

Genos2

Referenzhandbuch

Dieses Referenzhandbuch erläutert erweiterte Funktionen des Genos2, auf die im Benutzerhandbuch nicht näher eingegangen wird. Bitte lesen Sie das Benutzerhandbuch, bevor Sie dieses Referenzhandbuch lesen.

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 Bookmarks (Lesezeichen) links im Hauptanzeigefenster. (Klicken Sie auf das Register „Bookmarks“, um den Index zu öffnen, falls dieser nicht angezeigt wird.)
 - Klicken Sie auf die Seitennummern in diesem Handbuch, um direkt zur entsprechenden Seite zu springen.
 - Wählen Sie „Suchen“ im Bearbeiten-Menü von Adobe Reader, und geben Sie einen Schlüsselbegriff ein, um das Dokument nach Informationen zu durchsuchen. Die Namen und Positionen von Menüelementen können sich je nach Version von Adobe Reader unterscheiden.
- Die Abbildungen und Display-Darstellungen in diesem Handbuch dienen nur zur Veranschaulichung und können von der Darstellung an Ihrem Instrument abweichen. Beachten Sie bitte, dass die in diesem Handbuch gezeigten Display-Darstellungen nur in englischer Sprache vorliegen.
 - Die Dokumente „Datenliste“ und „Handbuch für den Anschluss von iPhone/iPad“ können von der Yamaha-Website heruntergeladen werden:
<https://download.yamaha.com/>
 - Die Unternehmens- und Produktnamen in diesem Handbuch sind Markenzeichen oder eingetragene Markenzeichen der entsprechenden Unternehmen.



Inhalt

Funktionsliste	4
1. Styles	6
Style-Typen (Eigenschaften)	7
Verwendung der Chord-Tutor-Funktion	7
Dateien auf der Favoriten-Registerkarte registrieren	8
Ändern des Chord-Fingering-Typs (Akkordgrifftyp)	9
Ein- und Ausschalten einzelner Kanäle eines Styles	10
Einstellungen für die Style-Wiedergabe	11
Einstellen des Tempos.....	13
Aufnahme und Wiedergabe einer Akkordfolge – Chord Looper	14
Aufzeichnen einer Akkordfolge bei gestoppter Style-Wiedergabe (Chord Looper)	16
Speichern und Aufrufen Ihrer benutzerspezifischen Akkord-Sequenzen (Chord Looper)	17
Erstellen/Bearbeiten von Styles (Style Creator).....	20
2. Voices	34
Voice-Part-Setup-Display.....	35
Einstellungen für das Voice-Auswahl-Display.....	36
Voice-Typen (Eigenschaften)	37
Dateien auf der Favoriten-Registerkarte registrieren	39
Metronomeinstellungen.....	39
Einstellungen für die Tastatur	40
Einstellungen für die Tastatur-Parts (Voice Setting)	41
Transponieren der Tonhöhe in Halbtonschritten	42
Tonhöhe des gesamten Instruments feinstimmen (Master Tune)	42
Auswählen oder Erstellen einer Temperierung (Scale Tune).....	43
Einzelne Einstellungen für Harmony/Arpeggio vornehmen	46
Bearbeiten von Voices (Voice Edit).....	48
Bearbeiten von Orgel-Voices (Voice Edit)	56
Bearbeiten von Ensemble-Voices (Voice Edit)	58
3. Multi-Pads	64
Erstellen eines neuen Multi-Pads über MIDI (Multi Pad Creator—MIDI Multi Pad Recording)	64
Erstellen eines neuen Multi-Pads mit Audiodateien (Multi Pad Creator—Audio Link Multi Pad)	66
Bearbeiten von Multi-Pads.....	68
4. Song-Wiedergabe	69
Erstellen einer Song-Liste für die Wiedergabe.....	69
Verwenden des Repeat-Playback-Modus (wiederholte Wiedergabe).....	70
Bearbeiten der Notationseinstellungen (Score).....	71
Anzeigen von Liedtext (Lyrics) und Einrichten des Displays	73
Anzeigen von Text und Einrichten des Displays	74
Verwenden der Begleitautomatikfunktionen bei der MIDI-Song-Wiedergabe	75
Ein- und Ausschalten einzelner Kanäle eines MIDI-Songs	76
Einstellungen für die Song-Wiedergabe.....	77
5. MIDI Song Aufnahme/-Bearbeitung	79
MIDI-Song-Aufnahme – Überblick.....	79
Jeden Kanal einzeln aufzeichnen (Echtzeitaufnahme).....	81
Neuaufzeichnung eines bestimmten Abschnitts – Punch In/Out (Echtzeitaufnahme)	83
Aufnahmen von Panel Setups in einem Song	85
Bearbeiten von Kanal-Events bestehender Song-Daten.....	86
Schrittweise Aufnahme/Bearbeiten von Songs (Step Edit)	89
6. Audio Multi Recording	99
Aufzeichnung Ihres Spiels mit Audio-Multi-Recording.....	99
Datei konvertieren (Importieren/Exportieren).....	103

Bearbeiten der aufgenommenen Daten (Mehrspur-Audiodatei)	104
Neuaufnahme einer Mehrspur-Audiodatei	107
7. Registration Memory	113
Abruf bestimmter Einstellungen deaktivieren (Registration Freeze).....	113
Abrufen der Registration-Memory-Nummern in einer Reihenfolge (Registration Sequence).....	114
Suche nach einer Registration-Memory-Bank-Datei	116
8. Wiedergabeliste	118
Importieren von Music-Finder-Einträgen in die Playlist.....	118
9. Mikrofon	120
Mikrofoneinstellungen vornehmen (Mic Setting).....	120
Bearbeiten des Vocal-Harmony-Typs (Vocal Harmony)	123
Bearbeiten der Synth-Vocoder-Typen (Vocal Harmony)	127
10. Mixer	129
Bearbeiten der Filter-Parameter (Filter).....	129
Bearbeiten der EQ-Parameter (EQ)	130
Bearbeiten von Effektparametern (Effect)	133
Bearbeiten von Effektparametern (Chorus/Reverb).....	135
Bearbeiten von Panorama-/Lautstärkeinstellungen (Pan/Volume).....	135
Bearbeiten der Einstellungen des Master Compressors (Compressor)	136
Blockschaltbild	137
11. Einstellungen für die Controller-Funktionen	138
Zuweisen bestimmter Funktionen zu den Pedalen und den zuweisbaren Bedienfeldtasten (Assignable).....	138
Bearbeiten der „Assign Types“ der Live-Control-Drehregler und des Joystick (Live Control).....	145
12. MIDI-Einstellungen	149
Grundsätzliche Bedienung der MIDI-Einstellungen.....	149
System – MIDI-Systemeinstellungen.....	151
Transmit – Einstellungen der MIDI-Sendekanäle.....	152
Receive – Einstellungen der MIDI-Empfangskanäle.....	153
On Bass Note – Einstellung der Bassnote für die Style-Wiedergabe über MIDI.....	154
Chord Detect – Einstellungen des Akkords für die Style-Wiedergabe über MIDI.....	154
External Controller – Midi-Controller-Einstellung	155
13. Netzwerkeinstellungen	159
Wireless-LAN-Einstellungen	159
Einstellen der Uhrzeit	161
14. Utility	162
Speaker/Connectivity.....	162
Touchscreen/Display	163
Parameter Lock (Parametersperre)	163
Storage—Formatieren des Laufwerks.....	163
System.....	164
Factory Reset/Backup	165
15. Bedienvorgänge für das Expansion Pack	167
Installieren der Expansion-Pack-Daten vom USB-Flash-Laufwerk.....	167
Speichern der Instrument-Info-Datei auf dem USB-Flash-Laufwerk	168
16. Anschlüsse und Verbindungen	169
Zugriff auf das User-Laufwerk des Genos2 vom Computer aus (USB-Storage-Modus)	169
Auswählen des Ausgabeziels für die einzelnen Sounds (Line Out)	170
Index	171

Funktionsliste

Dieser Abschnitt beschreibt und erklärt in Kürze, welche Einstellungen Sie in den verschiedenen Anzeigen vornehmen können, die nach Antippen der einzelnen Symbole in der Menü-Anzeige aufgerufen werden.

Weitere Informationen finden Sie auf den nachstehend mit Seitenzahl genannten Kapiteln oder im Benutzerhandbuch. Das Symbol „●“ zeigt an, dass die Funktion im Benutzerhandbuch beschrieben wird.

Anzeigen, die über die Bedienfeldtasten erreicht werden können

Anzeige	Taste für den Zugriff	Beschreibung	Seiten	Benutzerhandbuch
Home	[HOME]	Portal zur Anzeigenstruktur des Instruments, das auf einen Blick umfangreiche Informationen zu allen Einstellungen bietet.	-	●
Menu	[MENU]	Durch Antippen der einzelnen Symbole können Sie die Menüs für die verschiedenen Funktionen aufrufen, die folgend aufgeführt sind.	-	●
Style Selection	[STYLE]	Zum Auswählen von Style-Dateien.	-	●
Voice Part Setup	[VOICE]	Zum Ablesen der aktuellen Voice-Einstellungen und für Voice-Einstellungen wie z. B. Effekte.	35	-
Song Player	[SONG]	Zur Steuerung der Song-Wiedergabe.	69	●
Wiedergabeliste	[PLAYLIST]	Zur Auswahl und Bearbeitung von Playlists und Verwaltung Ihres Repertoires.	118	●
Song-Aufnahme	[RECORDING]	Zum Aufzeichnen Ihres Spiels.	80, 99	●
Voice-Auswahl	VOICE SELECT [LEFT]- [RIGHT 3]	Zum Auswählen der Voices der einzelnen Tastatur-Parts.	-	●
Multi Pad Auswahl	MULTI PAD CONTROL [SELECT]	Zum Auswählen von Multi-Pads.	68	●
Registration Memory Bank Auswahl	REGISTRATION BANK [-] und [+]	Zum Auswählen von Registration Memory Banks.	114	●
Registration Memory Bank-Fenster	[MEMORY]	Zum Speichern der aktuellen Bedienfeldeinstellungen.	-	●

Funktionen im Menü-Display

Menü	Beschreibung	Seiten	Benutzerhandbuch
Mixer	Zum Einstellen der Parameter der einzelnen Parts, wie Lautstärke, Panoramaposition und EQ. Hier können Sie auch den Gesamtklang einstellen mittels der Funktionen Master Compressor und Master EQ.	129	●
Channel On/Off	Zum Ein- und Ausschalten der einzelnen Kanäle von Styles und MIDI-Songs.	10, 76	-
Line Out	Bestimmt, welche Buchse für die Ausgabe der einzelnen Parts und der einzelnen Schlag- & Percussion-Instrumente verwendet wird.	170	-
Score	Zum Anzeigen der Notenschrift („Score“) des aktuellen MIDI-Songs.	71	●
Lyrics	Zum Anzeigen der Liedtexte („Lyrics“) des aktuellen Songs.	73	●
Textdarstellung mit Text Viewer	Zum Anzeigen von Textdateien auf Ihrem Computer.	74	-
Chord Looper	Zur Aufzeichnung einer Akkordfolge und Wiedergabe in einer Schleife.	14, 16, 17	-
Kbd Harmony/Arp	Zum Hinzufügen von Harmony-/Arpeggio-Effekten auf den Tastaturbereich der rechten Hand. Es können Parameter wie Harmony-/Arpeggiotyp eingestellt werden.	46	●
Split & Fingering	Zum Einstellen des Split-Punkts und zum Ändern der Akkordgrifftechnik (Chord Fingering) oder des Akkorderkennungsbereichs (Chord Detection).	9	●
Mic Setting	Nimmt Einstellungen für den Mikrofonklang vor.	120	●

Menü	Beschreibung	Seiten	Benutzerhandbuch
Vocal Harmony	Zum Hinzufügen von Vocal-Harmony-Effekten zu Ihrem Gesang. Sie können die Vocal Harmony bearbeiten und als Ihre eigene Harmonie speichern.	123, 127	●
Regist Sequence	Bestimmt die Reihenfolge für den Aufruf der Registration Memory-Einstellungen bei Verwendung des Pedals.	114	-
Regist Freeze	Legt fest, welche Einträge nicht geändert werden sollen, wenn Sie Bedienfeldeinstellungen aus dem Registration Memory abrufen.	113	-
Tempo	Zum Einstellen des Tempos von MIDI-Songs, Styles und des Metronoms. Derselbe Vorgang wie mit der Taste TEMPO [-]/[+] und der [TAP TEMPO]-Taste kann auch im Display vorgenommen werden.	13	●
Metronome	Zum Einstellen des Metronoms und der [TAP TEMPO]-Taste.	39	●
Live Control	Legt die den LIVE-CONTROL-Drehreglern, -Schiebereglern und dem Joystick zugewiesenen Funktionen fest.	145	●
Assignable	Legt die Funktionen fest, die den Fußreglern/Fußschaltern, den zuweisbaren Tasten und den Kurzbefehlen in der Home-Anzeige zugewiesen sind.	138	●
Panel Lock	Zum Sperren des Bedienfelds. Wenn die Bedienfeldeinstellungen gesperrt sind, passiert nichts, wenn Sie Bedienfeldtasten drücken.	-	●
Demo	Ruft das Demo-Display auf.	-	●
Voice Edit	Zur Bearbeitung der voreingestellten Voices zwecks Erstellung eigener Voices zu erstellen. Die Anzeige variiert je nachdem, ob eine Orgel-Voice oder eine andere Voice ausgewählt ist.	48, 56, 58	-
Style Creator	Zum Erstellen eines Styles durch Bearbeiten des Preset-Styles oder durch das Aufnehmen mehrerer Style-Kanäle nacheinander.	20	-
Song-Aufnahme	Zum Aufzeichnen Ihres Spiels. (Bewirkt dasselbe wie die [RECORDING]-Taste auf dem Bedienfeld.)	79	●
M.Pad Creator	Zum Erstellen eines Multi-Pads durch Bearbeiten eines vorhandenen Preset-Multi-Pads oder Aufzeichnen eines neuen Multi-Pads.	64, 66	-
Voice Setting	Legt detaillierte Einstellungen der Tastatur-Parts, z. B. die Tonhöhe, den Voice Set Filter und Einstellungen für die Super-Articulation-Voices fest.	41	-
Style Setting	Zum Vornehmen von Einstellungen für die Style-Wiedergabe wie OTS Link Timing, Dynamiksteuerung usw.	11	-
Song Setting	Zum Vornehmen von Einstellungen für die Song-Wiedergabe wie Guide-Funktion, Kanaleinstellungen, Wiederholungseinstellungen usw.	77	-
Chord Tutor	Zeigt an, wie die Akkorde gespielt werden, die den angegebenen Akkordnamen entsprechen.	7	-
Scale Tune	Zur Feineinstellung der Tonhöhen der einzelnen Noten.	43	-
Master Tune	Zur Feineinstellung der Tonhöhe des gesamten Instruments.	42	-
Transpose	Zum Transponieren der Tonhöhe des Gesamtklangs in Halbtönen, oder der Tonhöhe nur des Tastaturklangs oder nur des MIDI-Songs.	42	●
Keyboard	Legt die Touch Response (Anschlagdynamik) der Tastatur fest.	40	-
MIDI	Zum Vornehmen von Einstellungen für MIDI.	149	-
Utility	Für globale Einstellungen, zum Verwalten der USB-Flash-Laufwerke, zum Initialisieren des Instruments auf die werksseitigen Voreinstellungen, zum Sichern der im Instrument gespeicherten Daten, usw.	162	●
Wireless LAN*	Für Einstellungen für die Verbindung des Instruments mit einem Smart-Gerät wie einem iPad über die Wireless-LAN-Funktion.	159	-
Time	Zum Einstellen der im Home-Display angezeigten Zeit.	161	-
Expansion	Zur Installation von Expansion Packs (Erweiterungspaketen), um zusätzliche Inhalte hinzuzufügen, die Sie von der Website heruntergeladen oder mit Hilfe von Yamaha Expansion Manager selbst erstellt haben.	167	-
Bluetooth*	Zum Vornehmen von Einstellungen für die drahtlose Verbindung zwischen diesem Instrument und einem mit Bluetooth-ausgestatteten Gerät.	-	●

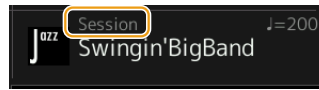
* Dieses Symbol erscheint nur dann, wenn die Wireless-LAN-Funktion enthalten ist.

Kapitel Inhalt

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

Style-Typen (Eigenschaften)

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



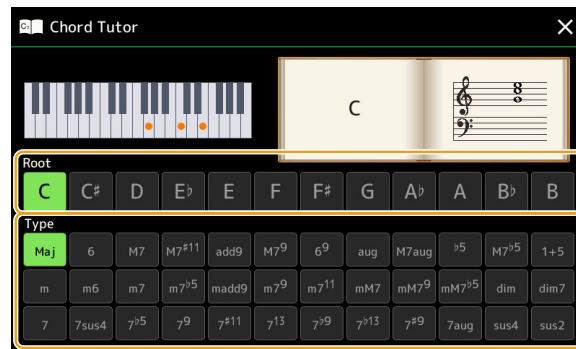
Session	Informationen zu diesen Typen finden Sie unter „Eigenschaften der Styles“ im Benutzerhandbuch.
Free Play	
+Audio	<p>Die Audio-Styles (+Audio) wurden speziell durch Hinzufügen von Audioaufnahmen des Spiels von Studiomusikern in verschiedenen Aufnahmestudios auf der ganzen Welt erstellt. Dadurch gewinnen die Drums und Percussion-Instrumente des Styles ein natürliches Spielgefühl und viel Raumklang und Wärme, und Ihr Spiel erhält größeres Ausdruckspotenzial. Insbesondere gehen keine der Nuancen und Grooves verloren, die sich mit dem vorprogrammierten Drum-/Percussion-Kit nur schwer wiedergeben lassen. Dank der Time-Stretch-Technologie von Yamaha kann das Audio Ihren Tempoänderungen ohne Änderung der Tonhöhe folgen, was für optimale Synchronisierung sorgt.</p> <p>Audio Styles können auf diesem Instrument abgespielt und gesteuert werden; per Voreinstellung sind jedoch keine solchen Daten im Instrument enthalten. Audio Styles oder Expansion Packs mit Audio Styles können auf der Website von Yamaha zur Verfügung stehen.</p> <p>HINWEIS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wenn das Tempo auf mehr als 160% des Standardwerts eingestellt wird, wird der Audio-Part stummgeschaltet. • Beachten Sie, dass die Audio-Styles möglicherweise eine längere Ladezeit als andere Styles benötigen, dass sie bestimmten Beschränkungen unterliegen und dass bestimmte Funktionen unterschiedlich sind.

1

Styles

Verwendung der Chord-Tutor-Funktion

Anhand der Chord-Tutor-Funktion können Sie sehen, welche Noten Sie zur Angabe eines Akkords spielen müssen. Verwenden Sie diese Funktion, wenn Sie den Namen eines bestimmten Akkords kennen, aber nicht wissen wie er gespielt wird. Diese Funktion kann in dem Display verwendet werden, das über [MENU] → [Chord Tutor] aufgerufen wird.



Root (Grundton)	Hiermit können Sie den gewünschten Akkordgrundton auswählen.
Art	Hiermit können Sie den gewünschten Akkordtyp auswählen.


Die zu spielenden Noten werden im Display angezeigt.

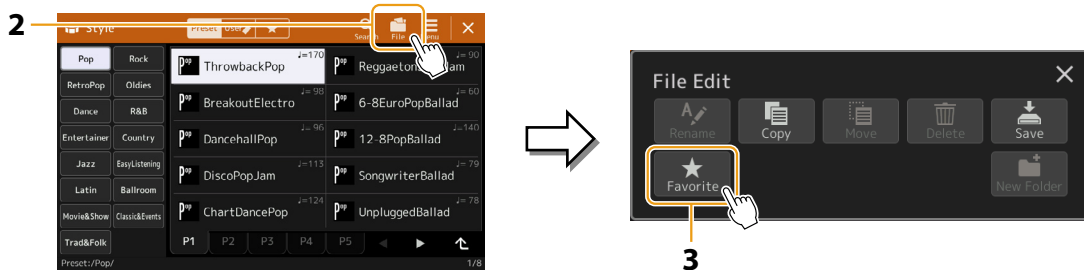
HINWEIS

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

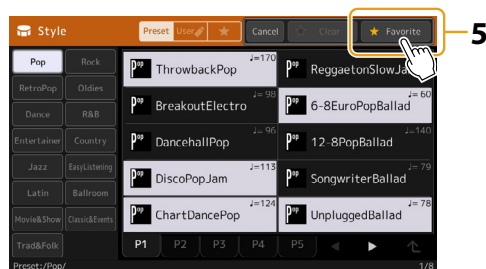
Dateien auf der Favoriten-Registerkarte registrieren

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

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




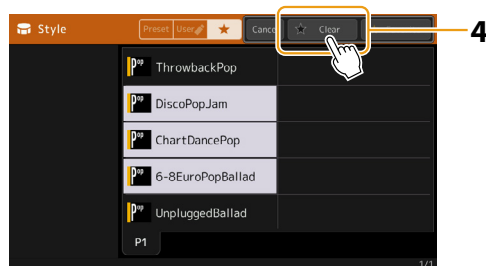
- 3 Tippen Sie auf [Favorite], um das Dateiauswahl-Display aufzurufen.
- 4 Wählen Sie die gewünschten Dateien aus, die Sie auf der Favorite-Registerkarte speichern möchten.



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

Dateien von der Favoriten-Registerkarte entfernen

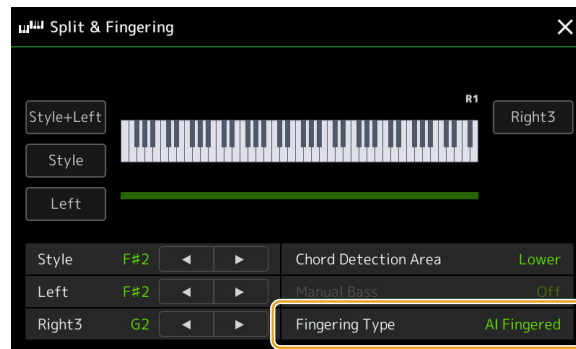
- 1 Tippen Sie auf der Favorite-Registerkarte im Dateiauswahl-Display auf  (Datei), um das „File Edit“-Fenster für die Dateibearbeitung aufzurufen.
- 2 Tippen Sie auf [Favorite], um das Dateiauswahl-Display aufzurufen.
- 3 Markieren Sie die Dateien, die Sie von der Favorite-Registerkarte entfernen möchten.


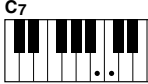




- 4 Tippen Sie auf [Clear] (Löschen), um die Dateien von der Favorite-Registerkarte zu entfernen.

Ändern des Chord-Fingering-Typs (Akkordgrifftyp)

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



<p>Single Finger</p>	<p>Mit der Ein-Finger-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>Dur-Akkord Spielen Sie nur den Grundton.</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Septakkord Schlagen Sie gleichzeitig den Grundton sowie eine weiße Taste links davon an.</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p>Moll-Akkord Schlagen Sie gleichzeitig die Taste für den Grundton sowie eine schwarze Taste links davon an.</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Moll-Septakkord Schlagen Sie gleichzeitig den Grundton sowie eine weiße und eine schwarze Taste links davon an.</p> </div> </div>
<p>Multi Finger</p>	<p>Erkennt automatisch die Fingersätze Single Finger oder Fingered, so dass Sie beide Techniken verwenden können, ohne die Erkennungsmethode explizit umschalten zu müssen.</p>
<p>Fingered</p>	<p>Hiermit geben Sie den Akkord an, indem Sie die Noten, aus denen der Akkord besteht, im Tastaturbereich für die linke Hand spielen, wenn ACMP oder der Left-Part eingeschaltet ist. Informationen darüber, welche Noten für die einzelnen Akkorde gespielt werden müssen, erhalten Sie in der Datenliste (Im Fingered-Modus erkannte Akkordarten), die Sie aus der Yamaha Manual Library herunterladen können, oder Sie verwenden die im nächsten Abschnitt beschriebene Chord-Tutor-Funktion.</p>
<p>Fingered On Bass</p>	<p>Es werden die gleichen Fingersätze wie im Fingered-Modus erkannt, allerdings wird die tiefste im Akkordbereich gespielte Note als Bassnote verwendet. Auf diese Weise können Sie die Bassnote des Akkords selbst bestimmen und 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 Key Range (Tastaturbereich). 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 (Akkordgriffe mit künstlicher Intelligenz)</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 (Gesamte Tastatur mit künstlicher Intelligenz)</p>	<p>Dieser Typ ist ähnlich wie „Full Keyboard“ (Gesamte Tastatur), 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.
- Wenn der Akkorderkennungsbereich auf „Upper“ eingestellt ist, kann nur „Fingered*“ gewählt werden. Dieser Typ ist im Wesentlichen identisch mit „Fingered“, nur dass „1 plus 5“, „1 plus 8“ und „Chord Cancel“ nicht verfügbar sind.

Ein- und Ausschalten einzelner Kanäle eines Styles

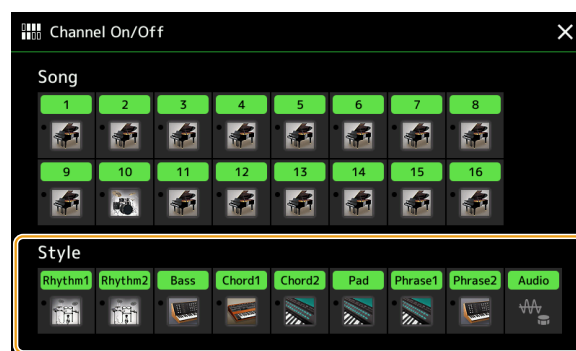
Sie können während der Style-Wiedergabe Variationen hinzufügen und das Spielgefühl eines Styles verändern, indem Sie Kanäle ein- und ausschalten.

Style-Kanäle

Jeder Style enthält die nachstehend aufgelisteten Kanäle.

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

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



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

HINWEIS

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

Voices der einzelnen Kanäle ändern:

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

HINWEIS

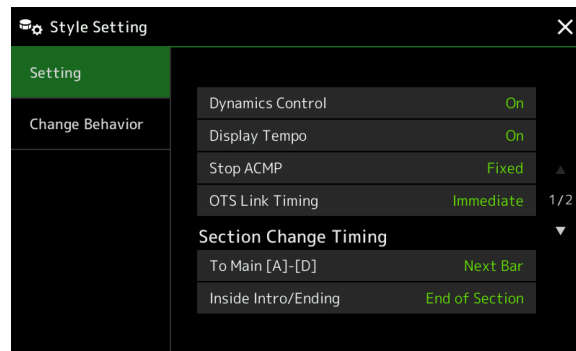
Die Voice des Audio-Parts des Audio-Styles lässt sich nicht ändern.

HINWEIS

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

Einstellungen für die Style-Wiedergabe

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



Einstellung

Dynamics Control	Bestimmt, ob die Style-Wiedergabe durch den Live Control-/Assignable-Parameter „Dynamics Control“ (Seiten 142, 147) gesteuert werden kann oder nicht.
Display Tempo	Schaltet die Tempoanzeige jedes Styles im Auswahldisplay für Styles ein oder aus.
Stop ACMP	<p>Wenn die [ACMP]-Taste (Begleitautomatik) aktiviert und die [SYNC START]-Taste (Synchronstart) deaktiviert ist, können Sie selbst dann im Akkordbereich der Tastatur Akkorde spielen und auch hören, wenn die Style-Wiedergabe angehalten ist. In diesem Zustand – genannt „Stop Accompaniment“ (Begleitung stoppen) – werden alle gültigen Akkordgrifftechniken erkannt, und Akkordgrundton und -typ werden im Style-Bereich des Haupt-Displays angezeigt. Hier können Sie festlegen, ob der im Akkordbereich gespielte Akkord im Stop-Accompaniment-Modus erklingen soll oder nicht.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Off: Der im Akkordbereich gespielte Akkord erklingt nicht. • Style: Der im Akkordbereich gespielte Akkord wird mit den Voices für den Pad- und den Basskanal des gewählten Styles wiedergegeben. • Fixed: Der im Akkordbereich gespielte Akkord erklingt über die festgelegten Voices der Pad-/Bass-Kanäle, unabhängig vom ausgewählten Style. <p>HINWEIS Wenn der ausgewählte Style MegaVoices enthält, können sich unerwartete Klänge ergeben, wenn hier „Style“ eingestellt ist.</p> <p>HINWEIS Bei der Song-Aufnahme kann ein Akkord, der bei gestoppter Begleitung erkannt wird, unabhängig von dieser Einstellung aufgenommen werden. Beachten Sie bitte, dass in der Einstellung „Style“ sowohl die erklingende Voice als auch die Akkorde aufgezeichnet werden, und dass nur die Akkorddaten aufgezeichnet werden, wenn der Parameter auf „Off“ oder „Fixed“ eingestellt ist.</p>
OTS Link Timing (Synchronisation der OTS-Verbindung)	<p>Dieser Parameter bezieht sich auf die OTS-Link-Funktion. Er legt das Timing fest, mit dem die One-Touch-Einstellungen mit MAIN VARIATION [A] auf [D] umgeschaltet werden. (Die Taste [OTS LINK] muss eingeschaltet sein.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Immediate: Die One-Touch-Einstellung wird sofort aufgerufen, wenn Sie eine der MAIN-VARIATION-Tasten drücken. • At Main Section Change: Die One-Touch-Einstellung wird beim nächsten Takt, nachdem Sie eine der MAIN-VARIATION-Tasten gedrückt haben, aufgerufen.

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

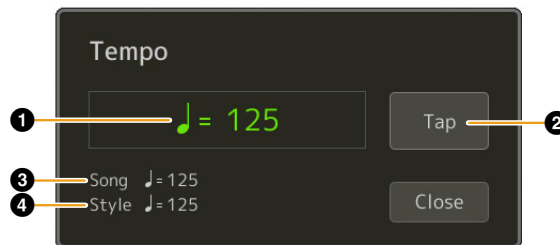
Change Behavior

Section Set	<p>Bestimmt die Standard-Section, die beim Umschalten von Styles (bei angehaltener Style-Wiedergabe) automatisch aufgerufen wird. In der Einstellung „Off“ und bei gestoppter Style-Wiedergabe wird die aktive Section auch dann nicht gewechselt, wenn der andere Style ausgewählt wird. Wenn eine der Sections MAIN A bis D nicht in den Style-Daten enthalten ist, wird automatisch die nächstgelegene Section ausgewählt. Beispiel: Wenn MAIN D nicht im ausgewählten Style enthalten ist, wird MAIN C aufgerufen.</p>
-------------	--

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

Einstellen des Tempos

Sie können das Tempo von Style, MIDI-Song und Metronom im Display [MENU] \mathbb{D} [Tempo] einstellen, oder, indem Sie im Home-Display das Datenrad drehen.



①	<p>Zeigt während der Wiedergabe von Metronom, Styles und MIDI-Songs den Tempowert an. Das Tempo kann auch mit dem Datenrad, den Tasten [DEC]/[INC] oder den TEMPO-Tasten [minus]/[plus] geändert werden. Wenn Sie einen Audio Style aufrufen (Seite 7), wird das obere Tempolimit unterhalb des Tempowerts wie folgt angezeigt: Audio: ** max. Der Audio-Part wird stummgeschaltet, wenn das Tempo über dem Höchstwert ist.</p>
②	<p>Diese entspricht grundsätzlich der Taste [TAP TEMPO] am Bedienfeld.</p>
③	<p>Zeigt den Tempowert des aktuellen MIDI-Songs an. Der Song wird in diesem Tempo gestartet.</p>
④	<p>Zeigt den Tempowert des aktuellen Styles an. Der Style wird in diesem Tempo gestartet.</p>

HINWEIS

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

Aufnahme und Wiedergabe einer Akkordfolge – Chord Looper

Während der Style-Wiedergabe geben Sie normalerweise Akkorde mit der linken Hand an. Mit der praktischen Chord-Looper-Funktion können Sie eine Akkordfolge aufnehmen und das Ergebnis in einer Schleife (Loop) wiedergeben. Wenn Sie beispielsweise die Akkordfolge „C → F → G → C“ aufnehmen, wird die Style-Wiedergabe automatisch mit den Akkorden „C → F → G → C → C → F → G → C → ...“ fortgesetzt. Da die Akkorde in einer Schleife wiedergegeben werden, müssen Sie die Akkordfolge nicht mehr selbst spielen – Sie können sich auf Ihr übriges Spiel und andere Bedienvorgänge konzentrieren.

Schleifenwiedergabe einer Akkordsequenz während der Style-Wiedergabe

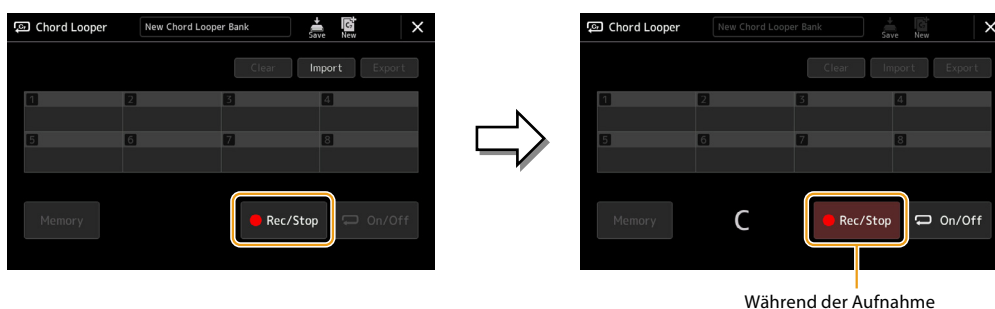
Sie können eine beliebige Akkordsequenz sofort aufnehmen und als Schleife wiederholen.

1 Wählen Sie den gewünschten Style aus.

Stellen Sie bei Bedarf das gewünschte Tempo ein (um die Aufnahme zu erleichtern).

2 Rufen Sie die Chord-Looper-Anzeige auf.

3 Tippen Sie während der Style-Wiedergabe auf [Rec/Stop] im Display.

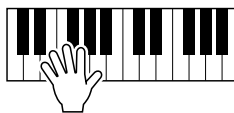


Die [Rec/Stop]-Taste blinkt und zeigt an, dass die Chord-Looper-Funktion in Aufnahmebereitschaft ist. Beim nächsten Takt des Styles wird [Rec/Stop] eingeschaltet, und die Aufnahme beginnt.

HINWEIS

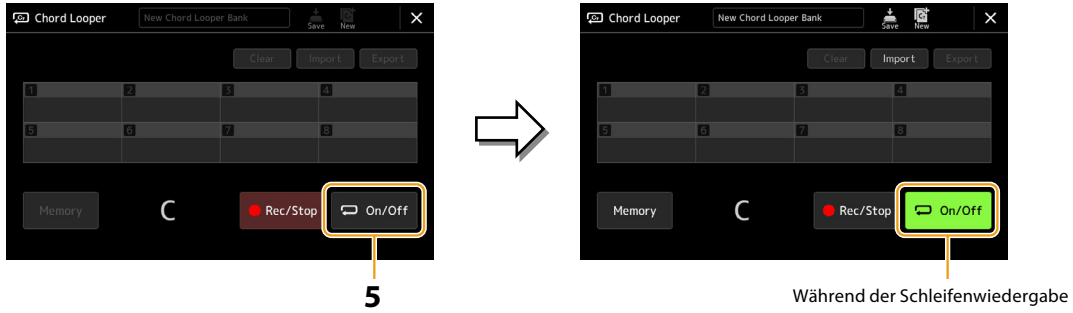
Wenn [Rec/Stop] eingeschaltet wird, schaltet sich die [ACMP]-Taste automatisch ein.

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



Die Akkordfolge wird aufgezeichnet, bis Sie im Schritt 3 die Aufnahme stoppen.

5 Tippen Sie auf [On/Off], um die Aufnahme zu stoppen und die Schleifenwiedergabe der Akkordfolge zu starten.



Die Aufnahme stoppt, [On/Off] blinkt und die Schleifenwiedergabe wird in Bereitschaft gesetzt. Beim nächsten Takt des Styles schaltet sich [On/Off] ein, und die in Schritt 2 aufgenommene Akkordfolge wird in einer Schleife wiedergegeben.

HINWEIS

Während die Akkordfolge wiedergegeben wird, blinkt die [ACMP]-Taste, die Akkordeingabe über die Tastatur wird deaktiviert, und die ganze Tastatur steht zum Spielen zur Verfügung.

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

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

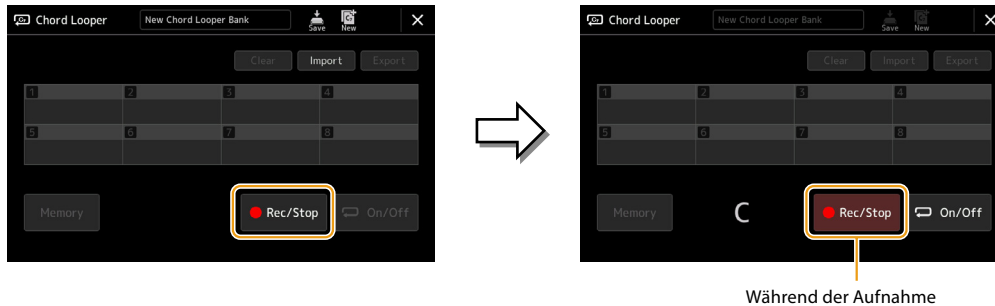
HINWEIS

- Die [On/Off]-Taste leuchtet auf und zeigt dadurch an, dass die Akkordfolge aufgenommen wurde, und die Schleifenwiedergabe stoppt.
- Wenn Sie die [On/Off]-Taste drücken, wird die Schleifenwiedergabe der in Schritten 1–3 aufgenommenen Akkordfolge fortgesetzt.

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

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

1 Tippen Sie bei gestoppter Style-Wiedergabe auf [Rec/Stop] im Display.



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

HINWEIS

Wenn [Rec/Stop] eingeschaltet wird, leuchtet zusätzlich die [ACMP]-Taste automatisch auf.

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



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

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

Die Aufnahme wird gestoppt, und [On/Off] leuchtet auf, um anzuzeigen, dass die Daten aufgenommen wurden.

HINWEIS

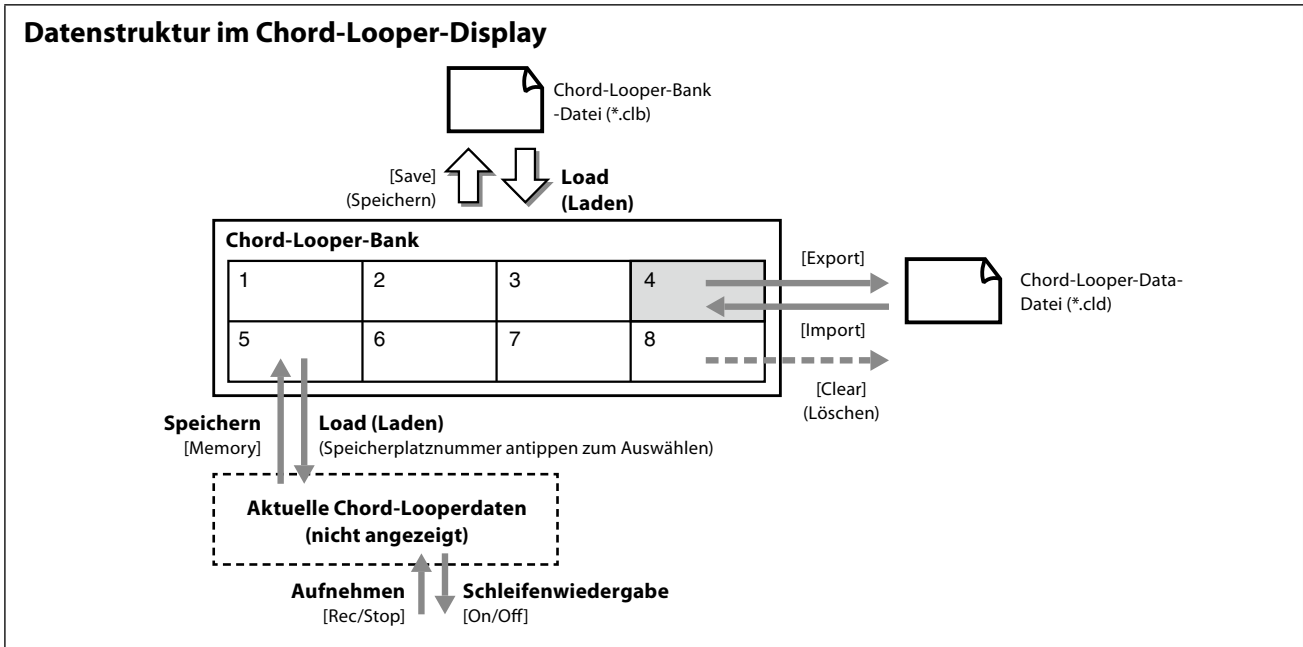
Sie können die Aufnahme auch durch Antippen von [Rec/Stop] stoppen. In diesem Fall wird nur die Aufnahme gestoppt, die Style-Wiedergabe läuft weiter.

ACHTUNG

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

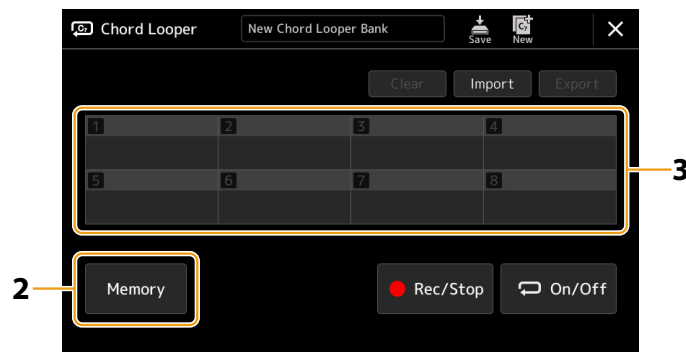
Speichern und Aufrufen Ihrer benutzerspezifischen Akkord-Sequenzen (Chord Looper)

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



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

Speichern der aufgenommenen Chord-Looper-Daten



1 Nehmen Sie die gewünschte Akkordfolge auf.

Einzelheiten zur Aufnahme der Akkordfolge finden Sie auf den Seiten [14](#) und [16](#).

2 Tippen Sie auf [Memory] im Chord-Looper-Display.

Im Display erscheint eine Hilfsmeldung.

3 Berühren Sie die gewünschte Nummer, um die Akkordfolge zu speichern.

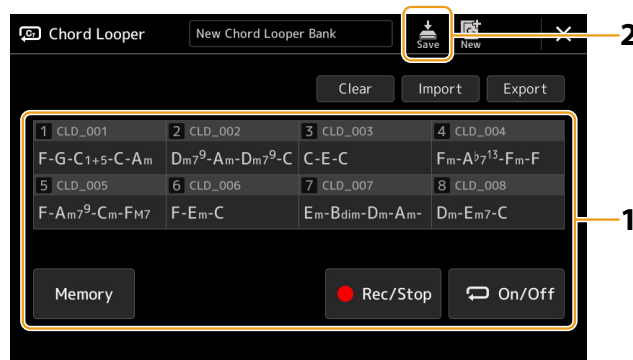
Die Daten werden gespeichert und der Inhalt der gespeicherten Daten wird im entsprechenden Fensterbereich angezeigt.


ACHTUNG

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

Speichern der aufgenommenen Daten als Bank-Datei

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



- 1 Nehmen Sie die gewünschte Akkordfolge auf, und speichern Sie sie unter einer der Nummern [1]–[8]. Informationen zum Aufzeichnen der Akkordfolge finden Sie auf den Seiten 14 und 16. Um die aufgezeichneten Daten zu speichern, lesen Sie weiter auf Seite 17.
- 2 Tippen Sie auf  (Speichern), um die Daten auf den Chord-Looper-Speicherplätzen [1]–[8] als einzelne Bankdatei zu speichern.

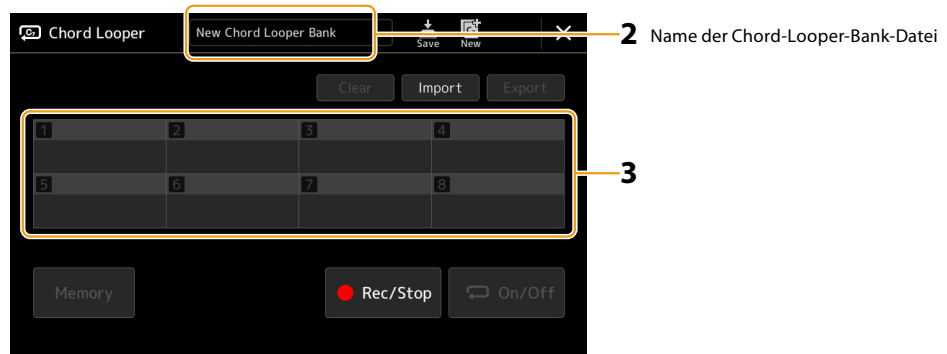
ACHTUNG

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

HINWEIS

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

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



- 1 Wählen Sie einen Style aus.
- 2 Laden Sie den Namen der Chord Looper Bank, um die Chord-Looper-Bank-Auswahlanzeige aufzurufen, und wählen Sie dann die gewünschte Bank aus.
- 3 Tippen Sie auf die Chord-Looper-Speichernummer, die Sie zuerst verwenden möchten.

HINWEIS

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



NÄCHSTE SEITE

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

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

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

HINWEIS

Während der Schleifenwiedergabe leuchtet [On/Off], und die [ACMP]-Taste blinkt. In diesem Zustand ist die Akkorderkennung im Akkordbereich der Tastatur deaktiviert, und die ganze Tastatur kann zum Spielen verwendet werden.

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

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


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

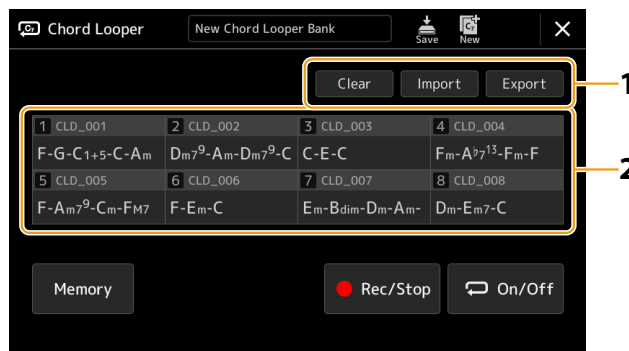
Die Wiedergabe der Akkordfolge wird sofort beendet, und der Style kehrt zurück zur normalen Wiedergabe.

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

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

HINWEIS


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




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

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

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

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

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

ACHTUNG

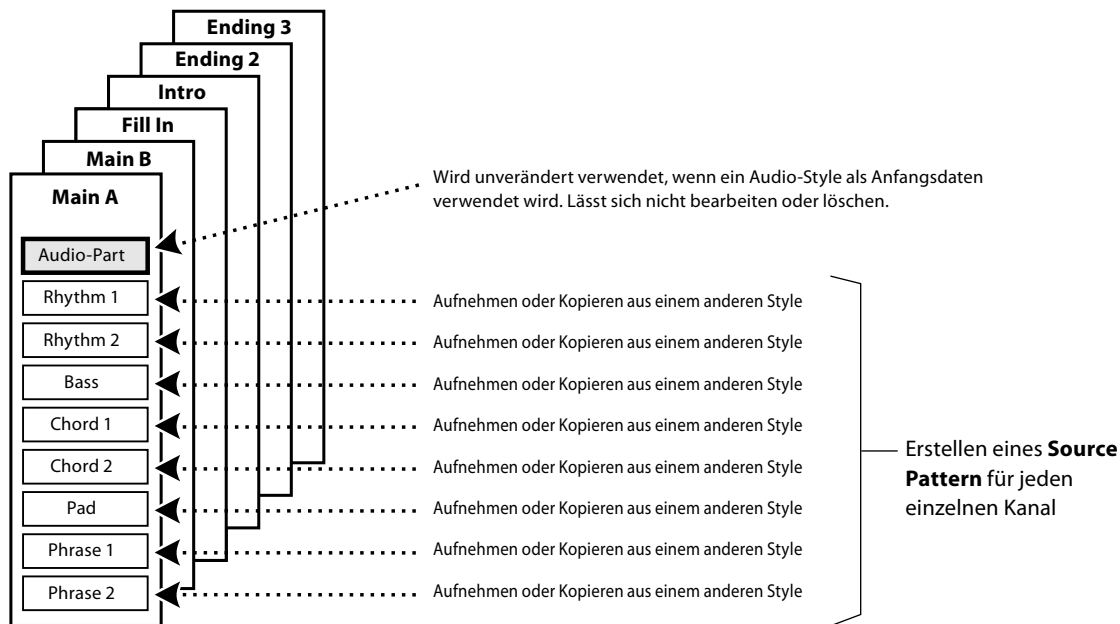
Wenn Sie eine Chord-Looper-Bank-Datei auswählen, bevor Sie die bearbeiteten Daten speichern, gehen die Daten verloren.

Erstellen/Bearbeiten von Styles (Style Creator)

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

Struktur der Style-Daten - Source Patterns

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



Funktionseinschränkungen für den Audio-Part:

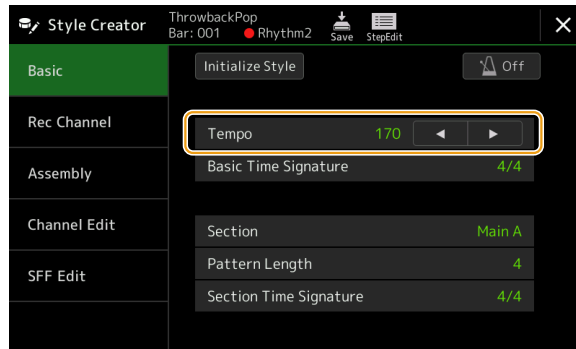
- Wenn Sie einen Audio-Style als Anfangsdaten auswählen, wird der Audio-Part ohne Änderungen verwendet. Der Audio-Part lässt sich weder löschen noch bearbeiten oder neu erstellen.
- Der erzeugte Style, der den Audio-Part enthält, kann nur über ein Instrument abgespielt werden, das Audio-Styles sowie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

Allgemeine Vorgehensweise beim Erstellen eines Styles

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

HINWEIS

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



Nehmen Sie nach Bedarf die folgenden Einstellungen vor.

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

HINWEIS

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

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

HINWEIS

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

4 Erstellen Sie ein Source Pattern für jeden Kanal.

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

5 Bearbeiten Sie die bereits aufgenommenen Daten des Kanals.

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

6 Wiederholen Sie gegebenenfalls die Schritte 3–5.

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

ACHTUNG

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

Echtzeitaufnahme

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

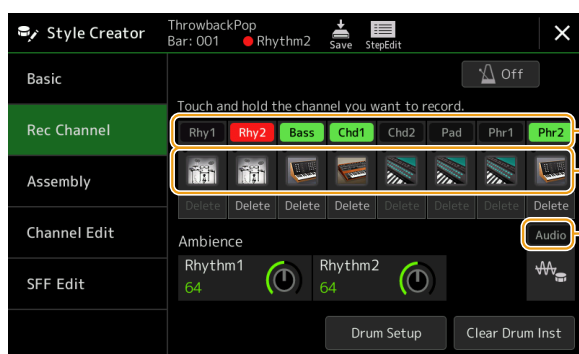
Eigenschaften der Echtzeitaufnahme im Style Creator

• Loop-Aufnahme

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

• Overdub-Aufnahme

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



1 Schaltet die Wiedergabe des Audio-Parts ein/aus. (Nur verfügbar, wenn ein Audio Style ausgewählt ist)

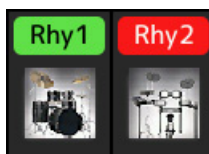
■ Aufnahmen der Rhythmuskanäle 1–2

Wenn Sie einen Audio-Style als Anfangsdaten auswählen:

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

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

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



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

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

Für die Aufnahme verfügbare Voices

Für den Rhythmus-1-Kanal kann jede Voice mit Ausnahme der Orgel-Voices für die Aufnahme ausgewählt werden. Für den Rhythmus-2-Kanal können nur Drum-/SFX-Kits für die Aufnahme ausgewählt werden.

HINWEIS

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



NÄCHSTE SEITE

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

Tippen Sie, während die bereits aufgenommenen Daten abgespielt werden, auf die einzelnen Kanäle im „Rec Channel“-Display, um sie ein- und auszuschalten. Wenn Sie einen Audio-Style als Anfangsdaten gewählt hatten, schalten Sie den Audio-Part durch Antippen des [Audio]-Kanals ein oder aus.

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

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

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

Das Diagramm zeigt die schrittweise Erweiterung eines Rhythmus-Patterns über drei Durchgänge:

- Loop erster Durchgang:** Nur die Bass Drum ist aktiv. Das Pattern besteht aus einer Reihe von Viertelnoten mit einem charakteristischen Bass Drum-Schlag.
- Loop zweiter Durchgang:** Die Snare Drum wird hinzugefügt. Das Snare-Pattern besteht aus Gruppen von vier Achteln, die über zwei Takte hinweg wiederholt werden.
- Loop dritter Durchgang:** Die Hi-Hat wird hinzugefügt. Das Hi-Hat-Pattern besteht aus Gruppen von vier Achteln, die über zwei Takte hinweg wiederholt werden.

• Löschen versehentlich aufgezeichneter Noten

Falls Sie einen Fehler machen oder irgendwo falsche Noten gespielt haben, können Sie diese Noten löschen. Tippen Sie auf [Clear Drum Inst], um die entsprechende Meldung aufzurufen, und schlagen Sie die entsprechende Tastaturtaste an, während die Meldung angezeigt wird. Berühren Sie nach dem Löschen des gewünschten Schlaginstruments [Exit] (Verlassen), um die Meldung zu schließen.

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

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

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

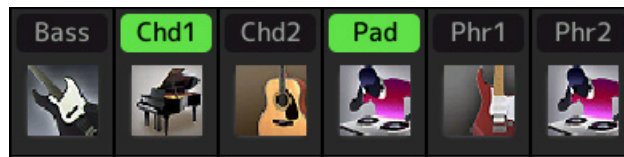
ACHTUNG

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

■ Aufnahmen von Bass, Akkord 1 bis 2, Pad und Phrase 1 bis 2

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

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



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

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

Für die Aufnahme verfügbare Voices

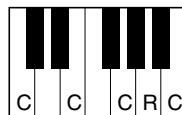
Mit Ausnahme der Organ-Flutes-/Drum-Kit-/SFX-Kit-Voices können alle für die Aufnahme ausgewählt werden.

- Nehmen Sie eine Phrase in CM7 auf, wodurch gewährleistet ist, dass beim Akkordwechsel während des Spiels die richtigen Noten gespielt werden.

Grundsätzliches zum Aufnehmen der Sections Main oder Fill-in

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

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



C = Akkordtöne
R = Empfohlene Noten

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

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

Grundsätze beim Aufnehmen der Sections Intro oder Ending

Diese Sections sind unter der Annahme angelegt, dass der Akkord während der Wiedergabe nicht wechselt. Daher müssen Sie hierbei die oben beschriebenen Grundsätze für die Sections Main und Fill-In nicht einhalten, und Sie können die Akkordfolge bei der Aufnahme einspielen. Sie sollten jedoch auch die folgenden Grundsätze beachten, um sicherzustellen, dass Ihre Phrasen in den üblichen Situationen gut funktionieren, da Source Root/Chord standardmäßig auf CM7 eingestellt ist.

- Achten Sie bei der Aufnahme des Intros darauf, dass die Phrase mit der von Ihnen gespielten Akkordfolge am Ende des Intros in geeigneter Weise in ihren Tonika-Akkord überführt wird. In der Tonart C-Dur wird beispielsweise häufig der G7-Akkord verwendet, da er stark zum Grundton der Tonart C-Dur zurückführt.
- Achten Sie bei der Aufnahme des Endings darauf, dass die Phrase mit der von Ihnen gespielten Akkordfolge am Anfang der Ending-Section in geeigneter Weise in die Grundtonart überführt wird. Empfohlene Akkorde, die reibungslos zur Tonart aufgelöst werden können, sind die diatonischen Akkorde (d. h. CM7, Dm7, Em7, FM7, G7, Am7 und Bm7 (b5) in der Tonart C-Dur).

- Stellen Sie Source Root/Chord ein, falls nötig.

Standardmäßig ist der Source Root/Chord wie oben beschrieben auf CM7 eingestellt, aber Sie können eine Einstellung Ihrer Wahl ändern, in der Ihnen das Spielen leicht fällt. Rufen Sie das „SFF Edit“-Display auf und stellen Sie Source Root und Chord auf den von Ihnen bevorzugten oder gewünschten Grundton und Akkordtyp ein. Bedenken Sie jedoch, dass sich auch die Akkordnoten und empfohlenen Noten ändern, wenn Sie den Quellakkord vom Standard-CM7 zu einem anderen Akkord ändern. Genauere Informationen finden Sie auf [Seite 29](#).

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

Tippen Sie, während die bereits aufgenommenen Daten abgespielt werden, auf die einzelnen Kanäle im „Rec Channel“-Display, um sie wie gewünscht ein- und auszuschalten. Wenn Sie einen Audio-Style als Anfangsdaten gewählt hatten, schalten Sie den Audio-Part durch Antippen des [Audio]-Kanals ein oder aus.

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

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

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

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

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


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

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

ACHTUNG

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

Step Recording (Schrittweise Aufnahme)

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 der Grundsätzlichen Bedienung auf Seite 21. Im Display für die schrittweise Aufnahme (Step Edit), das durch Antippen von  (Step Edit) oben im Display aufgerufen wird, können Sie Noten einzeln aufnehmen oder bearbeiten. Dieses Verfahren der schrittweisen Aufnahme ist im Wesentlichen mit dem der Multi-Aufnahme für MIDI-Songs identisch (Seite 89), mit Ausnahme der nachfolgend aufgeführten Punkte:

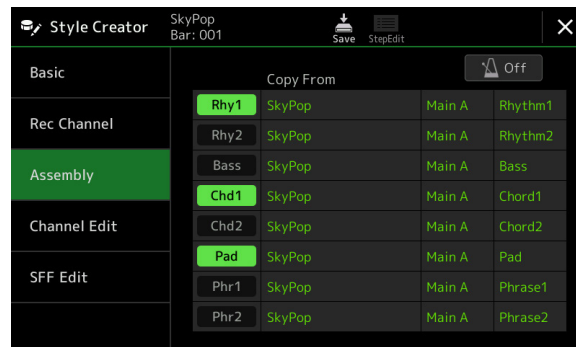
- Bei der Song-Aufnahme lässt sich die Position der „End“-Marke beliebig verschieben; im Style-Creator lässt sie sich nicht ändern. Dies liegt daran, dass die Länge des Styles bei allen Kanälen darauf festgelegt ist, wie Sie es im „Basic“-Display eingestellt haben (Seite 21). Wenn Sie beispielsweise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

HINWEIS

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

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

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 der Grundsätzlichen Bedienung auf [Seite 21](#). Das „Assembly“-Display zeigt, von welchem Style, welcher Section und welchem Kanal die Daten der einzelnen Kanäle der aktuellen Section kopiert wurden. Berühren Sie bei den einzelnen Kanälen nach Bedarf jeweils den Style-, Section- oder Kanalnamen, um den gewünschten auszuwählen.



HINWEIS

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

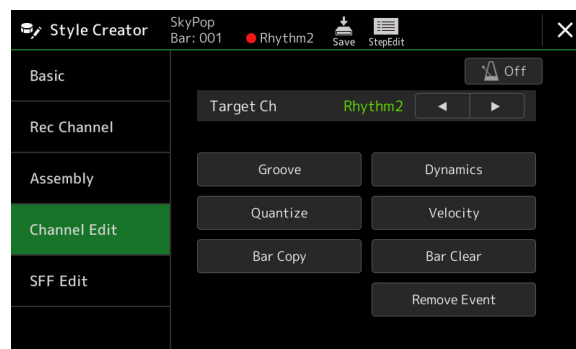
ACHTUNG

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

Channel Edit



Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 5 der Grundsätzlichen Bedienung auf [Seite 21](#). Im „Channel Edit“-Display können Sie die bereits aufgenommenen Kanaldaten bearbeiten. Wählen Sie den Zielkanal (Target Ch) aus und bearbeiten Sie dann die gewünschten Parameter.

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



HINWEIS

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

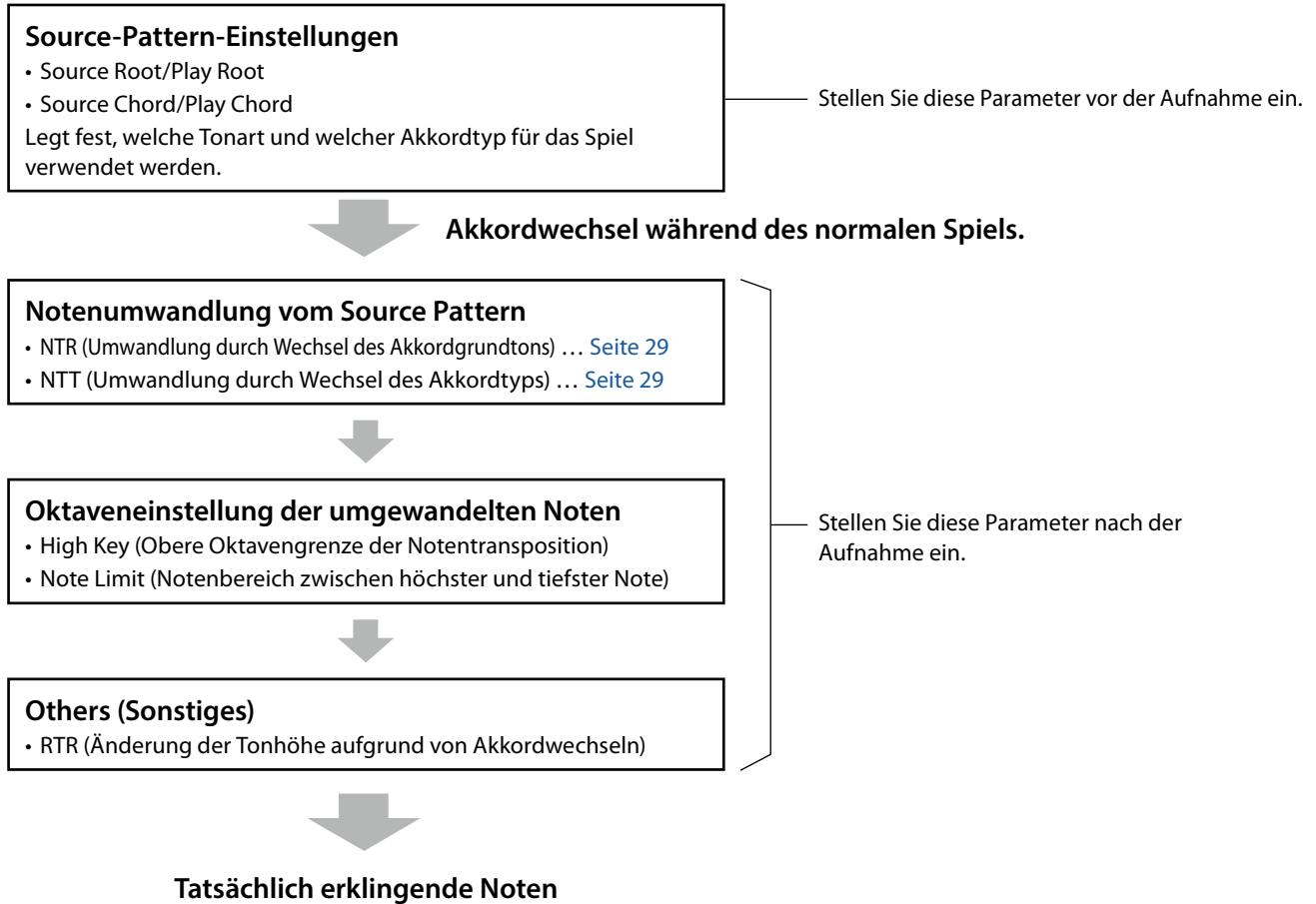
Target Ch	Wählen Sie den zu bearbeitenden Zielkanal aus. Alle Elemente mit Ausnahme von „Groove“ werden auf den hier angegebenen Kanal angewendet.	
Groove	Hiermit können Sie durch subtile Änderungen des Style-Timings der Musik ein Swing-Feeling verleihen oder andere Rhythmen erzeugen. Die Groove-Einstellungen werden auf alle Kanäle der ausgewählten Section angewendet.	
	Original Beat	Legt die Beats (Schläge) fest, auf die das Timing von „Groove“ angewendet werden soll. Anders gesagt: Wenn „8 Beat“ ausgewählt ist, wird das Timing von „Groove“ auf die Achtelnoten angewendet, wenn „12 Beat“ ausgewählt ist, wird das Timing von „Groove“ auf Achteltriolen angewendet.
	Beat Converter (Tempo-umrechnung)	Führt eine tatsächliche Änderung des Timings der (oben im Parameter „Original Beat“ angegebenen) Schläge auf den ausgewählten Wert durch. Beispiel: wenn Original Beat auf „8 Beat“ und Beat Converter auf „12“ eingestellt sind, werden sämtliche Achtelnoten der Section zu einem Achteltriolen-Timing verschoben. Die Einstellungen „16A“ und „16B“ des Beat Converter, die bei der Einstellung von Original Beat auf „12 Beat“ angezeigt werden, sind Varianten einer zugrunde liegenden Sechzehntelnoten-Einstellung.
	Swing	Erzeugt ein „Swing“-Feeling durch Verschieben des Timings der „Back Beats“ entsprechend der Einstellung des obenstehenden Parameters „Original Beat“. Wenn beispielsweise Original Beat auf „8 Beat“ eingestellt ist, verzögert der Parameter „Swing“ in jedem Takt den zweiten, vierten, sechsten und achten Taktschlag und erzeugt so ein Swing-Feeling. Die Einstellungen von „A“ bis „E“ entsprechen verschiedenen Graden des Swings, wobei „A“ den sanftesten und „E“ den deutlichsten Swing-Effekt erzeugt.
	Fine	Wählt eine Reihe von Groove-„Vorlagen“ aus, die auf die ausgewählte Section anzuwenden sind. Die „Push“-Einstellungen bewirken, dass bestimmte Schläge früher gespielt werden, wohingegen „Heavy“-Einstellungen das Timing bestimmter Schläge verzögern. Die nummerierten Einstellungen (2, 3, 4, 5) legen fest, welche Schläge betroffen sind. Alle Schläge bis zum angegebenen Schlag – nicht jedoch der erste Schlag – werden vorzeitig bzw. verzögert gespielt (wenn z. B. 3 ausgewählt ist, der zweite und der dritte Schlag). In jedem Falle erzeugt Typ „A“ den geringsten, Typ „B“ einen mittelstarken und Typ „C“ den maximalen Effekt.
Dynamics	Ändert die Velocity (Anschlagstärke)/Lautstärke (oder Akzent) bestimmter Noten in der Style-Wiedergabe. Die Dynamics-Einstellungen können auf einzelne Kanäle oder auf alle Kanäle des ausgewählten Styles angewendet werden.	
	Accent Type	Legt den Typ des angewendeten Akzents fest – in anderen Worten: welche Noten akzentuiert werden.
	Strength	Legt fest, wie stark der ausgewählte Akzenttyp (s. o.) angewendet wird. Je höher der Wert, desto stärker der Effekt
	Expand/Compress	Erweitert oder komprimiert den Bereich der Velocity-Werte. Werte über 100 % erweitern und Werte unter 100 % komprimieren den Dynamikbereich.
	Boost/Cut	Hebt alle Velocity-Werte an oder senkt sie ab. Werte über 100 % heben die allgemeine Velocity an und Werte unter 100 % senken sie ab.
	Apply To All Channels	Bei Einstellung „On“ (Ein) werden die Einstellungen in diesem Display auf sämtliche Kanäle der aktuellen Section angewendet. Bei Einstellung „Off“ (Aus) werden die Einstellungen in diesem Display auf den als „Target Ch“ im „Channel Edit“-Display festgelegten Kanal angewendet.
Quantize	Dasselbe wie bei der MIDI-Mehrspurtaufnahme (Seite 87), mit Ausnahme der beiden nachstehenden zusätzlichen Parameter.  Achtelnoten mit Swing  Sechzehntelnoten mit Swing	
Velocity (Anschlagstärke)	Hebt alle Velocity-Werte des ausgewählten Kanals an bzw. senkt sie ab, jeweils um den hier angegebenen Prozentsatz.	
Bar Copy (Takt kopieren)	Mit dieser Funktion können Sie Daten aus einem Takt oder einer Taktgruppe an eine andere Position innerhalb des angegebenen Kanals kopieren.	
	Source Top	Legt den ersten (Source Top) und den letzten (Source Last) Takt des zu kopierenden Bereichs an.
	Source Last	
Destination	Gibt den ersten Takt des Zielbereichs an, in den die Daten kopiert werden sollen.	
Bar Clear (Takt löschen)	Mit dieser Funktion können Sie alle Daten in einem angegebenen Taktbereich des ausgewählten Kanals löschen.	
Remove Event (Ereignis löschen)	Mit dieser Funktion können Sie bestimmte Events im ausgewählten Kanal löschen.	

ACHTUNG

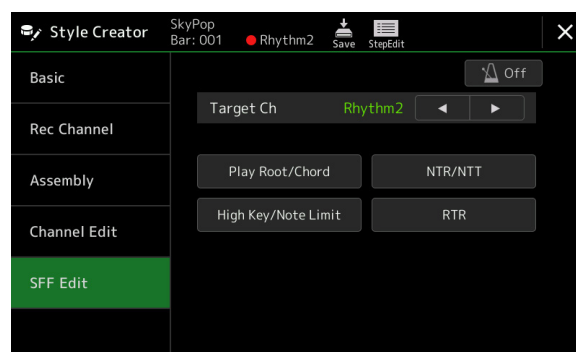
Wenn Sie zu einem anderen Style wechseln oder das Instrument ausschalten, ohne zu speichern (Schritt 7 auf Seite 21), geht der bearbeitete Style verloren.

SFF Edit – Einstellungen für das Style File Format vornehmen

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 5 der Grundsätzlichen Bedienung auf [Seite 21](#). Das Style-Dateiformat (Style File Format, SFF) kombiniert das gesamte Know-how von Yamaha in Bezug auf die Style-Wiedergabe in einem einheitlichen Dateiformat. Durch Einstellen der Parameter für das SFF wird festgelegt, wie die ursprünglichen Noten auf Grundlage der im Akkordbereich der Tastatur gespielten Akkorde in die tatsächlich erklingenden Noten umgewandelt werden. Der Verlauf der Umwandlung ist hier dargestellt.

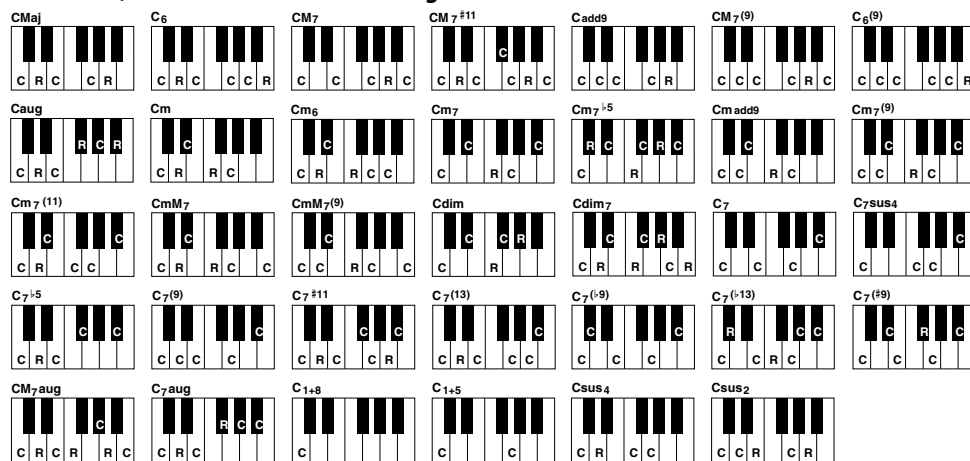
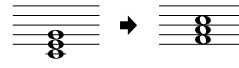
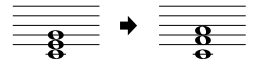
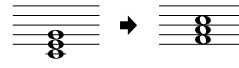
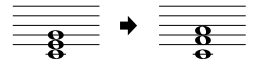
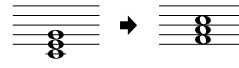
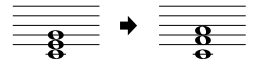


Die oben aufgeführten Parameter können im „SFF Edit“-Display eingestellt werden.



HINWEIS

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

<p>Target Ch</p> <p>Source Root/ Chord (Play Root/Chord)</p>	<p>Wählen Sie den zu bearbeitenden Zielkanal aus.</p> <p>Diese Einstellungen bestimmen die Originaltonart des Source Patterns (d. h. die Tonart, die bei der Aufnahme des Patterns auf einem anderen Kanal als den Rhythmuskanälen verwendet wird). Wenn Sie hier „Fm7“ einstellen, werden, wenn Sie im Akkordbereich der Tastatur „Fm7“ als Akkord angeben, die ursprünglich aufgezeichneten Daten (Source Pattern) wiedergegeben. Die Standardeinstellung ist „CM7“ (Source Root, der Grundton des Source Patterns, ist C und Source Chord, der Akkord, ist M7). Je nach dem hier ausgewählten angegebenen Akkordtyp unterscheiden sich die spielbaren Noten (Skalentöne und Akkordtöne) voneinander. Wenn „Initialize Style“ im Basic-Display ausgeführt wird, wird automatisch die Standardeinstellung CM7 ausgewählt.</p> <p>Spielbare Noten, wenn Source Root auf C eingestellt ist:</p>  <p>C = Akkordtöne C, R = Empfohlene Noten * Wenn Sie das Quell-Pattern aufzeichnen, sollten Sie dies mit den C- und R-Noten tun.</p> <p>WICHTIG Achten Sie darauf, die hier gezeigten Parameter vor der Aufnahme einzustellen. Wenn Sie die Einstellungen nach der Aufnahme ändern, kann das aufgezeichnete Source Pattern nicht in die passenden Noten umgewandelt werden, wenn Sie während Ihres Tastaturspiels den Akkord wechseln.</p> <p>HINWEIS Wenn die Parameter für den ausgewählten Zielkanal (Target Ch) auf NTR eingestellt sind: Root Fixed (fester Grundton), NTT Type: Bypass oder NTT Bass: Off, die Parameter ändern sich hier in „Play Root“ bzw. „Play Chord“. In diesem Fall können Sie Akkorde wechseln und hören den resultierenden Klang aller Kanäle.</p> <p>HINWEIS Die Einstellungen hier werden nicht angewendet, wenn NTR auf „Guitar“ eingestellt ist.</p>										
<p>NTR/NTT (Note Transposition Rule/Note Transposition Table)</p>	<p>Die Parameter hier legen fest, wie die Noten im Source Pattern entsprechend den Akkordwechseln während Ihres Tastaturspiels umgewandelt werden.</p> <table border="1" data-bbox="343 1299 1460 1825"> <tr> <td data-bbox="343 1299 494 1400">NTR</td> <td data-bbox="494 1299 1460 1400">Wählt die Note Transposition Rule (Notentransponierungsregel) aus, die bestimmt, wie die Noten im Source Pattern entsprechend dem Wechsel des Akkordgrundtons während Ihres Tastaturspiels transponiert werden.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="343 1400 494 1568">Root Trans (Grundtontransponierung)</td> <td data-bbox="494 1400 1460 1568"> <p>Wenn der Grundton transponiert wird, bleibt das Tonhöhenverhältnis zwischen den Noten erhalten. Beispiel: die Noten C3, E3 und G3 der Tonleiter C werden zu F3, A3 und C4, wenn der Grundton zu F transponiert wird. Verwenden Sie diese Einstellung für Kanäle, die Melodielinien enthalten.</p>  <p>Wenn ein C-Durakkord gespielt wird → Wenn ein F-Durakkord gespielt wird</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="343 1568 494 1736">Root Fixed (Fester Grundton)</td> <td data-bbox="494 1568 1460 1736"> <p>Die Noten werden möglichst nahe am ursprünglichen Notenbereich gehalten. Beispiel: die Noten C3, E3 und G3 der Tonleiter C werden zu C3, F3 und A3, wenn der Grundton zu F transponiert wird. Verwenden Sie diese Einstellung für Kanäle, die Akkorde enthalten.</p>  <p>Wenn ein C-Durakkord gespielt wird → Wenn ein F-Durakkord gespielt wird</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="343 1736 494 1825">Guitar</td> <td data-bbox="494 1736 1460 1825">Dies dient ausschließlich der Transponierung von Gitarrenbegleitungen. Noten werden ungefähr auf die Stimmführungen transponiert, wie sie mit einem echten Gitarrenfingersatz erklingen würden.</td> </tr> </table> <p>NTT Type</p> <p>Wählt die Note Transposition Table (Notentransponierungstabelle) aus, die bestimmt, wie die Noten im Source Pattern entsprechend dem Wechsel des Akkordtyps während Ihres Tastaturspiels transponiert werden.</p> <p>Wenn NTR auf „Root Trans“ oder „Root Fixed“ eingestellt ist:</p> <table border="1" data-bbox="343 1960 1460 2078"> <tr> <td data-bbox="343 1960 494 2078">Bypass</td> <td data-bbox="494 1960 1460 2078">Wenn NTR auf Root Fixed (Fester Grundton) gesetzt wird, bewirkt die verwendete Transpositionstabelle überhaupt keine Notenumwandlung. Wenn NTR auf Root Trans (Grundtontransponierung) gesetzt ist, wandelt die verwendete Tabelle die Noten derart um, dass die Intervalle zwischen ihnen gleich bleiben.</td> </tr> </table>	NTR	Wählt die Note Transposition Rule (Notentransponierungsregel) aus, die bestimmt, wie die Noten im Source Pattern entsprechend dem Wechsel des Akkordgrundtons während Ihres Tastaturspiels transponiert werden.	Root Trans (Grundtontransponierung)	<p>Wenn der Grundton transponiert wird, bleibt das Tonhöhenverhältnis zwischen den Noten erhalten. Beispiel: die Noten C3, E3 und G3 der Tonleiter C werden zu F3, A3 und C4, wenn der Grundton zu F transponiert wird. Verwenden Sie diese Einstellung für Kanäle, die Melodielinien enthalten.</p>  <p>Wenn ein C-Durakkord gespielt wird → Wenn ein F-Durakkord gespielt wird</p>	Root Fixed (Fester Grundton)	<p>Die Noten werden möglichst nahe am ursprünglichen Notenbereich gehalten. Beispiel: die Noten C3, E3 und G3 der Tonleiter C werden zu C3, F3 und A3, wenn der Grundton zu F transponiert wird. Verwenden Sie diese Einstellung für Kanäle, die Akkorde enthalten.</p>  <p>Wenn ein C-Durakkord gespielt wird → Wenn ein F-Durakkord gespielt wird</p>	Guitar	Dies dient ausschließlich der Transponierung von Gitarrenbegleitungen. Noten werden ungefähr auf die Stimmführungen transponiert, wie sie mit einem echten Gitarrenfingersatz erklingen würden.	Bypass	Wenn NTR auf Root Fixed (Fester Grundton) gesetzt wird, bewirkt die verwendete Transpositionstabelle überhaupt keine Notenumwandlung. Wenn NTR auf Root Trans (Grundtontransponierung) gesetzt ist, wandelt die verwendete Tabelle die Noten derart um, dass die Intervalle zwischen ihnen gleich bleiben.
NTR	Wählt die Note Transposition Rule (Notentransponierungsregel) aus, die bestimmt, wie die Noten im Source Pattern entsprechend dem Wechsel des Akkordgrundtons während Ihres Tastaturspiels transponiert werden.										
Root Trans (Grundtontransponierung)	<p>Wenn der Grundton transponiert wird, bleibt das Tonhöhenverhältnis zwischen den Noten erhalten. Beispiel: die Noten C3, E3 und G3 der Tonleiter C werden zu F3, A3 und C4, wenn der Grundton zu F transponiert wird. Verwenden Sie diese Einstellung für Kanäle, die Melodielinien enthalten.</p>  <p>Wenn ein C-Durakkord gespielt wird → Wenn ein F-Durakkord gespielt wird</p>										
Root Fixed (Fester Grundton)	<p>Die Noten werden möglichst nahe am ursprünglichen Notenbereich gehalten. Beispiel: die Noten C3, E3 und G3 der Tonleiter C werden zu C3, F3 und A3, wenn der Grundton zu F transponiert wird. Verwenden Sie diese Einstellung für Kanäle, die Akkorde enthalten.</p>  <p>Wenn ein C-Durakkord gespielt wird → Wenn ein F-Durakkord gespielt wird</p>										
Guitar	Dies dient ausschließlich der Transponierung von Gitarrenbegleitungen. Noten werden ungefähr auf die Stimmführungen transponiert, wie sie mit einem echten Gitarrenfingersatz erklingen würden.										
Bypass	Wenn NTR auf Root Fixed (Fester Grundton) gesetzt wird, bewirkt die verwendete Transpositionstabelle überhaupt keine Notenumwandlung. Wenn NTR auf Root Trans (Grundtontransponierung) gesetzt ist, wandelt die verwendete Tabelle die Noten derart um, dass die Intervalle zwischen ihnen gleich bleiben.										

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

NTR/NTT (Note Transposition Rule/Note Transposition Table)	NTT Bass	Die Kanäle, bei denen dieser Parameter auf „on“ gestellt ist, reagieren auf gebrochene (On-Bass-) Akkorde. Wenn z. B. Dm7/G ausgewählt ist, werden die Noten für Bass auf „G“ anstatt auf „D“ transponiert, was der Grundton des Akkords ist. Wenn NTR auf Guitar gestellt und dieser Parameter eingeschaltet („On“) ist, reagiert nur die tiefste, dem Bass zugewiesene Note innerhalb von Gitarren-Voicings auch auf gebrochene Akkorde.
	<p>NTR-/NTT-Einstellungen für die Rhythmuskanäle</p> <p>Da sich Akkordwechsel nicht auf die Rhythmuskanäle auswirken dürften, achten Sie darauf, die folgenden Einstellungen vorzunehmen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • NTR = Root Fixed (Fester Grundton) • NTT = Bypass • NTT Bass = Off <p>Mit den vorstehenden Einstellungen werden die Parameter „Source Root“ und „Source Chord“ jeweils auf „Play Root“ und „Play Chord“ gesetzt.</p>	
High Key/Note Limit	Stellt die Oktavlage der über NTT und NTR umgewandelten Noten ein.	
	High Key	<p>Hier wird die höchste Note (Grenze der oberen Oktave) der Notentransponierung für den Wechsel des Akkord-Grundtons festgelegt. Ein Grundton eines ausgewählten Akkords wird transponiert, wenn der Grundton gleich oder kleiner als die höchste Note ist. Wenn der Grundton höher als die höchste Note ist, wird der Grundton nach unten transponiert. Diese Einstellung ist nur wirksam, wenn der Parameter NTR (Seite 29) auf „Root Trans“ gestellt ist.</p> <p>Beispiel – wenn die höchste Note ein F ist.</p> <p>Grundtonänderungen → 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>
	Note Limit Low	<p>Hier stellen Sie den Tonhöhenumfang (höchste und tiefste Note) für die Transponierung ein. Durch eine sorgfältige Einstellung dieses Bereichs können Sie sicherstellen, dass für jede Voice auf jedem Kanal die natürlichen Tonhöhenbereiche eingestellt werden. Dadurch wird für jede gespielte Voice vermieden, dass Noten mit unnatürlicher Tonhöhe erklingen (z. B. zu hohe Basstöne oder zu tiefe Piccoloflötentöne) abgespielt werden.</p>
Note Limit High	<p>Beispiel – wenn die tiefste Note C3 und die höchste Note D4 ist.</p> <p>Jede Note wird automatisch so transponiert, dass Sie in den Tonumfang passt.</p> <p>Grundtonänderungen → CM C#M . . . FM . . .</p> <p>Wiedergegebene Noten → E3-G3-C4 E#3-G#3-C#4 F3-A3-C4</p>	
RTR (Retrigger Rule)	Diese Einstellungen legen fest, wie die Änderung der Tonhöhe klingender Noten bei Akkordwechseln gesteuert wird.	
	Stop	Die Notenwiedergabe wird unterbrochen.
	Pitch Shift (Tonhöhenverschiebung)	Die Tonhöhe der Note passt sich ohne Unterbrechung der Wiedergabe an die neue Akkordart an.
	Pitch Shift to Root (Tonhöhenverschiebung auf Grundton)	Die Tonhöhe der Note wird ohne Neuauslösung der Grundtonhöhe des neuen Akkords geändert. Die Oktave der neuen Tonhöhe bleibt gleich.
	Retrigger (Neuauslösung)	Die Note wird mit einer anderen Tonhöhe erneut ausgelöst, die zum neuen Akkord passt.
	Retrigger To Root (Neuauslösung auf Grundton)	Die Note wird mit der Grundtonhöhe des neuen Akkords erneut ausgelöst. Die Oktave der neuen Note ändert sich jedoch nicht.

ACHTUNG

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

Rhythmus-Part eines Styles bearbeiten (Drum Setup)

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

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

HINWEIS

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



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

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

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

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

HINWEIS

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

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

6 Nehmen Sie, falls notwendig, genauere Einstellungen vor.

Level	Zum Einstellen des Lautstärkepegels.
Pan	Legt die Panoramaposition im Stereobild fest.
Tonhöhe	Hier wird die Tonhöhe in Cent-Schritten feineingestellt. HINWEIS In der Musik ist ein „Cent“ ein 1/100stel eines Halbtons. (100 Cents entsprechen einem Halbton.)
Cutoff	Legt die Grenzfrequenz bzw. den effektiven Frequenzbereich des Filters fest. Höhere Werte bewirken einen höhenreicheren Klang.
Resonance	Legt die Emphasis (Resonanz) fest, die bei der eingestellten Filter-Cutoff-Frequenz (beschrieben weiter oben) angewendet wird. Höhere Werte ergeben einen deutlicher hörbaren Effekt.
Attack	Legt fest, wie schnell der Klang seine Maximallautstärke erreicht, nachdem die Taste angeschlagen wurde. Je höher der Wert, desto unvermittelter das Anschwellen.
Decay 1	Legt fest, wie schnell der Klang den Haltepegel erreicht (unterhalb des Maximalpegels). Je höher der Wert, desto schneller das Abklingen.
Decay 2	Legt fest, wie schnell der Klang auf Null ausklingt, nachdem die Taste losgelassen wurde. Je höher der Wert, desto schneller das Abklingen.

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.
Reverb	Stellt die Reverb-Intensität ein.
Chorus	Stellt den Chorus-Effektanteil ein.
Variation	Dient zum Einstellen der Intensität des Variation-Effekts (DSP1). Wenn der Parameter „Connection“ im Mixing-Console-Display auf „Insertion“ eingestellt wird und dieser Rhythmuskanal als zugewiesener Part gewählt wird, wirkt dieser Parameter wie folgend aufgelistet. <ul style="list-style-type: none"> • Wenn Variation Send auf „0“ eingestellt ist: Es werden keine Effekte auf das Instrument angewendet (Insertion Off). • Wenn Variation Send auf „1 bis 127“ eingestellt ist: Es werden Effekte auf das Instrument angewendet (Insertion On).
Raumklangintensität	Stellt das Dry/Wet-Verhältnis der Ambient-Drum-Voice ein.
Rcv Note Off	Legt fest, ob Note-Off-Meldungen empfangen werden oder nicht.
Ins. Effekt-Bypass (Effekt-Umgehung)	Deaktiviert die Insertion-Effekte nur für den Drum-Sound der Note, auch wenn die Insertion-Effekte dem entsprechenden Part zugewiesen sind. HINWEIS Wenn für den Part mehrere Insertion-Effekte zugewiesen sind, bestimmt diese Einstellung, ob alle Insertion-Effekte für den Part deaktiviert sind oder nicht.

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

ACHTUNG

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

Kapitel Inhalt

Voice-Part-Setup-Display	35
Einstellungen für das Voice-Auswahl-Display	36
Voice-Typen (Eigenschaften)	37
Dateien auf der Favoriten-Registerkarte registrieren	39
Metronomeinstellungen	39
• Metronome	39
• Tap Tempo	39
Einstellungen für die Tastatur	40
• Einstellen der Touch Response (Anschlagdynamik) der Tastatur	40
Einstellungen für die Tastatur-Parts (Voice Setting)	41
• Tune	41
• Voice Set Filter	41
• S.Art2/Arpeggio	41
Transponieren der Tonhöhe in Halbtonschritten	42
Tonhöhe des gesamten Instruments feinstimmen (Master Tune)	42
Auswählen oder Erstellen einer Temperierung (Scale Tune)	43
• Auswählen oder Erstellen einer Temperierung aus den Voreinstellungen (Main Scale)	44
• Vorübergehendes Erzeugen und Verwenden einer Temperierung (Sub Scale)	45
Einzelne Einstellungen für Harmony/Arpeggio vornehmen	46
Bearbeiten von Voices (Voice Edit)	48
• Bearbeitbare Parameter im Voice-Edit-Display	49
Bearbeiten von Orgel-Voices (Voice Edit)	56
Bearbeiten von Ensemble-Voices (Voice Edit)	58
• Bearbeitbare Parameter im Ensemble-Voice-Edit-Display	58

Voice-Part-Setup-Display

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




<p>1</p>	<p>Voice</p>	<p>Zeigt die aktuelle Voice und den Ein/Aus-Zustand jedes Parts an. Durch Antippen des Voice-Namens erscheint das Display für die Voice-Auswahl des entsprechenden Parts. Durch Antippen des Part-Symbols wird der Part ein-/ausgeschaltet.</p> <p>Wenn eine Orgel-Voice ausgewählt ist, können Sie das Voice-Edit-Display (Seite 56) des Parts durch Antippen des hier gezeigten Eintrags (Organ Flutes) aufrufen.</p> <p>Wenn einer der Effekte Super Articulation (S.Art/S.Art2), Revo Drums/SFX oder Ambient Drums/SFX ausgewählt ist, erscheinen die folgenden Symbole, die anzeigen, wann die Effekte verfügbar sind und wie sie verwendet werden können.</p> <p>1: Drücken Sie den Schalter [ART1].</p> <p>2: Drücken Sie den Schalter [ART2].</p> <p>3: Drücken Sie den Schalter [ART3].</p> <p>↑: Bewegen Sie einen Controller, dem „Modulation (+)“ zugewiesen ist.</p> <p>AT: Erhöhen Sie Druck auf eine Taste, nachdem die Note gespielt wurde.</p> <p>PB: Bewegen Sie einen Controller, dem „Pitch Bend“ zugewiesen ist, um die Tonhöhe zu verändern. Wenn mehrere Tasten gedrückt werden, wird Pitch Bend auf nur eine Note angewendet.</p> <p>↻: Drücken Sie mehrmals eine beliebige Taste, um zwischen den Sounds (Wellenformen) umzuschalten.</p> <p>⤴: Spielen Sie die Tasten legato.</p> <p>tr: Schlagen Sie, während Sie eine Taste gedrückt halten, eine weitere an und lassen sie los, um Triller zu spielen.</p> <p>tr: Es können sowohl Legato als auch Triller angewendet werden. Siehe oben.</p> <p>⬇: Drücken Sie kräftig auf diese Taste.</p> <p>↑: Schlagen Sie die Taste kräftig an, während Sie einen Controller bewegen, dem „Modulation (+)“ zugewiesen ist.</p> <p>1: Drücken Sie die Taste kräftig, während Sie die [ART.1]-Taste gedrückt halten.</p>
<p>2</p>	<p>Mono/Poly</p> <p>Octave</p> <p>EQ</p> <p>Pan</p> <p>Volume</p>	<p>Bestimmt, ob die Voice monophon (einstimmig) oder polyphon (mehrstimmig) gespielt wird.</p> <p>Legt für jeden Tastatur-Part den Umfang der Tonhöhenänderung in Oktaven über zwei Oktaven nach oben oder unten fest.</p> <p>Zeigt die EQ-Einstellungen an, die im Mixer-Display eingestellt wurden (Seite 130). Durch Antippen hier wird das Mixer-Display aufgerufen.</p> <p>Stellt die Stereoposition (Pan) oder die Lautstärke der einzelnen Parts ein. Die Einstellungen hier entsprechen denen im Mixer-Display (Seite 135).</p>
<p>3</p>	<p>Insertion Effect</p>	<p>Zeigt den aktuellen Insertion-Effekttyp des Parts und den Ein/Aus-Zustand des Effekts an. Durch Antippen von „On“ oder „Off“ werden die Insertion-Effekte ein- oder ausgeschaltet. Durch Antippen eines anderen Bereichs erscheint das Display mit den Insertion-Effekteinstellungen (Seite 134) des entsprechenden Parts.</p>
<p>4</p>	<p>Effect Depth (Ins/Cho/Rev)</p>	<p>Zeigt den Effektanteil des Insert-, Chorus- und Reverb-Effekts des Parts an, der sich im Mixer-Display (Seiten 133 – 135) einstellen lässt. Durch Antippen wird die Effect-Seite des Mixer-Displays aufgerufen.</p>

Speichern der Einstellungen des Voice-Parts:

Um die Einstellungen im Voice-Part-Setup-Display zu speichern, verwenden Sie die Registration-Memory-Funktion. Drücken Sie auf die [MEMORY]-Taste im REGISTRATION MEMORY-Bereich, markieren Sie „Voice“ und drücken Sie eine der REGISTRATION MEMORY-Tasten [1]–[10], um die Voice-Einstellungen zu speichern.

Einstellungen für das Voice-Auswahl-Display

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

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

HINWEIS


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

Voice-Typen (Eigenschaften)

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



S.Art (Super Articulation)*	Diese Voices zeichnen sich durch viele Vorteile mit leichter Spielbarkeit und einer Ausdruckskontrolle in Echtzeit aus. Wenn Sie beispielsweise mit der Voice „Saxophone“ ein C und ein D sehr legato spielen, hören Sie einen nahtlosen Notenübergang, so als würde ein Saxofonist sie in einem Atemzug spielen. Genauso rutscht bei der Concert-Gitarren-Voice beim Anschlagen der Note C und dann der Note E direkt darüber mit deutlichem Legato die Tonhöhe vom C zum E hoch. Je nach Ihrer Art zu spielen werden unterschiedliche Effekte erzeugt – zum Beispiel Shake- oder Atemeffekte (Trompeten-Voice) oder Bundgeräusche (Gitarren-Voice).
S.Art2 (Super Articulation2)*	Bei Bläser- und Streichervoices kommt eine spezielle Technologie namens AEM zum Einsatz (Seite 38) die detaillierte Samples spezieller Ausdruckstechniken enthält, die auf diesen spezifischen Instrumenten verwendet werden - um Tonhöhen zu beugen oder in Noten hineinzugleiten, verschiedene Noten aneinander zu binden oder ausdrucksvolle Nuancen am Ende einer Note hinzuzufügen usw. Sie können diese Artikulationen hinzufügen, indem Sie legato oder non-legato spielen oder indem Sie die Tonhöhe um eine Oktave verändern. Wenn Sie beispielsweise bei der Voice „Clarinet“ ein C gedrückt halten und das darüber liegende B spielen, hören Sie ein Glissando bis zu dem B. Auch einige „Note-off“-Effekte werden automatisch erzeugt, wenn Sie eine Note länger als eine bestimmte Zeit gedrückt halten. Jede S.Art2-Voice hat ihre eigene Standard-Vibratoeinstellung, so dass beim Aufrufen einer S.Art2-Voice das entsprechende Vibrato unabhängig von der Joystick-Position angewendet wird. Sie können das Vibrato durch vertikales Bewegen des Joysticks einstellen. Näheres zum Hinzufügen der Artikulationen finden Sie im Abschnitt "S. Arts Voice Effect Assignment List" in der Datenliste auf der Website.
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 - und besitzen einen sehr detailreichen und natürlichen Klang.
Drums	Hier sind verschiedene Schlagzeug- und Percussion-Instrumente einzelnen Tasten zugeordnet, so dass Sie die Sounds auf der Tastatur spielen können.
SFX	Hier sind einzelnen Tasten verschiedene Effekt- und Percussion-Sounds zugeordnet, so dass Sie diese auf der Tastatur spielen können.
Live Drums	Hierbei handelt es sich um hochwertige Schlagzeug-Sounds, die die Funktionen Stereo Sampling und Dynamic Sampling voll ausnutzen.
Live SFX	Dies sind verschiedene hochwertige Spezialeffekt- und Percussion-Klänge, die die Funktionen Stereo Sampling und Dynamic Sampling voll ausnutzen.
Revo Drums*, Revo SFX*	Diese Voices geben den natürlichen Klang eines echten Schlagzeugs oder echten Percussion-Instrumenten wieder, indem bei mehrfachem Anschlagen derselben Taste immer verschiedene Samples (Wellenformen) der Schlaginstrumente abgerufen werden.
Ambient Drums*, Ambient SFX*	Bietet realistische und lebensechte Schlagzeug-Sounds, die mit DSP-Effekten nur schwer zu erzielen sind. Durch Erhöhen des Wet-Werts ändert sich auch das Klangbild. Ein normaler Halleffekt erhöht nur den Nachhall, wenn Sie jedoch den Wet-Wert der Ambient Drums erhöhen, erhöht sich auch die Resonanz innerhalb des Schlagzeug-Sets. Wenn diese Voices in einem ausgewählten Style verwendet werden, können Sie mit dem Live-Control-Regler das Verhältnis von Wet-Sound (Hallklang) und unbearbeiteter Klang (unbearbeiteter Klang) in Echtzeit einstellen, falls diesem Regler der Parameter „Ambience Depth“ zugewiesen ist (Seite 147).
Organ Flutes*	Bei diesen authentischen Orgel-Voices können Sie die verschiedenen Fußmaße (Footages bzw. Pfeifenlängen) festlegen und auf diese Weise eigene Orgelklänge erzeugen. Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 56 .

FM*	Mit Hilfe eines echten FM-Klangerzeugers mit acht Operatoren ermöglichen Ihnen diese Voices, Dynamik und Ausdruck zu erzielen, die nicht mit AWM-Voices ausgedrückt werden können. Es ist eine Polyphonie von bis zu 128 Noten gleichzeitig möglich, diese ist unabhängig von den AWM-Voices. Mit der Voice-Bearbeitung können Sie die Anzahl der Klänge bearbeiten, die gleichzeitig überlagert sind, und die Stereo-Klangbreite (Seite 55).
MegaVoice*	Diese Voices machen besonderen Gebrauch von der Velocity-Umschaltung. Jeder Velocity-Bereich (das Maß Ihrer Anschlagstärke) erzeugt einen völlig eigenen Klang. Eine Gitarren-MegaVoice enthält zum Beispiel die Klänge verschiedener Spieltechniken. Bei herkömmlichen MIDI-Instrumenten müssten verschiedene Voices mit diesen verschiedenen Sounds über MIDI aufgerufen und kombiniert gespielt werden, um den gewünschten Effekt zu erzielen. Mit den MegaVoices kann hingegen eine überzeugende Gitarrenspur mit nur einer einzigen Voice realisiert werden, indem bestimmte Velocity-Werte für den Abruf der verschiedenen Sounds genutzt werden. Aufgrund der komplexen Natur dieser Voices und den erforderlichen genauen Velocity-Werten zum Spielen der Sounds sind sie nicht dazu gedacht, per Tastatur gespielt zu werden. Sie sind jedoch äußerst praktisch und sinnvoll bei der Aufnahme von MIDI-Spuren – besonders dann, wenn Sie mehrere unterschiedliche Voices für ein einzelnes Instrument benötigen. HINWEIS Um den Ordner „MegaVoice“ zu finden und aufzurufen, tippen Sie auf  (Up) unten rechts im Voice-Auswahl-Display (während Preset gewählt ist), und wählen Sie dann Seite 2.

HINWEIS


- S.Art-, S.Art2- und Mega-Voices sind nicht kompatibel zu anderen Instrumentenmodellen. Deshalb klingen alle Song- oder Style-Daten, die Sie auf diesem Instrument mit Hilfe dieser Voices erzeugt haben auf anderen Instrumenten nicht korrekt, wenn diese die entsprechenden Voice-Typen nicht besitzen.
- S.Art-, S.Art2- und Mega Voices klingen je nach Tastaturbereich, Velocity, Anschlag usw. anders. Daher kann es, wenn Sie die [HARMONY/ARPEGGIO]-Taste drücken, die Transpositionseinstellung oder die Voice-Edit-Parameter ändern, zu unerwarteten oder unerwünschten Klängen kommen.

HINWEIS

Die Eigenschaften der S.Art2-Voices (durch die [ART]-Tasten angewendete Standard-Vibratoeinstellung und -Artikulationseffekte) können sehr gut in Echtzeit auf Ihr Spiel angewendet werden. Diese Effekte werden jedoch möglicherweise nicht vollständig reproduziert, wenn Sie einen MIDI-Song abspielen, der unter Verwendung von S.Art2-Voices aufgezeichnet wurde.

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

HINWEIS

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

Konvertieren der Voices eines MIDI-Songs in MegaVoices (MEGAEnhancer)

Bei MEGAEnhancer handelt es sich um eine Softwareanwendung, die XG/GM-Song-Daten (Standard MIDI File) in speziell optimierte Song-Daten konvertiert, so dass sie auf einem Instrument oder Klangerzeuger gespielt werden können, der MegaVoices enthält. Mit den technisch hoch entwickelten MegaVoices sorgt MEGAEnhancer für einen viel realistischeren und authentischeren Klang von konventionellen Song-Dateien mit Gitarren-, Bass- und anderen Parts. MEGAEnhancer steht auf der Yamaha-Website zum Herunterladen bereit.

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

AEM-Technologie

Wenn Sie auf einem Klavier spielen, erzeugt das Anschlagen der Taste „C“ eine eindeutige Note C mit relativ unveränderlichem Klang. Wenn Sie jedoch auf einem Blasinstrument spielen, kann ein einziger Fingergriff je nach Atemstärke, Notenlänge, Hinzufügung von Trillern oder Beugeeffekten und weiteren Spieltechniken mehrere verschiedene Klänge erzeugen. Außerdem werden zwei aufeinander folgende Noten – beispielsweise „C“ und „D“ – nahtlos aneinander gereiht und erklingen nicht getrennt voneinander wie bei einem Klavier.

AEM (Articulation Element Modeling) ist die Technologie zur Simulation dieser Instrumenteneigenschaften. Während des Spiels werden in Echtzeit aus riesigen Mengen an Sample-Daten die am besten geeigneten Klang-Samples ausgewählt. Sie werden nahtlos verbunden und wiedergegeben – genau wie es auf einem echten akustischen Instrument der Fall wäre.

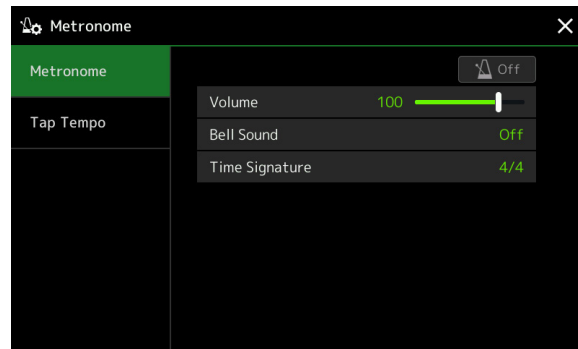
Diese Technologie zum nahtlosen Verbinden verschiedener Samples ermöglicht die Anwendung eines realistischen Vibratos. Herkömmlicherweise wird der Vibrato-Effekt bei elektronischen Musikinstrumenten angewendet, in dem die Tonhöhe periodisch verschoben wird. Die AEM-Technologie geht einen Schritt weiter, indem sie während Ihres Spiels in Echtzeit die gesampelten Vibrato-Waveforms analysiert und zerlegt und die zerlegten Daten nahtlos zusammenfügt. Wenn Sie den Joystick vertikal bewegen (Y: Modulation) wenn Sie die S.Art2-Voice spielen (die die AEM-Technologie verwendet), können Sie auch die Tiefe des Vibratos steuern, ohne dass der bemerkenswerte Realismus erhalten bleibt.

Dateien auf der Favoriten-Registerkarte registrieren

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

Metronomeinstellungen

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



Metronome

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

Tap Tempo

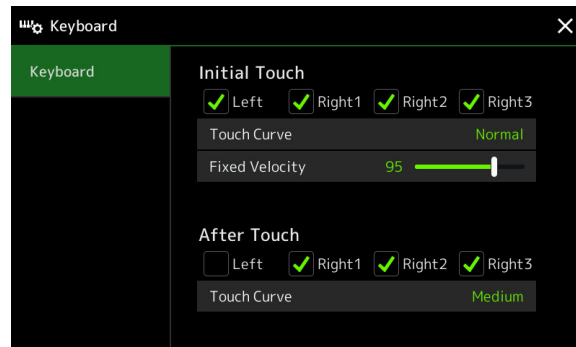
Volume	Stellt die Lautstärke des Klangs ein, der mit der [TAP TEMPO]-Taste gespielt wird.
Sound	Wählt das Percussion-Instrument für den Klang, der mit der [TAP TEMPO]-Taste gespielt wird.
Style Section Reset	Legt fest, ob die Wiedergabeposition der Style-Section auch zurückgesetzt werden soll oder nicht,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

Einstellungen für die Tastatur

Einstellen der Touch Response (Anschlagdynamik) der Tastatur

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

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



HINWEIS

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

■ Initial Touch

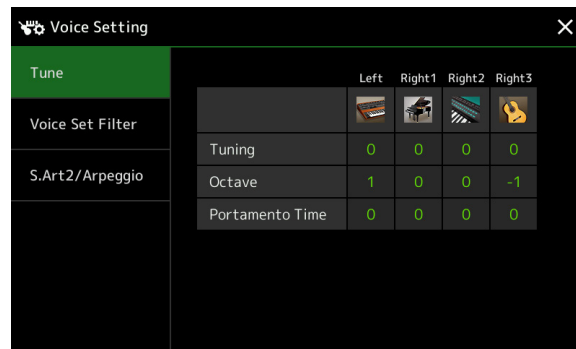
Touch Curve	<p>Legt den Touch-Response-Typ für die Anschlagstärke fest. Vergewissern Sie sich, dass die Kästchen der gewünschten Tastatur-Parts markiert sind.</p> <ul style="list-style-type: none">• Normal: Standard-Touch Response.• Easy 1: Erzeugt leicht sowohl eine hohe als auch eine niedrige Lautstärke, je nach Ihrer Anschlagstärke.• Easy 2: Erzeugt höhere Lautstärke (als Easy 1) bei mittlerer Anschlagstärke und lässt sich leicht steuern. Am besten geeignet für Anfänger.• Soft 1: Erzeugt schon bei mittlerer Anschlagstärke eine relativ große Lautstärke. Es ist schwieriger, geringere Lautstärke zu erzielen.• Soft 2: Erzeugt große Lautstärken bereits bei leichter Anschlagstärke. Geeignet für Spieler mit zartem Anschlag.• Hard 1: Erfordert einen mittelmäßig kräftigen Anschlag, um größere Lautstärken zu erzeugen.• Hard 2: Erfordert einen kräftigen Anschlag, um eine große Lautstärke zu erzeugen. Geeignet für Spieler mit hartem Anschlag.
Fixed Velocity	<p>Legt die vorgegebene Lautstärke fest, falls Touch Response ausgeschaltet ist. Die Lautstärke von nicht markierten Tastatur-Parts bleibt immer gleich, unabhängig von Ihrer Anschlagstärke.</p>

■ After Touch

Touch Curve	<p>Legt den Touch-Response-Typ für Aftertouch fest. Vergewissern Sie sich, dass die Kästchen der gewünschten Tastatur-Parts markiert sind.</p> <ul style="list-style-type: none">• Soft: Ermöglicht relativ große Änderungen mit sehr geringem After-Touch-Druck.• Medium: Erzeugt eine relativ normale After Touch Response.• Hard: Um Änderungen hervorzurufen, ist ein relativ starkes After Touch (nachträglicher Druck auf die Tastatur) erforderlich.
-------------	--

Einstellungen für die Tastatur-Parts (Voice Setting)

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



HINWEIS

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

Tune

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

Tuning	Legt die Tonhöhe jedes Tastatur-Parts fest.
Octave	Legt für jeden Tastatur-Part den Umfang der Tonhöhenänderung in Oktaven über zwei Oktaven nach oben oder unten fest.
Portamento Time	Die Portamento-Funktion erzeugt einen gleitenden Tonhöhenübergang zwischen zwei auf der Tastatur gespielten Noten. Die Portamento-Zeit legt die Dauer des Tonhöhenübergangs fest. Höhere Werte erzeugen einen längeren Übergang von einem Ton zum nächsten. Bei einem Wert von „0“ wird kein Effekt erzeugt. Dieser Parameter ist für Tastatur-Parts verfügbar, bei denen Portamento auf „On“ eingestellt ist (Seite 49). Sie können auch zusätzliche Parameter einstellen, z. B. zum Spielen von Trillern oder zur Steuerung der Portamento-Zeit durch Ihre Anschlagstärke (Seite 51).

Voice Set Filter

Jede Voice besitzt vorgegebene Parametereinstellungen aus dem Voice Set, die denen im Voice-Edit-Display (Seite 48) entsprechen; dies gilt für alle Voices außer den Organ-Flutes-Voices. Normalerweise werden diese Einstellungen durch Auswählen einer Voice automatisch aufgerufen; Sie können diese Funktion jedoch auch deaktivieren. Wenn Sie z. B. die Voice ändern, aber den Harmony-Effekt beibehalten möchten, entfernen Sie die Markierung bei „Keyboard Harmony/Arpeggio“.

S.Art2/Arpeggio

■ S.Art2 Auto Articulation

Legt fest, ob den S.Art2-Voices die Articulation-Effekte gemäß den folgenden Spielzeitpunkten automatisch hinzugefügt werden:

- **Head:** Wenn die erste Note angeschlagen wird.
- **Joint:** Wenn die Taste gedrückt oder losgelassen wird, während Sie zugleich (eine) andere Taste(n) gedrückt halten.
- **Tail:** Wenn die letzte Taste wieder losgelassen wird.

HINWEIS

Dies betrifft nicht nur diejenigen S.Art2-Voices, die Sie auf der Tastatur spielen, sondern auch die S.Art2-Voices in Songs oder Styles.

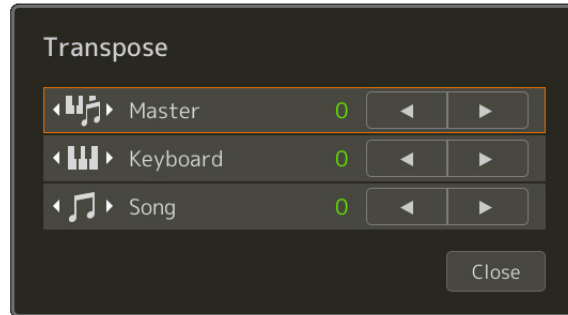
■ Arpeggio

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

Transponieren der Tonhöhe in Halbtonschritten

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

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



Master	Transponiert die Tonhöhe des gesamten Klangs, mit Ausnahme von Audio-Sounds sowie Tonsignalen, die vom Mikrofon oder den AUX-IN-Buchsen stammen.
Keyboard	Transponiert die Tonhöhe der Tastatur einschließlich des Akkordgrundtons für die Steuerung der Style-Wiedergabe.
Song	Transponiert die Tonhöhe des MIDI-Songs.

HINWEIS

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

HINWEIS

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

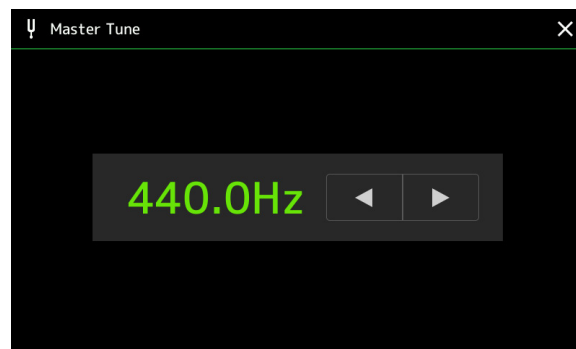
HINWEIS

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

Tonhöhe des gesamten Instruments feinstimmen (Master Tune)

Sie können die Tonhöhe des gesamten Instruments in Schritten von 0,2 Hz feineinstellen. Dies ist praktisch, wenn Sie Genos2 zusammen mit anderen Instrumenten oder zur Audiowiedergabe spielen möchten. Bitte beachten Sie, dass die Tune-Funktion sich nicht auf die Drum-Kit-, SFX-Kit-Voices oder Audio-Songs auswirkt.

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



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

Auswählen oder Erstellen einer Temperierung (Scale Tune)

Sie können die Temperierung des Instruments ändern, um sie der zu spielenden Musik anzupassen. Das Display für die Bedienung können Sie über [MENU] → [Scale Tune] aufrufen.

Die Temperierung kann auf zwei Arten geändert werden; mit „Main Scale“ und „Sub Scale“.

- **Main Scale:**

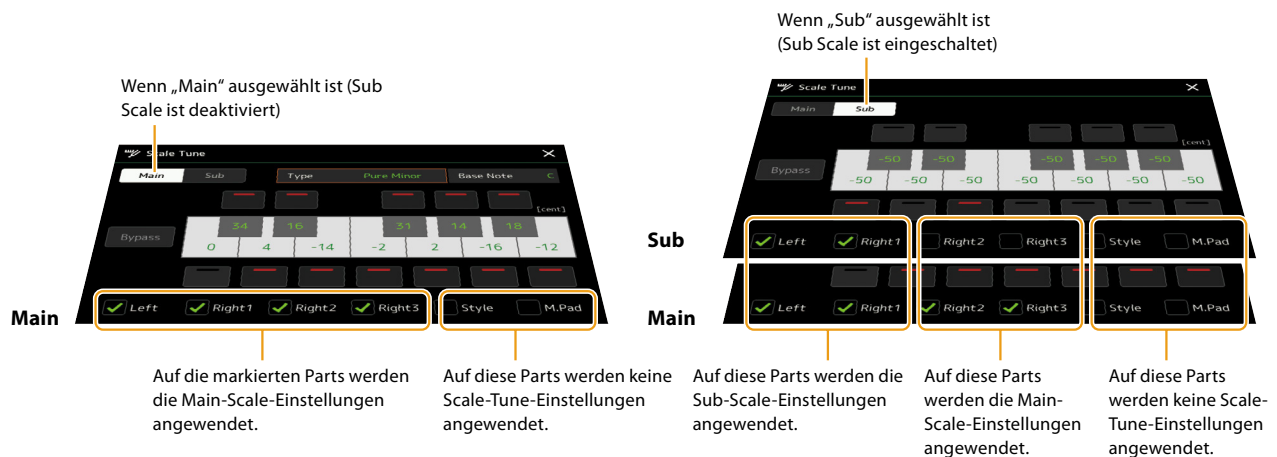
Stellt die grundsätzliche Tonleiter des Instruments ein. Sie können eine bestehende Tonleiter auswählen oder sie manuell einstellen. Die Einstellung kann mittels Registration-Memory-Funktion gespeichert und abgerufen werden.

- **Sub Scale:**

Ändert vorübergehend die Tonleiter, nur während die Sub Scale aktiviert ist (z. B. im Scale-Tune-Display ausgewählt). Hiermit können Sie für die gewünschten Parts vorübergehend eine andere Scale-Tune-Einstellung wählen (abweichend von der Main-Scale-Einstellung). Diese Einstellung hat (bei markierten Parts; siehe unten) Vorrang vor der Main-Scale-Einstellung. Sie können die Einstellung manuell vornehmen, sie kann jedoch nicht gespeichert werden.

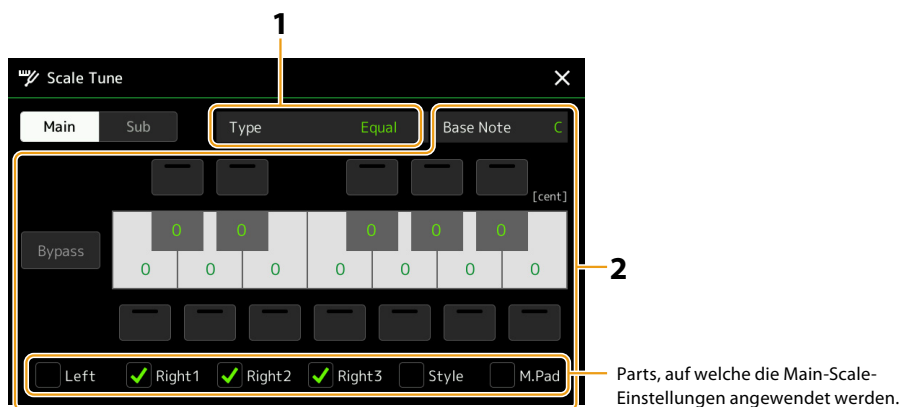
Sie können die Sub Scale durch Antippen von „Main/Sub“ im Display deaktivieren/aktivieren, oder indem Sie die Funktion „Scale Tune Quick Setting“ verwenden, die den Assignable-Tasten oder den Pedalen (Seite 144) zugewiesen ist.

Welche Einstellungen je nach den Markierungen im Display auf die einzelnen Parts angewendet werden, erkennen Sie an den folgenden Beispielen.



Auswählen oder Erstellen einer Temperierung aus den Voreinstellungen (Main Scale)

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



1 Hiermit wählen Sie den gewünschten Tonleitertyp (Temperierung) aus.

Art	<ul style="list-style-type: none"> • Equal: Der Frequenzbereich jeder einzelnen Oktave ist gleichmäßig in zwölf Teile unterteilt, wobei der Tonhöhenabstand zwischen den Halbtonschritten immer gleich ist (mathematische Stimmung). Dies ist die in der heutigen westlichen Musik am häufigsten verwendete Stimmung. • Pure Major, Pure Minor (Reines Dur, reines Moll): Diese Temperierungen erhalten die reinen, physikalischen Intervalle jeder Tonskala, insbesondere die Dreiklang-Intervalle (Grundton, Terz, Quinte). Sie können dies am besten in Vokalharmonien hören, beispielsweise bei Chören und A-Capella-Gesängen. • Pythagorean (Pythagoreisch): Diese Temperierung wurde von dem großen griechischen Philosophen erstellt und besteht aus einer Reihe reiner Quinten, die zu einer einzelnen Oktave vereinigt werden. Die Terz in dieser Stimmung schwebt ein wenig, aber die Quarte und Quinte ist sehr schön und eignet sich für bestimmte Hauptstimmen. • Mean-Tone (Mitteltönige Stimmung): Diese Tonleiter stellt eine Weiterentwicklung auf Grundlage der pythagoreischen Tonskala dar, bei der die Durterz „besser gestimmt“ wurde. Sie war vom 16. bis zum 18. Jahrhundert besonders beliebt. 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 Tonleiter 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.
-----	--

2 Nehmen Sie nach Bedarf die folgenden Einstellungen vor.

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.
Tune	Tippen Sie auf die zu stimmende Taste in Tastaturdarstellung, und stimmen Sie sie in Cents. Die Felder über und unter jeder Taste legen fest, ob die Stimmungseinstellung auf die Note angewendet wird. Sie können diese Funktion ein- oder ausschalten, indem Sie sie berühren, wenn der Wert nicht gleich 0 ist. Wenn Sie diesen Parameter bearbeiten, wird rechts neben „Type“ in Schritt 1 „(Edited)“ angezeigt. HINWEIS In der Musik ist ein „Cent“ ein 1/100stel eines Halbtons. (100 Cents entsprechen einem Halbton.)
Bypass	Wenn Sie dies einschalten, werden alle Scale-Tune-Einstellungen vorübergehend deaktiviert. Dadurch können Sie den Klang zu Vergleichszwecken hören.
Parts	Markieren Sie den Part, auf den die Main-Skala-Einstellung angewendet wird.

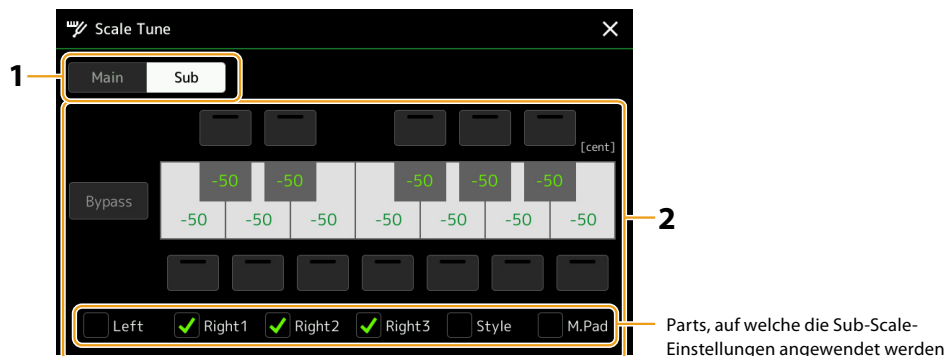
■ Speichern der Scale Tune-Einstellungen (Main Scale):

Um die Scale-Tune-Einstellungen der Main Scale zu speichern, verwenden Sie das Registration Memory. Drücken Sie im REGISTRATION-MEMORY-Bereich auf die Taste [MEMORY], markieren Sie „Scale Tune“ und drücken Sie eine der REGISTRATION-MEMORY-Tasten [1]–[10], um die Scale-Tune-Einstellungen zu speichern.

Vorübergehendes Erzeugen und Verwenden einer Temperierung (Sub Scale)

Sie können die Tonskala vorübergehend ändern, indem Sie die Sub-Scale-Einstellung verwenden. Diese Einstellung hat während der Bearbeitung Vorrang vor der Main-Scale-Einstellung. Die Einstellung ist nur aktiv, während die Sub Scale aktiviert ist (z. B. wenn im Scale-Tune-Display „Sub“ ausgewählt ist).

1 Tippen Sie im Scale-Tune-Display auf [Sub], um die Sub-Scale-Einstellung auszuwählen.



Die Sub-Scale-Einstellung wird auf Parts angewendet, die unten im Display markiert sind.

Auch dann, wenn die Sub Scale ausgewählt ist, wird die Main-Scale-Einstellung auf Parts angewendet, die nicht unten im Sub-Scale-Display, sondern im Main-Scale-Display markiert sind.

2 Ändern Sie die folgenden Einstellungen.

Tune	Durch Antippen der Felder oberhalb und unterhalb der Tastaturdarstellung können Sie die Tonhöhe der gewünschten Note einfach um 50 Cents verringern. Durch Ein-/Ausschalten der Felder können Sie bestimmen, ob die Tune-Einstellung auf die Note angewendet wird oder nicht. Sie können den Tune-Wert einstellen, indem Sie auf die gewünschte Tastenabbildung klicken und sie in Cent-Schritten stimmen.
Bypass	Wenn Sie dies einschalten, werden alle Scale-Tune-Einstellungen vorübergehend deaktiviert. Dadurch können Sie den Klang zu Vergleichszwecken hören.
Parts	Markieren Sie den Part, auf den die Sub-Scale-Einstellung angewendet wird.

Wenn Sie von diesem Zustand aus zum Home-Display zurückkehren, bleibt die Sub-Scale-Einstellung aktiviert.

3 Um die Sub-Scale-Einstellung nicht mehr zu verwenden, tippen Sie im Scale-Tune-Display auf [Main].

Die Sub-Scale-Einstellung wird deaktiviert, und alle Sub-Scale-Tune-Einstellungen werden auf ihre Standardwerte zurückgesetzt.

HINWEIS

Die Sub-Scale-Einstellung wird auch dann deaktiviert und auf den Standardwert zurückgesetzt, wenn das Instrument ausgeschaltet wird.

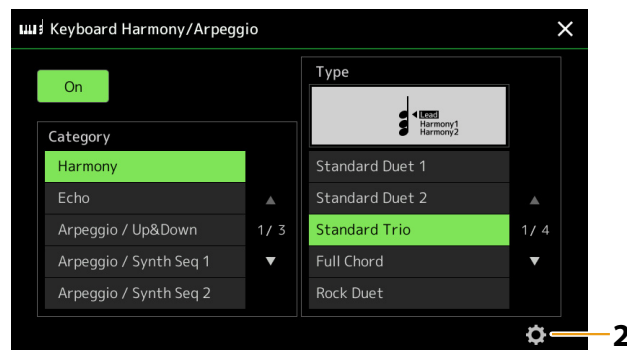
HINWEIS

Mit der Funktion „Scale Tune Quick Setting“, die Assignable-Tasten oder Pedalen zugewiesen werden kann, können Sie die Sub-Scale-Einstellung schnell und einfach einstellen oder aktivieren/deaktivieren. Näheres siehe Seite 144.

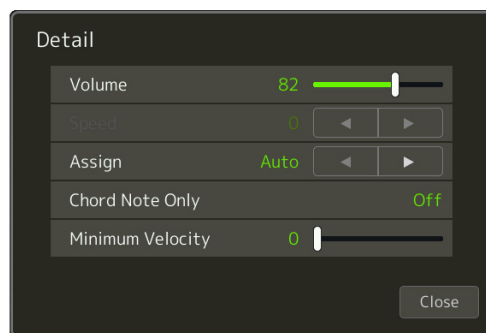
Einzelne Einstellungen für Harmony/Arpeggio vornehmen

Sie können verschiedene Einstellungen für die Funktionen Keyboard Harmony und Arpeggio einschließlich Lautstärke vornehmen. Das Display für diesen Bedienvorgang können Sie über [MENU] → [Kbd Harmony/Arp] aufrufen.

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



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



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

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

Volume*	Legt den Lautstärkepegel der von der Harmony-/Arpeggio-Funktion erzeugten Harmony-/Arpeggio-Noten fest. HINWEIS Wenn Sie bestimmte Voices, z. B. Orgel-Voices verwenden, bei denen „Touch Sensitivity Depth“ im Voice-Edit-Display (Seite 49) auf 0 eingestellt ist, ändert sich die Lautstärke nicht.
Speed	Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn die „Echo“-Kategorie (Echo, Tremolo oder Trill) ausgewählt ist. Er bestimmt die Geschwindigkeit der Effekte Echo, Tremolo und Trill.

Assign*	<p>Hier wird der Tastatur-Part ausgewählt, dem der Effekt zugewiesen werden soll.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auto: Wendet den Effekt auf den Part an (Right 1–3), bei dem PART ON/OFF eingeschaltet ist. Wenn die Harmony/Echo-Kategorie ausgewählt wird, erhalten die Parts Vorrang wie folgt: Right 1, Right 2, Right 3 (wenn alle Parts eingeschaltet sind). • Multi: Dieser Parameter ist verfügbar, wenn die Harmony/Echo-Kategorie ausgewählt ist. Sind mehrere Parts eingeschaltet, wird die auf der Tastatur gespielte Note durch Part Right 1 wiedergegeben, und der Harmony-Sound (Effekt) wird auf die Parts Right 1 und die anderen Parts verteilt. Ist nur ein Part eingeschaltet, werden die auf der Tastatur gespielte Note und der Effekt von diesem Part wiedergegeben. • Right 1, Right 2, Right 3: Wendet den Effekt auf den ausgewählten Part an (Right 1, Right 2 oder Right 3). <p>HINWEIS Wenn die Kategorie "Harmony" gewählt wird, wird der Tastatur-Part, der auf Mono, Legato und Crossfade-Typ eingestellt ist, (Seite 49) für die Voice als ausgeschaltet angenommen. Wenn z. B. Right 1 auf Legato/Crossfade (Mono) und Right 2 auf Poly eingestellt ist, und beide Parts werden eingeschaltet, wendet die Taste [HARMONY/ARPEGGIO] den Harmony-Effekt nur auf den Part Right 2 an.</p>
Chord Note Only	<p>Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn die „Harmony“-Kategorie ausgewählt ist. Wenn eingeschaltet, wird der Harmony-Effekt nur auf die (im Tastaturbereich für die rechte Hand gespielte) Noten angewendet, die zu einem im Tastaturbereich für die Begleitung gespielten Akkord gehören.</p>
Minimum Velocity	<p>Dies 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 Anschlagstärke anwenden, wodurch Sie Harmonieakzente in der Melodie erzeugen können. Der Harmony-Effekt wird dann angewendet, wenn Sie die Taste stark genug anschlagen (stärker als der eingestellte Wert).</p>

HINWEIS


Die Einstellungen für die Arpeggio-Quantize-Funktion und die Arpeggio-Hold-Funktion können in dem Display vorgenommen werden, das mit [MENU] → [Voice Setting] → [S.Art2/Arpeggio] (Seite 41) aufgerufen wird.

Bearbeiten von Voices (Voice Edit)

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

Dieser Abschnitt behandelt die Bearbeitung von anderen Voices als Orgel-Voices und Ensemble-Voices, da sich die Bearbeitungsmethoden von den hier beschriebenen unterscheiden. Anweisungen zur Bearbeitung der Orgel-Voices finden Sie auf [Seite 56](#). Anweisungen zur Bearbeitung der Ensemble-Voices finden Sie auf [Seite 58](#).

1 Wählen Sie die gewünschte Voice aus (außer Orgel-Voice/Ensemble-Voice).

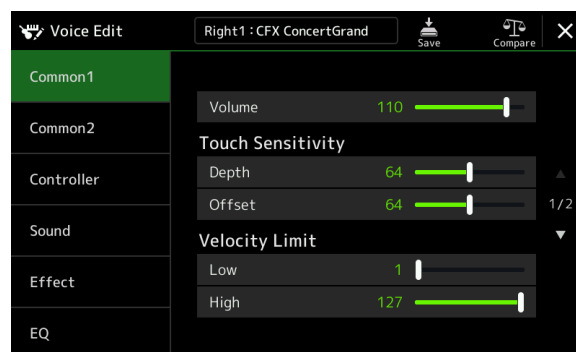
2 Tippen Sie auf der Anzeige für die Style-Auswahl auf  (Menü) und dann auf [Voice Edit], um das Voice-Edit-Display zu öffnen.


HINWEIS

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

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

Informationen über die bearbeitbaren Parameter finden Sie auf den Seiten [49 – 55](#).



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

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

ACHTUNG

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

HINWEIS

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

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

Jede Voice besitzt vorgegebene Parametereinstellungen aus dem Voice Set, die denen im Voice-Edit-Display entsprechen. Normalerweise werden diese Einstellungen durch Auswählen einer Voice automatisch aufgerufen; Sie können diese Funktion über die betreffenden Einstellungen im „Voice Set Filter“-Display jedoch auch deaktivieren. Genauere Informationen finden Sie auf [Seite 41](#).

■ Common 1

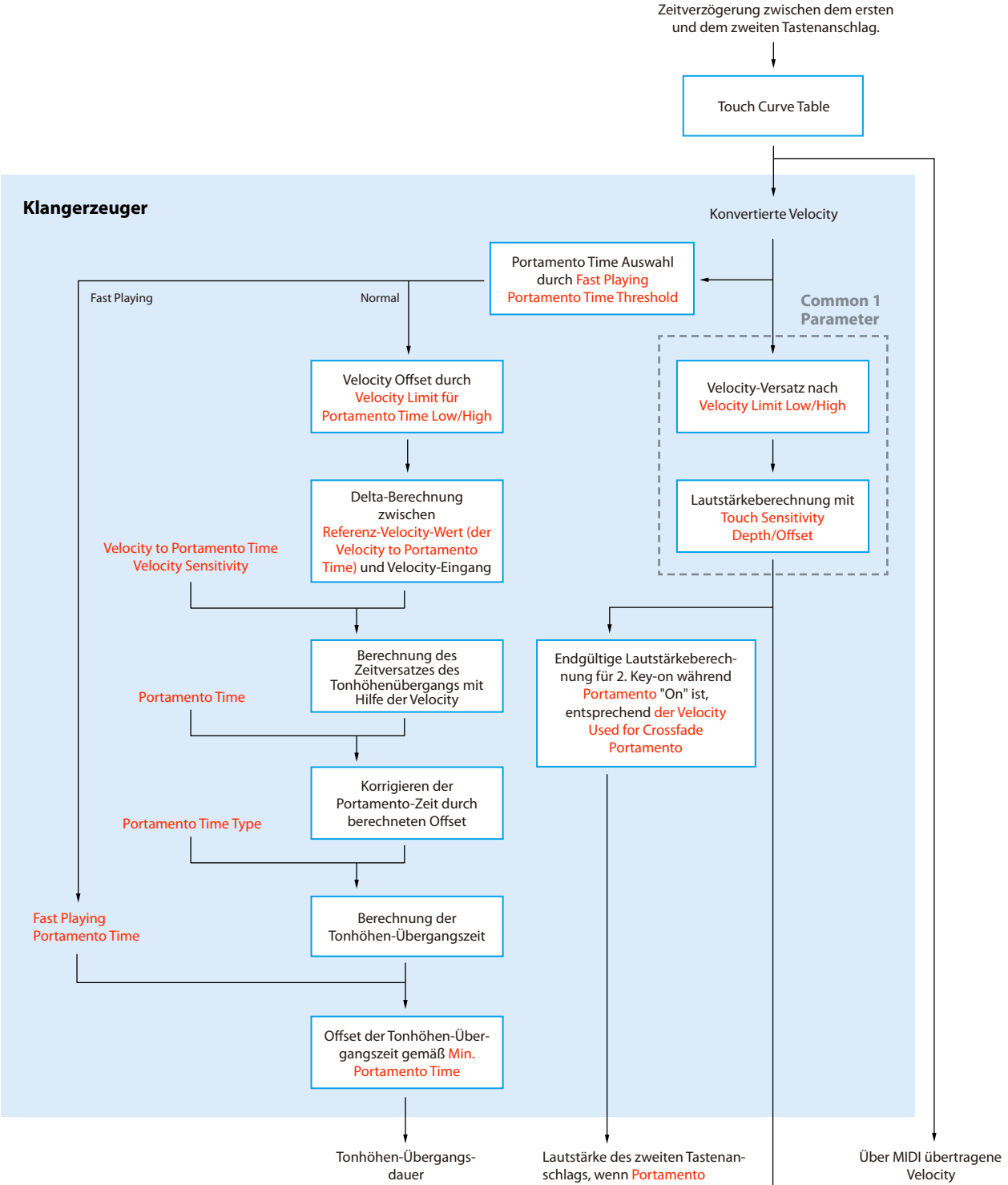
Volume	Stellt die Lautstärke der aktuell bearbeiteten Voice ein.	
Touch Sensitivity	Depth	<p>Bestimmt die Anschlagempfindlichkeit bzw., wie sehr sich die Lautstärke mit Ihrer Anschlagstärke ändert.</p> <p>Touch Sensitivity Depth Ändert die Anschlagstärkekurve entsprechend Velocity Depth (wobei Offset auf 64 eingestellt wurde)</p> <p>Touch Sensitivity Offset Änderungen der Velocity durch verschiedene Velocity-Werte</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>Tatsächliche Anschlagstärke für Klangerzeuger</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Tatsächliche Anschlagstärke für Klangerzeuger</p> </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Depth: Bestimmt die Anschlagempfindlichkeit (Velocity Sensitivity), oder wie stark sich die Lautstärke der Voice im Verhältnis zur Stärke Ihrer Anschlagstärke (Velocity) ändert. • Offset: Bestimmt den Umfang, in dem die empfangenen Velocity-Werte für den tatsächlich angewendeten Velocity-Effekt angepasst werden.
	Offset	
Velocity Limit	Low	<p>Bestimmt den niedrigsten/höchsten Velocity-Wert für Ihr Spiel. Wenn ein auf der Tastatur gespielter Wert niedriger oder höher ist als hier eingestellt, wird der zum Klangerzeuger gesendete Wert in den eingestellten Wert umgewandelt. Dies beeinflusst nicht die Velocity-Werte für übertragene MIDI-Noten.</p> <p>Velocity Limit Low/High Tatsächliche Anschlagstärke für Klangerzeuger</p>
	High	
Part Octave	Right	Verschiebt den Oktavbereich der bearbeiteten Voice um jeweils eine Oktave nach oben oder nach unten. Wenn die bearbeitete Voice für einen der Parts Right 1 bis 3 benutzt wird, ist der Right 1/Right 2/Right 3-Parameter verfügbar. Wird die bearbeitete Voice für den Left-Part verwendet, ist der Left-Parameter verfügbar.
	Left	
Panel Sustain	Legt den Haltepegel fest, der auf die bearbeitete Voice angewendet wird, wenn die Taste [SUSTAIN] am Bedienfeld eingeschaltet ist.	
Kbd Harmony/Arpeggio	Entspricht grundsätzlich dem Display unter [MENU] → [Kbd Harmony/Arp], nur dass (Setting) an anderer Stelle ist. Lesen Sie im Benutzerhandbuch und unter „Einzelne Einstellungen für Harmony/Arpeggio vornehmen“ auf Seite 46 nach.	

■ Common 2

Mono/Poly	<p>Bestimmt, ob die bearbeitete Voice monophon (einstimmig) oder polyphon (mehrstimmig) gespielt wird.</p> <p>HINWEIS Wenn Sie eine Voice verwenden, die auf „Mono“ eingestellt ist, ändern sich die Auswahlregeln für die zu spielende Note automatisch, je nachdem, welcher Part diese Voice verwendet, und je nach Status der anderen Parts.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wenn Sie eine Mono-Voice für einen der Parts Right 1-3 verwenden: <ul style="list-style-type: none"> - Höchste Note; wenn eine Poly-Voice für andere aktivierte Parts aus Right 1–3 ausgewählt wird. - Zuletzt gespielte Note; wenn eine Mono-Voice für alle anderen aktivierten Parts aus Right 1–3 ausgewählt wird. • Wenn Sie für den Left-Part eine Mono-Voice verwenden: <ul style="list-style-type: none"> - Zuletzt gespielte Note (nicht vom Status anderer Parts betroffen) 	
Portamento	<p>Schaltet die Portamento-Funktion ein oder aus.</p> <p>HINWEIS Die Portamento-Funktion erzeugt einen gleitenden Tonhöhenübergang zwischen zwei auf der Tastatur gespielten Noten.</p>	
Portamento Type (Mono Only)	<p>Legt das Verhalten von Noten mit abklingenden Sounds wie Gitarrensaiten fest, wenn diese legato mit der bearbeiteten Voice gespielt werden, die auf „Mono“ eingestellt wurde (siehe weiter oben).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Normal: Die nächste Note erklingt erst dann, nachdem die vorherige gestoppt wurde. • Legato: Der Klang der vorher gespielten Note klingt weiter, nur die Tonhöhe ändert sich auf die der neu gespielten Note. • Crossfade: Der Sound blendet nahtlos von der vorher gespielten Note zur nächsten Note über. <p>HINWEIS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dieser Parameter ist für Drum/SFX-Kits nicht verfügbar und verhält sich wie in der Einstellung „Normal“, wenn solche Voices ausgewählt werden. • Wenn Legato oder Crossfade ausgewählt wird, kann es je nach den Bedieneinstellungen sein, dass das Verhalten vom hier beschriebenen Verhalten abweicht. 	
Velocity Used for Crossfade Portamento (Velocity, die für Crossfade Portamento verwendet wird)	<p>Bestimmt, welche Velocity für die zweite und spätere Note Vorrang hat (wenn eine Note gehalten wird und andere gespielt werden), während Crossfade Portamento aktiv ist.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Latest Note: Die Velocity der zuletzt gespielten Note hat Vorrang. Anders ausgedrückt: die gesamte Velocity des Sounds wird durch die zuletzt gespielte Note bestimmt. • First Note: Die Velocity der zuerst gespielten Note hat Vorrang. Mit anderen Worten: die gesamte Velocity des Sounds wird durch die erste Note bestimmt und bleibt auch dann erhalten, wenn nachfolgende Noten gespielt werden. 	
Portamento Time Type	<p>Bestimmt, wie die tatsächliche Dauer des Tonhöhenübergangs aus dem Wert von Portamento Time errechnet wird.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fixed Rate: Verändert die Tonhöhenänderungsrate auf 0: max., 127: min. Die tatsächliche Dauer des Tonhöhenübergangs hängt vom Abstand zwischen den beiden Noten ab. • Fixed Time: Verändert die Tonhöhenübergangsdauer auf 0: min., 127: maximal. Die Tonhöhenänderungsrate variiert je nach dem Tonhöhenabstand zwischen den beiden Noten. <p>HINWEIS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Grundregel für Portamento Time bleibt unverändert, auch wenn diese Einstellung geändert wird. Wenn der Wert von Portamento Time kleiner ist, wird die tatsächliche Zeit kürzer; wenn der Wert größer ist, wird die tatsächliche Zeit länger. • Je höher der Wert der Portamento Time, desto offensichtlicher wird der Effekt dieser Einstellung. 	
Portamento Time	<p>Legt die Portamento-Zeit (die Dauer des Tonhöhenübergangs) fest.</p>	
Fast Playing Portamento	Time Threshold	<p>Wenn die Zeit zwischen zwei Noten kürzer ist als dieser Zeit-Schwellenwert, wird anstelle des ursprünglichen Portamento-Time-Parameters der folgende Portamento-Time-Parameter verwendet. Auf diese Weise können Sie schnelle Passagen wie Triller oder Glissando mit einer speziellen Portamento-Zeit nur für diesen Zweck spielen.</p>
	Portamento Time	<p>Bestimmt die Portamento-Zeit für den Fall, dass die Zeit zwischen zwei Noten kürzer ist als der Parameter „Time Threshold“ (oben).</p> <p>HINWEIS Die Portamento-Zeit wird von den folgenden Dingen nicht beeinflusst.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Intervalle zwischen einer Note und der nächsten • Portamento Time • Portamento Time Type • Velocity to Portamento Time • Min. Portamento Time

Min. Portamento Time	Auch dann, wenn die Portamento-Zeit auf „0“ eingestellt ist, wird die Portamento-Zeit niemals kürzer als die hier eingestellte Zeit, es sei denn, das Portamento für schnelles Spiel ist aktiv.	
Velocity to Portamento Time	Velocity Sensitivity	Bestimmt die Empfindlichkeit bei der Berechnung der Portamento-Zeit anhand der Anschlagstärke. Bei positiven Werten wird die Portamento-Zeit kürzer/länger, wenn die Velocity größer/kleiner als die unten angegebene Referenz-Anschlagstärke ist. Bei negativen Werten ist das Verhalten genau entgegengesetzt. Bei einem Wert von „0“ ist die Portamento-Zeit fixiert.
	Reference Velocity	Dies ist der Basiswert, gegenüber dem die Portamento-Zeit geändert wird. Wenn ein gespielter Velocity-Wert dem hier eingestellten Wert entspricht, wird die ursprüngliche Portamento-Zeit beibehalten. Je größer der Unterschied zwischen dem gespielten Velocity-Wert und der Referenzgeschwindigkeit ist, desto größer wird die veränderte Portamento-Zeit.
Velocity Limit for Portamento Time	Low	Bestimmt die oberen und unteren Velocity-Bereichsgrenzen, die zur Berechnung der Tonhöhenübergangsdauer des Portamento verwendet werden.
	High	

Zeitverzögerung zwischen dem ersten und dem zweiten Tastenanschlag.

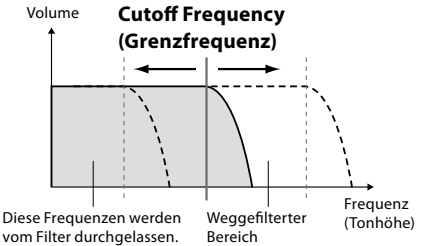
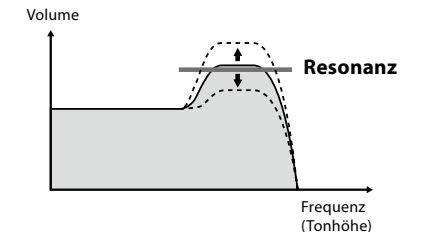
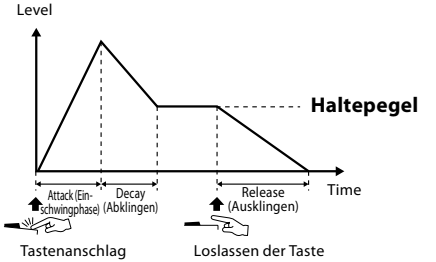
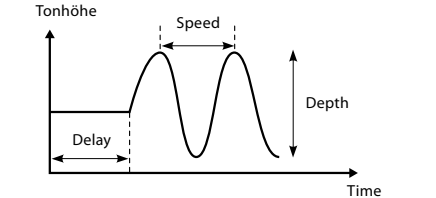


Roter Text: Parameter für die Voice-Bearbeitung
Blauer Kasten: Interne Verarbeitung

■ Controller


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

■ Sound

Filter	<p>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.</p>	
Cutoff	<p>Bestimmt die Cutoff-Frequenz bzw. den wirksamen Frequenzbereich des Filters (siehe Abbildung). Höhere Werte bewirken einen höhenreicheren Klang.</p>	 <p>Cutoff Frequency (Grenzfrequenz)</p> <p>Diese Frequenzen werden vom Filter durchgelassen. Weggefilterter Bereich Frequenz (Tonhöhe)</p>
Resonance	<p>Bestimmt die Anhebung (Resonanz) im Bereich der Cutoff-Frequenz, die oben bei Cutoff eingestellt wurde (siehe Abbildung). Höhere Werte ergeben einen deutlicher hörbaren Effekt.</p>	 <p>Resonanz</p> <p>Frequenz (Tonhöhe)</p>
EG	<p>Die Parameter des EG (Envelope Generator, Hüllkurvengenerator) bestimmen die Änderung des Klangpegels über die Zeit. Damit lassen sich die natürlichen Klangmerkmale akustischer Instrumente nachahmen, beispielsweise das schnelle Einschwingen und Abklingen von Schlaginstrumenten oder das langsame Ausklingen gehaltener Klaviertöne.</p>	
Attack	<p>Legt fest, wie schnell der Klang seine Maximallautstärke erreicht, nachdem die Taste angeschlagen wurde. Je niedriger der Wert, desto kürzer die Einschwingphase.</p> <p>HINWEIS Einige Voices (wie Piano- und E-Piano-Voices) sind von der Einstellung hier evtl. nicht betroffen.</p>	 <p>Haltepegel</p> <p>Attack (Einschwingphase) Decay (Abklingen) Release (Ausklingen)</p> <p>Tastenschlag Loslassen der Taste</p>
Decay	<p>Legt fest, wie schnell der Klang den Haltepegel erreicht (unterhalb des Maximalpegels). Je niedriger der Wert, desto kürzer ist die Abklingphase.</p>	
Release	<p>Legt fest, wie schnell der Klang auf Null ausklingt, nachdem die Taste losgelassen wurde. Je niedriger der Wert, desto kürzer ist die Abklingphase.</p>	
Vibrato	<p>Das Vibrato ist ein in der Tonhöhe schwankender bzw. vibrierender Klangeffekt, der durch regelmäßige Modulation der Tonhöhe einer Voice erzeugt wird.</p>	
Depth	<p>Bestimmt die Intensität des Vibrato-Effekts. Höhere Werte erzeugen ein deutlicheres Vibrato.</p>	 <p>Speed Depth</p> <p>Delay</p> <p>Tonhöhe Time</p>
Speed	<p>Legt die Geschwindigkeit des Vibrato-Effekts fest.</p>	
Delay	<p>Bestimmt die Zeitspanne zwischen dem Anschlagen einer Taste und dem Einsetzen des Vibratos. Höhere Werte erhöhen die Verzögerung des Vibrato-Einsatzes.</p>	

FM-Voice	Wählt für FM-Klangerzeuger-Voices verschiedene Einstellungen für einen fetteren und einen räumlicheren Klang. Diese Einstellung ist nur verfügbar, wenn eine FM-Voice ausgewählt ist.	
	Mode	Legt fest, wie viele Noten erzeugt werden, wenn eine Note gespielt wird: Eine Note (Off), zwei Noten gleichzeitig (2 Unison) oder vier Noten gleichzeitig (4 Unison).
	Detune	Bestimmt den Tonhöhenunterschied zwischen den zwei oder vier Noten, der sich auf die Dichte oder Wärme des Klangs auswirkt.
	Spread	Bestimmt den Unterschied im Panning zwischen den zwei oder vier Noten, was sich auf die Stereobreite des Klangs auswirkt.

■ Effect

Insertion Effect	On/Off	Schaltet die Insertion-Effekte ein oder aus.
	Art	Wählt den Typ des Insertion-Effekts aus. Wählen Sie die Kategorie aus und dann den Typ. Sie können die detaillierten Parameter einstellen, indem Sie  (Einstellung) berühren und sie speichern. Näheres hierzu finden Sie unter „Bearbeiten und Speichern der Effekteinstellungen“ (Seite 134).
	Depth	Stellt die Intensität des Insertion-Effekts ein.
Reverb Depth	Stellt die Intensität des Reverb-Effekts ein.	
Chorus Depth	Stellt die Intensität des Chorus-Effekts ein.	

■ EQ

Legt die Frequenz und die Lautstärke der Part-EQ-Bänder fest. Näheres über den EQ erfahren Sie auf [Seite 130](#).

Bearbeiten von Orgel-Voices (Voice Edit)

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

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



1 Wählen Sie die gewünschte Orgel-Voice aus.

Tippen Sie bei den Unterkategorien auf [Organ] und wählen Sie dann die gewünschte Orgel-Voice aus.

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

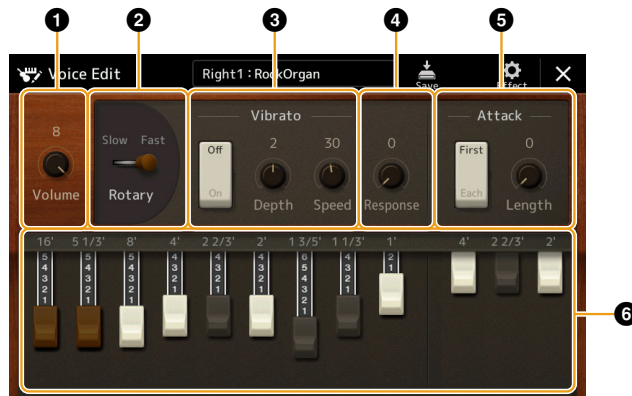
HINWEIS

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

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

HINWEIS

Wenn das Voice-Edit-Display für eine Orgel-Voice aufgerufen wird, werden die Assign Types für die Live-Control-Schieberegler automatisch geändert, so dass Sie die Pfeifenlängen mit den Schiebereglern steuern können.



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

❶	Volume	Stellt die Gesamtlautstärke der Organ Flutes ein.
❷	Rotary/Tremolo*	Schaltet die Geschwindigkeit des Rotary Speakers zwischen „Slow“ (Langsam) und „Fast“ (Schnell) um. Diese Funktion ist nur verfügbar, wenn ein Effekt angewendet wird, dessen Name „Rotary“ enthält (Seite 55).
❸	Vibrato*	Schaltet das Vibrato ein und aus und stellt dessen Intensität und Geschwindigkeit ein.

4	Response	Mit der bei Response eingestellten Zeit kann die Dauer des Ein- und Ausschwingens des Orgeltens (Seite 54) relativ zur Fußlänge eingestellt werden. Je höher der Wert, desto langsamer das Einschwingen und Ausklingen.
5	Attack	Wählt „First“ (Erste) oder „Each“ (Alle) als Attack-Modus aus und stellt die Attack-Länge des Klangs ein. Im First-Modus wird der Attack-Effekt (ein perkussiver Klang) nur auf die zuerst gespielten Noten angewendet und gehalten; während die ersten Noten gehalten werden, wird Attack auf die nachfolgenden Noten nicht angewendet. Im Each-Modus wird der Attack-Effekt auf alle Noten gleichermaßen angewendet. Die Attack-Länge erzeugt ein längeres oder kürzeres Abklingen (Decay) unmittelbar nach dem Einschwingen (Attack). Je höher der Wert, desto länger die Abklingzeit.
6	Footage	Bestimmt den Grundton der Orgelpfeifen.

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

Die Parameter sind identisch mit denen des Effect-Displays und des EQ-Displays des vorigen Kapitels „Bearbeiten von Voices (Voice Edit)“ (Seite 55).

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

ACHTUNG

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

HINWEIS

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

Bearbeiten von Ensemble-Voices (Voice Edit)

Neben den Presets können Sie Ihre eigene Ensemble-Voice erstellen, indem Sie verschiedene Parameter einstellen, wie hier beschrieben. Diese Parameter legen fest, welche Note von jedem Part gespielt wird, welche Preset-Voice in jedem Part verwendet wird, wann Töne erzeugt werden und wie die Tonhöhenhüllkurve erzeugt wird. Mit diesen Parametern kann ein realistischer Ensemble-Sound eingestellt werden, der klingt, als ob akustische Instrumente von echten Instrumentalisten gespielt würden.

1 Wählen Sie die gewünschte Ensemble-Voice aus.

Berühren Sie bei den Unterkategorien [Ensemble] und wählen Sie dann die gewünschte Ensemble-Voice aus.

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

HINWEIS

Das Voice-Edit-Display für die Ensemble-Voices kann auch durch Berühren des Symbols oben rechts des Voice-Namens im Home-Display oder über [MENU] → [Voice Edit] aufgerufen werden.

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

Informationen über die bearbeitbaren Parameter finden Sie auf den Seiten 58 – 63.

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

ACHTUNG

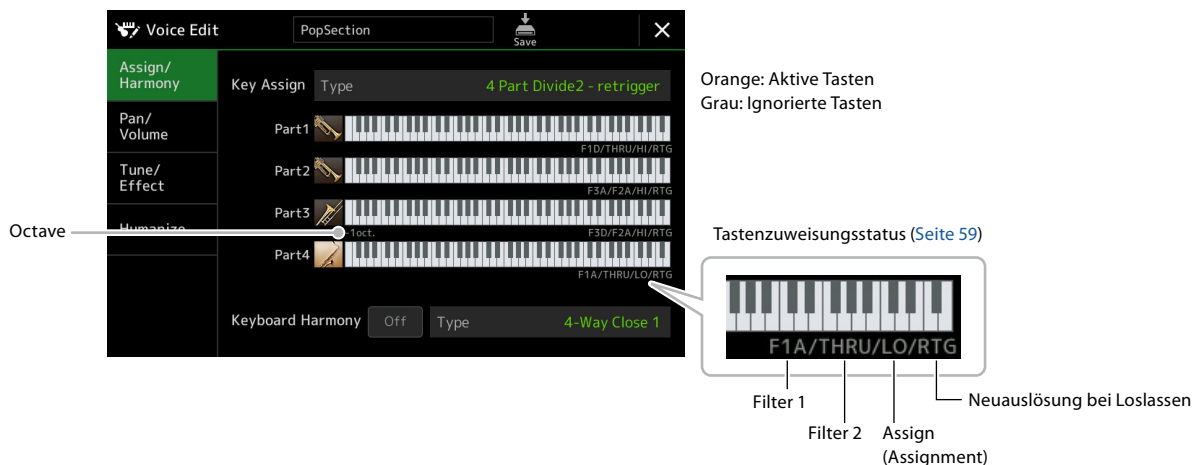
Die Einstellungen gehen verloren, wenn Sie eine andere Voice auswählen oder das Instrument ausschalten, ohne den Speichervorgang auszuführen.

HINWEIS

Wenn Sie eine andere Voice bearbeiten möchten, drücken Sie eine der VOICE SELECT-Tasten, um eine Ensemble-Voice auszuwählen, kehren Sie dann zum Voice-Edit-Display zurück, nehmen Sie die gewünschten Bearbeitungen vor und führen Sie den Speichervorgang aus.

Bearbeitbare Parameter im Ensemble-Voice-Edit-Display

■ Assign/Harmony



Orange: Aktive Tasten
Grau: Ignorierte Tasten

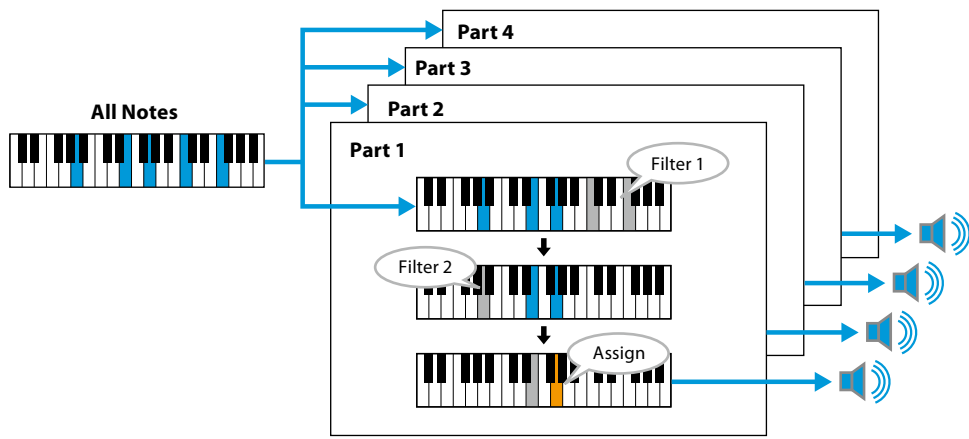
Tastenzuweisungsstatus (Seite 59)

Filter 1 | Filter 2 | Assign (Assignment) | Neuauslösung bei Loslassen



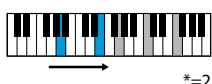

Tasten-zuweisungstyp	Legt den Typ der Tastenzuweisung fest. Dies wird auf alle Voice-Parts angewendet. Einzelheiten hierzu finden Sie in der Liste Tasten-Zuweisungstypen der Ensemble-Voices auf Seite 60.	
Keyboard Harmony	On/Off	Schaltet Keyboard Harmony ein oder aus.
	Art	Identisch mit dem Display, das über [MENU] → [Kbd Harmony/Arp] aufgerufen wird. Siehe „Verwenden von Keyboard Harmony“ im Benutzerhandbuch. Es stehen nur die Harmony-Typen zur Verfügung, die wirkungsvoll für Ensemble-Voices eingesetzt werden können.

Struktur der Tastenzuweisung von Ensemble-Voices

Jeder Part berücksichtigt alle gespielten Noten und spielt die gewünschten Noten entsprechend Ihren Einstellungen. Näheres zum Einstellen erfahren Sie in der Liste Tastenzuweisungsstatus von Ensemble-Voices weiter unten. Sie können die Einstellungen für alle Parts praktisch mit einem Befehl aufrufen. Die aktuelle Einstellung jedes Parts (Tastenzuweisungsstatus) wird auf dem Bildschirm unter dessen Tastaturabbildung (siehe oben) dargestellt.

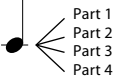
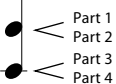
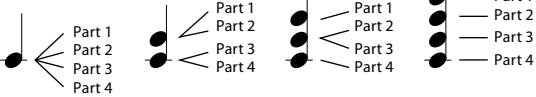
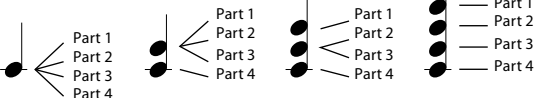
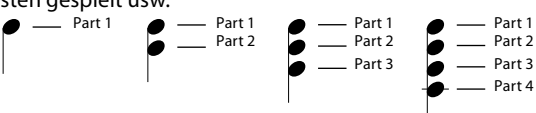



Liste des Tastenzuweisungsstatus von Ensemble-Voices (nur Anzeige)

Parameter	Darstellung im Display	Vollständiger Name	Beschreibung	
Filter 1/Filter 2	F*D	Erste * absteigend	Die höchsten * („*“ gibt die Anzahl der Noten an) der eingehenden Noten werden ausgewählt und zur nächsten Ebene gesendet.	
	A*D	Nach *ter absteigend	Die *t-höchste eingehende Note und jegliche höhere Noten erklingen nicht, alle tieferen Noten werden jedoch ausgewählt und zur nächsten Ebene gesendet.	
	F*A	Erste * aufsteigend	Die untersten * der eingehenden Noten werden ausgewählt und zur nächsten Ebene gesendet.	
	A*A	Nach *ter aufsteigend	Die *t-tiefste eingehende Note und jegliche tieferen Noten erklingen nicht, alle höheren Noten werden jedoch ausgewählt und zur nächsten Ebene gesendet.	
	THRU	Through (Durchschleifung)	Alle eingehenden Noten werden ohne Änderung an die nächste Ebene gesendet.	
Assign	HI	Highest	Von den Noten, die nach Filter 2 übrig bleiben, wird die höchste ausgewählt.	
	LO	Lowest	Von den Noten, die nach Filter 2 übrig bleiben, wird die tiefste ausgewählt.	
	EA	Earliest	Von den Noten, die nach Filter 2 übrig bleiben, wird die früheste ausgewählt.	
	LA	Latest	Von den Noten, die nach Filter 2 übrig bleiben, wird die letzte ausgewählt.	
Neuauslösung bei Loslassen	RTG	Retrigger	Key Assign (die Tastenzuweisung) wird aktualisiert, sobald einige der Tasten losgelassen werden (und Noten gespielt werden, die alle geltenden Bedingungen erfüllen).	
	(Keine Anzeige)	-	Wenn Tasten losgelassen werden, hören die entsprechenden Voices auf zu erklingen und werden nicht erneut zugewiesen. Wenn Sie jedoch legato spielen, werden Noten unabhängig davon neu ausgelöst, ob die Neuauslösung bei Loslassen aus- oder eingeschaltet ist (Ja oder Nein in der nächsten Liste).	

* Zeigt eine ganze Zahl 1 oder höher an.

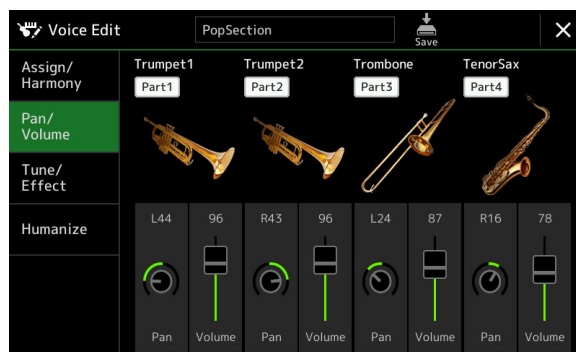
Liste der Tastenzuweisungstypen von Ensemble-Voices

Tastenzuweisungstyp	Beschreibung	Neu- auslösung bei Loslassen (*3)
Unison1 – latest	Diese Einstellung hat ein vollständiges Unisono zur Folge. Wird eine Taste angeschlagen, erzeugen alle vier Parts die gleiche Note. Werden mehrere Tasten angeschlagen, wird die Unisono-Note aufgrund der zuletzt gespielten Note ausgewählt. 	Ja
Unison2 – highest and lowest	Diese Einstellung erzeugt ein Unisono oder ein Intervall. Wird eine Taste angeschlagen, erzeugen alle vier Parts die gleiche Note; werden jedoch zwei oder mehr Tasten angeschlagen, werden die Parts zwischen der tiefsten und der höchsten aufgeteilt. 	Ja
4 Part Divide1 – retrigger	Diese Einstellung eignet sich für geschlossene Akkorde. Wird eine Taste angeschlagen, erzeugen alle vier Parts einen Klang. Werden zwei oder mehr Tasten angeschlagen, werden die Parts unter den verschiedenen Noten des Akkords aufgeteilt. 	Ja
4 Part Divide1		No
4 Part Divide2 – retrigger	Diese Einstellung eignet sich für offene Akkorde. Wird eine Taste angeschlagen, erzeugen alle vier Parts einen Klang. Werden zwei oder mehr Tasten angeschlagen, werden die Parts unter den verschiedenen Noten des Akkords aufgeteilt. 	Ja
4 Part Divide2		No
4 Part Incremental1 – retrigger	Je mehr Tasten angeschlagen werden, desto größer ist die Anzahl der Parts, die einen Klang erzeugen, wobei der Vorrang auf höheren Parts liegt. Part 1 wird beispielsweise bei einer angeschlagenen Taste gespielt, Part 1 und Part 2 werden bei zwei angeschlagenen Tasten gespielt usw. 	Ja
4 Part Incremental1		No
4 Part Incremental2 - retrigger	Je mehr Tasten angeschlagen werden, desto größer ist die Anzahl der Parts, die einen Klang erzeugen, wobei der Vorrang auf den tieferen Parts liegt. Part 4 wird beispielsweise bei einer angeschlagenen Taste gespielt, Part 4 und Part 3 werden bei zwei angeschlagenen Tasten gespielt usw. 	Ja
4 Part Incremental2		No
3 Part Divide1 – retrigger	Diese Einstellung erzeugt ein Ensemble mit drei Noten für geschlossene Akkorde. (*1)	Ja
3 Part Divide1		No
3 Part Divide2 – retrigger	Diese Einstellung erzeugt ein Ensemble mit drei Noten für offene Akkorde. (*1)	Ja
3 Part Divide2		No
3 Part Incremental1 – retrigger	Drei-Noten-Version eines Ensembles mit Vorrang für die höheren Parts. Parts 1 und 4 werden beispielsweise bei einer angeschlagenen Taste gespielt, Parts 1 und 4 sowie Part 2 werden bei zwei angeschlagenen Tasten gespielt usw. (*1)	Ja
3 Part Incremental1		No

Tastenzuweisungstyp	Beschreibung	Neu- auslösung bei Loslassen (*3)
3 Part Incremental2 - retrigger	Drei-Noten-Version eines Ensembles mit Vorrang für die tieferen Parts. Part 3 wird beispielsweise bei einer angeschlagenen Taste gespielt, Part 3 und Part 2 werden bei zwei angeschlagenen Tasten gespielt usw. (*1)	Ja
3 Part Incremental2		No
2 Part Divide1 – retrigger	Diese Einstellung erzeugt ein Ensemble mit zwei Noten für geschlossene Akkorde. (*2)	Ja
2 Part Divide1		No
2 Part Incremental1 – retrigger	Zwei-Noten-Version eines Ensembles mit Vorrang für die höheren Parts. Parts 1 und 3 werden beispielsweise bei einer angeschlagenen Taste gespielt, Parts 1 und 3 sowie Parts 2 und 4 werden bei zwei angeschlagenen Tasten gespielt. (*2)	Ja
2 Part Incremental1		No
2 Part Incremental2 - retrigger	Zwei-Noten-Version eines Ensembles mit Vorrang für die tieferen Parts. Parts 2 und 4 werden beispielsweise bei einer angeschlagenen Taste gespielt, Parts 1 und 3 sowie Parts 2 und 4 werden bei zwei angeschlagenen Tasten gespielt. (*2)	Ja
2 Part Incremental2		No

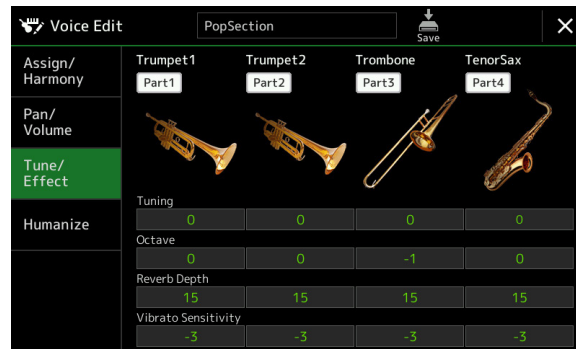
- *1 Bei Drei-Voice-Ensembles bewegt sich Part 4 auf die gleiche Weise wie Part 1.
- *2 Bei Zwei-Voice-Ensembles bewegt sich Part 3 auf die gleiche Weise wie Part 1; Part 4 bewegt sich auf die gleiche Weise wie Part 2.
- *3 Bei Ensemble-Typen, die Neuauslösung bei Loslassen unterstützen, wird ein Part, der gestoppt wird, weil die entsprechende Taste losgelassen wurde, auf Grundlage der weiterhin gehaltenen Tasten neu zugewiesen und spielt so die zugehörige Note.

■ Pan/Volume (Panorama/Lautstärke)



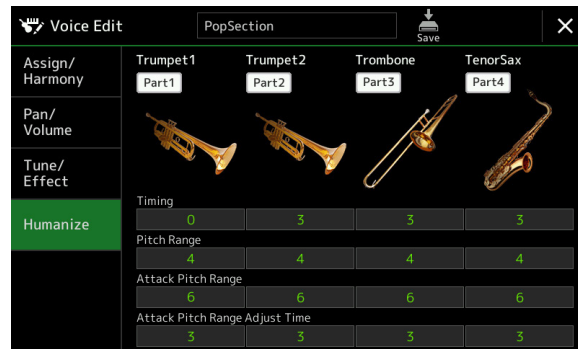
Part On/Off	Schaltet jeden Ensemble-Part ein oder aus. Die Einstellungen von Part 1–4 entsprechen den PART-ON/OFF-Tasten [LEFT] und [RIGHT 1–3].
Voice	Hier können Sie für jeden Ensemble-Part erneut eine andere Voice auswählen. HINWEIS Nur die empfohlenen Voices, die für Ensemble-Voices geeignet sind, lassen sich auswählen.
Pan	Legt die Stereoposition des ausgewählten Parts fest.
Volume	Legt die Lautstärke jedes Parts fest, wodurch Sie die Balance aller Parts einstellen können. Diese Parameter entsprechen den Parametern Left und Right 1–3 auf der Registerkarte Pan/Volume im Mixer-Display (Seite 135).

■ Tune/Effect

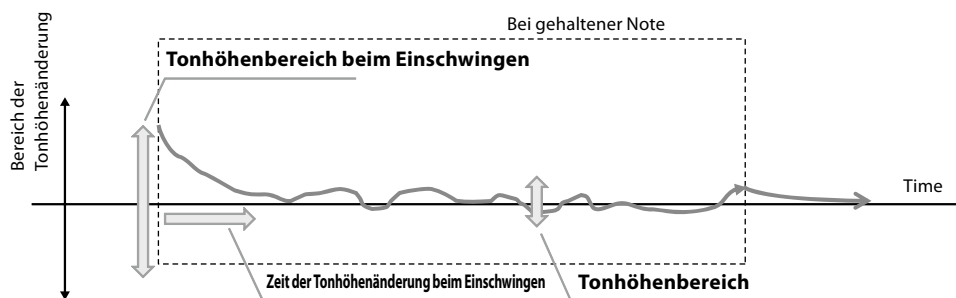


Part On/Off	Schaltet jeden Ensemble-Part ein oder aus. Die Einstellungen von Part 1–4 entsprechen den PART-ON/OFF-Tasten [LEFT] und [RIGHT 1–3].
Voice	Hier können Sie für jeden Ensemble-Part erneut eine andere Voice auswählen. HINWEIS Nur die empfohlenen Voices, die für Ensemble-Voices geeignet sind, lassen sich auswählen.
Stimmung	Bestimmt die Tonhöhe jedes Ensemble-Part in Cents. HINWEIS In der Musik ist ein „Cent“ ein 1/100stel eines Halbtons. (100 Cents entsprechen einem Halbton.)
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 OCTAVE-Tasten [-]/[+] eingestellten Wert hinzugefügt.
Reverb Depth	Stellt die Intensität des Reverb-Effekts ein.
Vibrato Sensitivity	Bestimmt die Intensität des Vibrato-Effekts. Höhere Werte erzeugen ein deutlicheres Vibrato.

■ Humanize



Part On/Off	Schaltet jeden Ensemble-Part ein oder aus. Die Einstellungen von Part 1–4 entsprechen den PART-ON/OFF-Tasten [LEFT] und [RIGHT 1–3].
Voice	Hier können Sie für jeden Ensemble-Part erneut eine andere Voice auswählen. HINWEIS Nur die empfohlenen Voices, die für Ensemble-Voices geeignet sind, lassen sich auswählen.
Timing (Zeitpunkt)	Bestimmt die Verzögerungszeit zwischen dem Moment, in dem eine Note gedrückt wird und dem Moment, in dem der Klang jedes Part erzeugt wird.
Tonhöhenbereich	Legt das Vibrato (Tonhöhenänderung) fest, wenn der Klang erzeugt wird. Je höher der Wert, desto größer ist der Tonhöhenbereich.
Tonhöhenbereich beim Einschwingen	Legt die tatsächliche Tonhöhenhüllkurve fest, die direkt nach dem Erklingen angewendet wird. Je höher der Wert, desto größer ist der Tonhöhenbereich.
Zeit der Tonhöhenänderung beim Einschwingen	Legt die Zeit fest zwischen dem Moment, an dem der Klang beginnt und dem Moment, in dem die Tonhöhenhüllkurve den korrekten Wert erreicht.



Kapitel Inhalt

Erstellen eines neuen Multi-Pads über MIDI (Multi Pad Creator—MIDI Multi Pad Recording)	64
• Multi Pad—Echtzeitaufnahme über MIDI	64
• Multi-Pad-Step Recording (Schrittweise Aufnahme) über MIDI	66
Erstellen eines neuen Multi-Pads mit Audiodateien (Multi Pad Creator—Audio Link Multi Pad)	66
• Wiedergeben der Audio-Link-Multi-Pads	67
Bearbeiten von Multi-Pads	68

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

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

Multi Pad—Echtzeitaufnahme über MIDI

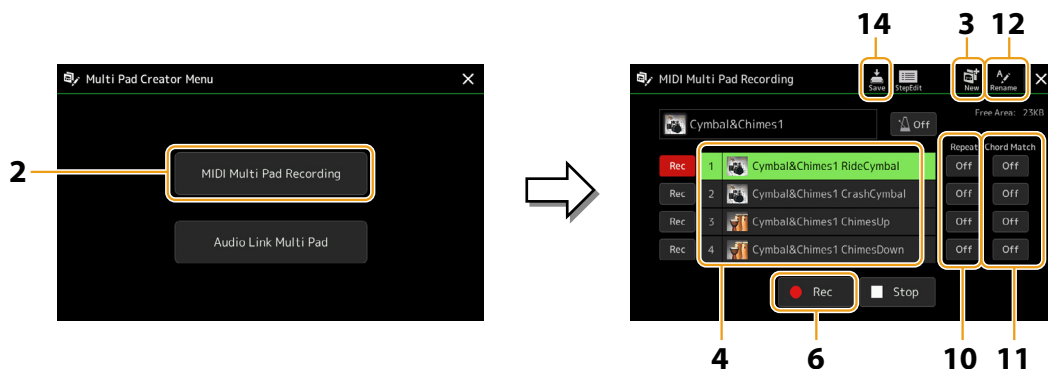
Bevor Sie mit der Bedienung beginnen, beachten Sie die folgenden Punkte:



- Da nur das Spiel im Part Right 1 als Multi-Pad-Phrase aufgezeichnet wird, sollten Sie die gewünschte Voice für den Part Right 1 vorher auswählen.
- Die Super-Articulation-Voices sowie die Orgel-Voices lassen sich nicht für die Multi-Pad-Aufnahme verwenden. Wenn eine dieser Voices für den Part Right 1 eingestellt ist, wird sie bei der Aufnahme durch die Grand-Piano-Voice ersetzt.
- Da die Aufnahme gleichzeitig und synchron mit der Style-Wiedergabe erfolgt, sollten Sie zuerst den gewünschten Style auswählen. Bedenken Sie jedoch, dass der Style selbst nicht aufgezeichnet wird.

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

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

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



- 3** Wenn Sie ein neues Multi-Pad in einer leeren Bank erstellen möchten, tippen Sie auf  (New).
- 4** Tippen Sie hierauf, um ein bestimmtes Multi-Pad für die Aufnahme auszuwählen.
- 5** Falls notwendig, wählen Sie mit der VOICE SELECT-Taste [RIGHT 1] die gewünschte Voice aus. Um zum vorigen Bildschirm zurückzukehren, drücken Sie nach der Voice-Auswahl die [EXIT]-Taste.
- 6** Tippen Sie auf , um in den Standby-Modus für die Aufnahme der in Schritt 4 ausgewählten Multi-Pad-Bank zu wechseln.

HINWEIS

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

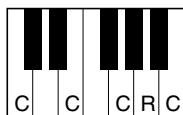
7 Spielen Sie auf der Tastatur, um die Aufnahme zu starten.

Damit Ihre Aufnahme synchron zum Tempo ist, tippen Sie auf die [Metronome]-Taste, um das Metronom einzuschalten. Wenn Sie vor der eigentlichen Phrase Stille erzeugen möchten, drücken Sie die STYLE-CONTROL-Taste [START/STOP], um Aufnahme und Rhythmuswiedergabe (des aktuellen Styles) gleichzeitig zu starten. Bedenken Sie, dass der Rhythmus-Part des aktuellen Styles während der Aufnahme zwar abgespielt, jedoch nicht aufgenommen wird.

- **Empfohlene Noten für Phrasen, die zu den Grundakkorden passen**

Wenn Sie eine Phrase erstellen möchten, die zu den Grundakkorden passt, verwenden Sie die Noten C, E, G, A und H, bzw. spielen Sie die Phrase auf der Skala für einen CM7-Akkord, ohne die Erweiterungen Quarte und None zu verwenden, die Konflikte mit alterierten Erweiterungen bewirken würde ($\flat 9^{\text{th}}$, $\sharp 9^{\text{th}}$).

Dadurch erklingt die Phrase harmonisch und entspricht den meisten Grundakkorden tonaler Musik, die von der Style-Engine dieses Instruments verwendet werden.



C = Akkordtöne

C, R = Empfohlene Noten

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

8 Beenden Sie die Aufnahme.

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

9 Spielen Sie Ihre neu aufgenommene Phrase ab, indem Sie die entsprechende MULTI PAD CONTROL-Taste [1]–[4] drücken. Wenn Sie die Phrase noch einmal aufnehmen möchten, wiederholen Sie die Schritte 6–8.**10 Schalten Sie die Repeat-Funktion der entsprechenden Pads ein oder aus, indem Sie die Repeat-Tasten [On]/[Off] drücken.**

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


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

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

12 Tippen Sie auf  (Rename) und geben Sie dann für jedes Multi-Pad den gewünschten Namen ein.**13 Wenn Sie weitere Multi-Pads aufnehmen möchten, wiederholen Sie Schritt 4–12.****14 Tippen Sie auf  (Save), um das Multi-Pad zu speichern und speichern Sie dann die Multi-Pad-Daten als eine Bank, die aus jeweils vier Pads besteht.****ACHTUNG**

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

Multi-Pad-Step Recording (Schrittweise Aufnahme) über MIDI

Die schrittweise Aufnahme kann auf der Seite Edit ausgeführt werden. Nachdem Sie in Schritt 4 auf [Seite 65](#) ein Multi-Pad ausgewählt haben, tippen Sie auf  (Step Edit), um die Step-Edit-Seite aufzurufen.

Die Step-Edit-Seite enthält die Event-Liste, mit deren Hilfe Sie Noten mit absolut präzisiertem Timing aufzeichnen können. Dieses Verfahren der schrittweisen Aufnahme ist im Wesentlichen mit dem der MIDI-Song-Aufnahme identisch ([Seite 89](#)), mit Ausnahme des nachfolgenden Punkts:

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

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

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

HINWEIS

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

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

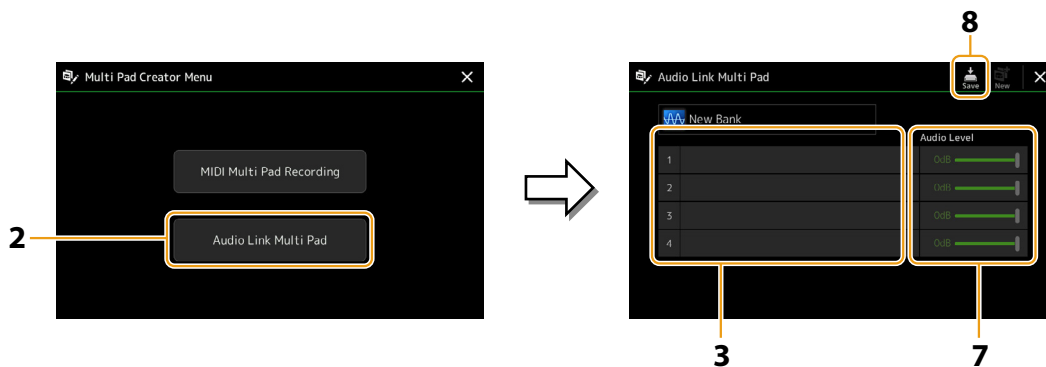
HINWEIS

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

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

HINWEIS

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



HINWEIS


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


- 3** Antippen zur Auswahl des gewünschten Pads.

Das Auswahldisplay für Audiodateien erscheint.

- 4** Wählen Sie die gewünschte Audiodatei aus.

Informationen zur ausgewählten Audiodatei anzeigen

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

- 5 Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zum Audio-Link-Multi-Pad-Display zurückzukehren.
- 6 Wenn Sie weitere Audiodateien mit weiteren Pads verknüpfen möchten, wiederholen Sie die Schritte 3–5.
- 7 Passen Sie wenn nötig den Lautstärkepegel der einzelnen Audiodateien an, indem Sie den Audio-Level-Schieberegler antippen.
Durch Drücken der entsprechenden MULTI-PAD-CONTROL-Taste [1]–[4] können Sie die Lautstärke einstellen, während Sie eine Multi-Pad-Phrase abspielen.
- 8 Tippen Sie auf  (Save), um das Multi-Pad zu speichern, und speichern Sie dann die Audio-Link-Multi-Pad-Daten als eine Bank, die aus jeweils vier Pads besteht.

ACHTUNG

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

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

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

- **Link-Einstellungen ändern:**

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

Wiedergeben der Audio-Link-Multi-Pads

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

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

HINWEIS

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

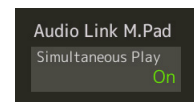
De-/Aktivieren mehrerer simultan über die Audio-Link-Multi-Pads wiedergegebenen Audiosignale

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

MULTI PAD CONTROL [SELECT] → [Menu]

Audio Link M.Pad „Simultaneous Play“

- **On:** Es können mehrere Pads gleichzeitig abgespielt werden. Auch dann, wenn Sie die Wiedergabe eines anderen Pads starten, wird die Wiedergabe des aktuellen Pads nicht gestoppt.
- **Off:** Es kann nur ein Pad auf einmal wiedergegeben werden. Die Wiedergabe erfolgt exklusiv, d. h. wenn Sie die Wiedergabe eines anderen Pads starten, wird die Wiedergabe des aktuellen Pads gestoppt. (Dies ist das gleiche Verhalten bei Firmware v1.10 oder älter)



Bearbeiten von Multi-Pads

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

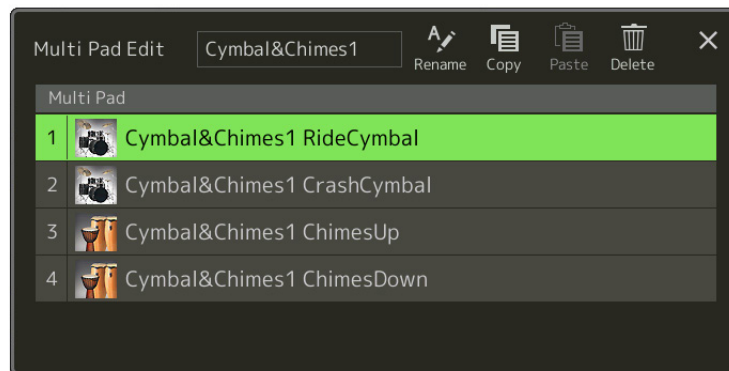
1 Wählen Sie die Multi-Pad-Bank aus, die das zu bearbeitende Multi-Pad enthält.

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

HINWEIS

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

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



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

4 Bearbeiten Sie das ausgewählte Pad.

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


Kopieren eines Multi-Pads

1 Wählen Sie das Multi-Pad in Schritt 4 kopierte Multi-Pad aus.

2 Tippen sie auf [Copy].

Das gewählte Multi-Pad wird in die Zwischenablage kopiert.

3 Wählen Sie den Zielort.

Wenn Sie das gewählte Pad auf eine andere Bank kopieren möchten, wählen Sie die gewünschte Bank im Multi-Pad-Bank-Auswahldisplay aus, rufen Sie das Multi-Pad-Edit-Fenster über  (Menu) auf, und wählen Sie dann das Ziel aus.

4 Tippen Sie auf [Paste] (Einfügen), um den Kopiervorgang auszuführen.

HINWEIS

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

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


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

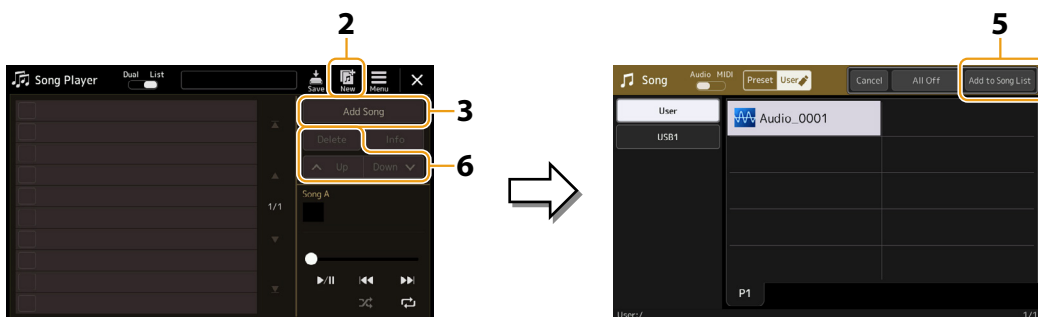
Kapitel Inhalt

Erstellen einer Song-Liste für die Wiedergabe	69
Verwenden des Repeat-Playback-Modus (wiederholte Wiedergabe)	70
Bearbeiten der Notationseinstellungen (Score)	71
• Wiedergabeeinstellung	71
• Ansichtseinstellung	72
• Detaileinstellung	72
Anzeigen von Liedtext (Lyrics) und Einrichten des Displays	73
Anzeigen von Text und Einrichten des Displays	74
Verwenden der Begleitautomatikfunktionen bei der MIDI-Song-Wiedergabe	75
Ein- und Ausschalten einzelner Kanäle eines MIDI-Songs	76
Einstellungen für die Song-Wiedergabe	77
• Guide – Spiel- und Gesangsübungen mit Hilfe der Guide-Funktion	77
• Part Ch	78
• Lyrics	78
• Play	78

Erstellen einer Song-Liste für die Wiedergabe

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

- 1 Drücken Sie die [SONG]-Taste, um die Song Player-Anzeige aufzurufen.
Achten Sie darauf, dass der Song-List-Modus ausgewählt ist.
- 2 Tippen Sie auf  (Neu), um eine neue Song-Liste anzulegen.



- 3 Tippen Sie auf [Add Song], um das Display für die Song-Auswahl aufzurufen.
- 4 Tippen Sie auf die Namen der gewünschten Songs, um sie der Liste hinzuzufügen.
Wenn Sie alle Songs aus einem Ordner hinzufügen möchten, tippen Sie auf [Select All].

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

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

6 Bearbeiten Sie die Song-Liste wie gewünscht.

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

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

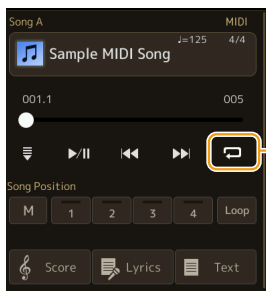
ACHTUNG

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

Verwenden des Repeat-Playback-Modus (wiederholte Wiedergabe)

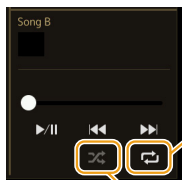
In dem mit der [SONG]-Taste aufgerufenen Song-Player-Display können Sie einstellen, wie die Wiedergabe des aktuellen Songs erfolgen soll.

Dual-Player-Modus







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

Song-List-Modus



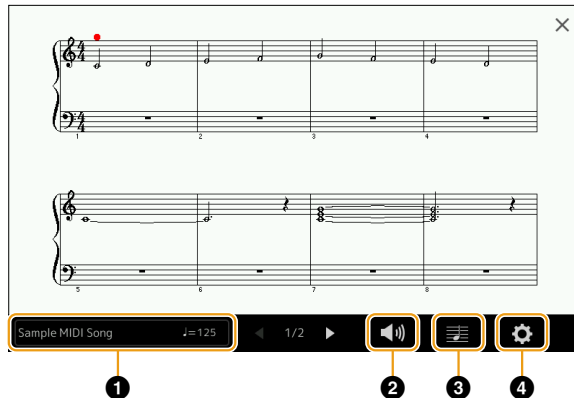
Durch Antippen wird der Wiederholungs-Modus umgeschaltet.

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

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

Bearbeiten der Notationseinstellungen (Score)

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




❶	Zeigt den Namen des aktuellen Songs an. Auch die TempoEinstellung wird auf der rechten Seite angezeigt. Wenn Sie einen anderen Song auswählen möchten, tippen Sie auf den Song-Namen, um das Display für die Song-Auswahl zu öffnen.
❷	Hier können Sie die Parameter für die Wiedergabe-Parts des MIDI-Songs einstellen. Alles Weitere hierzu erfahren Sie unter „Wiedergabeeinstellung“ (Seite 71).
❸	Hier können Sie die Parameter für die Notendarstellung einstellen, einschließlich der angezeigten Größe, Akkorddarstellung usw. Näheres erfahren Sie unter „Ansicht einstellen“ (Seite 72).
❹	Hier können Sie detailliertere Parameter für die Notendarstellung einstellen. Lesen Sie weiter unter „Detaileinstellung“ (Seite 72).

HINWEIS


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

Wiedergabeeinstellung

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

Extra	Schaltet die Wiedergabe aller Kanäle ein oder aus, mit Ausnahme derjenigen, die den unten beschriebenen Parts Left und Right zugewiesen sind.
Left	Schaltet die Wiedergabe des Parts für die linke Hand ein oder aus. Diesem Part können Sie im Song-Setting-Display (Seite 78) den gewünschten Kanal zuweisen.
Right	Schaltet die Wiedergabe des Parts für die rechte Hand ein oder aus. Diesem Part können Sie im Song-Setting-Display (Seite 78) den gewünschten Kanal zuweisen.
Guide	Schaltet die Guide-Funktion ein oder aus. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 77.

Ansichtseinstellung

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

Size	Ändert die Größe der Notendarstellung.
Left	Schaltet die Darstellung der Noten für die linken Hand ein oder aus. Wenn diese Anzeige ausgegraut und nicht verfügbar ist, gehen Sie zur Anzeige "Detaileinstellung" (Seite 72), und stellen Sie Left Ch auf einen anderen Kanal als „Auto“. Oder stellen Sie unter [MENU] → [Song Setting] → [Part Ch] den Left-Part auf einen anderen Kanal als „Off“ (Seite 78) ein. HINWEIS Die beiden Parts Right (s. u.) und Left können nicht gleichzeitig ausgeschaltet werden.
Right	Schaltet die Darstellung der Noten für die rechte Hand ein oder aus. HINWEIS Die beiden Parts Right und Left (s. o.) können nicht gleichzeitig ausgeschaltet werden.
Chord	Schaltet die Akkorddarstellung ein oder aus. Wenn der aktuelle Song keine Akkorddaten enthält, werden auch dann keine Akkordinformationen angezeigt, wenn die Darstellung hier eingeschaltet wird.
Lyrics	Schaltet die Liedtextdarstellung ein oder aus. Wenn der aktuelle Song keine Liedtext-Daten enthält, werden auch dann keine Liedtexte angezeigt, wenn die Darstellung hier eingeschaltet wird. Wenn der Song Pedal-Events enthält, können Sie die Darstellung zwischen „Lyrics“ und „Pedal“ umschalten, indem Sie hier tippen. Wenn „Pedal“ gewählt ist, werden anstelle der Liedtexte Pedal-Events angezeigt.
Hinweis	Schaltet die Darstellung der Notennamen ein oder aus. Ist dieses Kontrollkästchen markiert, wird jeder Notename links von jeder Note angezeigt. Wenn der Song Fingersatz-Events enthält, können Sie die Darstellung zwischen „Note“ und „Fingering“ umschalten, indem Sie hier tippen. Wenn „Fingering“ gewählt ist, werden anstelle der Liedtexte Fingersatz-Events angezeigt.
Color	Wenn dies markiert ist, werden die Noten im Display farbcodiert angezeigt (C: Rot, D: Gelb, E: Grün, F: Orange, G: Blau, A: Violett, und B: Grau).

Detaileinstellung

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

Right Ch	Legt fest, welcher MIDI-Kanal in den MIDI-Song-Daten für den rechten und den linken Part benutzt wird. Diese Einstellung schaltet zurück auf „Auto“, wenn ein anderer Song ausgewählt wird. <ul style="list-style-type: none"> • Auto: Die MIDI-Kanäle der MIDI-Song-Daten für die Parts der linken und rechten Hand werden automatisch zugewiesen. Die Parts werden jeweils auf den Kanal festgelegt, der bei Part Ch (Seite 78) im Song-Setting-Display eingestellt wurde. • 1–16: Weist einen angegebenen MIDI-Kanal (1–16) den Parts für die rechte und für die linke Hand zu. • Off (nur Left Ch): Keine Kanalzuweisung. Dies schaltet die Notendarstellung für die linke Hand ein und aus.
Left Ch	
Key Signature	Lässt Sie die Tonart an der aktuellen gestoppten Position des MIDI-Songs eingeben. Diese Einstellung ist hilfreich bei Songs, die Sie mit Tonartwechsel aufgenommen haben, damit die Tonartwechsel in den Noten richtig dargestellt wird.
Quantize	Mit dieser nützlichen Funktion können Sie die Notenauflösung in der Notenschrift steuern. So können Sie die Zeitwerte aller angezeigten Noten ändern oder korrigieren, so dass sie nach einem bestimmten Notenwert angeordnet werden. Achten Sie darauf, dass Sie den kleinsten Notenwert eingeben, der im Song vorkommt.
Note Name	Wählt aus den folgenden drei Arten die Art des Notennamens, der links von den Noten angegeben wird. Diese Einstellungen sind verfügbar, wenn bei „View Setting“ der Parameter Note markiert ist. <ul style="list-style-type: none"> • A, B, C: Die Notennamen werden als Buchstaben angegeben (C, D, E, F, G, A, B) (Anm. d. Üb.: „B“ ist im Deutschen die Note „H“). • Fixed Do: Die Noten werden als Solmisationssilben in der gewählten Sprache angezeigt. • Movable Do („Bewegliches Do“): Die Noten werden als Solmisationssilben entsprechend den Intervallen auf der Tonleiter angezeigt, und zwar unterschiedlich je nach der jeweiligen Tonart. Der Grundton wird als „Do“ angezeigt. In der Tonart G-Dur würde der Grundton Sol (G) beispielsweise als „Do“ angezeigt. Wie bei „Fixed Do“ hängt die Anzeige von der gewählten Sprache ab.

Anzeigen von Liedtext (Lyrics) und Einrichten des Displays

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

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

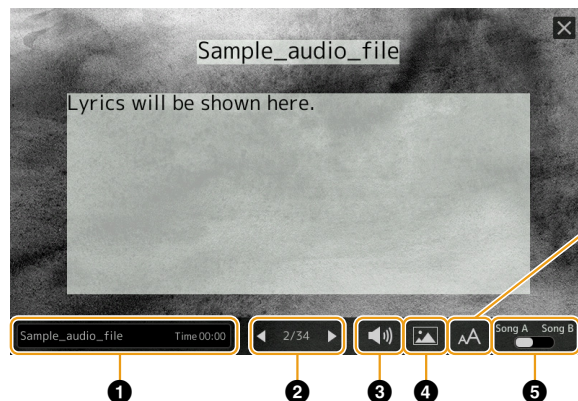
2 Tippen Sie auf [Lyrics], um die Liedtextanzeige aufzurufen.

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

HINWEIS

Die Liedtextanzeige lässt sich auch über [MENU] → [Lyrics] aufrufen.

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



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

HINWEIS

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

1	Zeigt den Namen des aktuellen Songs an. Wenn Sie einen anderen Song auswählen möchten, tippen Sie hier auf den Song-Namen, um das Display für die Song-Auswahl zu öffnen. Bei MIDI-Songs wird die aktuelle Taktnummer auf der rechten Seite angezeigt. Bei Audio-Songs wird auf der rechten Seite die vergangene Zeit angezeigt.
2	Zeigt die aktuelle Seite und den gesamten Text an. Wenn Sie den gesamten Liedtext ansehen möchten, tippen Sie auf [◀] oder [▶], während die Song-Wiedergabe gestoppt ist. HINWEIS Je nach Song kann es sein, dass die Seiten nicht durch Antippen von [◀]/[▶] umgeschaltet werden können.
3	<ul style="list-style-type: none"> • MIDI-Song: Hier können Sie die Parameter für die Wiedergabe-Parts des MIDI-Songs einstellen. Alles Weitere hierzu erfahren Sie unter „Wiedergabeeinstellung“ (Seite 71). • Audio Song: Hiermit können Sie die Vocal-Cancel-Funktion ein- oder ausschalten. Weitere Informationen finden Sie im Benutzerhandbuch.
4	Ermöglicht Ihnen, das Hintergrundbild für die Liedtext-/Textanzeige umzuschalten. Neben verschiedenen Bildern unter der Preset-Registerkarte können Sie auch eine eigene Bilddatei auswählen (eine Bitmap-Datei kleiner als 800 × 480 Pixel), die sich auf dem USB-Flash-Laufwerk befindet. Die eigene Datei kann vom USB-Flash-Laufwerk in den internen User-Speicher geladen werden. HINWEIS Die hier gewählte Einstellung wird auch auf die Textdarstellung angewendet.
5	Hiermit können Sie die Liedtextanzeige zwischen Song A und B umschalten.

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

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

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

Anzeigen von Text und Einrichten des Displays

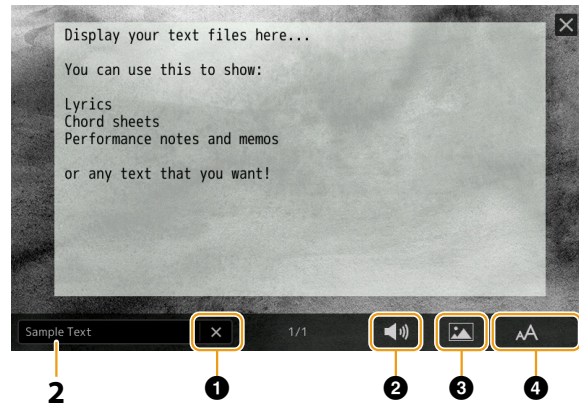
Sie können die mit Hilfe eines Computers erstellte Textdatei (.txt) am Display des Instruments anzeigen. Dieses Feature eröffnet verschiedene hilfreiche Möglichkeiten, z. B. die Anzeige von Liedtext, Akkordsymbolen und Textnotizen.

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

HINWEIS

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

2 Tippen Sie in die untere linke Ecke der Anzeige, um das Textdateiauswahl-Display aufzurufen.



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

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

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

HINWEIS

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

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


❶	Löscht den Text vom Display. Dieser Vorgang löscht nicht die Textdatei selbst, sondern bewirkt nur, dass keine Textdatei dargestellt wird.
❷	Hier können Sie die Parameter für die Wiedergabe-Parts des MIDI-Songs einstellen. Alles Weitere hierzu erfahren Sie unter „Wiedergabeeinstellung“ (Seite 71).
❸	Ermöglicht Ihnen, das Hintergrundbild für die Liedtext-/Textanzeige umzuschalten. Neben den verschiedenen Bildern unter der Preset-Registerkarte können Sie Ihre eigene Bilddatei auswählen (eine Bitmap-Datei kleiner als 800 × 480 Pixel), die sich auf dem USB-Flash-Laufwerk befindet. Die eigene Datei kann vom USB-Flash-Laufwerk in den internen User-Speicher geladen werden. HINWEIS Die hier gewählte Einstellung wird auch auf die Liedtextanzeige angewendet.
❹	Hiermit können Sie Schriftgröße und Schriftart auswählen. Bei „Small“, „Medium“ oder „Large“ (Klein, Mittel, Groß) wird jedes Zeichen mit gleicher Breite dargestellt, was für die Textdarstellung mit darüber angezeigten Akkordsymbolen usw. nützlich ist. Die Einstellungen „Proportional Small“, „Proportional Medium“ und „Proportional Large“ wählen proportionale Schriftarten, die sich nur für Texte ohne Akkordsymbole oder Notizen usw. eignen.

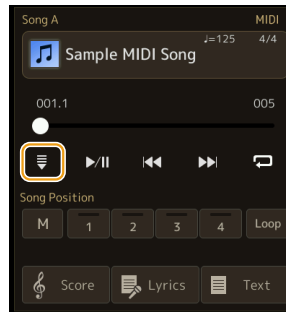
HINWEIS

Wenn der Liedtext durcheinander oder unleserlich sein sollte, können Sie dies evtl. durch Umschalten der Sprachenstellung des Systems im Display [MENU] → [Utility] → [System] ändern.

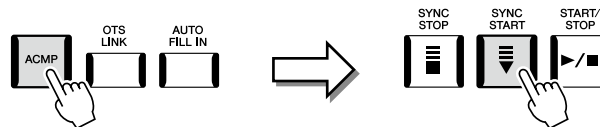
Verwenden der Begleitautomatikfunktionen bei der MIDI-Song-Wiedergabe

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

- 1 Wählen Sie einen Style aus.
- 2 Wählen Sie einen MIDI-Song aus.
- 3 Tippen Sie im Dual-Player-Modus des Song-Player-Displays auf  (Synchro Start), um den synchronisierten Start des Songs zu aktivieren.



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



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

Song und Style werden wiedergegeben. Wenn Sie Akkorde spielen, können Sie „Chord“ im Score-Display einschalten (Seite 72), um Akkordinformationen anzuzeigen.

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

HINWEIS

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

HINWEIS

Die Style-Retrigger-Funktion (Seite 147) kann während der Song-Wiedergabe nicht verwendet werden.

HINWEIS

Wenn Sie möchten, dass die Style-Wiedergabe auch nach dem Stoppen der Song-Wiedergabe fortgesetzt wird, schalten Sie „Style Synchro Stop“ aus (Seite 78).

Ein- und Ausschalten einzelner Kanäle eines MIDI-Songs

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



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

HINWEIS

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

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

HINWEIS

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

Um Voices der einzelnen Kanäle zu ändern

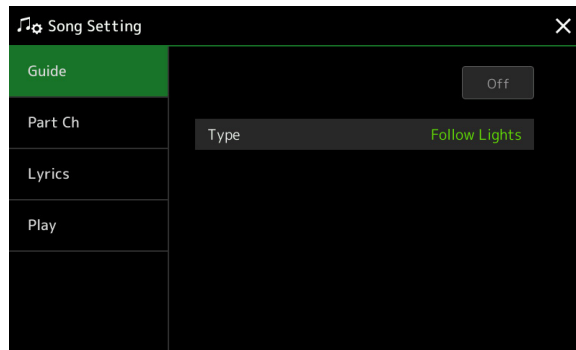
Tippen Sie auf das Instrumentensymbol unterhalb des gewünschten Kanals, um die Anzeige für die Voice-Auswahl aufzurufen, und wählen Sie dann die gewünschte Voice aus.

Einstellungen für die Song-Wiedergabe

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

HINWEIS

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



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

Durch die Guide-Funktion zeigt das Instrument in der Notendarstellung den Zeitpunkt der zu spielenden Noten an, um das Lernen zu vereinfachen. Wenn Sie mit einem angeschlossenen Mikrofon zu einem MIDI-Song singen und spielen, stellt das Instrument automatisch das MIDI-Song-Tempo nach Ihrem Gesang ein.

- 1 Wählen Sie einen MIDI-Song aus, und rufen Sie das Score-Display auf (Seite 71).
- 2 Die Guide-Einstellungen erfolgen in dem Display, das über [MENU] → [Song Setting] → [Guide] aufgerufen wird.

On/Off	Schalten Sie dies ein (On), um die Guide-Funktion zu verwenden. Die Funktion lässt sich auch im „Play Setting“-Fenster des Score-Displays ein-/ausschalten (Seite 71).
Art	<p>Hiermit können Sie den Guide-Typ auswählen.</p> <p>Guide-Menü zum Üben auf der Tastatur</p> <ul style="list-style-type: none"> • Follow Lights: Wenn diese Funktion ausgewählt wird, schaltet die Song-Wiedergabe auf Pause, und wartet darauf, dass Sie die Noten richtig spielen. Werden die richtigen Noten gespielt, wird die Song-Wiedergabe fortgesetzt. Follow Lights wurde für die Clavinova-Serie von Yamaha entwickelt. Diese Funktion („Den Lichtern folgen“) wird zu Übungszwecken verwendet; dabei zeigen in die Tastatur integrierte Lämpchen an, welche Noten gespielt werden müssen. Genos2 ist zwar nicht mit diesen Lämpchen ausgestattet, aber Sie können dieselbe Funktion verwenden, wenn Sie den Anzeigen in der abgebildeten Notation mit der Song-Score-Funktion folgen. • Any Key: Mit dieser Funktion („Beliebige Taste“) können Sie die Melodie eines Songs spielen, indem Sie eine beliebige Taste im Rhythmus des Songs drücken. Die Song-Wiedergabe hält an und wartet darauf, dass Sie irgendeine Taste anschlagen. Schlagen Sie einfach eine Taste auf der Tastatur an, und die Song-Wiedergabe wird fortgesetzt. • Your Tempo: Entspricht Follow Lights, nur dass sich die Song-Wiedergabe dem von Ihnen gespielten Tempo anpasst. <p>Guide-Menü für Gesang</p> <ul style="list-style-type: none"> • Karao-Key: Mit dieser Funktion („Karaoke-Taste“) können Sie das Timing der Song-Wiedergabe mit nur einem Finger steuern, während Sie dazu singen. Das ist praktisch, wenn Sie zu Ihrem eigenen Spiel singen. Die Song-Wiedergabe hält an und wartet darauf, dass Sie singen. Spielen Sie einfach irgendeine Taste auf der Tastatur (es wird dabei kein Klang erzeugt), und die Song-Wiedergabe wird fortgesetzt.

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

HINWEIS

Die Guide-Einstellungen können als Teil der Song-Daten gespeichert werden (Seite 85). Beim nächsten Auswählen des gespeicherten Songs werden auch die entsprechenden Guide-Einstellungen aufgerufen.






Part Ch

Right	Legt fest, welcher Kanal dem Part der rechten Hand zugewiesen ist.
Left	Legt fest, welcher Kanal dem Part für die linke Hand zugewiesen ist.
Auto Set	Wenn eingeschaltet („On“), werden die MIDI-Kanäle für die Parts der rechten und linken Hand automatisch entsprechend der Vorprogrammierung in den kommerziell erhältlichen Song-Daten festgelegt. Normalerweise sollte diese Option aktiviert sein („On“).

Lyrics

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

Play

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

Kapitel Inhalt

MIDI-Song-Aufnahme – Überblick	79	Schrittweise Aufnahme/Bearbeiten von Songs (Step Edit)	89
Jeden Kanal einzeln aufzeichnen (Echtzeitaufnahme)	81	• Grundsätzliches Vorgehen bei der schrittweisen Aufnahme/-bearbeitung.....	89
Neuaufzeichnung eines bestimmten Abschnitts – Punch In/Out (Echtzeitaufnahme)	83	• Aufnehmen von Melodien per schrittweiser Aufnahme	90
Aufnahmen von Panel Setups in einem Song	85	• Aufzeichnen von Akkord-/Section-Wechsel-Events per schrittweiser Aufnahme	93
Bearbeiten von Kanal-Events bestehender Song-Daten	86	• Bearbeiten bestimmter MIDI-Events aufgenommener Daten	96
• Die Funktionen im Einzelnen	87	• Song-Positionslinien bearbeiten	98

MIDI-Song-Aufnahme – Überblick

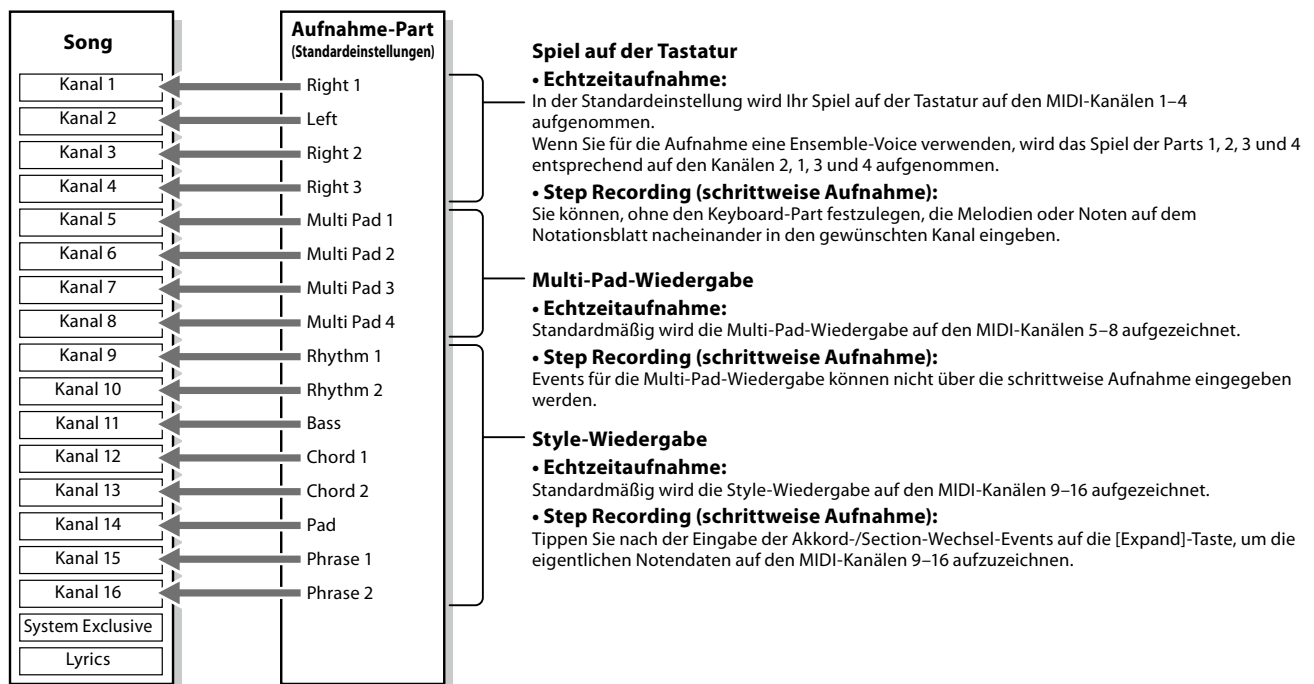
Im Benutzerhandbuch erfahren Sie, wie Sie durch Aufnahme Ihres Spiels auf der Tastatur und ohne Kanaleinstellung einen eigenen MIDI-Song erstellen können („Quick Recording“; Schnellaufnahme). In diesem Referenzhandbuch erfahren Sie, wie Sie einen eigenen Song durch Aufnehmen Ihres Tastaturspiels auf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

■ Echtzeitaufnahme und schrittweise Aufnahme

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

■ Struktur der MIDI-Song-Daten

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



HINWEIS

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

■ Display-Struktur für das MIDI Multi Recording

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



1	Save	Zum Speichern des bearbeiteten Songs.
2	Step Edit	Zum Erstellen oder Bearbeiten eines Songs mit schrittweiser Aufnahme (Step Recording). Näheres siehe Seite 89 .
3	Setup	Zum Auswählen der Bedienfeldeinstellungen, die am Anfang eines Songs aufgezeichnet werden sollen. Näheres siehe Seite 85 .
4	New	Zum Aufrufen eines leeren (neuen) Songs.
5	Menü	Zum Aufrufen des Mixer-Displays oder Einstellen der Wiedergabelautstärke des in Aufnahme befindlichen Songs und zum Einstellen der Lautstärkeverhältnisse beim Aufnehmen weiterer Kanäle.
6	Song-Name	Zeigt den Namen des aktuellen Songs an. Durch Berührung wird das Display für die Song-Auswahl zur Auswahl eines MIDI-Songs angezeigt.
7	Takt. Schlag	Zeigt die aktuelle Taktnummer und den Schlag an.
8	Rec-Modus	Zeigt den Aufnahmemodus an (Seite 83), der in dem Display eingestellt werden kann, das beim Antippen dieses Symbols erscheint.
9	Metronome	Schaltet das Metronom ein oder aus.
10	Kanäle	Zur Angabe der zu bearbeitenden Kanäle.
11	Song-Steuerung	Zur Steuerung der Song-Wiedergabe oder -Aufnahme.
12	Funktionen	Zur Bearbeitung der Events dieses Kanals. Näheres siehe Seite 86 .

HINWEIS

- Das MIDI-Multi-Recording-Display lässt sich auch über [MENU] → [Song Recording] → MIDI [Multi Recording] aufrufen.
- Wenn Sie bereits vorhandene Daten überschreiben, kann die Style-Retrigger-Funktion ([Seite 147](#)) nicht verwendet werden.

Jeden Kanal einzeln aufzeichnen (Echtzeitaufnahme)

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

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

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

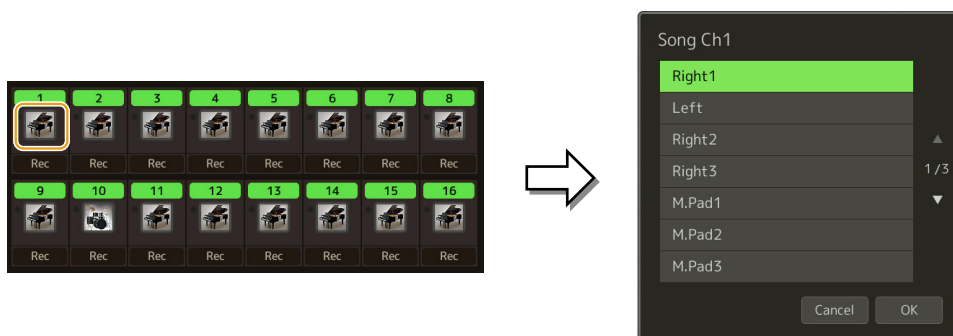


2 Wenn Sie einen bestehenden Song neu aufnehmen möchten, wählen Sie den gewünschten Song aus, indem Sie den Song-Namen antippen, und drücken Sie dann die [EXIT]-Taste, um in das Multi-Recording-Display zurückzukehren.

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

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

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



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

ACHTUNG

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

HINWEIS

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

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

Sie können die Aufnahme auch starten, indem Sie auf [●] (Rec) oder [▶/||] (Play/Pause) tippen.

Bei Aufnahme in einem Song mit bestehenden Daten können Sie bereits aufgezeichnete Kanäle ein- oder ausschalten.



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

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

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

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

ACHTUNG

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

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

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

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



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

- 3 Stellen Sie die Rec Mode-Parameter ein, z. B. wie die Aufnahme startet/stoppt und die Punch In/Out-Position.

HINWEIS

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

Rec Start	<p>Bestimmt das Verhalten bei Aufnahmebeginn.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Normal: Die Aufnahme beginnt mit dem Überschreibvorgang, wenn die Song-Wiedergabe im MIDI-Multi-Recording-Display mit [▶/] (Play/Pause) gestartet wird, oder wenn Sie im Bereitschaftsmodus des Synchronstarts auf der Tastatur spielen. • First Key On: Der Song wird normal abgespielt, und die überschreibende Aufnahme beginnt, sobald Sie auf der Tastatur spielen. • Punch In At: Der Song wird normal abgespielt bis zum Beginn des hier angegebenen Taktes („Bar“), dann beginnt die Aufnahme (Überschreiben).
Rec Stop	<p>Legt das Verhalten am Ende der Aufnahme fest, d. h. was mit den Daten nach dem Stoppen der Aufnahme passieren soll.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Replace All: Löscht alle Daten nach dem Punkt, an dem die Aufnahme beendet wird. • Punch Out: Die Song-Position, an der die Aufnahme gestoppt wird, wird als Punch-Out-Punkt definiert. Durch diese Festlegung bleiben alle Daten nach dem Punkt, an dem die Aufnahme beendet wurde, erhalten. • Punch Out At: Der Überschreibvorgang wird bis zum hier angegebenen Takt („Bar“) fortgesetzt. Dort wird die Aufnahme beendet, und die Wiedergabe läuft normal weiter. Durch diese Festlegung bleiben alle Daten nach dem Punkt, an dem die Aufnahme beendet wurde, erhalten.
Pedal Punch In/Out	<p>Wenn hier „On“ eingestellt ist, können Sie den Punch-In- und Punch-Out-Punkt mit Pedal 2 steuern. Während der Wiedergabe eines Songs können Sie durch Drücken (und Halten) von Pedal 2 die Punch-In-Aufnahme starten und sie durch Loslassen des Pedals beenden (Punch Out). Sie können Pedal 2 bei der Wiedergabe beliebig oft treten und loslassen. Indem Sie die Funktion „Pedal Punch In/Out“ einschalten („On“), heben Sie die aktuelle Funktionszuweisung für das mittlere Pedal auf.</p> <p>HINWEIS Die Pedalfunktion Punch In/Out kann je nach dem an das Instrument angeschlossenen Pedal verschiedene Ergebnisse liefern. Ändern Sie ggf. die Polarität des Pedals, um die Steuerung umzukehren (Seite 138).</p>

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

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

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

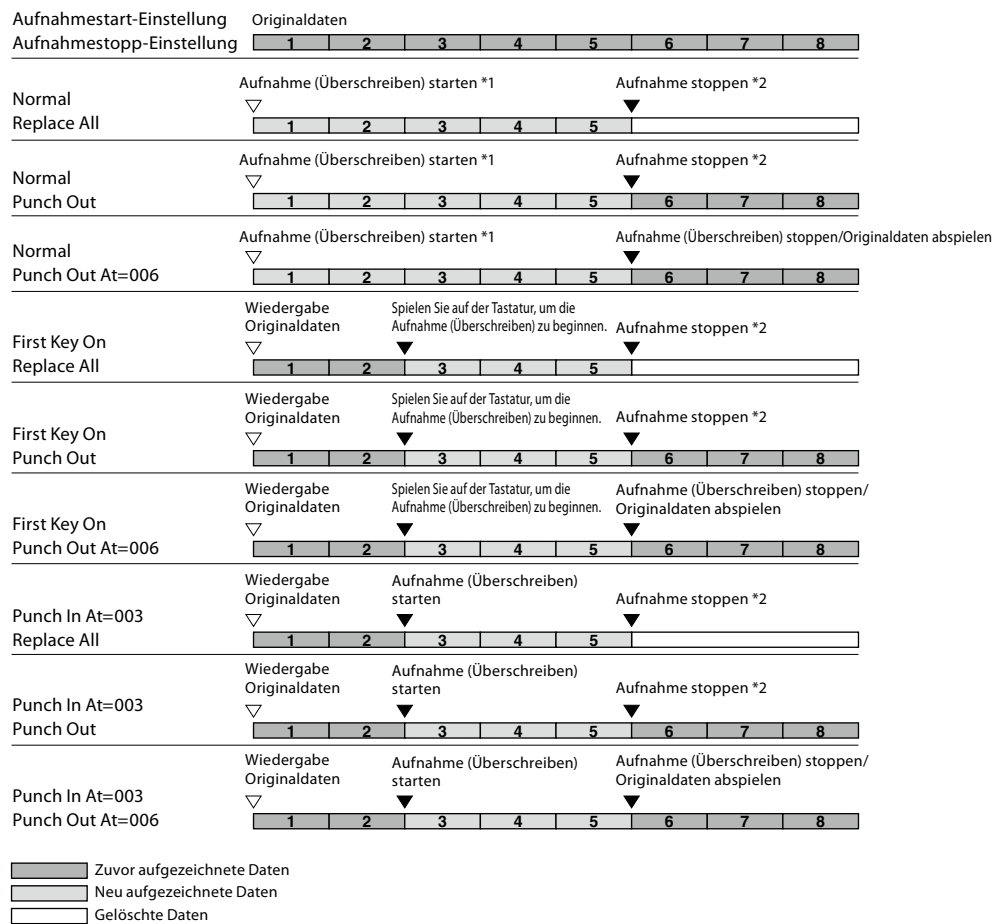
6 Tippen Sie auf  (Speichern), um das aufgenommene Spiel zu speichern.

ACHTUNG

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

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

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



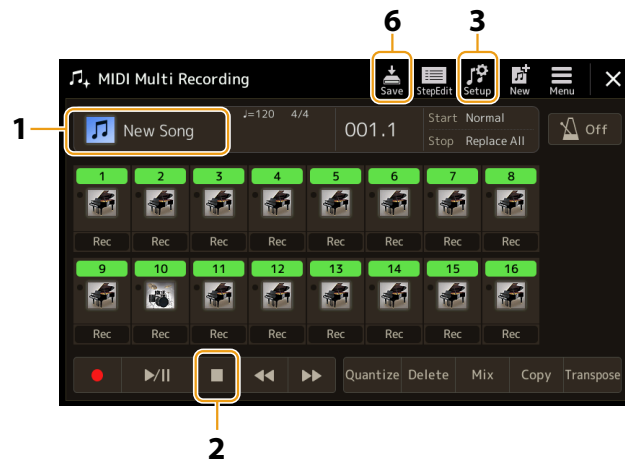
*1 Um das Überschreiben der Takte 1–2 zu vermeiden, beginnen Sie die Aufnahme bei Takt 3.


*2 Tippen Sie am Ende von Takt 5 auf [●] (Rec), um die Aufnahme zu stoppen.

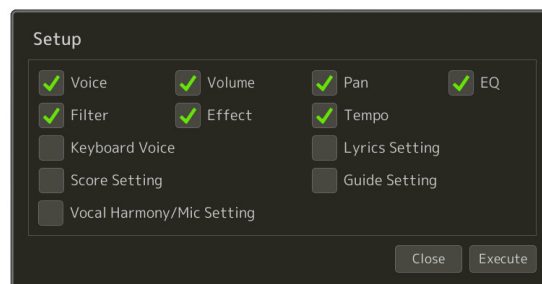
Aufnehmen von Panel Setups in einem Song


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

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



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



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

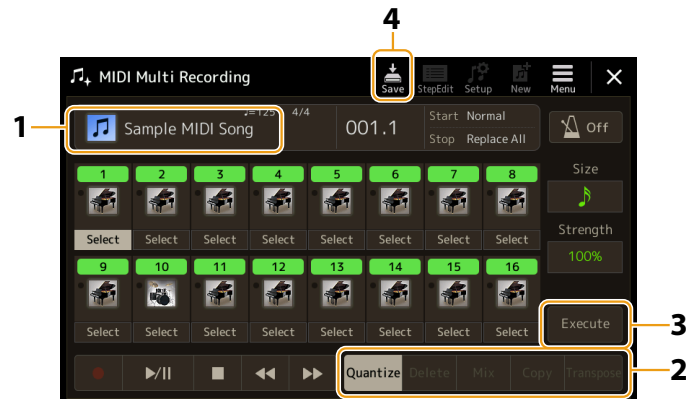
ACHTUNG

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

Bearbeiten von Kanal-Events bestehender Song-Daten

Mit den Funktionen unten rechts im MIDI-Multi-Recording-Display können Sie einen bestimmten Teil der vorhandenen Songdaten korrigieren oder konvertieren.

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




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

Um die Funktion zu verlassen und eine andere auszuwählen, tippen Sie erneut auf die Funktion. Näheres zu den Funktionen und den möglichen Einstellungen finden Sie auf [Seite 87](#).

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

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

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

ACHTUNG

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

Die Funktionen im Einzelnen

■ Quantize

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



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

<p>Size</p>	<p>Dient der Auswahl des Quantisierungswerts (Auflösung). Um optimale Resultate zu erhalten, sollten Sie den Quantisierungswert auf den kleinsten Notenwert des Kanals setzen. Wenn zum Beispiel Achtelnoten des Kanals die kürzesten sind, sollten Sie als Quantisierungswert die Achtelnote wählen.</p> <p>Länge einer Viertelnote Nach der Quantisierung mit Achtelnoten</p> <p>Einstellungen:</p> <p> Viertelnote Achtelnote Sechzehntelnote Zweiunddreißigstel Sechzehntelnote + Achteltriolo* </p> <p> 1/4-Triolen 1/8-Triolen 1/16-Triolen Achtelnote + Achteltriolo* Sechzehntelnote + Sechzehnteltriolo* </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 plus Achteltriolo verwenden, werden beide Notenwerte korrekt quantisiert.</p>
<p>Strength</p>	<p>Legt den prozentualen Grad der Quantisierung fest. Eine Einstellung von 100% bewirkt ein exaktes Timing. Ist ein Wert kleiner als 100% gewählt, werden die Noten entsprechend dem angegebenen Prozentsatz in Richtung der angegebenen Quantisierungsschläge verschoben. Durch die Auswahl eines Quantize-Werts von weniger als 100% fühlt die Aufnahme sich gewissermaßen „menschlich“ an.</p> <p>Länge einer Viertelnote</p> <p>Ursprüngliche Daten (4/4-Takt angenommen)</p> <p>Quantisierung Stärke = 100</p> <p>Quantisierung Stärke = 50</p>

■ Delete

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

■ Mix

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

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

■ Copy

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

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

■ Transpose

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

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

HINWEIS

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

HINWEIS

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


Schrittweise Aufnahme/Bearbeiten von Songs (Step Edit)

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

Grundsätzliches Vorgehen bei der schrittweisen Aufnahme/-bearbeitung

Dieser Abschnitt behandelt die Bedienungsgrundlagen der schrittweisen Aufnahme.

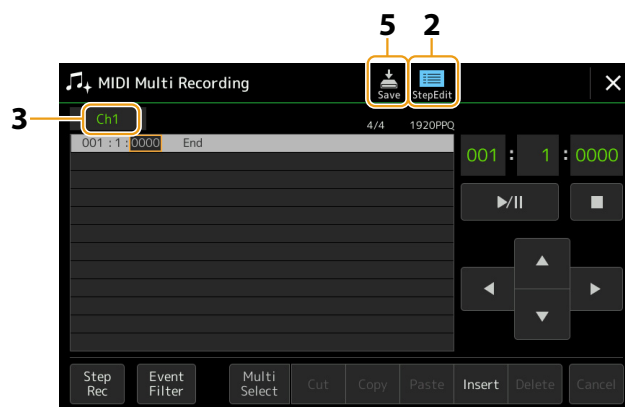
1 Rufen Sie über [RECORDING] → MIDI [Multi Recording] das MIDI-Multi-Recording-Display für die MIDI-Mehrspeuraufnahme auf.

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

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

HINWEIS

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



3 Berühren Sie [Ch1] oben links in diesem Display, um den Zielkanal für die Aufnahme auszuwählen.

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

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

- **Wenn einer der Kanäle „Ch1“–„Ch16“ ausgewählt ist:**
Anweisungen zum Bearbeiten bereits aufgezeichneter Daten finden Sie auf [Seite 96](#).
Um Anweisungen zur Eingabe von Melodien per schrittweiser Aufnahme zu erhalten, berühren Sie [Step Rec] unten links im Display, und lesen Sie dann auf [Seite 90](#) weiter.
- **Wenn „SysEx“ ausgewählt ist:**
Bearbeiten Sie anhand der Erläuterungen auf [Seite 96](#) die bereits aufgezeichneten Daten. Die schrittweise Aufnahme ist nicht verfügbar.
- **Wenn „Lyrics“ ausgewählt ist:**
Bearbeiten Sie anhand der Erläuterungen auf [Seite 96](#) die bereits aufgezeichneten Daten. Die schrittweise Aufnahme ist nicht verfügbar.
- **Wenn „Chord“ ausgewählt ist:**
Anweisungen zum Bearbeiten bereits aufgezeichneter Daten finden Sie auf [Seite 96](#).
Um Anweisungen zur Eingabe von Akkord-/Section-Wechsel-Events für die Style-Wiedergabe per schrittweiser Aufnahme zu erhalten, berühren Sie [Step Rec], und lesen Sie dann auf [Seite 94](#) weiter.

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

ACHTUNG

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

Aufnahmen von Melodien per schrittweiser Aufnahme

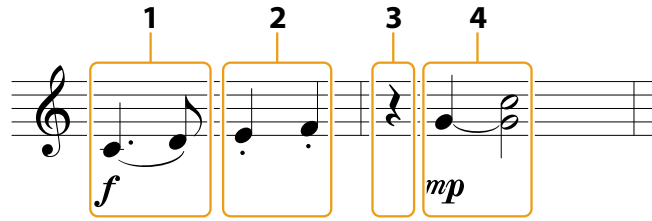
Die Erläuterungen hier gelten, wenn in Schritt 4 auf [Seite 89](#) einer der Kanäle „Ch1“–„Ch16“ ausgewählt wurde. Wenn [Step Rec] unten links im Display eingeschaltet ist, können Sie die Noten mit Hilfe der nachstehenden Bedienelemente einzeln eingeben.



■ Bezeichnungen und Funktionen der Bedienelemente

1	Event-Liste	Zeigt Events wie zum Beispiel Noten- und Voice-Auswahl an, die eingegeben wurden. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 96 .
2	Song-Position (Takt: Schlag: Clock)	Zeigt die aktuelle Song-Position an. Von Ihnen eingegebene Events wie Noten- und Voice-Auswahl werden an der hier angegebenen Position aufgezeichnet. Sie können die aktuelle Position ändern (Takt: Schlag: Clock*) indem Sie das Datenrad verwenden. * Clock: Der Clock-Impuls ist die kleinste Einheit für die Song-Position und die Notenlänge. Eine Viertelnote besteht aus 1.920 Clock-Impulsen.
3	▶/ (Play/ Pause)-Taste	Hiermit starten oder pausieren Sie den aktuellen Song.
4	■ (Stop)	Stoppt den aktuellen Song, um zum Song-Anfang zurückzukehren.
5	Cursor	Hiermit können Sie die Position des Cursors verschieben.
6	Step Rec (schrittweise Aufnahme)	Wenn eingeschaltet, wird das Step-Recording-Display angezeigt, wenn ausgeschaltet, das Step-Edit-Display.
7	Velocity	Bestimmt den Velocity-Wert (die Lautstärke) der einzugebenden Note. Die Werte für die Anschlagstärke können im Bereich von 1 bis 127 liegen. Je höher der Wert ist, desto lauter wird der Klang. Kbd.Vel: Tatsächliche Velocity <ul style="list-style-type: none"> • <i>fff</i> : 127 • <i>ff</i> : 111 • <i>f</i> : 95 • <i>mf</i> : 79 • <i>mp</i> : 63 • <i>p</i> : 47 • <i>pp</i> : 31 • <i>ppp</i> : 15
8	Length	Legt die klingende Länge (Gate Time) der einzugebenden Note fest. <ul style="list-style-type: none"> • Tenuto : ██████████ 99% • Normal : ████████ 80% • Staccato : ██████ 40% • Staccatissimo : █████ 20% <ul style="list-style-type: none"> • Manual: Zum freien Einstellen der Gate-Zeit (Notenlänge). Berühren Sie „Manual“ und schließen Sie das Einblendfenster, indem Sie „OK“ berühren. Stellen Sie dann mit dem Datenrad die Gate-Zeit auf den gewünschten Prozentwert ein.
9	Note Type, Notenanzeige	Durch mehrmaliges Berühren von [Note Type] wechselt der an der rechten Seite angezeigte Typ der Notenanzeige in dieser Reihenfolge: normal, punktiert und triolisch. Wählen Sie einen der drei Typen aus, und wählen Sie dann eine der Notenanzeigen aus (schalten Sie sie ein), mit der die nächste Note eingegeben wird. Wenn Sie die ausgewählte Notenanzeige (die eingeschaltet ist) erneut berühren, wird der Rest mit der entsprechenden Länge eingegeben.
10	Delete	Löscht die ausgewählten Daten.

■ Beispiel für Step Recording – Melodien



* Die in der Abbildung gezeigten Zahlen entsprechen den Nummern der folgenden Bedienungsschritte.

HINWEIS

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


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

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


HINWEIS

Die [VOICE]-Taste funktioniert im Step-Edit-Display anders; sie wird hier nicht zum Aufrufen des Voice-Part-Setup-Displays verwendet.

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


- 1-1 Berühren Sie [Velocity], um „*f*“ auszuwählen.
- 1-2 Tippen Sie auf [Length], um „99% (Tenuto)“ auszuwählen.
- 1-3 Tippen Sie ein- oder zweimal auf [Note Type], um den Typ der punktierten Note aufzurufen.
- 1-4 Tippen Sie auf die punktierte Viertelnotenlänge (), um sie einzuschalten.
- 1-5 Drücken Sie die Taste C3.

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

- 1-6 Tippen Sie ein- oder zweimal auf [Note Type], um die normalen Notenanzeigen aufzurufen.
- 1-7 Tippen Sie auf die Achtelnotenlänge (), um sie einzuschalten.
- 1-8 Drücken Sie die Taste D3.


Die erste und die zweite Note werden mit Bindebogen eingegeben.

2 Geben Sie die nächsten Noten mit Staccato ein.

- 2-1 Tippen Sie auf [Length], um „40% (Staccato)“ auszuwählen.
- 2-2 Tippen Sie auf die Viertelnotenlänge (), um sie einzuschalten.
- 2-3 Spielen Sie nacheinander die Tasten E3 und F3.

Der erste Takt ist nun vollständig eingegeben.

3 Geben Sie eine Viertelpause ein.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Der zweite Takt ist nun vollständig eingegeben.

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

Aufzeichnen von Akkord-/Section-Wechsel-Events per schrittweiser Aufnahme

Die Erläuterungen hier gelten, wenn in Schritt 4 auf [Seite 89](#) „Chord“ ausgewählt wurde. Wenn [Step Rec] unten links im Display eingeschaltet ist, können Sie die Akkord-/Section-Wechsel-Events für die Style-Wiedergabe einzeln eingeben.



HINWEIS

- Der Audio-Part eines Audio-Styles lässt sich nicht aufnehmen.
- Die Aufnahme von Akkordwechseln mit der schrittweisen Aufnahme kann für folgende Dinge nicht verwendet werden.
 - User Styles
 - Audio Styles
 - Ein Style, dessen Section-Taktart und Grundtaktart unterschiedlich sind

■ Bezeichnungen und Funktionen der Bedienelemente

1	Event-Liste	Zeigt Events wie zum Beispiel Akkord- und Section-Wechsel an, die eingegeben wurden. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 96 .
2	Song-Position (Takt: Schlag: Clock)	Zeigt die aktuelle Song-Position an. Von Ihnen eingegebene Events wie Akkord- und Section-Wechsel werden an der hier angegebenen Position aufgezeichnet. Sie können die aktuelle Position ändern (Takt: Schlag: Clock*) indem Sie das Datenrad verwenden. * Clock: Der Clock-Impuls ist die kleinste Einheit für die Song-Position und die Notenlänge. Eine Viertelnote besteht aus 1.920 Clock-Impulsen.
3	▶/ (Play/Pause)-Taste	Hiermit starten oder pausieren Sie den aktuellen Song.
4	■ (Stop)	Stoppt den aktuellen Song, um zum Song-Anfang zurückzukehren.
5	Cursor	Hiermit können Sie die Position des Cursors verschieben.
6	Step Rec (schrittweise Aufnahme)	Wenn eingeschaltet, wird das Step-Recording-Display angezeigt, wenn ausgeschaltet, das Step-Edit-Display.
7	Notenanzeigen	Wählen Sie eine der vier Notenlängen aus, um das nächste Event einzugeben.
8	Delete	Löscht die ausgewählten Daten.

■ Beispiel für schrittweise Aufnahme – Akkord-/Section-Events

The image shows a musical staff in 4/4 time with three sections: MAIN A (chords C, F, G), BREAK (chords F, G7), and MAIN B (chord C). The chords are written as whole notes.

* Die in der Abbildung gezeigten Zahlen entsprechen den Nummern der folgenden Bedienungsschritte.

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

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

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

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

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

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

The diagram shows the process of recording the first section. It starts with pressing the 'A' button in the MAIN VARIATION menu. This leads to the MIDI Multi Recording screen where the 'HALF NOTE' button is selected. Finally, it shows the keyboard with chords C, F, and G being played.

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

2-1 Drücken Sie die Taste [BREAK].

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

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

HINWEIS

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

The diagram shows the process of recording the second section. It starts with pressing the 'BREAK' button. This leads to the MIDI Multi Recording screen where the 'QUARTER NOTE' button is selected. Finally, it shows the keyboard with chords F and G7 being played.

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

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

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

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



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

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

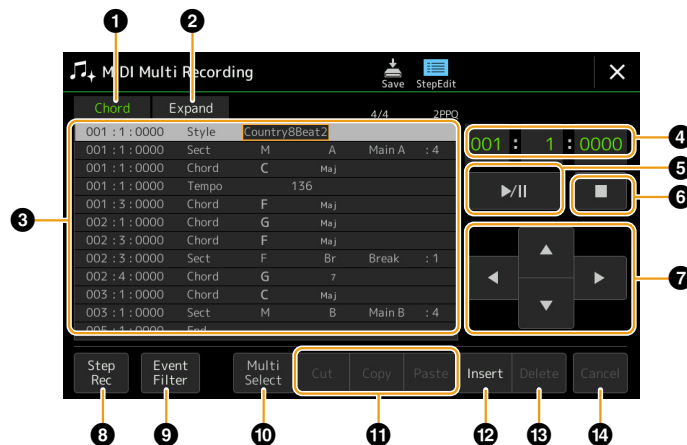
5 Tippen Sie auf [Step Rec] und deaktivieren es, um das Step-Edit-Display aufzurufen.

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




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

Bearbeiten bestimmter MIDI-Events aufgenommenener Daten

Die nachfolgenden Erläuterungen beziehen sich auf Schritt 4 auf [Seite 89](#). Im Step-Edit-Display können Sie einzelne MIDI-Events wie Notendaten und Voice-Auswahl bearbeiten, die per Echtzeit- oder schrittweiser Aufnahme erstellt wurden.



1	Bearbeitungsziel	<p>Legt das Bearbeitungsziel fest.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ch 1–Ch 16: Wenn einer dieser Kanäle ausgewählt ist, können Sie die Kanaldaten bearbeiten. • SysEx: Sie können System Exclusive-Daten bearbeiten, die für alle Kanäle gelten. • Lyrics: Ermöglicht die Bearbeitung von Liedtextdaten. • Chord: Sie können Akkord-/Section-Wechsel-Events für die Style-Wiedergabe bearbeiten. 																										
2	Expand	<p>Dies wird nur angezeigt, wenn oben „Chord“ ausgewählt wurde. Sie können dann die von Ihnen im Step-Recording-Display eingegebenen Akkord-/Section-Wechsel-Events in die tatsächlich erklingenden Notendaten umwandeln. Achten Sie darauf, diese Funktion auszuführen, wenn Sie den Song-Daten ihre endgültige Form geben. Wenn Sie das MIDI-Multi-Recording-Display verlassen, ohne diese Funktion auszuführen, wird durch Starten der Song-Wiedergabe kein Klang für den Style-Part ausgegeben.</p>																										
3	Event-Liste	<p>In diesem Bereich werden die Events der Song-Daten aufgelistet und können bearbeitet werden. Jede Zeile zeigt ein Event an. Jedes Event kann mit den Cursor-Tasten 7 im Display ausgewählt und mit dem Datenrad bearbeitet werden.</p> <div data-bbox="660 1196 1241 1317" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <table border="1"> <tr> <td>001 : 1 : 0000</td> <td>Style</td> <td>Country8Beat2</td> </tr> <tr> <td>001 : 1 : 0000</td> <td>Sect</td> <td>M A Main A : 4</td> </tr> <tr> <td>001 : 1 : 0000</td> <td>Chord</td> <td>C Maj</td> </tr> <tr> <td>001 : 1 : 0000</td> <td>Tempo</td> <td>136</td> </tr> </table> </div> <p style="margin-left: 40px;"> Zeigt die aktuelle Song-Position (Takt: Schlag: Clock) des entsprechenden Events an. Zeigt den Event-Typ an. Zeigt den Event-Wert oder das Event-Detail an. </p> <p>Je nach dem vorstehenden Bearbeitungsziel 1 unterscheiden sich die aufgelisteten und bearbeitbaren Events wie folgend beschrieben.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="background-color: #e0e0e0;">Wenn als Bearbeitungsziel einer der Kanäle „Ch1“–„Ch16“ eingestellt ist:</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="width: 30%;">Hinweis</td> <td>Eine einzelne Note in einem Song. Enthält den Notennamen, der der gespielten Taste entspricht, einen Wert für die Anschlagstärke (Velocity), die aussagt, wie stark eine Taste angeschlagen wird, und einen Wert für die Notenlänge (Gate Time).</td> </tr> <tr> <td>Ctrl (Control Change)</td> <td>Einstellungen zur Steuerung der Voice wie Lautstärke, Panorama, Filter und Effekttiefe (bearbeitet über den Mixer) usw.</td> </tr> <tr> <td>Prog (Program Change)</td> <td>MIDI-Programmwechselnummer für die Auswahl einer Voice.</td> </tr> <tr> <td>P.Bnd (Pitch Bend)</td> <td>Daten für die fortlaufende Tonhöhenveränderung einer Voice.</td> </tr> <tr> <td>A.T. (Aftertouch)</td> <td>Dieses Event wird erzeugt, wenn auf eine bereits angeschlagene Taste nachträglich Druck ausgeübt wird.</td> </tr> <tr> <td>P.A.T. (Polyphonic Aftertouch)</td> <td>Dies ist ein Aftertouch-Steuerereignis, das jede Note unabhängig beeinflusst.</td> </tr> </tbody> </table>	001 : 1 : 0000	Style	Country8Beat2	001 : 1 : 0000	Sect	M A Main A : 4	001 : 1 : 0000	Chord	C Maj	001 : 1 : 0000	Tempo	136	Wenn als Bearbeitungsziel einer der Kanäle „Ch1“–„Ch16“ eingestellt ist:		Hinweis	Eine einzelne Note in einem Song. Enthält den Notennamen, der der gespielten Taste entspricht, einen Wert für die Anschlagstärke (Velocity), die aussagt, wie stark eine Taste angeschlagen wird, und einen Wert für die Notenlänge (Gate Time).	Ctrl (Control Change)	Einstellungen zur Steuerung der Voice wie Lautstärke, Panorama, Filter und Effekttiefe (bearbeitet über den Mixer) usw.	Prog (Program Change)	MIDI-Programmwechselnummer für die Auswahl einer Voice.	P.Bnd (Pitch Bend)	Daten für die fortlaufende Tonhöhenveränderung einer Voice.	A.T. (Aftertouch)	Dieses Event wird erzeugt, wenn auf eine bereits angeschlagene Taste nachträglich Druck ausgeübt wird.	P.A.T. (Polyphonic Aftertouch)	Dies ist ein Aftertouch-Steuerereignis, das jede Note unabhängig beeinflusst.
001 : 1 : 0000	Style	Country8Beat2																										
001 : 1 : 0000	Sect	M A Main A : 4																										
001 : 1 : 0000	Chord	C Maj																										
001 : 1 : 0000	Tempo	136																										
Wenn als Bearbeitungsziel einer der Kanäle „Ch1“–„Ch16“ eingestellt ist:																												
Hinweis	Eine einzelne Note in einem Song. Enthält den Notennamen, der der gespielten Taste entspricht, einen Wert für die Anschlagstärke (Velocity), die aussagt, wie stark eine Taste angeschlagen wird, und einen Wert für die Notenlänge (Gate Time).																											
Ctrl (Control Change)	Einstellungen zur Steuerung der Voice wie Lautstärke, Panorama, Filter und Effekttiefe (bearbeitet über den Mixer) usw.																											
Prog (Program Change)	MIDI-Programmwechselnummer für die Auswahl einer Voice.																											
P.Bnd (Pitch Bend)	Daten für die fortlaufende Tonhöhenveränderung einer Voice.																											
A.T. (Aftertouch)	Dieses Event wird erzeugt, wenn auf eine bereits angeschlagene Taste nachträglich Druck ausgeübt wird.																											
P.A.T. (Polyphonic Aftertouch)	Dies ist ein Aftertouch-Steuerereignis, das jede Note unabhängig beeinflusst.																											

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

Song-Positionslinien bearbeiten

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

■ Sprungmarken

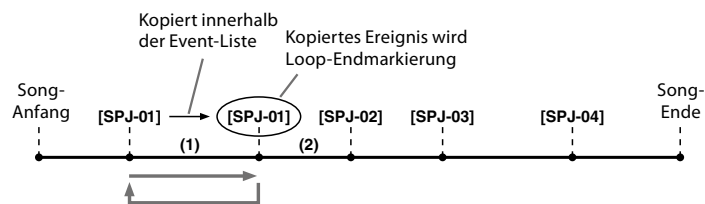
Die im Benutzerhandbuch erläuterten Marken werden auch als „Sprungmarken“ bezeichnet. Auf der Event-Liste der System-Exclusive-Daten (Seite 96) werden sie mit „SPJ-01“ bis „SPJ-04“ angegeben. In der Event-Liste können diese Events beliebig an andere Positionen verschoben und sogar kopiert werden, um identische Marker-Nummern an anderen Positionen zu erzeugen. Wenn die gleiche Markennummer an verschiedenen Song-Positionen auftaucht, wird die jeweils letzte als „Loop-Endmarkierung“ (Schleifenendmarkierung; siehe unten) interpretiert.

■ Loop-Endmarkierung

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

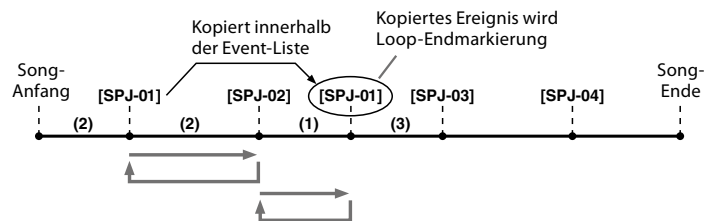
Die folgenden Beispiele zeigen, wie Loop-Endmarkierungen bei der Song-Wiedergabe im Song-Player-Display benutzt werden können.

Beispiel 1



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

Beispiel 2



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

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

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

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

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

HINWEIS

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

HINWEIS

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

HINWEIS

Wenn Sie die Guide-Funktion (Seite 77) zusammen mit Sprüngen benutzen, bedenken Sie, dass die Guide-Anzeigen eventuell nicht genau so schnell umspringen wie die Wiedergabeposition.

Kapitel Inhalt

Aufzeichnung Ihres Spiels mit Audio-Multi-Recording	99
• Display-Struktur für das Audio Multi Recording	100
• Grundsätzliche Bedienung beim Audio Multi Recording.....	101
Datei konvertieren (Importieren/Exportieren)	103
• Import – Konvertieren einer WAV/MP3-Datei in eine Mehrspur-Audiodatei (.aud).....	103
• Export—Konvertieren einer Multi-Track-Audiodatei (.aud) in eine WAV-Datei	103
Bearbeiten der aufgenommenen Daten (Mehrspur-Audiodatei)	104
• Auswählen einer Mehrspur-Audiodatei (.aud).....	104
• Normalisieren einer Spur	104
• Spur löschen	104
• Einstellen des Lautstärkeverhältnisses bei der Wiedergabe	105
• Start- /End-Punkte für Aufnahme und Wiedergabe festlegen.....	105
Neuaufnahme einer Mehrspur-Audiodatei	107
• Normal Recording – Ersetzen oder Overdubbing der gesamten Daten.....	107
• Punch In/Out Recording—Ersetzen oder Overdub eines bestimmten Datenbereichs.....	109
• Bounce-Aufnahme - Mischen von Main- und Sub-Spuren auf die Main-Spur	112

Aufzeichnung Ihres Spiels mit Audio-Multi-Recording

Bei der Audio-Mehrspuraufnahme können Sie Ihr Spiel mehrmals aufnehmen und so einen kompletten Song erstellen. Nehmen Sie zum Beispiel 1) Ihr Tastaturspiel auf der Main-Spur auf und dann 2) Ihren Gesang über das Mikrofon auf der Sub-Spur.

Multi-Track-Audio-Dateiformate, die verwendet werden können:

Mode	Dateierweiterung	Verfügbarer Ort	Verschiedene Aufnahmemethoden (Bounce, Punch In/Out usw.)
Audio Multi Recording (Aufnahme und Wiedergabe)	.aud (Genos-Original: 44,1 kHz Sampling-Frequenz, 16-Bit Auflösung, Stereo)	Internes User-Laufwerk	Ja

Display-Struktur für das Audio Multi Recording

Das Audio-Multi-Recording-Display kann über [RECORDING] → Audio [Multi Recording] aufgerufen werden.



1	New	Zum Aufrufen einer neuen leeren Mehrspur-Audiodatei.
2	Menü	Zum Aufrufen von Funktionen oder zum Einstellen der zugehörigen Parameter. <ul style="list-style-type: none"> • Aufrufen des Mixer-Displays. • Vorübergehende Anpassung der Gesamtlautstärke bei der Wiedergabe von Mehrspur-Audiodateien (Seite 105). • Aufrufen von Funktionen für die Dateikonvertierung (Import/Export).
3	Dateiname	Zeigt den Namen der aktuellen Datei an. Durch Berührung dieser Anzeige wird das Display für die Auswahl einer Mehrspur-Audiodatei zur Auswahl einer Datei angezeigt.
4	Audio-Position	Zeigt die aktuelle Position für Aufnahme/Wiedergabe an. Durch Berührung dieser Anzeige wird das Display für Einstellungen angezeigt.
5	Start-/Endpunkt	Zeigt Start- und Ende von Aufnahme/Wiedergabe an. Durch Berührung wird das Display für die Start-/Endpunkt-Einstellungen angezeigt.
6	Metronome	Schaltet das Metronom ein oder aus.
7	Rec Monitor/Slider	Zum Prüfen und Einstellen des Pegels des Aufnahmeeingangs.
8	Main/Sub-Spur-Steuerung	Zum Prüfen und Einstellen der Lautstärke der einzelnen Spuren (Seite 105), und zum Festlegen des Aufnahmeziels (Seite 101).
9	Rec-Modus	Zeigt den Aufnahmemodus an
10	Aufnahme-/Wiedergabesteuerung	Zur Steuerung der Aufnahme oder Wiedergabe.
11	Undo/Redo (Rückgängig/Wiederherstellen)	Zum Abbrechen/Wiederherstellen des vorherigen Vorgangs. Näheres siehe Seite 102.
12	Delete	Zum Löschen einer Spur Näheres siehe Seite 104.
13	Normalize (Normalisieren)	Zum Normalisieren einer Spur. Näheres siehe Seite 104.

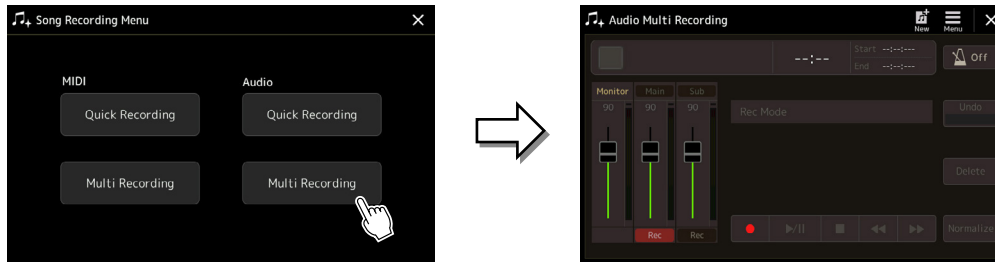
Grundsätzliche Bedienung beim Audio Multi Recording

Dieser Abschnitt behandelt die grundsätzliche Bedienung bei der Audio-Mehrspeuraufnahme. Die Bedienungsschritte können wie folgt zusammengefasst werden: 1) Nehmen Sie Ihr Tastaturspiel auf der Main-Spur auf, 2) nehmen Sie das Tonsignal Ihres Gesangs auf der Sub-Spur auf.

HINWEIS

In einem einzelnen Aufnahmevorgang können bis zu 80 Minuten ohne Unterbrechung aufgezeichnet werden.

- 1 Nehmen Sie vor der Aufnahme die erforderlichen Einstellungen wie Voice-/Style-Auswahl vor und schließen Sie das Mikrofon an (falls Sie Stimmen aufnehmen möchten).
- 2 Rufen Sie über [RECORDING] → Audio [Multi Recording] die Anzeige für das Audio Multi Recording auf.



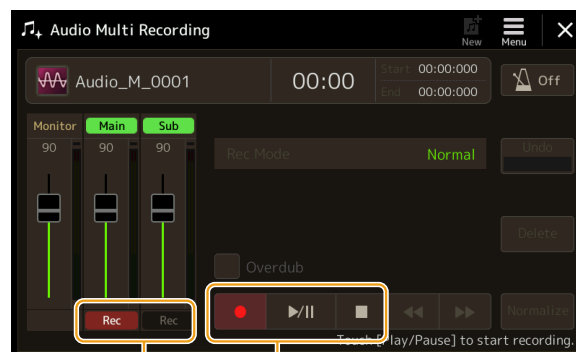
- 3 Tippen Sie im Display auf  (New).

Dieser Vorgang erstellt eine neue leere Mehrspur-Audiodatei mit dem Namen „Audio_M_****.aud“.

ACHTUNG

Die Daten werden automatisch auf dem internen User-Laufwerk gespeichert, aber Sie sollten Ihre Daten von Zeit zu Zeit sichern. Die einfachste Methode ist hierbei das Kopieren. Da jedoch Dateien nicht innerhalb eines Ordners auf dem User-Laufwerk kopiert werden können, müssen Sie einen neuen Ordner erstellen. Näheres zur Dateiverwaltung finden Sie im Benutzerhandbuch.

- 4 Nehmen Sie auf der Main-Spur (Hauptspur) auf.



4-1

Zeigt die als Ziel ausgewählte Spur an.

4-2, 4-3, 4-4, 4-5

- 4-1 Stellen Sie sicher, dass die Main-Spur als Ziel ausgewählt ist.
Wenn die Main-Spur nicht ausgewählt ist, berühren Sie [●] (Rec), um den Schieberegler von „Main“ zu aktivieren.
- 4-2 Berühren Sie [●] (Rec), um die Aufnahme zu aktivieren.
- 4-3 Tippen Sie auf [▶/||] (Play/Pause), um die Aufnahme zu starten.
- 4-4 Wenn Ihre Performance beendet ist, berühren Sie [■] (Stopp), um die Aufnahme zu stoppen.
- 4-5 Um die neue Aufnahme anzuhalten, berühren Sie [▶/||] (Play/Pause).

Undo/Redo (Rückgängig/Wiederherstellen)

Wenn Sie einen Fehler gemacht haben sollten oder nicht ganz mit Ihrer Aufnahme zufrieden sind, können Sie die Aufnahme mit der Undo-Funktion löschen und es noch einmal versuchen.

- 1) Tippen Sie im Display auf [Undo].
Die zuletzt erfolgte Aufnahme wird rückgängig gemacht. Wenn Sie den Vorgang wiederherstellen möchten, berühren Sie [Redo], bevor Sie zu Schritt 2 gehen.
- 2) Beginnen Sie erneut mit Schritt 4 unter „Grundsätzliche Bedienung bei der Audio-Mehrspeuraufnahme“.

Lassen Sie uns jetzt Ihren Gesang auf der Sub-Spur aufnehmen. Sie können, während Sie Ihren Gesang aufnehmen, gleichzeitig die Wiedergabe der Main-Spur abhören.

5 Üben Sie den Part (singen Sie in das Mikrofon), um den Pegel zu prüfen, und stellen Sie in der „Monitor“-Anzeige und mit dem entsprechenden Schieberegler im Display die Aufnahmepegel ein.

Stellen Sie die Lautstärke so ein, dass der Pegel auf der Anzeige nicht fortwährend „Rot“ anzeigt. Falls sie dies tut, sollten Sie den Mikrofon-Eingangspegel ein wenig verringern.

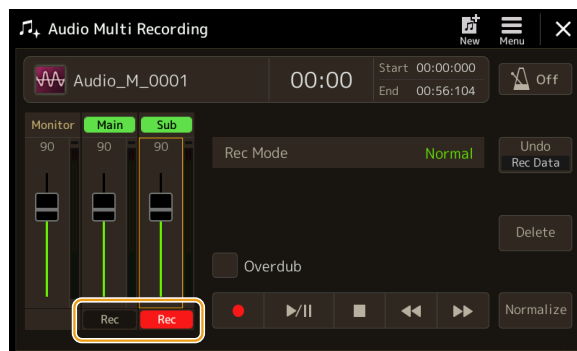
HINWEIS

- Drücken Sie die Tasten [DEC] und [INC] gleichzeitig, um die Aufnahmelautstärke direkt auf 90 zurückzusetzen.
- Wenn Sie ein anderes Display aufrufen, kehren Sie mit der [RECORDING]-Taste zum Multi-Track-Recorder-Display zurück.

6 Nehmen Sie auf der Sub-Spur (Nebenspur) auf.

6-1 Berühren Sie [Rec] beim Schieberegler „Sub“, um es zu aktivieren.

Die Sub-Spur wird als Ziel ausgewählt.



HINWEIS

Vergewissern Sie sich, dass „Rec Mode“ im Display auf „Normal“ eingestellt ist.

6-2 [●] (Rec), um die Aufnahme zu aktivieren.

6-3 Tippen Sie auf [▶/||] (Play/Pause), um die Aufnahme zu starten.

Beginnen Sie direkt nach diesem Vorgang, zur Wiedergabe der Main-Spur zu singen.

6-4 Wenn Ihre Performance beendet ist, berühren Sie [■] (Stopp), um die Aufnahme zu stoppen.

6-5 Um die neue Aufnahme anzuhalten, berühren Sie [▶/||] (Play/Pause).

Einstellen des Lautstärkeverhältnisses zwischen den Spuren Main und Sub

Bei den Anzeigen und Schiebereglern für „Main“ und „Sub“ im Display können Sie die Wiedergabe-Lautstärke der Spuren Main und Sub getrennt einstellen. Wenn Sie [Main]/[Sub] berühren, um sie ausgeschaltet zu lassen, können Sie die Spuren Main und Sub stummschalten.

7 Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um das Audio-Multi-Recording-Display zu verlassen.

Die aufgenommenen Daten wurden zu diesem Zeitpunkt noch nicht durch den Exportvorgang bearbeitet (bei der eine Mehrspur-Audiodatei in eine WAV-Datei konvertiert wird). Wenn ein Export erforderlich ist, lesen Sie den Abschnitt "Exportieren - Konvertieren einer Mehrspur-Audiodatei (.aud) in eine WAV-Datei" auf Seite 103.


HINWEIS

Mehrspeuraudiodateien (.aud) können nur auf der Genos-Serie wiedergegeben werden. Es kann mit der Export-Funktion in das WAV-Dateiformat konvertiert werden.

Datei konvertieren (Importieren/Exportieren)

Import – Konvertieren einer WAV/MP3-Datei in eine Mehrspur-Audiodatei (.aud)

Sie können eine Audiodatei (.wav/.mp3), beispielsweise im Handel erhältliche Samples, Loops, Klangeffekte usw., in eine Multi-Track-Audiodatei (.aud) konvertieren – so können Sie mit den beiden Spuren arbeiten oder die verschiedenen Aufnahmemethoden des Instruments nutzen (Bounce, Punch In/Out usw.).

- 1 Schließen Sie den USB-Flash-Speicher mit der Audiodatei an der [USB TO DEVICE]-Buchse an.**
- 2 Rufen Sie über [RECORDING] → Audio [Multi Recording] die Anzeige für das Audio Multi Recording auf.**
- 3 Berühren Sie  (Menu) und dann [Import].**
Das Display für die Song-Auswahl wird aufgerufen, in dem eine zu importierende Audiodatei ausgewählt werden kann.
- 4 Wählen Sie die gewünschte Datei durch Berühren aus, und berühren Sie dann [OK], um sie zu importieren.**
Die Audiodatei (.wav/.mp3) wird in das Multi-Track-Audiodateiformat (.aud) konvertiert und auf die Main-Spur geladen. Nach Abschluss kehrt der Vorgang automatisch zum Audio-Multi-Recording-Display zurück, und die importierte Datei wird automatisch ausgewählt.

Sie können jetzt mit der Datei verschiedene Aufnahmemethoden verwenden. Um z. B. die Sub-Spur aufzunehmen, führen Sie die gleichen Schritte aus wie in Schritt 6 unter "Grundlegende Bedienung der Audio-Multi-Aufnahme" auf [Seite 102](#).

HINWEIS

Wie lange die Konvertierung in eine Mehrspur-Audiodatei erforderlich ist, hängt von der Größe der Audiodatei (.wav/.mp3) ab.

ACHTUNG


Falls bereits gleichnamige Dateien vorhanden sind, erscheint eine Meldung mit der Frage, ob die Daten überschrieben werden sollen. Durch Berühren von [Yes] wird die Datei konvertiert und die Main-Spur überschrieben. Die Daten der Sub-Spur werden gelöscht.

Export—Konvertieren einer Multi-Track-Audiodatei (.aud) in eine WAV-Datei

Sie können eine Genos Multi-Track-Audiodatei (.aud) in eine Audiodatei (.wav) konvertieren – so können Sie die Datei auf anderen Geräten als der Genos-Serie wiedergeben und auch am Genos2 vom USB-Flash-Laufwerk aus wiedergeben.

ACHTUNG

Wenn Sie die Datei auf einem USB-Flash-Laufwerk speichern möchten, schließen Sie das USB-Flash-Laufwerk am Anschluss [USB TO DEVICE] an.

- 1 Rufen Sie über [RECORDING] → Audio [Multi Recording] die Anzeige für das Audio Multi Recording auf.**
- 2 Berühren Sie den Bereich Dateiname ([Seite 100](#)) um die Anzeige für die Mehrspur-Audioauswahl aufzurufen.**
- 3 Wählen Sie die gewünschte Datei durch Berühren aus, und drücken Sie dann die [EXIT]-Taste, um zum Audio-Multi-Recording-Display zurückzukehren.**
- 4 Berühren Sie  (Menu) und dann [Export].**
Das Display für die Songauswahl wird aufgerufen, um auszuwählen, wo die exportierte Audiodatei gespeichert werden soll.

HINWEIS

Wenn die ausgewählte Mehrspur-Audiodatei leer ist, ist [Export] nicht verfügbar.

- 5 Wählen Sie den Speicherort aus, an dem Sie die exportierte Datei speichern möchten, und berühren Sie [Save here].**
Das Zeicheneingabefenster wird aufgerufen.
- 6 Geben Sie den Namen ein, und berühren Sie dann [OK], um den Export zu starten.**
Die Mehrspur-Audiodatei (.aud) wird in eine Audiodatei (.wav) konvertiert. Nach Abschluss kehrt das Display automatisch zum Audio-Multi-Recording-Display zurück.

Bearbeiten der aufgenommenen Daten (Mehrspur-Audiodatei)

Sie können die Daten bearbeiten, die mit der Audio-Mehrspuraufnahme aufgenommen wurden.

ACHTUNG

Die Daten werden automatisch auf dem internen User-Laufwerk gespeichert, aber Sie sollten Ihre Daten vor dem Bearbeiten sichern. Die einfachste Methode ist hierbei das Kopieren. Da jedoch Dateien nicht innerhalb eines Ordners auf dem User-Laufwerk kopiert werden können, müssen Sie einen neuen Ordner erstellen. Näheres zur Dateiverwaltung finden Sie im Benutzerhandbuch.

Auswählen einer Mehrspur-Audiodatei (.aud)

- 1 Rufen Sie über [RECORDING] → Audio [Multi Recording] die Anzeige für das Audio Multi Recording auf.
- 2 Berühren Sie den Bereich Dateiname (Seite 100) um die Anzeige für die Mehrspur-Audioauswahl aufzurufen.
- 3 Wählen Sie die gewünschte Datei durch Berühren aus, und drücken Sie dann die [EXIT]-Taste, um zum Audio-Multi-Recording-Display zurückzukehren.

Normalisieren einer Spur

Der Normalize-Vorgang hebt den Lautstärkepegel der aufgezeichneten Audio-Daten auf ein optimales Niveau an. Die Lautstärke der aufgezeichneten Audio-Daten wird so maximiert, ohne dass Verzerrungen auftreten. Technisch betrachtet, wird bei diesem Vorgang die aufgezeichnete Datei auf den höchsten Pegel durchsucht, und dann wird die Lautstärke der gesamten Datei so angehoben, dass der höchste Pegelausschlag auf das maximale, nicht verzerrende Niveau gesetzt wird. Die Normalisierung wird für das stärkste Signal berechnet, das auf beiden Kanälen der Stereo-Aufnahme gefunden wird, und dann werden beide Kanäle um denselben Wert angehoben.

- 1 Um die gewünschte Datei auszuwählen, führen Sie Schritt 1–3 unter „Eine Mehrspur-Audiodatei (.aud) auswählen“ aus.
- 2 Berühren Sie [Normalize], um das Einblendfenster für den Vorgang zu öffnen.
- 3 Berühren Sie [Main]/[Sub], um die zu normalisierende Spur auszuwählen, und berühren Sie dann [OK].

Die ausgewählte Spur wird normalisiert. Um den Vorgang abubrechen und die Spur auf den Zustand vor der Normalisierung zurückzusetzen, tippen Sie auf [Undo], bevor Sie einen anderen Vorgang außer der Wiedergabe ausführen.

Spur löschen

- 1 Um die gewünschte Datei auszuwählen, führen Sie Schritt 1–3 unter „Eine Mehrspur-Audiodatei (.aud) auswählen“ aus.
- 2 Berühren Sie [Delete], um das Einblendfenster für den Vorgang zu öffnen.
- 3 Berühren Sie [Main]/[Sub], um die zu löschende Spur auszuwählen, und berühren Sie dann [OK].

Die ausgewählte Spur wird gelöscht. Um den Vorgang abubrechen und die Spur unverändert zu lassen, berühren Sie [Undo], bevor Sie andere Änderungen außer der Wiedergabe ausführen.

Einstellen des Lautstärkeverhältnisses bei der Wiedergabe

Sie können die Wiedergabelautstärke von Main- und Sub-Tracks unabhängig voneinander einstellen, indem Sie die Anzeigen und Schieberegler verwenden, die [Main]/[Sub] auf dem Display entsprechen. Wenn Sie [Main]/[Sub] berühren, um jede auszuschalten, können Sie die Spuren Main und Sub auch stummschalten.

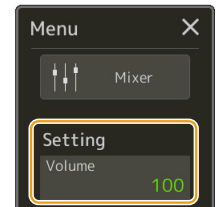


HINWEIS

Die Wiedergabe-Lautstärke jeder Spur wird in der Mehrspur-Audiodatei gespeichert und wirkt sich aus, wenn Sie Spuren neu aufnehmen oder die Datei exportieren.

Vorübergehendes Einstellen der Gesamt-Wiedergabe-Lautstärke für die Mehrspur-Audiodatei

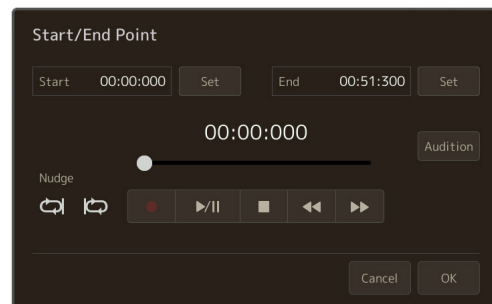
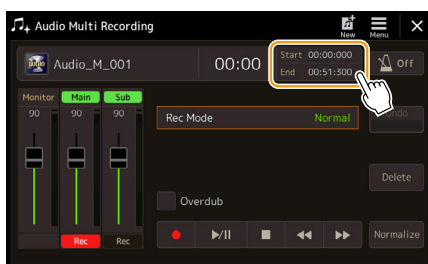
Um die Gesamtlautstärke der Mehrspur-Audiodatei zu regeln, um vorübergehend die Balance mit den anderen Eingangssignalen (einem Mikrophon, dem Klang der Style-Wiedergabe usw.) einzustellen, tippen Sie [Menu] in der Audio-Multi-Recording-Anzeige an und stellen dann den Parameter "Volume" ein. Dieser Parameter wird nicht in der Mehrspur-Audiodatei gespeichert.



Start- /End-Punkte für Aufnahme und Wiedergabe festlegen

Mit dieser Funktion können Sie die Start- und End-Punkte für die Mehrspur-Audiodatei festlegen. Diese Aktion ist nicht-destruktiv; es werden keine Daten vom Anfang oder Ende der Datei gelöscht. Die Start- und End-Punkte werden in der Mehrspur-Audiodatei gespeichert und betreffen die Wiedergabe, die Neuaufnahme und den Export.

- 1 Um die gewünschte Datei auszuwählen, führen Sie die Schritte 1–3 unter „Eine Mehrspur-Audiodatei (.aud) auswählen“ auf [Seite 104](#) aus.
- 2 Berühren Sie den Bereich "Start/Endpunkt" auf dem Display, um die Bedienungsanzeige aufzurufen.



3 Geben Sie die Start-/Endpunkte an.

3-1 Stellen Sie die Wiedergabeposition auf den gewünschten Startpunkt ein.

Um die Wiedergabeposition einzustellen, berühren Sie [▶/||]/[■]/[◀◀]/[▶▶] im Display, verwenden Sie das Datenrad oder drücken Sie die [DEC]/[INC]-Tasten.

Verwenden Sie die Nudge-Funktion, um den Punkt anzupassen, während Sie die Wiedergabe um den Punkt herum hören. Näheres dazu finden Sie unter "Verwenden der Nudge-Funktion" weiter unten.

3-2 Berühren Sie [Set] entsprechend „Start“, um den Startpunkt anzugeben.

3-3 Stellen Sie die Wiedergabeposition auf den gewünschten Endpunkt ein.

Führen Sie die gleichen Schritte wie in Schritt 3-1 aus.

3-4 Berühren Sie [Set] entsprechend „End“, um den End-Punkt anzugeben.

Die Start- und End-Punkte werden im Display angegeben, aber sie wurden noch nicht tatsächlich in die Datei eingegeben.

4 Berühren Sie [Audition], um den angegebenen Wiedergabebereich zu prüfen.

Die Audiodatei wird im angegebenen Bereich abgespielt, und Sie können den Bereich beim Anhören prüfen.



Um die angegebenen Start-/End-Punkte zu verwerfen und die Bedienungsanzeige zu verlassen, berühren Sie [Cancel]. Um die angegebenen Punkte zu ändern, führen Sie den Vorgang ab Schritt 3 erneut aus.



5 Berühren Sie [OK], um Start-/End-Punkte auf die Datei zu setzen.

Die Start-/End-Punkte werden nun tatsächlich eingegeben und in der Mehrspur-Audiodatei gespeichert.

Verwenden der Nudge-Funktion - Anpassen der Position während der Wiedergabe

Mit der Nudge-Funktion können Sie die Wiedergabe um die Position herum hören, während Sie die Wiedergabeposition geringfügig verschieben (auch in Millisekunden).

Um die Nudge-Funktion zu nutzen, berühren Sie  oder  um sie einzuschalten.

- : Schleifenwiedergabe des Bereichs von 500 Millisekunden vor und bis zur aktuellen Wiedergabeposition.
- : Schleifenwiedergabe des Bereichs, beginnend an der aktuellen Wiedergabeposition und bis zu 500 Millisekunden danach.

Um die Wiedergabeposition mit der Nudge-Funktion einzustellen, berühren Sie [◀◀]/[▶▶] im Display, verwenden Sie das Datenrad oder drücken Sie die [DEC]/[INC]-Tasten.

Um die Nudge-Funktion auszuschalten, berühren Sie  oder  so dass beide Elemente ausgeschaltet werden.

Neuaufnahme einer Mehrspur-Audiodatei

Mehrspur-Audiodaten, die Sie erstellt haben, können auf folgende drei Arten neu aufgenommen werden.

- **Normal:** Ersetzen oder Overdub der gesamten Daten Siehe unten
- **Punch In/Out (*)**: Ersetzen oder Overdub eines bestimmten Datenbereichs Siehe Seite 109.
- **Bounce (Hüpfen):** Mischen der Spuren Main und Sub auf der Main-Spur Siehe Seite 112.

* Punch In/Out-Aufnahme bietet drei verschiedene Modi, je nachdem, wie Sie die Aufnahme auslösen: Manuelles Punch In/Out, Pedal Punch In/Out und Auto Punch In/Out.

HINWEIS

Wiederholtes Neuaufnehmen der Daten führt zur Verschlechterung der Klangqualität.

ACHTUNG

Die Daten werden automatisch auf dem internen User-Laufwerk gespeichert, aber Sie sollten Ihre Daten vor dem Bearbeiten sichern. Die einfachste Methode ist hierbei das Kopieren. Da jedoch Dateien nicht innerhalb eines Ordners auf dem User-Laufwerk kopiert werden können, müssen Sie einen neuen Ordner erstellen. Näheres zur Dateiverwaltung finden Sie im Benutzerhandbuch.

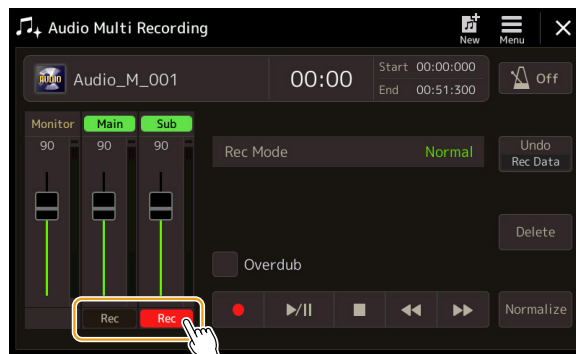
Normal Recording – Ersetzen oder Overdubbing der gesamten Daten

Sie können alle Audiodaten einer Spur mit normaler Aufnahme ersetzen oder die Audiodaten mit der vorherigen Version mischen, indem Sie normal aufnehmen und das Overdubbing aktivieren. Bei der Normal-Aufnahme mit der Overdub-Methode werden keine Spuren hinzugefügt, sondern die neue Aufnahme wird einfach mit den vorhandenen Daten gemischt. Nach dem Stoppen der Aufnahme werden jegliche Daten hinter dem Stopzeitpunkt gelöscht.

HINWEIS

Wenn Sie beabsichtigen, Teile des Tracks mit Overdubs zu versehen, ist es am besten, wenn Sie die erste Aufnahme einfach halten. Sie könnten beispielsweise nur ein rhythmisches Muster (z. B. einen Style) oder ein einfaches Bass-Riff aufnehmen, um anschließend andere Parts darüber zu legen.

- 1 Um die gewünschte Datei auszuwählen, führen Sie die Schritte 1–3 unter „Eine Mehrspur-Audiodatei (.aud) auswählen“ auf Seite 104 aus.
- 2 Wählen Sie die gewünschte Spur für die Aufnahme aus, indem Sie [Rec] der entsprechenden Spur berühren.



- 3 Stellen Sie den Aufnahmemodus ein.
 - 3-1 Stellen Sie den Parameter „Rec Mode“ auf „Normal“.
 - 3-2 Aktivieren/Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen „Overdub“.
 - **Off:** Ersetzen Sie einfach alle Daten auf der Spur.
 - **On:** Mischen Sie die neue Aufnahme mit den vorhandenen Daten auf der Spur.

4 Üben Sie den Part, während Sie die Lautstärkeeinstellungen für die Aufnahme überprüfen und anpassen.

■ Wenn „Overdub“ ausgeschaltet ist:

Üben Sie den Part, während Sie den Pegel prüfen und mit dem „Monitor“-Schiebereglern die Aufnahme-Lautstärke einstellen.

■ Wenn „Overdub“ eingeschaltet ist:

Spielen Sie den aufgenommenen Track ab und üben Sie den Part, den Sie overduben möchten, während die Spur abgespielt wird. Stellen Sie die Wiedergabelautstärke der Main- und Sub-Spur ein ([Seite 105](#)), und passen Sie die Aufnahmelautstärke mit dem "Monitor"-Schiebereglern an. Das hier eingestellte Lautstärkeverhältnis wird bei der Aufnahme beeinflusst.

HINWEIS

Bevor Sie den Part üben und die Lautstärke einstellen, nehmen Sie alle erforderlichen Einstellungen vor, wie z. B. die Voice-Auswahl usw. Wenn Sie eine vom Keyboard gespielte Voice des Instruments aufnehmen möchten, wählen Sie die gewünschte Voice. Wenn Sie Ihren eigenen Gesang oder ein externes Instrument aufnehmen möchten, schließen Sie ein Mikrofon oder Instrument an, und nehmen Sie die entsprechenden Einstellungen vor.

5 Berühren Sie [●] (Rec), um die Aufnahme zu aktivieren.

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

Spielen Sie auf der Tastatur (oder singen Sie usw.), und zeichnen Sie Ihre Performance auf.

HINWEIS

Der Wiedergabeklang der anderen Spur (die nicht als Aufnahmeziel ausgewählt ist) wird nicht auf dieser Spur aufgenommen.

7 Wenn die Aufnahme beendet ist, berühren Sie [■] (Stopp).

Nach dem Stoppen der Aufnahme werden die Daten hinter dem Stop-Punkt der Spur gelöscht, auch wenn Overdub aktiviert ist.

8 Um die neue Aufnahme anzuhalten, berühren Sie [▶/||] (Play/Pause).

Wenn Sie einen Fehler gemacht haben sollten, oder nicht ganz mit Ihrer Aufnahme zufrieden sind, können Sie das Ergebnis der Normal-Aufnahme zu diesem Zeitpunkt rückgängig machen. Dazu berühren Sie [■] (Stopp), um die Wiedergabe anzuhalten, und berühren dann [Undo].

HINWEIS

Die Audio-Multi-Recording-Funktion senkt die Pegel der vorherigen Spur automatisch ein wenig ab, um die Neuaufnahme zu verbessern. Auf diese Weise werden mögliche Verzerrungen minimiert. Mit dem Normalize-Effekt können Sie die Lautstärke des Gesamtklangs maximieren. Näheres siehe [Seite 104](#).

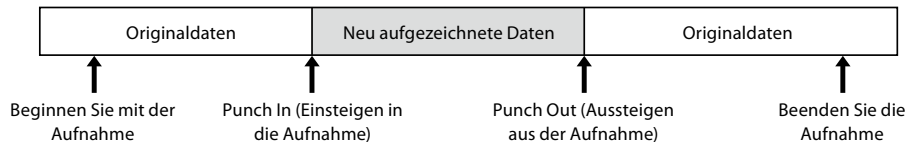
Punch In/Out Recording—Ersetzen oder Overdub eines bestimmten Datenbereichs

Dieses Aufnahmeverfahren kann nur für eine vorhandene Aufnahme verwendet werden. Es ermöglicht die erneute Aufnahme eines Teils des bereits aufgezeichneten Materials. Sie können den ursprünglichen Part durch die neue Aufnahme ersetzen oder durch Punch-In/Out-Aufnahme die ursprünglichen Daten behalten und mit den neuen Daten mischen, indem Sie die Punch-In/Out-Aufnahme mit aktivierter Overdub-Funktion aufnehmen. Auf diese Weise können Sie entweder einen Fehler in der Aufnahme korrigieren oder neue Teile über die ursprüngliche Aufnahme "overdubben".

Beachten Sie, dass die Abschnitte vor und nach dem Punch-In/Out-Bereich der Spur nicht überspielt werden und als ursprüngliche Daten bestehen bleiben. Sie werden jedoch ganz normal abgespielt, um Sie durch die Aufnahme zu führen.

HINWEIS

Wenn Sie die Datei mit der Punch-In/Out-Methode neu aufzeichnen, empfehlen wir, jeweils nur einen Bereich neu aufzuzeichnen. Das liegt daran, dass die Undo/Redo-Funktion nur einen Bereich rückgängig machen/wiederherstellen kann, der unmittelbar zuvor aufgezeichnet wurde.



1 Um die gewünschte Datei auszuwählen, führen Sie die Schritte 1–3 unter „Eine Mehrspur-Audiodatei (.aud) auswählen“ auf [Seite 104](#) aus.

2 Wählen Sie die gewünschte Spur für die Aufnahme aus, indem Sie [Rec] der entsprechenden Spur berühren.

3 Stellen Sie den Aufnahmemodus ein.

3-1 Stellen Sie den Parameter „Rec Mode“ ein.

Wählen Sie den gewünschten Punch-In/Out-Modus, je nachdem, wie Sie die Aufnahme auslösen möchten.

- **Manuelles Punch In/Out:** Hiermit können Sie die Punch-In/Out-Aufnahme manuell durch Bedienung im Display ausführen.
- **Pedal Punch In/Out:** Hiermit können Sie die Punch-In/Out-Aufnahme manuell über einen an der Buchse ASSIGNABLE FOOT PEDAL 2 angeschlossenen Fußschalter durchführen.
- **Auto Punch In/Out:** Damit können Sie die Punch-In/Out-Aufnahme automatisieren, indem Sie den Aufnahmebereich im Voraus festlegen (siehe unten).

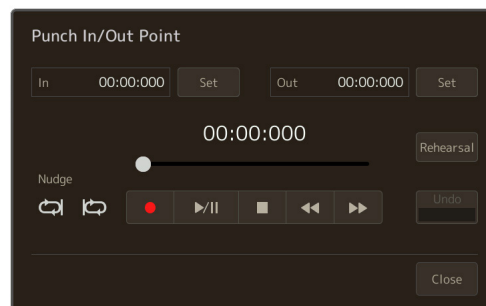
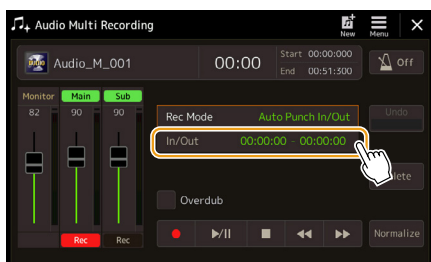
3-2 Aktivieren/Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen „Overdub“.

- **Off:** Ersetzen eines bestimmten Datenbereichs in der Spur.
- **On:** Mischen Sie die neue Aufnahme mit den vorhandenen Daten in einem bestimmten Bereich auf der Spur.

Angeben des Aufnahmebereichs im Auto-Punch-In/Out-Modus

Wenn Sie als Aufnahmemodus „Auto Punch In/Out“ auswählen, geben Sie mit der Rehearsal-Funktion den Aufnahmebereich an, und üben Sie die Aufnahme.

1 Berühren Sie den „In/Out“-Bereich im Display, um das Display für die Bedienung aufzurufen.



2 Geben Sie die Punch-In/Out-Punkte an.

HINWEIS

Der kleinstmögliche Bereich der Auto-Punch-In/Out-Aufnahme beträgt 100 Millisekunden.

2-1 Stellen Sie die Wiedergabeposition auf den gewünschten Punch-In-Punkt ein.

Um die Wiedergabeposition einzustellen, berühren Sie [▶/||]/[■]/[◀◀]/[▶▶] im Display, verwenden Sie das Datenrad oder drücken Sie die [DEC]/[INC]-Tasten.

Verwenden Sie zum Anpassen des Punktes während der Wiedergabe die Nudge-Funktion auf die gleiche Weise wie beim Einstellen der Start-/Endpunkte. Näheres dazu finden Sie unter "Verwenden der Nudge-Funktion" (Seite 106).

2-2 Berühren Sie [Set] entsprechend „In“, um den Punch-In-Punkt anzugeben.

2-3 Stellen Sie die Wiedergabeposition auf den gewünschten Punch-Out-Punkt ein.

Führen Sie die gleichen Schritte wie in Schritt 2-1 aus.

2-4 Berühren Sie [Set] entsprechend „Out“, um den Punch-Out-Punkt anzugeben.

Wenn die In-/Out-Punkte angegeben sind, werden sie sofort in der Datei gespeichert.

3 Üben Sie vor der Aufnahme mit der Rehearsal-Funktion.

3-1 Berühren Sie [Rehearsal], um es zu aktivieren.

3-2 Berühren Sie [●] (Rec), und dann [▶/||] (Play/Pause) im Display.

Die Mehrspur-Audiowiedergabe beginnt vier Sekunden vor dem Punch-In-Punkt und beginnt vier Sekunden nach dem Punch-Out-Punkt. Üben Sie das Spiel auf der Tastatur oder den Gesang.

Mit der Rehearsal-Funktion wird die Aufnahme nicht tatsächlich ausgeführt.

3-3 Berühren Sie [■] (Stopp), um die Rehearsal-Funktion zu beenden.

HINWEIS

Die wiederholte Wiedergabe der Rehearsal-Funktion wird nach 99 Durchläufen automatisch angehalten.

4 Berühren Sie [Close], um zur Anzeige der Audio-Mehrsपुरaufnahme zurückzukehren.

HINWEIS

Wenn die Rehearsal-Funktion nicht verwendet wird, können Sie im Punch-In/Out-Point-Display auch die Auto-Punch-In/Out-Aufnahme ausführen.

4 Nehmen Sie den bestimmten Teil der Spur mit einer der Methoden auf, die Sie in Schritt 3 ausgewählt haben.

HINWEIS

Der Wiedergabeklang der anderen Spur (die nicht als Aufnahmeziel ausgewählt ist) wird nicht auf dieser Spur aufgenommen.

HINWEIS

Wir empfehlen, immer nur einen Bereich gleichzeitig neu zu aufnehmen. Das liegt daran, dass die Undo/Redo-Funktion nur einen Bereich rückgängig machen/wiederherstellen kann, der unmittelbar zuvor aufgezeichnet wurde.

■ Manuelles Punch In/Out:

4-1 Berühren Sie [●] (Rec), um den Aufnahmemodus zu aktivieren.

4-2 Berühren Sie [▶/||] (Play/Pause), um die Wiedergabe im Aufnahmemodus zu starten.

4-3 Berühren Sie [●] (Rec) erneut, um die eigentliche Aufnahme (Punch-In) zu starten.

4-4 Wenn Sie ihr Spiel beendet haben, berühren Sie [▶/||] (Play/Pause), um die Aufnahme zu beenden (Punch Out).

Die Wiedergabe wird angehalten, und die eigentliche Aufnahme eines Bereichs wird beendet.

4-5 Berühren Sie [■] (Stop) im Display, um den Aufnahmemodus zu verlassen.

■ Pedal Punch In/Out:

Der Punkt, an dem Sie den Fußschalter (der Buchse ASSIGNABLE FOOT PEDAL 2) drücken, ist der Punch In-Punkt und der Punkt, an dem Sie das Pedal loslassen, ist der Punch Out-Punkt.

4-1 Berühren Sie [●] (Rec), um den Aufnahmemodus zu aktivieren.

4-2 Berühren Sie [▶/||] (Play/Pause), um die Wiedergabe im Aufnahmemodus zu starten.

4-3 Halten Sie den Fußschalter gedrückt, um die eigentliche Aufnahme (Punch-In) zu starten.

4-4 Wenn Sie fertig gespielt haben, lassen Sie den Fußschalter los, um die Aufnahme zu stoppen (Punch-Out).

Die Wiedergabe wird angehalten, und die eigentliche Aufnahme eines Bereichs wird beendet.

4-5 Berühren Sie [■] (Stop) im Display, um den Aufnahmemodus zu verlassen.

■ Auto Punch In/Out:

4-1 Berühren Sie [●] (Rec), um den Aufnahmemodus zu aktivieren.

4-2 Berühren Sie [▶/||] (Play/Pause), um die Wiedergabe im Aufnahmemodus zu starten.

Die Wiedergabe beginnt vier Sekunden vor dem Punch-In-Punkt, dann wird die eigentliche Aufnahme automatisch gestartet und an den angegebenen Punch-In/Out-Punkten gestoppt. Die Wiedergabe stoppt vier Sekunden nach dem Punch-Out-Punkt automatisch.

5 Um die neue Aufnahme anzuhalten, berühren Sie [▶/||] (Play/Pause).

Wenn Sie einen Fehler gemacht haben sollten, oder nicht ganz mit Ihrer Performance zufrieden sind, können Sie den Punch-In/Out-Vorgang durch Berühren von [Undo] im Display rückgängig machen.

Bounce-Aufnahme - Mischen von Main- und Sub-Spuren auf die Main-Spur

Durch Bounce-Aufnahme können Sie alle Daten der Main- und der Sub-Spur auf eine Spur (die Main-Spur) mischen. Mit dieser Methode können Sie die Sub-Spur leeren, so dass sie für die Normal-Aufnahme eines anderen Teils auf der Sub-Spur verfügbar ist.

1 Um die gewünschte Datei auszuwählen, führen Sie die Schritte 1–3 unter „Eine Mehrspur-Audiodatei (.aud) auswählen“ auf Seite 104 aus.

2 Stellen Sie den Parameter „Rec Mode“ auf „Bounce“.

HINWEIS

Wenn der „ec Mode“ auf „Bounce“ eingestellt ist, wechselt die Spurauswahl automatisch zur Main-Spur.

3 Geben Sie die Audiodaten wieder, und prüfen und ändern Sie gleichzeitig die Lautstärkeinstellungen für die Aufnahme.

Spielen Sie die aufgenommenen Spuren ab, stellen Sie die Wiedergabelautstärke der Main- und Sub-Spur ein (Seite 105), und passen Sie die Aufnahmelautstärke mit dem "Monitor"-Schiebereglern an. Das hier eingestellte Lautstärkeverhältnis wird bei der Aufnahme beeinflusst.

4 Berühren Sie [●] (Rec) und dann [Yes], um fortzufahren.

Wenn Sie die aufgezeichneten Daten der Sub-Spur nicht löschen möchten, berühren Sie [No] anstatt [Yes] weiter oben.

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

Alle Daten der Spuren Main und Sub werden gemischt und auf der Main-Spur aufgezeichnet. Wenn die Wiedergabe der Spuren Main und Sub beendet ist, endet die Bounce-Aufnahme automatisch.

HINWEIS

Wenn Sie während der Bounce-Aufnahme singen oder auf der Tastatur spielen, wird dies gleichzeitig mit auf der Main-Spur aufgenommen.

6 Um die neue Aufnahme anzuhalten, berühren Sie [▶/||] (Play/Pause).

Die Sub-Spur ist nun leer, und Sie können mit der Normal-Aufnahme einen weiteren Part auf der Sub-Spur aufnehmen.

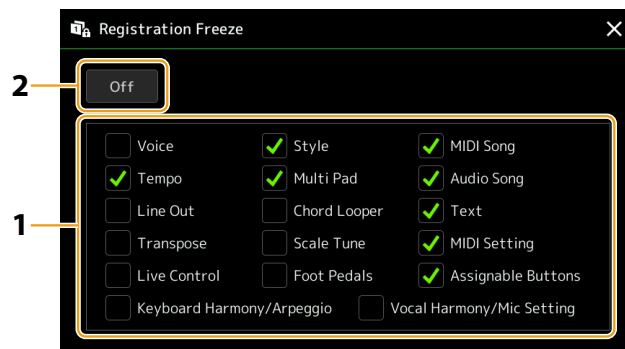
Wenn Sie in Schritt 4 die aufgezeichneten Daten der Sub-Spur nicht gelöscht haben, werden die Daten der Sub-Spur auf der Main- wie auch der Sub-Spur aufgezeichnet. Um die doppelte Wiedergabe der Daten zu vermeiden, schalten Sie die Wiedergabe der Sub-Spur stumm, indem Sie im Display [Sub] berühren, um sie auszuschalten.

Kapitel Inhalt

Abruf bestimmter Einstellungen deaktivieren (Registration Freeze)	113
Abrufen der Registration-Memory-Nummern in einer Reihenfolge (Registration Sequence).....	114
Suche nach einer Registration-Memory-Bank-Datei	116
• Hinzufügen von Tags zu einer Registration-Memory-Bank für die Suche	117

Abruf bestimmter Einstellungen deaktivieren (Registration Freeze)

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



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

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

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

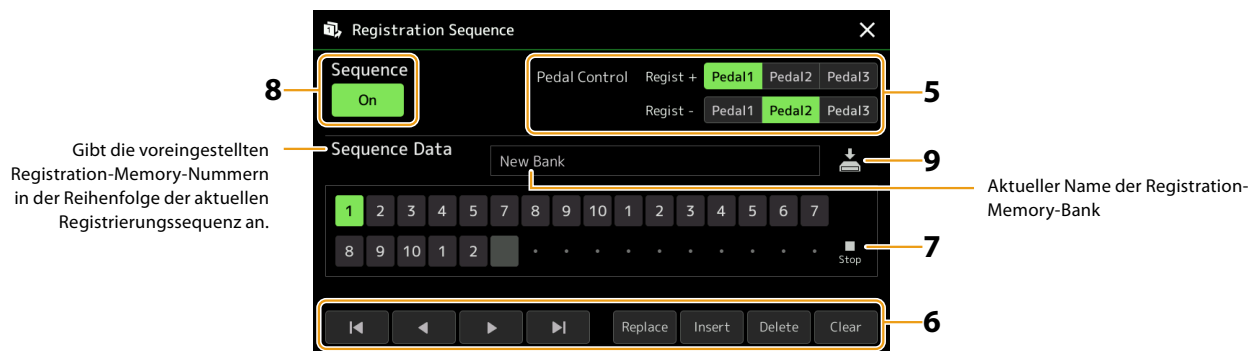
HINWEIS

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

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

Zum schnellen Umschalten zwischen Bedienfeldeinstellungen während eines Live-Auftritts bietet dieses Instrument die Funktion „Registration Sequence“, mit der Sie die acht Einstellungen in einer beliebigen festgelegten Reihenfolge aufrufen, indem Sie einfach die Tasten [DEC]/[INC] im Home-Display, die ASSIGNABLE-Tasten oder das Pedal betätigen.

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



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

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

Wenn Sie beabsichtigen, die ASSIGNABLE-Taste zu verwenden, um die Registration-Memory-Nummer umzuschalten, weisen Sie in dem Display, das über [MENU] → [Assignable] (Seite 138) zu erreichen ist, die Einträge „Registration Sequence +“ oder „Registration Sequence –“ zu.

HINWEIS

Sie können dem Pedal auch die anderen Funktionen zuweisen – Voice Guide Controller (Seite 164), Punch In/Out bei Songs (Seite 83) und die im Assignable-Display eingestellte Funktion (Seite 138). Wenn Sie dem Pedal mehrere Funktionen zuweisen, ist die Priorität die folgende: Voice Guide Controller → Punch In/Out für den Song → Registration Sequence → die Funktion, die im Assignable-Display eingestellt wurde.

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

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

◀, ◀, ▶, ▶	Bewegt den Cursor. HINWEIS Wenn Sie den Cursor direkt auf eine bereits eingegebene Nummer bewegen möchten, tippen Sie auf die gewünschte Nummer.
Replace	Ersetzt die Nummer an der Cursorposition durch die aktuell ausgewählte Registration-Memory-Nummer.
Insert	Fügt die Nummer der zurzeit ausgewählten Registration-Memory-Nummer unmittelbar vor der Cursorposition ein.
Delete	Löscht die Nummer an der Cursorposition.
Clear	Löscht alle Nummern in der Sequenz.

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

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

8 Schalten Sie die Registrierungssequenz ein („On“).

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


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

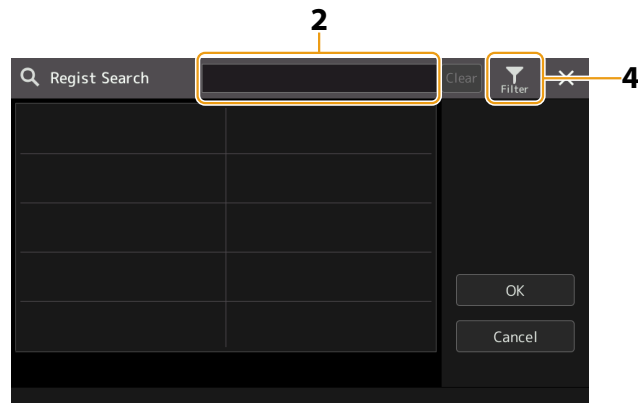
ACHTUNG

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

Suche nach einer Registration-Memory-Bank-Datei

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

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



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


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

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

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

- **Tag:** Geben Sie Tags (Seite 117) im Feld ein, oder wählen Sie Tags durch Antippen von [Existing Tag List] aus der Liste aus. Wenn Sie mehrere Tags eingeben möchten, fügen Sie ein Leerzeichen zwischen den Tags ein.
- **Song:** Geben Sie den Song-Namen ein.
- **Style:** Geben Sie den Style-Namen ein.
- **Style Tempo:** Geben Sie den Tempobereich für den Style ein.

Um die jeweilige Suchanfrage zu löschen, tippen Sie auf [Clear]. Um alle zu löschen, tippen Sie auf [All Clear].


Erneutes Antippen von  (Filter) bringt Sie zurück zum Suchergebnis.

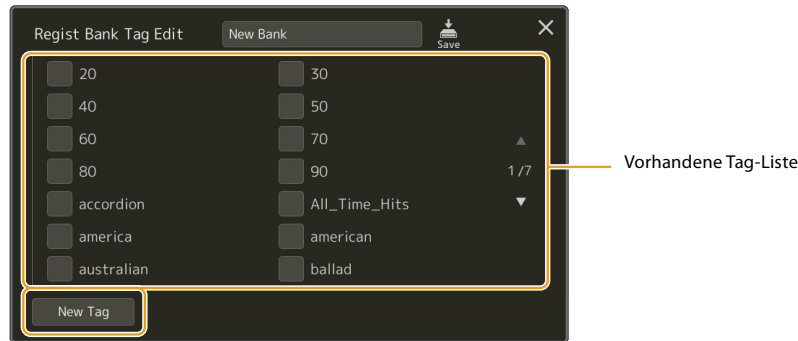
- 5 Wählen Sie die gewünschte Registration-Memory-Bank-Datei aus den Suchergebnissen aus.

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

Hinzufügen von Tags zu einer Registration-Memory-Bank für die Suche

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

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



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

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

Kapitel Inhalt

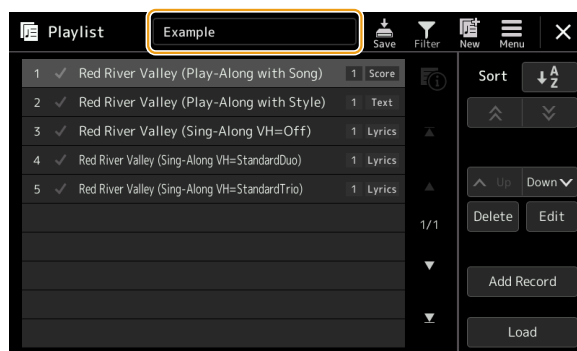
Importieren von Music-Finder-Einträgen in die Playlist 118

Importieren von Music-Finder-Einträgen in die Playlist

Durch Importieren von Music-Finder-Einträgen, die auf früheren Keyboards von Yamaha verwendet wurden (wie der Tyros Baureihe), können Sie die Einträge in der Playlist des Genos2 verwenden, so als ob Sie die Music-Finder-Funktion auf diesen anderen Instrumenten nutzen würden.

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

- 1** Schließen Sie das USB-Flash-Laufwerk mit der Music-Finder-Datei (***.mfd) an der [USB TO DEVICE]-Buchse des Genos2 an.
- 2** Tippen Sie auf dem Playlist-Display auf den Namen der Playlist-Datei, um das Display für die Playlist-Auswahl aufzurufen.



- 3** Wählen Sie die gewünschte Music-Finder-Datei aus; es erscheint eine Bestätigungsmeldung.
- 4** Tippen Sie auf [Yes], um den Importvorgang zu starten.

Die Music-Finder-Einträge werden in Registration-Memory-Bank-Dateien konvertiert und auf dem User-Laufwerk dieses Instruments in einem Ordner gespeichert (mit dem Namen der importierten Datei).

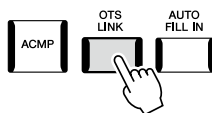
Gleichzeitig wird eine Playlist der konvertierten Registration-Memory-Bank-Dateien erstellt und auf dem USB-Flash-Laufwerk gespeichert (mit dem Namen der importierten Datei). Die Music-Finder-Einträge werden unter Registration-Memory-Nummer [1] jeder Bank gespeichert.

HINWEIS

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

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

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



- 6** Tippen Sie im Playlist-Display auf den Namen des Eintrags und laden Sie die in den Music-Finder-Daten enthaltenen Einstellungen.

Suchen nach Einträgen

Da Music-Finder-Daten im Registration Memory gespeichert sind, können Sie im Registration-Bank-Auswahl-Display oder Playlist-Display nach Einträgen (Datensätzen) suchen. Schlüsselbegriffe (Keywords) und Musikrichtung (Genre) aus Music Finder werden als Tag-Informationen gespeichert.

Kapitel Inhalt

Mikrofoneinstellungen vornehmen (Mic Setting).....	120
• Speichern/Abrufen der Mikrofoneinstellungen.....	122
Bearbeiten des Vocal-Harmony-Typs (Vocal Harmony)	123
Bearbeiten der Synth-Vocoder-Typen (Vocal Harmony)	127

Mikrofoneinstellungen vornehmen (Mic Setting)

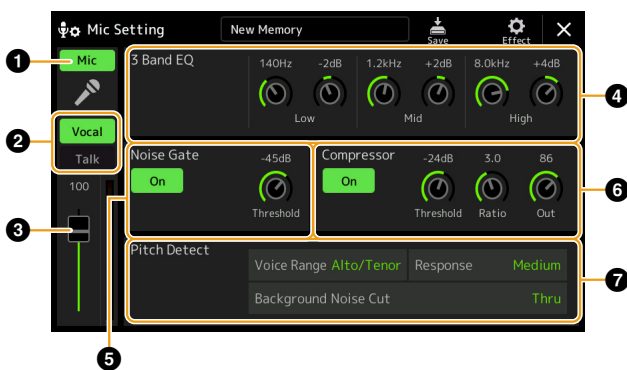
In diesem Abschnitt können Sie für verschiedene Effekte die Parameter einstellen, die das Mikrofonsignal betreffen. Sie sollten sowohl für „Vocal“ als auch für „Talk“ Einstellungen vornehmen – „Vocal“ für Ihren Gesang, und „Talk“ (Sprechen) z. B. für Ansagen zwischen den Songs.

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

HINWEIS

Diese Einstellungen ermöglichen Ihnen, EQ, Noise Gate und Compressor einzustellen, wenn „Vocal“ ausgewählt ist. Um das Panorama und die Reverb-/Chorus-Einstellungen für Ihre Singstimme einzustellen, verwenden Sie die Mixer-Einstellungen (Seite 135).

Wenn „Vocal“ ausgewählt ist



„Talk“ ausgewählt ist



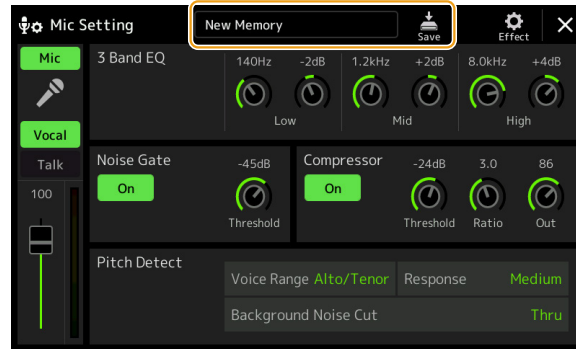
1	Microphone On/Off	Schaltet das Mikrofonsignal ein oder aus. In der Einstellung On wird das Mikrofonsignal dem Instrument zugeführt. HINWEIS Die Einstellung hier entspricht der im Vocal-Harmony-Display (Seite 123).
2	Vocal/Talk Switch	Wenn Sie während Ihres Spiels in das Mikrofon singen, stellen Sie hier „Vocal“ ein. Wenn Sie normal sprechen oder zwischen Ihren Songs Ansagen machen möchten, stellen Sie hier „Talk“ ein. Hiermit können Sie sofort die Mikrofoneinstellungen entsprechend der Situation umschalten. Die Einstellung „Talk“ entspricht dem Einschalten der [TALK]-Taste auf dem Bedienfeld.
3	Volume Adjustment	Legt die Eingangslautstärke des Mikrofonsignals fest. Der Eingangspiegel wird rechts angezeigt. HINWEIS Die Einstellung hier entspricht der im Vocal-Harmony-Display (Seite 123).
4	3 Band EQ	Ein EQ (Equalizer) ist ein Prozessor, der das Frequenzspektrum in mehrere Frequenzbänder unterteilt, die verstärkt oder abgeschwächt werden können, um den Gesamtklang wie gewünscht einzustellen. Dieses Instrument besitzt einen digitalen 3-Band-Equalizer (Low, Mid und High) zur Klangregelung des Mikrofonsignals. Für jedes der drei Frequenzbänder können Sie mit den entsprechenden Reglern im Display die Arbeitsfrequenz (Hz) und den Pegel (dB) einstellen.


5	Noise Gate	Dieser Effekt schaltet das Eingangssignal stumm, sobald das Eingangssignal vom Mikrofon unter einen festgelegten Wert abfällt. Dadurch können Sie auf effektive Weise Nebengeräusche herausfiltern, während das gewünschte Signal (Gesang usw.) durchgelassen wird.	
		On/Off	Schaltet das Noise Gate ein oder aus.
		Threshold	Legt den Eingangspegel fest, oberhalb dessen das Gate öffnet.
6	Compressor	Dieser Effekt hält den Ausgangspegel niedrig, wenn das Mikrofon-Eingangssignal einen angegebenen Pegel überschreitet. Dies ist besonders nützlich, um Gesangspassagen mit sehr hohen Dynamikschwankungen zu glätten. Das Signal wird dynamisch „komprimiert“, so dass laute Passagen leiser werden oder umgekehrt.	
		On/Off	Schaltet den Compressor ein oder aus.
		Threshold	Legt den Eingangspegel fest, oberhalb dessen die Kompression angewendet wird.
		Ratio	Regelt das Kompressionsverhältnis. Ein höheres Verhältnis hat einen stärker komprimierten Sound mit reduziertem Dynamikumfang zur Folge.
		Out	Stellt den Gesamtausgangspegel ein.
7	Pitch Detect (nur, wenn „Vocal“ ausgewählt ist)	Hier stellen Sie ein, wie während der Aufführung die Tonhöhe des abgenommenen Mikrofonsignals erkannt wird.	
		Voice Range	Stellen Sie diesen Parameter ein, um für Ihre Stimme die natürlichste Vokalharmonie zu erhalten. <ul style="list-style-type: none"> • Bass: Hiermit werden tiefe Frequenzen betont. Diese Einstellung ist auch für Passagen mit röhrender oder schreiender Stimme geeignet. • Alto/Tenor: Hiermit werden mittlere Frequenzen betont. • Soprano: Hiermit werden hohe Frequenzen betont. Diese Einstellung ist auch für das Singen nah am Mikrofon geeignet. • All Range: Einstellung für Sänger, die einen großen Stimmumfang haben, von Bass bis Sopran.
		Response	Stellt die Ansprechgeschwindigkeit des Vocal-Harmony-Effekts ein, bzw. wie schnell Harmonien aus Ihrer Stimme erzeugt werden. HINWEIS Wenn der Parameter „Lead Pitch Detect Speed“ und/oder der Parameter „Harm Pitch Detect Speed“ von Vocal Harmony (Seite 126) auf „Mic Setting“ eingestellt ist/sind, ist dieser Parameter wirksam. Bei anderen Einstellungen ist die Vocal-Harmony-Einstellung „Pitch Detect Response“ wirksam.
		Background Noise Cut	Hiermit können Sie Signalanteile ausfiltern, die die Tonhöhenerkennung stören könnten. Mit der Einstellung "Thru" wird der Rauschfilter ausgeschaltet.
8	Talk Mixing (nur, wenn „Talk“ ausgewählt ist)	Mit dieser Funktion können Sie Einstellungen vornehmen, so dass Sie zwischen den Songs einer Aufführung sprechen oder Ansagen machen können.	
		Pan	Bestimmt die Stereo-Pan-Position des Mikrofonsignals.
		Reverb	Legt die Intensität der auf das Mikrofonsignal angewendeten Reverb-Effekte fest.
		Chorus	Legt die Intensität der auf das Mikrofonsignal angewendeten Chorus-Effekte fest.
		Level Reduction	Hier legen Sie die Absenkung fest, die auf den Gesamtklang (mit Ausnahme des Mikrofon-Eingangssignals) angewendet wird – dadurch können Sie sehr wirksam das Verhältnis zwischen Ihrer Singstimme und der Gesamtlautstärke des Instruments einstellen.


ACHTUNG

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

Speichern/Abrufen der Mikrofoneinstellungen



Alle Mikrofoneinstellungen lassen sich durch Antippen von  (Save) im Mic-Setting-Display als einzelne Datei speichern. Im User-Speicher dieses Instruments können bis zu zehn Dateien gespeichert werden. Um den zukünftigen Abruf zu erleichtern, sollten Sie einen aussagekräftigen Namen vergeben oder einen, der zu Ihrem Spiel passt.

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

HINWEIS

Wenn Sie die Mikrofoneinstellungen auf einem USB-Flash-Laufwerk ablegen möchten, speichern Sie diese als User-Effect-Datei. Tippen Sie hierzu in dem Display, das über [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → Seite 2/2 zu erreichen ist, bei „User Effect“ auf [Save], um den Speichervorgang auszuführen (Seite 166).

Bearbeiten des Vocal-Harmony-Typs (Vocal Harmony)

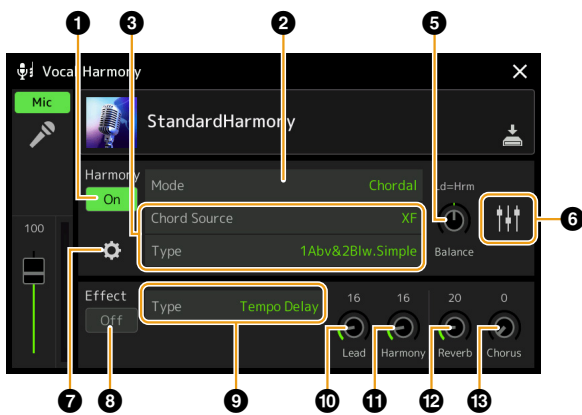
Durch Bearbeiten der Parameter des voreingestellten Vocal-Harmony-Typs können Sie Ihren eigenen Vocal-Harmony-Typ erstellen. Das Display für diesen Bedienvorgang können Sie über [MENU] → [Vocal Harmony] aufrufen.

- 1 Berühren Sie den Namen der Vocal Harmony, um die Anzeige zur Auswahl der Vocal Harmony aufzurufen.
- 2 Tippen Sie auf [Vocal Harmony] und wählen Sie den gewünschten Vocal-Harmony-Typ aus.
- 3 Bearbeiten Sie je nach ausgewähltem Vocal-Harmony-Typ die entsprechenden Einstellungen wie gewünscht.

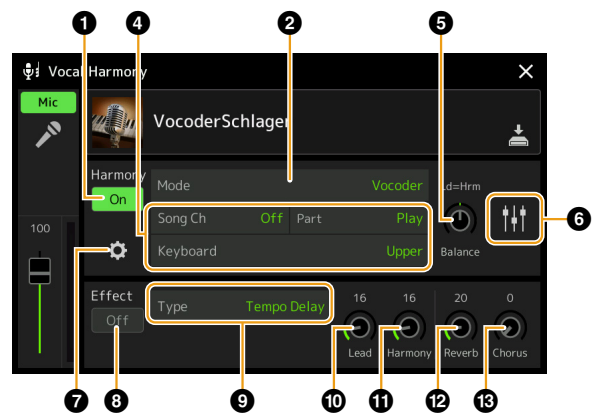
HINWEIS

Prüfen Sie, ob das Mikrofon richtig angeschlossen ist (siehe Benutzerhandbuch) und die Einstellungen (siehe Referenzhandbuch, Seite 120) richtig sind, bevor Sie die Vocal-Harmony-Control-Parameter hier einstellen.

Wenn der Modus 2 auf „Vocoder“ oder „Vocoder Mono“ gesetzt ist:



Wenn der Modus 2 auf „Vocoder“ oder „Vocoder Mono“ gesetzt ist:



■ Harmony

Sie können die Vocal-Harmony-Parameter bearbeiten.

1	Harmony On/Off	Schaltet Vocal Harmony ein oder aus. Diese entspricht der Taste [VOCAL HARMONY] am Bedienfeld.	
2	Mode	Obwohl durch Auswahl eines Vocal-Harmony-Typs einer der drei folgenden Modi automatisch ausgewählt wird, können Sie den Modus auch umschalten.	
		Chordal	Die Harmonienoten werden durch die folgenden drei Akkordtypen festgelegt: die im Akkordbereich der Tastatur gespielte Akkorde (wenn die [ACMP]-Taste eingeschaltet ist), die im Tastaturbereich der Left-Voice gespielte Akkorde (wenn der Left-Part eingeschaltet ist) und die in den Song-Daten enthaltene Akkorde zur Steuerung der Harmonien. (Nicht verfügbar, wenn der Song keine Akkord-Daten enthält.)
		Vocoder	Das Mikrofonsignal wird über die Noten ausgegeben, die Sie auf der Tastatur spielen, oder über die Song-Wiedergabenoten.
	Vocoder-Mono	Grundsätzlich identisch mit Vocoder. In diesem Modus können nur Melodien oder Zeilen mit einer Note wiedergegeben werden (mit Vorrang für die letzte Note).	

<p>3</p>	<p>(Wenn der Modus auf „Chordal“ gestellt ist)</p>	
	<p>Chord Source</p>	<p>Legt fest, welche Daten oder Events eines Songs zur Akkorderkennung verwendet werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Off: In den Song-Daten werden keine Akkorde erkannt. • XF: Die im XF-Format definierten Akkorddaten werden verwendet. • 1-16: Akkorde werden anhand der Notendaten des hier angegebenen MIDI-Kanals erkannt. <p>HINWEIS Je nach den Song-Daten und unabhängig von dieser Einstellung arbeitet Vocal Harmony eventuell nicht richtig, falls der ausgewählte Song keine Akkorddaten oder für die Akkorderkennung unzureichende Noten enthält.</p>
<p>Art</p>	<p>Legt fest, wie die Harmonienoten auf das Mikrofonsignal angewendet werden, indem einer der Chordal-Typen gewählt wird. Alle Typen mit Ausnahme der folgenden beiden wenden die Harmonienoten je nach dem Akkord an, der im Tastaturbereich für die linke Hand bzw. im Tastaturbereich für Akkorde gespielt wird, oder der in den Song-Daten vorliegt.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ScaleDiatonic (Diatonische Skala): Dies erzeugt Harmonienoten auf Grundlage von Grundton/ Tonart (Key Root und Key Type), wie im Harmony-Assign-Display 7 angegeben, d. h. die Harmonienoten sind nicht abhängig vom Akkord, sondern passend zur diatonischen Skala der Tonart des aktuellen Songs. • Parallel: Hier wird, unabhängig vom Akkord, der führenden Note (die dem Mikrofonsignal entnommen wird) eine Note in einem bei 6 angegebenen Intervall hinzugefügt. <p>HINWEIS „Abv“ in der Chordal-Type-Liste bedeutet, dass die Harmonienoten oberhalb der führenden Note (Mikrofonsignal) erzeugt werden, während sie bei „Blw“ unterhalb der führenden Note erzeugt werden.</p> <p>Weitere Informationen zu den Chordal Types entnehmen Sie der Datenliste (Liste der Vokalharmonie-Parameter) auf der Website.</p>	
<p>4</p>	<p>(Wenn der Modus auf „Vocoder“ oder „Vocoder-Mono“ gesetzt ist)</p>	
	<p>Song Ch</p>	<p>Wenn einer der Werte 1–16 eingestellt ist, werden die Notendaten (die aus einem Song dieses Instruments oder vom angeschlossenen Computer stammen) des entsprechenden Kanals zur Steuerung der Harmonien verwendet. Wenn hier „Off“ eingestellt ist, ist die Harmoniesteuerung über Song-Daten ausgeschaltet.</p>
	<p>Part</p>	<p>Ist hier „Mute“ eingestellt, wird der oben ausgewählte Kanal (der die Harmonien steuert) bei der Song-Wiedergabe stummgeschaltet (ausgeschaltet), so dass Sie die Steuerung über bestimmte Kanäle Ihren Vorstellungen entsprechend deaktivieren können.</p>
<p>Keyboard</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Off: Die Harmoniesteuerung über die Tastatur ist ausgeschaltet. • Upper: Noten, die rechts vom Split-Punkt (Left) gespielt werden, steuern die Harmonien. • Lower: Noten, die links vom Split-Punkt (Left) gespielt werden, steuern die Harmonien. <p>HINWEIS Wenn die Einstellungen von Tastaturspiel und Song-Daten angewendet werden, werden sie zusammengeführt, um die Harmonie zu steuern.</p>	
<p>5</p>	<p>Balance</p>	<p>Hier können Sie das Lautstärkeverhältnis zwischen Hauptstimme (Mikrofonsignal) und Vocal-Harmony-Klang einstellen. Wenn Sie diesen Wert erhöhen, wird die Vocal Harmony angehoben und die Führungsstimme abgesenkt. Wenn diese Funktion auf L<H63 (L: Lead Vocal, H: Vocal Harmony) eingestellt ist, wird nur die Vocal Harmony als Ausgangssignal ausgegeben; wenn der Wert auf L63>H eingestellt ist, wird nur die Führungsstimme als Ausgangssignal ausgegeben.</p>

<p>6</p>	<p>Einstellen der Balance zwischen führender Note und Harmonienote</p>	<p>Die folgenden Parameter können jeweils für die führende Note (Mikrofonsignal) und die Harmonienote eingestellt werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transpose: Hiermit stellen Sie die Tonhöhe jeweils für Harmonienote und führende Note ein. Der Wertebereich ist für alle Noten gleich; die Transposition der führenden Note erfolgt jedoch lediglich in Oktaven. <p>Wenn Chordal Type auf „ScaleDiatonic“ gestellt ist, ändert sich dieser Parameter zu „Degree“ (Skalen-Tonstufen), so dass Sie die Tonhöhe in Graden von –3 Oktaven (–22 Tonstufen) über Unison (1 Tonstufe) bis +3 Oktaven (+22 Tonstufen) verschieben können.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Detune: Bestimmt die Feineinstellung der Tonhöhe für jede Harmonienote von –50 cents bis +50 cents. • Formant: Bestimmt für jede Harmonienote die Formant-Einstellung. Je höher der Wert, desto „weiblicher“ wird die Harmoniestimme. Je niedriger der Wert, desto „männlicher“ wird die Stimme. • Pan: Bestimmt die Einstellung der Pan-Position für jede Harmonienote. Indem Sie jede Harmonienote auf eine andere Pan-Position einstellen, wobei die Führungsstimme z. B. in der Mitte positioniert ist, ergibt sich ein natürlicher, breiter Stereoklang. • Volume: Bestimmt für jede Harmonienote die Lautstärkeeinstellung. Hiermit stellen Sie die Lautstärkeverhältnisse zwischen der Führungsstimme und den Harmonienoten ein. <p>HINWEIS Wenn „Pitch Correct Mode“ 7 auf OFF eingestellt ist, steht der Lead-Part (Hauptstimme) für die Parameter Transpose, Degree, Detune und Formant nicht zur Verfügung.</p> <p>HINWEIS Die Transpose-Werte der Harmonien sind nur verfügbar, wenn der Modus 2 auf „Chordal“ eingestellt ist.</p>
<p>7</p>	<p>Harmony Assign</p>	<p>Hier können Sie einstellen, wie die Harmonienoten auf die führende Note (Mikrofonsignal) verteilt werden. Weitere Informationen finden Sie unter Datenliste (Liste der Vocal-Harmony-Parameter) auf der Website.</p> <p>Wenn der Harmony-Modus auf „Chordal“ gestellt ist</p> <ul style="list-style-type: none"> • Session Table: Legt je nach den verschiedenen Musikgenres fest, wie die Harmonienoten gesetzt werden, bzw. welche Akkordarten beim Erzeugen der Harmonien verwendet werden. <p>HINWEIS Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn der Chordal-Type-Modus auf einer anderen Einstellung als „ScaleDiatonic“ oder „Parallel“ steht.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Key Root, Key Type: Dieser Parameter ist verfügbar, wenn der Chordal Type 3 auf „ScaleDiatonic“ gestellt ist. Die Harmonienoten, die aufgrund dieser Einstellungen erzeugt werden, sind nicht abhängig vom Akkord, sondern passend zur diatonischen Skala der Tonart des aktuellen Songs. <p>Wenn der Harmony-Modus auf „Vocoder“ oder „Vocoder-Mono“ gestellt ist</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transpose Mode: Bestimmt den Betrag, um den die Harmoniestimmen transponiert werden. In der Einstellung „0“ erfolgt keine Transposition, während in der Einstellung „Auto“ eine automatische Transposition erfolgt.

7	Detail Setting	<ul style="list-style-type: none"> • Pitch Correct Mode: Korrigiert die Tonhöhe der führenden Note (Mikrofonsignal). In der Einstellung „Off“ wird nicht korrigiert; in der Einstellung „Hard“ wird die Tonhöhe so genau wie möglich korrigiert. • Humanize: Diese Einstellung ermöglicht Ihnen, die Vocal-Harmony-Klänge natürlicher und weniger „elektronisch“ zu machen, indem Sie leichte zeitliche Diskrepanzen zwischen der führenden und der Harmonienote erzeugen. <ul style="list-style-type: none"> • Off: Kein Humanize-Effekt. • 1: Der Humanize-Effekt wird auf die Harmonien angewendet, um ein natürlicheres Feeling mit authentisch klingendem Erweiterungseffekt zu erzeugen. So entsteht der Eindruck, als würden mehr Menschen singen. • 2: Der Humanize-Effekt wird auf die Harmonien angewendet, um einen charakteristischeren Groove zu erzeugen. Auch schnellere Passagen behalten ihren rhythmischen Kerngehalt. • 3: Der Humanize-Effekt wird auf die Harmonien angewendet, um widerzuspiegeln, wie die Führungsstimme und der Chor interagieren, mit der Führungsstimme im Vordergrund und einem etwas lockereren Timing. • Lead Pitch Detect Speed, Harm Pitch Detect Speed: Legt fest, wie schnell die Tonhöhe der Hauptstimme aus dem Mikrofonsignal erkannt und Harmonienoten erzeugt werden. In der Einstellung „1“ erfolgt die langsamste Reaktion, „4“ ist die Standardeinstellung, bei „15“ reagiert die Erkennung am schnellsten, und bei „as Mic Setting“ (wie Mikrofoneinstellung) hat die Pitch-Detect-Geschwindigkeit („Response“) im Mic-Setting-Display Vorrang (Seite 121). • Harmony Effect: Legt den Effekttyp fest, der auf den Klang der Harmonienoten angewendet wird, die der Hauptstimme hinzugefügt werden. • Harmony Stability: Bestimmt die Stimmfestigkeit, mit der die Harmonien der Hauptstimme hinzugefügt werden. In der Einstellung „Stable“ (stabil) erzeugt dies einen im Verhältnis stabilen Klang mit geringer Variation der Harmonien. In der Einstellung „Dynamic“ ist je nach Eingangssignal mehr Bewegung in der Tonhöhe der erzeugten Harmonien. • Lead Vibrato Depth: Hier wird der Vibratoanteil der Hauptstimme eingestellt. • Harm Vibrato Depth: Hier wird der Vibratoanteil der Harmoniestimmen eingestellt. • Vibrato Speed: Hier wird die Vibrato-Geschwindigkeit der Haupt- und Harmoniestimmen eingestellt. • Vibrato Delay: Hier wird die Vibrato-Verzögerung der Haupt- und Harmoniestimmen eingestellt. <p>Informationen zu den Detail-Setting-Parametern entnehmen Sie der Datenliste (Liste der Vokalharmonie-Parameter) auf der Website.</p>
----------	----------------	--

■ Effect

Hier können Sie die Parameter der Effekte bearbeiten, die auf die Vocal-Harmony-Noten angewendet werden.

8	Effect On/Off	Schaltet die Effekte ein oder aus, die auf die Vocal-Harmony-Noten angewendet werden.
9	Art	Wählt den Effekttyp des Effekts, der auf die Vocal-Harmony-Noten angewendet wird. Sie können auch einzelne Parameter des gewählten Effekttyps bearbeiten. Näheres erfahren Sie in der Datenliste („Liste der Vokalharmonie-Effekttypen“ für die Vocal-Harmony-Effekttypen, und „Vocal Harmony-Parameterliste“ für die Vocal-Harmony-Effektparameter) auf der Website.
10	Lead	Stellt die Effekttiefe für die Hauptstimme ein.
11	Harmony	Stellt die Effekttiefe für die Harmonienoten ein.
12	Reverb	Stellt die Reverb-Intensität (Hall) für das Mikrofonsignal ein. Diese Einstellung entspricht der im Mixer-Display (Seite 135).
13	Chorus	Stellt den Chorus-Effektanteil für das Mikrofonsignal ein. Diese Einstellung entspricht der im Mixer-Display (Seite 135).

4 Tippen Sie auf (Save), und speichern Sie die Änderungen als Vocal-Harmony-Typ.

Insgesamt lassen sich sechzig Typen (Vocal Harmony und Synth Vocoder Typen) speichern. Um den zukünftigen Abruf zu erleichtern, sollten Sie einen aussagekräftigen Namen für die Einstellungen wählen.

ACHTUNG

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

HINWEIS

Wenn Sie die Vocal-Harmony-Einstellungen auf einem USB-Flash-Laufwerk ablegen möchten, speichern Sie diese als User-Effect-Datei. Tippen Sie hierzu in dem Display, das über [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → Seite 2/2 zu erreichen ist, bei „User Effect“ auf [Save], um den Speichervorgang auszuführen (Seite 166).

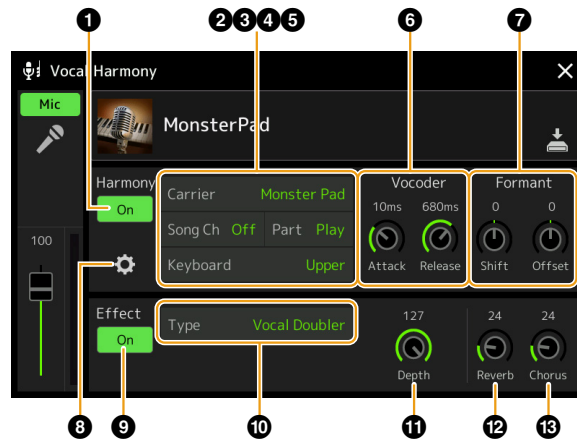
Bearbeiten der Synth-Vocoder-Typen (Vocal Harmony)

Durch Bearbeiten der Parameter des voreingestellten Synth-Vocoder-Typs können Sie Ihren eigenen Synth-Vocoder-Typ erstellen. Das Display für diesen Bedienvorgang können Sie über [MENU] → [Vocal Harmony] aufrufen.

- 1 Berühren Sie den Namen der Vocal Harmony, um die Anzeige zur Auswahl der Vocal Harmony aufzurufen.
- 2 Tippen Sie auf [Synth Vocoder] und wählen Sie den gewünschten Synth-Vocoder-Typ aus.
- 3 Bearbeiten Sie je nach ausgewähltem Synth-Vocoder-Typ die entsprechenden Einstellungen wie gewünscht.

HINWEIS

Prüfen Sie, ob das Mikrofon richtig angeschlossen ist (siehe Benutzerhandbuch) und die Einstellungen (siehe Referenzhandbuch, Seite 120) richtig sind, bevor Sie die Synth-Vocoder-Control-Parameter hier einstellen.



■ Harmony

Sie können die Synth-Vocoder-Parameter bearbeiten.

1	Harmony On/Off	Schaltet den Synth Vocoder ein oder aus. Diese entspricht der Taste [VOCAL HARMONY] am Bedienfeld.
2	Carrier	Wählt den Musikinstrumentenklang, der als Quelle (Carrier) für den Synth Vocoder verwendet wird. (Der „Carrier“ (Träger) dient als Grundklang, auf den die Stimmeigenschaften aufmoduliert werden.)
3	Song Ch	Wenn einer der Werte 1–16 eingestellt ist, werden die Notendaten (die aus einem Song dieses Instruments oder vom angeschlossenen Computer stammen) des entsprechenden Kanals zur Steuerung der Harmonien verwendet. Wenn hier „Off“ eingestellt ist, ist die Harmoniesteuerung über Song-Daten ausgeschaltet.
4	Part	Ist hier „Mute“ eingestellt, wird der oben ausgewählte Kanal (der die Harmonien steuert) bei der Song-Wiedergabe stummgeschaltet (ausgeschaltet), so dass Sie die Steuerung über bestimmte Kanäle Ihren Vorstellungen entsprechend deaktivieren können.
5	Keyboard	<ul style="list-style-type: none"> • Off: Die Harmoniesteuerung über die Tastatur ist ausgeschaltet. • Upper: Noten, die rechts vom Split-Punkt (Left) gespielt werden, steuern die Harmonien. • Lower: Noten, die links vom Split-Punkt (Left) gespielt werden, steuern die Harmonien. <p>HINWEIS Wenn die Einstellungen von Tastaturspiel und Song-Daten angewendet werden, werden sie zusammengeführt, um die Harmonie zu steuern.</p>
6	Vocoder	<ul style="list-style-type: none"> • Attack: Bestimmt die Einschwingzeit des Synth-Vocoder-Klanges. Je höher der Wert, desto länger ist die Einschwingphase. • Release: Bestimmt die Ausklingzeit des Synth-Vocoder-Klanges. Je höher der Wert, desto länger ist die Abklingzeit.

7	Formant	<ul style="list-style-type: none"> • Shift: Bestimmt den Anteil (im BPF), um den die Cutoff-Frequenz des BPFs (für den Instrumenteneingang) verschoben wird. Mit diesem Parameter werden die Klangeigenschaften des Vocoder-Klangs eingestellt. • Offset: Dient der Feineinstellung der Cutoff-Frequenzen aller BPFs (des Inst Input). Mit diesem Parameter werden die Klangeigenschaften des Vocoder-Klangs feineingestellt. 	
8	Detail Setting	Carrier	<ul style="list-style-type: none"> • Volume: Bestimmt den Pegel des Carriers für den Synth-Vocoder-Sound. • Noise: Bestimmt den Rauschpegel, der dem Synth Vocoder zugeführt werden soll. Das Rauschen kann genutzt werden, um Silben- und Verschlusslaute zu betonen und den Sprachcharakter deutlicher werden zu lassen. • Octave: Bestimmt die Oktaveneinstellung des Carriers für den Synth-Vocoder-Sound.
		HPF (Hochpassfilter)	<ul style="list-style-type: none"> • Freq (Frequenz): Stellt die HPF-Grenzfrequenz für das Mikrofon-Eingangssignal ein. Wenn Sie hier einen niedrigen Wert einstellen, wird ein minimal bearbeitetes Eingangssignal ausgegeben – also nah am Originalklang. Höhere Einstellungen betonen die oberen Frequenzanteile wie Konsonanten und Silbenlaute (wodurch Wörter besser zu verstehen sind). • Level: Bestimmt den Pegel der Ausgabe des Mikrofonsignals vom HPF.
		BPF1 – 10 (Bandpassfilter)	<p>Bestimmt die Ausgangsverstärkung jedes der BPFs 1–10 für Inst Input (das Tastaturspiel). BPF 1 entspricht dem untersten Formanten, während BPF 10 dem höchsten Formanten entspricht.</p> <p>HINWEIS Feedback (Rückkopplung) kann aufgrund gewisser Setup-Einstellungen entstehen. Seien Sie besonders vorsichtig beim Anheben von Werten</p>

■ Effekt

Hier können Sie die Parameter der Effekte bearbeiten, die auf die Synth-Vocoder-Noten angewendet werden.

9	Effect On/Off	Schaltet die Effekte ein oder aus, die auf die Synth-Vocoder-Noten angewendet werden.
10	Art	Wählt den Effekttyp des Effekts, der auf die Synth-Vocoder-Noten angewendet wird. Sie können auch einzelne Parameter des gewählten Effekttyps bearbeiten. Näheres erfahren Sie in der Datenliste („Liste der Vokalharmonie-Effekttypen“ für die Synth-Vocoder-Effekttypen, und „Vocal Harmony-Parameterliste“ für die Synth-Vocoder-Effektparameter) auf der Website.
11	Depth	Legt die Effekttiefe fest, die auf den gesamten Synth-Vocoder-Sound angewendet wird.
12	Reverb	Stellt die Reverb-Intensität (Hall) für das Mikrofonssignal ein. Diese Einstellung entspricht der im Mixer-Display (Seite 135).
13	Chorus	Stellt den Chorus-Effektanteil für das Mikrofonssignal ein. Diese Einstellung entspricht der im Mixer-Display (Seite 135).

4 Tippen Sie auf (Save), und speichern Sie die Änderungen als Synth-Vocoder-Typ.

Insgesamt lassen sich sechzig Typen (Synth Vocoder und Vocal Harmony Typen) speichern. Um den zukünftigen Abruf zu erleichtern, sollten Sie einen aussagekräftigen Namen für die Einstellungen wählen.

ACHTUNG

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

HINWEIS

Wenn Sie die Synth-Vocoder-Einstellungen auf einem USB-Flash-Laufwerk ablegen möchten, speichern Sie diese als User-Effect-Datei. Tippen Sie hierzu in dem Display, das über [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → Seite 2/2 zu erreichen ist, bei „User Effect“ auf [Save], um den Speichervorgang auszuführen (Seite 166).

Kapitel Inhalt

Bearbeiten der Filter-Parameter (Filter)	129
Bearbeiten der EQ-Parameter (EQ).....	130
Bearbeiten von Effektparametern (Effect).....	133
• Bearbeiten und Speichern der Effekteinstellungen	134
Bearbeiten von Effektparametern (Chorus/Reverb)	135
• Bearbeiten und Speichern der Chorus-/Reverb-Einstellungen.....	135
Bearbeiten von Panorama-/Lautstärkeinstellungen (Pan/Volume).....	135
Bearbeiten der Einstellungen des Master Compressors (Compressor).....	136
Blockschaltbild	137

Im Benutzerhandbuch finden Sie die grundsätzliche Bedienung der Mixer-Funktion. Dieses Referenzhandbuch bietet detaillierte Informationen zu jedem Display (bzw. Funktion) des Mixer-Displays, das über [MENU] → [Mixer] aufgerufen wird. Mit den Registerkarten „Panel“ bis „Song“ für die Part-Auswahl oben in der Mixer-Anzeige können Sie den Klang der einzelnen Parts einstellen, während Sie bei „Master“ Einstellungen für den Klang des gesamten Instruments vornehmen können.

HINWEIS

Wenn ein Audio-Song ausgewählt ist, können Sie nicht die Parameter einstellen, die für Song-Parts oder Kanäle gelten.

HINWEIS

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

Für eine bildliche Darstellung des Signalflusses und der Konfiguration des Mischpults beachten Sie das Blockdiagramm auf Seite 137.

Bearbeiten der Filter-Parameter (Filter)

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



Resonance	Hier können Sie den Resonanzeffekt (Seite 54) für jeden Part einstellen. Dieser verleiht dem Klang in Kombination mit dem „Cutoff“-Parameter einen speziellen Charakter.
Cutoff	Legt für jeden Part die Klanghelligkeit durch die Einstellung der Cutoff-Frequenz (Grenzfrequenz) fest (Seite 54).

Bearbeiten der EQ-Parameter (EQ)

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

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



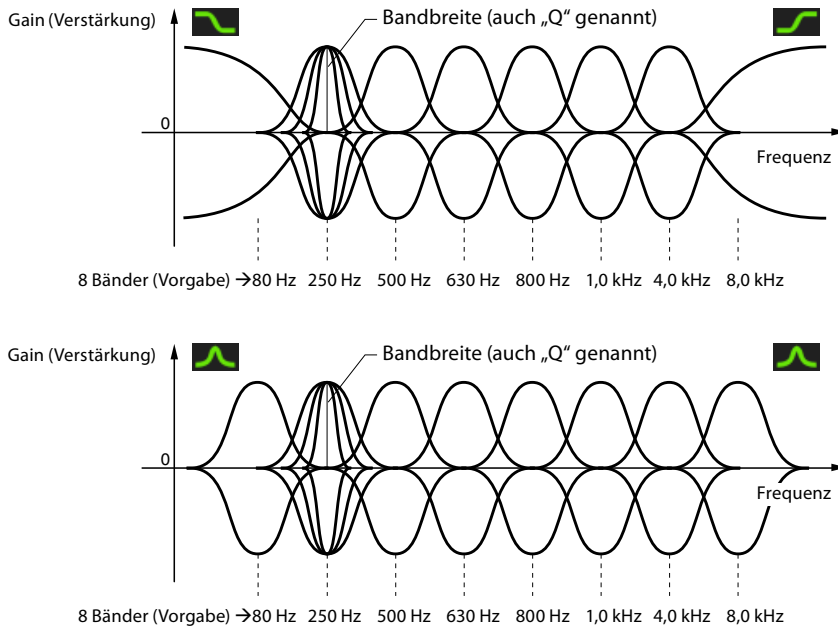
High	Hebt das hohe EQ Band für jeden Part an oder senkt es ab.
Low	Hebt das tiefe EQ Band für jeden Part an oder senkt es ab.

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

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

HINWEIS

Der Master-EQ kann nicht auf einen Audio-Song, auf die Audio-Eingänge an den AUX IN-Buchsen oder auf den Metronomklang angewendet werden.



1 Wählen Sie den zu bearbeitenden EQ-Typ aus.

- **Flat:** Neutrale EQ-Einstellungen. Die Anhebung/Absenkung (Gain) aller Frequenzbänder ist auf 0 dB eingestellt.
- **Mellow:** Eher sanft klingende EQ-Einstellung, bei der die Höhenbänder leicht abgesenkt wurden.
- **Bright:** EQ-Einstellung zur Anhebung des Pegels der hohen Frequenzen, wodurch der Klang heller wird.
- **Loudness:** Klare EQ-Einstellungen, bei denen sowohl die tiefen als auch die hohen Frequenzen 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.
- **HS7, HS8, STAGEPAS 600, STAGEPAS 1k mkII:** Dies sind die optimalen EQ-Einstellungen für die Ausgabe an jedes Produkt gleichen Namens.
- **User1-30:** Ihre eigenen EQ-Einstellungen, wie gespeichert in Schritt 4.

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

Der verfügbare Frequenzbereich ist für jedes Band verschieden. Je höher der Q-Wert, desto schmaler ist die Bandbreite. Bezüglich der Bänder ganz links und ganz rechts:

- Der EQ-Typ (Peak/Dip, Shelving) kann ausgewählt werden. Eigenschaften der einzelnen Typen finden Sie weiter oben.
- Q lässt sich nur einstellen, wenn der Peak/Dip-Typ ausgewählt ist.

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

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

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

ACHTUNG

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

HINWEIS

Wenn Sie Master-EQ-Einstellungen auf einem USB-Flash-Laufwerk ablegen möchten, speichern Sie diese als User-Effect-Datei. Tippen Sie hierzu aus dem Display heraus, das über [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → Seite 2/2 zu erreichen ist, bei „User Effect“ auf [Save], um den Speichervorgang auszuführen ([Seite 166](#)).

Bearbeiten von Effektparametern (Effect)

Dieses Instrument bietet die folgenden Effektblöcke.

- **System Effect (Chorus, Reverb):** Diese Effekte werden auf den gesamten Klang dieses Instruments angewendet. Sie können den Anteil des System-Effekts getrennt für jeden Part einstellen. Dies lässt sich im Display „Chorus/Reverb“ (Seite 135) einstellen.
- **Insertion Effect 1–28:** Diese Effekte werden jeweils nur auf einen bestimmten Part angewendet. Wählen Sie für jeden dieser Effekte einen Effekttyp aus, der auf den betreffenden Part zugeschnitten ist (z. B. Distortion, der nur auf einen Gitarren-Part angewendet würde).
- **Variation Effect:** Dieser Block kann sowohl als System-Effekt als auch als Insertion-Effekt verwendet werden, und Sie können zwischen diesen umschalten.

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



Insertion Effect	<p>Hiermit können Sie den gewünschten Insertion-Effekttyp für jeden Part auswählen, indem Sie auf den Bereich oberhalb jedes Reglers tippen. Indem Sie an den Reglern drehen, können Sie den Effektanteil einstellen. Wenn Sie für einen der Insertion-Effekte einen Effekttyp auswählen und diesen auf einen bestimmten Part anwenden möchten, tippen Sie auf [Assign Part Setting] oben rechts in diesem Bereich, und nehmen Sie die notwendigen Einstellungen in dem Fenster vor.</p> <p>Die zuweisbaren Parts für jeden Insertion-Effekt sind wie folgt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Insertion Effect 1–19: Tastatur-Parts, Song-Kanäle 1–16 • Insertion Effect 20: Mikrophon, Song-Kanäle 1–16 • Insertion Effect 21–28: Style-Parts (mit Ausnahme des Audio-Parts des Audio-Styles)
Variation Effect	<p>Tippen Sie auf [Insertion] oder [System], um die Effektverbindung zwischen Insertion-Effekt und System-Effekt umzuschalten, und tippen Sie dann auf das rechte Ende dieser Zeile, um den gewünschten Effekttyp auszuwählen.</p> <p>Wenn „System“ ausgewählt ist, wird dieser Effekt als System-Effekt auf alle Parts des Songs und des Styles angewendet. Wenn „Insertion“ gewählt ist, wird dieser Effekt nur auf den jeweiligen Part des Songs/Styles angewendet.</p> <p>Um den Effektanteil einzustellen, drehen Sie am Regler des entsprechenden Parts.</p> <p>HINWEIS Beachten Sie, dass dies nicht verfügbar ist, wenn oben im Mixer-Display die Registerkarte „Panel“ gewählt ist.</p>

Bearbeiten und Speichern der Effekteinstellungen

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

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



- 2 Wählen Sie die Effektkategorie und den Effekttyp aus, und stellen Sie dann den Parameterwert mit den Controllern im Display ein.
- 3 Tippen Sie ggf. für zusätzliche Einstellungen auf [Detail] und rufen das Effektparameter-Display auf. Welche Parameter zur Verfügung stehen, hängt vom Effekttyp ab.

HINWEIS

Ausgegraute Parameter lassen sich nicht bearbeiten.

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

Bis zu drei Effekttypen können für jeden Effektblock Reverb, Chorus und Variation gespeichert werden, und bis zu 30 Effekttypen können für die Insertion-Effektblöcke gespeichert werden.

ACHTUNG

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

HINWEIS

Wenn Sie die Effekteinstellungen auf einem USB-Flash-Laufwerk ablegen möchten, speichern Sie diese als User-Effect-Datei. Tippen Sie hierzu aus dem Display heraus, das über [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → Seite 2/2 zu erreichen ist, bei „User Effect“ auf [Save], um den Speichervorgang auszuführen (Seite 166).

Bearbeiten von Effektparametern (Chorus/Reverb)

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



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

HINWEIS

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

Bearbeiten und Speichern der Chorus-/Reverb-Einstellungen

Diese entsprechen denen im „Effect“-Display (Seite 133).

Bearbeiten von Panorama-/Lautstärkeinstellungen (Pan/Volume)

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



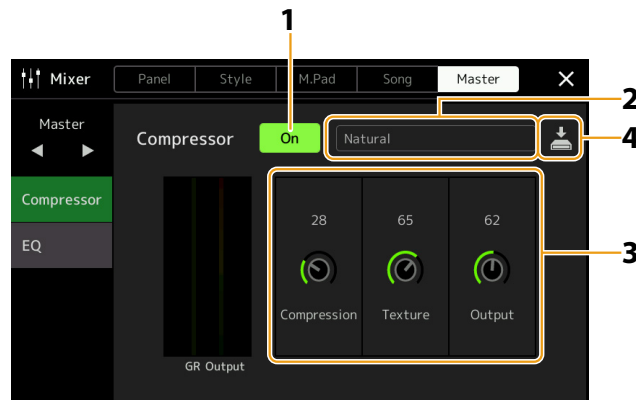
❶	Pan	Bestimmt für jeden Part (Kanal) die Position im Stereoklangbild.
❷	Volume	Legt die Lautstärke jedes Parts oder Kanals fest, wodurch Sie die Balance aller Parts einstellen können.

Bearbeiten der Einstellungen des Master Compressors (Compressor)

Ein Kompressor ist ein Effekt, der meistens zur Begrenzung oder Komprimierung der Dynamik (Angleichung von Lautstärkeunterschieden) eines Audiosignals benutzt wird. Bei Signalen, die eine starke Dynamik besitzen, z. B. Gesang oder Gitarrenspiel, wird der Dynamikumfang komprimiert, so dass laute Passagen leiser geregelt werden. Wenn zusätzlich „Gain“ hinzugefügt, d. h. die Lautstärke angehoben wird, entsteht ein kraftvoller, dichter Klang mit durchschnittlich höherem Pegel. Dieses Instrument besitzt einen Master Compressor, der auf den gesamten Klang dieses Instruments angewendet wird. Die Parameter des Master Compressors sind voreingestellt, Sie können jedoch auch Ihre eigenen Master-Compressor-Presets erstellen und speichern, indem Sie die betreffenden Parameter einstellen. Dieses Display ist nur verfügbar, wenn oben im Mixer-Display die Registerkarte „Master“ gewählt ist.

HINWEIS

Der Master Compressor kann nicht auf einen Audio-Song, auf die Audio-Eingänge an den AUX IN-Buchsen oder auf den Metronomklang angewendet werden.



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

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

- **Natural:** Natürliche Einstellung für einen Kompressionseffekt, der nur leicht zu hören ist.
- **Rich:** Starke Kompressionseinstellung, mit denen die Klangeigenschaften des Instruments auf optimale Weise hervorgehoben werden. Gut geeignet zur Klangverbesserung akustischer Instrumente, Jazzmusik usw.
- **Punchy:** Deutlich übertriebene Kompressionseinstellungen. Gut geeignet zur Verbesserung des Klangs von Rockmusik.
- **Electronic:** Kompressionseinstellung, bei welcher die Klangeigenschaften der Musikrichtungen Dance und Techno auf optimale Weise hervorgehoben werden.
- **Loud:** Starke Kompressionseinstellung. Gut geeignet für energetische Musik wie Rock oder Gospelgesang.
- **User1–5:** Ihre eigenen Compressor-Einstellungen, die Sie in Schritt 4 gespeichert haben.

3 Bearbeiten Sie die Parameter des Master-Compressors.

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

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

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

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

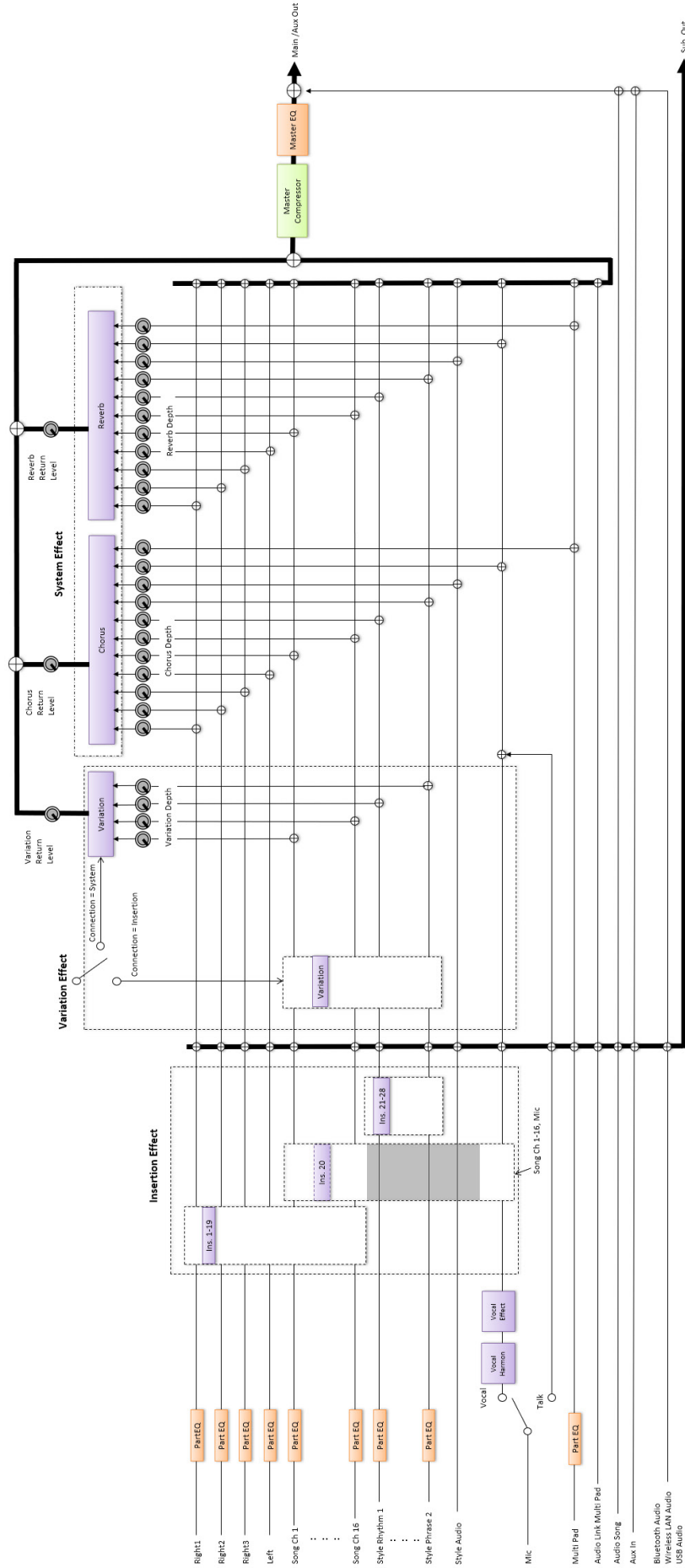
ACHTUNG

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

HINWEIS

Wenn Sie die Master-Compressor-Einstellungen auf einem USB-Flash-Laufwerk ablegen möchten, speichern Sie diese als User-Effect-Datei. Tippen Sie hierzu aus dem Display heraus, das über [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → Seite 2/2 zu erreichen ist, bei „User Effect“ auf [Save], um den Speichervorgang auszuführen (Seite 166).

Blockschaltbild



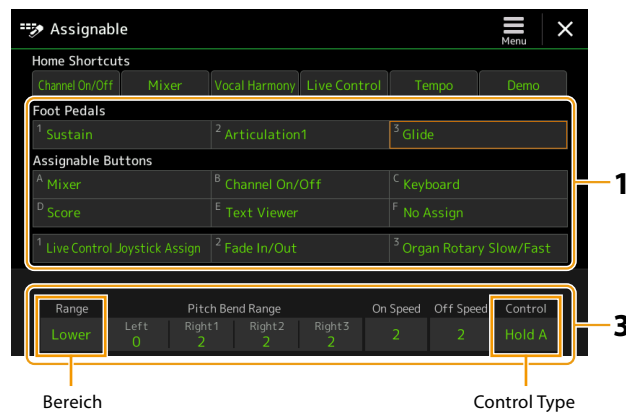
Kapitel Inhalt

Zuweisen bestimmter Funktionen zu den Pedalen und den zuweisbaren Bedienfeldtasten (Assignable).....	138
• Zuweisbare Funktionen.....	139
Bearbeiten der „Assign Types“ der Live-Control-Drehregler und des Joystick (Live Control)	145
• Zuweisbare Funktionen.....	146

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

Fußschaltern (Pedalen), die an den ASSIGNABLE FOOT PEDAL-Buchsen angeschlossen sind, sowie den ASSIGNABLE-Tasten [A-F] und [1-3] können Sie verschiedene Funktionen zuweisen.

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



1 Tippen Sie, um das gewünschte Pedal oder die Taste auszuwählen.

Tippen Sie erneut, um die Funktionsliste aufzurufen.

HINWEIS

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

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

2 Wählen Sie die Funktion für das Pedal oder die Taste aus.

Informationen über die einzelnen Funktionen finden Sie auf den Seiten 139–144.

HINWEIS

Sie können dem Pedal auch andere Funktionen zuweisen – Voice Guide Controller (Seite 164), Punch In/Out of Song (Seite 83) und Registration Sequence (Seite 114). Wenn Sie dem Pedal mehrere Funktionen zuweisen, ist die Priorität die folgende: Voice Guide Controller → Punch In/Out of Song → Registration Sequence → Hier zugewiesene Funktionen


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

Sie können detaillierte Einstellungen der ausgewählten Funktion vornehmen, z. B. wie die Parts durch die Funktion beeinflusst werden usw. Wenn Sie den Funktionsnamen, der im Einblendfenster erscheint, ändern möchten, tippen Sie auf [Rename] und geben den gewünschten Namen ein. Es können bis zu 50 Zeichen verwendet werden.

4 Falls erforderlich, schalten Sie die Polarität des Pedals durch Antippen von (Menu) um.

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

Verbergen des Einblendfensters, wenn die ASSIGNABLE-Tasten gedrückt werden

Wenn Sie eine der ASSIGNABLE-Tasten drücken, erscheint das Einblendfenster, das den Status der zugewiesenen Funktion anzeigt. Sie können auch auswählen, dass das Einblendfenster nicht angezeigt wird. Dazu tippen Sie auf  (Menu) im Assignable-Display und stellen Sie dann „Popup Window“ auf „Off“.

Zuweisbare Funktionen

In der folgenden Liste zeigt „P“ die Pedale an, „A“ die ASSIGNABLE-Tasten. Die mit „O“ markierten Funktionen sind für die entsprechenden Pedale oder Tasten verfügbar.

- Verwenden Sie für die mit „*“ gekennzeichneten Funktionen nur den Fußregler, da Fußschalter hierfür ungeeignet sind.
- Bei Funktionen, bei denen „Range“ angegeben ist, können Sie den zu bedienenden einstellbaren Parameter wie folgt einstellen.
 - Full: Min. – Center – Max.
 - Upper: Center – Max.
 - Lower: Center – Min.
- Für Funktionen, die mit „Control Type“ gekennzeichnet sind, können Sie nur dann, wenn ein Pedal zugewiesen wurde, aus den folgenden Funktionen auswählen, falls erforderlich. Einige Funktionen haben bestimmte Verhaltensweisen, die einzeln erwähnt werden.
 - Toggle: Schaltet mit jedem Tastendruck ein oder aus.
 - Hold A: Die Funktion ist so lange aktiv, während die Taste gedrückt gehalten wird.
 - Hold B: Die Funktion ist so lange ausgeschaltet, während die Taste gedrückt gehalten wird.

HINWEIS

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

Funktionen			Zuweisbarkeit	
Kategorie	Funktion	Beschreibung	P	A
Voice	Articulation 1–3	Wenn Sie eine Super-Articulation-Voice verwenden, die einen Effekt mit dieser Funktion bietet, können Sie den Effekt durch Betätigen des Controllers aktivieren, der dieser Funktion zugewiesen ist.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Volume*	Regelt die Lautstärke mit einem Fußregler.	<input type="radio"/>	-
	Sustain (Control Type)	Steuert das Aushalten des Klanges (Sustain). Wenn Sie einen Controller betätigen und gedrückt halten, der diese Funktion zugewiesen ist, werden alle auf der Tastatur gespielten Noten länger gehalten. Durch Loslassen des Pedals werden die gehaltenen Töne sofort gestoppt (abgedämpft).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Panel Sustain On/Off	Identisch mit der Taste [SUSTAIN].	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Sostenuto (Control Type)	Steuert den Sostenuto-Effekt. Wenn Sie eine Note oder einen Akkord auf dem Instrument spielen, und Sie betätigen einen Controller, während die Note noch angeschlagen ist, wird sie so lange ausgehalten, wie der Controller betätigt bleibt. Alle nachfolgenden Noten werden hingegen nicht ausgehalten. Auf diese Weise können Sie beispielsweise einen Akkord halten und gleichzeitig andere Noten staccato spielen. HINWEIS Diese Funktion betrifft keine der Orgel-Voices oder bestimmte Super-Articulation-Voices.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Soft (Control Type)	Steuert den Soft-Effekt. Durch Betätigen eines Controllers, dem diese Funktion zugewiesen ist, wird die Lautstärke der von Ihnen gespielten Noten verringert, und der Klang wird weicher. Diese Funktion beeinflusst nur bestimmte, dafür geeignete Voices.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Funktionen			Zuweisbarkeit	
Kategorie	Funktion	Beschreibung	P	A
Voice	Glide (Bereich, Controller-Typ)	Wenn ein Controller betätigt wird, dem diese Funktion zugewiesen ist, ändert sich die Tonhöhe. Sobald der Controller losgelassen wird, kehrt der Ton zur normalen Tonhöhe zurück. Sie können die folgenden Einstellungen unten in diesem Display vornehmen. <ul style="list-style-type: none"> • Pitch Bend Range (Left, Right1/2/3): Legt den Pitch-Bend-Bereich für diejenigen Tastatur-Parts fest, die durch Betätigung des Controllers beeinflusst werden. Der Bereich geht von „0“ bis „12“, wobei jeder Schritt einem Halbton entspricht. HINWEIS Die Einstellung des Pitch-Bend-Bereichs gilt für alle Controller, die sich auf Pitch Bend beziehen. <ul style="list-style-type: none"> • On Speed: Legt die Geschwindigkeit der Tonhöhenänderung nach Betätigung des Controllers fest. • Off Speed: Legt die Geschwindigkeit der Tonhöhenänderung nach Loslassen des Controllers fest. 	○	○
	Mono/Poly (Control Type)	Schaltet um, ob die Voice monophon (einstimmig) oder polyphon (mehrstimmig) gespielt wird. HINWEIS Diese Funktion hat die folgenden spezifischen Verhaltensweisen für die unten aufgeführten Controller-Typen des Pedals. <ul style="list-style-type: none"> • Toggle: Schaltet zwischen Mono/Poly um • Hold A: Gedrückthalten aktiviert Mono. • Hold B: Gedrückthalten aktiviert Poly. 	○	○
	Portamento (Control Type)	Der Portamento-Effekt (ein weicher Übergang zwischen den Noten) kann mit einem Controller erzeugt werden, dem diese Funktion zugewiesen ist. 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 Voice-Edit-Display aus (Seite 49) eingestellt werden. Diese Funktion können Sie unten in diesem Display für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten. HINWEIS Diese Funktion betrifft nur bestimmte Voices, insbesondere Synth-Lead-Sounds und einige Bass-Voices. Sie beeinflusst weder Orgel-Voices noch Super-Articulation-2-Voices und nur einige der Super-Articulation-Voices, auch wenn diese Funktion einem Controller zugewiesen wurde.	○	○
	Portamento Time*	Steuert den Parameter Portamento Time jedes Tastatur-Parts mithilfe eines Fußreglers. Näheres zu Portamento Time erfahren Sie auf Seite 41.	○	-
	Vel. Sens. for Portamento Time* (Bereich)	Steuert den Parameter Velocity Sensitivity for Velocity to Portamento Time jedes Tastatur-Parts. Näheres siehe Seite 51.	○	-
	Pitch Bend* (Bereich, Controller-Typ)	Ermöglicht Ihnen, mit Hilfe des Pedals die Tonhöhe der Noten nach oben oder unten zu verschieben. Diese Funktion können Sie unten in diesem Display für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten und die folgenden Einstellungen vornehmen. <ul style="list-style-type: none"> • Pitch Bend Range (Left, Right1/2/3): Legt den Pitch-Bend-Bereich für diejenigen Tastatur-Parts fest, die durch Betätigung des Controllers beeinflusst werden. Der Bereich geht von „0“ bis „12“, wobei jeder Schritt einem Halbton entspricht. HINWEIS Die Einstellung für den Pitch Bend-Bereich gilt für alle Controller, die sich auf Pitch Bend beziehen.	○	-
	Modulation (+), (-)*	Wendet auf die auf der Tastatur gespielten Noten einen Vibrato-Effekt oder andere Effekte an.	○	-
	Modulation (+), (-) Alt (Control Type)	Dies ist eine geringfügige Variation der Modulation weiter oben, bei der die Effekte (Wellenformen) abwechselnd ein- und ausgeschaltet werden können.	○	○
	Initial Touch On/Off (Control Type)	Schaltet die Initial-Touch-Einstellung jedes Tastatur-Parts im Keyboard-Display ein/aus.	○	○

Funktionen			Zuweisbarkeit	
Kategorie	Funktion	Beschreibung	P	A
Voice	Left Hold On/Off (Control Type)	Entspricht der Taste [LEFT HOLD].	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Pedal Control (Wah)*	Wendet auf die auf der Tastatur gespielten Noten einen Wah-Effekt an. HINWEIS Dieser Effekt kann jeweils nur auf bestimmte Voices angewendet werden.	<input type="radio"/>	-
	Organ Rotary Slow/Fast (Control Type)	Schaltet zwischen den Rotary-Speaker-Geschwindigkeiten „Slow“ und „Fast“ um (Seite 56). HINWEIS Diese Funktion hat die folgenden spezifischen Verhaltensweisen für die unten aufgeführten Controller-Typen des Pedals. • Toggle: Schaltet zwischen schnell und langsam um • Hold A: Fast • Hold B: Slow	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Kbd Harmony/Arpeggio On/Off (Control Type)	Entspricht der Taste [HARMONY/ARPEGGIO].	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Arpeggio Hold (Control Type)	Wenn diese Funktion eingeschaltet ist, wird die Arpeggio-Wiedergabe auch dann fortgesetzt, wenn Sie die Tastatur loslassen, und stoppt, wenn diese Funktion ausgeschaltet wird. Stellen Sie sicher, dass einer der Arpeggiotypen ausgewählt und die Taste [HARMONY/ARPEGGIO] eingeschaltet ist.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Registration	Registration Memory	Entspricht der REGISTRATION MEMORY-Taste [MEMORY].	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Registration Memory 1–10	Entspricht den REGISTRATION MEMORY-Tasten [1]–[10].	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Registration Sequence +/-	Schaltet die Registration Sequence vor/zurück. HINWEIS Wenn Sie ein Pedal verwenden möchten, stellen Sie im Registration-Sequence-Display (Seite 114) „Pedal Control“ ein.	-	<input type="radio"/>
	Registration Bank +/-	Entspricht den REGIST BANK-Tasten [+]/[-].	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Registration Freeze On/Off	Entspricht [On]/[Off] im Registration-Freeze-Display (Seite 113).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Registration Sequence On/Off	Entspricht [On]/[Off] im Registration-Sequence-Display (Seite 114).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Live Control	Live Control Knob Assign	Entspricht der [KNOB ASSIGN]-Taste.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Live Control Slider Assign	Entspricht der [SLIDER ASSIGN]-Taste.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Live Control Joystick Assign	Schaltet die „Joystick Assign Types“ (1–3) nacheinander um. Weitere Informationen finden Sie im Benutzerhandbuch.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Live Control Joystick Hold On/Off (Control Type)	Entspricht der Taste [JOYSTICK HOLD].	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Live Control Reset Value	Entspricht [Reset Value] im Live Control-Display (Seite 145). Setzt die Werte aller zuweisbaren Funktionen von Live Control zurück.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Chord Looper	Chord Looper On/Off	Entspricht der CHORD LOOPER-Taste [ON/OFF].	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Chord Looper Rec/Stop	Entspricht der CHORD LOOPER-Taste [REC/STOP].	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

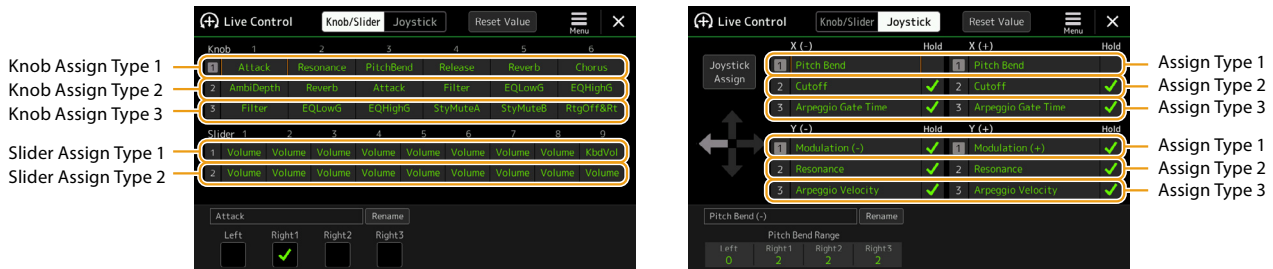
Funktionen			Zuweisbarkeit	
Kategorie	Funktion	Beschreibung	P	A
Style	Dynamics Control*	Steuert die Dynamik der Style-Wiedergabe. Dies ändert anstelle der Lautstärke die Intensität der Style-Wiedergabe.	○	-
	Style Start/Stop	Entspricht der STYLE-CONTROL-Taste [START/STOP].	○	○
	Synchro Start On/Off	Entspricht der Taste [SYNC START].	○	○
	Synchro Stop On/Off	Entspricht der Taste [SYNC STOP].	○	○
	Intro 1–3	Entspricht den INTRO-Tasten [I]–[III].	○	○
	Main A–D	Entspricht den MAIN-VARIATION-Tasten [A]–[D].	○	○
	Fill Down	Ein Fill-In (Füllmuster) wird gespielt, auf das automatisch die Main-Section der Taste unmittelbar links davon folgt.	○	○
	Fill Self	Es wird ein Fill-In gespielt.	○	○
	Fill Break	Es wird ein „Break“ gespielt.	○	○
	Fill Up	Ein Fill-In wird gespielt, auf das automatisch die Main-Section der Taste unmittelbar rechts davon folgt.	○	○
	Ending 1–3	Entspricht den ENDING/rit. [I]–[III] Tasten.	○	○
	Acmp On/Off	Entspricht der Taste [ACMP].	○	○
	OTS Link On/Off	Entspricht der Taste [OTS LINK].	○	○
	Auto Fill In On/Off	Entspricht der Taste [AUTO FILL IN].	○	○
	Half Bar Fill In (Control Type)	Wenn diese Funktion aktiviert ist, wird beim Wechseln der Sections eines Styles auf dem ersten Schlag der aktuellen Section die nächste Section von der Mitte aus mit einem automatischen Fill-in gestartet. HINWEIS Wenn Sie einen Audio-Style auswählen, ist die Funktion außer Kraft.	○	○
	Fade In/Out	Schaltet die Ein-/Ausblend-Funktion für die Wiedergabe von Styles, MIDI-Songs usw. ein/aus. Die folgenden Parameter können unten in diesem Display eingestellt werden. • Fade In Time (Einblenddauer): Legt fest, wie lange der Einblendvorgang oder der Anstieg vom Minimum zum Maximum der Style-/Song-Lautstärke dauert (Wertebereich: 0–20,0 Sekunden). • Fade Out Time (Ausblenddauer): Legt fest, wie lange der Ausblendvorgang oder der Abfall vom Maximum zum Minimum der Style-/Song-Lautstärke dauert (Wertebereich: 0–20,0 Sekunden). • Fade Out Hold Time (Ausblend-Haltezeit): Legt fest, wie lange die Lautstärke nach dem Ausblenden auf dem Wert 0 bleibt (Wertebereich: 0–5,0 Sekunden).	○	○
	Fingered/Fingered On Bass	Das Pedal schaltet zwischen den Modi „Fingered“ und „Fingered On Bass“ um (Seite 9).	○	○
Bass Hold (Control Type)	Wenn diese Funktion eingeschaltet ist, wird die Bassnote des Styles gehalten, auch wenn während der Style-Wiedergabe der Akkord wechselt. HINWEIS Wenn die Erkennungsmethode auf „AI Full Keyboard“ eingestellt ist, hat diese Funktion keine Auswirkung.	○	○	
One Touch Setting 1–4	Entspricht den ONE TOUCH SETTING-Tasten [1]–[4].	○	○	
One Touch Setting +/-	Ruft die nächste/vorherige One-Touch-Einstellung auf.	○	○	
Multi-Pad	Multi Pad 1–4	Entspricht den MULTI PAD CONTROL-Tasten [1]–[4].	○	○
	Multi Pad Select	Entspricht der MULTI PAD CONTROL-Taste [SELECT, SYNC START].	○	○
	Multi Pad Stop	Entspricht der MULTI PAD CONTROL-Taste [STOP].	○	○

Funktionen			Zuweisbarkeit	
Kategorie	Funktion	Beschreibung	P	A
Song	Song A Play/Pause	Identisch mit der SONG-Taste A [PLAY/PAUSE].	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Song A Previous	Identisch mit der SONG-Taste A [PREV].	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Song A Next	Identisch mit der SONG-Taste A [NEXT].	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Song A Single Repeat On/Off	Entspricht SONG A  (Repeat) im Display für die Song-Wiedergabe des Dual-Player-Modus.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Song A Vocal Cancel On/Off	Entspricht SONG A Audio  (Vocal Cancel) im Display für die Song-Wiedergabe des Dual-Player-Modus.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Song A Time Stretch* (Bereich)	Steuert SONG-A-Audio  100% (Time Stretch) im Display für die Song-Wiedergabe mithilfe eines Fußreglers.	<input type="radio"/>	-
	Song A Pitch Shift* (Bereich)	Steuert SONG-A-Audio  0 (Pitch Shift) im Display für die Song-Wiedergabe mithilfe eines Fußreglers.	<input type="radio"/>	-
	Song A A-B Repeat	Entspricht SONG-A-Audio  (A-B Repeat) im Display für die Song-Wiedergabe des Dual-Player-Modus.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Song B Play/Pause	Identisch mit der SONG-Taste B [PLAY/PAUSE].	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Song B Previous	Identisch mit der SONG-Taste B [PREV].	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Song B Next	Identisch mit der SONG-Taste B [NEXT].	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Song B Single Repeat On/Off	Entspricht SONG B  (Repeat) im Display für die Song-Wiedergabe des Dual-Player-Modus.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Song B Vocal Cancel On/Off	Entspricht SONG B Audio  (Vocal Cancel) im Display für die Song-Wiedergabe des Dual-Player-Modus.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Song B Time Stretch* (Bereich)	Steuert SONG-B-Audio  100% (Time Stretch) im Display für die Song-Wiedergabe mithilfe eines Fußreglers.	<input type="radio"/>	-
	Song B Pitch Shift* (Bereich)	Steuert SONG-B-Audio  0 (Pitch Shift) im Display für die Song-Wiedergabe mithilfe eines Fußreglers.	<input type="radio"/>	-
	Song B A-B Repeat	Entspricht SONG-B-Audio  (A-B Repeat) im Display für die Song-Wiedergabe des Dual-Player-Modus.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Song MIDI Synchro Start On/Off	Entspricht  (Sync Start) im Display für die Song-Wiedergabe des Dual-Player-Modus.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Song MIDI Position Memorize On/Off	Entspricht Song-Position [M] im Display für die Song-Wiedergabe des Dual-Player-Modus.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Song MIDI Position Marker 1-4	Entspricht Song-Position [1]-[4] im Display für die Song-Wiedergabe des Dual-Player-Modus.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Song MIDI Position Loop On/Off	Entspricht Song-Position [Loop] im Display für die Song-Wiedergabe des Dual-Player-Modus.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Song List Shuffle On/Off	Entspricht Audio  (Shuffle) im Display für die Song-Wiedergabe des Song-List-Modus (Seite 70).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Score Page +/-	Wenn der Song angehalten wurde, können Sie zur nächsten/vorherigen Seite der Notendarstellung wechseln (jeweils eine Seite).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Lyrics Page +/-	Wenn der Song angehalten wurde, können Sie hiermit zur jeweils nächsten oder vorherigen Seite der Liedtextdarstellung wechseln (jeweils eine Seite).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Text Viewer Page +/-	Hiermit können Sie zur jeweils nächsten/vorherigen Textseite wechseln (jeweils eine Seite).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	

Funktionen			Zuweisbarkeit	
Kategorie	Funktion	Beschreibung	P	A
Mic	Talk On/Off	Identisch mit der Taste [TALK].	○	○
	VH Harmony On/Off (Control Type)	Schaltet „Harmony“ im Vocal-Harmony-Display ein und aus (Seite 123).	○	○
	VH Effect On/Off (Control Type)	Schaltet „Effect“ im Vocal-Harmony-Display ein und aus (Seite 126).	○	○
Allgemein	Part On/Off	Schaltet die gewünschten Parts gleichzeitig ein/aus.	○	○
	Insertion Effect On/Off (Control Type)	Schaltet die Insertion-Effekte (Seite 133) ein oder aus.	○	○
	Metronome On/Off	Schaltet das Metronom ein oder aus.	○	○
	Tempo +/-	Entspricht den TEMPO-Tasten [+]/[-].	○	○
	Reset/Tap Tempo	Identisch mit der Taste [TAP TEMPO].	○	○
	Master Tempo* (Bereich)	Ändert das Tempo des momentan ausgewählten Styles oder Songs. Der verfügbare Tempobereich hängt vom ausgewählten Style/Song ab. Entspricht „Tempo (Master Tempo)“ in Live Control (Seite 145).	○	-
	Style Tempo Lock/Reset	Durch Drücken eines Controllers, dem diese Funktion zugewiesen ist, ändert sich die „Tempo“-Einstellung im Style-Setting-Display von „Reset“ zu „Lock“. Drücken Sie erneut, um die Einstellung auf „Reset“ zurückzusetzen. „Näheres zum Style-Umschaltverhalten für das „Tempo“ finden Sie auf Seite 12.	○	○
	Style Tempo Hold/Reset	Durch Betätigen des Pedals oder der Taste ändert sich die „Tempo“-Einstellung im Style-Setting-Display von „Reset“ auf „Hold“. Drücken Sie erneut, um die Einstellung auf „Reset“ zurückzusetzen. Näheres zum Style-Umschaltverhalten für das „Tempo“ finden Sie auf Seite 12.	○	○
	Transpose +/-	Entspricht den TRANSPOSE-Tasten [+]/[-].	○	○
	Upper Octave +/-	Entspricht den UPPER OCTAVE-Tasten [+]/[-].	○	○
	Scale Tune Quick Setting	Hiermit kann die Sub Scale-Einstellung (Seite 43) direkt geändert werden. Während Sie den Controller gedrückt halten, dem/der diese Funktion zugewiesen ist, schlagen Sie die gewünschten Tasten an und lassen Sie dann den Controller los. Dies aktiviert die Sub Scale für die angegebenen Tasten auf -50 Cents. Um die Sub-Scale-Einstellung aufzuheben, betätigen Sie den Controller erneut, und lassen Sie dann los, ohne weitere Tasten zu drücken.	○	○
	Scale Tune Bypass On/Off	Entspricht [Bypass] im Scale-Tune-Main-/Sub-Display (Seite 43). Alle Scale-Tune-Einstellungen werden vorübergehend deaktiviert. Dadurch können Sie den Klang zu Vergleichszwecken hören.	○	○
	Percussion	Das Pedal spielt ein Percussion-Instrument, das unten in diesem Display ausgewählt wurde (oder in dem Fenster, das durch Antippen von „Kit“, „Category“ oder „Instrument“ aufgerufen wird). Im Drum-Kit-Instrument-Auswahl-Fenster können Sie ein Instrument auch über die Tastatur auswählen. HINWEIS Wenn Sie ein Percussion-Instrument mit einer Klaviertaste auswählen, bestimmt die dabei angewendete Velocity die Lautstärke für das Percussion-Instrument.	○	-
Voice Guide On/Off	Schaltet die Voice-Guide-Funktion ein oder aus (Seite 164).	○	○	
No Assign	Es ist keine Funktion zugewiesen.	-	○	

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

Die Einrichtung der Funktionen für die Live-Control-Drehregler oder Schieberegler (genannt „Assign Types“) können aus einer Reihe von Optionen wie gewünscht umgeschaltet werden. Das Display für diesen Vorgang können Sie über [MENU] → [Live Control] aufrufen.



1 Tippen Sie auf [Knob/Slider] oder [Joystick] im Display, um den gewünschten Controller für die Einrichtung auszuwählen.

2 Tippen Sie, um den gewünschten Drehregler, Schieberegler oder Joystick-Achsen auszuwählen. Tippen Sie erneut, um die Funktionsliste aufzurufen.

3 Wählen Sie die Funktion für den Drehregler, Schieberegler oder Joystick-Achsen aus. Informationen über die einzelnen Funktionen finden Sie auf den Seiten 146–148.

HINWEIS

Der "Balance" Slider Assign Type kann nicht bearbeitet werden; er wird immer verwendet, um das Lautstärkeverhältnis zwischen den Parts zu steuern.

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


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

Beim Joystick bestimmen die Kontrollkästchen rechts jedes Eintrags, ob die entsprechenden Elemente von der TASTE JOYSTICK HOLD beeinflusst werden oder nicht.

Wenn Sie den Namen der Funktion ändern möchten, die in der Live-Control-Ansicht (Sub-Display) oder im Joystick-Einblendfenster erscheint, berühren Sie [Rename] und geben Sie den gewünschten Namen ein. Es können bis zu neun Zeichen verwendet werden.

Anzeigen des Einblendfensters, wenn der Joystick betätigt wird

Standardmäßig wird das Joystick-Einblendfenster, das den Parameterstatus anzeigt, nur angezeigt, wenn Sie eine Taste drücken, der „Live Control Joystick Assign“ zugewiesen ist.

Sie können jedoch das Einblendfenster so einrichten, dass es auch bei Bedienung des Joysticks angezeigt wird. Dazu tippen Sie auf  (Menu) im Live-Control-Display und stellen Sie dann „Joystick Pop-up“ auf „Off“.

Zurücksetzen der Werte aller zuweisbaren Funktionen von Live Control

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

HINWEIS

Beim Joystick können Sie den Wert der jeder einzelnen Achse zugewiesenen Funktion zurücksetzen. Drücken Sie dazu eine Taste, der „Live Control Joystick Assign“ zugewiesen ist, um das Joystick-Einblendfenster aufrufen zu können, und berühren Sie dann bei der gewünschten Funktionsanzeige [Reset].

Zuweisbare Funktionen

HINWEIS

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

Kategorie	Funktion	Beschreibung
Mixer	Volume	Steuert die Lautstärke der ausgewählten Parts oder Kanäle.
	VolRatio (Lautstärkeverhältnis)	Steuert die Lautstärke der ausgewählten Parts nicht als absoluter Wert, sondern als Verhältnis. Der Einstellbereich ist 0-100-200%.
	KbdVol (Tastatur-Lautstärke)	Stellt die Lautstärke aller Tastatur-Parts ein. Dies ist praktisch zum Einstellen der Gesamtlautstärke aller Tastatur-Parts für optimale Balance mit den anderen Quellen (MIDI-Song, Style, Multi Pad, usw.).
	Balance	Stellt das Lautstärkeverhältnis zwischen den Parts A und B ein. In dem Einblendfenster, das mit [Balance Setting] unten in diesem Display aufgerufen wird, können Sie auswählen, welche Parts zu A oder B gehören.
	RatioBal (Verhältnis-Balance)	Stellt die Balance des Lautstärkeverhältnisses zwischen den Parts A und B ein. In dem Einblendfenster, das mit [Balance Setting] unten in diesem Display aufgerufen wird, können Sie auswählen, welche Parts zu A oder B gehören.
	Pan	Legt die Stereoposition des ausgewählten Parts fest.
	Reverb	Stellt die Intensität des Reverb-Effekts für die ausgewählten Parts ein.
	Chorus	Stellt die Intensität des Chorus-Effekts für die ausgewählten Parts ein.
	Rev&Cho (Reverb & Chorus)	Stellt die Intensität des Reverb- und des Chorus-Effekts für die ausgewählten Parts ein.
	InsEffect (Insertion Effect Depth; Effekttiefe des Insertion- Effekts)	Stellt die Intensität des Insertion-Effekts für die ausgewählten Parts ein.
	EQHighG (EQ High Gain)	Hebt das hohe EQ-Band der ausgewählten Parts an oder senkt es ab.
	EQLowG (EQ Low Gain)	Hebt das tiefe EQ-Band der ausgewählten Parts an oder senkt es ab.
	Cutoff	Stellt die Cutoff-Frequenz des Filters für die ausgewählten Parts ein.
	Resonance	Stellt die Resonanz des Filters für die ausgewählten Parts ein.
	Cut&reso (Cutoff & Resonance)	Stellt die Cutoff-Frequenz und die Resonanz des Filters für die ausgewählten Parts ein.
Filter	Stellt Parameter wie Cutoff-Frequenz und Filterresonanz für die ausgewählten Parts ein. Die Parameter ändern sich nicht in gleichem Maße, sondern sind speziell programmiert, so dass sie sich individuell für optimalen Sound ändern, so dass Sie den Sound nach den besten musikalischen Ergebnissen filtern können.	
Voice	Attack	Stellt die Zeitdauer ein, bis die ausgewählten Parts nach dem Anschlagen der Taste ihren Maximalpegel erreichen. HINWEIS Einige Voices (wie Piano- und E-Piano-Voices) sind von der Einstellung hier evtl. nicht betroffen.
	Decay	Stellt die Länge ein, bis der ausgewählte Part den Sustain-Pegel erreicht, nachdem der Pegel das Maximum erreicht hat.
	Release	Stellt die Zeitdauer ein, bis die ausgewählten Parts nach dem Loslassen der Taste vollständig ausklingen.
	Atk&Dec (Attack & Decay)	Stellt die Attack- und die Decay-Zeit für die ausgewählten Parts ein.
	Atk&Rel (Attack & Release)	Stellt die Attack- und die Release-Zeit für die ausgewählten Parts ein.

Kategorie	Funktion	Beschreibung
Voice	Mod(+), Mod (-) (Modulation (+), Modulation (-))	Wendet auf die auf der Tastatur gespielten Noten einen Vibrato-Effekt oder andere Effekte an.
	Tuning	Legt die Tonhöhe der ausgewählten Tastatur-Parts fest.
	Octave	Legt für die ausgewählten Tastatur-Parts den Bereich der Tonhöhenänderung in Oktaven fest.
	PitchBend	Hiermit können Sie mittels des dieser Funktion zugewiesenen Controllers die Tonhöhe der Noten nach oben oder unten verschieben. Diese Funktion können Sie unten in diesem Display für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten und die folgenden Einstellungen vornehmen. <ul style="list-style-type: none"> • Pitch Bend Range (Left, Right1-3): Legt den Pitch-Bend-Bereich für diejenigen Tastatur-Parts fest, die durch Betätigung des Controllers beeinflusst werden. Der Bereich geht von „0“ bis „12“, wobei jeder Schritt einem Halbton entspricht. Die Einstellung dieser Funktion gilt für alle entsprechenden Controller. HINWEIS Wenn Sie diese Funktion mehreren Controllern zuweisen, wird das Ergebnis der letzten Bedienung wirksam.
	PBRange (Pitch Bend Range)	Legt den Umfang des Pitch-Bend-Bereichs (Seite 140) für jeden Tastatur-Part fest.
	PortaTime (Portamento Time; Portamento-Zeit)	Legt die Portamento-Zeit (Seite 41) für jeden Tastatur-Part fest.
	VelPTSens (Vel. Sens. for Portamento Time)	Steuert den Parameter Velocity Sensitivity for Velocity to Portamento Time jedes Tastatur-Parts. Näheres siehe Seite 51.
	FMDetune (FM Voice Detune; FM- Voice-Verstimmung)	Steuert die Verstimmung der FM-Voice. Näheres siehe Seite 55.
	FMSpread (FM Voice Spread)	Steuert die Breite der FM-Voice. Näheres siehe Seite 55.
Harmony/ Arpeggio	HrmArpVol (Kbd Harmony/Arpeggio Volume)	Stellt die Lautstärke der Funktionen Keyboard Harmony oder Arpeggio ein.
	ArpVel (Arpeggio Velocity)	Stellt die Anschlagstärke jeder Note des Arpeggios ein. Der in der Live-Control-Ansicht erscheinende Wert wird als Prozentwert vom Standardwert jedes Arpeggio-Typs angezeigt.
	ArpGateT (Arpeggio Gate Time)	Stellt die Länge jeder Note des Arpeggios ein. Der in der Live-Control-Ansicht erscheinende Wert wird als Prozentwert vom Standardwert jedes Arpeggio-Typs angezeigt.
	Arp ImmerM (Arpeggio Unit Multiply)	Stellt die Geschwindigkeit des Arpeggios ein. Der in der Live-Control-Ansicht erscheinende Wert wird als Prozentwert vom Standardwert jedes Arpeggio-Typs angezeigt.
Style	AmbiDepth (Ambience Depth)	Steuert das Wet/Dry-Verhältnis der Rhythmus-Parts der Style-Wiedergabe.
	DynCtrl (Dynamics Control)	Steuert die Dynamik der Style-Wiedergabe. Dies ändert anstelle der Lautstärke die Intensität der Style-Wiedergabe.
	RtgRate (Style Retrigger Rate)	Stellt die Länge für die Style-Retrigger-Funktion ein. Dies wird in der Live-Control-Ansicht als 1, 2, 4, 8, 16 oder 32 dargestellt und zeigt die Notenlängen an. Der erste Teil des aktuellen Styles wird für die angegebene Länge wiederholt.
	RtgOnOff (Style Retrigger On/Off)	Schaltet die Style-Retrigger-Funktion ein und aus. Wenn eingeschaltet, wird eine bestimmte Länge des ersten Teils des aktuellen Styles wiederholt, wenn der Akkord angeschlagen wird. HINWEIS Die Style-Retrigger-Funktion wird nur auf die Main-Section des Styles angewendet.
	RtgOff&Rt (Style Retrigger On/Off & Rate)	Schaltet die Style-Retrigger-Funktion ein und aus und stellt deren Länge ein. Durch Drehen des Reglers ganz nach links wird die Funktion ausgeschaltet; durch Drehen nach rechts wird sie eingeschaltet und die Länge verringert.

Kategorie	Funktion	Beschreibung
Style	StyMuteA (Style Track Mute A)	Schaltet die Wiedergabe der Style-Kanäle ein/aus. Durch Drehen des Reglers ganz nach links (oder Herunterziehen des Schiebereglers) wird nur der Rhythm-2-Kanal eingeschaltet, alle anderen Kanäle werden ausgeschaltet. Durch Drehen des Reglers im Uhrzeigersinn (oder Hochziehen des Schiebereglers) 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 (oder der Schieberegler ganz oben steht).
	StyMuteB (Style Track Mute B)	Schaltet die Wiedergabe der Style-Kanäle ein/aus. Durch Drehen des Reglers ganz nach links (oder Herunterziehen des Schiebereglers) wird nur der Chord-1-Kanal eingeschaltet, alle anderen Kanäle werden ausgeschaltet. Durch Drehen des Reglers im Uhrzeigersinn (oder Hochziehen des Schiebereglers) von dieser Stellung aus werden die Kanäle in folgender Reihenfolge eingeschaltet: Chord 2, Pad, Bass, Phrase 1, Phrase 2, Rhythm 1, Rhythm 2. Alle Kanäle sind eingeschaltet, wenn der Regler die Position ganz rechts erreicht hat (oder der Schieberegler ganz oben steht).
Mic	VHBalance (VH-Harmony-Balance)	Stellt die Balance zwischen der Führungsstimme und der Vokalharmonie ein. Näheres hierzu finden Sie bei der Harmony-Funktion „Balance“ auf Seite 125 .
	VHEffect (VH Effect To Lead)	Stellt die Effekttiefe des Vocal-Harmony-Effekts für die Hauptstimme ein.
Allgemein	Tempo (Master Tempo)	Ändert das Tempo des momentan ausgewählten Styles oder Songs. Der verfügbare Tempobereich hängt vom ausgewählten Style/Song ab.
	--- (No Assign)	Es ist keine Funktion zugewiesen.

Kapitel Inhalt

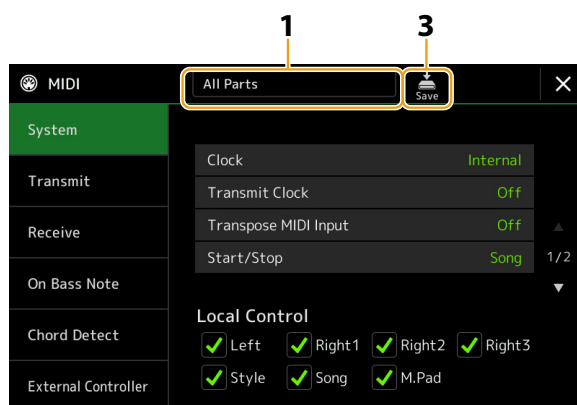
Grundsätzliche Bedienung der MIDI-Einstellungen	149
System – MIDI-Systemeinstellungen	151
Transmit – Einstellungen der MIDI-Sendekanäle	152
Receive – Einstellungen der MIDI-Empfangskanäle	153
On Bass Note – Einstellung der Bassnote für die Style-Wiedergabe über MIDI	154
Chord Detect – Einstellungen des Akkords für die Style-Wiedergabe über MIDI ...	154
External Controller – Midi-Controller-Einstellung	155
• Funktionen, die auf kontinuierliche Werteeingabe reagieren.....	156
• Funktionen, die auf Ein-/Aus-Eingaben reagieren	157

Grundsätzliche Bedienung der MIDI-Einstellungen

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie MIDI-Einstellungen für das Instrument vornehmen können. Dieses Instrument stellt zehn vorprogrammierte Vorlagen bereit, mit deren Hilfe Sie das Instrument sofort und leicht an eine bestimmte MIDI-Anwendung oder ein bestimmtes externes Gerät anpassen können.

Sie können die vorprogrammierten Vorlagen bearbeiten und in einer Datei als Ihre Originalvorlagen speichern. Außerdem können Sie die für das Registration Memory verwendete Vorlage speichern und später bequem wieder laden.

Das Display für diesen Bedienvorgang rufen Sie über [MENU] → [MIDI] auf.




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

Wenn Sie bereits eine eigene MIDI-Vorlage erzeugt und als Datei gespeichert haben (mit den nachstehenden Schritten 2 und 3), können Sie diese Vorlage aus der User-Registerkarte abrufen.

Näheres zu den vorprogrammierten MIDI-Vorlagen finden Sie auf [Seite 150](#).

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

Anzeige	Beschreibung	Seiten
System	Hier können Sie die MIDI-systembezogenen Parameter einstellen.	151
Transmit	Hier können Sie Parameter für die MIDI-Übertragung einstellen.	152
Receive	Hier können Sie Parameter für den MIDI-Empfang einstellen.	153
On Bass Note	Hier wählen Sie die vom externen MIDI-Gerät empfangenen MIDI-Kanäle aus, deren MIDI-Daten bei der Style-Wiedergabe für die Erkennung der Bassnote herangezogen werden.	154
Chord Detect	Hier wählen Sie die vom externen MIDI-Gerät empfangenen MIDI-Kanäle aus, deren MIDI-Daten bei der Style-Wiedergabe für die Erkennung des Akkordtyps herangezogen werden.	154
Externer Controller	Hiermit können Sie die Funktion auswählen, die dem angeschlossenen MIDI-Controller zugewiesen ist.	155

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

■ **Vorprogrammierte MIDI-Vorlagen**

All Parts	Überträgt alle Parts einschließlich der Tastatur-Parts (Right 1, 3 und Left), aber ohne die Song-Parts.
Keyboard & Style	Mit Ausnahme der Verarbeitung der Tastatur-Parts im Grunde identisch mit „All Parts“. Die Parts der rechten Hand werden anstatt als Main und Layer als „Upper“ bezeichnet, und der Part der linken Hand als „Lower“ behandelt.
Master Keyboard1, 2	Mit dieser Einstellung fungiert das Instrument als Masterkeyboard, das einen oder mehrere angeschlossene Klangerzeuger oder andere Geräte (wie Computer/Sequencer) ansteuert. Master KBD1 sendet AT-Meldungen (After Touch), Master KBD2 nicht (Seite 152).
Clock External A	Die Wiedergabe oder Aufnahme (Song, Style usw.) wird mit einer externen MIDI-Clock über den MIDI-A-Anschluss synchronisiert, anstatt mit der internen Clock des Instruments. Diese Vorlage sollte verwendet werden, wenn Sie das Tempo (die Synchronisation) vom angeschlossenen MIDI-Gerät aus steuern möchten.
MIDI Accordion 1–4	Mit MIDI-Akkordeons können Sie MIDI-Daten senden und angeschlossene Klangerzeuger über die Tastatur und die Bass- und Akkordtasten des Akkordeons steuern. Mit diesen Vorlagen können Sie das Instrument von einem MIDI-Akkordeon aus spielen und auch die Style-Wiedergabe steuern. Wählen Sie je nach den verschiedenen Empfangseinstellungen (1–4) die Vorlage aus, die zu Ihrem MIDI-Akkordeon passt.
MIDI Pedal1	MIDI-Pedale ermöglichen die Steuerung von angeschlossenen Klangerzeugern mit den Füßen (was besonders praktisch ist, um aus einzelnen Bassnoten bestehende Bass-Parts zu spielen). Mit dieser Vorlage können Sie den Akkordgrundton für die Style-Wiedergabe mit einem MIDI-Pedal spielen/steuern.
MIDI Pedal2	Mit dieser Vorlage können Sie den Bass-Part für die Style-Wiedergabe mit einem MIDI-Pedal spielen.
MIDI OFF	Es werden keine MIDI-Signale gesendet und empfangen.

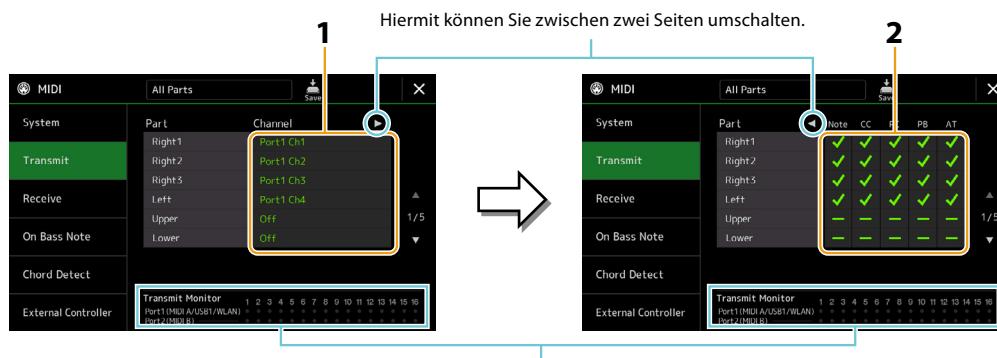
System – MIDI-Systemeinstellungen

Die nachfolgenden Erläuterungen gelten für den Fall, dass Sie in Schritt 2 auf [Seite 150](#) das „System“-Display aufgerufen haben.

Clock		<p>Bestimmt, ob das Instrument durch den eigenen internen Taktgeber bzw. die Clock („Internal“) oder durch eine externe MIDI-Clock („MIDI A“, „MIDI B“, „USB1“, „USB 2“ und „Wireless LAN“) gesteuert wird, die von einem externen Gerät empfangen wird. „Internal“ ist die normale Clock-Einstellung, wenn das Instrument eigenständig oder als Masterkeyboard zum Steuern von externen Geräten verwendet wird. Wenn Sie das Instrument mit einem externen Sequenzer, einem MIDI-Computer oder einem anderen MIDI-Gerät verwenden und es mit dem externen Gerät synchronisieren möchten, müssen Sie diesen Parameter richtig einstellen: „MIDI A“, „MIDI B“, „USB1“, „USB2“ oder „Wireless LAN“. Achten Sie in diesem Fall darauf, dass das externe Gerät richtig angeschlossen ist (z.B. an der Buchse MIDI IN des Instruments) und die MIDI-Clock richtig überträgt. Wenn hier die Steuerung durch ein externes Gerät eingestellt ist („MIDI A“, „MIDI B“, „USB1“, „USB2“ oder „Wireless LAN“), wird das Tempo im Tempo-Display mit „EXT.“ angegeben.</p> <p>HINWEIS Wenn die Clock auf einen anderen Wert als „Internal“ eingestellt wird, können Style, Song, Metronom und Tempo nicht mit den Bedienelementen dieses Instruments wiedergegeben werden.</p> <p>HINWEIS „Wireless LAN“ wird nur angezeigt, wenn die Wireless-LAN-Funktion enthalten ist. Die Wireless-LAN-Funktion ist je nach Region eventuell nicht vorhanden.</p>
Transmit Clock		Schaltet die Übertragung der MIDI-Clock (F8) ein oder aus. Wenn hier „Off“ eingestellt ist, werden auch bei der Wiedergabe von Songs oder Styles keine MIDI-Clock- oder Start/Stop-Daten gesendet.
Transpose MIDI Input		Bestimmt, ob die Transpositionseinstellung des Instruments auf die Noten-Events angewendet wird, die über MIDI vom externen Gerät empfangen wurden.
Start/Stop		Bestimmt, ob die eingehenden FA- (Start) und FC- (Stopp) Meldungen die Song- oder Style-Wiedergabe beeinflussen.
Local Control		Schaltet „Local Control“ (Lokalsteuerung) für jeden einzelnen Part ein oder aus. Ist „Local Control“ eingeschaltet („On“), steuert die Tastatur des Instruments den eigenen (lokalen) internen Klangerzeuger an, wodurch die eigenen Voices direkt auf der Tastatur gespielt werden können. Wenn Sie „Local Control“ ausschalten („Off“), werden die Tastatur und die Regler intern von der Klangerzeugung des Instruments getrennt, so dass kein Ton erzeugt wird, wenn Sie auf der Tastatur spielen oder die Regler verwenden. Dadurch können Sie beispielsweise mit einem externen MIDI-Sequenzer die internen Voices des Instruments spielen und mit Hilfe der Tastatur des Instruments Noten auf dem externen Sequenzer aufnehmen bzw. einen externen Klangerzeuger spielen.
System Exclusive Message	Transmit	Bestimmt, ob dieses Instrument MIDI-System-Exclusive-Meldungen senden soll (On) oder nicht (Off).
	Receive	Bestimmt, ob von diesem Instrument MIDI-System-Exclusive-Meldungen erkannt werden (On) oder nicht (Off).
Chord System Exclusive Message	Transmit	Bestimmt, ob dieses Instrument systemexklusive MIDI-Meldungen für Akkorde (Chord Detect. Root und Type) senden soll (On) oder nicht (Off).
	Receive	Bestimmt, ob von diesem Instrument systemexklusive MIDI-Meldungen für Akkorde (Chord Detect. Root und Type) erkannt werden (On) oder nicht (Off).

Transmit – Einstellungen der MIDI-Sendekanäle

Die nachfolgenden Erläuterungen gelten für den Fall, dass Sie in Schritt 2 auf [Seite 150](#) das „Transmit“-Display aufgerufen haben. Legt fest, welcher MIDI-Kanal für den jeweiligen Part benutzt wird, wenn MIDI-Daten von diesem Instrument gesendet werden.



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

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

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

- **Upper:** Ein Tastatur-Part, der auf der Tastatur rechts vom Split-Punkt für die Voices gespielt wird (RIGHT 1, 2 und 3).
- **Lower:** Ein Tastatur-Part, der auf der Tastatur links vom Split-Punkt für die Voices gespielt wird. Dies wird nicht vom Ein/Aus-Status der [ACMP]-Taste beeinflusst.

HINWEIS

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

HINWEIS

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

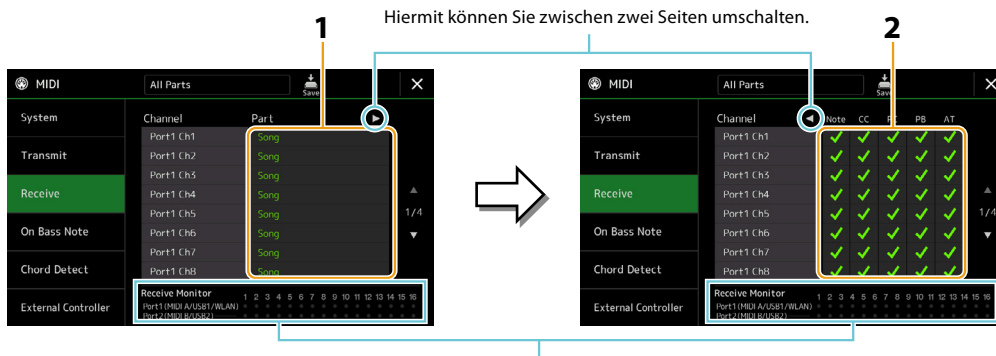
2 Tippen Sie auf [▶], um die andere Seite aufzurufen, und wählen Sie aus, welche MIDI-Meldungen für jeden Part gesendet werden sollen.

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

- **Note (Noten-Events)**[Seite 96](#)
- **CC (Control Change)**.....[Seite 96](#)
- **PC (Programmwechsel)**[Seite 96](#)
- **PB (Pitch Bend)**[Seite 96](#)
- **AT (After Touch)**.....[Seite 96](#)

Receive – Einstellungen der MIDI-Empfangskanäle

Die nachfolgenden Erläuterungen gelten für den Fall, dass Sie in Schritt 2 auf Seite 150 das „Receive“-Display aufgerufen haben. Legt fest, welcher Part für den jeweiligen MIDI-Kanal verwendet wird, wenn MIDI-Daten von diesem Instrument erkannt werden.



Hiermit können Sie zwischen zwei Seiten umschalten.
Die den einzelnen Kanälen (1–16) entsprechenden Punkte blinken kurz, wenn auf den Kanälen Daten gesendet oder empfangen werden.

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

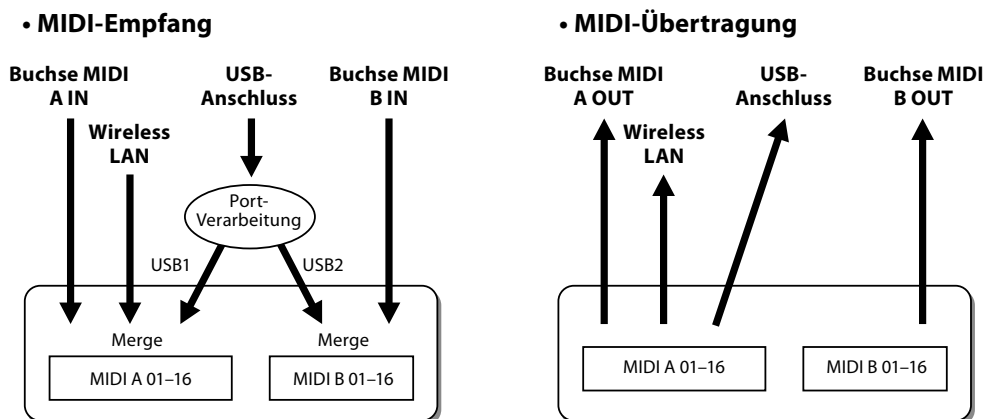
Bei Anschluss über USB können MIDI-Daten auf 32 Kanälen (16 Kanäle × 2 Ports) von diesem Instrument verwaltet werden. Mit Ausnahme der zwei nachstehenden Parts ist die Konfiguration der Parts identisch mit derjenigen, die bereits im Benutzerhandbuch erläutert wurde.

- **Keyboard:** Die empfangenen Noten-Meldungen steuern das Tastaturspiel auf dem Instrument.
- **Extra Part 1–5:** Diese fünf Parts sind speziell für Empfang und Wiedergabe von MIDI-Daten reserviert. Normalerweise werden diese Parts vom Instrument selbst nicht verwendet.

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

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

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

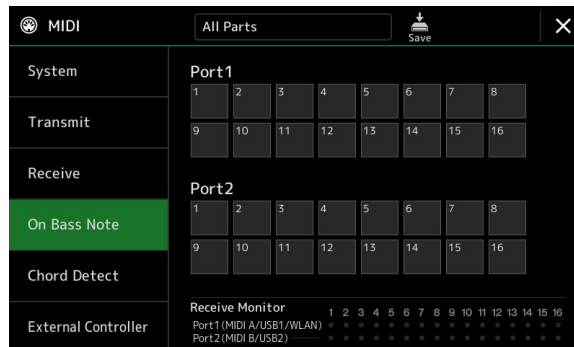


HINWEIS

Die Wireless-LAN-Funktion ist je nach Region eventuell nicht vorhanden.

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

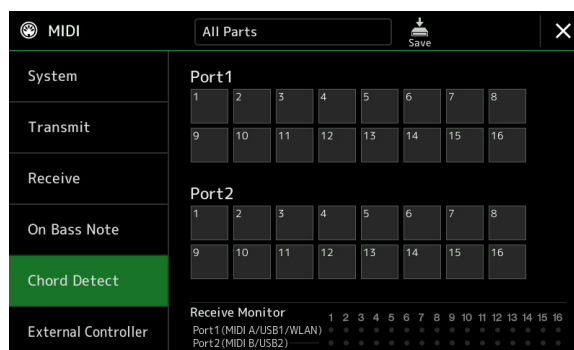
Die nachfolgenden Erläuterungen gelten für den Fall, dass Sie in Schritt 2 auf [Seite 150](#) das „On Bass Note“-Display aufgerufen haben. Mit den hier beschriebenen Einstellungen können Sie auf Grundlage der über MIDI empfangenen Noten-Meldungen die Bassnote für die Style-Wiedergabe festlegen. Die Note-On/Off-Meldungen, die auf aktivierten Kanälen (ON) empfangen werden, werden als Bassnoten der Akkorde für die Style-Wiedergabe interpretiert. Die Bassnote wird unabhängig von den Einstellungen für [ACMP] und Split-Punkt erkannt. Sind mehrere Kanäle gleichzeitig aktiviert, wird die Bassnote aus den aus mehreren Kanälen zusammengestellten empfangenen MIDI-Daten erkannt.



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

Chord Detect – Einstellungen des Akkords für die Style-Wiedergabe über MIDI

Die nachfolgenden Erläuterungen gelten für den Fall, dass Sie in Schritt 2 auf [Seite 150](#) das „Chord Detect“-Display aufgerufen haben. Mit den hier vorgenommenen Einstellungen können Sie auf Grundlage der über MIDI empfangenen Noten-Meldungen den Akkordtyp für die Style-Wiedergabe festlegen. Die Note On/Off-Meldungen, die auf den eingeschalteten Kanälen empfangen werden, werden als Noten zur Erkennung von Akkorden bei der Style-Wiedergabe interpretiert. Die zu erkennenden Akkorde sind von der Fingersatzmethode (dem Fingering-Typ) abhängig. Die Akkordtypen werden unabhängig von den Einstellungen für [ACMP] oder Split-Punkt erkannt. Sind mehrere Kanäle gleichzeitig aktiviert, wird der Akkordtyp aus den aus mehreren Kanälen zusammengestellten empfangenen MIDI-Daten erkannt.



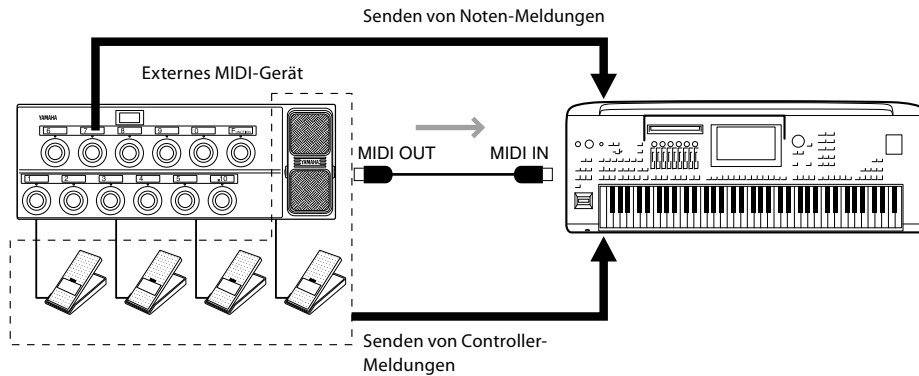
Tippen Sie auf die gewünschte Kanalnummer, um die Markierung zu setzen. Tippen Sie erneut darauf, um die Markierung zu entfernen.

External Controller – Midi-Controller-Einstellung

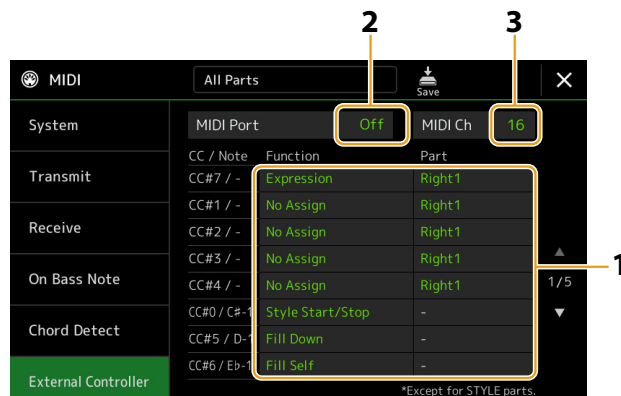
Die nachfolgenden Erläuterungen gelten für den Fall, dass Sie in Schritt 2 auf [Seite 150](#) das „External Controller“-Display aufgerufen haben.

Wenn Sie am Genos2 ein geeignetes externes MIDI-Gerät (z. B. einen MIDI-Fußregler, Computer, Sequenzer oder Masterkeyboard) anschließen, können Sie viele verschiedene Funktionen und Bedienvorgänge über MIDI-Meldungen (Controller-Meldungen und Note-On/Off-Meldungen) über das Gerät steuern – zum Ändern von Einstellungen und zur Steuerung des Klangs, während des Live-Betriebs. Jeder der Meldungen können unterschiedliche Funktionen zugewiesen werden.

Stellen Sie in diesem Display den richtigen MIDI-Port und -Kanal zur Steuerung durch das externe MIDI-Gerät ein.



1 Wählen Sie die Funktion aus, die jeder Control-Change-Nummer oder Notenummer zugewiesen ist.



In diesem Display können zwei Arten von Einstellungen vorgenommen werden (siehe unten):

• CC#7, 1, 2, 3, 4

Das MIDI-Gerät sendet eine Controller-Meldung an Genos2, und Genos2 bestimmt, welche Reaktion auf diese Controller-Nummer reagiert (bzw. welcher Parameter geändert wird).

Außerdem müssen Sie den Part auswählen, auf den die zugewiesene Funktion angewendet werden soll.

• Andere Elemente (z. B. CC#0/C#-1)

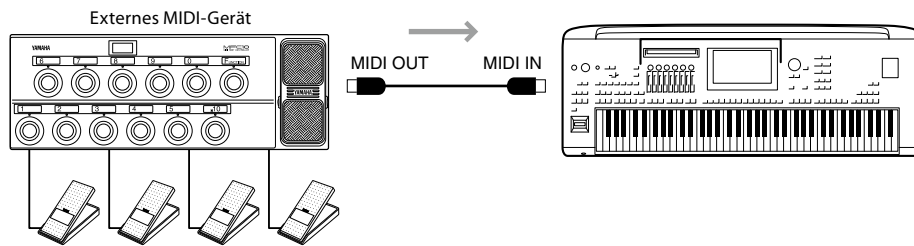
Das MIDI-Gerät sendet eine Note-On/Off-Meldung an Genos2, und Genos2 bestimmt, welche Reaktion auf diese Notenummer erfolgt (bzw. welche Funktion durch sie ausgeführt wird).

Dieselbe Funktion kann auch durch Senden der Controller-Nummer ausgeführt werden, die der Notenummer entspricht, wie im Display gezeigt. Die Controller-Nummer 0 entspricht beispielsweise der Notenummer C#-1. Die Controller-Nummern 0–63 werden als „Off“ betrachtet, 64–127 als „On“.

Welche Funktionen zugewiesen werden können, erfahren Sie auf den Seiten [156–158](#).

2 Wählen Sie den MIDI-Port aus, der für die Kommunikation mit dem externen MIDI-Gerät verwendet wird.

- 3** Wählen Sie den MIDI-Kanal aus, der für die Kommunikation mit dem externen MIDI-Gerät verwendet wird.
- 4** Verbinden Sie den MIDI-OUT-Anschluss des externen MIDI-Geräts über ein MIDI-Kabel mit dem MIDI-IN-Anschluss von Genos2 entsprechend den obigen Einstellungen.



- 5** Nehmen Sie die erforderlichen Einstellungen am externen MIDI-Gerät vor.
- 6** Bedienen Sie das externe MIDI-Gerät, um zu überprüfen, ob Sie Genos2 wie in Schritt 4 eingestellt vom externen MIDI-Gerät aus steuern können.

Beachten Sie, dass die folgenden beiden Einstellungen im External-Controller-Display nicht auf dem externen MIDI-Gerät, sondern auf Genos2 als MIDI-Vorlage gespeichert werden (Seite 150).

- Zuordnungspaare Notenummer/Genos2 Funktion
- Zuordnungspaare Controller-Nummer/Änderung eines Genos2-Parameters

Funktionen, die auf kontinuierliche Werteeingabe reagieren

Diese Funktionen können auf die ausgewählten Tastatur-Parts (Right 1–3, Left) oder auf die Style-Parts angewendet werden.

HINWEIS

Die mit „*“ markierten Funktionen sind nicht wirksam für Style-Parts.

No Assign	Es ist keine Funktion zugewiesen.
Modulation	Sendet Modulationsmeldungen (CC#1).
Breath Controller*	Sendet Meldungen für den Breath Controller (Blaswandler) (CC#2).
Fußregler*	Sendet Meldungen für den Fußregler (CC#4).
Portamento Time*	Sendet Meldungen für die Portamento-Zeit (CC#5).
Volume	Sendet Volume-Meldungen (CC#7).
Pan	Sendet Panorama-Meldungen (CC#10).
Expression	Sendet Expression-Meldungen (CC#11).
Sustain*	Sendet Sustain-Meldungen (CC#64).
Portamento Switch*	Sendet Portamento-Schalter-Meldungen (CC#65).
Soft*	Sendet Soft-Meldungen (CC#67).
Resonanz	Sendet Resonanz-Meldungen (CC#71).
Release Time	Sendet Meldungen zur Ausklingzeit (CC#72).
Attack Time	Sendet Attack-Meldungen (CC#73).
Cutoff	Sendet Cutoff-Meldungen (CC#74).
Reverb Send	Sendet Reverb-Meldungen (CC#91).
Chorus Send	Sendet Chorus-Meldungen (CC#93).

Funktionen, die auf Ein-/Aus-Eingaben reagieren

No Assign	Es ist keine Funktion zugewiesen.
Sustain	Sendet Sustain-Ein-/Aus-Meldungen für die Tastatur-Parts.
Sostenuto	Sendet Sostenuto-Ein-/Aus-Meldungen für die Tastatur-Parts.
Soft	Sendet Soft-Ein-/Aus-Meldungen für die Tastatur-Parts.
Portamento	Sendet Portamento-Ein-/Aus-Meldungen für die Tastatur-Parts.
Modulation (Alt) Right 1–3, Left	Wendet Modulationseffekte auf den Part an, bei dem die Effekte (Wellenformen) mit jeder Ein-/Aus-Meldung abwechselnd ein- und ausgeschaltet werden.
Articulation 1/2/3 Right 1–3, Left	Wendet den Effekt der Super Articulation 1, 2 oder 3 auf den Part an.
Effekt Right 1–3, Left, Mic	Schaltet den auf den Part angewendeten Insertion-Effekt ein/aus.
Kbd Harmony/Arpeggio On/Off	Entspricht der Taste [HARMONY/ARPEGGIO].
VH Harmony On/Off	Schaltet „Harmony“ im Vocal-Harmony-Display ein und aus (Seite 123)
VH Effect On/Off	Schaltet „Effect“ im Vocal-Harmony-Display ein und aus (Seite 126).
Talk	Identisch mit der Taste [TALK].
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 zur nächsten/vorherigen Liedtextseite wechseln (jeweils eine Seite).
Text Viewer Page +, –	Wechselt zur jeweils nächsten/vorherigen Textseite wechseln (eine Seite nach der anderen).
Song A Play/Pause	Identisch mit der Taste [▶/■] (PLAY/PAUSE) für Song A.
Song B Play/Pause	Identisch mit der Taste [▶/■] (PLAY/PAUSE) für Song B.
Style Start/Stop	Entspricht der STYLE-CONTROL-Taste [START/STOP].
Tap Tempo	Identisch mit der Taste [TAP TEMPO].
Synchro Start	Entspricht der Taste [SYNC START].
Synchro Stop	Entspricht der Taste [SYNC STOP].
Intro 1–3	Entspricht den INTRO-Tasten [I]–[III].
Main A–D	Entspricht den MAIN-VARIATION-Tasten [A]–[D].
Fill Down	Ein Fill-In (Füllmuster) wird gespielt, auf das automatisch die Main-Section der Taste unmittelbar links davon folgt.
Fill Self	Es wird ein Fill-In gespielt.
Fill Break	Es wird ein „Break“ gespielt.
Fill Up	Ein Fill-In wird gespielt, auf das automatisch die Main-Section der Taste unmittelbar rechts davon folgt.
Ending 1–3	Entspricht den ENDING/rit. [I]–[III] Tasten.
Fade In/Out	Schaltet die Ein-/Ausblend-Funktion der Style-/MIDI-Song-Wiedergabe ein und aus.
Fingered/Fingered On Bass	Schaltet abwechselnd zwischen den Modi „Fingered“ und „Fingered On Bass“ um (Seite 9).
Bass Hold	Hiermit können Sie die Bassnote des Style auch dann halten, wenn während der Style-Wiedergabe der Akkord gewechselt wird.
Percussion 1–3	Spielt ein Percussion-Instrument.
Right 1–3, Left Part On/Off	Entspricht den Tasten [PART ON/OFF].

One Touch Setting +, –	Wählt die nächste oder vorherige One-Touch-Einstellungsnummer aus.
One Touch Setting 1–4	Entspricht den ONE TOUCH SETTING-Tasten [1]–[4].
Regist Sequence +, –	Schaltet die Registrierungssequenz vor oder zurück.
Regist 1–10	Entspricht den REGISTRATION MEMORY-Tasten [1]–[10].
Transpose +, –	Entspricht den TRANSPOSE-Tasten [+], [–].
Multi Pad 1–4, Stop	Entspricht den MULTI PAD CONTROL-Tasten [1]–[4] und den [STOP] Tasten.
Song Control SP 1–4, Loop	Identisch mit den Song-Positionslinien [1]–[4] und [Loop] im Song-Player-Display.

Kapitel Inhalt

Wireless-LAN-Einstellungen.....	159
• Infrastructure Mode.....	159
• Zugangsknoten-Modus.....	160
Einstellen der Uhrzeit.....	161

Wireless-LAN-Einstellungen

Je nach Ihrem Gebiet ist die Wireless-LAN-Funktion enthalten, und das Einstellungs-Display lässt sich über [MENU] → [Wireless LAN] öffnen.

Durch Vornehmen von Wireless-LAN-Einstellungen können Sie den Genos2 über ein drahtloses Netzwerk mit einem Smart-Gerät 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 Genos2. Informationen über die kompatiblen Smart-Geräte und Apps finden Sie auf der folgenden Seite:

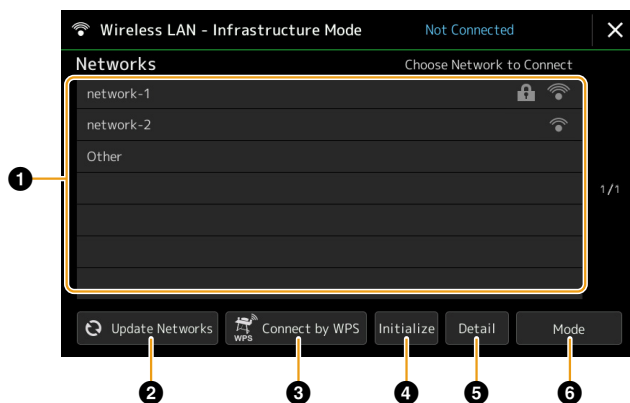
<https://www.yamaha.com/kbdapps/>

ACHTUNG

Verbinden Sie dieses Produkt nicht direkt mit einem öffentlichem WLAN und/oder einem Internetdienst. Verbinden Sie dieses Produkt nur über einen Router mit starkem

Passwortschutz. Wenden Sie sich an den Hersteller Ihres Routers für Informationen zur besten Vorgehensweise für Ihre Sicherheit.

Infrastructure Mode



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

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

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

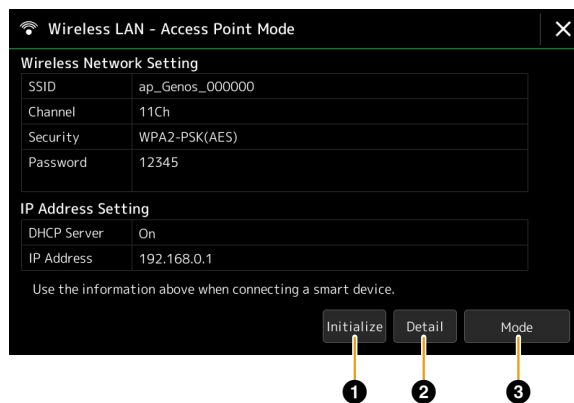


Wenn sich Genos2 im Infrastrukturmodus befindet und das Netzwerk ausgewählt wird, wird das Wireless LAN nur in den folgenden Fällen automatisch neu verbunden.

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

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

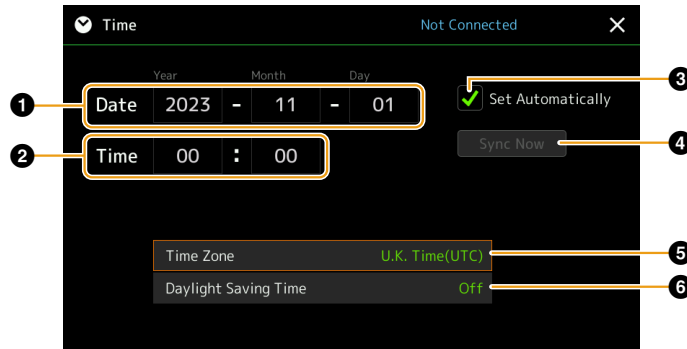
Zugangsknoten-Modus



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

Einstellen der Uhrzeit

Sie können Datum und Uhrzeit in dem Display ändern, das über [MENU] → [Time] aufgerufen wird. Die Uhrzeit wird oben rechts im Home-Display angezeigt.



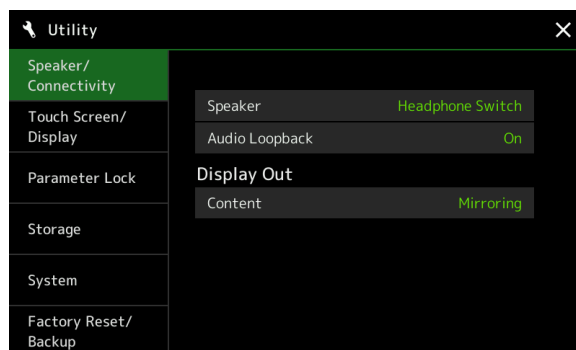
❶	Date	Stellt das Datum ein.
❷	Time	Stellt die Uhrzeit ein.
❸	Set Automatically	Wenn Sie diese Markierung setzen, werden Datum und Uhrzeit automatisch eingestellt, wenn das Instrument mit dem Netzwerk verbunden wird. Dies ist nur verfügbar, wenn die Wireless-LAN-Funktion enthalten ist und der Wireless-LAN-Modus auf Infrastructure-Modus (Seite 159) eingestellt ist.
❹	Sync Now	Startet sofort die Zeitsynchronisation. Dies ist nur im Onlinezustand verfügbar.
❺	Time Zone	Wählt die Zeitzone aus.
❻	Daylight Saving Time	Schaltet die Sommerzeit ein oder aus.

Wenn sich Genos2 im Infrastrukturmodus befindet (in den Wireless LAN Einstellungen), wird der Verbindungsstatus genau wie im Wireless-LAN-Display oben im Display angezeigt.

Kapitel Inhalt

Speaker/Connectivity.....	162
Touchscreen/Display	163
Parameter Lock (Parametersperre)	163
Storage—Formatieren des Laufwerks	163
System	164
Factory Reset/Backup	165
• Factory Reset – Wiederherstellen der werkseitig vorprogrammierten Einstellungen.....	165
• Backup/Restore – Speichern und Abrufen aller Daten und Einstellungen als einzelne Datei.....	165
• Setup Files – Speichern und Laden.....	166

Dieser Abschnitt beschreibt die allgemeinen Einstellungen, die das gesamte Instrument betreffen, sowie detaillierte Einstellungen bestimmter Funktionen. Außerdem werden Funktionen zum Zurücksetzen von Daten und solche für Speichermedien, z. B. zum Formatieren von Festplatten, beschrieben. Das Display für diesen Vorgang können Sie über [MENU] → [Utility] aufrufen.



Speaker/Connectivity

Speaker	Legt fest, wie der Klang an die optionalen Lautsprecher GNS-MS01 ausgegeben wird. <ul style="list-style-type: none"> • Headphone Switch: Der Lautsprecher gibt den Ton ganz normal wieder, wird jedoch stummgeschaltet, sobald Kopfhörer an die Buchse [PHONES] angeschlossen werden. • On: Die Lautsprecher sind stets eingeschaltet. • Off: Die Tonausgabe über Lautsprecher ist ausgeschaltet. Sie können den Klang des Instruments nur über Kopfhörer oder ein externes Gerät hören, das an den Buchsen AUX OUT angeschlossen ist. 	
Audio-Rückführung	Legt fest, ob der eingespeiste Audioton von der [USB TO HOST]-Buchse zusammen mit den Spieldaten vom Instrument zum Computer zurückgeführt wird oder nicht. Wenn Sie lediglich die auf diesem Instrument gespielten Signale an den Computer ausgeben möchten, stellen Sie diesen Parameter auf "Off."	
Display Out	Content	Bestimmt, welche Inhalte über einen USB-Display-Adapter ausgegeben werden sollen, falls dieser angeschlossen ist. <ul style="list-style-type: none"> • Lyrics/Text: Es werden nur der Song-Liedtext oder Textdateien (je nachdem, was Sie zuletzt verwendet haben) ausgegeben, unabhängig davon, welches Display aktuell am Instrument selbst angezeigt wird. • Mirroring: Es wird das Display ausgegeben, das aktuell am Instrument angezeigt wird. <p>HINWEIS Das Instrument unterstützt nicht notwendigerweise alle im Handel erhältlichen USB-Display-Adapter. Für eine Liste kompatibler USB-Display-Adapter besuchen Sie die folgende Website: https://download.yamaha.com/</p>

Touchscreen/Display

Touchscreen	Sound	Bestimmt, ob der Click-Sound beim Antippen des Displays ertönen soll oder nicht.
	Calibration	Hiermit können Sie das Display kalibrieren, wenn es auf Ihre Berührung nicht richtig reagiert. (Normalerweise muss diese Funktion nicht eingestellt werden, da sie werksseitig kalibriert ist.) Tippen Sie hierauf, um die Calibration-Anzeige aufzurufen, und berühren Sie dann der Reihe nach die Mitte der Plus-Zeichen (+).
Brightness	Main-Display	Dient zum Einstellen der Helligkeit des Main-Displays.
	Sub-Display	Wechselt zwischen Helligkeitskombinationen (zwei Pegel) und Negativ-/Positiv-Einstellungen des Sub-Displays.
	Button Lamps (Tastenbeleuchtung)	Stellt die Helligkeit der Tasten-LEDs ein.
Anzeige	Pop-up Display Time	Legt fest, welche Zeit vergehen soll, bis sich Einblendfenster schließen. Einblendfenster werden angezeigt, wenn Sie Tasten wie z.B. TEMPO, TRANSPOSE oder UPPER OCTAVE usw. drücken. In der Einstellung „Hold“ wird das Einblendfenster so lange angezeigt, bis Sie es schließen.
	Transition Effect	Schaltet den Transition Effect (Übergangseffekt) ein oder aus, der beim Umschalten des Displays zu sehen ist.
File Selection	Time Stamp	Legt fest, ob der Zeitstempel einer Datei auf der User-Registerkarte im Dateiauswahl-Display angezeigt wird oder nicht. HINWEIS Datum und Uhrzeit lassen sich in dem Display einstellen, das über [MENU] → [Time] aufgerufen wird. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 161 .
	Dial Operation (Dateiauswahl / Datenrad-Funktion)	Bestimmt, ob eine Datei sofort geladen wird, sobald Sie mit dem Rad ausgewählt wird. Hier stehen folgende Optionen zur Verfügung. <ul style="list-style-type: none"> • Select (Auswählen): Eine Datei wird durch Auswählen direkt geladen. • Move Cursor Only (Nur Cursor verschieben): Eine Datei wird erst geladen, wenn die [ENTER]-Taste gedrückt wird. Es erscheint ein Cursor, der die aktuelle Auswahl anzeigt.

Parameter Lock (Parametersperre)

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

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

HINWEIS

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

Storage—Formatieren des Laufwerks

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

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

ACHTUNG

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

System

Version	Zeigt die aktuelle Firmware-Version dieses Instruments an. Yamaha kann die Firmware des Produkts und der zugehörigen Software von Zeit zu Zeit ohne Vorankündigung für Verbesserungen der Funktionen und der Benutzerfreundlichkeit aktualisieren. Um alle Vorzüge dieses Instruments zu nutzen, empfehlen wir Ihnen, Ihr Instrument auf die neueste Version zu aktualisieren. Die neueste Firmware steht auf der folgenden Website zum Download bereit: http://download.yamaha.com/
Hardware ID	Zeigt die Hardware-ID dieses Instruments an.
Licenses	Tippen Sie hierauf, um die Software-Lizenzinformationen aufzurufen.
Copyright	Tippen Sie hierauf, um die Copyright-Informationen anzuzeigen.
Language (Sprache)	Bestimmt die im Display für Menüeinträge und Meldungen verwendete Sprache festlegen. Tippen Sie auf die Einstellung, um die Liste mit den Sprachen aufzurufen, und wählen Sie dann die gewünschte Sprache aus.
Owner Name	Sie können hier Ihren Namen eingeben, der auf dem Eröffnungsbildschirm angezeigt wird (der Anzeige, die beim Einschalten des Instruments erscheint). Tippen Sie hierauf, um das Fenster für die Zeicheneingabe aufzurufen, und geben Sie dann Ihren Namen ein.
Auto Power Off	Hier können Sie die Zeitspanne bis zum Ausschalten des Geräts durch die automatische Abschaltfunktion einstellen. Tippen Sie auf diese Stelle, um die Liste mit den Einstellungen aufzurufen, und wählen Sie dann die gewünschte Einstellung aus. Zum Ausschalten der Auto-Power-Off-Funktion wählen Sie hier „Disabled“ (Deaktiviert).
Voice Guide	Legt fest, ob die Sprachführung verwendet wird oder nicht (Voice Guide On/Off), wenn das USB-Flash-Laufwerk mit den Voice-Guide-Audiodateien korrekt an diesem Instrument angeschlossen wurde.
Voice Guide Controller	Durch Gedrückthalten des hier eingestellten Controller Sets und anschließendes Drücken der Bedienfeldtaste oder Berühren des Elements auf dem Display können Sie die entsprechende Bezeichnung hören (ohne dass die Funktion ausgeführt wird).
Voice Guide Volume	Stellt die Lautstärke der Sprachführung ein.

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

Rufen Sie bitte die folgende URL auf, wählen Sie Ihr Land aus, rufen Sie die Seite „Dokumente und Daten“ auf und suchen Sie dann nach dem Suchbegriff „Genos2“:

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

Factory Reset – Wiederherstellen der werksseitig vorprogrammierten Einstellungen

Markieren Sie auf Seite 1/2 die Kästchen der gewünschten Parameter, und tippen Sie dann auf [Factory Reset], um die Einstellungen der markierten Parameter zu initialisieren.

System	Setzt die „System Setup“-Parameter auf die ursprünglichen Werkseinstellungen zurück. Welche Parameter zu den System-Setup-Parametern gehören, können Sie der „Parametertabelle“ in der Datenliste entnehmen.
Registration	Schaltet alle REGISTRATION-MEMORY-LEDs [1]–[10] 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.
User Effect	Setzt die User-Effect-Einstellungen einschließlich der folgenden Daten auf den ursprünglichen Werksstatus zurück. <ul style="list-style-type: none">• User-Effekttypen (Seite 134)• User-Master-EQ-Typen (Seite 131)• User-Master-Compressor-Typen (Seite 136)• User-Vocal-Harmony-/Synth-Vocoder-Typen (Seiten 123, 127)• User-Mikrofoneinstellungen (Seite 120)
Live Control	Setzt alle Einstellungen im Live-Control-Display (Seite 145) auf die ursprünglichen Werkseinstellungen zurück.
Favorite	Entfernt alle Styles oder Voices von der Favorite-Registrierkarte (Seite 8) im Dateiauswahl-Display.

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

Auf Seite 2/2 können Sie alle auf dem User-Laufwerk gespeicherten Daten (mit Ausnahme von Protected Songs und Expansion Voices/Styles) und alle Einstellungen des Instruments auf einem USB-Flash-Laufwerk als eine einzige Datei namens "Genos2.bup" sichern.

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

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

HINWEIS

- Lesen Sie vor Verwendung eines USB-Flash-Laufwerks unbedingt den Abschnitt „Anschließen von USB-Geräten“ im Benutzerhandbuch.
- Die [USB TO DEVICE]-Buchse unterhalb des Instruments kann nicht zum Sichern oder Wiederherstellen der Daten verwendet werden.

HINWEIS

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

ACHTUNG

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

Setup Files – Speichern und Laden

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

HINWEIS

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

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

2 Tippen Sie beim gewünschten Eintrag auf [Save].

System	Die Parameter, die in verschiedenen Anzeigen wie „Utility“ festgelegt werden, werden als eine einzelne System-Setup-Datei verarbeitet. Welche Parameter zu den System-Setup-Parametern gehören, können Sie der Datenliste („Parametertabelle“) auf der Website entnehmen.
User Effect	Die User-Effect-Einstellungen einschließlich der folgenden Daten können als eine einzelne Datei verwaltet werden. <ul style="list-style-type: none">• User-Effekttypen (Seite 134)• User-Master-EQ-Typen (Seite 131)• User-Master-Compressor-Typen (Seite 136)• User-Vocal-Harmony-/Synth-Vocoder-Typen (Seiten 123, 127)• User-Mikrofoneinstellungen (Seite 120)

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

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

Abrufen der Setup-Datei:

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

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

Kapitel Inhalt

Installieren der Expansion-Pack-Daten vom USB-Flash-Laufwerk	167
Speichern der Instrument-Info-Datei auf dem USB-Flash-Laufwerk	168

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

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

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

ACHTUNG

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

HINWEIS

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

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

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

HINWEIS

Wenn Sie die Daten des Expansion Packs vom Instrument löschen möchten, formatieren Sie das User-Laufwerk (Seite 163). Beachten Sie, dass dadurch alle anderen auf dem User-Laufwerk gespeicherten Daten gelöscht werden.

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

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

Wir empfehlen Ihnen, den Namen des Expansion Packs bei der Erzeugung der Daten (Song, Style oder Registration Memory) mit den Expansion-Voices oder Styles zu notieren, so dass Sie das Expansion Pack einfach finden und installieren können.

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

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

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

HINWEIS

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

2 Rufen Sie mit [MENU] → [Expansion] das Funktions-Display auf.

3 Tippen Sie auf [Export Instrument Info].

4 Folgen Sie den Anweisungen im Display.

Dadurch wird die Instrument-Info-Datei im Stammverzeichnis im USB-Flash-Laufwerk gespeichert. Die gespeicherte Datei heißt „Genos2_InstrumentInfo.n27.“

Kapitel Inhalt

Zugriff auf das User-Laufwerk des Genos2 vom Computer aus (USB-Storage-Modus).....	169
Auswählen des Ausgabeziels für die einzelnen Sounds (Line Out)	170

Zugriff auf das User-Laufwerk des Genos2 vom Computer aus (USB-Storage-Modus)

Wenn sich das Instrument im USB-Storage-Modus befindet, können Wave- und Song-Dateien zwischen dem User-Laufwerk des Genos2 und dem Computer übertragen werden. Wenn sich das Instrument NICHT im USB-Storage-Modus befindet, kann die USB-Verbindung zur MIDI-Steuerung verwendet werden. Das USB-Interface überträgt keine Audiosignale.

HINWEIS

Der USB-Storage-Modus kann mit Windows 10 (32/64-Bit), 11 (64-Bit) oder Mac OS 10.15/11/12/13 verwendet werden.

ACHTUNG

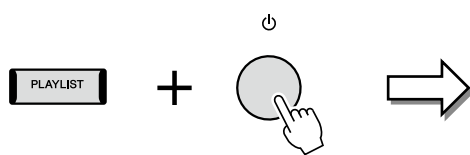
Führen Sie folgende Vorgänge aus, bevor Sie den USB-Storage-Modus aufrufen/beenden.

- Schließen Sie alle Anwendungsprogramme.
- Wenn sich das Instrument NICHT im USB-Storage-Modus befindet, achten Sie darauf, dass vom Genos2 keine Daten gesendet werden.
- Wenn sich das Instrument im USB-Storage-Modus befindet, achten Sie darauf, dass weder Schreib- noch Lesevorgänge ausgeführt werden.
- Wenn sich das Instrument im USB-Storage-Modus befindet, entfernen Sie das Genos2-Symbol sicher von der Windows-Taskleiste.

1 Schalten Sie den Computer ein.

2 Schalten Sie den Genos2 ein, während Sie die [PLAYLIST]-Taste gedrückt halten, um in den USB-Storage-Modus zu schalten.

Die SIGNAL-Lampe auf dem Bedienfeld blinkt während des USB-Storage-Modus grün.



HINWEIS

Im USB-Storage-Modus können Sie das Instrument nicht bedienen.

3 Verwalten Sie mit Hilfe des Computers die Dateien/Ordner auf dem User-Laufwerk des Genos2.

ACHTUNG

- Wenn Sie auf das User-Laufwerk über den USB-Storage-Modus zugreifen, sollten Sie keine vorhandenen Ordner umbenennen, löschen oder verschieben.
- Greifen Sie nicht auf AUDIOREC zu. Stammverzeichnis mit den Audiodateien, die Sie aufgenommen haben. Wenn Sie auf den Ordner zugreifen oder Änderungen daran vornehmen (den Ordner verschieben oder einige Dateien darin kopieren usw.), werden Ihre wertvollen Daten beschädigt oder gelöscht.

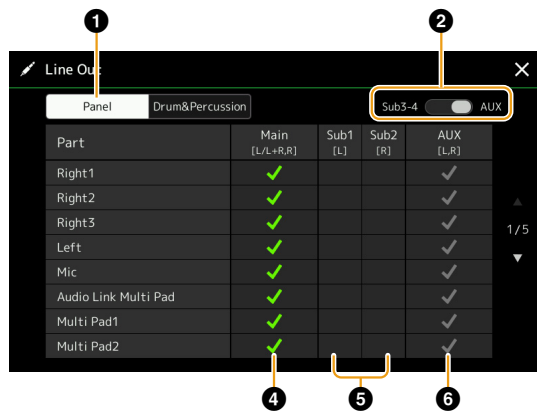
4 Um den USB-Storage-Modus zu verlassen, schalten Sie Genos2 aus.

Auswählen des Ausgabeziels für die einzelnen Sounds (Line Out)

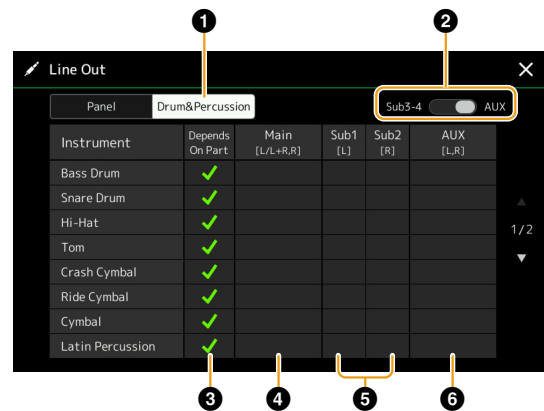
Für eine unabhängige Ausgabe können die Sounds beliebiger Parts oder Schlagzeug-/Percussion-Instrumente jeder der LINE OUT-Buchsen zuweisen.

Die Anzeige für diesen Vorgang können Sie über [MENU] → [Line Out] aufrufen.

Panel-Seite



Drum&Percussion-Seite



❶	Panel, Drum&Percussion	Schaltet die angezeigte Seite um: Panel-Parts oder Drum und Percussion-Instrumente.
❷	Sub3-4, AUX Out	Schaltet das angezeigte Menü um: Sub3-4 oder AUX Out. Dies schaltet auch die Rolle der LINE-OUT-SUB-Buchsen 3-4 oder der AUX-OUT-Buchsen entsprechend um.
❸	Depends on Part (nur Drum&Percussion-Seite)	Wenn dies markiert ist, wird das ausgewählte Schlaginstrument über die links auf der Panel-Seite eingestellten Buchsen ausgegeben.
❹	Main ([L/L+R, R])	Wenn dies markiert ist, werden die ausgewählten Part-/Schlaginstrumente an den Buchsen LINE OUT MAIN, PHONES und optional am Lautsprecher ausgegeben.
❺	Sub1-Sub4 ([L], [R])	Wenn eine dieser Spalten (Buchsen) markiert ist, werden die ausgewählten Part-/Schlaginstrumente nur über die ausgewählte(n) SUB-Buchse(n) ausgegeben. HINWEIS Nur der Insertion-Effekt und Vocal Harmony Effekte können auf das an den Buchsen SUB ausgegebene Signal angewendet werden. Der System-Effekt (Chorus, Reverb und falls Variation-Effekt auf „System“ eingestellt ist) wird nicht angewendet.
❻	AUX Out ([L, R])	Dies wird automatisch markiert, wenn „Main“ markiert ist. Die ausgewählten Part-/Schlaginstrumente werden an den AUX OUT-Buchsen ausgegeben.

Index

- A**
AEM-Technologie 38
After Touch 40, 53
Akkordgrifftechnik 9
Ambient Drums 37
Ambient SFX 37
Anzeige 163
Arpeggio 41, 46
Arpeggio Hold 41, 141
Arpeggio Quantize 41
Articulation 139
Assignable 138
Attack 146
Attack (Einschwingphase) 54, 57
Audio-Link-Multi-Pad 66
Audio Multi Recording 100
Audio-Rückführung 162
Audio-Style 7
Aufnahme (MIDI-Song) 79
Ausklängen 54
Auto Power Off 164
- B**
Backup 165
Balance 146
Begleitautomatik 75
Blockschaltbild 137
Bounce (Audio-Mehrspuraufnahme) 107
- C**
Channel 10, 76
Channel Edit 26
Chord Detect 154
Chord Looper 14, 16, 17
Chord Match 65
Chord Tutor 7
Chorus 135, 146
Clock 151
Compressor 136
Copy 88
Copyright 164
Cutoff 54, 129, 146
- D**
Decay 146
Decay (Abklingen) 54
Delete 87
Drum Setup 32
Dynamics 27
Dynamics Control 11
- E**
Echtzeitaufnahme (MIDI-Song) 81
Echtzeitaufnahme (Multi Pad) 64
Echtzeitaufnahme (Style) 22
Effect 62, 133, 135
EG (Hüllkurvengenerator) 54
Ensemble-Voice 58
EQ 146
EQ (Equalizer) 130
Equalizer (EQ) 130
Expansion Pack 167
Export (Exportieren) 103
Externer Controller 155
- F**
Factory Reset (Werkseinstellungen wiederherstellen) 165
Fade In/Out 142
Favorite 8
Filter 54, 129
FM 38, 55
Footage 57
Format 163
Freeze 113
Funktionsliste 4
- G**
Glide 140
Groove 27
Guide 77
- H**
Half Bar Fill In 142
Harmony 46
High Key 31
Humanize 63
- I**
Import (Importieren) 103
Infrastructure Mode 159
Initial Touch 40
Insertion Effect 55, 133, 144
Instrument-Info 168
- K**
Kanal-Event 86
Keyboard Harmony 58
Konvertieren 103
- L**
Language (Sprache) 164
Lautstärkebalance (Audio Multi Recording) 105
Licenses 164
- Line Out 170
Liste der Tastenzuweisungstypen von Ensemble-Voices 60
Liste des Tastenzuweisungsstatus von Ensemble-Voices 59
Live Control 145
Local Control 151
Lyrics 73
- M**
Main Scale 43, 44
Master Compressor 136
Master-EQ 131
Master Tune 42
MEGAEnhancer 38
MegaVoice 38
Mehrspur-Audiodatei 99, 104
Metronome 39
Mic Setting 120
MIDI 149
MIDI-Multi-Pad-Aufnahme 64
MIDI Multi Recording (Mehrspuraufnahme) 80
MIDI-Song 69
MIDI Song Recording 79
Mikrofon 120
Mix 88
Mixer 129
Modulation 53, 140, 147
Mono;Poly 140
Multi-Pad 64
Multi Pad Creator 64, 66
Music Finder 118
- N**
Netzwerk 159
Neuaufnahme 83
Normal (Audio-Mehrspuraufnahme) 107
Normalize (Normalisieren) 104
Note Limit 31
NTR (Note Transposition Rule) 29
NTT (Note Transposition Table) 29
- O**
Octave 41, 147
On Bass Note 154
One Touch Setting (OTS) 142
Organ Flutes 56
OTS Link Timing (Synchronisation der OTS-Verbindung) 11
Overdub (Audio-Mehrspuraufnahme) 107, 109

P			
Pack-Installation-Datei.....	167	Source Root/Chord.....	29
Pan.....	61, 135, 146	Speaker.....	162
Panel Setup.....	85	Start/End Points.....	105
Parametersperre.....	163	Step Edit (MIDI-Song).....	89
Part EQ.....	130	Step Recording (MIDI-Song).....	89
Percussion.....	144	Step Recording (Multi Pad).....	66
Phrase Mark Repeat.....	78	Stimmung.....	41, 42, 62
Pitch Bend Range.....	147	Stop ACMP.....	11
Pitch Bend (Tonhöhenbeugung).....	140, 147	Storage.....	163
Play Root/Chord.....	29	Struktur der Tastenzuweisung von Ensemble-Voices.....	59
Portamento.....	50, 140	Style.....	6
Portamento Time.....	41, 147	Style Creator.....	20
Punch In Out (Audio- Mehrsparaufnahme).....	107	Style Retrigger.....	147
Punch In/Out (MIDI-Song).....	83	Style Setting.....	11
Q		Sub Scale.....	43, 45
Quantisierung.....	27, 41, 87	Sustain.....	139
Quick Start.....	78	Synchro Stop Window.....	12
R		Synth Vocoder.....	127
Raumklangintensität.....	33	System.....	164
Receive Channel (Empfangskanal)	153	System Effect.....	135
Registration Freeze.....	113	System Exclusive Message.....	151
Registration Memory.....	113	T	
Registration Sequence.....	114	Tag (Registrierungsspeicher).....	117
Release (Ausklängen).....	146	Tap Tempo.....	39
Repeat Playback.....	70	Tastatureinstellungen.....	40
Resonanz.....	54, 129, 146	Tastenzuweisungstyp.....	58
Restore.....	165	Tempo.....	13, 148
Reverb.....	135, 146	Text.....	74
Revo Drums.....	37	Time.....	161
Revo SFX.....	37	Tonhöhe.....	42
Rotary.....	56, 141	Touch Response.....	40
RTR (Retrigger Rule).....	31	Touchscreen.....	163
S		Touch Sensitivity.....	49
S.Art2 Auto Articulation.....	41	Transmit Channel (Sendekanal).....	152
Scale Tune.....	43	Transposition.....	42, 88
Schrittweise Aufnahme (Style).....	25	Tremolo.....	56
Score.....	71	Tuning (Stimmung).....	147
Search.....	116	U	
Section Change Timing.....	12	Undo;Redo (Rückgängig/ Wiederherstellen).....	102
Setup File.....	166	USB-Storage-Modus.....	169
SFF Edit.....	28	Utility.....	162
Soft.....	139	V	
Song.....	69	Variation Effect.....	133
Song-Aufnahme.....	79	Velocity.....	27
Song-Liste.....	69	Velocity Limit.....	49
Song-Positionslinie.....	98	Version.....	164
Song Setting.....	77	Vibrato.....	54, 56
Sostenuto.....	139	Vocal Harmony.....	123
Source Pattern.....	20	Voice.....	34
		Voice Edit.....	48, 56, 58
		Voice Guide.....	164
		Voice Part Setup.....	35
		Voice Set.....	48
		Voice Set Filter.....	41
		Voice Setting.....	41
		Volume.....	61, 135, 139, 146
		W	
		Wiedergabeeinstellungen (Song).....	77
		Wiedergabe-Einstellungen (Style).....	11
		Wiedergabeliste.....	118
		Wireless LAN.....	159
		Z	
		Zugangsknoten-Modus.....	160
		Zusammenbau.....	26