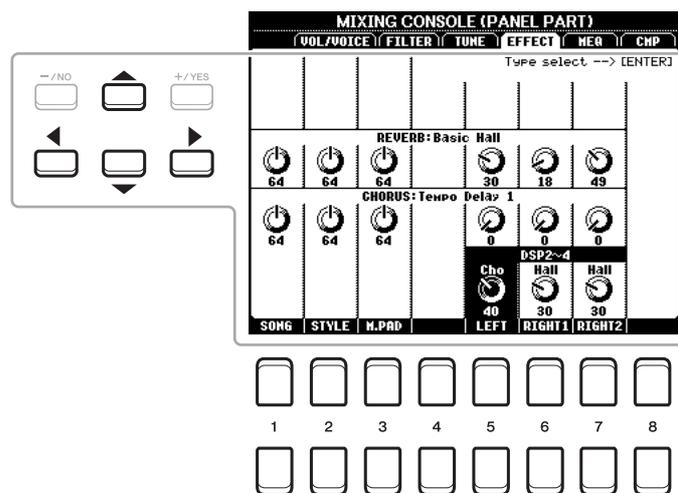
■ DSP1:

Wenn der Parameter „Connection“ im Schritt 2 auf [Seite 74](#) auf „System“ eingestellt wird, werden die Effekte dieses Blocks auf die Klänge des Styles und des Songs angewendet. In diesem Status können Sie nur einen Effekttyp zur Zeit auswählen und den Send Level für jeden Part sowie den Return Level aller Parts einstellen. Wenn der Parameter „Connection“ auf „Insertion“ eingestellt wird, wird der Effekt dieses Blocks auf das Signal eines bestimmten Kanals des Styles und Songs angewendet.

■ DSP2-4:

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

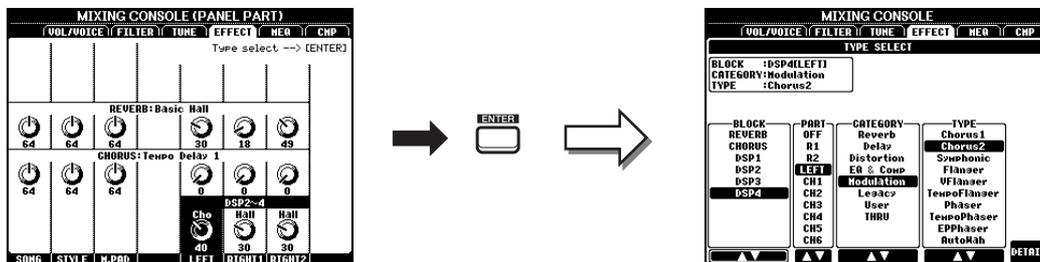
Einstellen des Effektanteils für jeden Part



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

Auswählen eines Effektyps für jeden Block

- 1 Rufen Sie mit ggf. mehrmaligem Drücken der Taste [MIXER] die gewünschte Seite PANEL, STYLE oder SONG auf.
- 2 Drücken Sie auf der EFFECT-Seite die Taste [ENTER], um das Effektyp-Auswahl-Display aufzurufen.



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

| Effektblock | Parts, auf die Effekte angewendet werden können | Effekteigenschaften |
|------------------|--|--|
| REVERB | Alle Parts | Reproduziert die warme Atmosphäre beim Spiel in einem Konzertsaal oder in einem Jazzclub. |
| CHORUS | Alle Parts | Erzeugt einen vollen, komplexen Klang, so als ob mehrere Parts simultan gespielt werden. Zusätzlich können Effekte anderen Typs (z. B. Reverb, Delay, usw.) in diesem Effektblock ausgewählt werden. |
| DSP1 | Style-Part, Song-Kanäle 1–16 | Neben Reverb und Chorus ist eine große Auswahl von Effektypen wie Distortion und Wah vorhanden. |
| DSP2, DSP3, DSP4 | RIGHT 1 (R1), RIGHT 2 (R2), LEFT, Song-Kanäle 1–16 | Neben Reverb und Chorus ist eine große Auswahl von Effektypen wie Distortion und Wah vorhanden. Für jeden der Effekte DSP2–4 können Sie einen der links aufgeführten Parts oder Kanäle auswählen. Wenn Sie z. B. bei DSP2 „R2“ auswählen, wird der Effekt DSP2 nur auf den Part Right 2 angewendet. Beachten Sie, dass bei Auswahl eines Songs oder Styles, der die Blöcke DSP2–4 verwendet, die Part-Zuweisung dieser drei Blöcke je nach den Daten automatisch wechselt (mit Vorrang für die zuletzt getroffene Wahl). |

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

Beachten Sie, dass kein Part ausgewählt werden kann, wenn „REVERB“, „CHORUS“ oder „DSP1“ (wenn der CONNECTION-Parameter von „DSP1“ auf „System“ eingestellt ist; Näheres siehe Seite 74) ausgewählt ist. Dies liegt daran, dass nur einer dieser Effektypen ausgewählt werden kann, um auf alle Parts gemeinsam angewendet zu werden.

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

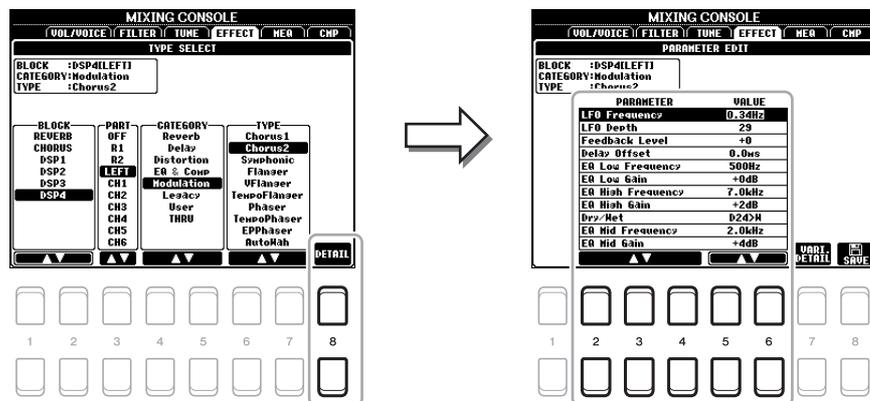
Beachten Sie, dass der Reverb-Block nicht in Kategorien unterteilt ist. Wenn Sie einzelne Parameter des gewählten Effektyps bearbeiten möchten, drücken Sie die [8 ▲▼]-Taste (DETAIL). Einzelheiten hierzu finden Sie im nächsten Abschnitt.

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

Anweisungen hierzu finden Sie in der Bedienungsanleitung.

Bearbeiten und Speichern eigener Effekttypen

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



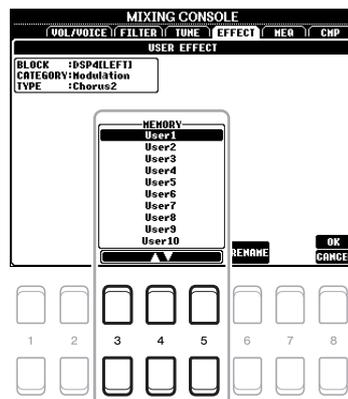
- 2 Verwenden Sie die Tasten [2 ▲▼]–[4 ▲▼], um einen Parameter zu wählen, und verwenden Sie dann die Tasten [5 ▲▼]/[6 ▲▼] zum Einstellen des Werts.

Wenn Reverb, Chorus oder DSP1 als Effektkblock ausgewählt ist, können Sie den Effektrückwegpegel mit der Taste [7 ▲▼] (EFFECT RETURN LEVEL) einstellen.

- 3 Wenn DSP2, 3 oder 4 als Effekttyp gewählt ist, können Sie auch den Variation-Parameter einstellen.

Drücken Sie die Taste [7 ▲▼] (VARI. DETAIL), um den Variation-Parameter aufzurufen, wählen Sie einen Parameter mit den Tasten [2 ▲▼]–[4 ▲▼] und verwenden Sie dann die Tasten [5 ▲▼]/[6 ▲▼], um den Wert zu bearbeiten. Dieser Parameter ist nur wirksam, wenn die LED der Taste [DSP VARI.] auf dem Bedienfeld leuchtet. Um dieses Display zu schließen, drücken Sie die [EXIT]-Taste.

- 4 Drücken Sie die Taste [8 ▲▼] (SAVE), um das Display zum Speichern aufzurufen.



- 5 Verwenden Sie die Tasten [3 ▲▼]–[5 ▲▼], um das Speicherziel auszuwählen, um die Einstellungen als User-Effekt zu speichern.

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

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

- 7 Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zum vorhergehenden Display zurückzukehren.

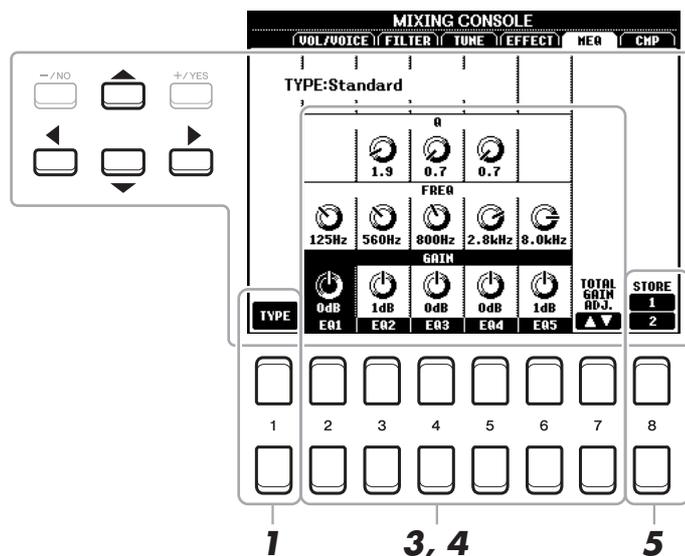
Der gespeicherte User-Effekt lässt sich in der Kategorie „User“ des entsprechenden Effektkblocks auswählen (Seite 73).

Bearbeiten der Parameter des MEQs (Master Equalizer)

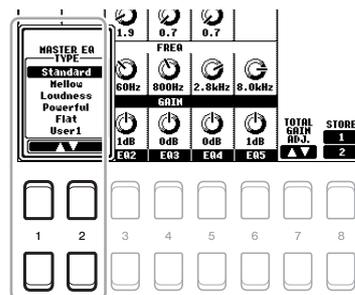
Ein Equalizer (auch „EQ“ genannt) ist eine Einheit für die Signalverarbeitung, die das Frequenzspektrum in mehrere Frequenzbänder unterteilt, welche verstärkt oder abgeschwächt werden können, um den Gesamtfrequenzgang beliebig zu gestalten.

Dieses Instrument besitzt einen hochwertigen digitalen Fünfband-EQ. Sie können einen der fünf Preset-EQ-Typen auswählen, oder Sie können Ihre eigenen EQ-Einstellungen erzeugen, indem Sie die Frequenzbänder einstellen, und die Einstellungen als einen der beiden User-Master-EQ-Typen speichern.

HINWEIS Der Master EQ kann nicht auf die Audio-Wiedergabe oder auf den Metronomklang angewendet werden.



- 1** Drücken Sie die Taste [1 ▲▼] (TYPE), um das MASTER-EQ-TYPE-Fenster aufzurufen.
- 2** Verwenden Sie die Tasten [1 ▲▼]/[2 ▲▼], um den gewünschten Master-EQ-Typ auszuwählen, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.



Standard: Standard-EQ-Einstellungen, mit denen der Klangcharakter des Instruments auf optimale Weise unterstrichen wird.

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

Loudness: Klare und deutliche EQ-Einstellung, bei der die unteren sowie die oberen Frequenzbänder betont werden. Dies passt gut zu schneller Musik.

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

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

User

1/2: Ihre eigenen EQ-Einstellungen, wie gespeichert in Schritt 5.

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

Stellen Sie mit den Tasten [2 ▲▼]–[6 ▲▼] den Pegel ein. Verwenden Sie die Taste [7 ▲▼] (TOTAL GAIN ADJ.), um alle fünf Bänder gleichzeitig zu verstärken oder abzusenken.

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

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

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

- 5** Drücken Sie die Taste [8 ▲▼] (STORE 1/2), um den Speichervorgang auszuführen.

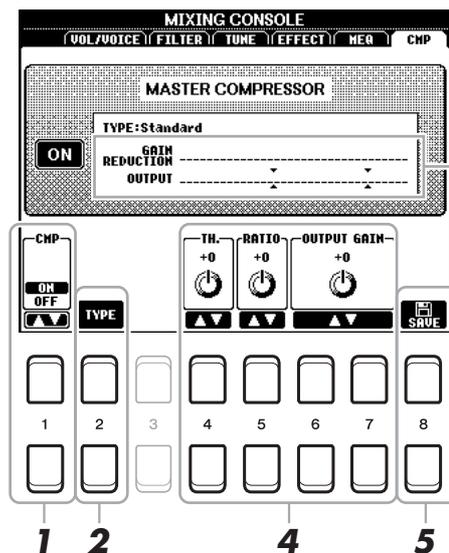
Weisen Sie im Fenster für die Nameeingabe, das mit diesen Bedienschritten aufgerufen wird, einen Namen zu, und drücken Sie dann die Taste [8 ▲] (OK), um Ihre Einstellungen als User-Master-EQ-Typ zu speichern, der dann vom Type-Display aus (Aufruf in Schritt 1) abgerufen werden kann.

Bearbeiten der Parameter des Master Compressors (CMP)

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

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

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

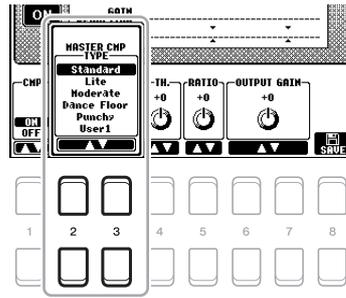


Zeigt die „Gain Reduction“ (die Pegelreduzierung) und den Ausgangspegel an.

- 1** Drücken Sie die Taste [1 ▲▼] (CMP ON/OFF), um den Master-Kompressor einzuschalten.
- 2** Drücken Sie die Taste [2 ▲▼] (TYPE), um das MASTER-CMP-TYPE-Fenster aufzurufen.



- 3** Verwenden Sie die Tasten [2 ▲▼]/[3 ▲▼], um den gewünschten Master-Compressor-Typ auszuwählen, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.



Standard: Standardeinstellungen für den Master-Kompressor.

Lite: Einstellung für einen geringen Kompressionseffekt.

Moderate: Einstellung für einen Kompressionseffekt, der dezent betont klingt.

Dance Floor: Starke Kompressionseinstellung, bei der die Bässe betont werden.

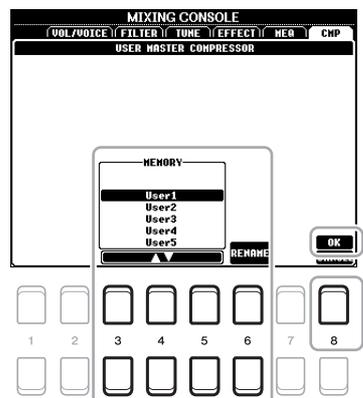
Punchy: Deutlich übertriebene Kompressionseinstellungen.

4 Bearbeiten Sie den Master Compressor.

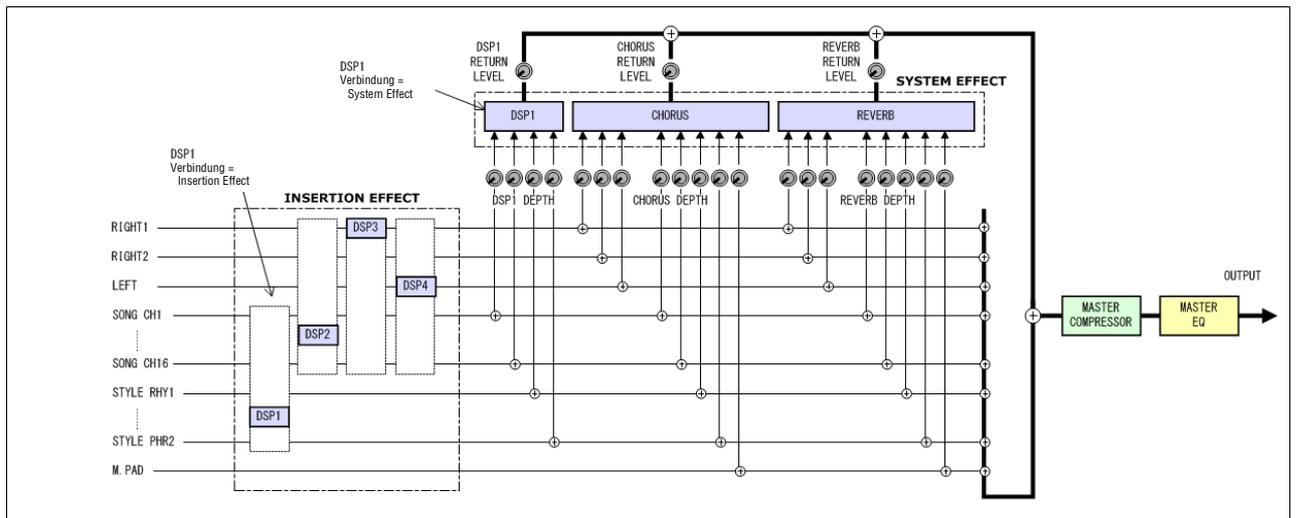
| | | |
|-------------------|--------------------|---|
| [4 ▲▼] | TH. (Threshold) | Legt den Threshold fest (den Minimalpegel, ab dem die Kompression beginnt). |
| [5 ▲▼] | RATIO | Bestimmt das Kompressionsverhältnis, bzw. wie stark der Dynamikumfang komprimiert wird. |
| [6 ▲▼]/ [7 ▲▼] | OUTPUT GAIN | Legt den Ausgangspegel fest. |

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

Wählen Sie mit den Tasten [3 ▲▼]–[5 ▲▼] den Speicherort aus, an dem der Master Compressor gespeichert werden soll. Ändern Sie, falls nötig, den Namen des Master-Compressor-Effekts. Drücken Sie die Taste [6 ▲▼] (RENAME), um das Fenster für die Zeicheneingabe aufzurufen, geben Sie den Namen ein und drücken Sie dann die Taste [8 ▲] (OK). Die gespeicherten Master-Compressor-Einstellungen werden im Display angezeigt, wie in Schritt 2 beschrieben.



Blockschaltbild



Inhalt

| | |
|--|-----------|
| Einstellungen für Fußschalter/Pedale/Fußregler | 79 |
| • Zuweisen einer bestimmten Funktion für jedes Pedal | 79 |
| MIDI-Einstellungen | 82 |
| • MIDI-Systemeinstellungen | 84 |
| • Einstellungen für das Senden von MIDI-Daten | 85 |
| • Einstellungen für den Empfang von MIDI-Daten | 86 |
| • Einstellung der Bassnote für die Style-Wiedergabe per MIDI-Empfang | 87 |
| • Akkordtyp-Einstellungen für die Style-Wiedergabe per MIDI-Empfang | 87 |
| Verbinden mit einem iPhone/iPad über Wireless LAN | 88 |
| • Infrastructure-Modus | 88 |
| • Zugangsknoten-Modus | 89 |

Einstellungen für Fußschalter/Pedale/Fußregler

Zuweisen einer bestimmten Funktion für jedes Pedal

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

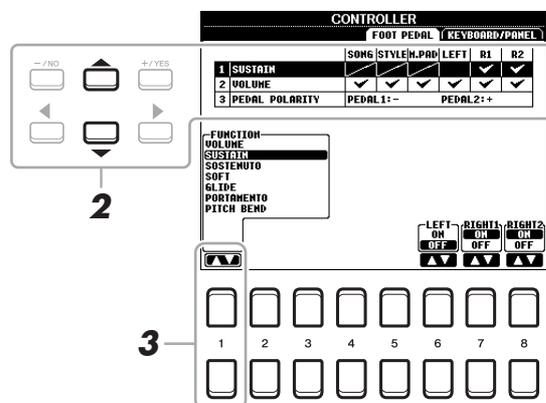
HINWEIS Informationen über das Anschließen eines Fußpedals und darüber, welche Pedaltypen angeschlossen werden können, erhalten Sie in Kapitel 9 der Bedienungsanleitung.

1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] CONTROLLER → [ENTER] → TAB [◀] FOOT PEDAL

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

Im Display entsprechen die Nummern 1 und 2 jeweils den FOOT-PEDAL-Buchsen [1] und [2].



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

Informationen über die verfügbaren Funktionen finden Sie auf [Seiten 80–82](#).

HINWEIS Sie können den Pedalen auch andere Funktionen zuweisen – Punch In/Out bei der Song-Aufnahme ([Seite 51](#)) und Registrierungssequenz ([Seite 66](#)). Wenn Sie dem Pedal mehrere Funktionen zuweisen, ist die Priorität die folgende: Punch In/Out bei der Song-Aufnahme → Programmabfolge (Registration Sequence) → hier zugewiesene Funktionen

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

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

5 Falls erforderlich, wählen Sie mit der Cursor-Taste [▼] „3 PEDAL POLARITY“ aus, und stellen Sie dann die Polarität des Pedals ein.

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

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

■ Zuweisbare Pedalfunktionen

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

| | |
|-----------|--|
| VOLUME* | (Lautstärke) Ermöglicht die Verwendung eines Fußreglers zur Lautstärkeregelung. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten. |
| SUSTAIN | Ermöglicht die Verwendung eines Pedals zur Sustain-Steuerung (Haltepedal-Funktion). Wenn Sie das Pedal betätigen und gedrückt halten, werden alle auf der Tastatur gespielten Noten länger gehalten. Durch Loslassen des Pedals werden die gehaltenen Noten sofort unterbrochen (gedämpft). In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten. |
| SOSTENUTO | Ermöglicht die Verwendung eines Pedals zur Steuerung des Sostenuto-Effekts. Wenn Sie eine Note oder einen Akkord auf dem Instrument spielen, und Sie drücken das Sostenuto-Pedal, während die Note noch gespielt wird, dann wird die Note so lange ausgehalten, wie das Pedal gedrückt wird. Alle nachfolgenden Noten werden hingegen nicht ausgehalten. Auf diese Weise können Sie beispielsweise einen Akkord halten und gleichzeitig andere Noten staccato spielen. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten. |
| SOFT | (Leise) Ermöglicht die Verwendung eines Pedals zur Steuerung des Leisepedal-Effekts. Durch Drücken dieses Pedals wird die Lautstärke der von Ihnen gespielten Noten verringert, und der Klang wird weicher. Diese Funktion beeinflusst nur bestimmte, dafür geeignete Voices. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten. |
| GLIDE | Wenn das Pedal gedrückt wird, ändert sich die Tonhöhe. Sobald das Pedal losgelassen wird, kehrt die Wiedergabe zur normalen Tonhöhe zurück. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten. UP/DOWN: Legt fest, ob die Tonhöhe nach oben (UP) oder unten (DOWN) verschoben wird. RANGE: Bestimmt den Bereich der Tonhöhenänderung in Halbtonschritten. ON SPEED: Legt die Geschwindigkeit der Tonhöhenänderung nach Betätigung des Pedals fest. OFF SPEED: Legt die Geschwindigkeit der Tonhöhenänderung nach Loslassen des Pedals fest. |

| | |
|---------------------|--|
| PORTAMENTO | Bei Betätigung des Pedals kann der Portamento-Effekt (ein gleitender Übergang zwischen Noten) erzeugt werden. Der Portamento-Effekt wird erzeugt, wenn die Noten legato gespielt werden (d.h. wenn eine Note gespielt wird, während die vorhergehende Note noch eben gehalten wird). Die Portamento-Zeit kann auch vom Mixing-Console-Display aus (Seite 71) eingestellt werden. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten. |
| PITCH BEND* | Ermöglicht Ihnen, mit Hilfe des Pedals die Tonhöhe der Noten nach oben oder unten zu verschieben. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten. UP/DOWN: Legt fest, ob die Tonhöhe nach oben (UP) oder unten (DOWN) verschoben wird. RANGE: Bestimmt den Bereich der Tonhöhenänderung in Halbtonschritten. |
| MODULATION* | Wendet auf die auf der Tastatur gespielten Noten einen Modulationseffekt, z. B. Vibrato, an. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten. |
| DSP VARIATION | Identisch mit der [DSP VARI.]-Taste auf dem Bedienfeld. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten. |
| PEDAL CONTROL (WAH) | Wendet bei eingeschalteter [DSP]-Taste einen Wah-Effekt auf die Noten an, die Sie auf der Tastatur spielen. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten. |
| HARMONY/ARPEGGIO | Identisch mit Taste [HARMONY/ARPEGGIO]. |
| PEDAL (ARP. HOLD) | Während das Pedal gedrückt ist, wird die Arpeggio-Wiedergabe auch dann fortgesetzt, nachdem Sie die Tasten losgelassen haben; das Arpeggio stoppt, sobald das Pedal losgelassen wird. Stellen Sie sicher, dass einer der Arpeggiotypen ausgewählt und die Taste [HARMONY/ARPEGGIO] eingeschaltet ist. |
| SCORE PAGE +/- | Wenn der Song angehalten wurde, können Sie zur nächsten/vorherigen Seite der Notendarstellung wechseln (jeweils eine Seite). |
| LYRICS PAGE +/- | Wenn der Song angehalten wurde, können Sie hiermit zur jeweils nächsten oder vorherigen Seite der Liedtextdarstellung wechseln. |
| TEXT PAGE +/- | Hiermit können Sie zur jeweils nächsten/vorherigen Textseite wechseln. |
| SONG PLAY/PAUSE | Entspricht der SONG-CONTROL-Taste [▶/■] (PLAY/PAUSE). |
| STYLE START/STOP | Identisch mit der STYLE-CONTROL-Taste [START/STOP]. |
| TAP TEMPO | Identisch mit der Taste [TAP TEMPO]. |
| SYNCHRO START | Identisch mit der Taste [SYNC. START]. |
| SYNCHRO STOP | Identisch mit der Taste [SYNC STOP]. |
| INTRO 1–3 | Identisch mit den Tasten INTRO [I]–[III]. |
| MAIN A–D | Identisch mit den MAIN-VARIATION-Tasten [A]–[D]. |
| FILL DOWN | Ein Fill-In wird gespielt, auf das automatisch die vorhergehende 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 nächste Main-Section (der Taste unmittelbar rechts davon) folgt. |
| ENDING1–3 | Entspricht den ENDING/rit.-Tasten [I]–[III]. |
| FADE IN/OUT | (Ein-/Ausblenden) Identisch mit der Taste [FADE IN/OUT]. |
| FING/ON BASS | Das Pedal wechselt zwischen den Modi FINGERED und FINGERED ON BASS (Seite 21). |

| | |
|----------------|---|
| BASS HOLD | Solange das Pedal gedrückt wird, wird die Bassnote des Begleit-Styles gehalten, auch wenn während der Style-Wiedergabe der Akkord gewechselt wird. Wenn die Erkennungsmethode auf AI FULL KEYBOARD eingestellt ist, hat diese Funktion keine Auswirkung. |
| PERCUSSION | Das Pedal spielt ein Percussion-Instrument, das mit den Tasten [4 ▲▼]–[8 ▲▼] ausgewählt wurde. Sie können das gewünschte Percussion-Instrument mit der Tastatur auswählen. HINWEIS Wenn Sie das Percussion-Instrument mit einer Klaviertaste auswählen, bestimmt die dabei angewendete Velocity, den Velocity-Wert für das Percussion-Instrument. |
| RIGHT 1 ON/OFF | Identisch mit der Taste PART ON/OFF [RIGHT 1]. |
| RIGHT 2 ON/OFF | Identisch mit der Taste PART ON/OFF [RIGHT 2]. |
| LEFT ON/OFF | Identisch mit der Taste PART ON/OFF [LEFT]. |
| OTS +/- | Ruft die nächste/vorherige One-Touch-Einstellung auf. |

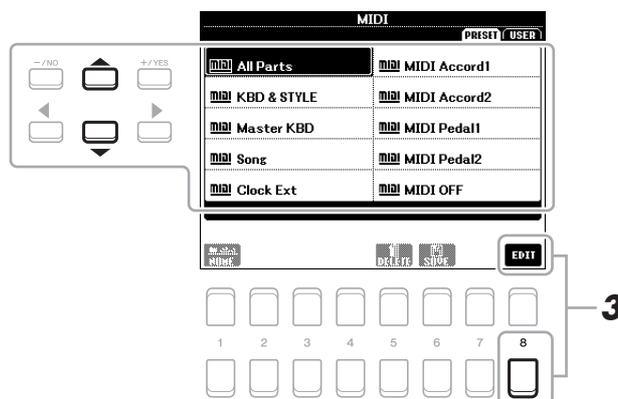
MIDI-Einstellungen

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie MIDI-Einstellungen für das Instrument vornehmen können. Das PSR-S670 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 im USER-Speicher bis zu zehn eigene Vorlagen speichern.

HINWEIS Sie können all Ihre eigenen Vorlagen als einzelne Datei im internen Speicher (USER-Laufwerk) oder auf einem USB-Flash-Laufwerk ablegen. Siehe [Seite 95](#).

1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] MIDI → [ENTER]



2 Wählen Sie eine vorprogrammierte Vorlage (Template) von der PRESET-Seite aus ([Seite 83](#)).

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

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

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

- **SYSTEM** MIDI-Systemeinstellungen ([Seite 84](#))
- **TRANSMIT** Einstellungen für das Senden von MIDI-Daten ([Seite 85](#))
- **RECEIVE** Einstellungen für den Empfang von MIDI-Daten ([Seite 86](#))
- **BASS** Einstellung der Bassnote für die Style-Wiedergabe per MIDI-Empfang ([Seite 87](#))
- **CHORD DETECT** Akkordtyp-Einstellungen für die Style-Wiedergabe per MIDI-Empfang ([Seite 87](#))



NÄCHSTE SEITE

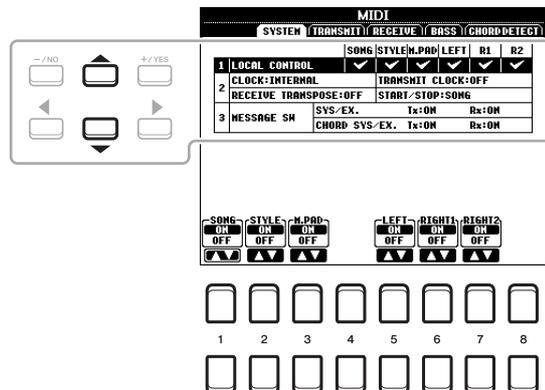
- 5** Wenn Sie mit der Bearbeitung fertig sind, drücken Sie die Taste [EXIT], um zum Auswahldisplay für MIDI-Vorlagen zurückzukehren.
- 6** Wählen Sie die USER-Registerkarte mit der TAB-Taste [▶], und drücken Sie dann die Taste [6 ▼] (SAVE), um die bearbeitete Vorlage zu speichern.

■ Vorprogrammierte MIDI-Vorlagen

| | |
|---------------|--|
| All Parts | Überträgt alle Parts einschließlich der Tastatur-Parts (RIGHT1, 2 und LEFT), aber ohne die Song-Parts. |
| KBD & STYLE | Mit Ausnahme der Verarbeitung der Tastatur-Parts im Grunde identisch mit „All Parts“. Die Parts für die rechte Hand werden als „UPPER“ behandelt (nicht als RIGHT 1 und 2), und der Part für die linke Hand wird als „LOWER“ behandelt. |
| Master KBD | Mit dieser Einstellung fungiert das Instrument als Masterkeyboard, das einen oder mehrere angeschlossene Klangerzeuger oder andere Geräte (wie Computer/Sequencer) ansteuert. |
| Song | Alle Sendekanäle werden auf die entsprechenden Songkanäle 1 bis 16 eingestellt. Verwenden Sie diese Option, um Song-Daten mit einem externen Klangerzeuger wiederzugeben oder auf einem externen Sequencer aufzunehmen. |
| Clock Ext. | Die Wiedergabe oder Aufnahme (Song, Style, Multi-Pad usw.) wird nicht zur internen Taktsteuerung des Instruments, sondern zu einer externen MIDI Clock synchronisiert. Diese Vorlage sollte verwendet werden, wenn Sie das Tempo des an das Instrument angeschlossenen MIDI-Geräts vorgeben möchten. |
| MIDI Accord 1 | Mit MIDI-Akkordeons haben Sie die Möglichkeit, MIDI-Daten zu übertragen und angeschlossene Klangerzeuger von der Tastatur und den Bass- und Akkordtasten des Akkordeons aus zu steuern. Mit dieser Vorlage können Sie auf der Tastatur Melodien spielen und mit den Tasten für die linke Hand die Style-Wiedergabe auf dem Instrument steuern. |
| MIDI Accord 2 | Im Grunde identisch mit „MIDI Accord1“, außer dass die Akkord-/Bassnoten, die Sie mit der linken Hand auf dem MIDI-Akkordeon erzeugen, auch als MIDI-Noten-Events interpretiert werden. |
| MIDI Pedal 1 | 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 Pedal 2 | Mit dieser Vorlage können Sie den Bass-Part für die Style-Wiedergabe mit einem MIDI-Pedal spielen. |
| MIDI OFF | Es werden keine MIDI-Signale gesendet und empfangen. |

MIDI-Systemeinstellungen

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 auf der SYSTEM-Seite auf [Seite 82](#). Verwenden Sie die Cursor-Tasten [▲][▼], um die Parameter auszuwählen (siehe unten), und stellen Sie dann den Ein-/Aus-Zustand mit den Tasten [1 ▲▼]–[8 ▲▼] ein.



1 Local Control

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

2 Clock-Einstellung usw.

■ CLOCK

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

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

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

■ TRANSMIT CLOCK

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

■ RECEIVE TRANSPOSE

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

■ START/STOP

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

3 MESSAGE SW (Message Switch)

■ SYS/EX.

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

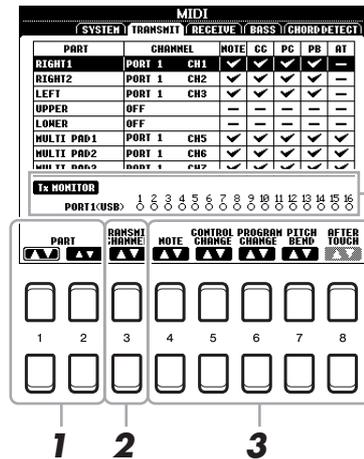


■ CHORD SYS/EX.

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

Einstellungen für das Senden von MIDI-Daten

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 auf der TRANSMIT-Seite auf [Seite 82](#). Hier wird festgelegt, welche Parts MIDI-Daten senden und über welchen MIDI-Kanal die Daten gesendet werden.



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

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

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

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

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

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

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

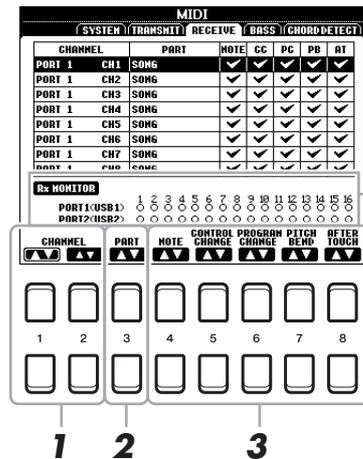
HINWEIS Wenn derselbe Sendekanal verschiedenen Parts zugewiesen wird, werden die gesendeten MIDI-Meldungen auf einem einzigen Kanal zusammengefasst, was zu unerwarteten Klängen und Störimpulsen im angeschlossenen MIDI-Gerät führen kann.

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

3 Verwenden Sie die Tasten [4 ▲▼]–[8 ▲▼], um die Art der gesendeten Daten festzulegen.

Einstellungen für den Empfang von MIDI-Daten

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 auf der RECEIVE-Seite auf Seite 82. Hier wird festgelegt, welche Parts MIDI-Daten empfangen und über welchen MIDI-Kanal die Daten empfangen werden.



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

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

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

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

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

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

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

Mit Ausnahme der zwei folgenden Parts ist die Konfiguration der Parts identisch mit derjenigen in den Displays MIXING CONSOLE und CHANNEL ON/OFF.

KEYBOARD: Die empfangenen Noten-Events steuern das Tastaturspiel auf dem Instrument.

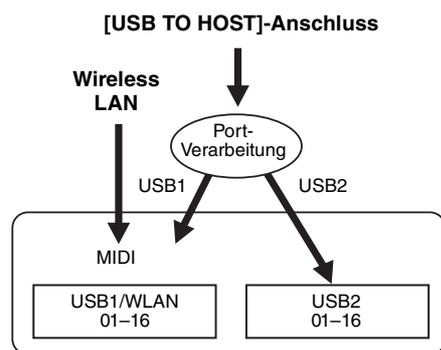
EXTRA PART 1–5: Für den Empfang und die Wiedergabe von MIDI-Daten sind fünf Parts speziell reserviert. Normalerweise werden diese Parts vom Instrument selbst nicht verwendet. Mit diesen fünf Parts, die zusätzlich zu den anderen Parts des Instruments verwendet werden können, kann das Instrument als multitimbaler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

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

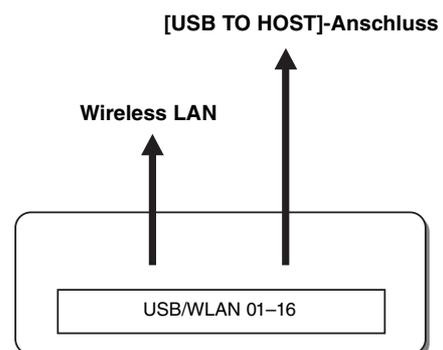
Senden/Empfangen von MIDI-Daten über den USB-Anschluss

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

● Empfang von MIDI-Daten

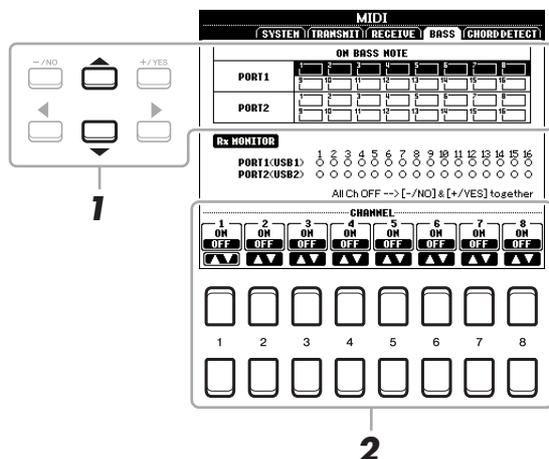


● Senden von MIDI-Daten



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

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 der BASS-Seite auf [Seite 82](#). Mit diesen Einstellungen können Sie auf der Grundlage der über MIDI empfangenen Noten-Events den Grundton des Akkords für die Style-Wiedergabe festlegen. Die Note-On/Off-Meldungen, die auf aktivierten Kanälen (ON) empfangen werden, werden als Grundtöne des Akkords der Style-Wiedergabe interpretiert. Die Bassnote wird unabhängig von den Einstellungen für [ACMP] und Split-Punkt erkannt. Sind mehrere Kanäle gleichzeitig aktiviert (ON), wird der Grundton aus den aus mehreren Kanälen zusammengestellten empfangenen MIDI-Daten erkannt.



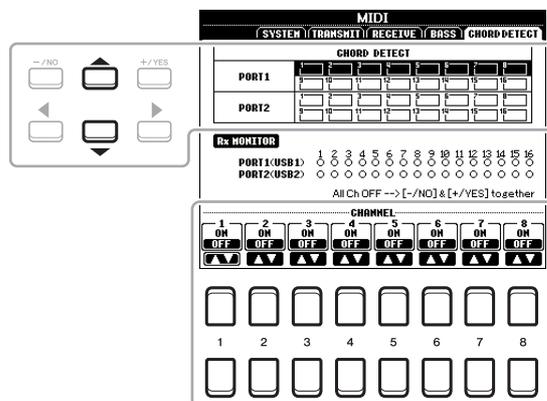
Die den einzelnen Kanälen (1–16) entsprechenden Punkte blinken kurz, wenn auf den Kanälen Daten gesendet oder empfangen werden.

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

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

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

Die hier gegebenen Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 der CHORD-DETECT-Seite auf [Seite 82](#). Auf dieser Seite wählen Sie die vom externen Gerät empfangenen MIDI-Kanäle aus, deren MIDI-Daten bei der Style-Wiedergabe für die Erkennung des Akkordtyps herangezogen werden. Die Note On/Off-Meldungen, die auf den eingeschalteten Kanälen (ON) empfangen werden, werden als Noten zur Erkennung von Akkorden bei der Style-Wiedergabe interpretiert. Die zu erkennenden Akkorde sind von der Fingersatzmethode (dem Fingering-Typ) abhängig. Die Akkordtypen werden unabhängig von den Einstellungen für [ACMP] und Split-Punkt erkannt. Sind mehrere Kanäle gleichzeitig aktiviert (ON), wird der Akkordtyp aus den auf all diesen Kanälen empfangenen MIDI-Daten erkannt.



Die Bedienung ist grundsätzlich mit der des Displays BASS identisch (s.o.).

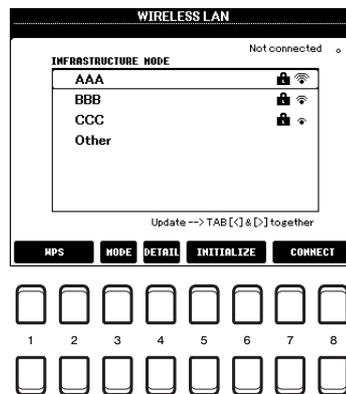
Verbinden mit einem iPhone/iPad über Wireless LAN

Durch Verwenden eines USB-Wireless-LAN-Adapters (optional erhältlich) können Sie das PSR-S670 drahtlos mit einem iPhone/iPad verbinden. Allgemeine Anweisungen hierzu finden Sie im „Handbuch für den Anschluss von iPhone/iPad“ auf der Website. Dieser Abschnitt enthält nur die Bedienvorgänge und besondere Anweisungen für das PSR-S670.

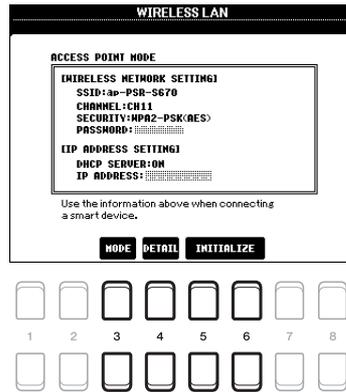
Bevor Sie beginnen, stellen Sie sicher, dass der USB-Wireless-LAN-Adapter am Anschluss [USB TO DEVICE] angeschlossen ist, und rufen Sie das Setup-Display auf mit [FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] WIRELESS LAN → [ENTER].

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

Infrastructure-Modus



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



| | | |
|-------------------|------------|--|
| [3 ▲▼] | MODE | Schaltet um in den Infrastructure-Modus. |
| [4 ▲▼] | DETAIL | Zum Einstellen der einzelnen Parameter auf den folgenden Seiten. Wenn Sie alles richtig eingestellt haben, drücken Sie eine der Tasten [7 ▲▼]/ [8 ▲▼] (SAVE), um die Einstellungen zu speichern. WIRELESS NETWORK: Hier werden die SSID, Verschlüsselung, das Kennwort und der Kanal eingestellt. IP ADDRESS: Hier werden die Netzwerkadresse und weitere Parameter eingestellt. OTHERS: Hier wird der Host-Name eingegeben, es wird die MAC-Adresse angezeigt, usw. |
| [5 ▲▼]/ [6 ▲▼] | INITIALIZE | Initialisiert die Verbindungseinstellungen auf die Werksvoreinstellungen. |

Inhalt

| | |
|------------------------|-----------|
| UTILITY | 90 |
| • CONFIG 1 | 90 |
| • CONFIG 2 | 91 |
| • PARAMETER LOCK | 93 |
| • USB | 93 |
| SYSTEM | 94 |
| • OWNER | 94 |
| • BACKUP/RESTORE | 94 |
| • SETUP FILES | 95 |
| • RESET | 96 |

Dieser Abschnitt behandelt nur die Displays UTILITY und SYSTEM im FUNCTION-Menü. Für andere Displays beachten Sie bitte die „Liste der Funktionen“ in der Bedienungsanleitung, um die entsprechenden Anweisungen zu finden.

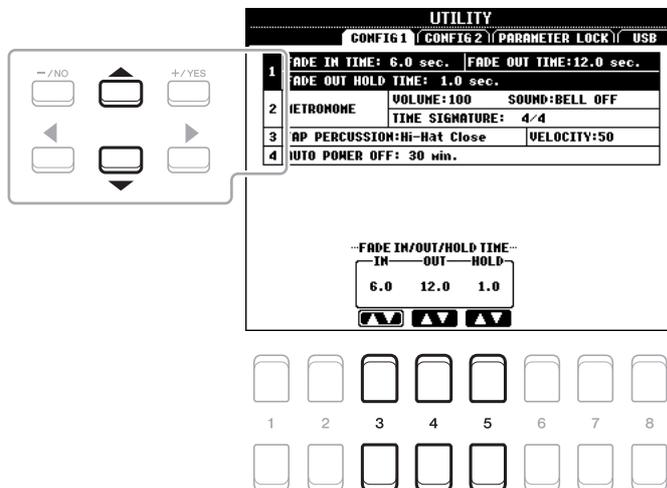
UTILITY

Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] UTILITY → [ENTER]

CONFIG 1

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



1 Fade In/Out

Diese Parameter legen fest, wie die Style- oder Song-Wiedergabe mit der Taste [FADE IN/OUT] ein-/ausgeblendet wird.

| | | |
|--------|--------------------|--|
| [3 ▲▼] | FADE IN TIME | (Einblendzeit) Legt fest, wie lange der Einblendvorgang oder der Anstieg vom Minimum zum Maximum dauert (Wertebereich: 0–20,0 Sekunden). |
| [4 ▲▼] | FADE OUT TIME | (Ausblendzeit) Legt fest, wie lange der Ausblendvorgang oder der Abfall vom Maximum zum Minimum dauert (Wertebereich: 0–20,0 Sekunden). |
| [5 ▲▼] | 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). |

2 Metronome (Metronom)

| | | |
|-------------------|-------------------|--|
| [2 ▲▼] | VOLUME | Legt die Lautstärke des Metronomklangs fest. |
| [3 ▲▼]- [5 ▲▼] | SOUND | Legt fest, ob der erste Taktschlag jedes Taktes mit einem Glockenton betont wird oder nicht. |
| [6 ▲▼]/ [7 ▲▼] | TIME SIGNATURE | Legt das Taktmaß für den Metronomklang fest. |

3 Tap

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

| | | |
|-------------------|------------|---------------------------------|
| [2 ▲▼]- [4 ▲▼] | PERCUSSION | Wählt den Percussion-Klang aus. |
| [5 ▲▼]/ [6 ▲▼] | VELOCITY | Stellt die Velocity ein. |

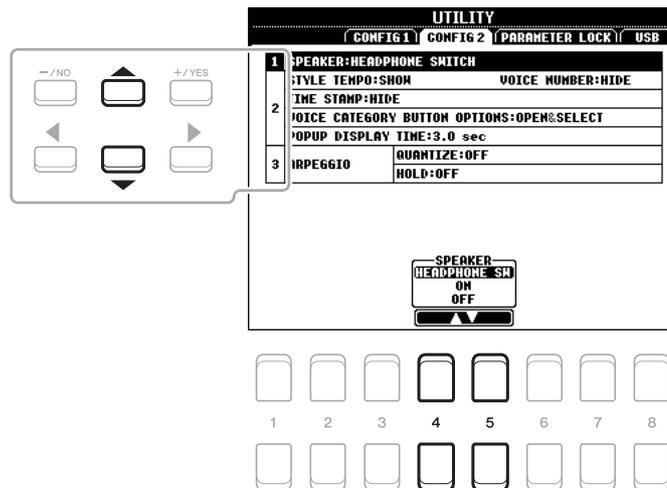
4 Auto Power Off

Legt die Zeit fest, die bis zum automatischen Ausschalten vergehen soll.

Näheres finden Sie unter „Spielvorbereitungen“ in der Bedienungsanleitung.

CONFIG 2

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



1 Lautsprechereinstellung

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

2 Einstellungen für das Display / Optionen für die Voice-Category-Taste

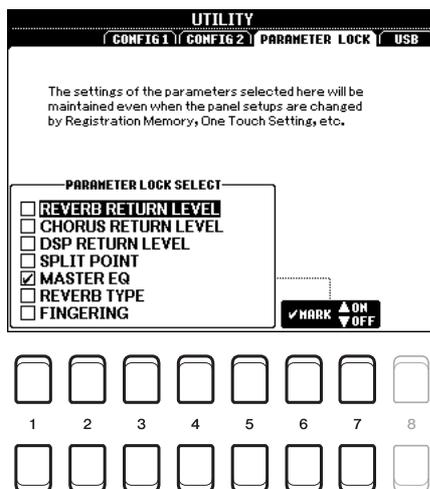
| | | |
|-------------------|-------------------------------|--|
| [1 ▲▼] | STYLE TEMPO | Legt fest, ob im Display für die Style-Auswahl das voreingestellte Tempo jedes Styles über dem Style-Namen angezeigt wird oder nicht. |
| [2 ▲▼] | VOICE NUMBER | Hier wird festgelegt, ob im Voice-Auswahldisplay die Voice-Bank und die Voice-Nummer angezeigt werden oder nicht. Deren Anzeige ist hilfreich, wenn Sie überprüfen möchten, welche Werte Sie für Bank-Select-MSB/LSB und die Programmwechselnummer benötigen, wenn die Voice von einem externen MIDI-Gerät ausgewählt wird. HINWEIS Die hier angezeigten Nummern beginnen bei „1“. Die tatsächlichen MIDI-Programmwechselnummern sind dementsprechend eine Ganzzahl niedriger, da dieses Nummernsystem mit „0“ anfängt. HINWEIS Für GS-Voices stehen die Programmwechselnummern nicht zur Verfügung, wenn dieser Parameter eingeschaltet ist (ON). |
| [3 ▲▼] | TIME STAMP | Legt fest, ob Aktualisierungsdatum und -uhrzeit im Dateiauswahl-Display angezeigt werden oder nicht. Wenn Sie das Instrument im Infrastructure-Modus mit dem Netzwerk verbinden (Seite 88), indem Sie den USB-Wireless-Adapter (UD-WL01) verwenden, erhält das Instrument die „Clock“-Informationen, und der aktuelle Zeitstempel (Datum und Uhrzeit) wird mit den im Instrument gespeicherten Dateien gespeichert. Sobald Sie das Instrument ausschalten, wird die Clock auf die Werksvoreinstellung eingestellt und so lange nicht aktualisiert, wie das Instrument mit dem Netzwerk verbunden wird. |
| [5 ▲▼]/ [6 ▲▼] | VOICE CATEGORY BUTTON OPTIONS | Legt fest, wie das Display für die Voice-Auswahl geöffnet wird, wenn eine der VOICE-Tasten gedrückt wird. OPEN & SELECT: Öffnet das Display für die Voice-Auswahl mit der zuletzt ausgewählten Voice der automatisch ausgewählten Voice-Kategorie (wenn eine der VOICE-Tasten gedrückt wird). OPEN ONLY: Öffnet das Auswahl-Display für Voices mit der momentan ausgewählten Voice (wenn eine der VOICE-Tasten gedrückt wird). |
| [7 ▲▼]/ [8 ▲▼] | POPUP DISPLAY TIME | Legt fest, nach welcher Zeit sich Einblend-Displays schließen. (Einblend-Displays werden angezeigt, wenn Sie Tasten wie z. B. TEMPO, TRANSPOSE oder UPPER OCTAVE usw. drücken.) |

3 Arpeggio-Einstellungen

| | | |
|-------------------|----------|--|
| [3 ▲▼]/ [4 ▲▼] | QUANTIZE | Bestimmt das Timing für die für die Arpeggio-Quantize-Funktion. Die Arpeggio-Wiedergabe wird mit der Song- oder Style-Wiedergabe synchronisiert, und leichte Tempoabweichungen werden korrigiert. |
| [5 ▲▼]/ [6 ▲▼] | HOLD | Schaltet die Arpeggio-Hold-Funktion ein oder aus. Wenn dies eingeschaltet ist, 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. |

PARAMETER LOCK

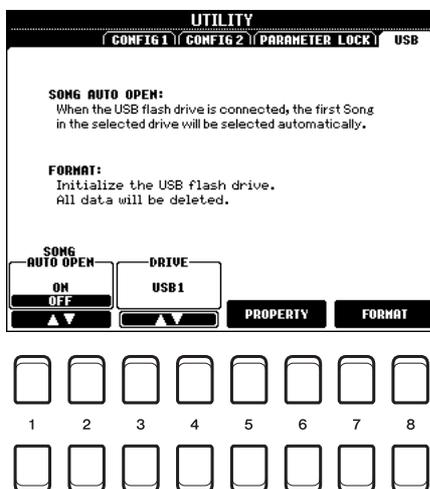
Hiermit können Sie bestimmte Parameter (wie Effect oder Split Point) sperren, so dass deren Einstellungen auch dann erhalten bleiben, wenn die Bedienfeldeinstellungen durch Registration Memory, One Touch Setting usw. geändert werden.



Zum Einschalten dieser Funktion wählen Sie mit den Tasten [1 ▲▼]–[5 ▲▼] den gewünschten Parameter aus, und setzen oder entfernen Sie dann mit den Tasten [6 ▲▼]/[7 ▲▼] die Markierung. Wiederholen Sie gegebenenfalls diesen Schritt. Markierte Elemente werden gesperrt.

USB

Sie können wichtige Funktionen für USB-Flash-Laufwerke für das Instrument einstellen oder ausführen. Lesen Sie vor Verwendung eines USB-Flash-Laufwerks unbedingt den Abschnitt „Anschließen von USB-Geräten“ in Kapitel 10 der Bedienungsanleitung.



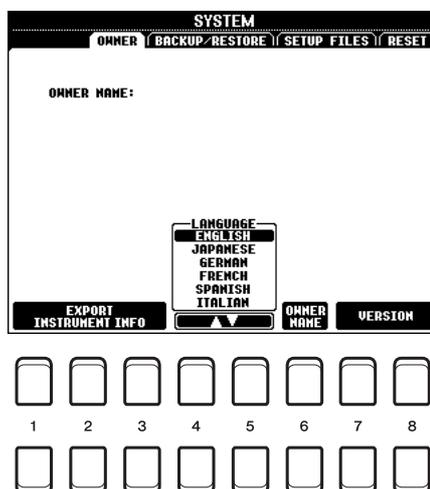
| | | |
|-------------------|----------------|--|
| [1 ▲▼]/ [2 ▲▼] | SONG AUTO OPEN | Schaltet die Funktion Song Auto Open ein (ON) oder aus (OFF). In der Einstellung „ON“ wird durch einfaches Anschließen des USB-Flash-Laufwerks automatisch der erste Song auf dem USB-Flash-Laufwerk aufgerufen. |
| [3 ▲▼]/ [4 ▲▼] | DRIVE | Wählt das Laufwerk aus, das formatiert bzw. dessen verbleibender Speicherplatz geprüft werden soll. |
| [5 ▲▼]/ [6 ▲▼] | PROPERTY | Öffnet das Property-Display des oben ausgewählten Geräts. Sie können prüfen, wie viel Speicherplatz noch auf dem Gerät vorhanden ist. HINWEIS Der angezeigte Speicherplatz ist ein ungefährender Wert. |
| [7 ▲▼]/ [8 ▲▼] | FORMAT | Formatiert das oben ausgewählte USB-Flash-Laufwerk. Anweisungen hierfür finden Sie in Kapitel 9 in der Bedienungsanleitung. |

SYSTEM

Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

[FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → Cursor-Tasten [▲][▼][◀][▶] SYSTEM → [ENTER]

OWNER



| | | |
|-------------------|------------------------|--|
| [1 ▲▼]– [3 ▲▼] | EXPORT INSTRUMENT INFO | Zum Exportieren von Informationen zur Identifikation des Instruments, was für die Verwendung der Software „Yamaha Expansion Manager“ erforderlich sein kann, in das Stammverzeichnis des USB-Flash-Laufwerks (Seite 18). |
| [4 ▲▼]/ [5 ▲▼] | LANGUAGE | Bestimmt die Sprache für die Meldungen der Displays. Wenn Sie diese Einstellung ändern, werden alle Meldungen in der ausgewählten Sprache angezeigt. |
| [6 ▲▼] | OWNER NAME | Hier können Sie Ihren Namen als Besitzernamen eingeben. Der Name des Besitzers wird im Anfangs-Display nach dem Einschalten angezeigt. Anweisungen zur Eingabe von Zeichen finden Sie im Kapitel „Bedienung der Grundfunktionen“ in der Bedienungsanleitung. |
| [7 ▲▼]/ [8 ▲▼] | VERSION | Zeigt Programmversion und Hardware-ID dieses Instruments an. |

BACKUP/RESTORE

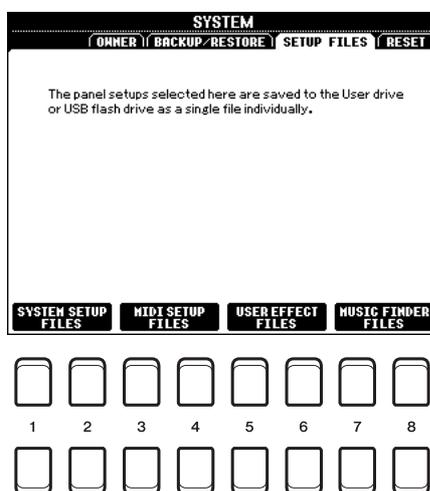
Lesen Sie das Kapitel „Bedienung der Grundfunktionen“ in der Bedienungsanleitung.

SETUP FILES

Für die folgenden Einträge können Sie Ihre eigenen Einstellungen als einzelne Datei auf den Laufwerken USER oder USB speichern, um diese später abrufen zu können.

1 Nehmen Sie alle zu speichernden Einstellungen am Instrument vor.

2 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.



3 Drücken Sie eine der Tasten [1 ▲▼]–[8 ▲▼], um das entsprechende Display zur Speicherung der Daten auszuwählen.

| | | |
|-------------------|--------------------|---|
| [1 ▲▼]/ [2 ▲▼] | SYSTEM SETUP FILES | Die Parameter, die in verschiedenen Anzeigen wie dem UTILITY-Display (aufgerufen über die [FUNCTION]-Taste) eingestellt werden, werden als eine einzelne System-Setup-Datei verarbeitet. Welche Parameter zu den System-Setup-Parametern gehören, können Sie der „Parametertabelle“ der Datenliste auf der Website entnehmen. |
| [3 ▲▼]/ [4 ▲▼] | MIDI SETUP FILES | Die MIDI-Einstellungen, die die MIDI-Setups auf der Registerkarte USER umfassen, werden als eine einzelne Datei verarbeitet. |
| [5 ▲▼]/ [6 ▲▼] | USER EFFECT FILES | Die folgenden Daten können als einzelne Datei verwaltet werden. <ul style="list-style-type: none"> • User-Effekttypen Seite 74 • User-Master-EQ-Typen Seite 75 • User-Master-Compressor-Typen Seite 76 |
| [7 ▲▼]/ [8 ▲▼] | MUSIC FINDER FILES | Alle voreingestellten und vom Benutzer erstellten Einträge des Music Finders werden als eine einzelne Datei verwaltet. |

4 Wählen Sie mit den TAB-Tasten [◀][▶] die Registerkarte (USER oder USB) aus, unter der Ihre Einstellungen gespeichert werden sollen.

5 Drücken Sie die Taste [6 ▼] (SAVE), um Ihre Datei zu speichern.

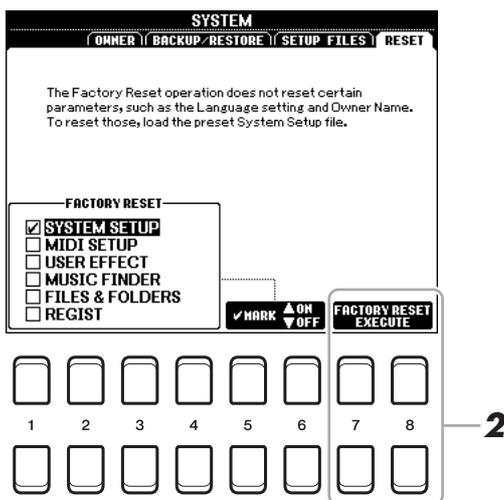
6 Um Ihre Datei abzurufen, drücken Sie eine der Tasten [F]–[I] im SETUP-FILES-Display, und wählen Sie dann die gewünschte Datei aus.

Wenn Sie die werksseitig voreingestellten Dateien abrufen möchten, wählen Sie die Datei auf der PRESET-Registerkarte aus.

Wenn die Datei ausgewählt wird, erscheint je nach Inhalt der Datei eine Meldung. Drücken Sie die gewünschte Taste.

RESET

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



1 Wählen Sie mit den Tasten [1 ▲▼]–[4 ▲▼] das gewünschte Element aus, und setzen oder entfernen Sie dann mit den Tasten [5 ▲▼]/[6 ▲▼] die Markierung.

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

| | |
|-----------------|---|
| SYSTEM SETUP | Setzt die „System Setup“-Parameter auf die ursprünglichen Werkseinstellungen zurück. Welche Parameter zu den System-Setup-Parametern gehören, können Sie der „Parametertabelle“ der Datenliste auf der Website entnehmen. |
| MIDI SETUP | Setzt die MIDI-Einstellungen einschließlich der MIDI-Setups auf der Registerkarte USER zurück in den Auslieferungszustand. |
| USER EFFECT | Setzt die aktuellen Effekteinstellungen sowie die folgenden Daten zurück: <ul style="list-style-type: none"> • User-EffekttypenSeite 74 • User-Master-EQ-TypenSeite 75 • User-Master-Compressor-TypenSeite 76 |
| MUSIC FINDER | Setzt die Music-Finder-Daten (alle Einträge) zurück in den Auslieferungszustand. |
| FILES & FOLDERS | Löscht alle Dateien und Ordner einschließlich der Erweiterungsordner in der USER-Registerkarte. |
| REGIST | Schaltet alle Registration-Memory-LEDs [1]–[8] aus, wodurch angezeigt wird, dass keine Registration-Memory-Bank ausgewählt ist, wobei jedoch alle Registration-Memory-Bank-Dateien erhalten bleiben. In diesem Status können Sie aus den aktuellen Bedienfeldeinstellungen neue Registration-Memory-Setups erstellen. HINWEIS Das Gleiche können Sie durch Einschalten des Instruments bei gehaltener Taste H5 (das am weitesten rechts liegende H auf der Tastatur) erreichen. In diesem Fall können Sie aus den vorgegebenen Bedienfeldeinstellungen neue Registration-Memory-Setups erstellen. |

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

Index

- A**
Akkordgrifftechnik 21
Anschlagdynamik
 (Touch Response) 17
Anschlüsse & Verbindungen 79
Any Key 49
Arpeggio 5, 15, 92
Ausklingeffekt 17
Automatische Abschaltung 91
- B**
Blockschaltbild 78
- C**
Chorus 15
CONFIG 1 90
CONFIG 2 91
- D**
Datensicherung (Backup) 94
Display 92
Drum Setup 40
DSP 15
- E**
Echtzeitaufnahme (Style Creator) 27
Effekte 15, 72
EG (Envelope Generator) 14
Ein-/Ausblenden 90
EQ (Equalizer) 75
Expansion Pack
 (Erweiterungspaket) 18
- F**
Feineinstellung 6
Filter 14, 70
Follow Lights 49
Footswitch (Fußschalter) 79
Format (USB) 93
Freeze 65
Funktionen 90
- G**
GM/GM2 4
Groove (Style Creator) 33
Guide-Funktion 47
- H**
Hall 15
Harmony 5, 15
Hold (Arpeggio) 92
- I**
Infrastructure-Modus 88
iPhone/iPad 88
- K**
Kanal (Song) 47
Karao Key („Karaoke-Taste“) 49
Kompressor 76
- L**
Lautsprechereinstellung 91
Liedtext 45
Live Control 9
- M**
Master-Kompressor (CMP) 76
Mega Voice 3
MEQ (Master Equalizer) 75
Metronome 91
MIDI-Einstellung 82
Mischpult 69
Mischpult (Mixing Console) 69
Modulation 14
Mono 17
MONO/POLY 13
Multi Pad Creator 56
Multi-Pads 56
Music Finder 60
- N**
Notenschrift 43
NTR (Notentransponierungsregel) ... 37
NTT (Notentransponierungstabelle) ... 37
- O**
Octave (Oktavlage) 13
One-Touch-Einstellung (OTS) 25
OWNER 94
- P**
Panel Sustain 15
Panpot (Position im Stereoklangbild) 70
Parametersperre 93
Pedal 79
Phrasenmarkierung 47
Poly 17
Portamento 13
Punch In/Out (Song Creator) 51
- Q**
Quantisierung 35, 54, 92
- R**
Registration Sequence 66
Registrierungsspeicher 64
Regler 9
Repeat (Song) 47
Reset 96
RTR (Retrigger-Regel) 39
- S**
Scale Tuning 7
Score 43
Setup-Datei 95
SFX 4
Song Creator 50
Style Creator 26
Style Retrigger 10
Style-Einstellung 23
Style-Montage 31
Style-Typen 20
System (Function) 94

T

| | |
|--------------------|----|
| Tap | 91 |
| Text | 45 |
| Time Stamp | 92 |
| Tonleitertyp | 7 |
| Touch Sense | 13 |
| TRANSPOSE | 8 |
| Tune | 71 |

U

| | |
|--------------------------|----|
| USB-Flash-Laufwerk | 93 |
| Utility (Function) | 90 |

V

| | |
|--------------------------|----|
| Vibrato | 15 |
| Voice (Mixer) | 69 |
| Voice-Set | 12 |
| Voice-Typ | 3 |
| Volume (Mixer) | 69 |
| Volume (Voice Set) | 13 |

W

| | |
|------------------------|----|
| Wiederherstellen | 94 |
| Wireless LAN | 88 |

X

| | |
|----------|---|
| XG | 4 |
|----------|---|

Y

| | |
|--------------------------------|----|
| Yamaha Expansion Manager | 18 |
| Your Tempo (Ihr Tempo) | 49 |

Z

| | |
|---------------------------|----|
| Zugangsknoten-Modus | 89 |
|---------------------------|----|