

Clavinova®

CVP-909

CVP-905

Referenzhandbuch

Diese Anleitung erklärt die Funktionen, die durch Antippen der verschiedenen Einträge im Menü-Display aufgerufen werden.

Bitte lesen Sie zur grundsätzlichen Bedienung zuerst das Benutzerhandbuch, bevor Sie dieses Referenzhandbuch lesen.

Verwenden des PDF-Handbuchs

- Um sofort zu der Seite mit den gewünschten Einträgen und Themen zu springen, klicken Sie auf die entsprechenden Einträge im Index „Lesezeichen“ links auf dem Computerbildschirm. (Klicken Sie auf die Registerkarte „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“ oder „Erweiterte Suche“ im Bearbeiten-Menü von Adobe Reader, und geben Sie einen Schlüsselbegriff ein, um nach Informationen zu suchen, die sich irgendwo im Dokument befinden.

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

- Die in diesem Handbuch gezeigten Abbildungen und Displays entsprechen dem CVP-909 (Englisch). Diese dienen nur zu Anweisungszwecken.
- Es kann sein, dass Yamaha zwecks Verbesserungen des Produkts dessen Firmware von Zeit zu Zeit ohne Vorankündigung aktualisiert. Wir empfehlen Ihnen, auf unserer Website nachzusehen, ob spätere Versionen Ihrer Firmware vorliegen, und die entsprechenden Aktualisierungen durchzuführen.
<https://download.yamaha.com/>
- Die Unternehmens- und Produktnamen in dieser Anleitung sind Markenzeichen oder eingetragene Markenzeichen der entsprechenden Unternehmen.

Inhalt

Jedes Kapitel in diesem Referenzhandbuch entspricht dem jeweiligen Eintrag im Menü-Display.

 100 Tempo	Einstellen des Tempos4	 Assignable	Zuweisen einer bestimmten Funktion jedem Pedal oder den ASSIGNABLE-Tasten..... 43
 Transpose	Transponieren der Tonhöhe in Halbtonschritten5	 VoiceEdit	Bearbeiten einer Voice (Voice Edit) 47
 Split&Fingering	Ändern von Split-Punkt, Akkordgrifftechnik oder Akkorderkennungsbereich6	 VoiceEdit	Bearbeiten von Organ-Flutes-Voices (Voice-Bearbeitung) 51
 ChordTutor	Spiel bestimmter Akkorde lernen (Chord Tutor)8	 StyleCreator	Erstellen/Bearbeiten von Styles (Style Creator) 53
 Balance	Einstellen der Lautstärkeverhältnisse9	 SongCreator	Erstellen/Bearbeiten von MIDI-Songs (Song Creator) 66
 Mixer	Bearbeiten von Lautstärke und Klangeigenschaften (Mixer)..... 10	 VoiceSetting	Voice-Einstellungen..... 78
 Score	Bearbeiten der Notenschrifteinstellungen (Score).. 18	 StyleSetting	Einstellungen für die Style-Wiedergabe..... 84
 Lyrics	Bearbeiten der Einstellungen für die Liedtextanzeige20	 SongSetting	Einstellungen für Song-Aufnahme/ Wiedergabe..... 87
 TextViewer	Anzeigen der Textanzeige und Bearbeiten der Einstellungen für die Textanzeige22	 Tuning	Feinstimmen der Tonhöhe 92
 KbdHarmony	Verwenden von Keyboard Harmony24	 Keyboard	Einstellen der Anschlagempfindlichkeit der Tastatur 94
 MicSetting	Mikrofoneinstellungen26	 Metronome	Metronomeinstellungen 95
 VocalHarmony	Vocal-Harmony-Einstellungen28	 MIDI	MIDI-Einstellungen..... 96
 Playlist	Verwenden der Playlist33	 Utility	Vornehmen globaler Systemeinstellungen (Utility)..... 102
 RegistSeq	Aufrufen der Registration-Memory-Nummern der Reihe nach (Registration Sequence)35	 Bluetooth	Verbinden mit einem mit Bluetooth ausgestatteten Gerät 107
 RegistFreeze	Aufruf bestimmter Einstellungen deaktivieren (Registration Freeze)..37	 WirelessLAN	Wireless-LAN-Einstellungen 108
 ChordLooper	Automatische Wiedergabe von Styles mit Ihren eigenen Akkordfolgen (Chord Looper)38		Stichwortverzeichnis 110

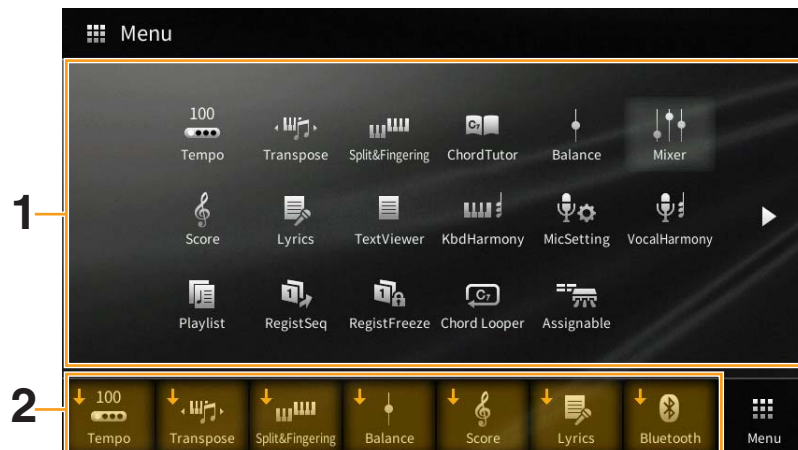
HINWEIS Das „Bluetooth“-Symbol erscheint nur dann, wenn das Instrument mit Bluetooth-Funktionalität ausgestattet ist. Je nach dem Land, in dem Sie es gekauft haben, ist Bluetooth ggf. nicht verfügbar.

HINWEIS Das Symbol „WirelessLAN“ wird nur dann angezeigt, wenn der USB-Wireless-LAN-Adapter (UD-WL01) an der Buchse [USB TO DEVICE] angeschlossen ist.

Aufrufen der gewünschten Funktionen über das Home-Display

Von allen Funktionen, die im Menü-Display angezeigt werden, können Sie die häufig verwendeten auswählen und als Kurzbefehl speichern. Die gespeicherten Befehle erscheinen im Menüfenster unten in der Home-Anzeige. Standardmäßig sind sieben Kurzbefehle registriert, die Sie jedoch bei Bedarf anpassen können.

- 1 Berühren Sie das Symbol für die gewünschte Funktion und lassen Sie den Finger darauf liegen, bis sich die Farbe des Kurzbefehl-Bereichs (unten auf der Anzeige) ändert.**



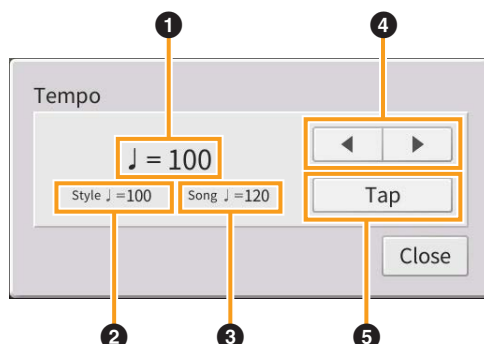
HINWEIS Um diesen Vorgang abzubrechen, berühren Sie eine freie Stelle auf dem Display, bevor Sie mit Schritt 2 fortfahren.

- 2 Berühren Sie unten im Display denjenigen der sieben Kurzbefehle, den Sie ersetzen möchten.**

Die in Schritt 1 ausgewählte Funktion wird gespeichert und ersetzt die hier ausgewählte Funktion.

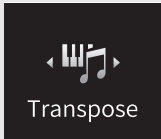
Um einen Kurzbefehl zu löschen oder zu verschieben, tippen und halten Sie das gewünschte Kurzbefehlsymbol im Home-Display oder im Menü-Display gedrückt, bis sich dessen Farbe ändert. Tippen Sie erneut auf dasselbe Symbol, um es zu löschen, oder tippen Sie auf das gewünschte Zielsymbol, um den Kurzbefehl dorthin zu verschieben.

Einstellen des Tempos



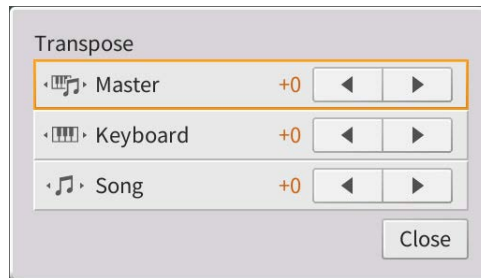
❶	Zeigt während der Wiedergabe von Metronom, Styles und MIDI-Songs den Tempowert an.
❷	Zeigt den Tempowert des aktuellen Styles an. Der Style wird in diesem Tempo gestartet.
❸	Zeigt den Tempowert des aktuellen MIDI-Songs an. Der Song wird in diesem Tempo gestartet.
❹	Diese entsprechen grundsätzlich den TEMPO-Tasten [-]/[+] am Bedienfeld. Wenn Sie den vorgegebenen Tempowert des aktuellen Styles oder MIDI-Songs abrufen möchten, drücken und halten Sie einen beliebigen Bereich von ❶ – ❸.
❺	Diese entspricht grundsätzlich der Taste [TAP TEMPO] am Bedienfeld.

HINWEIS Der Tempowert eines Audio-Songs wird mit der Funktion Time Stretch (Zeitdehnung) eingestellt. Lesen Sie hierzu Kapitel 5 des Benutzerhandbuchs.



Transponieren der Tonhöhe in Halbtonschritten

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



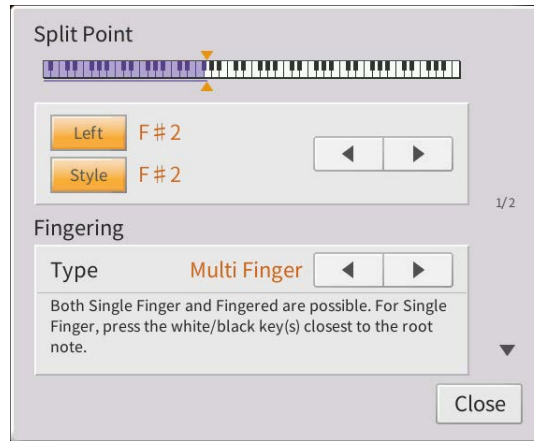
Master	Transponiert die Gesamtonhöhe des Instruments, mit Ausnahme von Audio-Songs, des Audiosignals an der [MIC/LINE IN]-Buchse und des Audiosignals von einem externen Gerät, z. B. von der [AUX IN]-Buchse.
Keyboard	Transponiert die Tonhöhe der Tastatur, einschließlich Style-Wiedergabe (gesteuert durch Ihre Tastenanschläge im Akkordbereich der Tastatur).
Song	Transponiert die Tonhöhe nur der MIDI-Song-Wiedergabe.

HINWEIS Die Tonhöhe eines Audio-Songs wird mit der Funktion Pitch Shift (Tonhöhenverschiebung) eingestellt. Lesen Sie hierzu Kapitel 5 des Benutzerhandbuchs.

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

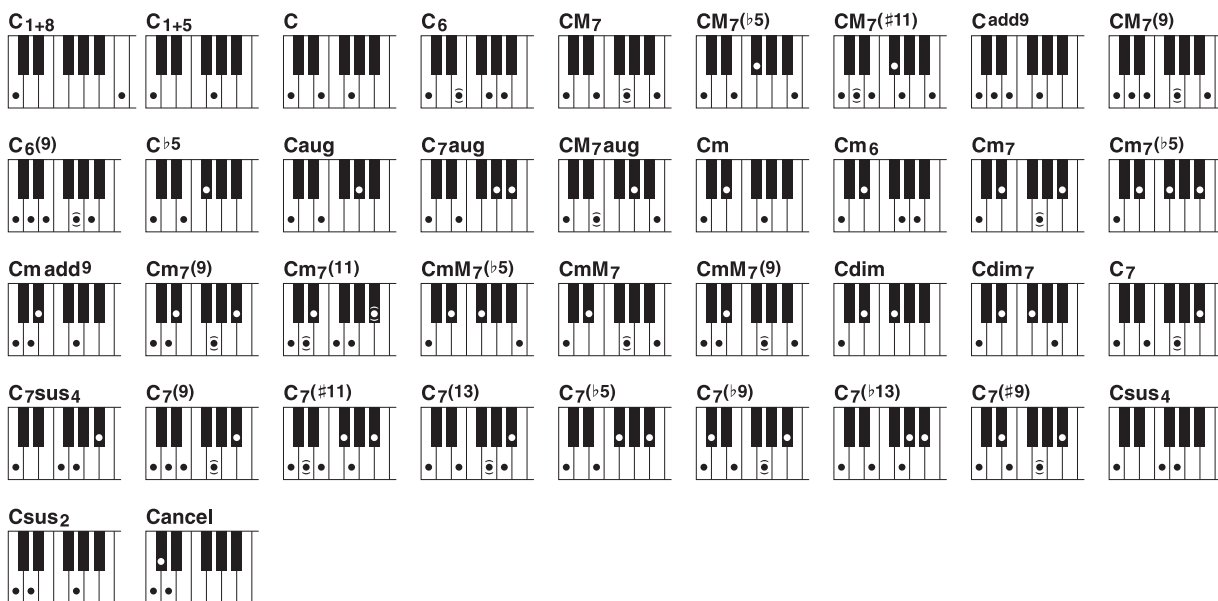
HINWEIS Die Transposition kann auch mit den TRANSPOSE-Tasten am Bedienfeld eingestellt werden. Indem Sie das Transpose-Einblendfenster mehrmals antippen, können Sie den zu transponierenden Part wie gewünscht auswählen.

Split Point/Fingering Type



Näheres über den Split-Punkt erfahren Sie im Kapitel 3 des Benutzerhandbuchs. Näheres zu den Akkordgrifftechniken finden Sie im Kapitel 4 des Benutzerhandbuchs.

Im Fingered-Modus erkannte Akkordarten



Akkordname [Abkürzung]	Grundstellung mit Grundton = 1	Anzeige für Grundton „C“
1+8	1+8	C1+8
1+5	1+5	C1+5
Dur-Akkord [M]	1+3+5	C
Dur-Akkord mit großer Sexte [6]	1+(3)+5+6	C6
Dur mit großer Septime [M7]	1+3+(5)+7	CM7
Dur-Akkord mit großer Septime und verminderter Quinte [M7b5]	1+3+b5+7	CM7(b5)
Dur-Akkord mit großer Septime und erhöhter Undezime [M7(#11)]	1+(2)+3+#4+5+7	CM7(#11)
Dur-Akkord mit großer None [(add9)]	1+2+3+5	Cadd9
Dur-Akkord mit großer Septime und None [M7_9]	1+2+3+(5)+7	CM7(9)
Dur-Akkord mit großer Sexte und None [6_9]	1+2+3+(5)+6	C6(9)
Dur-Akkord mit verminderter Quinte [(b5)]	1+3+b5	Cb5
Übermäßiger Akkord [aug]	1+3+#5	Caug

Akkordname [Abkürzung]	Grundstellung mit Grundton = 1	Anzeige für Grundton „C“
Dominantseptakkord mit übermäßiger Quinte [7aug]	1+3+#5+b7	C7aug
Dur-Akkord mit großer Septime und übermäßiger Quinte [M7aug]	1+(3)+#5+7	CM7aug
Moll-Akkord [m]	1+b3+5	Cm
Moll-Akkord mit großer Sexte [m6]	1+b3+5+6	Cm6
Moll-Akkord mit kleiner Septime [m7]	1+b3+(5)+b7	Cm7
Moll-Akkord mit großer Septime und verminderter Quinte [m7b5]	1+b3+b5+b7	Cm7(b5)
Moll-Nonakkord [m(add9)]	1+2+b3+5	Cm add9
Moll mit Septime und None [m7(9)]	1+2+b3+(5)+b7	Cm7(9)
Moll-Akkord mit Septime und Undezime [m7(11)]	1+(2)+b3+4+5+(b7)	Cm7(11)
Moll-Akkord mit großer Septime und verminderter Quinte [mM7b5]	1+b3+b5+7	CmM7(b5)
Moll-Akkord mit großer Septime [mM7]	1+b3+(5)+7	CmM7
Moll-Nonakkord mit großer Septime [mM7(9)]	1+2+b3+(5)+7	CmM7(9)
Verminderter Moll [dim]	1+b3+b5	Cdim
Verminderter Akkord mit verminderter Sept [dim7]	1+b3+b5+6	Cdim7
Dur-Akkord mit kleiner Septime (Dominantseptakkord) [7]	1+3+(5)+b7	C7
Dominantseptakkord mit Quartvorhalt [7sus4]	1+4+5+b7	C7sus4
Dominantseptakkord mit großer Non [7(9)]	1+2+3+(5)+b7	C7(9)
Dur-Septakkord mit übermäßiger Undezime [7(#11)]	1+(2)+3+#4+5+b7	C7(#11)
Dominantseptakkord mit großer Tredezime [7(13)]	1+3+(5)+6+b7	C7(13)
Dur-Septakkord mit verminderter Quinte [7b5]	1+3+b5+b7	C7(b5)
Dur-Septakkord mit verminderter None [7(b9)]	1+b2+3+(5)+b7	C7(b9)
Dur-Septakkord mit hinzugefügter verminderter Tredezime [7(b13)]	1+3+5+b6+b7	C7(b13)
Dur-Septakkord mit übermäßiger None [7(#9)]	1+#2+3+(5)+b7	C7(#9)
Dur mit Quartvorhalt [sus4]	1+4+5	Csus4
Prime mit Sekunde und Quinte [sus2]	1+2+5	Csus2
Abbrechen	1+b2+2	Cancel

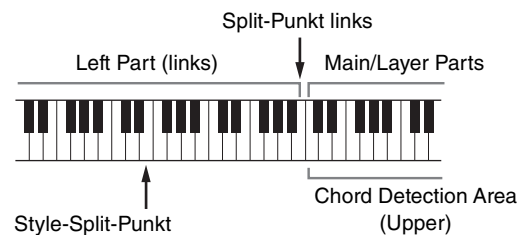
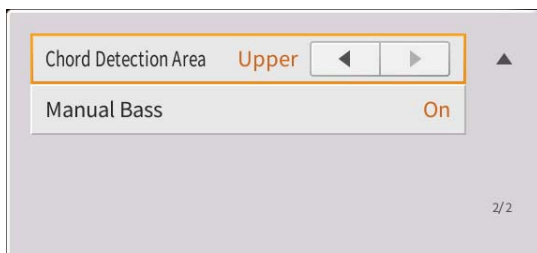
HINWEIS Eingeklammerte Noten können ausgelassen werden.

HINWEIS Die „Cancel“-Anzeige verweist auf die Funktion „Chord Cancel“, welche den zuletzt während des Spielens ausgewählten Akkord stoppt und nur das Schlagzeug bzw. den Rhythmus weiterlaufen lässt.

Mit der rechten Hand Akkorde für die Style-Wiedergabe angeben

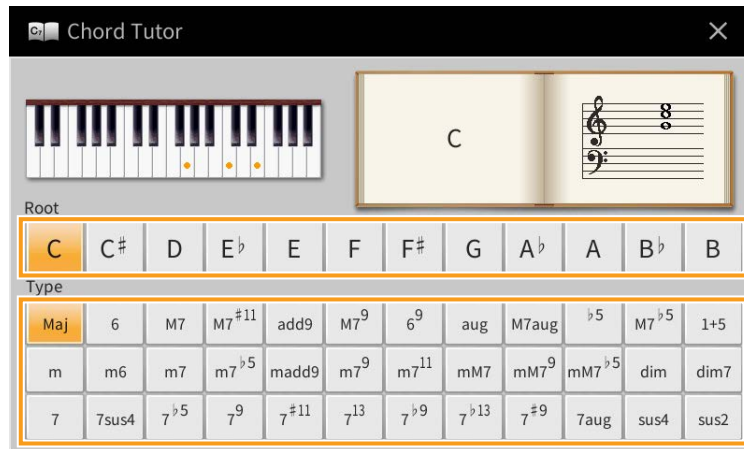
Indem Sie den Akkorderkennungsbereich (Chord Detection Area) vom Tastaturbereich der rechten Hand auf den der linken umschalten, können Sie die Basslinie mit der linken Hand spielen und die rechte Hand verwenden, um Akkorde für die Steuerung der Style-Wiedergabe zu spielen.

- 1 Rufen Sie Seite 2/2 des Fensters Split Point/Fingering auf.
- 2 Sie nehmen die gewünschten Einstellungen vor, indem Sie die Anzeige berühren.



Chord Detection Area	<p>Wählen Sie „Upper“. Der Tastaturbereich für die Akkorderkennung wird durch rechts vom Left Split Point gespielte Noten gesteuert. Die Akkordgrifftechnik wird automatisch auf „Fingered*“ eingestellt.</p> <p>HINWEIS „Fingered*“ ist im Wesentlichen identisch mit „Fingered“, nur dass „1+5“, „1+8“ und „Chord Cancel“ nicht verfügbar sind.</p> <p>HINWEIS Wenn der Akkorderkennungsbereich auf „Lower“ eingestellt ist, befindet sich der Akkordbereich links vom Style-Split-Punkt. Näheres finden Sie in Kapitel 4 des Benutzerhandbuchs.</p>
Manual Bass	<p>Wenn dies eingeschaltet ist, wird der Bass-Part des aktuellen Styles stummgeschaltet, so dass Sie diesen Part im Left-Part spielen können.</p> <p>HINWEIS Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn „Chord Detection Area“ auf „Upper“ eingestellt ist.</p>

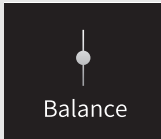
Spiel bestimmter Akkorde lernen (Chord Tutor)



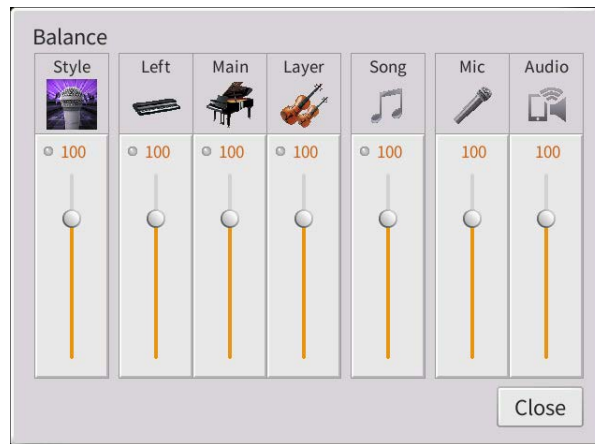
Wenn Sie den Namen eines Akkords kennen, aber nicht wissen, wie er gespielt wird, zeigt Ihnen diese Funktion an, welche Noten Sie anschlagen sollten.

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

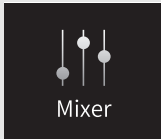
HINWEIS Je nach Akkord können einige Noten ausgelassen werden.



Einstellen der Lautstärkeverhältnisse



Näheres über dieses Display erfahren Sie im Kapitel 1 des Benutzerhandbuchs.



Bearbeiten von Lautstärke und Klangeigenschaften (Mixer)

Mit den Registerkarten „Panel“ – „Audio“ 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.

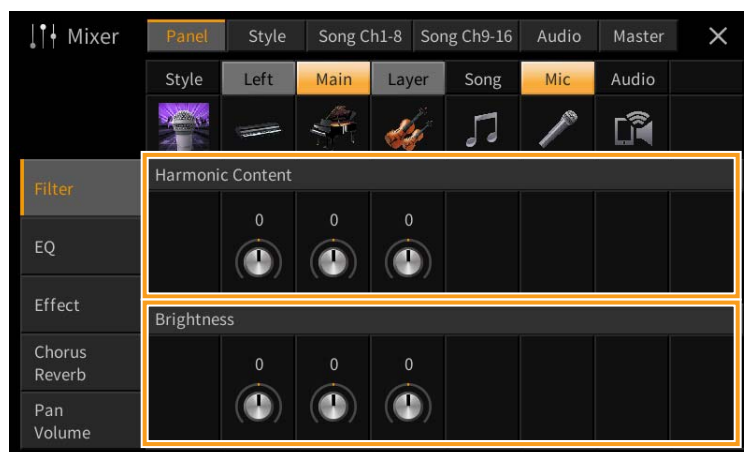
HINWEIS Wenn ein Audio-Song ausgewählt ist, können Sie nicht die Parameter einstellen, die für Song-Parts oder Kanäle gelten.

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

Für eine bildliche Darstellung des Signalfusses und der Konfiguration des Mischpults beachten Sie das Blockdiagramm auf [Seite 17](#).

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.



Harmonic Content	Hier können Sie den Resonanzeffekt (Seite 49) für jeden Part einstellen. Dies verleiht dem Klang in Kombination mit dem Parameter „Brightness“ einen speziellen Charakter.
Brightness	Legt für jeden Part die Helligkeit des Klangs durch die Einstellung der Cutoff-Frequenz (Grenzfrequenz) fest (Seite 49).

EQ (Equalizer; Klangregelung)

Ein Equalizer (auch „EQ“ genannt) ist ein Signalprozessor, der das Frequenzspektrum in mehrere Frequenzbänder unterteilt, die verstärkt oder abgeschwächt werden können, um die Gesamtklangwirkung Ihren Wünschen entsprechend zu gestalten. Mit den Registerkarten „Panel“ – „Song Ch9-16“ für die Part-Auswahl oben im Mixer-Display können Sie den EQ der einzelnen Parts einstellen, während Sie bei „Master“ Klangeinstellungen für den EQ des gesamten Instruments einstellen können.

Part EQ (wenn eine der Registerkarten „Panel“ – „Song Ch9-16“ gewählt ist)

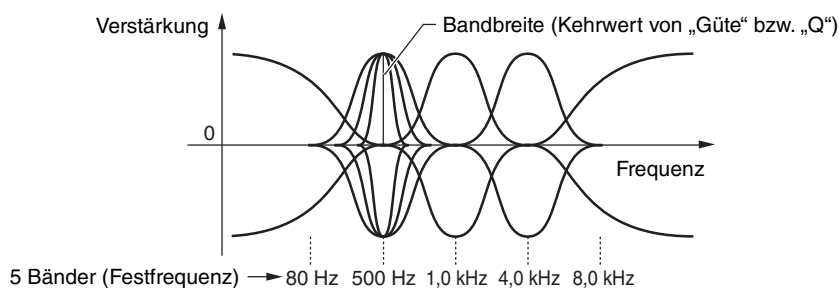


High	Hebt das Höhenband des EQs für jeden Part an oder senkt es ab.
Low	Hebt das Tiefenband des EQs für jeden Part an oder senkt es ab.

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

Dieses Instrument besitzt einen hochwertigen digitalen 5-Band-EQ. Diese Funktion gibt Ihnen die Möglichkeit der Effektbearbeitung und Tonsteuerung der Klanguausgabe Ihres Instruments. Im „Master“-Display können Sie einen der fünf voreingestellten EQ-Typen aufrufen. Darüber hinaus können Sie durch die Einstellung der Frequenzbänder Ihre eigenen EQ-Einstellungen erstellen und diese dann als einen von zwei „User Master EQ“-Typen speichern.

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



1 Wählen Sie den zu bearbeitenden EQ-Typ aus.

- **Flat:** Neutrale EQ-Einstellungen. Anhebung/Absenkung (Gain) aller Frequenzbänder ist auf 0 dB eingestellt.
- **Light:** Eine EQ-Einstellung, bei der für einen klareren Klang die tiefen Frequenzen abgesenkt werden.
- **Heavy:** Eine EQ-Einstellung, bei der für einen kräftigeren Klang die tiefen Frequenzen angehoben werden.
- **Mellow:** Eine EQ-Einstellung, bei der für einen weicheren Klang die hohen Frequenzen abgesenkt werden.
- **Bright:** Eine EQ-Einstellung, bei der für einen helleren Klang die tiefen Frequenzen angehoben werden.
- **User1–30:** Ihre eigenen EQ-Einstellungen, wie gespeichert in Schritt 4.

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

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

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

4 Tippen Sie auf (Speichern), 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.

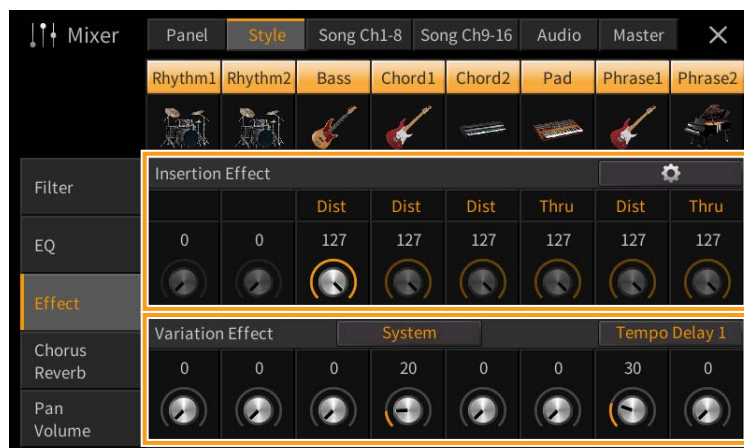
HINWEIS Wenn Sie Master-EQ-Einstellungen auf einem USB-Flash-Laufwerk ablegen möchten, speichern Sie diese als User-Effect-Datei. Tippen Sie hierzu aus dem Display heraus, das über [Menu] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → Seite 2/2 zu erreichen ist, auf [Backup] bei „User Effect“, um den Speichervorgang auszuführen (Seite 105).


Effects (Effekte)

Dieses Instrument bietet die folgenden Effektblöcke.

- **Systemeffekte (Chorus, Reverb):** Diese Effekte werden auf den gesamten Klang dieses Instruments angewendet. Sie können den Anteil des Systemeffekts getrennt für jeden Part einstellen. Lesen Sie „Chorus/Reverb“ (Seite 14).
- **Insert-Effekte 1–28 (CVP-909) / Insert-Effekte 1–8 (CVP-905):** Diese Effekte werden jeweils nur auf einen bestimmten Part angewendet. Wählen Sie für jeden dieser Effekte einen Effektyp aus, der auf den betreffenden Part zugeschnitten ist (z. B. Distortion, der nur auf einen Gitarren-Part angewendet würde).
- **Variation-Effekt:** Dieser Block kann sowohl als System-Effekt als auch als Insert-Effekt verwendet werden, und Sie können zwischen diesen umschalten.

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




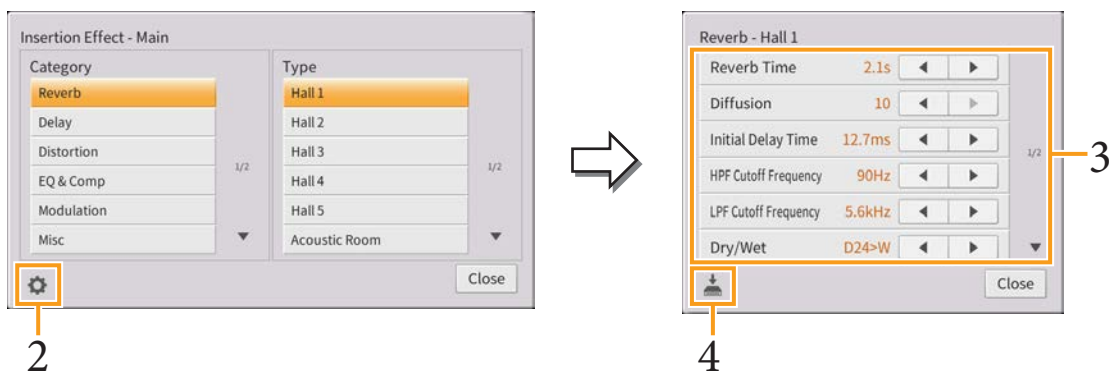
Insertion Effect	<p>Hiermit können Sie den gewünschten Insert-Effekttyp für jeden Part auswählen, indem Sie auf den Bereich oberhalb jedes Reglers tippen. Indem Sie an den Reglern drehen, können Sie den Effektanteil einstellen.</p> <p>Wenn Sie für einen der Insert-Effekte einen Effekttyp auswählen und diesen auf einen bestimmten Part anwenden möchten, tippen Sie auf  (Einstellung) oben rechts dieses Bereichs, und nehmen Sie die notwendigen Einstellungen in dem Fenster vor. Die zuweisbaren Parts für jeden Insert-Effekt sind wie folgt:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ CVP-909 <ul style="list-style-type: none"> • Insert-Effekte 1–19: Tastatur-Parts, Song-Kanäle 1–16 • Insert-Effekt 20: Mikrophon, Song-Kanäle 1–16 • Insert-Effekte 21–28: Style-Parts ■ CVP-905 <ul style="list-style-type: none"> • Insert-Effekte 1–5: Tastatur-Parts, Song-Kanäle 1–16 • Insert-Effekt 6: Mikrophon, Song-Kanäle 1–16 • Insert-Effekte 7–8: Style-Parts
Variation Effect	<p>Tippen Sie auf [Insertion] oder [System], um die Effektverbindung zwischen Insert-Effekt und Systemeffekt umzuschalten, und tippen Sie dann auf das rechte Ende dieser Zeile, um den gewünschten Effekttyp auszuwählen.</p> <p>Wenn „System“ ausgewählt ist, wird dieser Effect als Systemeffekt auf alle Parts des Songs und des Styles angewendet. Wenn „Insertion“ gewählt ist, wird dieser Effekt nur auf den jeweiligen Part des Songs/Styles angewendet.</p> <p>Um den Effektanteil einzustellen, drehen Sie am Regler des entsprechenden Parts.</p>

HINWEIS Einzelheiten zu den Effekttypen finden Sie in der „Liste der Effekttypen“ in der Datenliste (separates PDF).

Bearbeiten und Speichern der Effekteinstellungen

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

- 1** Tippen Sie im Mixer-Display auf den gewünschten Effekttyp, um das Effekttyp-Auswahldisplay aufzurufen.
- 2** Wählen Sie den gewünschten Effekttyp, falls erforderlich, und tippen Sie dann auf  (Einstellung), um das Effektparameter-Display aufzurufen.



- 3** Nehmen Sie für jeden Parameter die erforderliche Einstellung vor. Welche Parameter zur Verfügung stehen, hängt vom Effekttyp ab.

HINWEIS Ausgegraute Parameter lassen sich nicht bearbeiten.

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

Für jeden der Effektblöcke können 30 verschiedene Effekttypen 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, auf [Backup] bei „User Effect“, um den Speichervorgang auszuführen (Seite 105).

Chorus/Reverb

Wie im vorigen Abschnitt beschrieben, sind die Effekte Chorus und Reverb Systemeffekte, die auf den Klang des gesamten Instruments angewendet werden. Dieses Display ist nicht verfügbar, wenn oben im Mixer-Display die Registerkarte „Master“ gewählt ist.



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

Wenn VRM-Voices ausgewählt werden, erscheinen unter den Drehreglern der Parts „VRM“-Anzeigen. Wenn für mehrere Parts VRM-Voices ausgewählt sind, werden Chorus- und Reverb-Tiefe auf alle diese Parts zusammen angewendet.

HINWEIS Näheres zu den Chorus- und Reverb-Effekttypen finden Sie in der „Liste der Effekttypen“ in der Datenliste (separates PDF).

Bearbeiten und Speichern der Chorus-/Reverb-Einstellungen

Diese entsprechen denen im „Effect“-Display ([Seite 13](#)).

Pan/Volume (Panorama/Lautstärke)

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.



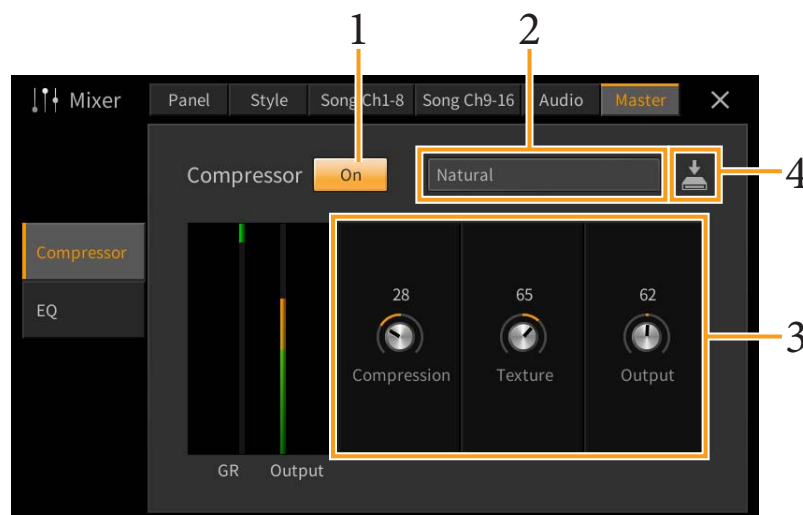
❶	Pan	Bestimmt für jeden Part (Kanal) die Position im Stereoklangbild.
❷	Volume	Legt die Lautstärke jedes Parts oder Kanals fest, wodurch Sie die Balance aller Parts einstellen können.

Master Compressor (Master-Kompressor)

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

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

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



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

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

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

3 Bearbeiten Sie die Parameter des Master-Kompressors.

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

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

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

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

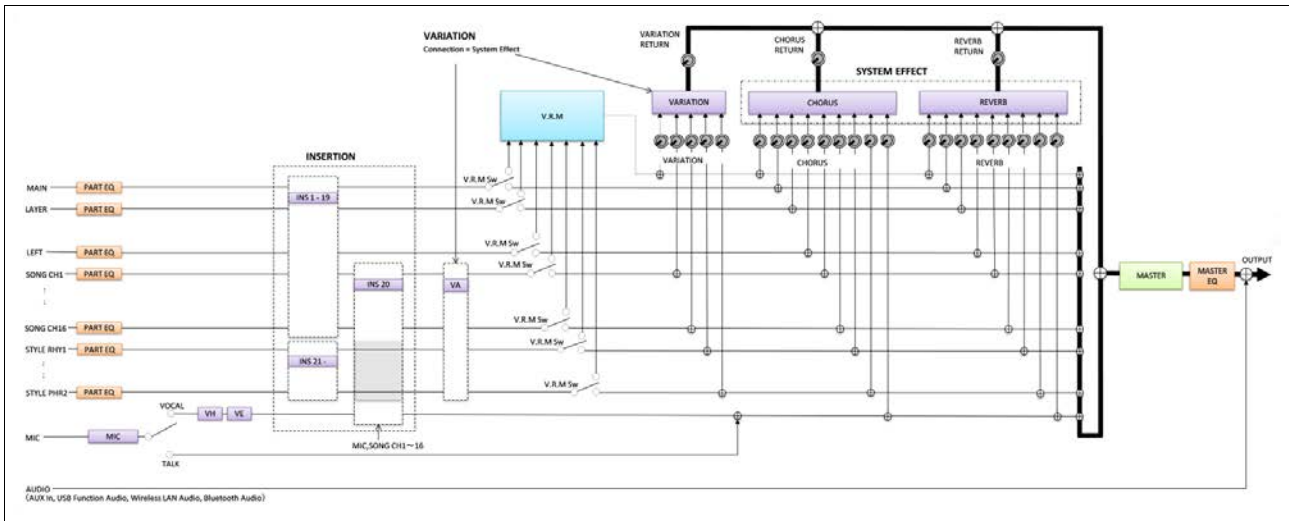
ACHTUNG

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

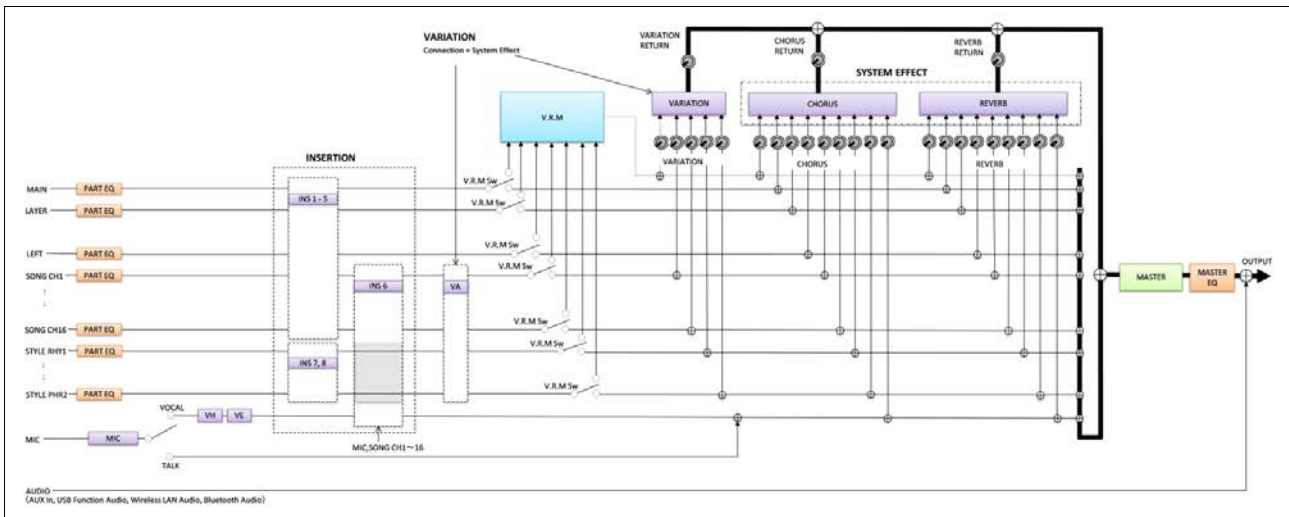
HINWEIS Wenn Sie die Master-Compressor-Einstellungen auf einem USB-Flash-Laufwerk ablegen möchten, speichern Sie diese als User-Effect-Datei. Tippen Sie hierzu aus dem Display heraus, das über [Menu] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → Seite 2/2 zu erreichen ist, auf [Backup] bei „User Effect“, um den Speichervorgang auszuführen ([Seite 105](#)).

Blockschaltbild

CVP-909



CVP-905

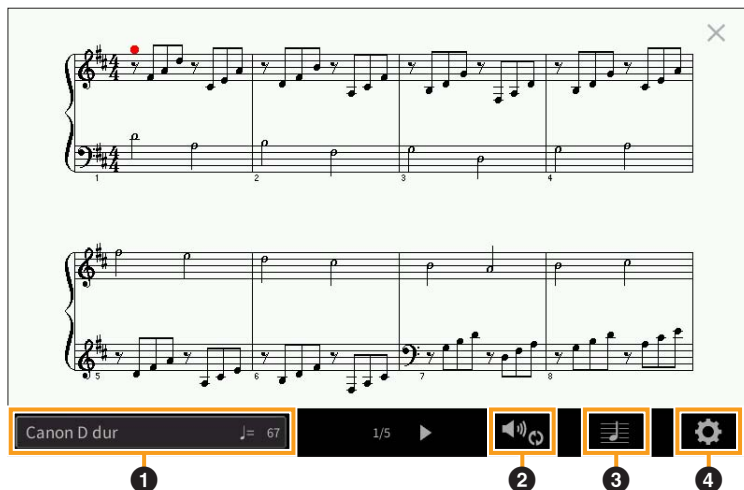


* MIC EFFECT = 3-Band-EQ/Noise Gate/Compressor, VH = Vocal Harmony, VE = Vocal-Harmony-Effekt



Bearbeiten der Notenschrifteinstellungen (Score)

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




1	Zeigt den Namen des aktuellen Songs an. Auch die Tempeoeinstellung wird auf der rechten Seite angezeigt. Wenn Sie einen anderen Song auswählen möchten, tippen Sie auf den Song-Namen, um das Display für die Song-Auswahl zu öffnen.
2	Hier können Sie die Parameter für die Wiedergabe-Parts des MIDI-Songs einstellen. Alles Weitere hierzu erfahren Sie unter „Wiedergabeeinstellung“ (Seite 18).
3	Hier können Sie die Parameter für die Notendarstellung einstellen, einschließlich der angezeigten Größe, Akkorddarstellung usw. Näheres erfahren Sie unter „Ansicht einstellen“ (Seite 19).
4	Hier können Sie detailliertere Parameter für die Notendarstellung einstellen. Lesen Sie weiter unter „Detaileinstellung“ (Seite 19).

Play Setting (Wiedergabeeinstellung)

In dem mit (Play Setting; Wiedergabeeinstellung) aufgerufenen Display können Sie die Parameter für die Wiedergabe des aktuellen MIDI-Songs einstellen. Die hier beschriebenen Parameter können auch im Song-Bereich (erweiterte Ansicht) des Home-Displays eingestellt werden.


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 88) 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 88) den gewünschten Kanal zuweisen.
Guide	Schaltet die Guide-Funktion ein oder aus. Näheres finden Sie in Kapitel 5 des Benutzerhandbuchs.
	Schaltet die wiederholte Wiedergabe (Repeat) ein oder aus; zusätzlich können Sie den Wiedergabebereich einstellen. Näheres finden Sie in Kapitel 5 des Benutzerhandbuchs.

View Setting (Ansichtseinstellung)

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

Size	Bestimmt die Auflösung (bzw. die Vergrößerungsstufe) der Notation.
Left	Schaltet die Darstellung der Noten für die linken Hand ein oder aus. Wenn bei diesem Parameter die Anzeige „-“ erscheint und er nicht verfügbar ist, rufen Sie das Detaileinstellung-Display auf (Seite 19), und stellen Sie Left Ch auf einen anderen Kanal als „Auto“. Oder stellen Sie unter [Menu] → [SongSetting] → [Part Ch] den Left-Part auf einen anderen Kanal als „Off“ ein (Seite 88). HINWEIS Die beiden Parts Right (s. u.) und Left können nicht gleichzeitig ausgeschaltet werden.
Right	Schaltet die Darstellung der Noten für die rechte Hand ein oder aus. HINWEIS Die beiden Parts Right und Left (s. o.) können nicht gleichzeitig ausgeschaltet werden.
Chord	Schaltet die Akkorddarstellung ein oder aus. Wenn der aktuelle Song keine Akkorddaten enthält, werden auch dann keine Akkordinformationen angezeigt, wenn die Darstellung hier eingeschaltet wird.
Lyrics	Schaltet die Liedtextdarstellung ein oder aus. Wenn der aktuelle Song keine Liedtext-Daten enthält, werden auch dann keine Liedtexte angezeigt, wenn die Darstellung hier eingeschaltet wird. Wenn der Song Pedal-Events enthält, können Sie die Darstellung zwischen „Lyrics“ und „Pedal“ umschalten, indem Sie hier tippen. Wenn „Pedal“ gewählt ist, werden anstelle der Liedtexte Pedal-Events angezeigt.
Note	Schaltet die Darstellung der Notennamen ein oder aus. Ist dieses Kontrollkästchen markiert, wird jeder Notename links von jeder Note angezeigt. Wenn der Song Fingersatz-Events enthält, können Sie die Darstellung zwischen „Note“ und „Fingering“ umschalten, indem Sie hier tippen. Wenn „Fingering“ gewählt ist, werden anstelle der Liedtexte Fingersatz-Events angezeigt.
Color	Wenn dies markiert ist, werden die Noten im Display farbcodiert angezeigt (C: Rot, D: Gelb, E: Grün, F: Orange, G: Blau, A: Violett, und B: Grau).

Detail Setting (Detaileinstellung)

In dem Display, das mit  (Detail Setting; 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 im Song-Setting-Display (Seite 88) eingestellt wurde. • 1–16: Weist einen angegebenen MIDI-Kanal (1–16) den Parts für die rechte und für die linke Hand zu. • Off (nur Left Ch): Keine Kanaluweisung. Dies schaltet die Notendarstellung für die linke Hand ein und aus.
Left Ch	
Key Signature	Hier können Sie an der Position, an der der MIDI-Song gestoppt wurde, einen Tonartwechsel eingeben. Diese Einstellung ist hilfreich bei Songs, die Sie mit Tonartwechsel aufgenommen haben, damit die Tonart in den Noten richtig dargestellt wird.
Quantize	Mit dieser nützlichen Funktion können Sie die Notenauflösung in der Partitur steuern. So können Sie die Zeitwerte aller angezeigten Noten ändern oder korrigieren, so dass sie nach einem bestimmten Notenwert angeordnet werden. Achten Sie darauf, dass Sie den kleinsten Notenwert eingeben, der im Song vorkommt.
Note Name	Wählt aus den folgenden drei Arten die Art des Notennamens, der links von den Noten angegeben wird. Diese Einstellungen sind verfügbar, wenn der Parameter Note (Seite 19) 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.



Bearbeiten der Einstellungen für die Liedtextanzeige

Nachdem Sie einen Song ausgewählt haben, können Sie den Liedtext des aktuellen Songs (sofern er Liedtextdaten enthält) aufrufen, indem Sie auf [Lyrics] tippen. Sie können die Liedtextdarstellung so ändern, dass sie Ihren persönlichen Bedürfnissen entspricht.



1	Zeigt den Namen des aktuellen Songs an. Auch die aktuelle Taktnummer für den MIDI-Song oder die bereits vergangene Zeit für den Audio-Song wird auf der rechten Seite angezeigt. Wenn Sie einen anderen Song auswählen möchten, tippen Sie hier auf den Song-Namen, um das Display für die Song-Auswahl zu öffnen.
2	Hier können Sie die Parameter für die Wiedergabe einstellen, z. B. die wiedergegebenen Parts eines MIDI-Songs oder die Vocal-Cancel-Funktion eines Audio-Songs. Näheres hierzu erfahren Sie unter „Play Setting“ (Seite 18 für MIDI-Songs, Seite 21 für Audio-Songs).
3	Ermöglicht Ihnen, das Hintergrundbild für die Liedtext-/Textdarstellung umzuschalten. Neben verschiedenen Bildern unter der Preset-Registerkarte können Sie ein eigenes Bild auswählen (eine Bitmap-Datei kleiner als 800 x 480 Pixel), die sich auf dem USB-Flash-Laufwerk befindet. Die eigene Datei kann vom USB-Flash-Laufwerk in den internen User-Speicher geladen werden. HINWEIS Die hier gewählte Einstellung wird auch auf die Textdarstellung angewendet.
4 (nur Audio-Songs)	Hiermit können Sie die Schriftart auswählen. Bei „Medium“ ist eine feste Zeichenbreite eingestellt, und bei „Proportional Medium“ ändert sich die Breite je nach den Zeichen.


HINWEIS Wenn der Liedtext durcheinander oder unleserlich sein sollte, müssen Sie evtl. die Einstellung der Textsprache (Lyrics Language) im Display [Menu] → [SongSetting] → [Lyrics] ändern.



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

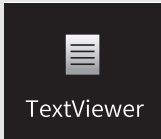
Bei der Anzeige von Liedtextdaten eines Audio-Songs (MP3-Datei), wird nur ein Datentyp angezeigt (entsprechend der folgenden Vorrangreihenfolge):

- 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.

Play Setting (Audio Song)

In der mit  (Play Setting; Wiedergabeeinstellung) aufgerufenen Anzeige können Sie die Parameter für die Wiedergabe des aktuellen Audio-Songs einstellen. Die hier beschriebenen Parameter können auch im Song-Bereich (in erweiterter Ansicht) des Home-Displays eingestellt werden.

	Schaltet die Vocal-Cancel-Funktion ein und aus. Näheres finden Sie in Kapitel 5 des Benutzerhandbuchs.
	Schaltet die Wiedergabewiederholung ein/aus oder legt den Wiederholungsbereich fest. Näheres finden Sie in Kapitel 5 des Benutzerhandbuchs.



Anzeigen der Textanzeige und Bearbeiten der Einstellungen für die Textanzeige

Textdateien (.txt) von 60 KB oder weniger, die auf einem Computer angelegt wurden, können im Display des Instruments angezeigt werden. Dieses Feature eröffnet verschiedene hilfreiche Möglichkeiten, z. B. die Anzeige von Liedtext, Akkordnamen und Textnotizen.

Anzeigen der Textanzeige

Wenn Sie einen auf einem USB-Flash-Laufwerk befindlichen Text anzeigen möchten, schließen Sie zuvor das USB-Flash-Laufwerk mit den betreffenden Textdaten am Anschluss [USB TO DEVICE] an.

1 Rufen Sie die Textanzeige über [Menu] → [TextViewer] auf.



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

3 Wählen Sie die gewünschte Textdatei aus und berühren Sie [Close] (Schließen), um den Text auf der Anzeige auszugeben.

Wenn sich der Text über mehrere Seiten erstreckt, können Sie durch den gesamten Text scrollen, indem Sie [◀] oder [▶] an der rechten und linken Seite berühren. Um Text von der Anzeige zu entfernen, berühren Sie [x] rechts neben dem Namen der Textdatei.

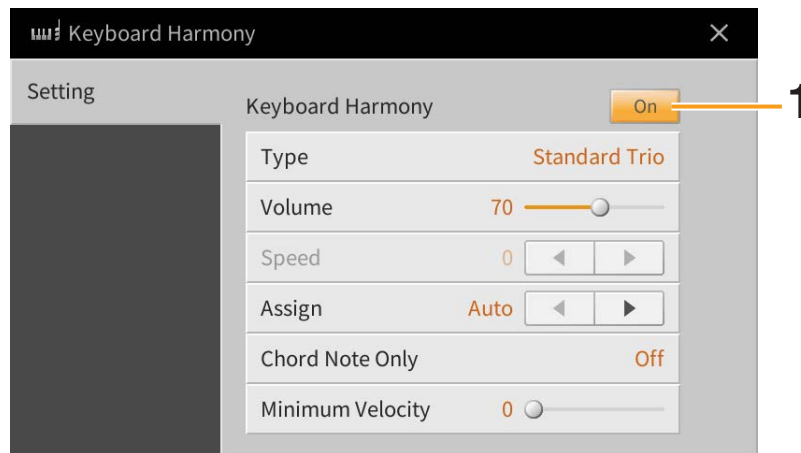
- HINWEIS**
- Ein Zeilenwechsel (Umbruch) wird nicht automatisch im Instrument vorgenommen. Wenn ein Satz aufgrund der begrenzten Größe des Displays unvollständig angezeigt wird, fügen Sie bitte vorher in einem Texteditor usw. auf dem Computer Zeilenwechsel ein.
 - Informationen über die Auswahl einer Textdatei können im Registration Memory gespeichert werden. Näheres finden Sie in Kapitel 8 des Benutzerhandbuchs.
 - Die voreingestellten Textdateien sind Testdaten für die Playlist-Funktion. Näheres zu Playlists finden Sie in Kapitel 8 des Benutzerhandbuchs.
 - Der Text kann auf einem externen Bildschirm oder auf dem TV-Gerät angezeigt werden. Nähere Anweisungen finden Sie im Kapitel 10 des Benutzerhandbuchs.

Bearbeiten der Einstellungen für die Textanzeige



1	Zeigt die aktuelle Textdatei an, die im Display dargestellt wird. Wenn Sie hierauf tippen, erscheint das Display für die Textdateiauswahl, in dem Sie eine eigene Textdatei auf dem USB-Flash-Laufwerk auswählen oder sie vom USB-Flash-Laufwerk in den internen User-Speicher kopieren können.
2	Löscht den Text vom Display. Dieser Vorgang löscht nicht die Textdatei selbst, sondern bewirkt nur, dass keine Textdatei dargestellt wird.
3	Hier können Sie die Parameter für die Wiedergabe-Parts des MIDI-Songs einstellen. Alles Weitere hierzu erfahren Sie unter „Play Setting“ (Seite 18).
4	Ermöglicht Ihnen, das Hintergrundbild für die Liedtext-/Textdarstellung umzuschalten. Neben verschiedenen Bildern unter der Preset-Registerkarte können Sie Ihr eigenes Bild auswählen (eine Bitmap-Datei kleiner als 800 x 480 Pixel), die sich auf dem USB-Flash-Laufwerk befindet. Die eigene Datei kann vom USB-Flash-Laufwerk in den internen User-Speicher geladen werden. HINWEIS Die hier gewählte Einstellung wird auch auf die Liedtextdarstellung angewendet.
5	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 Akkorden usw. nützlich ist. Die Einstellungen „Proportional Small“, „Proportional Medium“ und „Proportional Large“ wählen proportionale Schriftarten, die sich nur für Texte ohne Akkordnamen oder Notizen usw. eignen.

HINWEIS Wenn der Text durcheinander oder unleserlich sein sollte, müssen Sie evtl. die Spracheinstellung im Display [Menu] → [Utility] → [System] ändern.

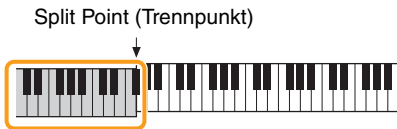
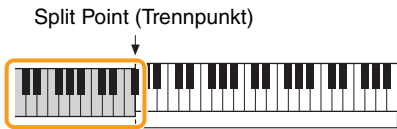
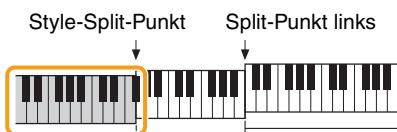


1 Schalten Sie die Keyboard-Harmony-Funktion auf „On“ (ein).

Wenn eingeschaltet, wird Harmony oder Echo automatisch auf Ihr Spiel auf der Tastatur angewendet.

2 Stellen Sie die entsprechenden Parameter wie Harmony-Typ und Lautstärke ein.

HINWEIS Welche Parameter zur Verfügung stehen, hängt vom Harmony-Typ ab.

Type	<p>Hier können Sie einen der Harmony-Typen wählen, die in folgende Gruppen eingeteilt sind.</p> <p>■ Harmony Type (Standard Duet – Strum)</p> <p>Diese Typen wenden den Harmony-Effekt auf die Noten an, die im Tastaturbereich für die rechte Hand gespielt werden, und zwar je nach dem Akkord, der im Tastaturbereich für die linke Hand gegriffen wird. (Beachten Sie, dass die Einstellungen „1+5“ und „Octave“ nicht vom Akkord beeinflusst werden.)</p> <p>Wenn Sie diese Typen bei gestoppter Style-Wiedergabe verwenden möchten, stellen Sie den Parameter „Stop ACMP“ in der Style-Setting-Anzeige (Seite 84) auf einen anderen Wert als „Disabled“:</p> <p>Wenn [ACMP ON/OFF] eingeschaltet ist:</p> <p>Wenn der Left-Part eingeschaltet ist:</p> <p>Wenn [ACMP ON/OFF] und der Left-Part eingeschaltet sind:</p>
	<div style="text-align: center;">  <p>Split Point (Trennpunkt)</p> <p>Akkordbereich für Style-Wiedergabe und Harmony-Effekt</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Split Point (Trennpunkt)</p> <p>Left-Voice und Akkordbereich für Harmony-Effekt</p> <p>Main- und Layer-Voices</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Style-Split-Punkt Split-Punkt links</p> <p>Left Voice Main- und Layer-Voices</p> <p>Akkordbereich für Style-Wiedergabe und Harmony-Effekt</p> </div>

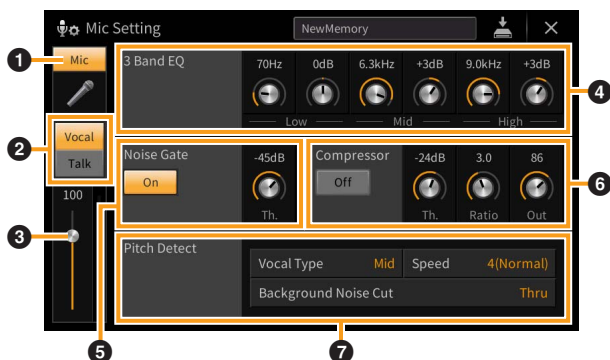
Type	<p>■ Multi Assign</p> <p>Der Multi-Assign-Effekt weist gleichzeitig im Tastaturbereich der rechten Hand gespielte Noten automatisch verschiedenen Parts (Voices) zu. Beide Tastatur-Parts – [Main] und [Layer] – sollten eingeschaltet sein, wenn Sie den Multi-Assign-Effekt verwenden. Die Voices von Main und Layer werden abwechselnd in der von Ihnen gespielten Reihenfolge den Noten zugewiesen.</p> <p>■ Echo Type (Echo, Tremolo und Trill)</p> <p>Wenn einer der Echo-Typen ausgewählt ist, wird der entsprechende Effekt (Echo, Tremolo, Triller) synchron zum aktuell eingestellten Tempo auf die im Tastaturbereich für die rechte Hand gespielte Note angewendet, und zwar unabhängig vom On/Off-Status von [ACMP ON/OFF] und dem linken Part. Denken Sie daran, dass Trill nur dann angewendet wird, wenn Sie auf der Tastatur zwei Tasten gleichzeitig gedrückt halten (die letzten beiden Noten, falls Sie mehr als zwei Noten gedrückt halten). Diese beiden Noten werden dann abwechselnd gespielt.</p>
Volume	Dieser Parameter ist für alle Typen mit Ausnahme von „Multi Assign“ verfügbar. Er legt die Lautstärke der vom Harmony-/Echo-Effekt erzeugten Harmony-/Echo-Noten fest.
Speed	Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn der Typ Echo, Tremolo oder Trill ausgewählt ist. Er bestimmt die Geschwindigkeit der Effekte Echo, Tremolo und Trill.
Assign	<p>Dieser Parameter ist für alle Typen mit Ausnahme von „Multi Assign“ verfügbar. Mit ihm können Sie den Tastatur-Part festlegen, über den die Harmony-/Echo-Noten wiedergegeben werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auto: Wendet den Effekt auf den eingeschalteten Part an. Sind beide Parts eingeschaltet, erhält der Main-Part Vorrang vor dem Layer-Part. • Multi: Sind beide Parts eingeschaltet, wird die auf der Tastatur gespielte Note durch den Main-Part wiedergegeben, und die Harmonien (Effekt) werden auf die Parts Main und Layer verteilt. Ist nur ein Part eingeschaltet, werden die auf der Tastatur gespielte Note und der Effekt von diesem Part wiedergegeben. • Main, Layer: Der Effekt wird auf den ausgewählten Part angewendet (Main oder Layer).
Chord Note Only	Dieser Parameter ist verfügbar, wenn einer der Harmony-Typen ausgewählt ist. Bei Aktivierung („On“) 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.
Minimum Velocity	Dieser Parameter ist für alle Typen mit Ausnahme von „Multi Assign“ verfügbar. Er legt den niedrigsten Velocity-Wert fest, für den die Harmony-Note wiedergegeben werden soll. Mit dieser Option können Sie den Harmony-Effekt selektiv durch Ihre Spielstärke anwenden, wodurch Sie Harmonieakzente in der Melodie erzeugen können. Der Harmony-Effekt wird dann angewendet, wenn Sie die Taste stark genug anschlagen (stärker als der eingestellte Wert).



Mikrofoneinstellungen

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

Wenn „Vocal“ ausgewählt ist:



Wenn „Talk“ ausgewählt ist:



1	Mikrofon Ein/Aus	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 28).
2	Vocal/Talk-Umschalter	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. HINWEIS Die Einstellung hier entspricht der im Vocal-Harmony-Display (Seite 28).
3	Lautstärke-einstellung	Legt die Eingangslautstärke des Mikrofonklangs fest. Der Eingangspegel wird rechts angezeigt. HINWEIS Die Einstellung hier entspricht der im Vocal-Harmony-Display (Seite 28).
4	3 Band EQ	Ein EQ (Equalizer) ist ein Prozessor, die das Frequenzspektrum in mehrere Frequenzbänder unterteilt, die verstärkt oder abgeschwächt werden können, um den Gesamtklang wie gewünscht einzustellen. Dieses Instrument besitzt einen digitalen 3-Band-Equalizer (Low, Mid und High) zur Klangregelung des Mikrofonklanges. Für jedes der drei Frequenzbänder können Sie mit den entsprechenden Reglern im Display die Arbeitsfrequenz (Hz) und den Pegel (dB) einstellen.
5	Noise Gate	Dieser Effekt schaltet das Eingangssignal stumm, sobald das Eingangssignal vom Mikrofon unter einen festgelegten Wert abfällt. Dadurch können Sie auf effektive Weise Nebengeräusche herausfiltern, während das gewünschte Signal (Gesang usw.) durchgelassen wird.
	On/Off	Schaltet das Noise Gate ein oder aus.
	Th. (Threshold)	(Schwellenwert) Legt den Eingangspegel fest, oberhalb dessen das Gate öffnet.
6	Compressor	Dieser Effekt hält den Ausgangspegel niedrig, wenn das Mikrofon-Eingangssignal einen angegebenen Pegel überschreitet. Dies ist besonders nützlich, um Gesangspassagen mit sehr hohen Dynamikschwankungen zu glätten. Das Signal wird dynamisch „komprimiert“, so dass laute Passagen leiser werden oder umgekehrt.
	On/Off	Schaltet den Kompressor ein oder aus.
	Th. (Threshold)	(Schwellenwert) 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.
	Output	Stellt den Gesamtausgangspegel ein.

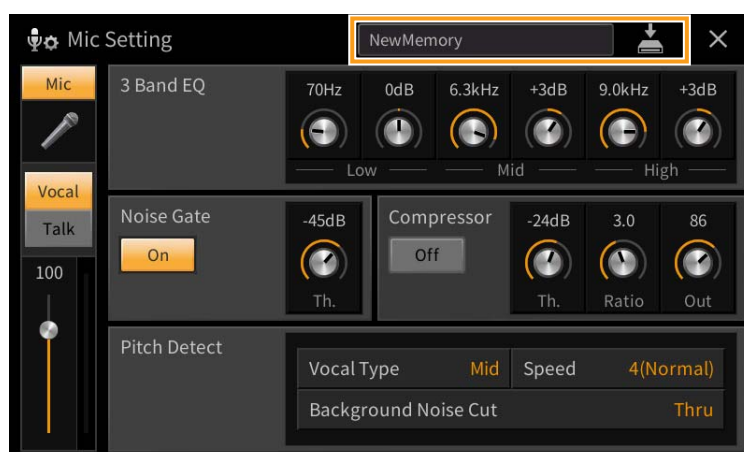
7	Pitch Detect (nur, wenn „Vocal“ ausgewählt ist)	Hier stellen Sie ein, wie während der Aufführung die Tonhöhe des abgenommenen Mikrofonklangs erkannt wird.	
		Vocal Type	Stellen Sie diesen Parameter ein, um für Ihre Stimme die natürlichste Vokalharmonie zu erhalten. <ul style="list-style-type: none"> • Low: Einstellung für tiefere Stimmen. Diese Einstellung ist auch für Passagen mit röhrender oder schreiender Stimme geeignet. • Mid: Einstellung für Stimmen im mittleren Bereich. • High: Einstellung für höhere Stimmen. Diese Einstellung ist auch für das Singen nah am Mikrofon geeignet. • Full: Einstellung für Sänger, die einen großen Stimmumfang haben, von tief bis hoch.
		Speed	Stellt die Ansprechgeschwindigkeit des Vocal-Harmony-Effekts ein, bzw. wie schnell Harmonien aus Ihrer Stimme erzeugt werden. Je höher der Wert, desto schneller erfolgt die Reaktion. HINWEIS Wenn der Parameter „Lead Pitch Detect Speed,“ und/oder der Parameter „Harm Pitch Detect Speed“ von Vocal Harmony (Seite 31) auf „MIC SETTING“ eingestellt ist/sind, ist dieser Parameter wirksam. Bei anderen Einstellungen ist die Vocal-Harmony-Einstellung „Pitch Detect Speed“ wirksam.
		Background Noise Cut	Hiermit können Sie Signalanteile ausfiltern, die die Tonhöhenenerkennung stören könnten. In der Einstellung „Thru“ ist das Filter 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-Panoramaposition des Mikrofonklangs.
		Reverb Depth	Legt die Intensität der auf den Mikrofonklang angewendeten Reverb-Effekte fest.
		Chorus Depth	Legt die Intensität der auf den Mikrofonklang angewendeten Chorus-Effekte fest.
		Attenuator	Hier legen Sie die Absenkung fest, die auf den Gesamtklang (mit Ausnahme des Mikrofon-Eingangssignals) angewendet wird – dadurch können Sie sehr wirksam das Verhältnis zwischen Ihrer Singstimme und der Gesamtlautstärke des Instruments einstellen.


ACHTUNG


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

HINWEIS Wenn „Vocal“ ausgewählt ist, können Sie die Reverb-/Chorus-Einstellungen für Ihre Singstimme in der Mixer-Anzeige einstellen (Seite 14).

Speichern der Mikrofoneinstellungen



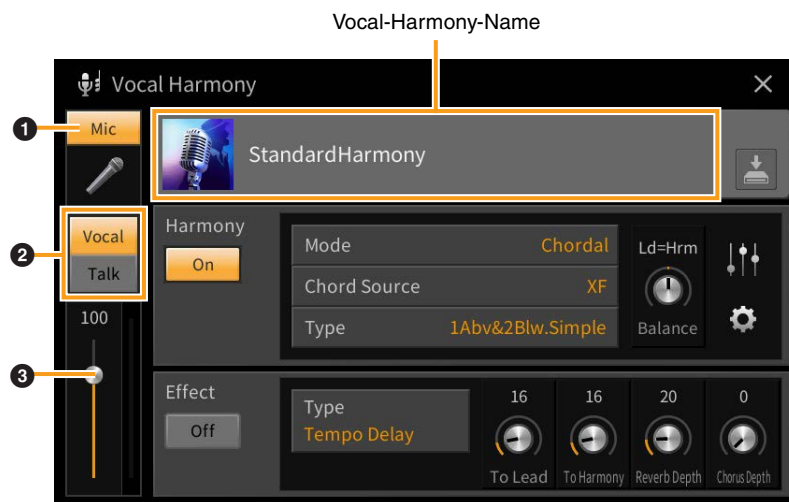
Sie können die Mikrofoneinstellungen zusammen mit den Vocal-Harmony-Einstellungen speichern, indem Sie auf  (Speichern) tippen und dann einen der 60 User-Speicherplätze auswählen. Um den zukünftigen Abruf zu erleichtern, sollten Sie einen aussagekräftigen Namen wählen.

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, auf [Backup] bei „User Effect“, um den Speichervorgang auszuführen (Seite 105).

In diesem Kapitel erfahren Sie, wie Sie die verschiedenen Vocal-Harmony-Parameter einstellen, obwohl durch einfache Auswahl eines Vocal-Harmony-Typs bereits die passenden Einstellungen abgerufen werden und Sie diese Parameter normalerweise nicht bearbeiten müssen. Lesen Sie dieses Kapitel, wenn Sie Detailsinstellungen für Ihr Spiel vornehmen möchten.

Wichtigste Parameter



❶	Mikrofon Ein/Aus	Schaltet das Mikrofonsignal ein oder aus. Wenn „Mic“ leuchtet, wird das Mikrofonsignal dem Instrument zugeführt.
❷	Vocal/Talk-Umschalter	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. Wenn Sie Vocal-Harmony-Parameter einstellen möchten, ist die Vocal-Einstellung notwendig.
❸	Lautstärkeinstellung	Legt die Eingangslautstärke des Mikrofonklangs fest. Der Eingangspegel wird rechts angezeigt.

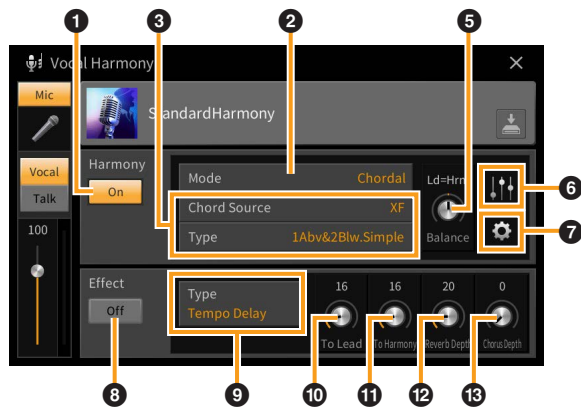
HINWEIS Die Einstellungen hier entsprechen denen im Microphone-Setting-Display ([Seite 26](#)).

Bearbeiten des Vocal-Harmony-Typs

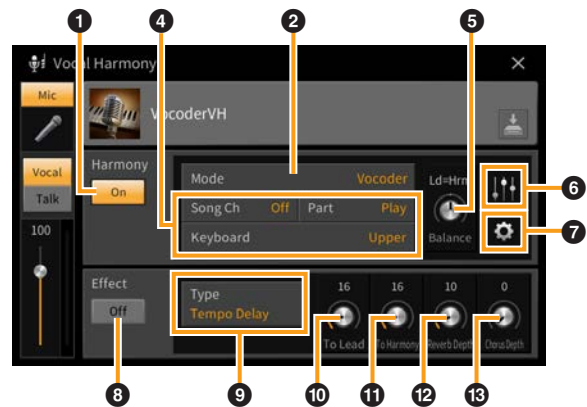
Durch Bearbeiten der Parameter des voreingestellten Vocal-Harmony-Typs können Sie Ihren eigenen Vocal-Harmony-Typ erstellen.

- 1 **Berühren Sie den Namen der Vocal Harmony, um die Anzeige zur Auswahl der Vocal Harmony aufzurufen.**
- 2 **Wählen Sie den gewünschten Vocal-Harmony-Typ.**
- 3 **Bearbeiten Sie je nach ausgewähltem Vocal-Harmony-Typ die entsprechenden Einstellungen wie gewünscht.**

Wenn der Modus (2) auf „Chordal“ gestellt ist:



Wenn der Modus (2) auf „Vocoder“ oder „Vocoder-Mono“ gestellt ist:



■ Harmony

Sie können die Vocal-Harmony-Parameter bearbeiten.

1	Harmony On/Off	Schaltet Vocal Harmony ein oder aus.	
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 [ACMP ON/OFF] 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.) HINWEIS Wenn Sie bei gestoppter Style-Wiedergabe durch Anschlagen der Tasten im Tastaturbereich für die Akkorde den Vocal-Harmony-Effekt hören möchten, müssen Sie im Style-Setting-Display (Seite 84) den Parameter „Stop ACMP“ auf eine andere Einstellung als „Disabled“ einstellen.
		Vocoder	Der Mikrofonklang wird anhand der Noten ausgegeben, die Sie auf der Tastatur spielen, oder anhand der 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).	
3	(Wenn der Modus auf „Chordal“ gestellt ist)		
	Chord Source	Legt fest, welche Daten oder Events eines Songs zur Akkorderkennung verwendet werden. <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. 	

③	Type	<p>Legt fest, wie die Harmonienoten auf den Mikrofonklang 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. Weitere Informationen finden Sie in der „Liste der Vocal-Harmony-Parameter“ in der Datenliste (separates PDF).</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 Mikrofonklang entnommen wird) eine Note in einem unter ⑥ angegebenen Intervall hinzugefügt. <p>HINWEIS „Abv“ in der Chordal-Type-Liste bedeutet, dass die Harmonienoten oberhalb der führenden Note (Mikrofonklang) erzeugt werden, während sie bei „Blw“ unterhalb der führenden Note erzeugt werden.</p> <p>Weitere Informationen zu den Akkordtypen entnehmen Sie der „Liste der Vocal-Harmony-Parameter“ in der Datenliste (separates PDF).</p>						
④	(Wenn der Modus auf „Vocoder“ oder „Vocoder-Mono“ gesetzt ist)	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="290 741 477 880">Song Ch</td> <td data-bbox="477 741 1441 880">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.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="290 880 477 987">Part</td> <td data-bbox="477 880 1441 987">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.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="290 987 477 1099">Keyboard</td> <td data-bbox="477 987 1441 1099"> <ul style="list-style-type: none"> • Off: Die Harmoniesteuerung über die Tastatur ist ausgeschaltet. • Upper: Noten, die rechts vom Split-Punkt gespielt werden, steuern die Harmonien. • Lower: Noten, die links vom Split-Punkt gespielt werden, steuern die Harmonien. </td> </tr> </table>	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.	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.	Keyboard	<ul style="list-style-type: none"> • Off: Die Harmoniesteuerung über die Tastatur ist ausgeschaltet. • Upper: Noten, die rechts vom Split-Punkt gespielt werden, steuern die Harmonien. • Lower: Noten, die links vom Split-Punkt gespielt werden, steuern die Harmonien.
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.							
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.							
Keyboard	<ul style="list-style-type: none"> • Off: Die Harmoniesteuerung über die Tastatur ist ausgeschaltet. • Upper: Noten, die rechts vom Split-Punkt gespielt werden, steuern die Harmonien. • Lower: Noten, die links vom Split-Punkt gespielt werden, steuern die Harmonien. 							
⑤	Balance	<p>Hier können Sie das Lautstärkeverhältnis zwischen Hauptstimme (Mikrofonklang) und Vocal-Harmony-Klang einstellen. Wenn Sie diesen Wert erhöhen, wird die Vocal Harmony angehoben und die Hauptstimme 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 Hauptstimme als Ausgangssignal ausgegeben.</p>						
⑥	Einstellen der Lautstärkeverhältnisse zwischen führender Note und Harmonienoten	<p>Die folgenden Parameter können jeweils für die führende Note (Mikrofonklang) und die Harmonienote eingestellt werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transpose/Degree: 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. 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. • Detune: Bestimmt die Feineinstellung der Tonhöhe für jede Harmonienote von –50 Cents bis +50 Cents (ein Cent ist 1/100stel eines Halbtons). • 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 Panoramaposition jeder Harmonienote. Indem Sie jede Harmonienote auf eine andere Panoramaposition einstellen, wobei die Hauptstimme 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 Hauptstimme und den Harmonienoten ein. <p>HINWEIS Wenn „Pitch Correct Mode“ (⑧) 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>						

7	Harmony Assign	<p>Hier können Sie einstellen, wie die Harmonienoten auf führende Note (Mikrofonklang) und Vocal-Harmony-Noten verteilt werden (Voicing bzw. Stimmführung). Weitere Informationen finden Sie in der „Liste der Vocal-Harmony-Parameter“ in der Datenliste (separates PDF).</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Wenn der Harmony-Modus auf „Chordal“ gestellt ist <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. HINWEIS Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn der Chordal-Type-Modus auf einer anderen Einstellung als ScaleDiatonic oder Parallel steht. • 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. ■ Wenn der Harmony-Modus auf „Vocoder“ oder „Vocoder-Mono“ gestellt ist <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.
	Detail Setting	<ul style="list-style-type: none"> • Pitch Correct Mode: Korrigiert die Tonhöhe der führenden Note (Mikrofonklang). 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. 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 („Speed“) im Microphone-Setting-Display Vorrang (Seite 27). • Harmony Effect: Legt den Effektyp 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 Vibratogeschwindigkeit der Haupt- und Harmoniestimmen eingestellt. • Vibrato Delay: Hier wird die Vibratoverzögerung der Haupt- und Harmoniestimmen eingestellt. <p>Informationen zu den Detail-Setting-Parametern entnehmen Sie der „Liste der Vocal-Harmony-Parameter“ in der Datenliste (separates PDF).</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	Type	Wählt den Effektyp des Effekts, der auf die Vocal-Harmony-Noten angewendet wird. Sie können auch einzelne Parameter des gewählten Effektyps bearbeiten. Weitere Informationen finden Sie in der „Liste der Gesangseffekt-Typen“ und der „Liste der Vocal-Harmony-Parameter“ in der Datenliste (separates PDF).
10	To Lead	Stellt die Effektintensität für die Hauptstimme ein.
11	To Harmony	Stellt die Effektintensität für die Harmoniestimmen ein.
12	Reverb Depth	Stellt den Anteil des Reverb-Effekts (Hall) für den Mikrofonklang ein. Diese Einstellung entspricht der im Mixer-Display (Seite 14).
13	Chorus Depth	Stellt den Anteil des Chorus-Effekts für den Mikrofonklang ein. Diese Einstellung entspricht der im Mixer-Display (Seite 14).

4 Tippen Sie auf (Speichern), und speichern Sie die Änderungen als Vocal-Harmony-Typ.

Sie können bis zu 60 Vocal-Harmony-Typen im User Memory 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, auf [Backup] bei „User Effect“, um den Speichervorgang auszuführen ([Seite 105](#)).



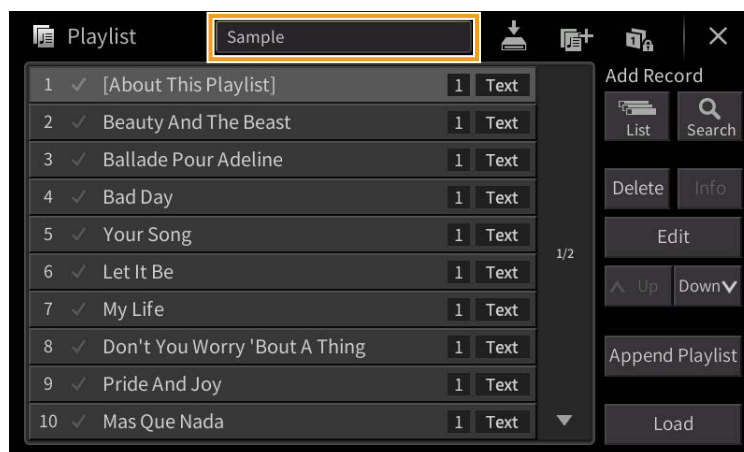
Playlist

Verwenden der Playlist

Importieren von Music-Finder-Einträgen in die Playlist

Durch Importieren von Music-Finder-Einträgen (.mfd), die auf früheren Keyboards von Yamaha verwendet wurden (wie CVP-709, 705 usw.), können Sie die Einträge in der Playlist dieses Instruments verwenden, so als ob Sie die Music-Finder-Funktion auf diesen anderen Instrumenten nutzen würden. Näheres zur Verwendung von Music Finder finden Sie im Benutzerhandbuch des Digitalpianos von Yamaha, das Ihre gewünschten Music-Finder-Einträge enthält.

- 1 Schließen Sie das USB-Flash-Laufwerk mit der Music-Finder-Datei (***.mfd) an der [USB TO DEVICE]-Buchse an.
- 2 Tippen Sie auf dem Playlist-Display auf den Namen der Playlist-Datei, um das Display für die Playlist-Auswahl aufzurufen.



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

- 4 Tippen Sie auf [Yes], um den Importvorgang zu starten.

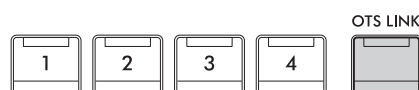
Die Music-Finder-Einträge werden in Registration-Memory-Bank-Dateien konvertiert und auf dem User-Laufwerk dieses Instruments in einem Ordner gespeichert (mit dem Namen der importierten Datei). Gleichzeitig wird eine Playlist der konvertierten Registration-Memory-Bank-Dateien erstellt und auf dem USB-Flash-Laufwerk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

ACHTUNG

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

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

ONE TOUCH SETTING



6 Tippen Sie im Playlist-Display auf den Namen des Eintrags und laden Sie die in den Music-Finder-Daten enthaltenen Einstellungen.

Suchen nach Einträgen

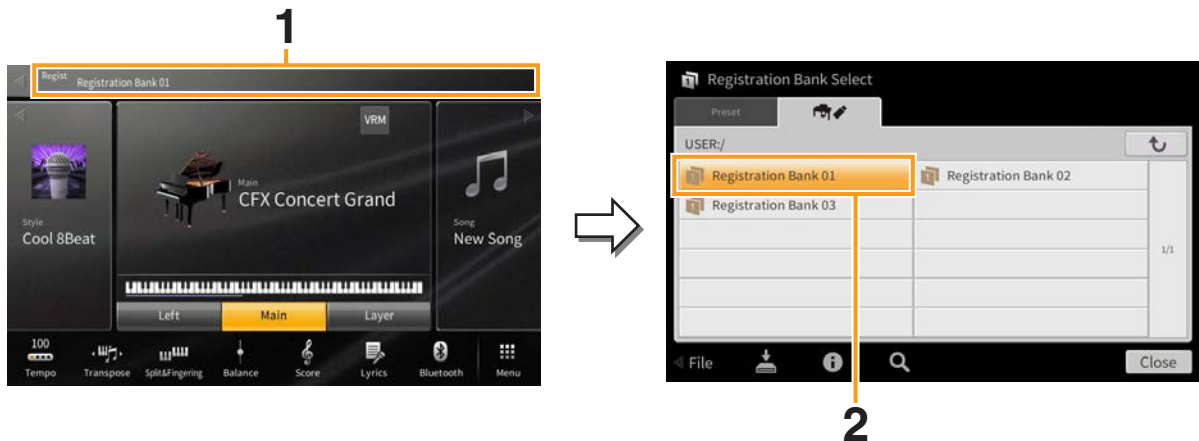
Da Music-Finder-Daten im Registration Memory gespeichert sind, können Sie im Registration-Bank-Selection-Display nach Einträgen (Datensätzen) suchen. Schlüsselbegriffe (Keywords) und Musikrichtung (Genre) aus Music Finder werden als Tag-Informationen gespeichert. Näheres zur Suche oder zu Tags finden Sie in Kapitel 8 der Bedienungsanleitung.



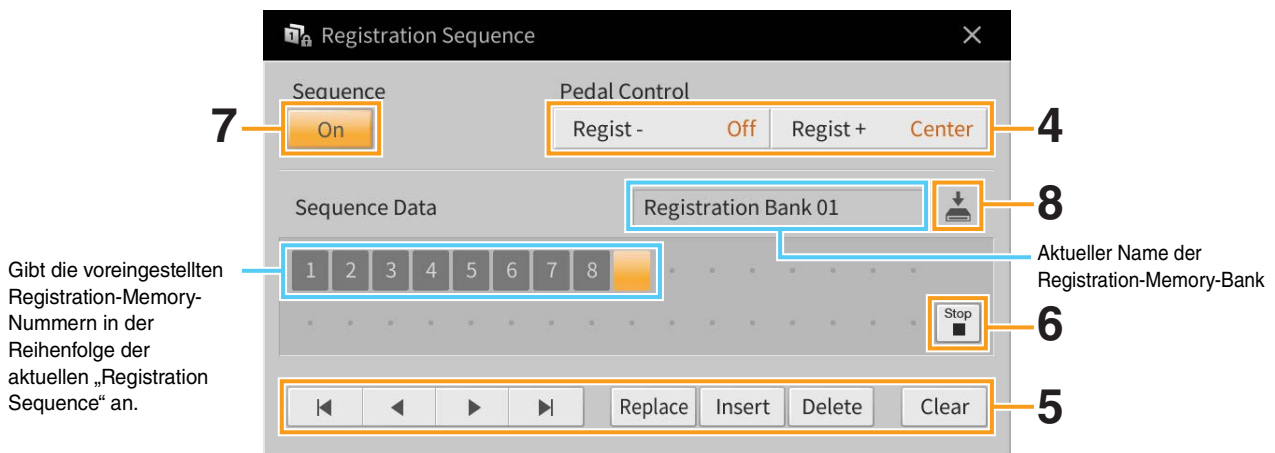
Aufrufen der Registration-Memory-Nummern der Reihe nach (Registration Sequence)

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

- 1 Berühren Sie im Home-Display [▶] oben rechts, um den Registrierungsbereich anzuzeigen, und berühren Sie dann den Bereich, um das Display für die Auswahl der Registrierungsbank anzuzeigen.**



- 2 Wählen Sie die gewünschte Registration-Memory-Bank aus, aus der Sie eine Sequenz erstellen möchten.**
- 3 Rufen Sie das Registration-Sequence-Display auf über [Menu] → [RegistSeq].**



- 4 Geben Sie an, wie das Pedal oder die ASSIGNABLE-Tasten verwendet werden.**
Wenn Sie zum Umschalten der Registration-Memory-Nummer ein Pedal benutzen möchten, wird das bei „Regist +“ eingestellte Pedal verwendet, um vorwärts durch die Sequenz zu schalten. Das bei „Regist -“ eingestellte Pedal wird verwendet, um rückwärts durch die Sequenz zu schalten.

HINWEIS Sie können dem Pedal auch andere Funktionen zuweisen – Punch In/Out bei der Song-Aufnahme (Seite 89) und die im Assignable-Display eingestellte Funktion (Seite 43). Wenn Sie dem Pedal mehrere Funktionen zuweisen, ist die Priorität die folgende: Punch In/Out bei der Song-Aufnahme → Programmabfolge (Registration Sequence) → die im Assignable-Display zugewiesene Funktion.

Wenn Sie beabsichtigen, die ASSIGNABLE-Taste zu verwenden, um die Registration-Memory-Nummer umzuschalten, weisen Sie diese in dem Display, das über [Menu] → [Assignable] → [Assignable] (Seite 46) zu erreichen ist, „Regist +“ oder „Regist -“ zu.

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

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

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

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

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

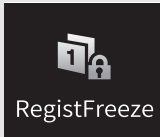
7 Schalten Sie Registration Sequence ein („On“).

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

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

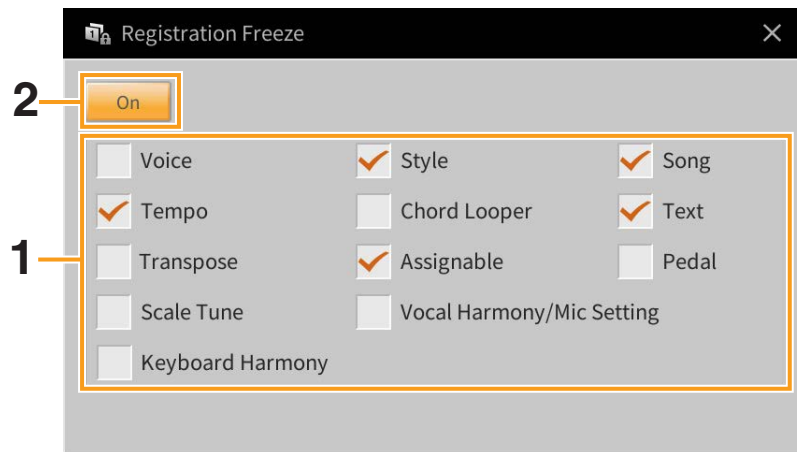
ACHTUNG

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

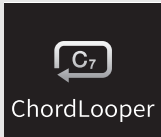


Aufruf bestimmter Einstellungen deaktivieren (Registration Freeze)

Das Registration Memory erlaubt den Aufruf sämtlicher Bedienfeldeinstellungen über einen einfachen Tastendruck. Es kann jedoch Augenblicke geben, in denen Sie bestimmte Einstellungen beibehalten möchten, selbst wenn Sie zu den im Registration Memory gespeicherten Einstellungen wechseln. 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.



- 1** Markieren Sie den „einzufrierenden“ Eintrag mit einem Häkchen.
- 2** Schalten Sie Registration Freeze ein („On“).

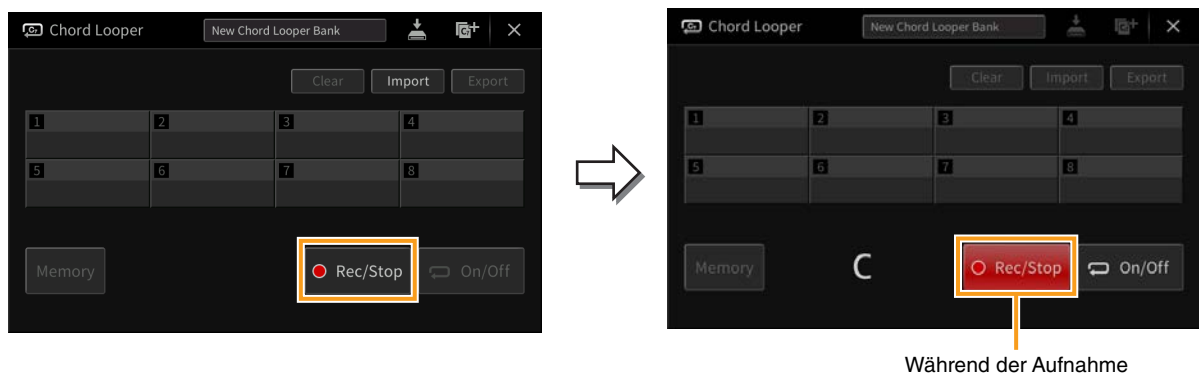


Automatische Wiedergabe von Styles mit Ihren eigenen Akkordfolgen (Chord Looper)

Normalerweise spielen Sie während der Style-Wiedergabe die Akkorde im Akkordbereich der Tastatur. Wenn Sie jedoch die Chord-Looper-Funktion verwenden, können Sie Akkordfolgen aufnehmen, zu denen Sie spielen möchten, so dass diese Akkordfolge vom Style in einer Schleife wiedergegeben wird. Wenn Sie beispielsweise nacheinander die Akkorde C F, G und C spielen, schaltet der Style auf Schleifenwiedergabe um und spielt „C / F / G / C → C / F / G / C ...“ ab, ohne dass Sie die Akkorde im Akkordbereich der Tastatur Akkorde weiterspielen müssten. Dadurch erweitern Sie Ihre Spielfähigkeiten und können mit beiden Händen frei spielen.

Spielen im Zusammenhang mit Chord Looper

- 1 Wählen Sie den gewünschten Style aus.**
Stellen Sie das Tempo ein, falls erforderlich.
- 2 Rufen Sie die Chord-Looper-Anzeige auf.**
- 3 Tippen Sie während der Style-Wiedergabe auf [Rec/Stop] im Display.**
[Rec/Stop] blinkt, um die Aufnahmebereitschaft anzuzeigen. 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.

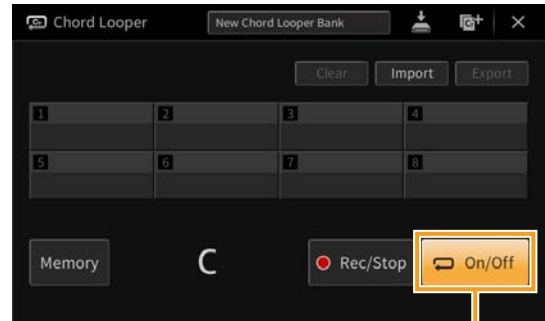
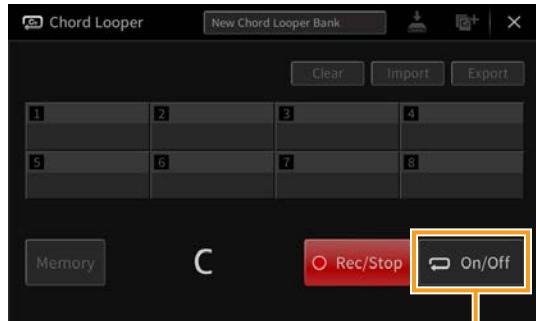
HINWEIS Wenn Sie die Schaltfläche [Rec/Stop] bei gestoppter Style-Wiedergabe einschalten, wird die [SYNC START]-Taste automatisch eingeschaltet und Sie können die Aufnahme beginnen, wenn Sie im Akkordbereich einen Akkord spielen.

- 4 Spielen Sie die Akkorde im Akkordbereich der Tastatur und im Wiedergabetempo des Styles.**

5 Kurz vor dem Takt, an dem Sie die Schleifenwiedergabe beginnen möchten, tippen Sie auf [On/Off], um die Aufnahme zu stoppen.

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

Während der Schleifenwiedergabe leuchtet [On/Off], und die [ACMP]-Taste blinkt. Dabei wird im Akkordbereich kein Akkordspiel erkannt und die ganze Tastatur kann zum Spielen verwendet werden.



Während der Schleifenwiedergabe

6 Tippen Sie auf [On/Off], um die Schleifenwiedergabe des Styles zu stoppen, woraufhin Sie den Style ganz normal wiedergeben und Akkorde im Akkordbereich spielen können.

Durch Einschalten von [On/Off] beginnt die Schleifenwiedergabe erneut mit der Akkordfolge, die in den Schritten 3–5 aufgenommen wurden.

HINWEIS Die jeweils zuletzt aufgezeichneten Akkordfolgedaten 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, fahren Sie mit Schritt 2 auf [Seite 40](#) fort.

Speichern der aufgenommenen Daten als Bank-Datei

Die Daten der aufgenommenen Akkordfolgen können auf den Chord-Looper-Speicherplätzen [1]–[8] gespeichert werden, und diese acht Patterns können als einzelne Chord-Looper-Bank-Datei gespeichert werden.

HINWEIS Das Chord Looper Memory kann auch mit nur einzelnen Patterns gespeichert bzw. exportiert werden (Seite 42).

1 Nehmen Sie die gewünschte Akkordfolge auf (Schritte 1–5 auf Seite 38).

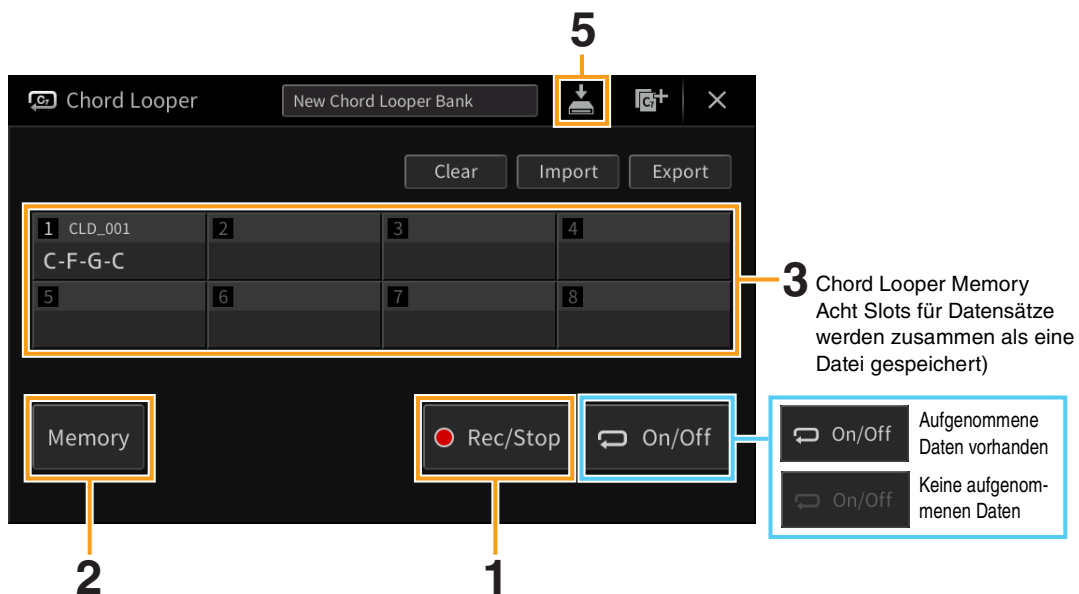
Sie können die Aufnahme auch stoppen, indem Sie, anstatt [On/Off] zu drücken, [Rec/Stop] ausschalten oder die STYLE CONTROL-Taste [▶/■] (START/STOP) drücken.

ACHTUNG

Wenn Sie eine Chord-Looper-Memory-Nummer auswählen, welche gespeicherte Daten enthält, oder wenn Sie das Instrument ausschalten, bevor Sie den folgenden Schritt ausgeführt haben, sind die Daten der zuletzt aufgezeichneten Akkordfolge verloren.

2 Prüfen Sie, ob die Daten aufgenommen wurden, und tippen Sie dann auf [Memory].

Wenn aufgezeichnete Daten vorhanden sind, werden die Buchstaben [On/Off] rechts unten im Display in Weiß angezeigt.



3 Tippen Sie auf die gewünschte Chord-Looper-Memory-Nummer ([1]–[8]), um die Daten der Akkordfolge zu speichern.

Wenn die Daten gespeichert sind, erscheint die Akkordfolge in der Zelle mit der ausgewählten Nummer. Wenn nicht genug Platz vorhanden ist, um alle Akkorde anzuzeigen, werden einige Akkorde ausgelassen.

4 Wiederholen Sie die Schritte 1–3 wie nötig.

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

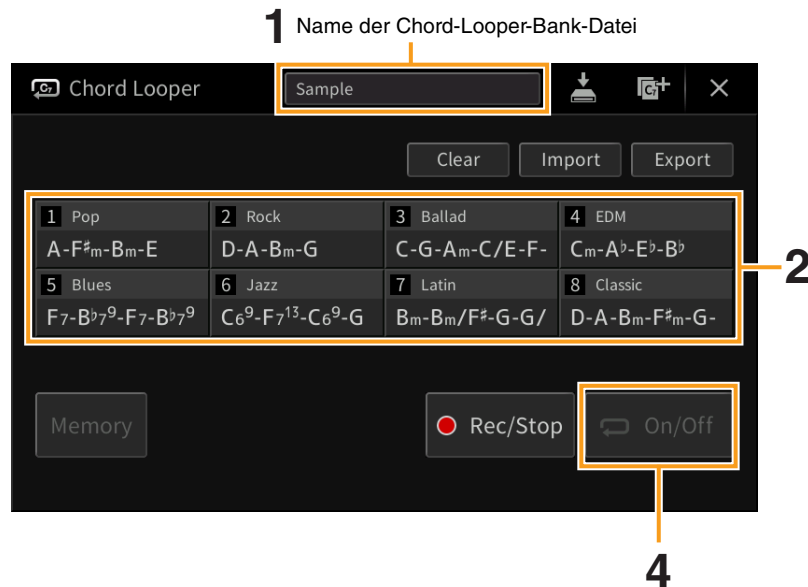
ACHTUNG

Wenn Sie eine andere Chord-Looper-Bank-Datei auswählen oder das Instrument ausschalten, ohne die Datei vorher gespeichert zu haben, gehen die aufgenommenen Daten verloren.

HINWEIS Jede Chord-Looper-Memory-Datei wird automatisch als „CLD_001“ benannt, kann jedoch auch umbenannt werden, indem die Datei exportiert wird (Seite 42).

Abrufen einer Chord-Looper-Bank-Datei und Schleifenwiedergabe eines Styles

- 1 Tippen Sie auf den Namen der Chord Looper Bank, um die Chord-Looper-Bank-Auswahlanzeige aufzurufen, und wählen Sie die gewünschte Bank aus.



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

Wenn Sie die Schleifenwiedergabe des Styles vom Anfang Ihres Spiels an starten möchten, tippen Sie auf [On/Off], um es einzuschalten.

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

- 4 Tippen Sie kurz vor dem Takt, an dem Sie die Schleifenwiedergabe des Styles beginnen möchten, auf [On/Off].

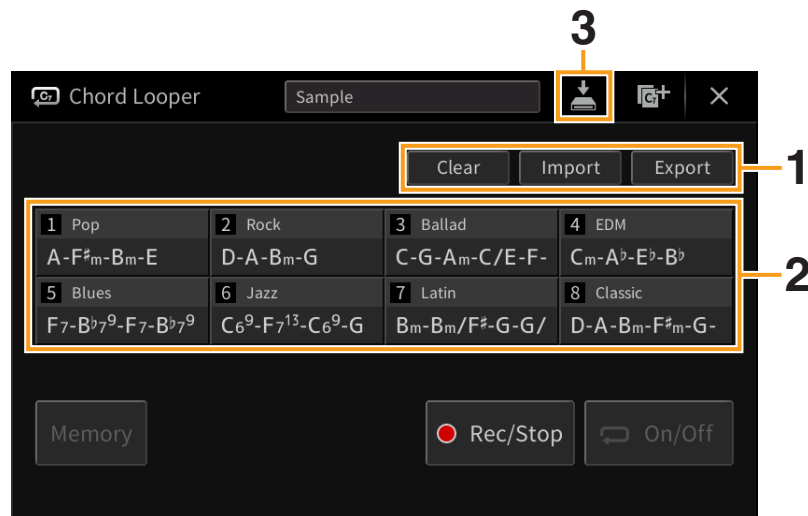
[On/Off] blinkt, um die Bereitschaft der Schleifenwiedergabe anzuzeigen. Beim nächsten Takt des Styles schaltet sich [On/Off] ein, und der Style wird in einer Schleife wiedergegeben.

Während der Schleifenwiedergabe leuchtet [On/Off], und die [ACMP]-Taste blinkt. Dabei wird im Akkordbereich kein Akkordspiel erkannt und die ganze Tastatur kann zum Spielen verwendet werden.

- 5 Ändern Sie die Chord-Looper-Speichernummer wie gewünscht, oder schalten Sie die Schleifenwiedergabe ein/aus, indem Sie auf [On/Off] tippen.

Bearbeiten der Chord-Looper-Bank-Datei

Jede Chord-Looper-Speichernummer kann gelöscht, gespeichert oder nacheinander abgerufen werden. Acht Chord-Looper-Memories (Akkordfolgen) können gemeinsam als eine Bank-Datei gespeichert werden.



1 Tippen Sie auf die gewünschte Aktion.


Clear	Löscht die Daten des angegebenen Chord Looper Memory.
Import	Importiert die im User-Speicher oder auf einem USB-Flash-Laufwerk gespeicherten (oder dorthin exportierten) Chord-Looper-Memory-Daten auf die angegebene Chord-Looper-Memory-Nummer.
Export	Speichert die Daten des angegebenen Chord Looper Memorys im User-Speicher oder auf dem USB-Flash-Laufwerk. Der Dateiname wird automatisch vergeben, Sie können ihn jedoch beim Speichern umbenennen.

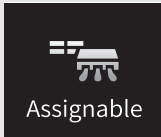
2 Tippen Sie auf die gewünschte Chord-Looper-Memory-Nummer, um die Aktion auszuführen.

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

ACHTUNG

Wenn Sie eine andere Chord-Looper-Bank-Datei auswählen oder das Instrument ausschalten, ohne die Datei vorher gespeichert zu haben, gehen die bearbeiteten Daten verloren.

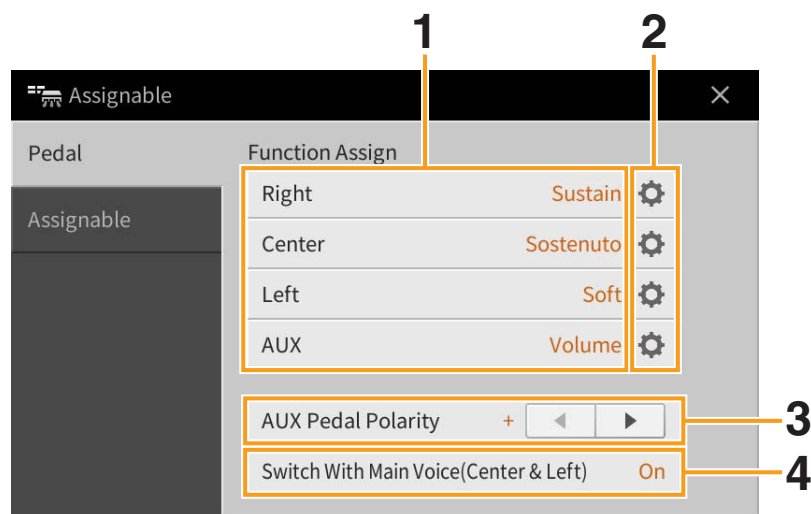
Wenn Sie alle Daten löschen möchten, die in der Chord-Looper-Anzeige zu sehen sind, tippen Sie auf  (Neue Bank), um eine neue Bank zu erstellen.



Zuweisen einer bestimmten Funktion jedem Pedal oder den ASSIGNABLE-Tasten

Pedal

Sie können den drei Pedalen dieses Instruments anstelle derer ursprünglichen Funktionen (Dämpferpedal, Sostenutopedal und Leisepedal) verschiedene Sonderfunktionen zuordnen. Ebenso können Sie einem Fußschalter (Footswitch) oder einem Fußregler (Foot Controller), der an der Buchse [AUX PEDAL] angeschlossen ist, eine von vielen Funktionen zuweisen.




1 Wählen Sie die Funktion für jedes Pedal aus.

Informationen über das die einzelnen Funktionen finden Sie auf den Seiten [44–45](#).

HINWEIS Sie können den Pedalen auch andere Funktionen zuweisen – Punch In/Out bei der Song-Aufnahme ([Seite 89](#)) und Registrierungssequenz ([Seite 35](#)). Wenn Sie dem Pedal mehrere Funktionen zuweisen, ist die Priorität die folgende: Punch In/Out bei der Song-Aufnahme → Registrierungssequenz → hier zugewiesene Funktionen.

2 Tippen Sie auf (Einstellung), und nehmen Sie die gewünschten Einstellungen der ausgewählten Funktionen vor.

Sie können die ausgewählte Funktion für jeden Part ein- oder ausschalten und den Anteil einstellen, mit dem die gewählte Funktion angewendet wird. Je nach der in Schritt 1 gewählten Funktion unterscheiden sich die verfügbaren Parameter, oder ist  (Einstellung) ausgegraut, um anzuzeigen, dass keine Parameter verfügbar sind.

3 Falls notwendig stellen Sie die Polarität eines Fußschalters (Footswitch) oder Fußreglers (Foot Controller) ein, der an der Buchse [AUX PEDAL] angeschlossen ist.

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

4 Wenn Sie die Funktionen des mittleren und des linken Pedals von der Voreinstellung abweichend ändern, schalten Sie „Switch With Main Voice(Center & Left)“ (abhängig von Haupt-Voice(Mitte & Links)) wie gewünscht ein oder aus.


Wenn ausgeschaltet, bleiben die Funktionszuweisungen der Pedale Mitte und Links auch dann erhalten, wenn die Haupt-Voice umgeschaltet wird ([Seite 50](#)).

Zuweisbare Pedalfunktionen

Verwenden Sie für die mit „*1“ gekennzeichneten Funktionen das rechte/mittlere/linke Pedal am CVP-909 bzw. das rechte Pedal am CVP-905, oder einen an der [AUX PEDAL]-Buchse angeschlossenen Fußregler. Mit einem Fußschalter kann die Bedienung nicht durchgeführt werden.

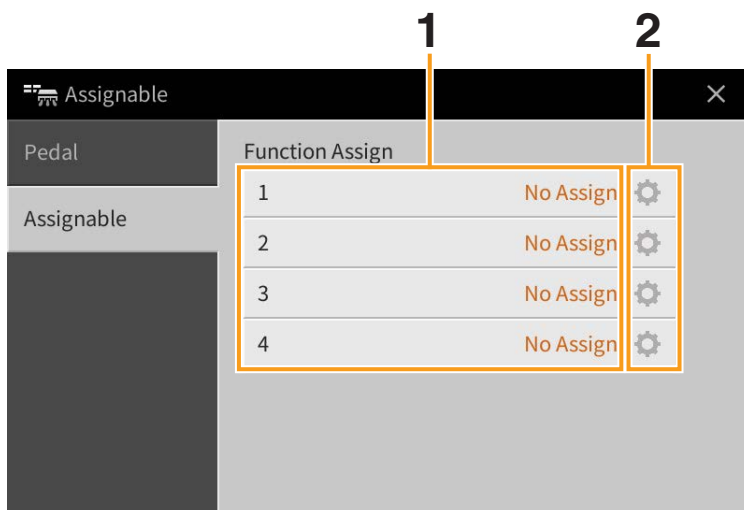
Funktionen, die mit „*2“ markiert sind, sind zusätzlich den ASSIGNABLE-Tasten [1] – [4] zugeordnet.

Articulation 1 – 3^{*2}	<p>Wenn Sie eine Super-Articulation-Voice mit einem dem Pedal/Fußschalter zugewiesenen Effekt verwenden, können Sie den Effekt durch Betätigen des Pedals/ Fußschalters aktivieren.</p> <p>HINWEIS Articulation 3 steht nur am CVP-909 zur Verfügung.</p>
Volume^{*1}	<p>Steuert die Lautstärke. Diese Funktion ist nur für den an der Buchse [AUX PEDAL] des Instruments angeschlossenen Fußregler verfügbar.</p>
Sustain	<p>Steuert das Aushalten des Klanges (Sustain). Wenn Sie das Pedal betätigen und gedrückt halten, werden alle auf der Tastatur gespielten Noten länger gehalten. Durch Loslassen des Pedals werden die gehaltenen Töne sofort abgebrochen (gedämpft). Mit dem Parameter „Half Pedal Point“ (Halbpedal-Punkt) können Sie festlegen, wie weit Sie das Pedal hinunterdrücken müssen, bis der Dämpfung- oder Leiseeffekt beginnt. Dies kann für alle Pedale am CVP-909 sowie für das rechte Pedal und den Fußregler, der an der Buchse [AUX PEDAL] am CVP-905 angeschlossenen ist, eingestellt werden.</p>
Sostenuto	<p>Steuert den Sostenuto-Effekt. Wenn Sie eine Note oder einen Akkord auf dem Instrument spielen, und Sie drücken das Sostenuto-Pedal, während die Note noch gespielt wird, dann wird die Note so lange ausgehalten, wie das Pedal gedrückt wird. Alle nachfolgenden Noten werden hingegen nicht ausgehalten. Auf diese Weise können Sie beispielsweise einen Akkord halten und gleichzeitig andere Noten staccato spielen.</p> <p>HINWEIS Diese Funktion betrifft keine der Organ-Flutes-Voices und nur einige der Super-Articulation-Voices.</p>
Soft	<p>Steuert den Leise-Effekt. Durch Drücken dieses Pedals wird die Lautstärke der von Ihnen gespielten Noten verringert, und der Klang wird weicher. Diese Funktion beeinflusst nur bestimmte, dafür geeignete Voices. Mit dem Parameter „Half Pedal Point“ (Halbpedal-Punkt) können Sie festlegen, wie weit Sie das Pedal hinunterdrücken müssen, bis der Leiseeffekt beginnt. Dies kann für alle Pedale am CVP-909 sowie für das rechte Pedal und den Fußregler, der an der Buchse [AUX PEDAL] am CVP-905 angeschlossenen ist, eingestellt werden.</p>
Glide	<p>Wenn das Pedal gedrückt wird, ändert sich die Tonhöhe. Sobald das Pedal losgelassen wird, kehrt die Wiedergabe zur normalen Tonhöhe zurück.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Up/Down: Legt fest, ob die Tonhöhe nach oben (UP) oder unten (DOWN) verschoben wird. • Range: Bestimmt den Bereich der Tonhöhenänderung in Halbtonschritten. • On Speed: Legt die Geschwindigkeit der Tonhöhenänderung nach Betätigung des Pedals fest. • Off Speed: Legt die Geschwindigkeit der Tonhöhenänderung nach Loslassen des Pedals fest.
Portamento	<p>Bei Betätigung des Pedals kann der Portamento-Effekt (ein gleitender Übergang zwischen Noten) erzeugt werden. Der Portamento-Effekt wird erzeugt, wenn die Noten legato gespielt werden (d.h. wenn eine Note gespielt wird, während die vorhergehende Note noch eben gehalten wird). Die Portamento-Zeit kann auch vom Voice-Edit-Display aus (Seite 48) eingestellt werden. Bestimmte Natural-Voices, die mit dieser Funktion nicht richtig klingen würden, werden von dieser Funktion nicht beeinflusst.</p> <p>HINWEIS Diese Funktion betrifft keine der Organ-Flutes-Voices, keine Super-Articulation-2-Voices (nur CVP-909) und nur einige der Super-Articulation-Voices.</p>
Pitch Bend^{*1}	<p>Ermöglicht Ihnen, mit Hilfe des Pedals die Tonhöhe der Noten nach oben oder unten zu verschieben. Diese Funktion kann allen Pedale am CVP-909 sowie dem rechten Pedal und dem Fußregler, der an der Buchse [AUX PEDAL] am CVP-905 angeschlossenen ist, zugewiesen werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Up/Down: Legt fest, ob die Tonhöhe nach oben (UP) oder unten (DOWN) verschoben wird. • Range: Bestimmt den Bereich der Tonhöhenänderung in Halbtonschritten.
Modulation +/-^{*1}	<p>Wendet auf die auf der Tastatur gespielten Noten einen Modulationseffekt wie Vibrato an. Darüber hinaus können verschiedene Effekte auf eine Super-Articulation-Voice angewendet werden. Die Intensität des Effekts nimmt zu, wenn das Pedal oder der Fußregler betätigt werden.</p>

Modulation (Alt) +/-	Im Gegensatz zur obigen Modulation bewirkt das Drücken des Pedals oder Fußschalters abwechselnd das Ein-/Aus schalten der Modulation.
Vibe Rotor On/Off ^{*2}	Schaltet den Vibe Rotor ein und aus, wenn der Insert-Effekttyp (Seite 50) in der Kategorie „Legacy“ auf „VibeRotor“ eingestellt ist.
Organ Rotary Slow/Fast ^{*2}	Schaltet zwischen den Rotary-Speaker-Geschwindigkeiten „Slow“ und „Fast“ um (Seite 51).
Keyboard Harmony On/Off ^{*2}	Schaltet die Keyboard-Harmony-Funktion (Seite 24) ein und aus.
Vocal Harmony On/Off ^{*2}	Schaltet „Harmony“ im Vocal-Harmony-Display ein und aus (Seite 29).
Vocal Harmony Effect On/Off ^{*2}	Schaltet „Effect“ im Vocal-Harmony-Display ein und aus (Seite 32).
Talk On/Off ^{*2}	Schaltet im Microphone-Setting-Display (Seite 26) zwischen „Vocal“ und „Talk“ um.
Score Page +/- ^{*2}	Wenn der Song angehalten wurde, können Sie zur nächsten/vorherigen Seite der Notendarstellung wechseln (jeweils eine Seite).
Lyrics Page +/- ^{*2}	Wenn der Song angehalten wurde, können Sie hiermit zur jeweils nächsten oder vorherigen Seite der Liedtextdarstellung wechseln.
Text Page +/- ^{*2}	Hiermit können Sie zur jeweils nächsten/vorherigen Textseite wechseln.
Song Play/Pause	Entspricht der SONG-CONTROL-Taste [▶/■] (PLAY/PAUSE).
Style Start/Stop	Entspricht der STYLE-CONTROL-Taste [▶/■] (START/STOP).
Tap Tempo	Identisch mit der Taste [TAP TEMPO].
Synchro Start	Identisch mit der Taste [SYNC START].
Synchro Stop	Identisch mit der Taste [SYNC STOP].
Intro 1–3	Identisch mit den INTRO-Tasten [I]–[III].
Main A–D	Identisch mit den MAIN-VARIATION-Tasten [A]–[D].
Fill Down	Ein Fill-In (Füllmuster) wird gespielt, auf das automatisch die Main-Section der Taste unmittelbar links davon folgt.
Fill Self	Es wird ein Fill-In gespielt.
Fill Break	Es wird ein „Break“ gespielt.
Fill Up	Ein Fill-In wird gespielt, auf das automatisch die Main-Section der Taste unmittelbar rechts davon folgt.
Ending 1–3	Entspricht den ENDING/rit.-Tasten [I] – [III].
Half Bar Fill In	Während das Pedal gedrückt wird, wird die Funktion „Half bar fill-in“ eingeschaltet, und durch Umschalten der Sections eines Styles auf dem ersten Schlag der aktuellen Section wird die nächste Section ab der Hälfte mit einem automatischen Fill-in gespielt.
Fade In/Out ^{*2}	Bei der Wiedergabe eines Songs oder Style können hiermit allmähliche Ein- und Ausblendungen hinzugefügt werden. Um die Wiedergabe mit einem Fade-In zu starten, schalten Sie diese Funktion bei gestoppter Wiedergabe ein, und starten Sie dann die Wiedergabe. Um die Wiedergabe mit einem Fade-Out zu beenden, schalten Sie diese Funktion während der Wiedergabe ein.
Fingered/ Fingered On Bass ^{*2}	Das Pedal wechselt zwischen den Modi „Fingered“ und „On Bass“ (Seite 6).
Bass Hold	Solange das Pedal gedrückt wird, wird die Bassnote des Styles gehalten, auch wenn während der Style-Wiedergabe der Akkord gewechselt wird. Wenn die Erkennungsmethode auf „AI Full Keyboard“ eingestellt ist, hat diese Funktion keine Auswirkung.
Percussion	Das Pedal spielt ein Percussion-Instrument, das in dem Fenster ausgewählt wurde, das mit  (Einstellung) aufgerufen wird. In diesem Fenster können Sie ein Instrument über die Tastatur auswählen. HINWEIS Wenn Sie das Percussion-Instrument mit einer Klaviertaste auswählen, bestimmt die dabei angewendete Velocity, den Velocity-Wert für das Percussion-Instrument.
Main Voice On/Off ^{*2}	Schaltet die Main-Voice ein oder aus.
Layer Voice On/Off ^{*2}	Schaltet die Layer-Voice ein oder aus.
Left Voice On/Off ^{*2}	Schaltet die Left-Voice ein oder aus.
OTS +/-	Ruft die nächste/vorherige One-Touch-Einstellung auf.

Assignable

Sie können jeder der ASSIGNABLE-Tasten [1] – [4] eine bestimmte Funktion zuweisen, so dass Sie häufig benötigte Funktionen schnell abrufen können. Ebenso können Sie jedem der Einträge im Menü-Display eine dieser Tasten zuweisen.




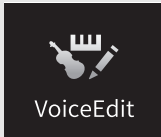
1 Wählen Sie den gewünschten Eintrag für jede der ASSIGNABLE-Tasten aus.

Sie können den ASSIGNABLE-Tasten Einträge im Menü-Display (ausgenommen „Assignable“, „Wireless LAN“ und „Bluetooth“), Pedalfunktionen, die mit „*2“ markiert sind (Seite 44) sowie die folgenden Funktionen zuweisen. Wenn Sie keine Funktion auswählen möchten, wählen Sie „No Assign“:

Left Hold On/Off	Schaltet Left Hold ein oder aus.
Effect On/Off	Schaltet die Effekte ein oder aus.
Mono/Poly	Schaltet zwischen Mono (wobei die Tastatur-Voice monophon gespielt wird, mit Vorrang für die letzte Note) und Poly um (wobei die Tastatur-Voice polyphon gespielt wird). Je nach Voice wird ein Portamento-Effekt (ein weicher Übergang zwischen den Noten) erzeugt, wenn die Noten legato gespielt werden.
Regist +/-	Ruft die nächste/vorherige Registration-Memory-Nummern der Registration Sequence auf.

2 Falls erforderlich tippen Sie auf (Einstellung), und nehmen Sie die einzelnen Einstellungen vor.

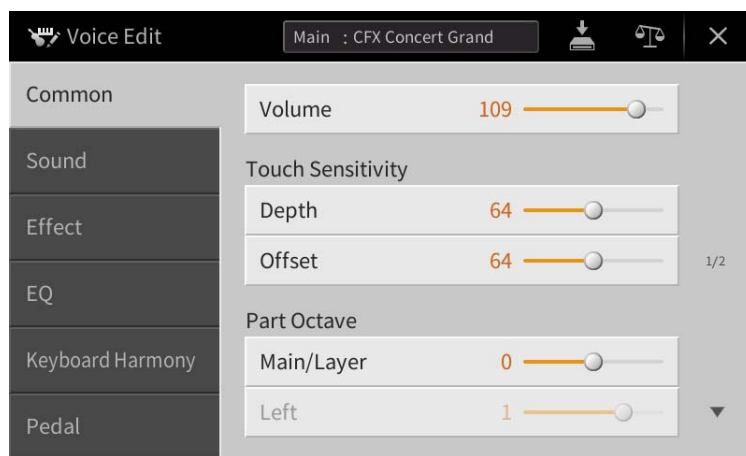
Sie können die für jeden Part angegebene Funktion ein- oder ausschalten. Je nach gewählter Funktion kann  (Einstellung) ausgegraut sein, wodurch angezeigt wird, dass keine Parameter verfügbar sind.




Bearbeiten einer Voice (Voice Edit)

Mit der Voice-Bearbeitungsfunktion (Voice Edit) können Sie durch die Bearbeiten der Parameter einer vorhandenen Voice eigene Voices erstellen. Wenn Sie eine Voice erstellt haben, können Sie diese zur späteren Verwendung als User-Voice speichern. Dieser Abschnitt behandelt die Bearbeitung von anderen Voices als Organ-Flutes-Voices, da sich die Bearbeitungsmethoden unterscheiden. Anweisungen zur Bearbeitung von Organ-Flutes-Voices finden Sie auf [Seite 51](#).

- 1 Wählen Sie die gewünschte Voice aus (außer Organ-Flutes-Voices).**
- 2 Rufen Sie im Voice-Edit-Display, das über [Menu] → [VoiceEdit] aufgerufen wird, den gewünschten Parameter aus, und bearbeiten Sie dann den Wert.**
Informationen über die bearbeitbaren Parameter finden Sie auf [Seite 48](#).



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

- 3 Berühren Sie  (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.

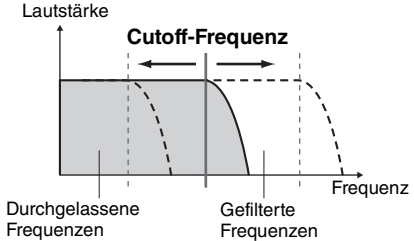
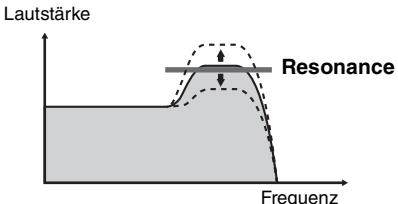
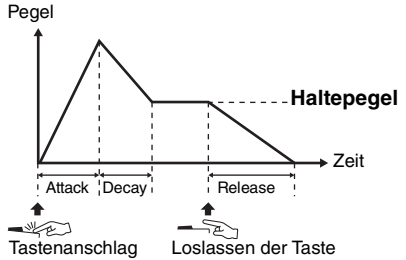
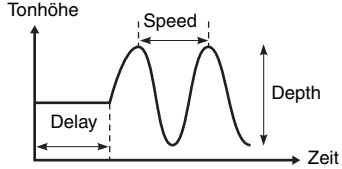
HINWEIS Wenn Sie eine weitere Voice bearbeiten möchten, berühren Sie den Voice-Namen oben im Voice-Edit-Display. Oder drücken Sie die VOICE-Taste [MAIN/LAYER/LEFT], um den Tastatur-Part auszuwählen, dem die gewünschte Voice zugewiesen ist, bestätigen Sie den Voice-Namen oben im Voice-Edit-Display, nehmen Sie die gewünschten Bearbeitungen vor und führen Sie dann den Speichervorgang aus.

Bearbeitbare Parameter im Voice-Edit-Display

Common


Volume		Stellt die Lautstärke der momentan 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 der Offset auf 64 eingestellt wurde)</p> <p>Tatsächlicher Anschlagswert für Klangerzeuger</p> <p>• Depth: Bestimmt die Anschlagempfindlichkeit (englisch: Velocity Sensitivity), oder wie stark sich die Lautstärke der Voice im Verhältnis zur Stärke Ihres Tastenanschlages (Velocity) ändert.</p> <p>• Offset: Bestimmt den Umfang, in dem die empfangenen Velocity-Werte für den tatsächlich angewendeten Velocity-Effekt angepasst werden.</p>
	Offset	
Part Octave	Main/Layer	Verschiebt die Oktavlage der bearbeiteten Voice um jeweils eine Oktave nach oben oder nach unten. Wenn die bearbeitete Voice für einen Main- oder Layer-Part benutzt wird, ist der Main/Layer-Parameter verfügbar. Wird die bearbeitete Voice für den Left-Part verwendet, ist der Left-Parameter verfügbar.
	Left	
Mono	Mono/Poly	Bestimmt, ob die bearbeitete Voice monophon (einstimmig) oder polyphon (mehrstimmig) gespielt wird.
	Mono Type	<p>Legt das Verhalten von Noten mit abklingenden Sounds wie Gitarrensaiten fest, wenn diese legato mit der bearbeiteten Voice gespielt werden, die auf „Mono“ eingestellt wurde (siehe weiter oben).</p> <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 Dieser Parameter steht für die Super-Articulation-Voices, Drum/SFX-Kit-Voices und Organ-Flutes-Voices nicht zur Verfügung; er verhält sich wie in der Einstellung „Normal“, wenn solche Voices ausgewählt werden.</p> <p>HINWEIS Wenn Legato ausgewählt wird, kann es sein, dass das Verhalten je nach Bedienfeldeinstellungen nicht so ist wie es hier beschrieben wurde.</p>
	Portamento Time (Portamento-Zeit)	<p>Stellt die Portamento-Zeit (Dauer des Tonhöhenübergangs) ein, wenn die bearbeitete Voice auf „Mono“ gestellt wird (siehe oben).</p> <p>HINWEIS Die Portamento-Zeit legt die Dauer des Tonhöhenübergangs fest. Die Portamento-Funktion erzeugt einen gleitenden Tonhöhenwechsel zwischen zwei auf der Tastatur gespielten Noten.</p>

Sound

<p>Filter</p>	<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>	
	<p>Brightness</p>	<p>Bestimmt die Grenzfrequenz bzw. den wirksamen Frequenzbereich des Filters (siehe Abbildung). Höhere Werte bewirken einen höhenreicheren Klang.</p> 
	<p>Harmonic Cont. (Harmonic Content)</p>	<p>Bestimmt die Anhebung im Bereich der Cutoff-Frequenz (Resonanz), die oben bei Brightness eingestellt wurde (siehe Abbildung). Höhere Werte erzeugen einen ausgeprägteren Effekt.</p> 
<p>EG</p>	<p>Die Parameter des EG (Envelope Generator, Hüllkurvengenerator) bestimmen die Änderung des Klangpegels über die Zeit. Dadurch können Sie das Ein- und Ausschwingverhalten akustischer Instrumente nachempfinden – z. B. der schnelle Anstieg (Attack) und das Abklingen (Decay) von Percussion-Klängen, oder das lange Ausklingen (Release) eines ausgehaltenen Klaviertons.</p> 	
	<p>Attack</p>	<p>Legt fest, wie schnell der Klang seine Maximallautstärke erreicht, nachdem die Taste angeschlagen wurde. Je niedriger der Wert, desto kürzer die Anstiegszeit.</p>
	<p>Decay</p>	<p>Legt fest, wie schnell der Klang den Haltepegel erreicht (unterhalb des Maximalpegels). Je niedriger der Wert, desto kürzer ist die Ausklingphase.</p>
	<p>Release</p>	<p>Legt fest, wie schnell der Klang auf Null ausklingt, nachdem die Taste losgelassen wurde. Je niedriger der Wert, desto kürzer ist die Ausklingphase.</p>
<p>Vibrato</p>	<p>Das Vibrato ist ein in der Tonhöhe schwankender bzw. vibrierender Klangeffekt, der durch regelmäßige Modulation der Tonhöhe einer Voice erzeugt wird.</p> 	
	<p>Depth</p>	<p>Bestimmt die Intensität des Vibrato-Effekts. Höhere Werte erzeugen ein deutlicheres Vibrato.</p>
	<p>Speed</p>	<p>Legt die Geschwindigkeit des Vibrato-Effekts fest.</p>
	<p>Delay</p>	<p>Bestimmt die Zeitspanne zwischen dem Anschlagen einer Taste und dem Einsetzen des Vibratos. Höhere Werte erhöhen die Verzögerung des Vibrato-Einsatzes.</p>
<p>Modulation (+)/(-)</p>	<p>Wenn einem der Pedale (Seite 44) die Modulationsfunktion zugewiesen ist, kann dieses Pedal benutzt werden, um die nachstehenden Parameter sowie die Tonhöhe (Vibrato) zu modulieren. Hier stellen Sie die Intensität ein, mit der das Pedal jeden der folgenden Parameter beeinflussen soll.</p>	
	<p>Filter</p>	<p>Bestimmt die Intensität, mit der das Pedal die Grenzfrequenz des Filters (Cutoff-Frequenz) einstellt. Näheres zum Filter finden Sie auf Seite 49.</p>

Modulation (+)/(-)	Amplitude	Bestimmt die Intensität, mit der das Pedal die Amplitude (Lautstärke) moduliert.
	LFO Pitch	Bestimmt die Intensität, mit der das Pedal die Tonhöhe (Pitch) moduliert oder die Stärke des Vibrato-Effekts steuert.
	LFO Filter	Bestimmt die Intensität, mit der das Pedal die Grenzfrequenz des Filters oder den Wah-Effekts moduliert.
	LFO Amplitude	Bestimmt die Intensität, mit der das Pedal die Amplitude (Lautstärke) oder den Tremolo-Effekt moduliert.

Effect (Effekt)

Insertion Effect	On/Off	Schaltet die Insert-Effekte ein oder aus.
	Type	Wählt den Typ des Insert-Effekts aus. Wählen Sie die Kategorie aus und dann den Typ. Sie können die detaillierten Parameter einstellen, indem Sie  (Einstellung) berühren und sie speichern. Näheres hierzu finden Sie unter „Bearbeiten und Speichern der Effekteinstellungen“ (Seite 13).
	Depth	Stellt die Intensität des Insert-Effekts ein.
	Vibe Rotor	Nur verfügbar, wenn „VibeRotor“ in der Kategorie „Legacy“ als der oben erläuterte Insert-Effekttyp ausgewählt ist. Legt fest, ob Vibe Rotor bei der Auswahl einer Voice aktiviert oder deaktiviert ist.
Reverb*	Depth	Stellt die Intensität des Reverb-Effekts ein.
Chorus*	Depth	Stellt die Intensität des Chorus-Effekts ein.

* Die Intensität von Reverb- und Chorus-Effekt kann nicht bearbeitet werden, wenn eine VRM-Voice ausgewählt ist. Sie kann jedoch über [Menu] → [VoiceSetting] → [Piano] (Page 1/2) bearbeitet werden. Genauere Informationen finden Sie auf [Seite 79](#).

EQ (Equalizer; Klangregelung)

Legt die Frequenz und die Lautstärke der EQ-Bänder fest. Näheres über den EQ erfahren Sie auf [Seite 11](#).

Keyboard Harmony

In diesem Display können Sie die gleichen Parameter einstellen wie im Keyboard-Harmony-Display (Schritt 2 auf [Seite 24](#)). Bevor Sie hier Einstellungen vornehmen, achten Sie darauf, dass als aktueller Part Main eingestellt ist; anders ausgedrückt sollten Sie den Main-Part auswählen, indem Sie den Voice-Namen oben im Voice-Edit-Dispalsy berühren oder die VOICE-Taste [MAIN/LAYER/LEFT] drücken. Die Einstellungen hier werden durch einfaches Auswählen der entsprechenden Voice automatisch aufgerufen.

Pedal

In diesem Abschnitt können Sie auswählen, welche Funktion dem mittleren oder linken Pedal zugewiesen werden soll. Bevor Sie hier Einstellungen vornehmen, achten Sie darauf, dass als aktueller Part Main eingestellt ist; anders ausgedrückt sollten Sie den Main-Part auswählen, indem Sie den Voice-Namen oben im Voice-Edit-Dispalsy berühren oder die VOICE-Taste [MAIN/LAYER/LEFT] drücken. Die Einstellungen hier werden durch einfaches Auswählen der entsprechenden Voice automatisch aufgerufen. Weitere Informationen zur Pedal-Funktion finden Sie auf [Seite 44](#).

Bearbeiten von Organ-Flutes-Voices (Voice-Bearbeitung)

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

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

Berühren Sie in der Kategorie [Organ] die Registerkarte [Organ Flutes] und wählen Sie dann die gewünschte Organ-Flutes-Voice aus.

2 Rufen Sie im Voice-Edit-Display, das über [Menu] → [VoiceEdit] aufgerufen wird, den gewünschten Parameter auf, und bearbeiten Sie dann den Wert.

HINWEIS Das Voice-Edit-Display für die Organ-Flutes-Voices kann auch durch Berühren des Organ-Flutes-Symbols oben rechts im Namen der Organ-Flutes-Voice im Home-Display aufgerufen werden. Dies ist nützlich, um während des Spiels die Fußlängen einzustellen und den Rotationslautsprecher zu steuern.



Es gibt drei Arten von Organ-Flutes-Voices; die Parameter, die mit einem „*“ versehen wurden, sind nur für die Typen Vintage und Home verfügbar. Einzelheiten zu den einzelnen Orgeltypen finden Sie im Kapitel 3 des Benutzerhandbuchs.

1	Volume	Stellt die Grundlautstärke der Organ Flutes ein.
2	Rotary/ Tremolo*	Schaltet die Geschwindigkeit des Rotorlautsprechers zwischen „Slow“ (Langsam) und „Fast“ (Schnell) um. Diese Funktion ist nur verfügbar, wenn ein Effekt angewendet wird, dessen Name „Rotary“ enthält (Seite 12).
3	Vibrato*	Schaltet das Vibrato ein und aus und stellt dessen Intensität und Geschwindigkeit ein.
4	Response	Mit der bei Response eingestellten Zeit kann die Dauer des Ein- und Ausschwingens des Orgeltons (Seite 49) 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 Grundklang der Orgelpfeifen.

3 Berühren Sie bei Bedarf (Einstellung) und stellen Sie dann die Effekt- und EQ-Parameter ein.

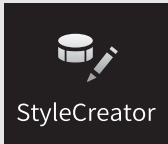
Die Parameter sind identisch mit denen des Effect-Displays und des EQ-Displays des vorigen Kapitels „Bearbeiten einer Voice (Voice Edit)“ ([Seite 50](#)).

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

ACHTUNG

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

HINWEIS Wenn Sie eine weitere Voice bearbeiten möchten, berühren Sie den Voice-Namen oben im Voice-Edit-Display. Oder drücken Sie die VOICE-Taste [MAIN/LAYER/LEFT], um den Tastatur-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.

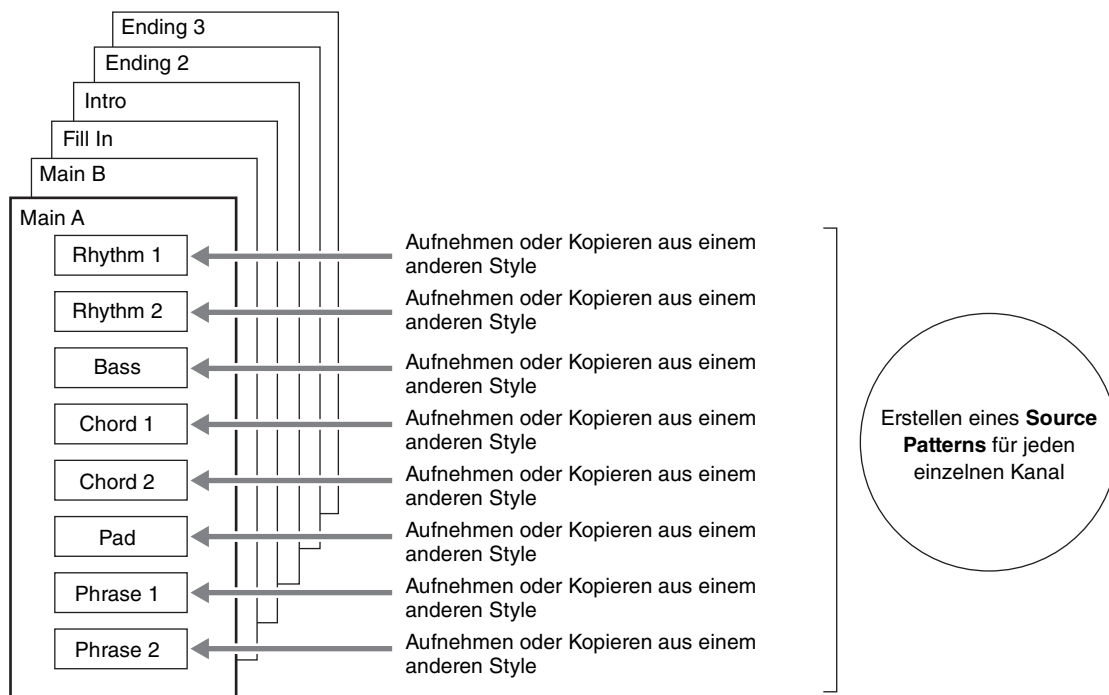


Erstellen/Bearbeiten von Styles (Style Creator)

Mit der Style-Creator-Funktion können Sie einen eigenen Style erstellen, indem Sie ein Rhythmus-Pattern durch Ihr Spiel auf der Tastatur aufzeichnen und ggf. vorhandene Style-Daten nutzen. 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). Wie bei den Songs stehen zwei Aufnahmemethoden zur Verfügung: Echtzeit- und Einzelschrittaufnahme ([Seite 54](#)).


■ Die Style-Datenstruktur – eine Zusammenstellung von 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.



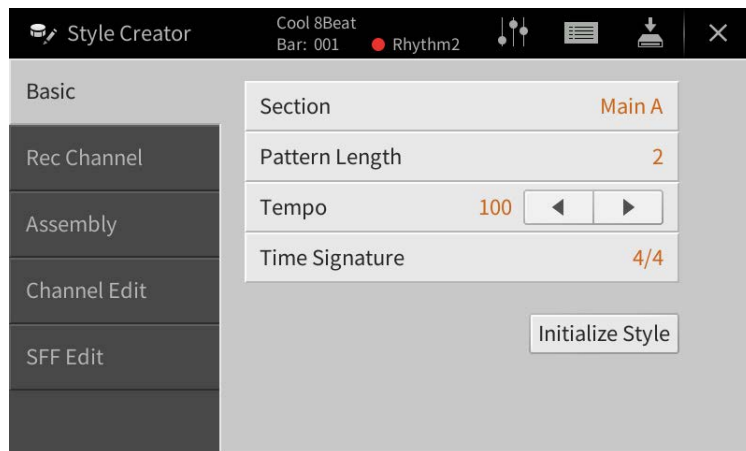
■ Allgemeine Vorgehensweise beim Erstellen eines Styles

Ausführliche Anweisungen finden Sie auf der Referenzseite des jeweiligen Schrittes.

- 1 Wählen Sie den als Anfangsdaten gewünschten Style aus.**
- 2 Rufen Sie über [Menu] → [StyleCreator] das Style-Creator-Display auf.**
- 3 Wählen Sie im „Basic“-Display eine Section aus (Seite 55).**
Nehmen Sie nach Bedarf die folgenden Einstellungen vor.
 - Wenn Sie einen völlig neuen Style erstellen, berühren Sie [Initialize Style], um den Inhalt des aktuellen Styles zu löschen.
 - Wenn Sie den Style initialisieren, stellen Sie die Länge (Taktzahl) des Source Patterns ein.
 - Stellen Sie die Gesamtparameter wie Tempo und Beat ein.
- 4 Erstellen Sie ein Source Pattern für jeden Kanal.**
 - **Echtzeitaufnahme (Seite 56)**
Hiermit können Sie einen Style aufzeichnen, indem Sie einfach auf der Tastatur spielen.
 - **Einzelschrittaufnahme (Seite 59)**
Hiermit können Sie jede Note einzeln eingeben.
 - **Style Assembly (Style-Montage; Seite 59)**
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 60)**
Hiermit können Sie die MIDI-Daten bereits aufgenommener Kanäle bearbeiten.
 - **SFF Edit (Seite 62)**
Hiermit können Sie die SFF- (Style File Format) Parameter bereits aufgenommener Kanäle bearbeiten, mit Ausnahme von Rhythmuskanälen.
- 6 Wiederholen Sie gegebenenfalls die Schritte 3–5.**
- 7 Berühren Sie  (Speichern) oben im Display, um den erstellten Style zu speichern.**

Basic

Die nachfolgenden Bedienvorgänge beziehen sich auf Schritt 3 auf Seite [Seite 54](#). In diesem Display können Sie Grundparameter wie beispielsweise die Section-Auswahl einstellen.



Section	Wählt eine Section aus, die erstellt oder bearbeitet werden soll.
Pattern Length	Wählt die Länge (in Takten) der aktuellen Section aus. Berühren Sie nach Eingabe des Wertes [Execute], um die Änderungen zu übernehmen.
Tempo	Stellt das Tempo des Styles ein. Die Einstellung hier gilt gewöhnlich für alle Sections.
Beat	Wählt den Beat des Styles aus. Die Einstellung hier gilt gewöhnlich für alle Sections. Berühren Sie nach Eingabe des Wertes [Execute], um die Änderungen zu übernehmen.
Initialize Style	Initialisiert alle Kanaldaten aller zugehörigen Sections, um den Inhalt des aktuellen Styles zu löschen. Berühren Sie diese Schaltfläche, wenn Sie völlig neue Style-Daten erstellen möchten.

Echtzeitaufnahme

Die nachfolgenden Bedienvorgänge beziehen sich auf Schritt 4 auf Seite [Seite 54](#). Im „Rec Channel“-Display können Sie die Kanaldaten per Echtzeitaufnahme erzeugen.

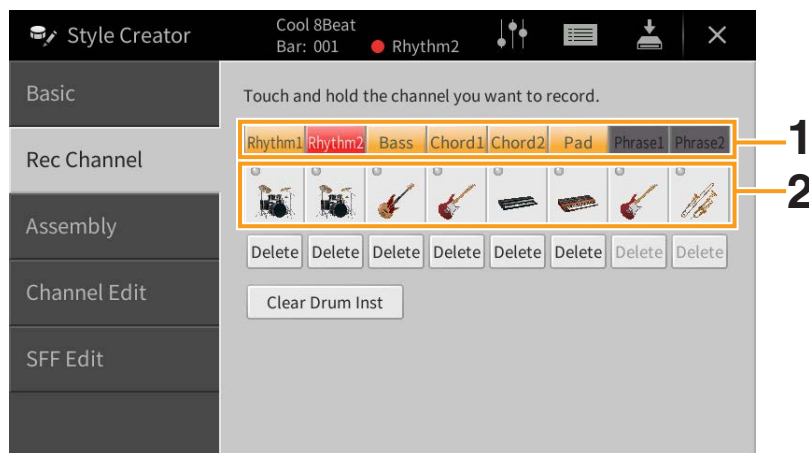
Eigenschaften der Echtzeitaufnahme im Style Creator

■ Aufnahmeschleife

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

■ Overdub-Aufnahme

Bei dieser Methode wird auf einer Spur, auf der bereits Daten aufgezeichnet sind, neues Material aufgenommen, ohne die vorhandenen Daten zu löschen. Bei der Style-Aufnahme werden aufgezeichnete Daten nicht gelöscht, es sei denn, Sie verwenden Funktionen wie „Clear Drum Inst“ ([Seite 57](#)), „Delete“ ([Seiten 57, 58](#)) und „Remove Event“ ([Seite 61](#)). Wenn Sie beispielsweise die Aufnahme einer zwei Takte langen Main-Section starten, werden diese zwei Takte ständig wiederholt. Aufgezeichnete Noten werden von der nächsten Wiederholung an wiedergegeben, so dass Sie gleichzeitig der Schleife neues Material hinzufügen und das zuvor aufgezeichnete Material anhören können. Wenn Sie einen Style auf der Basis eines bestehenden, internen Styles erstellen, dann wird die Overdub-Aufnahme nur auf die Rhythmus-Kanäle angewendet. Bei allen anderen Kanälen (außer Rhythmus) müssen die ursprünglichen Daten vor der Aufzeichnung gelöscht werden.



■ Aufnahmen der Rhythmuskanäle 1–2

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. Berühren Sie nach dem Auswählen [Close] (Schließen), um zum vorherigen Display zurückzukehren. Üben Sie das aufzunehmende Rhythmus-Pattern mit der gewählten Voice.

Für die Aufnahme verfügbare Voices

Für den Rhythm1-Kanal kann jede Voice mit Ausnahme der Organ-Flutes-Voices für die Aufnahme ausgewählt werden. Für den Rhythm2-Kanal können nur Drum-/SFX-Kits für die Aufnahme ausgewählt werden.

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

Schalten Sie, da bereits aufgenommene Daten abgespielt werden, die gewünschten Kanäle ein oder aus, indem Sie sie berühren.

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 drei aufeinanderfolgende Durchgänge eines Rhythmus-Patterns:

- Loop erster Durchgang:** Nur die Bass Drum ist aktiv, die Noten sind auf einer Bass-Drum-Schlaglinie dargestellt.
- Loop zweiter Durchgang:** Die Snare Drum und die Bass Drum sind aktiv. Die Snare Drum-Schläge sind auf einer Snare-Drum-Schlaglinie dargestellt, während die Bass Drum-Schläge auf der Bass-Drum-Schlaglinie bleiben.
- Loop dritter Durchgang:** Die Hi-Hat, die Snare Drum und die Bass Drum sind aktiv. Die Hi-Hat-Schläge sind auf einer Hi-Hat-Schlaglinie dargestellt, während die Snare Drum-Schläge auf der Snare-Drum-Schlaglinie und die Bass Drum-Schläge auf der Bass-Drum-Schlaglinie bleiben.

Falls Sie einen Fehler machen oder falsche Noten spielen sollten:

Sie können die Noten eines einzelnen Schlaginstruments löschen. Berühren Sie [Clear Drum Inst], um eine Meldung aufzurufen, und drücken Sie dann, während die Meldung angezeigt wird, die entsprechende Tastaturtaste. Berühren Sie nach dem Löschen des gewünschten Schlaginstruments [Exit], um die Meldung zu schließen.

5 Drücken Sie die STYLE-CONTROL-Taste [▶/■] (START/STOP), um die Wiedergabe zu stoppen.

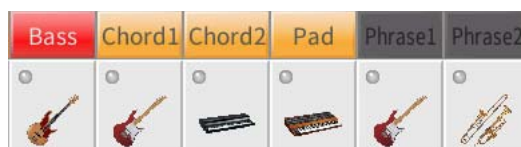
Wenn Sie weitere Noten hinzufügen möchten, drücken Sie erneut die Taste [▶/■] (START/STOP), um die Aufnahme fortzusetzen.

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

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

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

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



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

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

Für die Aufnahme verfügbare Voices

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

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

Richtlinien 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. Beachten Sie insbesondere die nachstehenden Richtlinien.

- 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 H (Grundton, 3., 5., 6. oder 13. und Maj7th).
- Verwenden Sie zum Aufzeichnen der Chord- und Pad-Kanäle nur Akkordnoten (d. h. C, E, G und H).



C = Akkordnoten

R = Zusätzlich empfohlene Noten

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

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

Richtlinien zum 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 Richtlinien für die Sections Main und Fill-in nicht einhalten, und Sie können die Akkordprogression bei der Aufnahme einspielen. Sie sollten jedoch auch die folgenden Richtlinien 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 Schlussteils darauf, dass die Phrase mit der von Ihnen gespielten Akkordfolge am Anfang der Ending-Section in geeigneter Weise in die Grundtonart überführt wird. Empfohlene Akkorde, die reibungslos zur Tonart aufgelöst werden können, sind die diatonischen Akkorde (d. h. CM7, Dm7, Em7, FM7, G7, Am7 und Hm7 (b5) in der Tonart C-Dur).

■ **Stellen Sie Source Root/Chord ein, falls nötig.**

Standardmäßig ist der Source Root/Chord wie oben beschrieben auf CM7 eingestellt, aber Sie können eine Einstellung Ihrer Wahl ändern, in der Ihnen das Spielen leicht fällt. Rufen Sie das „SFF Edit“-Display auf und stellen Sie Source Root und Chord auf den von Ihnen bevorzugten oder gewünschten Grundton und Akkordtyp ein. Bedenken Sie jedoch, dass sich auch die Akkordnoten und empfohlenen Noten ändern, wenn Sie einen anderen Akkord als den Standard CM7 verwenden. Genauere Informationen finden Sie auf [Seite 63](#).

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

Schalten Sie, während die bereits aufgenommenen Daten abgespielt werden, die gewünschten Kanäle ein oder aus, indem Sie sie berühren.

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 zu stoppen.


Wenn Sie weitere Noten hinzufügen möchten, drücken Sie erneut die Taste [▶/■] (START/STOP), um die Aufnahme fortzusetzen.

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

- 1) Rufen Sie das „SFF Edit“-Display auf, und stellen Sie dann „Target Ch“ (Zielkanal) oben im Display auf „Rhythm1“ oder „Rhythm2.“
- 2) Berühren Sie [Play Root/Chord], um das Funktionsdisplay aufzurufen.
- 3) Drücken Sie die STYLE-CONTROL-Taste [▶/■] (START/STOP), um die Wiedergabe zu starten.
- 4) Stellen Sie im Display „Play Root/Chord“ 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.

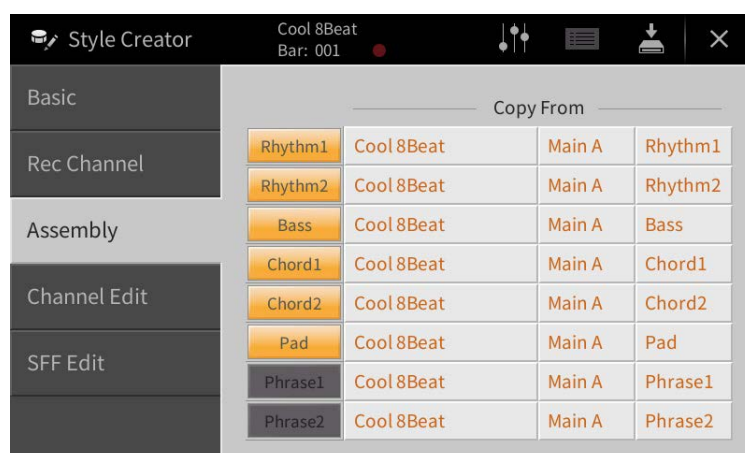
Einzelschrittaufnahme

Die nachfolgenden Bedienvorgänge beziehen sich auf Schritt 4 auf Seite [Seite 54](#). Im Display für die Einzelschrittaufnahme (Style Edit), das durch Berühren von  (Bearbeiten) oben rechts im Display aufgerufen wird, können Sie Noten einzeln aufnehmen oder bearbeiten. Dieses Verfahren der Einzelschrittaufnahme ist im Wesentlichen mit dem der Song-Aufnahme identisch ([Seite 67](#)), mit Ausnahme der nachfolgend aufgeführten Punkte:

- Beim Song Creator lässt sich die Position der „End“-Marke beliebig verschieben, im Style Creator kann sie nicht geändert werden. Dies liegt daran, dass die Länge des Styles bei allen Kanälen festgelegt ist, entsprechend der von Ihnen im „Basic“-Display vorgenommenen Einstellung ([Seite 55](#)). 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.
- Beim Song Creator können die Aufnahmekanäle im Edit-Display geändert werden, beim Style Creator ist dies nicht möglich. Wählen Sie den Aufnahmekanal im „Rec Channel“-Display aus.
- Beim Style Creator können keine Akkorde, Liedtexte und systemexklusiven Daten eingegeben werden. Es können die Kanaldaten eingegeben und systemexklusive Meldungen bearbeitet (gelöscht, kopiert oder verschoben) werden.

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

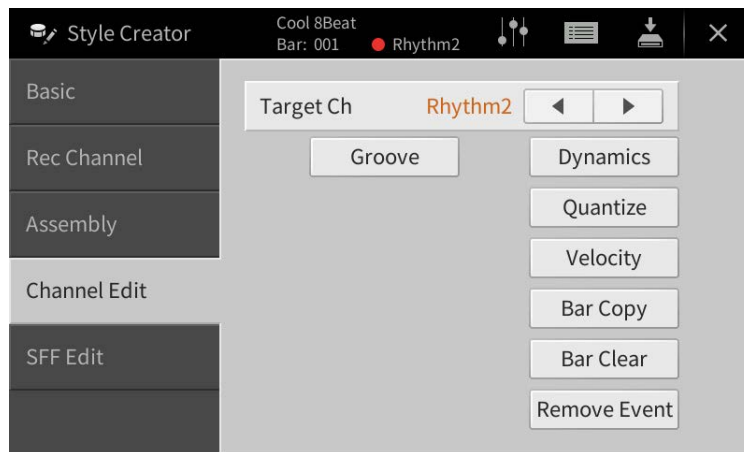
Die nachfolgenden Bedienvorgänge beziehen sich auf Schritt 4 auf Seite [Seite 54](#). Das „Assembly“-Display zeigt, von welchem Style, welcher Section und welchem Kanal die Daten der einzelnen Kanäle der aktuellen Section kopiert wurden. Tippen Sie bei den einzelnen Kanälen nach Bedarf im Bereich „Copy From“ jeweils auf den Style-, Section- oder Kanalnamen, um das gewünschte Element auszuwählen. Setzen Sie den Style zusammen, während Sie sich die Style-Wiedergabe anhören, indem Sie die STYLE-CONTROL-Taste [▶/■] (START/STOP) drücken. Mit der Kanaltaste können Sie jeden Kanal getrennt ein- oder ausschalten.





Channel Edit

Die nachfolgenden Erläuterungen beziehen sich auf Schritt 5 auf Seite [Seite 54](#). Im „Channel Edit“-Display können Sie bereits aufgenommene 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], 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 zuletzt ausgeführte Aktion kann rückgängig gemacht werden.

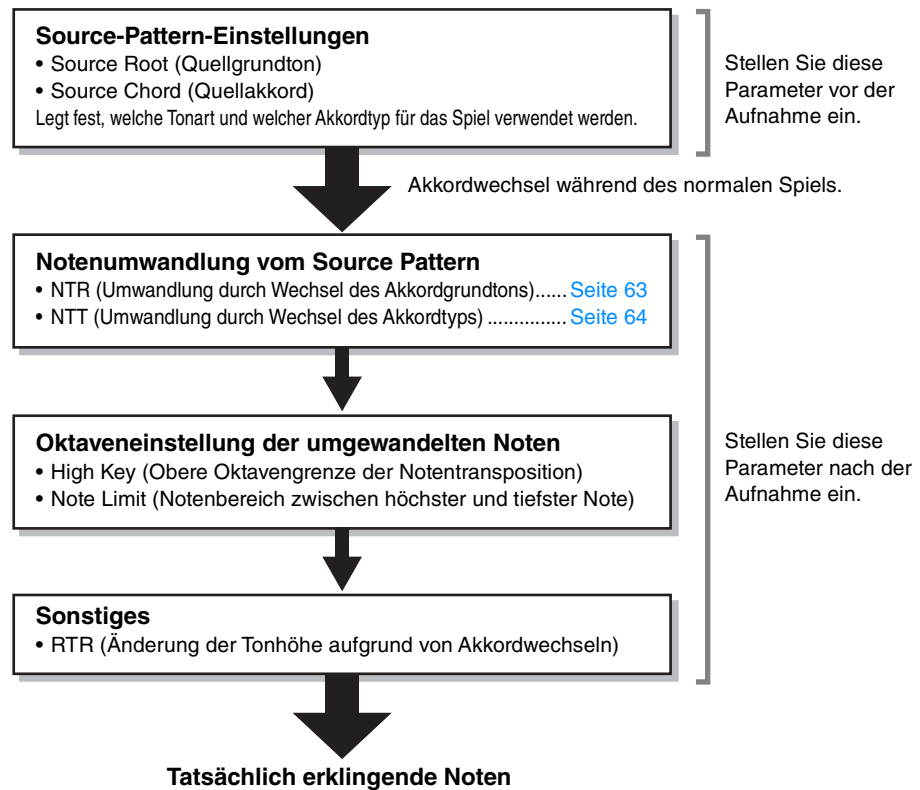


Target Ch	Wählen Sie den zu bearbeitenden Zielkanal aus. Alle Elemente mit Ausnahme von „Groove“ werden auf den hier angegebenen Kanal angewendet.	
Groove	Hiermit können Sie durch subtile Änderungen des Style-Timings der Musik ein Swing-Feeling verleihen oder andere Rhythmen erzeugen. Die Groove-Einstellungen werden auf alle Kanäle der ausgewählten Section angewendet.	
	Original Beat	Legt die Beats (Schläge) fest, auf die das Timing von „Groove“ angewendet werden soll. Anders gesagt: Wenn „8 Beat“ ausgewählt ist, wird das Timing von „Groove“ auf die Achtelnoten angewendet, wenn „12 Beat“ ausgewählt ist, wird das Timing von „Groove“ auf Achteltriolen angewendet.
	Beat Converter	Führt eine tatsächliche Änderung des Timings der (oben im Parameter „Original Beat“ angegebenen) Schläge auf den ausgewählten Wert durch. Beispiel: wenn Original Beat auf „8 Beat“ und Beat Converter auf „12“ eingestellt sind, werden sämtliche Achtelnoten der Section zu einem Achteltriolen-Timing verschoben. Die Einstellungen „16A“ und „16B“ des Beat Converter, die bei der Einstellung von Original Beat auf „12 Beat“ angezeigt werden, sind Varianten einer zugrunde liegenden Sechzehntelnoten-Einstellung.
	Swing	Erzeugt ein „Swing“-Feeling durch Verschieben des Timings der „Back Beats“ entsprechend der Einstellung des obenstehenden Parameters „Original Beat“. Wenn beispielsweise Original Beat auf „8 Beat“ eingestellt ist, verzögert der Parameter „Swing“ in jedem Takt den zweiten, vierten, sechsten und achten Taktschlag und erzeugt so ein Swing-Feeling. Die Einstellungen von „A“ bis „E“ entsprechen verschiedenen Graden des Swings, wobei „A“ den sanftesten und „E“ den deutlichsten Swing-Effekt erzeugt.
	Fine	Wählt eine Reihe von Groove-„Vorlagen“ aus, die auf die ausgewählte Section anzuwenden sind. Die „Push“-Einstellungen bewirken, dass bestimmte Schläge früher gespielt werden, wohingegen „Heavy“-Einstellungen das Timing bestimmter Schläge verzögern. Die nummerierten Einstellungen (2, 3, 4, 5) legen fest, welche Beats betroffen sind. Alle Schläge bis zum angegebenen Schlag – nicht jedoch der erste Schlag – werden vorzeitig bzw. verzögert gespielt (wenn z. B. „3“ ausgewählt ist, der zweite und der dritte Schlag). In jedem Falle erzeugt Typ „A“ den geringsten, Typ „B“ einen mittelstarken und Typ „C“ den maximalen Effekt.

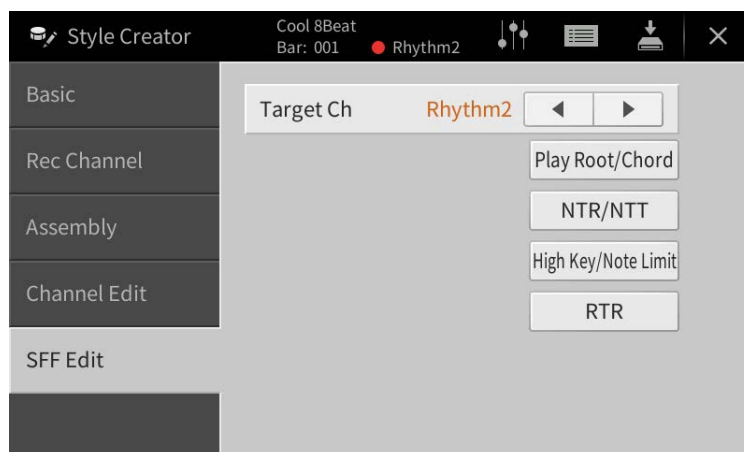
Dynamics	Ändert die Velocity/Lautstärke (oder Betonung) bestimmter Noten in der Style-Wiedergabe. Die Dynamics-Einstellungen können auf einzelne Kanäle oder auf alle Kanäle des ausgewählten Styles angewendet werden.	
	Accent Type	Legt den Typ der angewendeten Betonung fest – in anderen Worten: welche Noten akzentuiert werden.
	Strength	Legt fest, wie stark der ausgewählte Betonungstyp (s. o.) angewendet wird. Je höher der Wert, desto stärker der Effekt.
	Expand/Compress	Erweitert oder komprimiert den Bereich der Velocity-Werte. Werte über 100 % erweitern und Werte unter 100 % komprimieren den Dynamikbereich.
	Boost/Cut	Hebt alle Velocity-Werte an oder senkt sie ab. Werte über 100 % heben die allgemeine Velocity an und Werte unter 100 % senken sie ab.
	Apply To All Channels	Bei Einstellung „On“ (Ein) werden die Einstellungen in diesem Display auf sämtliche Kanäle der aktuellen Section angewendet. Bei Einstellung „Off“ (Aus) werden die Einstellungen in diesem Display auf den als „Target Ch“ im Channel-Edit-Display festgelegten Kanal angewendet.
Quantize	Dasselbe wie beim Song Creator (Seite 76), mit Ausnahme dieser beiden zusätzlichen Parameter:  Achtelnoten mit Swing  Sechzehntelnoten mit Swing	
Velocity	Hebt alle Velocity-Werte des ausgewählten Kanals an bzw. senkt sie ab, jeweils um den hier angegebenen Prozentsatz.	
Bar Copy	Mit dieser Funktion können Sie Daten aus einem Takt oder einer Taktgruppe an eine andere Position innerhalb des angegebenen Kanals kopieren.	
	Source Top	Legt den ersten (Source Top) und den letzten (Source Last) Takt des zu kopierenden Bereichs an.
	Source Last	
Destination	Gibt den ersten Takt des Zielbereichs an, in den die Daten kopiert werden sollen.	
Bar Clear	Mit dieser Funktion können Sie alle Daten in einem angegebenen Taktbereich des ausgewählten Kanals löschen.	
Remove Event	Mit dieser Funktion können Sie bestimmte Events im ausgewählten Kanal löschen.	

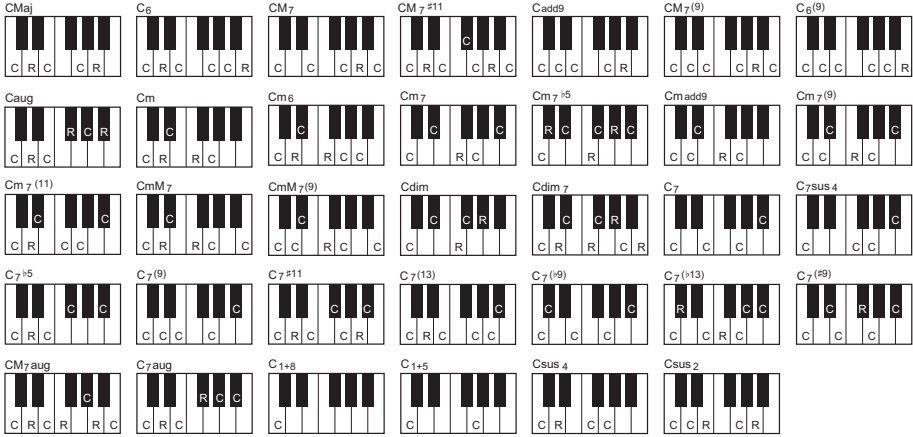






SFF Edit – Einstellungen für das Style File Format vornehmen

Die nachfolgenden Erläuterungen beziehen sich auf Schritt 5 auf Seite [Seite 54](#). 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.

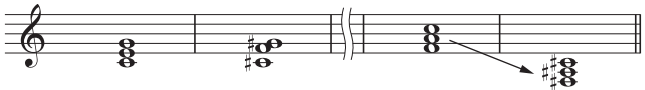
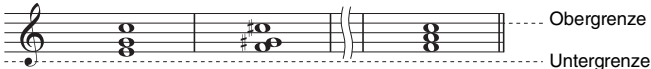


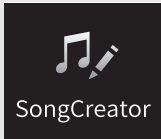
Die oben aufgeführten Parameter können im „SFF Edit“-Display eingestellt werden.



Target Ch	Wählen Sie den zu bearbeitenden Zielkanal aus.								
Source Root/ Chord (Play Root/ Chord)	<p>Diese Einstellungen bestimmen die Originaltonart des Source Patterns (d. h. die Tonart, die verwendet wird, wenn das Pattern auf Kanälen aufgenommen wird, die keine Rhythmuskanäle sind). Wenn Sie hier „Fm7“ einstellen, werden, wenn Sie im Akkordbereich der Tastatur „Fm7“ als Akkord angeben, die ursprünglich aufgezeichneten Daten (Source Pattern) wiedergegeben. Die Standardeinstellung ist „CM7“ (Source Root, der Grundton des Source Patterns, ist C und Source Chord, der Akkord, ist M7). Je nach dem hier ausgewählten angegebenen Akkordtyp unterscheiden sich die spielbaren Noten (Skalennoten und Akkordnoten) voneinander. Wenn „Initialize Style“ im Basic-Display ausgeführt wird, wird automatisch die Standardeinstellung CM7 ausgewählt.</p> <p>Spielbare Noten, wenn Source Root auf C eingestellt ist:</p>  <p>C = Akkordnoten R = Zusätzlich empfohlene Noten * Wenn Sie das Quell-Pattern aufzeichnen, sollten Sie dies mit den C- und R-Noten tun.</p> <p>WICHTIG 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: Root Fixed, NTT Type: Bypass oder NTT Bass: Off eingestellt sind, ändern sich die Parameter hier in „Play Root“ bzw. „Play Chord“. In diesem Fall können Sie Akkorde wechseln und hören den resultierenden Klang aller Kanäle.</p> <p>HINWEIS Die Einstellungen hier werden nicht angewendet, wenn NTR auf „Guitar“ eingestellt ist.</p>								
NTR/NTT (Notentransponierungsregel/ Notentransponierungstabelle)	<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="371 1317 1442 1995"> <tr> <td data-bbox="371 1317 467 1413">NTR</td> <td data-bbox="475 1317 1442 1413">Wählt die 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="371 1424 467 1675">Root Trans</td> <td data-bbox="475 1424 1442 1675"> (Grundtontransponierung) Wenn der Grundton transponiert wird, bleibt das Tonhöhenverhältnis zwischen den Noten erhalten. Beispiel: die Noten C3, E3 und G3 der Tonleiter C werden zu F3, A3 und C4, wenn die Tonleiter zu F transponiert wird. Verwenden Sie diese Einstellung für Kanäle, die Melodielinien enthalten.  <p>Wenn ein C-Dur-Akkord gespielt wird → Wenn ein F-Dur-Akkord gespielt wird</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="371 1686 467 1906">Root Fixed</td> <td data-bbox="475 1686 1442 1906"> (Fester Grundton) Die Noten werden möglichst nahe am ursprünglichen Notenbereich gehalten. Beispiel: die Noten C3, E3 und G3 der Tonleiter C werden zu C3, F3 und A3, wenn die Tonleiter zu F transponiert wird. Verwenden Sie diese Einstellung für Kanäle, die Akkord-Parts enthalten.  <p>Wenn ein C-Dur-Akkord gespielt wird → Wenn ein F-Dur-Akkord gespielt wird</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="371 1917 467 1995">Guitar</td> <td data-bbox="475 1917 1442 1995">Dies dient ausschließlich der Transponierung von Gitarrenbegleitungen. Noten werden ungefähr gemäß der Stimmführungen transponiert, die bei einem echten Gitarrenfingersatz erklingen würden.</td> </tr> </table>	NTR	Wählt die Notentransponierungsregel aus, die bestimmt, wie die Noten im Source Pattern entsprechend dem Wechsel des Akkordgrundtons während Ihres Tastaturspiels transponiert werden.	Root Trans	(Grundtontransponierung) Wenn der Grundton transponiert wird, bleibt das Tonhöhenverhältnis zwischen den Noten erhalten. Beispiel: die Noten C3, E3 und G3 der Tonleiter C werden zu F3, A3 und C4, wenn die Tonleiter zu F transponiert wird. Verwenden Sie diese Einstellung für Kanäle, die Melodielinien enthalten.  <p>Wenn ein C-Dur-Akkord gespielt wird → Wenn ein F-Dur-Akkord gespielt wird</p>	Root Fixed	(Fester Grundton) Die Noten werden möglichst nahe am ursprünglichen Notenbereich gehalten. Beispiel: die Noten C3, E3 und G3 der Tonleiter C werden zu C3, F3 und A3, wenn die Tonleiter zu F transponiert wird. Verwenden Sie diese Einstellung für Kanäle, die Akkord-Parts enthalten.  <p>Wenn ein C-Dur-Akkord gespielt wird → Wenn ein F-Dur-Akkord gespielt wird</p>	Guitar	Dies dient ausschließlich der Transponierung von Gitarrenbegleitungen. Noten werden ungefähr gemäß der Stimmführungen transponiert, die bei einem echten Gitarrenfingersatz erklingen würden.
NTR	Wählt die Notentransponierungsregel aus, die bestimmt, wie die Noten im Source Pattern entsprechend dem Wechsel des Akkordgrundtons während Ihres Tastaturspiels transponiert werden.								
Root Trans	(Grundtontransponierung) Wenn der Grundton transponiert wird, bleibt das Tonhöhenverhältnis zwischen den Noten erhalten. Beispiel: die Noten C3, E3 und G3 der Tonleiter C werden zu F3, A3 und C4, wenn die Tonleiter zu F transponiert wird. Verwenden Sie diese Einstellung für Kanäle, die Melodielinien enthalten.  <p>Wenn ein C-Dur-Akkord gespielt wird → Wenn ein F-Dur-Akkord gespielt wird</p>								
Root Fixed	(Fester Grundton) Die Noten werden möglichst nahe am ursprünglichen Notenbereich gehalten. Beispiel: die Noten C3, E3 und G3 der Tonleiter C werden zu C3, F3 und A3, wenn die Tonleiter zu F transponiert wird. Verwenden Sie diese Einstellung für Kanäle, die Akkord-Parts enthalten.  <p>Wenn ein C-Dur-Akkord gespielt wird → Wenn ein F-Dur-Akkord gespielt wird</p>								
Guitar	Dies dient ausschließlich der Transponierung von Gitarrenbegleitungen. Noten werden ungefähr gemäß der Stimmführungen transponiert, die bei einem echten Gitarrenfingersatz erklingen würden.								

NTR/NTT (Notentransponierungsregel) (Notentransponierungstabelle)	NTT Type	Wählt die Notentransponierungstabelle aus, die bestimmt, wie die Noten im Source Pattern entsprechend dem Wechsel des Akkordtyps während Ihres Tastaturspiels transponiert werden. Wenn NTR auf „Root Trans“ oder „Root Fixed“ eingestellt ist:
	Bypass	Wenn NTR auf den Root Fixed gesetzt wird, bewirkt die verwendete Transpositionstabelle überhaupt keine Notenumwandlung. Wenn NTR auf Root Trans gesetzt ist, wandelt die verwendete Tabelle die Noten derart um, dass das Tonhöhenverhältnis zwischen ihnen gleich bleibt.
	Melody	Geeignet für die Transponierung von Melodielinien. Verwenden Sie diese Option für Kanäle wie z. B. „Phrase1“ und „Phrase2“.
	Chord	Geeignet für die Transponierung von Akkord-Parts. Verwenden Sie diese Option für die Kanäle „Chord1“ und „Chord2“; besonders, wenn diese Klavier-Parts und gitarrenähnliche Akkord-Parts enthalten.
	Melodic Minor	(Melodisch Moll) Wenn der gespielte Akkord von einem Dur-Akkord zu einem Moll-Akkord wechselt, können Sie mit Hilfe dieser Tabelle das dritte Intervall der Tonleiter um einen Halbton vermindern. Wenn der Akkord von einem Moll-Akkord zu einem Dur-Akkord wechselt, wird die Terz des Moll-Akkords um einen Halbton vergrößert. Alle anderen Noten bleiben unverändert. Verwenden Sie diese Option für Melodiekanäle von Sections, die nur auf Dur-/Moll-Akkorde reagieren, wie Intros und Endings.
	Melodic Minor 5th	(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 einem Dur-Akkord zu einem Moll-Akkord wechselt, verkleinert diese Tabelle die Terz und Sext der Tonleiter um einen Halbton. Wenn der Akkord von einem Moll-Akkord zu einem Dur-Akkord wechselt, werden die verminderte Terz und die verminderte Sexte um einen Halbton vergrößert. Alle anderen Noten bleiben unverändert. Verwenden Sie diese Option für Akkordkanäle von Sections, die nur auf Dur-/Moll-Akkorde reagieren, wie Intros und Endings.
	Harmonic Minor 5th	(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 einem Dur-Akkord zu einem Moll-Akkord wechselt, verkleinert diese Tabelle die Terz, Sexte und Septime der Tonleiter um einen Halbton. Wenn der Akkord von einem Moll-Akkord zu einem Dur-Akkord wechselt, werden die verminderte Terz, Sexte und Septime um einen Halbton vergrößert. Alle anderen Noten bleiben unverändert. Verwenden Sie diese Option für Akkordkanäle von Sections, die nur auf Dur-/Moll-Akkorde reagieren, wie Intros und Endings.
	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 einem Dur-Akkord zu einem Moll-Akkord wechselt, verkleinert diese Tabelle die Terz und Septime der Tonleiter um einen Halbton. Wenn der Akkord von einem Moll-Akkord zu einem Dur-Akkord wechselt, werden die verminderte Terz und die verminderte Septime um einen Halbton vergrößert. Alle anderen Noten bleiben unverändert. Verwenden Sie diese Option für Akkordkanäle von Sections, die nur auf Dur-/Moll-Akkorde reagieren, wie Intros und Endings.
	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 deckt sowohl Strumming- als auch Arpeggio-Spielweisen ab.
Stroke	Geeignet für Schlaggitarre (Strumming). Einige Noten könnten wie gedämpft gespielt klingen – dies ist normal, wenn Gitarrenakkorde als Stroke gespielt werden.	

NTR/NTT (Notentransponierungsregel)/ (Notentransponierungstabelle)	NTT Type	Arpeggio	Geeignet für ein auf einer Gitarre gespieltes Arpeggio, das wundervolle Arpeggioklänge auf jeweils vier Noten erzeugt.
	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, welches der Grundton des Akkords ist. Wenn NTR auf Guitar gestellt und dieser Parameter eingeschaltet („On“) ist, reagiert nur die tiefste, innerhalb von Gitarren-Voicings dem Bass zugewiesene Note auch auf gebrochene Akkorde.	
	NTR-/NTT-Einstellungen für die Rhythmuskanäle Da sich Akkordwechsel nicht auf die Rhythmuskanäle auswirken dürften, achten Sie darauf, die folgenden Einstellungen vorzunehmen. <ul style="list-style-type: none"> • NTR = Root Fixed • NTT = Bypass • NTT Bass = Off Mit den vorstehenden Einstellungen werden die Parameter „Source Root“ und „Source Chord“ jeweils auf „Play Root“ und „Play Chord“ gesetzt.		
High Key / Note Limit	Stellt die Oktavlage der über NTT und NTR umgewandelten Noten ein.		
	High Key	Hier wird die höchste Note (Grenze der oberen Oktave) der Notentransponierung für den Wechsel des Akkord-Grundtons festgelegt. Alle Noten, für die eine höhere Tonlage als die höchste Note errechnet wird, werden um eine Oktave nach unten transponiert. Diese Einstellung ist nur wirksam, wenn der Parameter NTR (Seite 63) auf „Root Trans“ gestellt ist. Beispiel: wenn „F“ die höchste Note ist: Grundtonänderung → CM C#M . . . FM F#M . . . Wiedergegebene → C3-E3-G3 C#3-F3-G#3 F3-A3-C4 F#2-A#2-C#3 Noten 	
	Note Limit Low	Diese legen den Notenbereich (tiefste und höchste Note) für Voices fest, die auf den Style-Kanälen aufgenommen wurden. Durch eine geeignete Einstellung dieses Bereichs können Sie sicherstellen, dass die Voices so realistisch wie möglich klingen – anders gesagt, dass keine Noten außerhalb des natürlichen Tonumfangs erklingen (z. B. zu hohe Basstöne oder zu tiefe Töne einer Piccoloflöte).	
Note Limit High	Beispiel: wenn die tiefste Note C3 und die höchste Note D4 ist: Grundtonänderung → CM C#M . . . FM . . . Wiedergegebene → E3-G3-C4 F3-G#3-C#4 F3-A3-C4 Noten 		
RTR (Retrigger-Regel)	Diese Einstellung legt fest, ob Noten bei einem Akkordwechsel aufhören zu klingen oder nicht, und wie sich die Tonhöhe der Noten gegebenenfalls ändert.		
	Stop	Die Notenwiedergabe wird unterbrochen.	
	Pitch Shift	(Tonhöhenverschiebung) Die Tonhöhe der Note wird ohne Unterbrechung der Wiedergabe an die neue Akkordart angepasst.	
	Pitch Shift to Root	(Tonhöhenverschiebung auf Grundton) Die Tonhöhe der Note wird ohne neues Einsetzen entsprechend der neuen Akkordart geändert. Die Oktave der neuen Note ändert sich jedoch nicht.	
	Retrigger	(Neuauslösung) Die Note wird mit einer dem nächsten Akkord entsprechenden neuen Tonhöhe neu ausgelöst.	
	Retrigger To Root	(Neuauslösung auf Grundton) Die Note wird mit dem Grundton des nächsten Akkords neu ausgelöst. Die Oktave der neuen Note ändert sich jedoch nicht.	



Erstellen/Bearbeiten von MIDI-Songs (Song Creator)

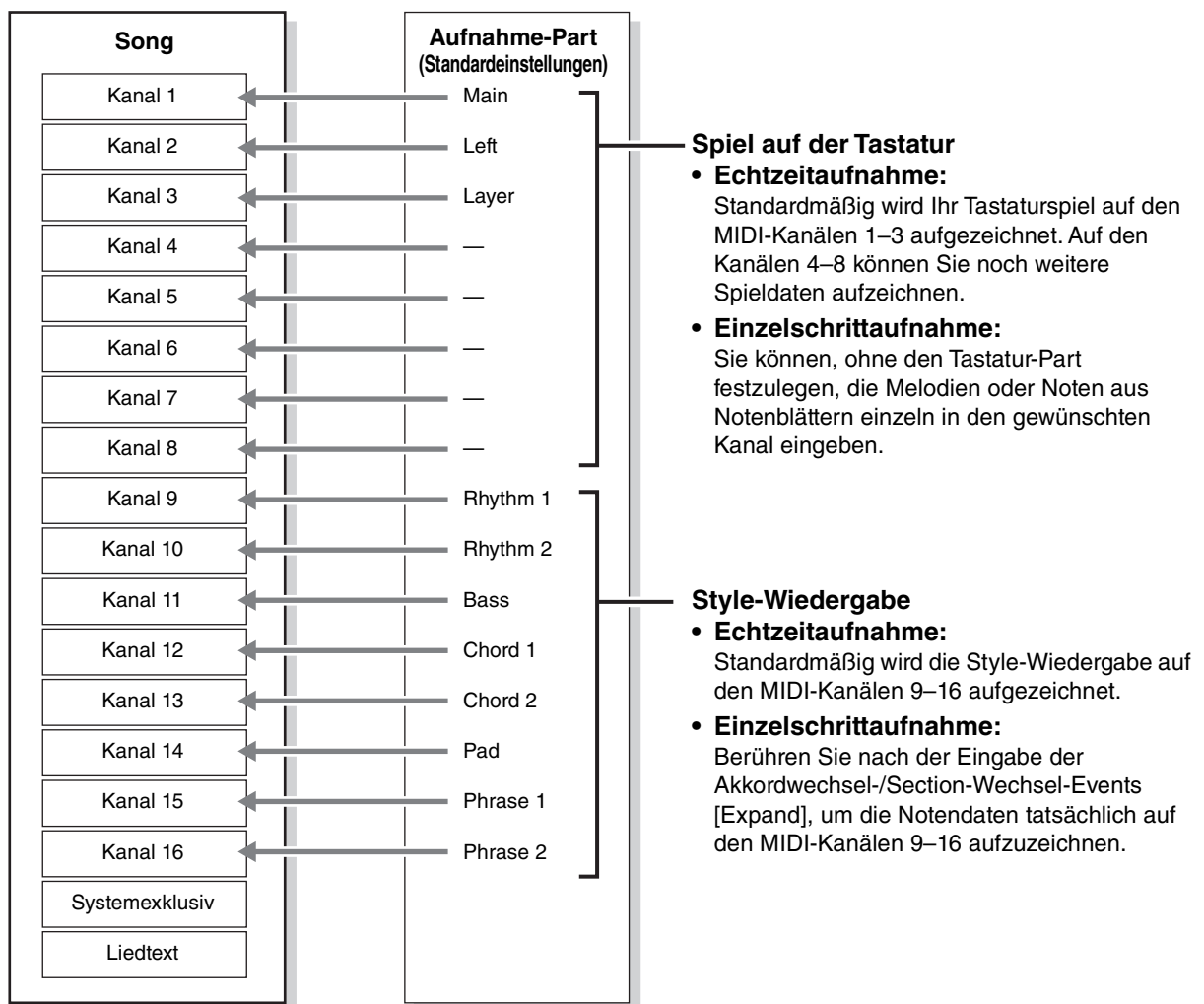
Das Benutzerhandbuch beschreibt, wie Sie einen eigenen Song erstellen, indem Sie Tastaturspiel aufnehmen (siehe die Anweisungen im Abschnitt „Echtzeitaufnahme“). Dieses Referenzhandbuch zeigt, wie Sie einen eigenen Song erstellen, indem Sie die Noten einzeln eingeben (Anweisungen im Kapitel „Einzelschrittaufnahme“), und wie Sie den bereits erstellten Song durch Bearbeiten detaillierter Parameter verbessern.

■ Echtzeit- und Einzelschrittaufnahme

Für das Erstellen eines Songs stehen zwei Aufnahmemethoden zur Verfügung. Bei der Echtzeitaufnahme zeichnet dieses Instrument die Spieldaten auf, während sie gespielt werden. Mit der Einzelschrittaufnahme können Sie Ihre Musik zusammensetzen, indem Sie sie Event für Event „aufschreiben“. Anweisungen zur Echtzeitaufnahme finden Sie im Kapitel 6 des Benutzerhandbuchs. Um in Echtzeit nur einen bestimmten Teil eines Songs neu aufzunehmen, können Sie die Methode der Punch-In/Out-Aufnahme verwenden ([Seite 89](#)). Dieses Kapitel enthält hauptsächlich Anweisungen für die Einzelschrittaufnahme.


■ Struktur der MIDI-Song-Daten

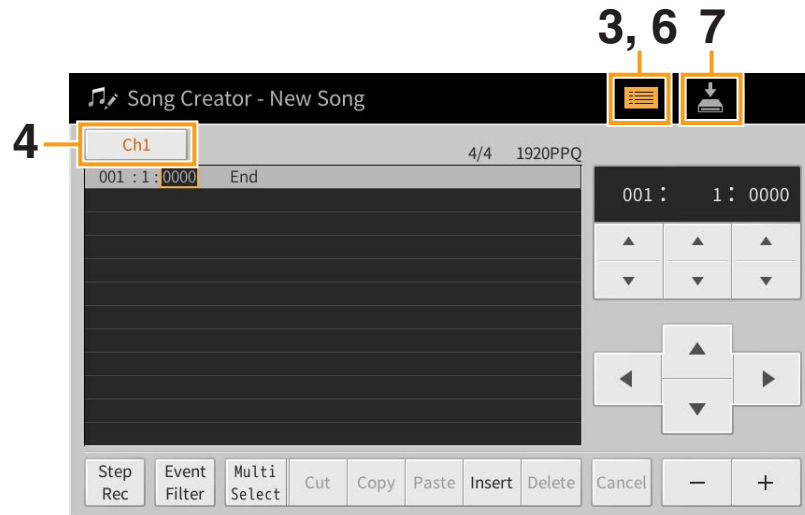
Ein MIDI-Song besteht aus 16 MIDI-Kanälen. Daten für einen MIDI-Song können Sie erzeugen, indem Sie Ihr Spiel auf einem/mehreren bestimmten Kanal/Kanälen in Echtzeit oder mit der Einzelschrittmethod aufnehmen.





■ Allgemeine Vorgehensweise beim Erstellen eines Songs

Dieser Abschnitt behandelt die Bedienungsgrundlagen der Einzelschrittaufnahme.

- 1 Wählen Sie den gewünschten Song aus oder erstellen Sie einen neuen leeren Song.**
Um einen leeren Song zu erstellen, drücken Sie die Taste [●] (REC) und dann nacheinander [New MIDI] und [Cancel].
- 2 Rufen Sie über [Menu] → [SongCreator] das Song-Creator-Display auf.**
- 3 Berühren Sie  (Bearbeiten) oben im Display, um das Song-Edit-Display aufzurufen.**



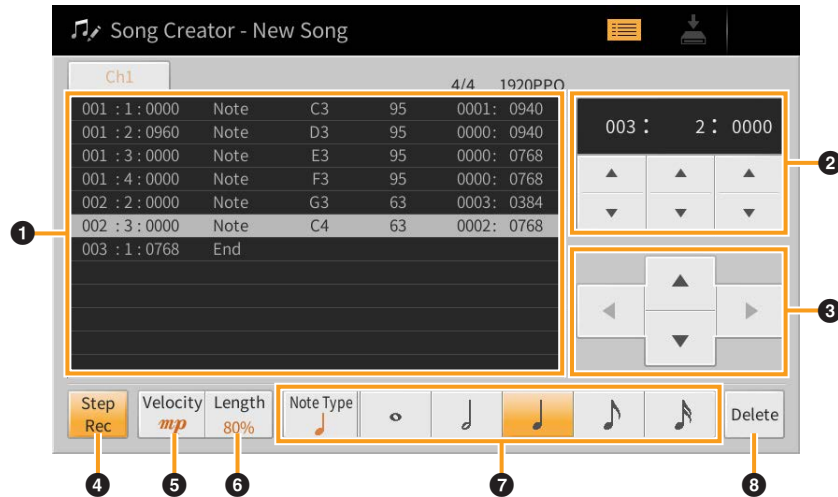
- 4 Berühren Sie [Ch1] oben links in diesem Display, um einen Kanal aus Aufnahmeziel auszuwählen.**
 - Wenn Sie Ihr Tastaturspiel aufnehmen möchten, wählen Sie einen der Kanäle „Ch1“ – „Ch8“. Wenn Sie nicht vorhaben, in dem Song mit Style-Wiedergabe zu arbeiten, kann auch „Ch9“ – „Ch16“ ausgewählt werden.
 - Wenn Sie die systemexklusiven Daten bearbeiten möchten, wählen Sie „SysEx“.
 - Wenn Sie den Liedtext bearbeiten möchten, wählen Sie „Lyrics“.
 - Wenn Sie eine Style-Wiedergabe (Akkordwechsel- und Section-Wechsel-Events) aufzeichnen möchten, wählen Sie „Chord“.
- 5 Nehmen Sie entsprechend der Auswahl in Schritt 4 die Einzelschrittaufnahme oder Datenbearbeitung vor.**
 - **Wenn einer der Kanäle „Ch1“ – „Ch16“ ausgewählt ist:**
Anweisungen zum Bearbeiten bereits aufgezeichneter Daten finden Sie auf [Seite 73](#).
Um Anweisungen zur Eingabe von Melodien per Einzelschrittaufnahme zu erhalten, berühren Sie [Step Rec] unten links im Display, und lesen Sie dann auf [Seite 68](#) weiter.
 - **Wenn „SysEx“ ausgewählt ist:**
Bearbeiten Sie anhand der Erläuterungen [Seite 73](#) die bereits aufgezeichneten Daten.
Die Einzelschrittaufnahme ist nicht verfügbar.
 - **Wenn „Lyrics“ ausgewählt ist:**
Bearbeiten Sie anhand der Erläuterungen [Seite 73](#) die bereits aufgezeichneten Daten.
Die Einzelschrittaufnahme ist nicht verfügbar.
 - **Wenn „Chord“ ausgewählt ist:**
Anweisungen zum Bearbeiten bereits aufgezeichneter Daten finden Sie auf [Seite 73](#).
Um Anweisungen zur Eingabe von Akkord-/Section-Wechsel-Events für die Style-Wiedergabe per Einzelschrittaufnahme zu erhalten, berühren Sie [Step Rec], und lesen Sie dann auf [Seite 71](#) weiter.
- 6 Berühren Sie, wenn nötig, , um zum Portal-Display für den Song Creator zurückzukehren, und führen Sie dann die Channel-Edit-Funktion aus ([Seite 76](#)).**
- 7 Berühren Sie  (Speichern) oben rechts im Display, um den erstellten Song zu speichern.**

ACHTUNG

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

Aufnahmen von Melodien per Einzelschrittaufnahme

Die Erläuterungen hier gelten, wenn in Schritt 5 auf [Seite 67](#) 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.

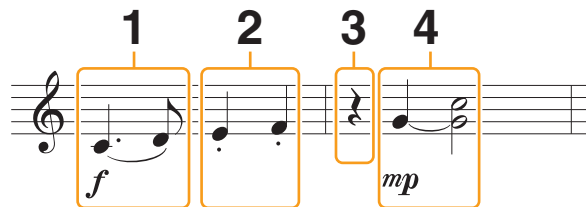


■ Bezeichnungen und Funktionen der Bedienelemente

1	Event-Liste	Zeigt Events wie zum Beispiel Noten- und Voice-Auswahl an, die eingegeben wurden. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 74 .								
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, indem Sie [▲] oder [▼] unterhalb der Takt-, Schlag- bzw. Clock-Anzeige* berühren. *Clock Der Clock-Impuls ist die kleinste Einheit für die Song-Position und die Notenlänge. Eine Viertelnote besteht aus 1920 Clock-Impulsen.								
3	Cursor	Hiermit können Sie die Position des Cursors verschieben.								
4	Step Rec	(Einzelschrittaufnahme) Wenn eingeschaltet, wird das Step-Recording-Display angezeigt, wenn ausgeschaltet, das Song-Edit-Display.								
5	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 <table style="margin-left: 20px;"> <tr> <td><i>fff</i> : 127</td> <td><i>mp</i> : 63</td> </tr> <tr> <td><i>ff</i> : 111</td> <td><i>p</i> : 47</td> </tr> <tr> <td><i>f</i> : 95</td> <td><i>pp</i> : 31</td> </tr> <tr> <td><i>mf</i> : 79</td> <td><i>ppp</i> : 15</td> </tr> </table>	<i>fff</i> : 127	<i>mp</i> : 63	<i>ff</i> : 111	<i>p</i> : 47	<i>f</i> : 95	<i>pp</i> : 31	<i>mf</i> : 79	<i>ppp</i> : 15
<i>fff</i> : 127	<i>mp</i> : 63									
<i>ff</i> : 111	<i>p</i> : 47									
<i>f</i> : 95	<i>pp</i> : 31									
<i>mf</i> : 79	<i>ppp</i> : 15									
6	Length	Legt die klingende Länge (Gate Time) der einzugebenden Note fest. <table style="margin-left: 20px;"> <tr> <td>Normal: <input type="checkbox"/> 80%</td> <td>Staccato: <input type="checkbox"/> 40%</td> </tr> <tr> <td>Tenuto: <input type="checkbox"/> 99%</td> <td>Staccatissimo: <input type="checkbox"/> 20%</td> </tr> </table> 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.	Normal: <input type="checkbox"/> 80%	Staccato: <input type="checkbox"/> 40%	Tenuto: <input type="checkbox"/> 99%	Staccatissimo: <input type="checkbox"/> 20%				
Normal: <input type="checkbox"/> 80%	Staccato: <input type="checkbox"/> 40%									
Tenuto: <input type="checkbox"/> 99%	Staccatissimo: <input type="checkbox"/> 20%									

7	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 Triole. 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.
8	Delete	Löscht die ausgewählten Daten.

■ Beispiel für Einzelschrittaufnahme – Melodien



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

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

- Um in Schritt 4 die Note mit dem Haltebogen einzugeben, dürfen Sie bei der Bedienung nicht die Taste loslassen. Führen Sie die Bedienvorgänge aus und lesen Sie sich dabei sorgfältig die Anweisungen durch.
- Wählen Sie, bevor Sie wie nachstehend beschrieben Noten eingeben, mit den Voice-Tasten die gewünschte Voice aus. Auch wenn sie bereits ausgewählt wurde, müssen Sie dieselbe Voice noch einmal auswählen, um die Voice-Nummer in die Event-Liste einzugeben. Beachten Sie, dass bei der Einzelschrittaufnahme die einzigen Events, die Sie eingeben können, die Noten- und die Voice-Auswahl sind.

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

- 1-1 Berühren Sie [Velocity], um „*f*“ auszuwählen.
- 1-2 Berühren Sie [Length], um „99% (Tenuto)“ auszuwählen.
- 1-3 Berühren Sie ein- oder zweimal [Note Type], um den Typ der punktierten Note aufzurufen.
- 1-4 Berühren Sie die punktierte Viertelnote (♩), um diese Notenlänge einzuschalten.
- 1-5 Schlagen Sie die Taste C3 an.

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

- 1-6 Berühren Sie ein- oder zweimal [Note Type], um die normalen Notenanzeigen aufzurufen.
- 1-7 Berühren Sie die Achtelnote (♪), um diese Notenlänge einzuschalten.
- 1-8 Schlagen Sie die Taste D3 an.

Die erste und die zweite Note werden mit Legatobogen eingegeben.

2 Geben Sie die nächsten Noten mit Staccato ein.

- 2-1 Berühren Sie [Length], um „40% (Staccato)“ auszuwählen.
- 2-2 Berühren Sie die Viertelnote (♩), um diese Notenlänge einzuschalten.
- 2-3 Spielen Sie nacheinander die Tasten E3 und F3.

Der erste Takt ist nun vollständig eingegeben.

3 Geben Sie eine Viertelpause ein.

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

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

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

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

4-3 Halten Sie die Taste G3 auf der Tastatur gedrückt und berühren Sie die Viertelpause (♩). Lassen Sie G3 noch nicht los. Halten Sie die Taste gedrückt, während Sie die folgenden Schritt ausführen.

4-4 Halten Sie die Taste G3 weiter gedrückt, 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.

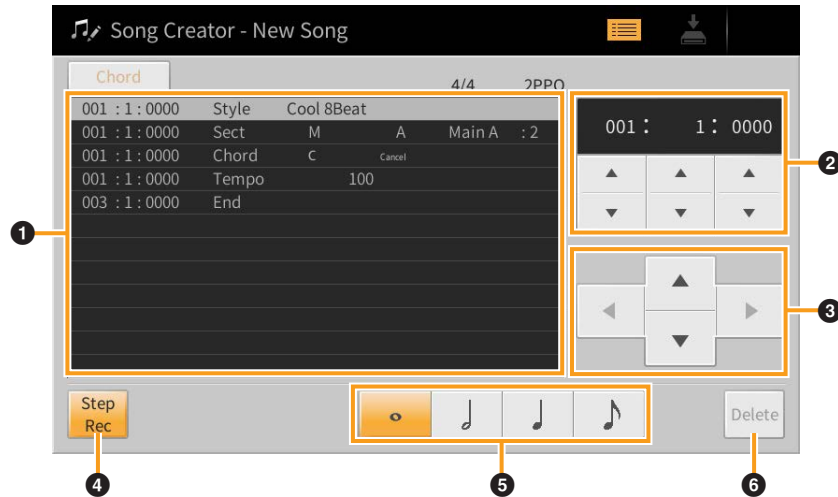
4-5 Halten Sie die Tasten G3 und C4 gedrückt und berühren Sie die halbe Note (♩). Lassen Sie, nachdem Sie die halbe Note (♩) berührt haben, die Tasten los.

Der zweite Takt ist nun vollständig eingegeben.

5 Drücken Sie die SONG-CONTROL-Taste [■] (STOP), um zum Anfang des Songs zurückzukehren, und hören Sie sich dann den neu eingegebenen Song mit der Taste [▶/||] (PLAY/PAUSE) an.

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

Die Erläuterungen hier gelten, wenn in Schritt 5 auf [Seite 67](#) „Chord“ ausgewählt wurde. Wenn [Step Rec] unten links im Display eingeschaltet ist, können Sie die Akkordwechsel-/Section-Wechsel-Events für die Style-Wiedergabe mit Hilfe der nachstehenden Bedienelemente einzeln eingeben.



■ Bezeichnungen und Funktionen der Bedienelemente

❶	Event-Liste	Zeigt Events wie zum Beispiel Akkord- und Section-Wechsel an, die eingegeben wurden. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 74 .
❷	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, indem Sie [▲] oder [▼] unterhalb der Takt-, Schlag- bzw. Clock-Anzeige* berühren. *Clock Der Clock-Impuls ist die kleinste Einheit für die Song-Position und die Notenlänge. Eine Viertelnote besteht aus 1920 Clock-Impulsen.
❸	Cursor	Hiermit können Sie die Position des Cursors verschieben.
❹	Step Rec	(Einzelschrittaufnahme) Wenn eingeschaltet, wird das Step-Recording-Display angezeigt, wenn ausgeschaltet, das Song-Edit-Display.
❺	Notenanzeigen	Wählen Sie eine der vier Notenlängen aus, um das nächste Event einzugeben.
❻	Delete	Löscht die ausgewählten Daten.

■ Beispiel für Einzelschrittaufnahme – Akkord-/Section-Events

The diagram shows a musical staff in bass clef with a 4/4 time signature. It is divided into three sections labeled 1, 2, and 3. Section 1, 'Main A', contains three chords: C, F, and G. Section 2, 'Break', contains two chords: F and G7. Section 3, 'Main B', contains one chord: C.

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

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

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

HINWEIS Um den im Akkordbereich der Tastatur gespielten Akkord zu erkennen, stellen Sie die Akkordgrifftechnik („Fingering Type“; Seite 6) auf eine andere Einstellung als „Full Keyboard“ oder „All Full Keyboard“ ein. Außerdem müssen Sie den Parameter „Stop ACMP“ in der Style-Setting-Anzeige auf eine andere Einstellung als „Disabled“ (Seite 84) einstellen.

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

- 1-1 Drücken Sie die MAIN-VARIATION-Taste [A].
- 1-2 Berühren Sie die halbe Note (♩), um diese Notenlänge einzuschalten.
- 1-3 Spielen Sie im Tastaturbereich für Akkorde die Akkorde C, F und G.

The diagram shows the process of entering the Main A section. On the left, a hand presses the 'A' button under 'MAIN VARIATION'. An arrow points to the Song Creator interface where the '001 : 1 : 0000' event is selected, and the '♩' (half note) is chosen. A second arrow points to a keyboard diagram showing the chords C, F, and G being played in sequence.

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

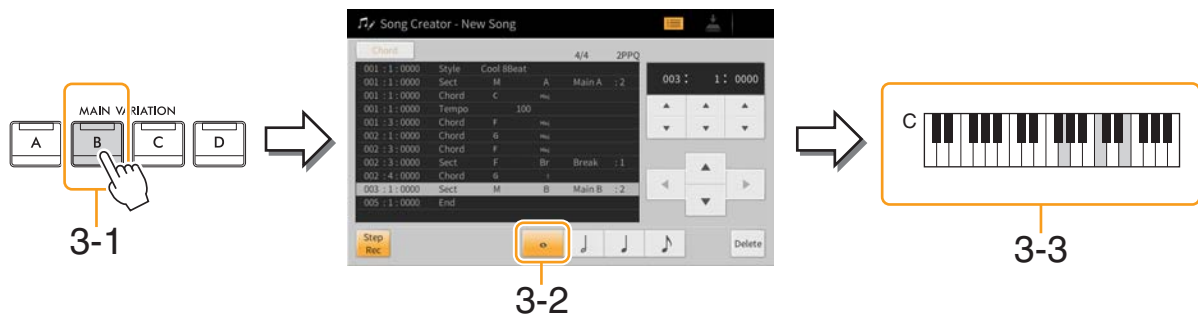
- 2-1 Drücken Sie die Taste [BREAK].
- 2-2 Berühren Sie die Viertelnote (♩), um diese Notenlänge einzuschalten.
- 2-3 Spielen Sie im Akkordbereich der Tastatur die Akkorde F und G7.

The diagram shows the process of entering the Break section. On the left, a hand presses the 'BREAK' button. An arrow points to the Song Creator interface where the '002 : 3 : 0000' event is selected, and the '♩' (quarter note) is chosen. A second arrow points to a keyboard diagram showing the chords F and G7 being played in sequence.

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

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

- 3-1 Drücken Sie die MAIN-VARIATION-Taste [B].
- 3-2 Berühren Sie die ganze Note (●), um diese Notenlänge einzuschalten.
- 3-3 Spielen Sie im Akkordbereich der Tastatur den Akkord C.



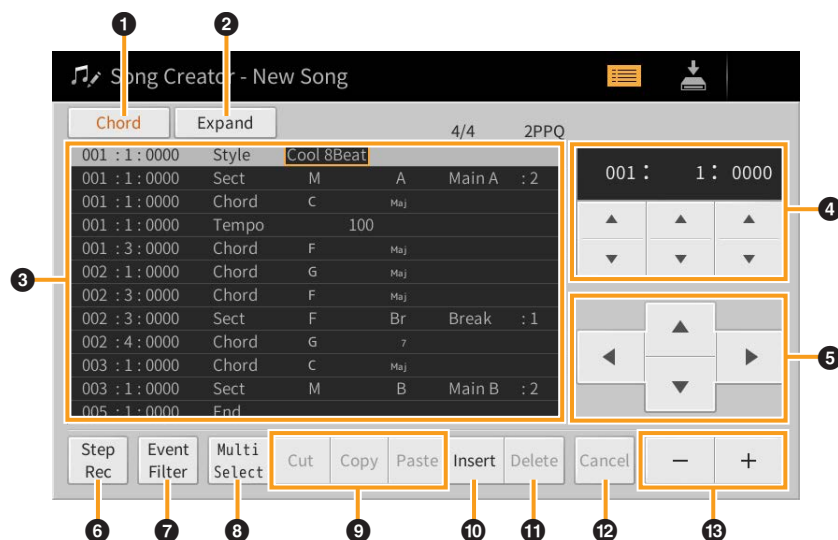
Die Akkordwechsel- und Section-Wechsel-Events wurden nun eingegeben.

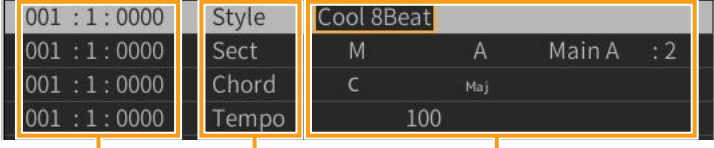
- 4 Drücken Sie die SONG-CONTROL-Taste [■] (STOP), um zum Anfang des Songs zurückzukehren, und hören Sie sich dann den neu eingegebenen Song mit der Taste [▶/||] (PLAY/PAUSE) an.
- 5 Berühren und deaktivieren Sie [Step Rec], um das Song-Edit-Display aufzurufen.
- 6 Berühren Sie [Expand] oben links im Song-Edit-Display, um die Akkordwechsel-/Section-Wechsel-Events in Song-Daten umzuwandeln.



Mit den vorstehenden Bedienvorgängen (Schritte 1–3) wurden nur die Akkordwechsel- und Section-Wechsel-Events aufgezeichnet, was bedeutet, dass die eigentlichen Song-Daten noch nicht erstellt wurden und der Style-Part keinen Klang erzeugen kann, auch wenn Sie nach dem Verlassen des Song Creators 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 der aufgenommenen Daten

Die nachfolgenden Erläuterungen beziehen sich auf Schritt 5 auf [Seite 67](#). Im Song-Edit-Display können Sie Events wie Notendaten und Voice-Auswahl bearbeiten, die per Echtzeit- oder Einzelschrittaufnahme erstellt wurden.



❶	Bearbeitungsziel	Legt das Bearbeitungsziel fest. <ul style="list-style-type: none"> • Ch 1 – Ch 16: Wenn einer dieser Kanäle ausgewählt ist, können Sie die Kanaldaten bearbeiten. • SysEx: Sie können systemexklusive Daten bearbeiten, die für alle Kanäle gelten. • Lyrics: Sie können Liedtextdaten bearbeiten. • Chord: Sie können Akkordwechsel-/Section-Wechsel-Events für die Style-Wiedergabe bearbeiten. 																						
❷	Expand	Dies wird nur angezeigt, wenn oben „Chord“ ausgewählt wurde. Sie können dann die von Ihnen im Step-Recording-Display eingegebenen Akkordwechsel-/Section-Wechsel-Events in die tatsächlich erklingenden Notendaten umwandeln. Achten Sie darauf, diese Funktion auszuführen, wenn Sie den Song-Daten ihre endgültige Form geben. Wenn Sie den Song Creator verlassen, ohne diese Funktion auszuführen, wird durch Starten der Song-Wiedergabe kein Klang für den Style-Part ausgegeben.																						
❸	Event-Liste	<p>In diesem Bereich werden die Events der Song-Daten aufgelistet und können bearbeitet werden. Jede Zeile zeigt ein Event an.</p>  <p>Zeigt die aktuelle Song-Position (Takt: Schlag: Clock) des entsprechenden Events an.</p> <p>Zeigt den Event-Typ an.</p> <p>Zeigt den Event-Wert oder das Event-Detail an.</p> <p>Je nach dem vorstehenden Bearbeitungsziel (❶) unterscheiden sich die aufgelisteten und bearbeitbaren Events wie im Folgenden beschrieben.</p> <p>■ Wenn als Bearbeitungsziel einer der Kanäle „Ch1“ – „Ch16“ eingestellt ist:</p> <table border="1" data-bbox="459 1055 1442 1637"> <tr> <td>Note</td> <td>Eine einzelne Note in einem Song. Enthält den Notennamen, der der gespielten Taste entspricht, einen Wert für die Anschlagsstärke (Velocity), die aussagt, wie stark eine Taste angeschlagen wird, und einen Wert für die Notenlänge (Gate Time).</td> </tr> <tr> <td>Ctrl (Controller-Befehl)</td> <td>Einstellungen zur Steuerung der Voice wie Lautstärke, Panorama, Filter und Effekttiefe (bearbeitet über den Mixer) usw.</td> </tr> <tr> <td>Prog (Programmwechsel)</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. Beachten Sie, dass die Tastatur dieses Instruments nicht über Aftertouch (Nachanschlag) verfügt, auch wenn hier Aftertouch-Werte eingegeben werden können.</td> </tr> <tr> <td>P.A.T. (Polyphonischer Aftertouch)</td> <td>Dieses Event wird erzeugt, wenn auf eine bereits angeschlagene Taste nachträglich Druck ausgeübt wird. Dies wird für das Grand Expression Modeling auf diesem Instrument verwendet.</td> </tr> </table> <p>■ Wenn „SysEx“ als Bearbeitungsziel eingestellt ist:</p> <table border="1" data-bbox="459 1682 1442 2033"> <tr> <td>ScBar (Score Start Bar)</td> <td>Legt die Nummer des ersten Taktes als Startpunkt der Song-Daten fest.</td> </tr> <tr> <td>Tempo</td> <td>Legt den Tempo-Wert fest.</td> </tr> <tr> <td>Time (Taktmaß)</td> <td>Legt das Taktmaß fest.</td> </tr> <tr> <td>Key (Tonart)</td> <td>Legt die Tonart wie auch die Dur-/Moll-Einstellungen für die Notendarstellung im Display fest.</td> </tr> <tr> <td>XGPrm (XG-Parameter)</td> <td>Hiermit können Sie verschiedene Details der XG-Parameter bearbeiten. Weitere Einzelheiten erhalten Sie in der Datenliste (separates PDF) unter „MIDI-Datenformat“</td> </tr> </table>	Note	Eine einzelne Note in einem Song. Enthält den Notennamen, der der gespielten Taste entspricht, einen Wert für die Anschlagsstärke (Velocity), die aussagt, wie stark eine Taste angeschlagen wird, und einen Wert für die Notenlänge (Gate Time).	Ctrl (Controller-Befehl)	Einstellungen zur Steuerung der Voice wie Lautstärke, Panorama, Filter und Effekttiefe (bearbeitet über den Mixer) usw.	Prog (Programmwechsel)	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. Beachten Sie, dass die Tastatur dieses Instruments nicht über Aftertouch (Nachanschlag) verfügt, auch wenn hier Aftertouch-Werte eingegeben werden können.	P.A.T. (Polyphonischer Aftertouch)	Dieses Event wird erzeugt, wenn auf eine bereits angeschlagene Taste nachträglich Druck ausgeübt wird. Dies wird für das Grand Expression Modeling auf diesem Instrument verwendet.	ScBar (Score Start Bar)	Legt die Nummer des ersten Taktes als Startpunkt der Song-Daten fest.	Tempo	Legt den Tempo-Wert fest.	Time (Taktmaß)	Legt das Taktmaß fest.	Key (Tonart)	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. Weitere Einzelheiten erhalten Sie in der Datenliste (separates PDF) unter „MIDI-Datenformat“
Note	Eine einzelne Note in einem Song. Enthält den Notennamen, der der gespielten Taste entspricht, einen Wert für die Anschlagsstärke (Velocity), die aussagt, wie stark eine Taste angeschlagen wird, und einen Wert für die Notenlänge (Gate Time).																							
Ctrl (Controller-Befehl)	Einstellungen zur Steuerung der Voice wie Lautstärke, Panorama, Filter und Effekttiefe (bearbeitet über den Mixer) usw.																							
Prog (Programmwechsel)	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. Beachten Sie, dass die Tastatur dieses Instruments nicht über Aftertouch (Nachanschlag) verfügt, auch wenn hier Aftertouch-Werte eingegeben werden können.																							
P.A.T. (Polyphonischer Aftertouch)	Dieses Event wird erzeugt, wenn auf eine bereits angeschlagene Taste nachträglich Druck ausgeübt wird. Dies wird für das Grand Expression Modeling auf diesem Instrument verwendet.																							
ScBar (Score Start Bar)	Legt die Nummer des ersten Taktes als Startpunkt der Song-Daten fest.																							
Tempo	Legt den Tempo-Wert fest.																							
Time (Taktmaß)	Legt das Taktmaß fest.																							
Key (Tonart)	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. Weitere Einzelheiten erhalten Sie in der Datenliste (separates PDF) unter „MIDI-Datenformat“																							

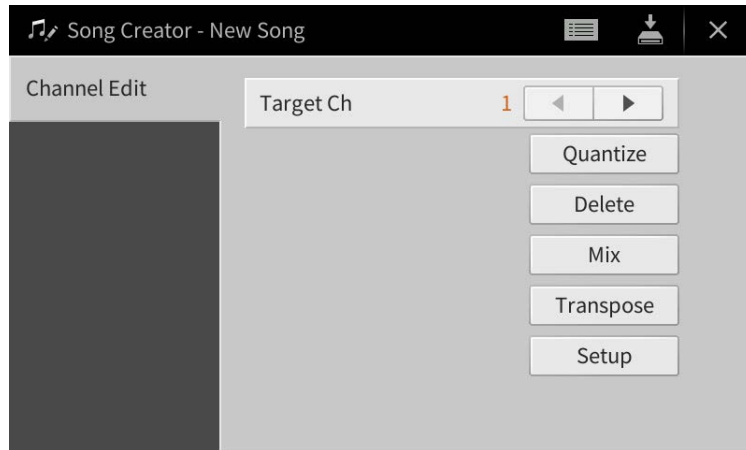
③	Event-Liste	Sys/Ex. (Systemexklusiv)	Zeigt die systemexklusiven Daten im Song an. Bedenken Sie, dass Sie hier keine neuen Daten erzeugen oder den Inhalt der bestehenden Daten ändern können. Statt dessen können Sie Daten löschen, ausschneiden, kopieren und einfügen.
		Meta (Meta-Ereignis)	Zeigt die 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	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 (Kanal-Lautstärke)	Lautstärke der einzelnen Parts (Kanäle) des Styles
		S.Vol (Style-Lautstärke)	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, indem Sie [▲] oder [▼] unterhalb der Takt-, Schlag- bzw. Clock-Anzeige* berühren.</p> <p>*Clock Der Clock-Impuls ist die kleinste Einheit für die Song-Position und die Notenlänge. Eine Viertelnote besteht aus 1920 Clock-Impulsen.</p>	
⑤	Cursor	Hiermit können Sie die Position des Cursors verschieben.	
⑥	Step Rec	(Einzelschrittaufnahme) Wenn eingeschaltet, wird das Step-Recording-Display angezeigt, wenn ausgeschaltet, das Song-Edit-Display.	
⑦	Event Filter	<p>Ruft das Event-Filter-Fenster auf, in dem Sie die Events auswählen können, die in der Event-Liste angezeigt werden sollen.</p> <p> : Alle Kästchen ankreuzen.</p> <p> : Alle Häkchen entfernen.</p> <p> : Den Häkchen-Status aller Elemente umkehren.</p>	
⑧	Multi Select	Verwenden Sie, nachdem dies eingeschaltet wurde, die Cursortasten (Ⓢ) im Display, um mehrere Events auszuwählen.	
⑨	Cut/Copy/Paste	Verwenden Sie diese Funktionen, wenn Sie die ausgewählten Events kopieren oder verschieben möchten.	
⑩	Insert	Fügt ein neues Event ein.	
⑪	Delete	Hiermit löschen Sie das ausgewählte Event.	
⑫	Cancel	Bricht die Bearbeitung ab und stellt den ursprünglichen Wert wieder her.	
⑬	-/+	Erhöht oder verringert den Wert der aktuellen Cursorposition um 1.	

































HINWEIS Es können unerwartete Sounds auftreten, wenn Sie MIDI-Daten im Zusammenhang mit Grand Expression Modeling (Flügel-Anschlagsimulation; P.A.T., CC#19, CC#88) auf einem Computer bearbeiten.

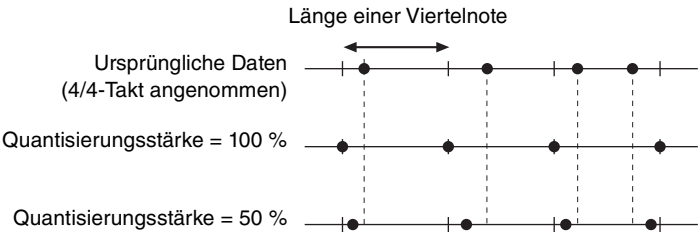
Channel Edit – Bearbeiten von Kanaldaten

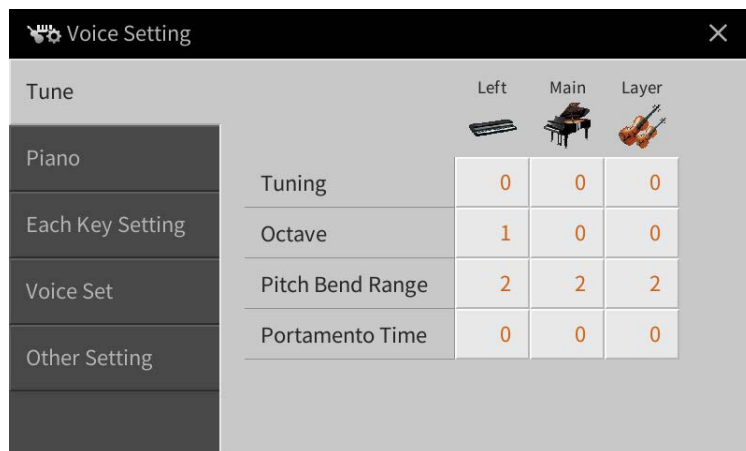
Die nachfolgenden Erläuterungen beziehen sich auf Schritt 6 auf [Seite 67](#). Im Channel-Edit-Display können Sie einen bestimmten Teil der Song-Daten korrigieren oder umwandeln.

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



Target Ch	Wählen Sie den zu bearbeitenden Zielkanal aus.										
Quantize	<p>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.</p>  <p>HINWEIS Es können unerwartete Sounds auftreten, wenn Sie einen Kanal quantisieren, der MIDI-Daten für Grand Expression Modeling enthält.</p>										
Size	<p>Dient der Auswahl des Quantisierungswerts (Auflösung). Um optimale Resultate zu erhalten, sollten Sie den Quantisierungswert auf den kleinsten Notenwert des Kanals setzen. Wenn zum Beispiel Achtelnoten des Kanals die kürzesten sind, sollten Sie als Quantisierungswert die Achtelnote wählen.</p>  <p>Nach der Quantisierung mit Achtelnoten</p> <p>Einstellungen:</p> <table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td> Viertelnote</td> <td> Achtelnote</td> <td> Sechzehntelnote</td> <td> Zweiunddrei- ßigstelnote</td> <td> Sechzehntelnote + Achteltriole*</td> </tr> <tr> <td> Viertel- triole</td> <td> Achtel- triole</td> <td> Sechzehntel- triole</td> <td> Achtelnote + Achteltriole*</td> <td> Sechzehntelnote + Sechzehnteltriole*</td> </tr> </table> <p>Die drei mit Sternchen (*) markierten Quantize-Einstellungen sind besonders praktisch, da hierdurch zwei verschiedene Notenwerte gleichzeitig quantisiert werden können. Wenn zum Beispiel im selben Kanal Achtelnoten und Achteltriole vorkommen, werden bei Quantisierung nur der Achtelnoten alle Noten im Kanal gleichmäßig zu Achtelnoten quantisiert, wodurch der Trioleneffekt völlig eliminiert würde. Wenn Sie jedoch den Quantisierungswert Achtelnote + Achteltriole verwenden, werden beide Notenwerte korrekt quantisiert.</p>	 Viertelnote	 Achtelnote	 Sechzehntelnote	 Zweiunddrei- ßigstelnote	 Sechzehntelnote + Achteltriole*	 Viertel- triole	 Achtel- triole	 Sechzehntel- triole	 Achtelnote + Achteltriole*	 Sechzehntelnote + Sechzehnteltriole*
 Viertelnote	 Achtelnote	 Sechzehntelnote	 Zweiunddrei- ßigstelnote	 Sechzehntelnote + Achteltriole*							
 Viertel- triole	 Achtel- triole	 Sechzehntel- triole	 Achtelnote + Achteltriole*	 Sechzehntelnote + Sechzehnteltriole*							

Quantize	Strength	<p>Legt den prozentualen Grad der Quantisierung fest. Eine Einstellung von 100 % bewirkt ein exaktes Timing. Ist der ausgewählte Wert kleiner als 100%, werden die Noten nur um den angegebenen Prozentsatz auf die entsprechenden Taktschläge zu bewegt. Durch die Auswahl eines Quantize-Werts von weniger als 100% fühlt die Aufnahme sich gewissermaßen „menschlich“ an.</p> 						
Delete	<p>Sie können die Daten eines angegebenen Song-Kanals löschen. Kreuzen Sie (durch Berühren) den gewünschten Kanal an, dessen Daten Sie löschen möchten, und berühren Sie dann [Execute], um die Daten tatsächlich zu löschen.</p>							
Mix	<p>Mit dieser Funktion können Sie die Daten von zwei Kanälen mischen und das Ergebnis auf einem anderen Kanal ablegen. Darüber hinaus können Sie die Daten eines Kanals auf einen anderen kopieren.</p> <p>HINWEIS Es können unerwartete Sounds auftreten, wenn Sie einen Kanal mischen, der MIDI-Daten für Grand Expression Modeling enthält.</p> <table border="1" data-bbox="341 840 1442 1167"> <tr> <td data-bbox="341 840 531 918">Source 1 Ch</td> <td data-bbox="531 840 1442 918">Bestimmt einen der zu mischenden MIDI-Kanäle (1–16). Alle MIDI-Ereignisse des hier angegebenen Kanals werden auf den Zielkanal kopiert.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="341 918 531 1086">Source 2 Ch</td> <td data-bbox="531 918 1442 1086">Bestimmt einen der zu mischenden MIDI-Kanäle (1–16). Nur die Notenergebnisse, P.A.T.-Daten sowie Daten von CC#19 und CC#88 des hier angegebenen Kanals werden auf den Zielkanal kopiert. Neben den Werten für die Kanäle 1–16 gibt es die Option „Copy“ (Kopieren), mit der Sie die Daten von Source 1 auf den Zielkanal kopieren können.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="341 1086 531 1167">Destination Ch</td> <td data-bbox="531 1086 1442 1167">Legt den Zielkanal fest, auf dem das Misch- oder Kopierergebnis abgelegt wird.</td> </tr> </table>		Source 1 Ch	Bestimmt einen der zu mischenden MIDI-Kanäle (1–16). Alle MIDI-Ereignisse des hier angegebenen Kanals werden auf den Zielkanal kopiert.	Source 2 Ch	Bestimmt einen der zu mischenden MIDI-Kanäle (1–16). Nur die Notenergebnisse, P.A.T.-Daten sowie Daten von CC#19 und CC#88 des hier angegebenen Kanals werden auf den Zielkanal kopiert. Neben den Werten für die Kanäle 1–16 gibt es die Option „Copy“ (Kopieren), mit der Sie die Daten von Source 1 auf den Zielkanal kopieren können.	Destination Ch	Legt den Zielkanal fest, auf dem das Misch- oder Kopierergebnis abgelegt wird.
Source 1 Ch	Bestimmt einen der zu mischenden MIDI-Kanäle (1–16). Alle MIDI-Ereignisse des hier angegebenen Kanals werden auf den Zielkanal kopiert.							
Source 2 Ch	Bestimmt einen der zu mischenden MIDI-Kanäle (1–16). Nur die Notenergebnisse, P.A.T.-Daten sowie Daten von CC#19 und CC#88 des hier angegebenen Kanals werden auf den Zielkanal kopiert. Neben den Werten für die Kanäle 1–16 gibt es die Option „Copy“ (Kopieren), mit der Sie die Daten von Source 1 auf den Zielkanal kopieren können.							
Destination Ch	Legt den Zielkanal fest, auf dem das Misch- oder Kopierergebnis abgelegt wird.							
Transpose	<p>Mit dieser Funktion können Sie die auf einzelnen Kanälen aufgezeichneten Daten in Halbtonschritten um maximal zwei Oktaven noch oben oder unten transponieren.</p> <table border="1" data-bbox="341 1249 1442 1406"> <tr> <td data-bbox="341 1249 531 1299">1-16</td> <td data-bbox="531 1249 1442 1299">Stellt den Transponierungswert für die einzelnen Kanäle ein.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="341 1299 531 1355">All –</td> <td data-bbox="531 1299 1442 1355">Verringert den Transponierungswert für alle Kanäle um 1.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="341 1355 531 1406">All +</td> <td data-bbox="531 1355 1442 1406">Erhöht den Transponierungswert für alle Kanäle um 1.</td> </tr> </table> <p>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.</p>		1-16	Stellt den Transponierungswert für die einzelnen Kanäle ein.	All –	Verringert den Transponierungswert für alle Kanäle um 1.	All +	Erhöht den Transponierungswert für alle Kanäle um 1.
1-16	Stellt den Transponierungswert für die einzelnen Kanäle ein.							
All –	Verringert den Transponierungswert für alle Kanäle um 1.							
All +	Erhöht den Transponierungswert für alle Kanäle um 1.							
Setup	<p>Die aktuellen Einstellungen des Mixer-Displays und andere Bedieneinstellungen können am Song-Anfang als Setup-Daten gespeichert werden. Diese Mixer- und Bedieneinstellungen werden automatisch abgerufen, wenn die Song-Wiedergabe gestartet wird. Kreuzen Sie diejenigen Wiedergabemerkmale und -funktionen an, die mit dem ausgewählten Song automatisch aufgerufen werden sollen.</p> <p>HINWEIS Bevor Sie den Setup-Vorgang ausführen, verschieben Sie die Song-Position an den Song-Anfang, indem Sie die SONG-Taste [STOP] drücken.</p>							



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.
Pitch Bend Range	Legt den Pitch-Bend-Bereich für jeden Tastatur-Part in Halbtonschritten fest, wenn einer der Funktionen „Pitch Bend“ oder „Glide“ ein Pedal zugewiesen ist (Seite 44).
Portamento Time	Die Portamento-Funktion erzeugt einen gleitenden Tonhöhenwechsel zwischen zwei auf der Tastatur gespielten Noten. Die Portamento-Zeit legt die Dauer des Tonhöhenübergangs fest. Höhere Werte erzeugen einen längeren Übergang von einem Ton zum nächsten. Bei einem Wert von „0“ wird kein Effekt erzeugt. Dieser Parameter ist für Tastatur-Parts verfügbar, die auf „Mono“ eingestellt sind (Seite 48).

Piano

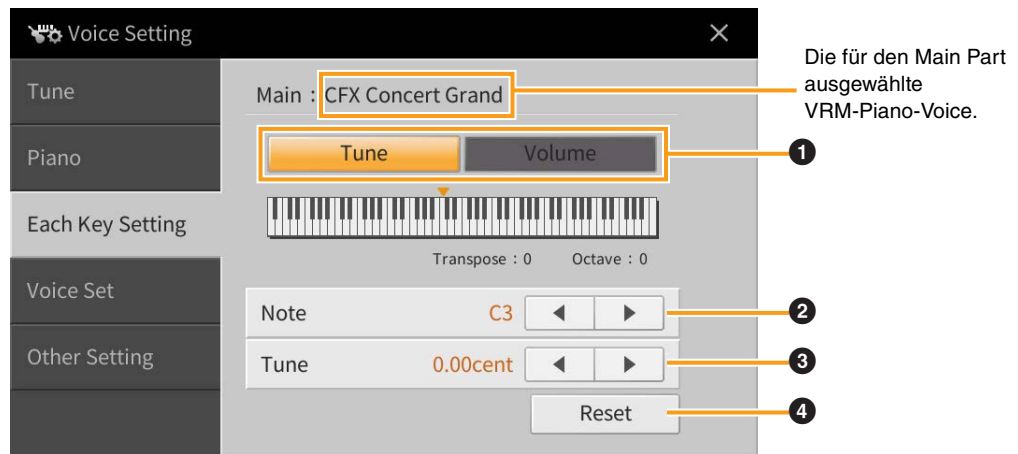
Hier können Sie die Voices der Kategorie „VRM Piano“ einstellen. Diese Einstellungen werden gemeinsam auf alle Parts angewendet, bei denen die Ziel-Voices ausgewählt sind.

VRM*	VRM	Schaltet den VRM-Effekt ein oder aus.
	Damper Resonance Depth	Stellt den hörbaren Anteil des VRM-Effekts bei Betätigung des Dämpferpedals ein.
	String Resonance Depth	Stellt den hörbaren Anteil des VRM-Effekts beim Spiel auf der Tastatur ein.
	Reverb Depth	Stellt die Intensität des Reverb-Effekts für VRM-Voices ein.
	Chorus Depth (Anteil des Chorus-Effekts)	Stellt die Intensität des Chorus-Effekts für VRM-Voices ein.
Grand Expression (Flügel-Anschlag)		<p>Wählt die Art der Effekte der Flügel-Anschlagsimulation aus, die den physischen Klangübergang beim Spielen eines echten Flügels simulieren.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dynamic: Sie können außerordentlich fein nuanciert spielen, indem Sie den Klang durch unterschiedlich starken Anschlag variieren. • Static: Die Nuancen sind im Allgemeinen fixiert, d. h. sie bleiben gleich. <p>HINWEIS Grand Expression Modeling wirkt sich nur auf die Voices „CFX Concert Grand“ und „Bösendorfer Grand“ in der Kategorie „VRM Piano“ aus.</p>

HINWEIS Im Piano Room sind diese Einstellungen nicht wirksam. Im Piano Room ist VRM eingeschaltet, und der Grand-Expression-Modeling-Typ ist „Dynamic“.

Each Key Setting

Hiermit können Sie die Tonhöhe oder Lautstärke jeder einzelnen Note (bzw. Taste) der im Main Part gewählten Voice der Kategorie „VRM Piano“ einstellen.



❶	Bestimmt, ob die Tonhöhe (Tune) oder die Lautstärke (Volume) eingestellt werden soll.
❷	Wählt die Note, deren Tonhöhe oder der Lautstärke geändert werden soll. Beim Einstellen der Tonhöhe können Sie die Note auch auswählen, indem Sie die betreffende Taste drücken, während Sie die Tastaturdarstellung im Display berühren.
❸	Stellt die Tonhöhe oder die Lautstärke ein. Die Note, die abweichend vom Standard eingestellt werden soll, wird in der Tastaturabbildung im Display farbig dargestellt.
❹	Setzt alle [Tune] oder [Volume]-Einstellungen auf den Standardwert zurück.


Voice Set

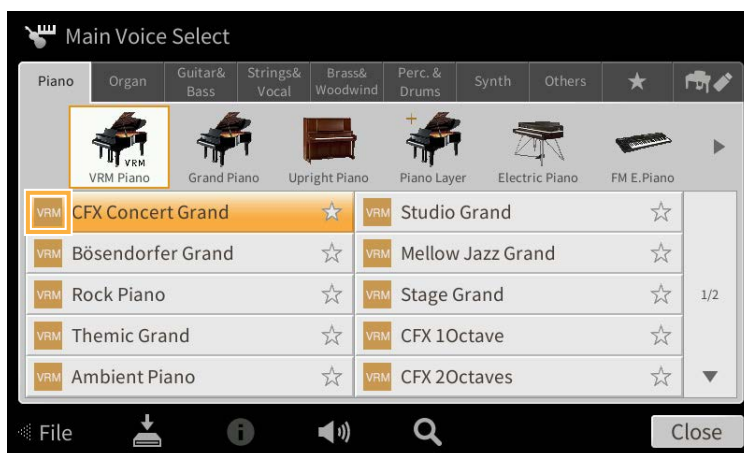
Jede Voice besitzt vorgegebene Parametereinstellungen aus dem Voice Set, die denen im Voice-Edit-Display (Seite 47) entsprechen; dies gilt für alle Voices außer den Organ-Flutes-Voices. Normalerweise werden diese Einstellungen durch Auswählen einer Voice automatisch aufgerufen; Sie können diese Funktion jedoch auch deaktivieren. Wenn Sie z. B. die Voice ändern, aber den Harmony-Effekt beibehalten möchten, entfernen Sie die Markierung bei „Keyboard Harmony“.



Other Setting















Category Button	Legt fest, wie das Display für die Voice-Auswahl geöffnet wird, wenn eine der VOICE-Kategorietasten gedrückt wird. <ul style="list-style-type: none"> • Open & Select: Öffnet das Display für die Voice-Auswahl mit der zuletzt ausgewählten Voice der automatisch ausgewählten Voice-Kategorie (wenn eine der VOICE-Kategorietasten gedrückt wird). • Open Only: Öffnet das Auswahldisplay für Voices mit der momentan ausgewählten Voice (wenn eine der VOICE-Kategorietasten gedrückt wird).
S.Art2 Auto Articulation (nur beim CVP-909)	Legt fest, ob den S.Art2-Voices die Articulation-Effekte gemäß den folgenden Spielzeitpunkten automatisch hinzugefügt werden: <ul style="list-style-type: none"> • 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. <p>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.</p>

Eigenschaften der Voices

Im Display für die Voice-Auswahl werden links des Voice-Namens Symbole angezeigt, die Voice-Eigenschaften darstellen. Genaue Informationen zur ausgewählten Voice erhalten Sie durch Antippen von  (Information).



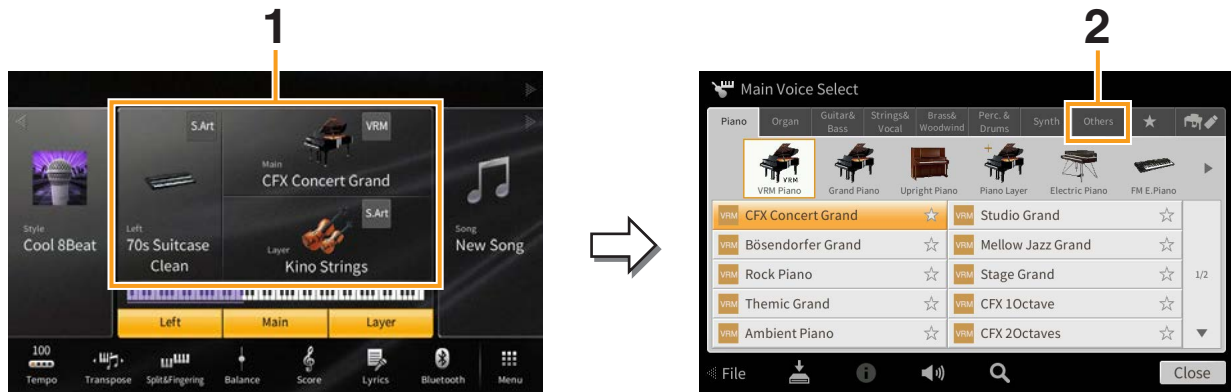
 VRM	Lesen Sie hierzu Kapitel 3 des Benutzerhandbuchs.
 Natural!	Natural!-Voices sind hochwertige Klänge, die auf speziellen Sampling-Techniken basieren. Sie sind besonders geeignet, um Klavier und andere Tasteninstrumente zu reproduzieren.


 S.Articulation!  S.Articulation2! (nur beim CVP-909)	Lesen Sie hierzu Kapitel 3 des Benutzerhandbuchs.
 Live!	Live! bieten Stereo-Sampling für die Wiedergabe des Stereoklangbildes eines akustischen Instruments, einschließlich der akustischen Umgebung des Aufnahmeraums.
 Cool!	Cool!-Voices reproduzieren die komplexen Eigenschaften elektronischer Musikinstrumente durch Anwendung hochentwickelter Programmieretechniken sowohl für die Klangerzeugung als auch den Einsatz von DSP-Effekten.
 Sweet!	Sweet!-Voices geben die Klänge akustischer Instrumente wieder, welche das gesampelte Vibrato des Interpreten enthalten, wodurch ein viel realistischerer und gefühlvollerer Klang entsteht als mit künstlich hinzugefügtem Vibrato.
 Drums	Schlaginstrumente (Drum & Percussion) sind über die Tasten der Tastatur verteilt, so dass Sie sie direkt spielen oder für Ihre Musikproduktion verwenden können. Informationen darüber, welcher Sound welcher Taste zugewiesen ist, erhalten Sie in der „Liste der Tastenzuordnungen der Schlaginstrumente“ in der Datenliste (separates PDF).
 Live!Drums	Für diese hochauflösenden Aufnahmen von Schlaginstrumenten, die über die Tasten der Tastatur verteilt sind, so dass Sie sie direkt spielen oder für Ihre Musikproduktion verwenden können, wurde Stereo-Sampling verwendet.
 Revo!Drums (nur beim CVP-909)	Diese Voices geben den natürlichen Klang eines echten Schlagzeugs wieder, indem bei mehrfachem Anschlagen derselben Taste immer verschiedene Samples (Wellenformen) der Schlaginstrumente abgerufen werden.
 SFX	Spezielle Schlaginstrumente und Sound-Effekte sind über die Tasten der Tastatur verteilt, so dass Sie sie direkt spielen oder für Ihre Musikproduktion verwenden können. Informationen darüber, welcher Sound welcher Taste zugewiesen ist, erhalten Sie in der „Liste der Tastenzuordnungen der Schlaginstrumente“ in der Datenliste (separates PDF).
 Live!SFX	Für diese hochauflösenden Aufnahmen von speziellen Schlaginstrumenten und Sound-Effekten, die über die Tasten der Tastatur verteilt sind, so dass Sie sie direkt spielen oder für Ihre Musikproduktion verwenden können, wurde Stereo-Sampling verwendet.
 Revo!SFX (nur beim CVP-909)	Diese Voices geben den natürlichen Klang von Percussion-Instrumenten wieder, indem bei mehrfachem Anschlagen derselben Taste immer verschiedene Samples (Wellenformen) der Schlaginstrumente abgerufen werden.
 OrganFlutes!	Mit OrganFlutes!-Voices können Sie wie bei einer echten Orgel Ihre eigenen Orgelregistaturen vornehmen durch Kombination der Orgelpfeifenlängen (Fußlängen) der verschiedenen Tonhöhen (Obertöne). Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 51 .
 MegaVoice	<p>MegaVoice ist eine spezielles Voice-Format, das besonders für die Verwendung in Styles und Songs geeignet ist, nicht jedoch für das Live-Spiel. Es werden verschiedene Velocity-Bereiche eingesetzt, mit denen völlig verschiedene Spielstile gleichzeitig erzeugt werden, ohne die Voice umschalten zu müssen. Die Zuordnung der Sounds für die MegaVoices finden Sie in der Datenliste (separates PDF).</p> <p>HINWEIS MegaVoices sind mit anderen Modellen nicht kompatibel. Song- oder Style-Daten, die Sie auf diesem Instrument mit Hilfe dieser Voices erzeugt haben, klingen bei der Wiedergabe auf anderen Instrumenten nicht richtig, wenn diese nicht dieselben MegaVoices besitzen.</p> <p>HINWEIS MegaVoices klingen je nach Tastaturbereich, Velocity, Anschlag usw. anders. Daher kann es, wenn Sie den Keyboard-Harmony-Effekt anwenden, die Transpositionseinstellung oder die Voice-Set-Parameter ändern, zu unerwarteten oder unerwünschten Klängen kommen.</p>
 Regular	Andere Voices einschließlich GM-Voices und XG-Voices.

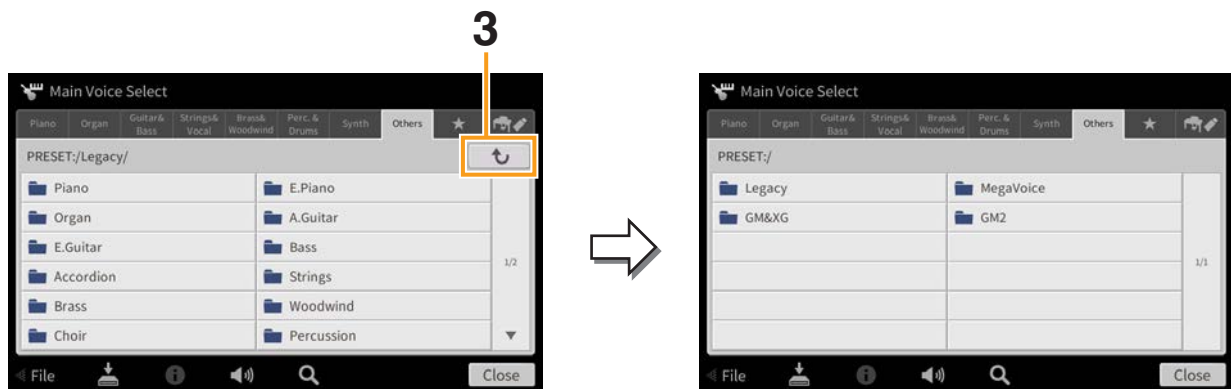
Auswählen von GM-/XG- oder MegaVoices

Dieses Instrument ist mit GM-Voices, XG-Voices und MegaVoices ausgestattet. Diese Voices können aus der Kategorie „Others“ im Auswahldisplay für Voices aufgerufen werden.

- 1 Tippen Sie im Haupt-Display auf den Voice-Namen des gewünschten Parts, um das Voice-Auswahldisplay aufzurufen.



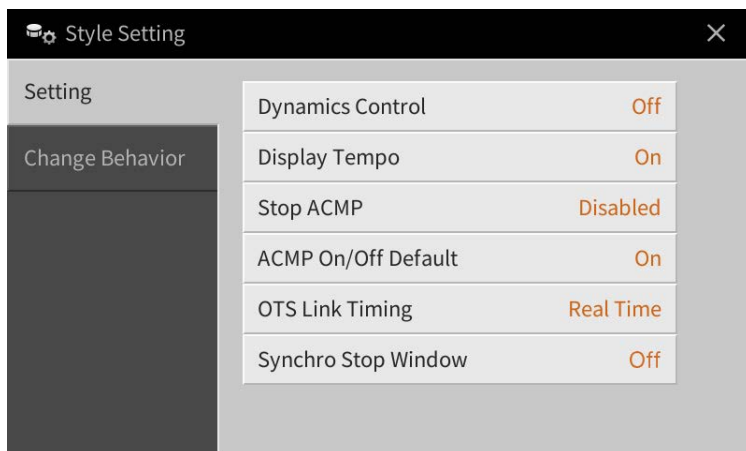
- 2 Tippen Sie auf die Registerkarte der Kategorie „Others“:
- 3 Tippen Sie gegebenenfalls mehrmals auf  (Aufwärts), um das Stammverzeichnis von „Others“ aufzurufen.



- 4 Tippen Sie auf die gewünschte Kategorie, z. B. „GM&XG“ oder „MegaVoice“:

HINWEIS In diesem Display finden Sie den Ordner „Legacy“. Um die Datenkompatibilität mit anderen Modellen zu gewährleisten, enthält dieser Ordner die Voices früherer Yamaha Clavinovas.

- 5 Wählen Sie die gewünschte Voice aus.



Setting

Dynamics Control	<ul style="list-style-type: none"> • Off: Die Style-Lautstärke reagiert nicht auf Ihre Anschlagstärke. • Narrow: Die Style-Lautstärke reagiert innerhalb eines schmalen Bereichs auf Ihre Anschlagstärke. Das heißt, Sie müssen deutlich lauter oder leiser spielen, damit die Lautstärke der Begleitung reagiert. • Medium: Die Style-Lautstärke reagiert normal auf Ihre Anschlagstärke. • Wide: Die Style-Lautstärke reagiert innerhalb eines breiten Bereichs auf Ihre Anschlagstärke. Das heißt, Sie müssen nur etwas lauter oder leiser spielen, damit die Lautstärke der Begleitung reagiert.
Display Tempo	Schaltet die Tempoanzeige jedes Styles im Auswahldisplay für Styles ein oder aus.
Stop ACMP	<p>Wenn die Taste [ACMP ON/OFF] eingeschaltet und die Taste [SYNC START] ausgeschaltet ist, und wenn dieser Parameter auf einen anderen Wert als „Disabled“ gestellt ist, können Sie beim Spielen von Akkorden im Akkordbereich der Tastatur die Begleitakkorde hören, auch wenn die Style-Wiedergabe gestoppt ist. In diesem Zustand – genannt „Stop Accompaniment“ – werden alle gültigen Akkordgrifftechniken erkannt, und Akkordgrundton und -typ werden im Style-Bereich des Haupt-Displays angezeigt. Hier können Sie festlegen, ob der im Akkordbereich gespielte Akkord im Stop-Accompaniment-Modus erklingen soll oder nicht.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disabled: Schaltet die Stop-Accompaniment-Funktion aus. Bei gestoppter Style-Wiedergabe werden im Akkordbereich der Tastatur gespielte Akkorde nicht als solche erkannt. • Off: Der im Akkordbereich gespielte Akkord erklingt nicht. • Style: Der im Akkordbereich gespielte Akkord wird mit den Voices für den Pad-Part und Basskanal des gewählten Styles wiedergegeben. • Fixed: Der im Akkordbereich gespielte Akkord erklingt über die festgelegte Voice, 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 Wenn Sie einen Song mit Stop Accompaniment aufnehmen, werden sowohl die abgespielte Voice als auch die Akkorde aufgezeichnet, wenn der Parameter auf „Style“ eingestellt ist, und es werden nur die Akkorddaten aufgezeichnet, wenn der Parameter auf „Off“ oder „Fixed“ eingestellt ist.</p> <p>HINWEIS In der Einstellung „Disabled“ werden Akkorde bei gestoppter Style-Wiedergabe nicht erkannt. Deshalb werden bei gestoppter Style-Wiedergabe weder Vocal Harmony (im Chordal-Modus) noch Keyboard Harmony angewendet, wenn Sie im Tastaturbereich für die Begleitung einen Akkord spielen.</p>

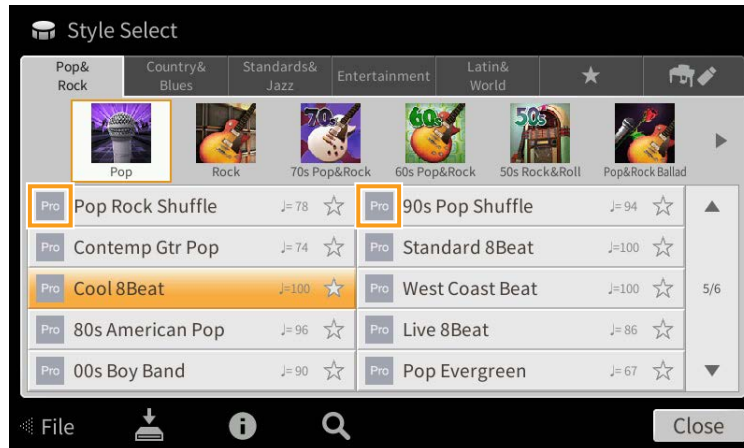
ACMP On/Off Default	Legt fest, ob die Taste [ACMP ON/OFF] nach dem Einschalten des Instruments ein- oder ausgeschaltet ist.
OTS Link Timing	Dieser Parameter bezieht sich auf die OTS-Link-Funktion. Er legt das Timing fest, mit dem die One-Touch-Einstellungen mit MAIN VARIATION [A] – [D] umgeschaltet werden. (Die Taste [OTS LINK] muss eingeschaltet sein.) <ul style="list-style-type: none"> • Real Time: Die One-Touch-Einstellung wird sofort aufgerufen, wenn Sie eine der MAIN-VARIATION-Tasten drücken. • Next Bar: Die One-Touch-Einstellung wird beim nächsten Takt, nachdem Sie eine der MAIN-VARIATION-Tasten gedrückt haben, aufgerufen.
Synchro Stop Window	Hiermit wird festgelegt, wie lange Sie einen Akkord halten können, bevor die Synchronstopp-Funktion automatisch ausgeschaltet wird. Wenn die Taste [SYNC STOP] eingeschaltet wird, und hier ist ein anderer Wert als „Off“ eingestellt, wird die Synchronstopp-Funktion automatisch ausgeschaltet, wenn Sie einen Akkord länger halten als hier eingestellt. 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.

Change Behavior

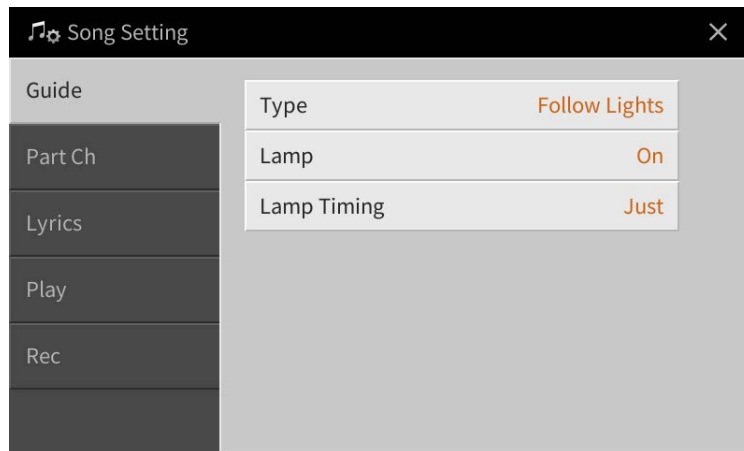
Section Set	Bestimmt die Standard-Section, die beim Umschalten von Styles (bei angehaltener Style-Wiedergabe) automatisch aufgerufen wird. In der Einstellung „Off“ und bei gestoppter Style-Wiedergabe wird die aktive Section auch dann nicht gewechselt, wenn ein anderer Style ausgewählt wird. Gehört eine der Sections MAIN A–D nicht zu den Style-Daten, wird automatisch die nächstgelegene Section ausgewählt. Beispiel: wenn MAIN D nicht im ausgewählten Style enthalten ist, wird MAIN C aufgerufen.
Tempo	Hiermit wird festgelegt, ob sich beim Wechseln des Styles das Tempo ändert oder nicht. <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	Hiermit wird festgelegt, ob sich beim Wechseln des Styles der Ein/Aus-Status der Style-Kanäle ändert oder nicht. <ul style="list-style-type: none"> • Lock: Unabhängig von der Style-Wiedergabe wird der Ein-/Aus-Status der Kanäle des vorherigen Styles beibehalten. • Hold: Während der Style-Wiedergabe wird der Ein-/Aus-Status der Kanäle des vorherigen Styles beibehalten. Bei gestoppter Style-Wiedergabe werden alle Kanäle des ausgewählten Styles eingeschaltet. • Reset: Unabhängig von der Style-Wiedergabe werden alle Kanäle des ausgewählten Styles eingeschaltet.

Eigenschaften der Styles

Im Display für die Style-Auswahl werden links des Style-Namens Symbole angezeigt, die die Eigenschaften des Styles definieren.



- **Pro:** Diese Styles bieten professionelle und spannende Arrangements in Kombination mit sehr guter Spielbarkeit. Die hiermit erzeugte Begleitung folgt genau den Akkorden des Spielers. Daher werden Akkordwechsel und farbenreiche Harmonien unmittelbar in eine lebensechte musikalische Begleitung umgeformt.
- **Session:** Diese Styles bieten eine noch realistischere, authentische Begleitung, indem sie die Main-Bereiche mit eigenen Akkorden und Akkordwechseln sowie mit speziellen Riffs mit Akkordwechseln mischen. Diese wurden programmiert, um dem Spiel bestimmter Songs und bestimmter Genres etwas mehr Pfiff und Professionalität zu verleihen. Beachten Sie jedoch, dass diese Styles nicht unbedingt für alle Songs und für jedes Akkordspiel passend oder gar harmonisch korrekt sein müssen. Beispielsweise kann es in einigen Fällen geschehen, dass ein einfacher Dur-Dreiklang für einen Country Song zu einem „jazzigen“ Sept-Akkord wird oder durch das Spielen eines On-Bass-Akkords eine ungeeignete oder unerwartete Begleitung erzeugt wird.
- **Free Play:** Diese Styles zeichnen sich durch die Möglichkeit des Rubato-Spiels aus. Sie können zu einer bemerkenswert ausdrucksstarken Begleitung spielen, ohne durch ein starres Tempo eingeschränkt zu sein.
- **Pianist:** Diese speziellen Styles bieten reine Klavierbegleitung. Nur durch das Spielen der richtigen Akkorde mit der linken Hand können Sie automatisch komplizierte, professionell klingende Arpeggien und Bass-Akkord-Patterns hinzufügen.



Guide

Wenn Sie die Guide-Funktion einschalten und einen MIDI-Song abspielen, zeigen die Tastatur-LEDs die von Ihnen zu spielenden Noten an (Taste und Dauer). Außerdem können Sie, wenn Sie zur Song-Wiedergabe singen, das Wiedergabetempo steuern, indem Sie passend zu ihrem Gesang auf der Tastatur spielen. Die Guide-Funktion kann vom Song-Bereich (erweiterte Ansicht) des Home-Displays, Score-Displays, Lyrics-Display und Text-Display aus aufgerufen werden. Anweisungen zum Verwenden der Guide-Funktion finden Sie im Kapitel 5 des Benutzerhandbuchs. In diesem Abschnitt werden die einzelnen Parameter der Guide-Funktion genau beschrieben.

Type	<p>Hiermit können Sie den Guide-Typ auswählen.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Guide-Menü zum Üben auf der Tastatur <ul style="list-style-type: none"> • Follow Lights: Bei dieser Funktion („LEDs folgen“) zeigen die Tastatur-LEDs an, welche Noten gespielt werden sollen. Die Song-Wiedergabe hält an und wartet darauf, dass Sie die nächste Note spielen. Werden die richtigen Noten gespielt, wird die Song-Wiedergabe fortgesetzt. • Any Key: Mit dieser Funktion („Jede Taste“) können Sie die Melodie eines Songs durch Drücken einer einzigen Taste im Rhythmus spielen (jede Taste kann dafür benutzt werden). 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: Grundsätzlich genau wie „Follow Lights“. Zusätzlich ändert sich das Wiedergabetempo entsprechend Ihrem Spieltempo. ■ Guide-Menü für Gesangsübungen <ul style="list-style-type: none"> • Karao-Key: Mit dieser Funktion („Karaoke-Taste“) können Sie das Timing der Song-Wiedergabe mit nur einem Finger steuern, während Sie dazu singen. Das ist praktisch, wenn Sie zu Ihrem eigenen Spiel singen. Die Song-Wiedergabe hält an und wartet darauf, dass Sie singen. Spielen Sie einfach irgendeine Taste auf der Tastatur (es wird dabei kein Klang erzeugt), und die Song-Wiedergabe wird fortgesetzt.
Lamp	<p>Schaltet die Tastatur-LEDs ein oder aus.</p> <p>HINWEIS Wenn die Tastatur-LEDs nicht wie beabsichtigt leuchten, stellen Sie im „Part Ch“-Display den Right-Kanal auf „Ch1“ und den Left-Kanal auf „Ch2“ ein.</p>
Lamp Timing	<p>Bestimmt das Timing, mit dem die Tastatur-LEDs aufleuchten.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Just: Die Tastatur-LEDs leuchten im Takt mit der Musik auf, also genau dann, wenn Sie die Noten spielen müssen. • Next: Die Tastatur-LEDs leuchten immer etwas vor den Noten auf, die Sie als nächstes spielen müssen. Die LED blinkt, wenn Sie die Taste nicht mit dem richtigen Timing gespielt haben.

HINWEIS Die Guide-Einstellungen können als Teil der Song-Daten gespeichert werden (Seite 77). Beim nächsten Auswählen des gespeicherten Songs werden auch die entsprechenden Guide-Einstellungen aufgerufen.

Part Ch

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

Lyrics

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

Play (Wiedergabe)

Repeat Mode	<p>Bestimmt, wie die Wiedergabe des aktuellen MIDI- oder Audio-Songs wiederholt wird.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Off: Spielt den ausgewählten Song und hält dann an. • Single: Spielt den ausgewählten Song mehrmals. • All: Alle Songs im angegebenen Ordner werden wiederholt abgespielt. • Random: Alle Songs im angegebenen Ordner werden in zufälliger Reihenfolge wiederholt abgespielt. <p>HINWEIS Die Preset-Songs im Ordner „Follow Lights“ enthalten die Guide-Einstellungen. Diese Songs sind zur Verwendung mit den Einstellungen „All“ oder „Random“ nicht geeignet.</p>
Phrase Mark Repeat	<p>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.</p>
Quick Start	<p>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.</p>
MIDI Song Fast Forward Type	<p>Legt die Art des Vorspulens fest für den Fall, dass während der MIDI-Song-Wiedergabe die Taste [▶▶] gedrückt wird.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jump: Durch Drücken der Taste [▶▶] wird die Wiedergabeposition zum nächsten Takt verschoben, ohne dass dazwischen liegende Noten gespielt werden. Wenn Sie die [▶▶]-Taste gedrückt halten wird fortlaufend vorgespielt. • Scrub: Drücken und Halten der Taste [▶▶] spielt den MIDI-Song mit hoher Geschwindigkeit ab.
USB MIDI Song Auto Open	<p>In der Einstellung „On“ wird durch einfaches Anschließen des USB-Flash-Laufwerks der erste MIDI-Song auf dem USB-Flash-Laufwerk aufgerufen.</p>
Performance Assistant	<p>Siehe Seite 89.</p>

Chord Detection Priority	<p>Bestimmt den Vorrang der Akkorde der Begleitung: Entweder haben diejenigen Vorrang, die im MIDI-Song enthalten sind, oder diejenigen, die Sie gerade im Akkordbereich der Tastatur gespielt haben.</p> <ul style="list-style-type: none"> • MIDI Song: Vorrang haben die Akkorde, die im MIDI-Song enthalten sind. • Keyboard: Vorrang haben die im Tastaturbereich für die Begleitung gespielten Akkorde. Wählen Sie dies, um das Akkordspiel zur MIDI-Song-Wiedergabe zu üben. Sobald Sie während der MIDI-Song-Wiedergabe Akkorde spielen, ignoriert das Instrument die im MIDI-Song enthaltenen Akkorde, bis die Wiedergabe endet.
---------------------------------	---

Wiedergabe von Begleitparts mit dem Spielfassistenten

Mit dieser Funktion können Sie auf der Tastatur Ihre eigenen Begleitungen zur MIDI-Song-Wiedergabe spielen, und alles klingt perfekt (auch dann, wenn Sie evtl. falsche Noten spielen sollten).

1 Wählen Sie einen MIDI-Song aus, der Akkorddaten enthält.

Der Spielfassistent wird nur auf MIDI-Songs angewendet, die Akkorddaten enthalten. Um zu prüfen, ob der ausgewählte Song Akkorddaten enthält oder nicht, kehren Sie zum Home-Display zurück, so dass der Style-Bereich angezeigt wird, und starten Sie dann die Song-Wiedergabe. Wenn der Song Akkorddaten enthält, wird im Style-Bereich der aktuelle Akkordtyp angezeigt. Sobald Sie die Wiedergabe gestoppt haben, fahren Sie fort mit dem nächsten Schritt.

2 Rufen Sie die Funktionsanzeige über [Menu] → [SongSetting] → [Play] auf.

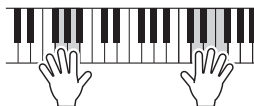
3 Schalten Sie den Spielfassistenten ein („On“).

HINWEIS Auswählen eines Songs schaltet den Spielfassistenten aus.

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

5 Spielen Sie auf dem Instrument.

Spielen Sie zur laufenden MIDI-Song-Wiedergabe eine Basslinie im Bereich für die linke Hand, und spielen Sie verschiedene Phrasen oder Akkorde im Bereich für die rechte Hand. Selbst dann, wenn Sie nicht wissen, welche Noten gespielt werden sollten, können Sie sorglos beliebige Tasten anschlagen! Es erklingen immer die harmonisch „richtigen“ Noten, die zum aktuellen Akkord passen, egal welche Noten Sie tatsächlich spielen.



6 Drücken Sie die SONG-CONTROL-Taste [■] (STOP), um die Wiedergabe anzuhalten.

Rec

Neuaufzeichnung einer bestimmten Passage des MIDI-Songs – Punch In/Out

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 Rufen Sie die Funktionsanzeige über [Menu] → [SongSetting] → [Rec] → Seite 1/2 auf.

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

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

Mode	Rec Start	<p>Bestimmt das Verhalten bei Aufnahmebeginn.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Normal: Die Aufnahme beginnt mit dem Überschreiben, wenn die Song-Wiedergabe mit der SONG-Taste [▶ / ■] (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 bei „Punch In At“ angegebenen Taktes (siehe Parameter Punch In/Out weiter unten), wo dann der Überschreibvorgang beginnt.
	Rec Stop	<p>Legt das Verhalten am Ende der Aufnahme fest, d. h. was mit den Daten nach dem Stoppen der Aufnahme passieren soll.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Replace All: Löscht alle Daten nach dem Punkt, an dem die Aufnahme beendet wird. • Punch Out: Die Song-Position, an der die Aufnahme gestoppt wird, wird als Punch-Out-Punkt definiert. Durch diese Festlegung werden alle Daten hinter dem Punkt, an dem die Aufnahme beendet wurde, erhalten. • Punch Out At: Die überschreibende Aufnahme läuft bis zum Beginn des „Punch Out“-Taktes (angegeben im Parameter Punch In/Out weiter unten), wo die Aufzeichnung beendet und die normale Wiedergabe fortgesetzt wird. Durch diese Festlegung werden alle Daten hinter dem Punkt, an dem die Aufnahme beendet wurde, erhalten.
Punch In/Out	Punch In At	Gibt den Punch-In-Takt an.
	Punch Out At	Gibt den Punch-Out-Takt an.
	Pedal Control	<p>Wenn hier „On“ eingestellt ist, können Sie den Punch-In- und Punch-Out-Punkt mit dem mittleren Pedal steuern. Während ein Song läuft, wird durch Treten (und Halten) des mittleren Pedals die Punch-In-Aufnahme aktiviert. Durch Loslassen des Pedals wird die Aufnahme gestoppt (Punch Out). Sie können das mittlere Pedal 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. Falls erforderlich, können Sie die Polarität des Pedals umkehren (Seite 43).</p>

3 Wählen Sie den neu aufzunehmenden MIDI-Song aus.

4 Drücken Sie die Taste [●](REC), um das Display für die Song-Aufnahme aufzurufen, und vergewissern Sie sich dann, dass [Overwrite MIDI] ausgewählt ist.

Falls der Kanalbereich nicht angezeigt wird, tippen Sie auf [▶] links von „Channel!“



5 Stellen Sie im Display den oder die Parts, die Sie neu aufnehmen möchten, auf [Rec], und stellen Sie bei allen anderen Parts [Off] ein.

HINWEIS Näheres zu den Aufnahmekanälen finden Sie im Kapitel 6 des Benutzerhandbuchs.

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

Spielen Sie ab dem in Schritt 2 angegebenen Punch-In-Punkt auf der Tastatur, um die eigentliche Aufzeichnung zu starten. Hören Sie auf zu spielen, sobald der in Schritt 2 angegebene Punch-Out-Punkt erreicht ist.

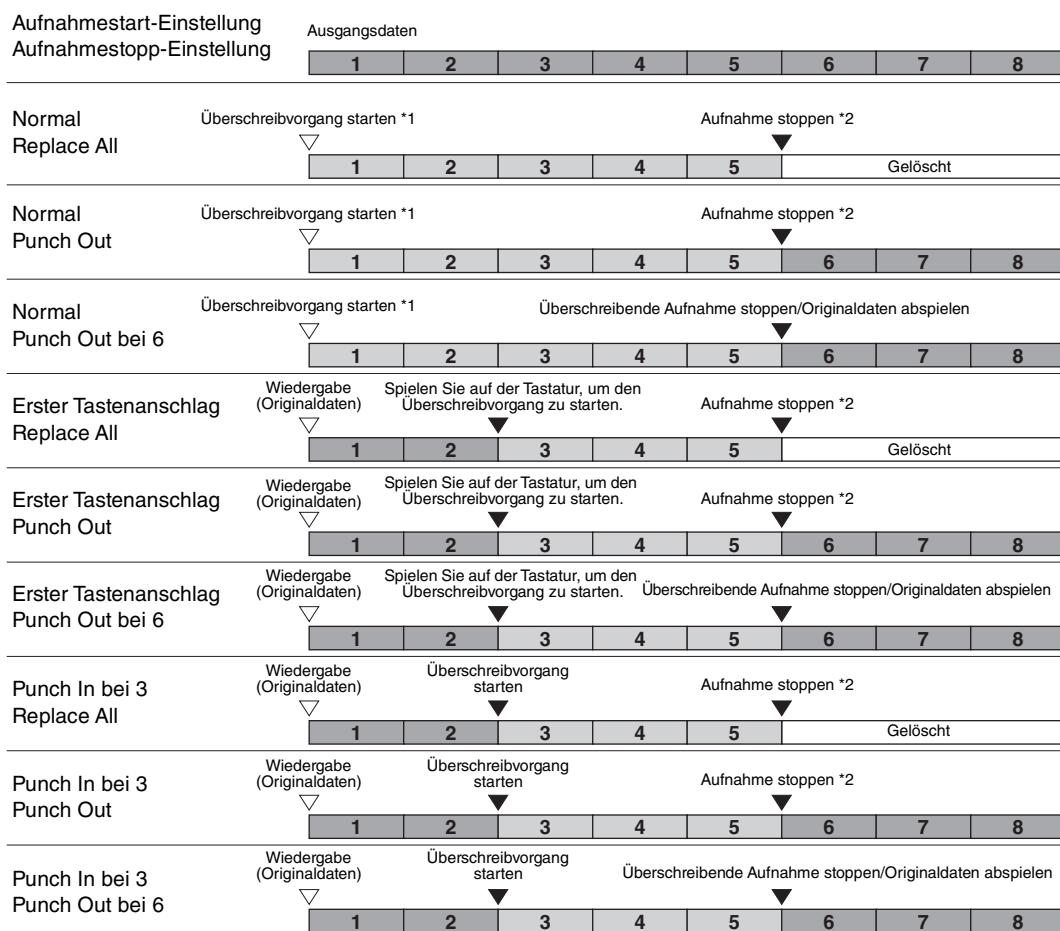
7 Tippen Sie auf die Schaltfläche (Speichern), die im Song-Bereich des Home-Displays erscheint, um den aufgenommenen Song zu speichern.




ACHTUNG

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

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

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



 Vorhandene Daten
 Neu aufgezeichnete Daten
 Gelöschte Daten

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

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

Einstellen des Audiodatei-Formats, das mit der Audio-Aufnahme erstellt wird

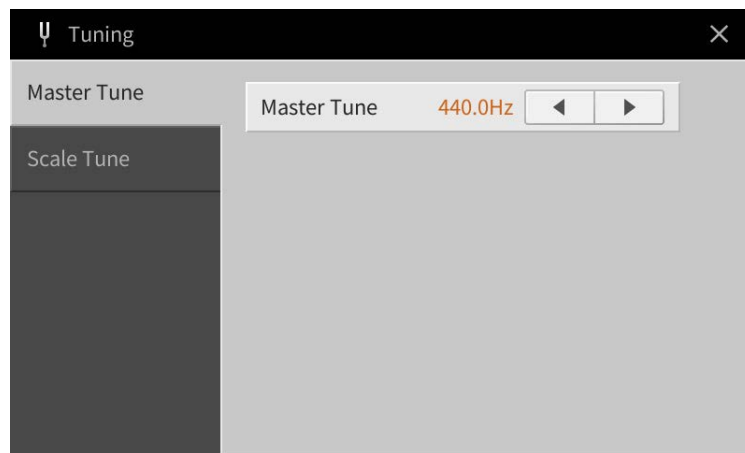
In dem Display, das Sie über [Menu] → [SongSetting] → [Rec] → Page 2/2 erreichen können, können Sie das Format der Audiodatei einstellen, in dem Audioaufnahmen gespeichert werden.

Audio Rec Format

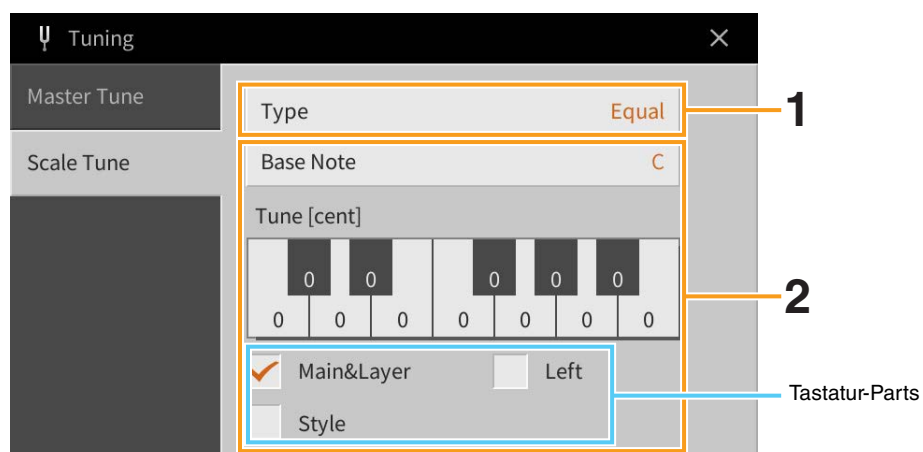
- **WAV:** Ihr Spiel wird im WAV-Format aufgezeichnet, was eine höhere Audioqualität bietet als MP3, jedoch größere Dateien erzeugt.
- **MP3 128/256/320 kbps:** Ihr Spiel wird im MP3-Format (MPEG-1 Audio Layer-3) aufgezeichnet. Je größer der Wert, desto höher ist die Qualität, und desto größer ist die Datenmenge.

Master Tune – Tonhöhe des gesamten Instruments feinstimmen

Sie können die Tonhöhe des gesamten Instruments in Schritten von 0,2 Hz feineinstellen. Dies ist praktisch, wenn Sie das Clavinova zusammen mit anderen Instrumenten oder mit Musik von CD spielen möchten. Beachten Sie, dass die Tune-Funktion sich nicht auf die Drum-Kit-, SFX-Kit-Voices oder Audio-Songs auswirkt. Um die anfängliche Grundeinstellung (440,0 Hz) wiederherzustellen, tippen Sie auf den Einstellwert und halten Sie ihn eine Weile gedrückt.



Scale Tune – Auswählen oder Erstellen einer Temperierung



1 Hiermit wählen Sie die gewünschte Temperierung (auch Microtuning oder Skalierung genannt) aus.

Sie können eine aus verschiedenen Skalen auswählen – für benutzerspezifische Temperierungen, bestimmte historische Epochen oder Musikgenres.

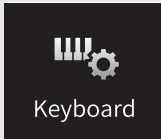
Type	<ul style="list-style-type: none"> • Equal: Der Frequenzbereich jeder einzelnen Oktave ist gleichmäßig in zwölf Teile unterteilt, wobei der Tonhöhenabstand zwischen den Halbtonschritten immer gleich ist (mathematische Stimmung). Dies ist die in der heutigen westlichen Musik am häufigsten verwendete Stimmung. • Pure Major, Pure Minor: 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: Diese Temperierung wurde von dem großen griechischen Philosophen erarbeitet und wird aus Folgen perfekter Quinten erstellt, die sodann zu einer einzigen Oktave zusammengeschoben werden. Die Terzen in dieser Stimmung schweben ein wenig, aber die Quarten und Quinten sind sehr schön und eignen sich für bestimmte Hauptstimmen. • Mean-Tone: Diese Tonleiter stellt eine Weiterentwicklung auf Grundlage der pythagoreischen Tonskala dar, bei der die Durterz „besser gestimmt“ wurde. In der Zeit vom 16. bis zum 18. Jahrhundert war sie besonders verbreitet. Neben anderen hat auch Händel diese Skala verwendet. • Werckmeister, Kirnberger: Diese kombinierte Tonleiter vereint die Systeme von Werckmeister und Kirnberger, die jeweils Verbesserungen der mitteltönigen und der pythagoreischen Tonleiter waren. Das Hauptmerkmal dieser Skala ist, dass jede Tonart ihren eigenen, unverwechselbaren Charakter besitzt. Die Tonleiter wurde zur Zeit von Bach und Beethoven häufig verwendet, und auch heute noch wird sie oft eingesetzt, wenn Musik früherer Epochen auf dem Cembalo gespielt wird. • Arabic1, Arabic2: Verwenden Sie diese Temperierungen zum Spielen von arabischer Musik.
-------------	---

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 [cent]	Wählen Sie die zu stimmende Note aus, und stimmen Sie sie in Cents. Wenn Sie diesen Parameter bearbeiten, erscheint in Schritt 1 „(Edited)“ (Bearbeitet) rechts von „Type“ HINWEIS In der Musik ist ein „Cent“ ein 1/100stel eines Halbtons. (100 Cents entsprechen einem Halbton.)
(Parts)	Markieren Sie den Part, auf den die Scale-Tune-Einstellung angewendet wird.

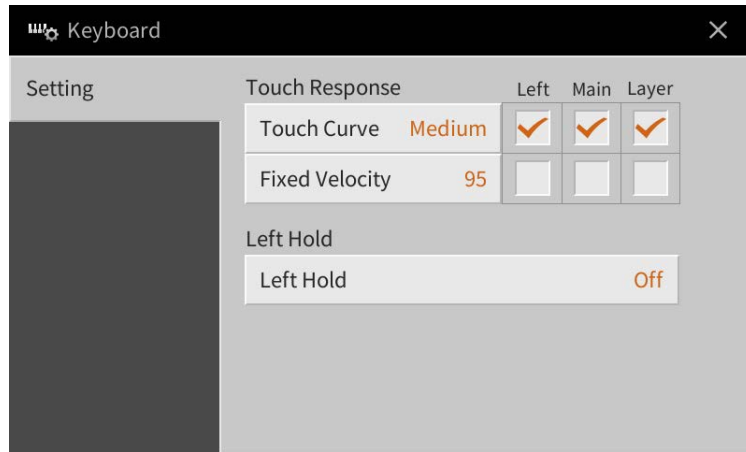
Speichern der Temperierungseinstellungen:

Um die Scale-Tune-Einstellungen zu speichern, verwenden Sie das Registration Memory. Drücken Sie auf die REGISTRATION-MEMORY-Taste [MEMORY], markieren Sie „Scale Tune“ und drücken Sie eine der REGISTRATION-MEMORY-Tasten [1] – [8], um die Scale-Tune-Einstellungen zu speichern.

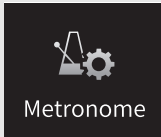


Einstellen der Anschlagempfindlichkeit der Tastatur

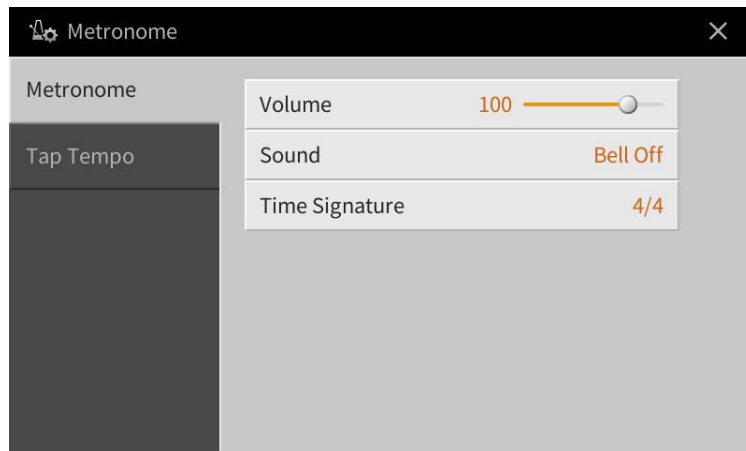
Sie können das Anschlagverhalten des Instruments festlegen, d. h. wie der Klang auf die Art und Weise reagiert, mit der Sie die Tasten anschlagen. Diese Einstellung wirkt sich nicht auf den Widerstand der Tastatur aus.



Näheres über dieses Display erfahren Sie im Kapitel 1 des Benutzerhandbuchs.



Metronomeinstellungen

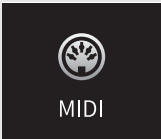


Metronome

Volume	Legt die Lautstärke des Metronomklangs fest.
Sound	<p>Legt den Klang fest, der für das Metronom zu verwenden ist.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bell Off: Herkömmlicher Metronomklang ohne Glocke. • Bell On: Herkömmlicher Metronomklang mit Glocke. • English Voice: Zählt auf Englisch • German Voice: Zählt auf Deutsch • Japanese Voice: Zählt auf Japanisch • French Voice: Zählt auf Französisch • Spanish Voice: Zählt auf Spanisch
Time Signature	Legt das Taktmaß für den Metronomklang fest.

Tap Tempo

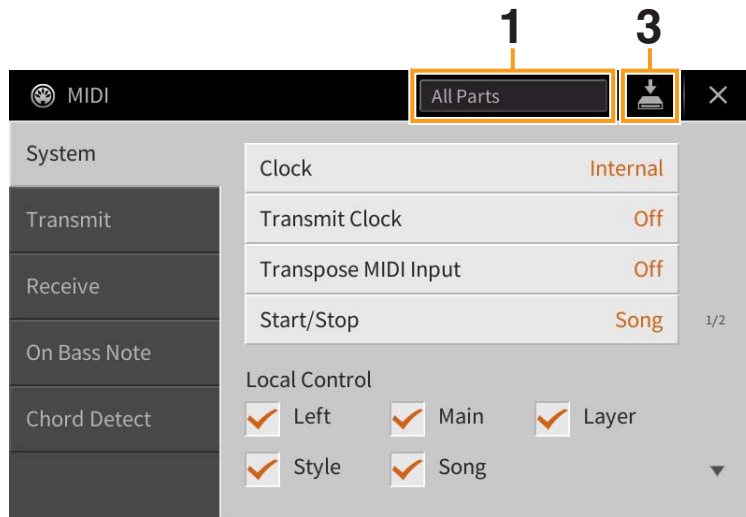
Volume	Stellt die Lautstärke des Klangs ein, der mit der [TAP TEMPO]-Taste gespielt wird.
Sound	Wählt den Klang des Percussion-Instruments, das mit der [TAP TEMPO]-Taste gespielt wird.



MIDI-Einstellungen

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

HINWEIS Es werden im Piano Room keine MIDI-Signale empfangen.



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

Wenn Sie bereits eine eigene MIDI-Vorlage erzeugt und im User-Speicher abgelegt haben (mit den nachstehenden Schritten 2 und 3), können Sie diese Vorlage aus dem User-Speicher abrufen.

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

- **System:** Hier können Sie die MIDI-systembezogenen Parameter einstellen. [Seite 97](#)
- **Transmit:** Hier können Sie Parameter für die MIDI-Übertragung einstellen. [Seite 98](#)
- **Receive:** Hier können Sie Parameter für den MIDI-Empfang einstellen..... [Seite 99](#)
- **On Bass Note:** Hier wählen Sie die vom externen Gerät empfangenen MIDI-Kanäle aus, deren MIDI-Daten bei der Style-Wiedergabe für die Erkennung der Bassnote herangezogen werden. [Seite 100](#)
- **Chord Detect:** Hier wählen Sie die vom externen Gerät empfangenen MIDI-Kanäle aus, deren MIDI-Daten bei der Style-Wiedergabe für die Erkennung des Akkordtyps herangezogen werden..... [Seite 101](#)

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

HINWEIS Ihre eigenen MIDI-Vorlagen können Sie als eine einzige Datei auf einem USB-Flash-Laufwerk ablegen. Tippen Sie in dem Display, das über [Menu] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → Seite 2/2 zu erreichen ist, auf [Backup] bei „MIDI“, um den Speichervorgang auszuführen ([Seite 105](#)).

■ Vorprogrammierte MIDI-Vorlagen

All Parts	Überträgt alle Parts einschließlich der Tastatur-Parts (Main, Layer und Left), jedoch ohne die Song-Parts.
KBD & STYLE	Mit Ausnahme der Verarbeitung der Tastatur-Parts im Grunde identisch mit „All Parts“. Die Parts der rechten Hand werden anstatt als Main und Layer als „Upper“ bezeichnet, und der Part der linken Hand als „Lower“ behandelt.

Master KBD (Masterkeyboard)	Mit dieser Einstellung fungiert das Instrument als Masterkeyboard, das einen oder mehrere angeschlossene Klangerzeuger oder andere Geräte (wie Computer/Sequencer) ansteuert.
Song	In dieser Einstellung werden nur die Song-Kanäle 1–16 von diesem Instrument auf den entsprechenden Kanalnummern 1–16 gesendet. Verwenden Sie diese Option, um Song-Daten mit einem externen Klangerzeuger wiederzugeben oder auf einem externen Sequencer aufzunehmen.
Clock Ext (Externe Clock)	Die Wiedergabe oder Aufnahme (Song, Style usw.) wird nicht mit der internen Taktsteuerung des Instruments, sondern mit einer externen MIDI-Clock synchronisiert. Diese Vorlage sollte verwendet werden, wenn Sie das Tempo des an das Instrument angeschlossenen MIDI-Geräts vorgeben möchten.
MIDI Accord1 (MIDI-Akkordeon 1)	Mit MIDI-Akkordeons haben Sie die Möglichkeit, MIDI-Daten zu übertragen und angeschlossene Klangerzeuger von der Tastatur und den Bass- und Akkordtasten des Akkordeons aus zu steuern. Mit dieser Vorlage können Sie das Instrument von einem MIDI-Akkordeon aus spielen und auch die Style-Wiedergabe steuern.
MIDI Accord2 (MIDI-Akkordeon 2)	Im Grunde identisch mit „MIDI Accord1“; außer dass die Akkord-/Bassnoten, die Sie mit der linken Hand auf einem MIDI-Akkordeon erzeugen, auch als MIDI-Noten-Events interpretiert werden.
MIDI Pedal1	MIDI-Pedale ermöglichen die Steuerung von angeschlossenen Tongeneratoren mit den Füßen (was besonders praktisch ist, um aus einzelnen Bassnoten bestehende Bass-Parts zu spielen). Mit dieser Vorlage können Sie den Akkordgrundton für die Style-Wiedergabe mit einem MIDI-Pedal spielen/steuern.
MIDI Pedal2	Mit dieser Vorlage können Sie den Bass-Part für die Style-Wiedergabe mit einem MIDI-Pedal spielen.
MIDI OFF	Es werden keine MIDI-Signale gesendet und empfangen.

System – MIDI-systembezogene Parametereinstellungen

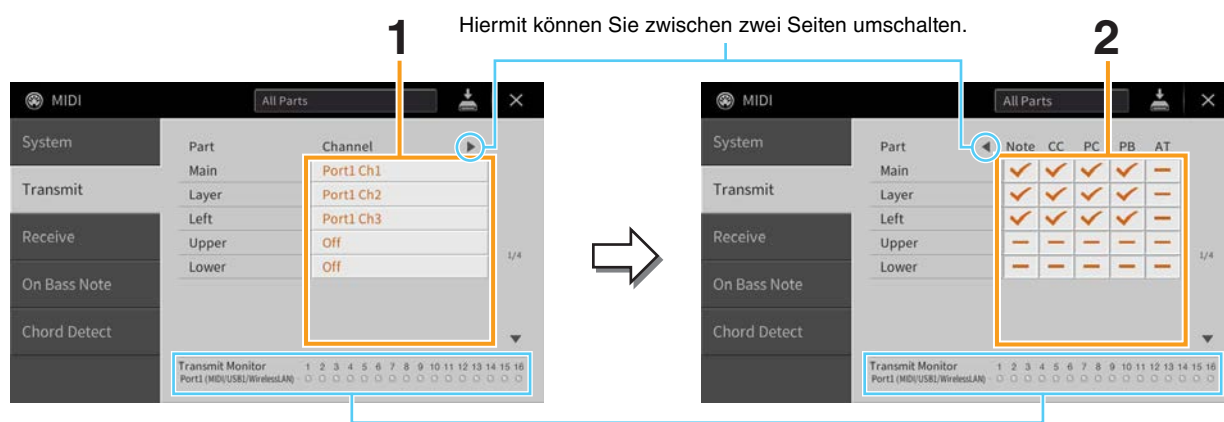
Die nachfolgenden Erläuterungen gelten für den Fall, dass Sie in Schritt 2 auf [Seite 96](#) das „System“-Display aufgerufen haben.

Clock	<p>Bestimmt, ob das Instrument durch den eigenen internen Taktgeber bzw. die Clock („Internal“) oder durch eine externe MIDI-Clock („MIDI“, „USB 1“, „USB 2“ und „Wireless LAN“) gesteuert wird, die von einem externen Gerät empfangen wird. „Internal“ ist die normale Clock-Einstellung, wenn das Instrument eigenständig oder als Masterkeyboard zum Steuern von externen Geräten verwendet wird. Wenn Sie das Instrument mit einem externen Sequencer, einem MIDI-Computer oder einem anderen MIDI-Gerät verwenden und es mit dem externen Gerät synchronisieren möchten, müssen Sie diesen Parameter richtig einstellen: „MIDI“, „USB1“ und „USB2“ oder „Wireless LAN“. Achten Sie in diesem Fall darauf, dass das externe Gerät richtig angeschlossen ist (z.B. an der Buchse MIDI IN des Instruments) und die MIDI-Clock richtig überträgt. Wenn hier die Steuerung durch ein externes Gerät eingestellt ist („MIDI“, „USB1“, „USB2“ oder „Wireless LAN“), wird das Tempo im Tempo-Display mit „Ext.“ angegeben.</p> <p>HINWEIS Wenn die Clock auf einen anderen Wert als „Internal“ eingestellt wird, können Style, Song, Metronom und Tempo nicht mit den Bedienelementen dieses Instruments wiedergegeben werden.</p> <p>HINWEIS „Wireless LAN“ wird nur angezeigt, wenn der USB-Wireless-LAN-Adapter (UD-WL01) am Instrument angeschlossen ist.</p>
Transmit Clock	Schaltet die Übertragung von MIDI-Clock (F8) ein oder aus. Wenn hier „Off“ eingestellt ist, werden auch bei der Wiedergabe von Songs oder Styles keine MIDI-Clock- oder Start/Stop-Daten gesendet.
Transpose MIDI Input	Bestimmt, ob die Transpositionseinstellung des Instruments auf die Noten-Events angewendet wird, die über MIDI vom externen Gerät empfangen wurden.
Start/Stop	Bestimmt, ob die eingehenden FA- (Start) und FC- (Stopp) Meldungen die Song- oder Style-Wiedergabe beeinflussen.

Local Control		Schaltet „Local Control“ (lokale Steuerung) für jeden einzelnen Part ein oder aus. Ist „Local Control“ eingeschaltet („On“), steuert die Tastatur des Instruments den eigenen (lokalen) internen Klangerzeuger an, wodurch die eigenen Voices direkt auf der Tastatur gespielt werden können. Wenn Sie „Local Control“ ausschalten („Off“), werden die Tastatur und die Regler intern von der Klangerzeugung des Instruments getrennt, so dass kein Ton erzeugt wird, wenn Sie auf der Tastatur spielen oder die Regler verwenden. Dadurch können Sie beispielsweise mit einem externen MIDI-Sequencer die internen Voices des Instruments spielen und mit Hilfe der Tastatur des Instruments Noten auf dem externen Sequencer aufnehmen bzw. einen externen Klangerzeuger spielen.
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 die MIDI-Chord-System-Exclusive-Daten (Chord Detect: „root“ und „type“) von diesem Instrument übertragen werden (On) oder nicht (Off).
	Receive	Bestimmt, ob die MIDI-Chord-System-Exclusive-Daten (Chord Detect: „root“ und „type“) von diesem Instrument erkannt werden (On) oder nicht (Off).

Transmit – Einstellungen der MIDI-Sendekanäle

Die nachfolgenden Erläuterungen gelten für den Fall, dass Sie in Schritt 2 auf [Seite 96](#) das „Transmit“-Display aufgerufen haben. Legt fest, welcher MIDI-Kanal für den jeweiligen Part benutzt wird, wenn MIDI-Daten von diesem Instrument gesendet werden.



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

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

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

- **Upper:** Ein Tastatur-Part, der auf der Tastatur rechts vom Split-Punkt „Left“ gespielt wird.
- **Lower:** Ein Tastatur-Part, der auf der Tastatur links vom Split-Punkt „Left“ gespielt wird. Dieser Part wird nicht vom Ein/Aus-Status der Taste [ACMP ON/OFF] 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 Schreibgeschützte Songs können auch dann nicht gesendet werden, wenn die richtigen Song-Kanäle 1–16 für Übertragung eingestellt sind.

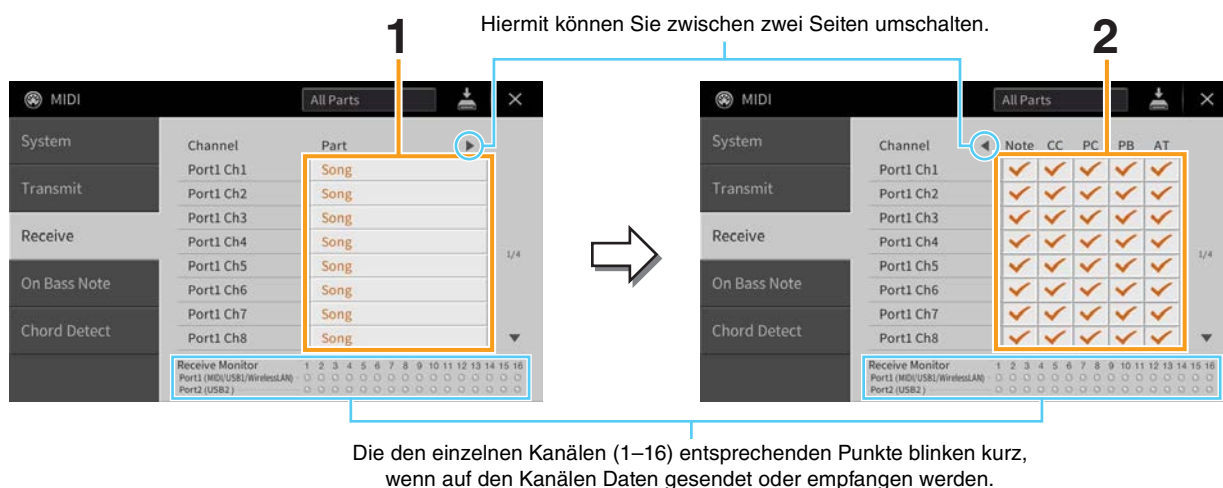
2 Tippen Sie auf [▶], um die andere Seite aufzurufen, und wählen Sie aus, welche MIDI-Meldungen für jeden Part gesendet werden sollen.

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

- **Note (Noten)** Seite 74
- **CC (Controller)**..... Seite 74
- **PC (Programmwechsel)**..... Seite 74
- **PB (Pitch Bend)**..... Seite 74
- **AT (Aftertouch)** Seite 74

Receive – Einstellungen der MIDI-Empfangskanäle

Die nachfolgenden Erläuterungen gelten für den Fall, dass Sie in Schritt 2 auf [Seite 96](#) das „Receive“-Display aufgerufen haben. Legt fest, welcher Part für den jeweiligen MIDI-Kanal verwendet wird, wenn MIDI-Daten von diesem Instrument erkannt werden.



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

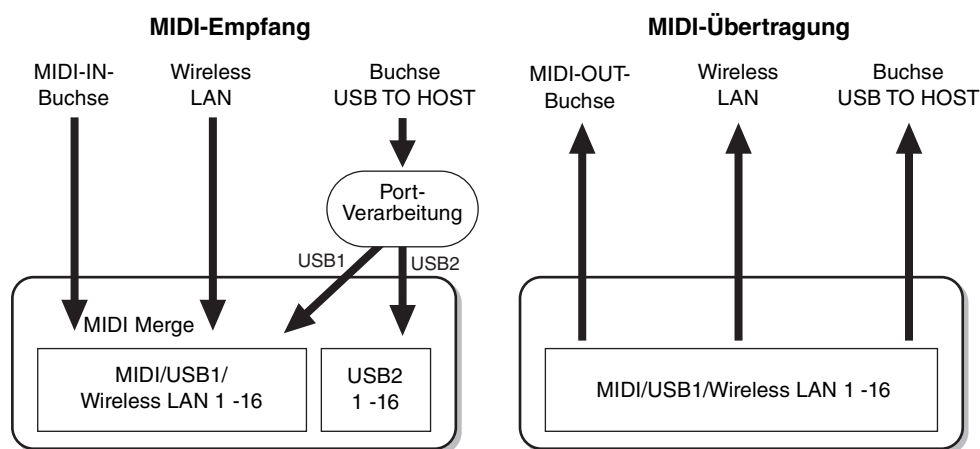
Bei Anschluss über USB können MIDI-Daten auf 32 Kanälen (16 Kanäle x 2 Ports) von diesem Instrument verwaltet werden. Mit Ausnahme der zwei nachstehenden Parts ist die Konfiguration der Parts identisch mit derjenigen, die bereits im Benutzerhandbuch erläutert wurde.

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

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

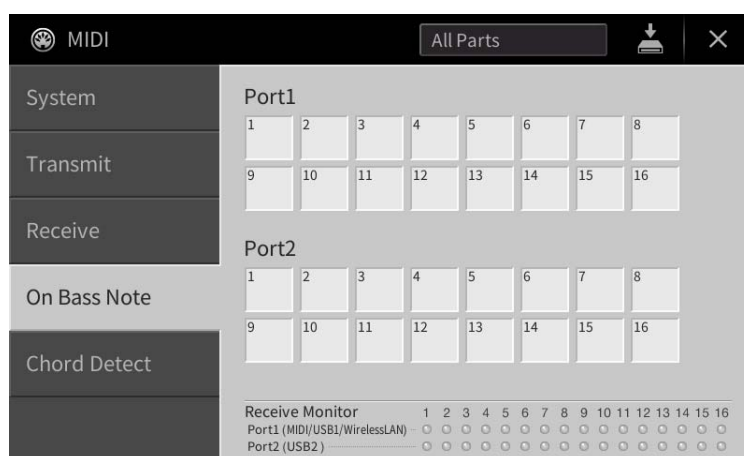
Senden/Empfangen von MIDI-Daten über die Anschlüsse USB, Wireless LAN und MIDI

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



On Bass Note – Einstellung des Akkordgrundtons für die Style-Wiedergabe

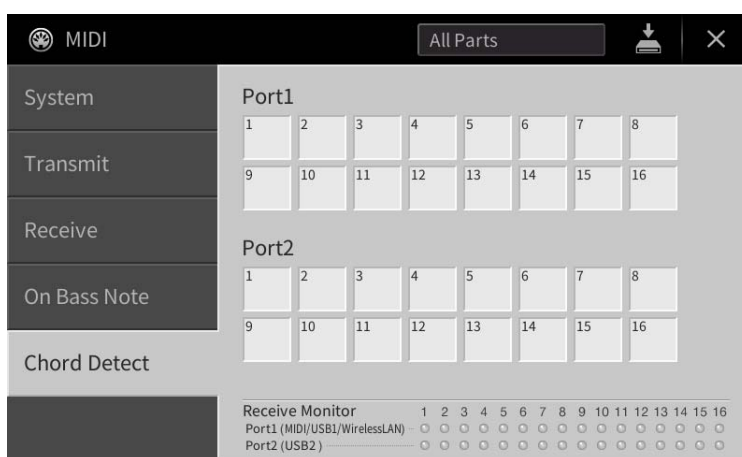
Die nachfolgenden Erläuterungen gelten für den Fall, dass Sie in Schritt 2 auf [Seite 96](#) das „On Bass Note“-Display aufgerufen haben. Mit den hier beschriebenen Einstellungen können Sie auf Grundlage der über MIDI empfangenen Noten-Events den Grundton des Akkords für die Style-Wiedergabe festlegen. Die Note-On/Off-Meldungen, die auf aktivierten Kanälen (ON) empfangen werden, werden als Bassnoten der Akkorde für die Style-Wiedergabe interpretiert. Die Grundtöne werden unabhängig von den Einstellungen von [ACMP ON/OFF] oder des Split-Punkts erkannt. Sind mehrere Kanäle gleichzeitig eingeschaltet, wird die Bassnote aus den auf all diesen Kanälen empfangenen MIDI-Daten erkannt.



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

Chord Detect – Einstellen des Akkordtyps für die Style-Wiedergabe

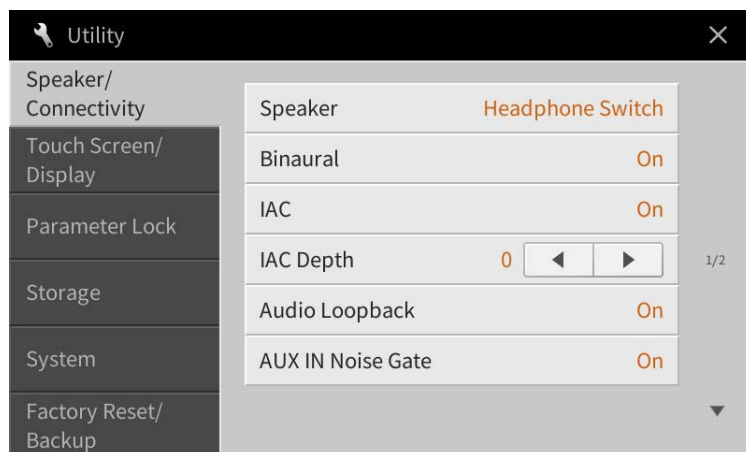
Die nachfolgenden Erläuterungen gelten für den Fall, dass Sie in Schritt 2 auf [Seite 96](#) das „Chord Detect“-Display aufgerufen haben. Mit den hier vorgenommenen Einstellungen können Sie auf Grundlage der über MIDI empfangenen Noten-Events den Akkordtyp für die Style-Wiedergabe festlegen. Die Note On/Off-Meldungen, die auf den eingeschalteten Kanälen empfangen werden, werden als Noten zur Erkennung von Akkorden bei der Style-Wiedergabe interpretiert. Die zu erkennenden Akkorde sind von der Fingersatzmethode (dem Fingering-Typ) abhängig. Die Akkordtypen werden unabhängig von den Einstellungen für [ACMP ON/OFF] und Split-Punkt erkannt. Sind mehrere Kanäle gleichzeitig eingeschaltet, 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.



Vornehmen globaler Systemeinstellungen (Utility)



Speaker/Connectivity (Lautsprecher und Anschlüsse)

Speaker	<p>Legt fest, wie der Klang am Lautsprecher dieses Instruments ausgegeben wird.</p> <ul style="list-style-type: none">• Headphone Switch: Die Lautsprecher geben den Ton ganz normal wieder, er wird jedoch unterdrückt, wenn Kopfhörer an den Anschluss [PHONES] angeschlossen werden.• On: Die Lautsprecher sind stets eingeschaltet.• Off: Die Tonausgabe über Lautsprecher ist ausgeschaltet. Sie können den Klang des Instruments nur über Kopfhörer oder ein externes Gerät hören, das an den Buchsen AUX OUT angeschlossen ist.
Binaural	<p>Schaltet die Funktionen „Binaural Sampling“ oder „Stereophonic Optimizer“ für die VRM-Voices ein oder aus.</p> <p>Wenn die Funktion eingeschaltet ist und ein Kopfhörer am Anschluss [PHONES] angeschlossen wird, wird das Audiosignal aus den Kopfhörern durch diese Funktionen beeinflusst. Wenn ein Kopfhörer angeschlossen ist, beeinflussen diese Funktionen auch den Klang über externe Lautsprecher, die an den Buchsen AUX OUT angeschlossen werden, sowie den Sound der Audioaufnahme (über Bluetooth Audio oder per USB Audio Interface), was einen unerwartetem oder unnatürlichen Klang zur Folge hat. In diesem Fall schalten Sie diese Funktion aus.</p> <p>Einzelheiten zu den Funktionen Binaural Sampling und Stereophonic Optimizer erfahren Sie unter „Verwenden von Kopfhörern“ im Abschnitt „Einführung“ im Benutzerhandbuch.</p> <p>HINWEIS Wenn die obige Einstellung „Speaker“ eingeschaltet ist („On“), wird der Effekt auch dann nicht angewendet, wenn „Binaural“ eingeschaltet ist.</p>
IAC	<p>Schaltet IAC (Intelligent Acoustic Control) ein oder aus. Mit dieser Funktion wird die Klangregelung des Instruments je nach der Gesamtlautstärke automatisch eingestellt. Auch bei geringer Lautstärke sind Bässe und Höhen deutlich zu hören.</p>
IAC Depth	<p>Stellt die Intensität des IAC-Effekts ein.</p>
Audio Loopback	<p>Bestimmt, ob das Audiosignal vom angeschlossenen Computer oder Smart-Gerät an einen Computer oder ein Smart-Gerät ausgegeben wird oder nicht. Näheres finden Sie in Kapitel 10 des Benutzerhandbuchs.</p>
Noise Gate für AUX-Eingang	<p>Schaltet das Noise Gate (die Rauschsperr) ein oder aus, die das Rauschen des an der Buchse [AUX IN] zugeführten Signals minimiert.</p>

Display Out	Content	<p>Bestimmt den Videoinhalt, der an einen angeschlossenen externen Monitor ausgegeben wird, z. B. ein Fernseher.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lyrics/Text: Es werden nur der Song-Text oder Textdateien (abhängig davon, was Sie zuletzt verwendet haben) ausgegeben, unabhängig davon, welches Display am Instrument selbst aufgerufen wird. • LCD: Es wird das aktuell ausgewählte Display ausgegeben.
--------------------	----------------	--

Touch Screen/Display

Seite 1/2

Näheres über dieses Display, finden Sie unter „Helligkeit des Displays ändern“ im Abschnitt „Einführung“ in diesem Benutzerhandbuch.

Seite 2/2

Display	Home Theme	Berühren und ändern Sie das Thema (Hintergrundbild) des Home-Displays. Die verfügbaren Einstellungen sind Piano/White/Black.
	Time Stamp	<p>Legt fest, ob der Zeitstempel einer Datei auf der User-Registerkarte im Dateiauswahl-Display angezeigt wird oder nicht.</p> <p>HINWEIS Nur diejenigen Dateien, die auf dem Computer bearbeitet/gespeichert wurden, zeigen den Zeitstempel an, wie er vom Computer aktualisiert wurde. Die auf dem Instrument gespeicherten Dateien zeigen das Datum und die Uhrzeit an, wie sie ab Werk eingestellt wurden.</p>
	Voice-Nummer	Hier wird festgelegt, ob im Voice-Auswahl-Display 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.
	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 [-]/[+], SONG CONTROL [◀◀] (REW)/[▶▶] (FF) oder REGISTRATION BANK [-]/[+] drücken. In der Einstellung „Hold“ wird das Einblendfenster so lange angezeigt, bis Sie [X] antippen.
	Transition Effect	<p>Schaltet den Transition Effect (Übergangseffekt) ein oder aus, der beim Umschalten des Displays zu sehen ist.</p> <p>HINWEIS Die Übergangseffekte auf dem Display des Instruments können nicht ausgegeben werden.</p>
	Voice Area	<p>Legt fest, welche Tastatur-Parts im Voice-Bereich des Haupt-Displays angezeigt werden.</p> <p>Wenn „Show Active Parts Only“ (Nur aktive Parts anzeigen) gewählt ist, werden nur die aktiven Tastatur-Parts angezeigt. Wenn „Show All Parts“ (Alle Parts anzeigen) gewählt ist, werden alle Tastatur-Parts angezeigt.</p>

Parameter Lock (Parametersperre)

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

Um den gewünschten Parameter zu sperren, tippen Sie auf das Kästchen, um die Markierung zu setzen.

Um den Parameter zu entsperren, tippen Sie das Kästchen erneut an.

Storage

Hiermit können Sie den Formatierungsvorgang ausführen oder die Speicherkapazität des User-Speichers oder des angeschlossenen USB-Flash-Laufwerks prüfen (ungefährer Wert).

Der User-Speicher wird als „USER“ angegeben, und die USB-Flash-Laufwerke als „USB 1“ oder „USB 2“, je nach Anzahl der angeschlossenen Geräte.

Um das Laufwerk zu formatieren, wählen Sie das Laufwerk aus und tippen Sie dann auf [Format].

ACHTUNG

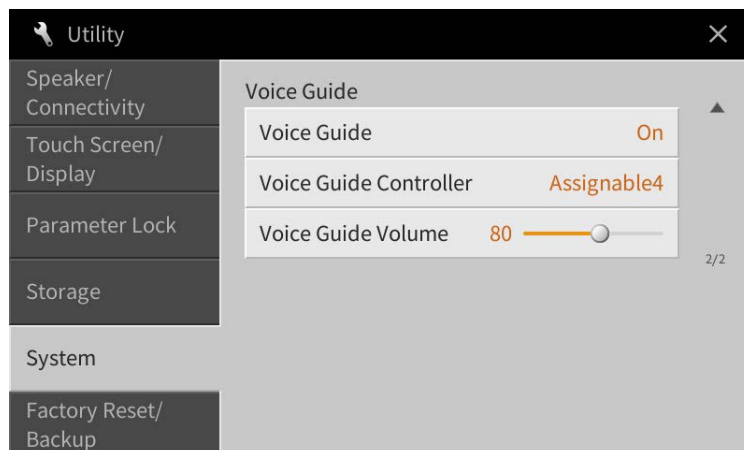
Durch den Formatierungsvorgang werden alle vorher vorhandenen Daten überschrieben. Vergewissern Sie sich, dass das zu formatierende Laufwerk keine wichtigen Daten enthält. Gehen Sie mit Vorsicht vor.

System

Seite 1/2

Informationen zu diesem Display erhalten Sie im Abschnitt „Grundlegende Einstellungen“ im Abschnitt „Einführung“ im Benutzerhandbuch.

Seite 2/2



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. Diese Einstellung kann auch geändert werden, indem Sie die [DEMO]-Taste länger als drei Sekunden gedrückt halten.
Voice Guide Controller	Durch Gedrückthalten des hier eingestellten Bedienelements und Drücken auf einen Eintrag im Display können Sie die entsprechende Bezeichnung hören (ohne dass die Funktion ausgeführt wird).
Voice Guide Volume	Stellt die Lautstärke der Sprachführung ein.

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 unter folgendem URL:

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

Factory Reset/Backup

Factory Reset – Wiederherstellen der werksseitig vorprogrammierten Einstellungen

Markieren Sie auf Seite 1/2 die Kästchen der gewünschten Parameter, und tippen Sie dann auf [Factory Reset], um die Einstellungen der markierten Parameter zu initialisieren.

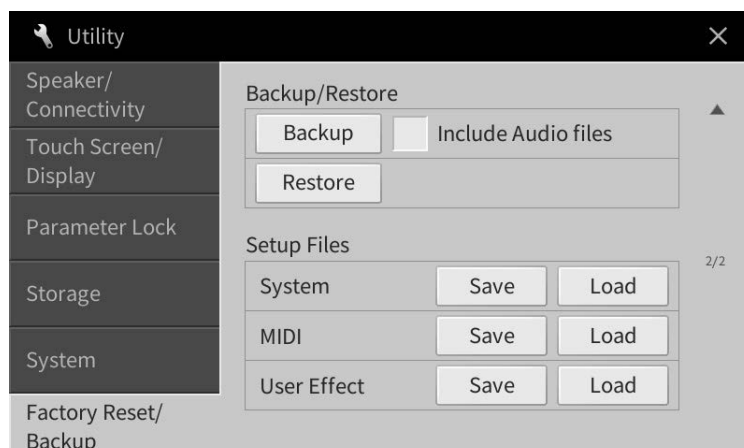
System	Setzt die „System Setup“-Parameter auf die ursprünglichen Werkseinstellungen zurück. Welche Parameter zu den System-Setup-Parametern gehören, können Sie der „Parametertabelle“ in der Datenliste (separates PDF) entnehmen.
MIDI	Setzt die MIDI-Einstellungen einschließlich der im internen User-Speicher abgelegten MIDI-Vorlagen auf den ursprünglichen Werksstatus zurück.
User Effect	Setzt die User-Effect-Einstellungen einschließlich der folgenden Daten auf den ursprünglichen Werksstatus zurück. <ul style="list-style-type: none"> • User-Effekttypen (Seite 13) • User-Master-EQ-Typen (Seite 12) • User-Master-Compressor-Typen (Seite 16) • User-Vocal-Harmony-Typen (Seite 32) • User-Mikrofoneinstellungen (Seite 27)
Registration	Schaltet alle REGISTRATION-MEMORY-LEDs [1]–[8] aus, wodurch angezeigt wird, dass keine Registration-Memory-Bank ausgewählt ist, wobei jedoch alle Registration-Memory-Bank-Dateien erhalten bleiben. In diesem Status können Sie aus den aktuellen Bedienfeldeinstellungen neue Registration-Memory-Setups erstellen.
Favorite (Favoriten)	Entfernt alle Dateien von der Favorite-Registerkarte in den Anzeigen für die Voice- und Style-Auswahl.

HINWEIS Wenn Sie alle Daten im User-Speicher löschen möchten, formatieren Sie den Speicher über [Menu] → [Utility] → [Storage] (Seite 104).

Backup/Restore – Speichern und Abrufen Ihrer eigenen Einstellungen als eine Datei

Für die folgenden Einträge können Sie Ihre eigenen Einstellungen als einzelne Datei im internen User-Speicher oder auf dem USB-Flash-Laufwerk ablegen, um diese später abrufen zu können.

- 1 Nehmen Sie alle gewünschten Einstellungen am Instrument vor, und rufen Sie dann Seite 2/2 im Display „Factory Reset/Backup“ auf.**
- 2 Schließen Sie bei Bedarf ein USB-Flash-Laufwerk am [USB TO DEVICE]-Anschluss an.**
Wenn Sie alle Einstellungen speichern möchten, können Sie nur das USB-Flash-Laufwerk verwenden, um die Daten zu speichern.
- 3 Tippen Sie beim gewünschten Datensatz auf [Backup] oder [Save], um die Daten zu speichern.**



■ Backup/Restore

Alle im User-Speicher dieses Instruments gespeicherten Daten (ausgenommen geschützte Songs) werden als eine einzige Datei namens „CVP-909.bup“ oder „CVP-905.bup“ auf dem USB-Flash-Laufwerk gespeichert.

Wenn Sie möchten, dass auch die im User-Speicher befindlichen Audio-Songs (WAV/MP3) darin enthalten sind, markieren Sie das Kästchen „Include Audio Files“ (Audiodateien einschließen). Wenn Sie die Audiodateien aufgrund der Größe der Datenmenge nicht speichern möchten, entfernen Sie das Häkchen.

■ Setup Files

Die folgenden Einstellungen werden als einzelne Dateien gespeichert.

Wählen Sie das gewünschte Speicherziel für die Datei aus, und tippen Sie dann auf [Save here] (Hier sichern). Sie können den Namen der Zieldatei ändern, falls nötig.

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 „Parametertabelle“ in der Datenliste (separates PDF) entnehmen.
MIDI	Die MIDI-Einstellungen, die die MIDI-Vorlagen im internen User-Speicher umfassen, werden als eine einzelne MIDI-Setup-Datei verarbeitet.
User Effect	Die User-Effect-Einstellungen einschließlich der folgenden Daten können als eine einzelne Datei verwaltet werden. <ul style="list-style-type: none"> • User-Effekttypen (Seite 13) • User-Master-EQ-Typen (Seite 12) • User-Master-Compressor-Typen (Seite 16) • User-Vocal-Harmony-Typen (Seite 32) • User-Mikrofoneinstellungen (Seite 27)

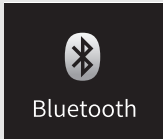
Abrufen der gespeicherten Daten:

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

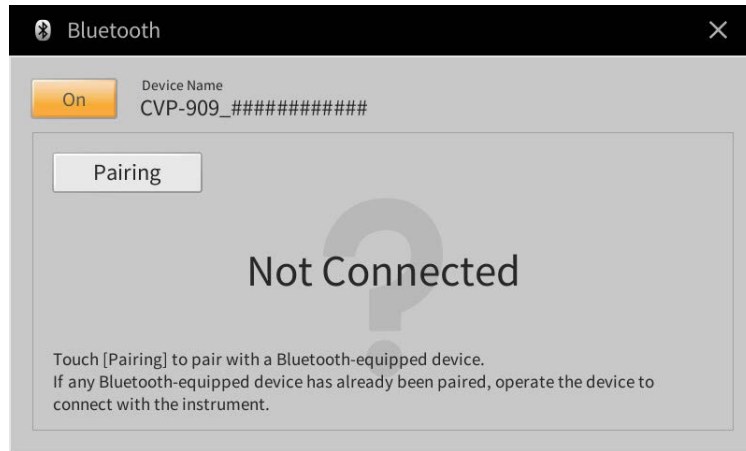
Wenn Sie die werksseitig voreingestellten Dateien wiederherstellen möchten, wählen Sie die Setup-Datei auf der Registerkarte „Preset“ aus.

ACHTUNG

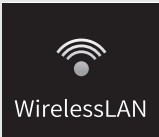
- Die Dateien im User-Speicher des Instruments einschließlich der geschützten Songs werden beim Wiederherstellen der Backup-Datei gelöscht. Verschieben oder kopieren Sie vor dem Wiederherstellen alle wichtigen Daten des User-Speichers im Instrument auf ein USB-Flash-Laufwerk.
- Es dauert ein paar Minuten, 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.



Verbinden mit einem mit Bluetooth ausgestatteten Gerät



Näheres über diese Anzeige erfahren Sie im Kapitel 10 des Benutzerhandbuchs.



Wireless-LAN-Einstellungen

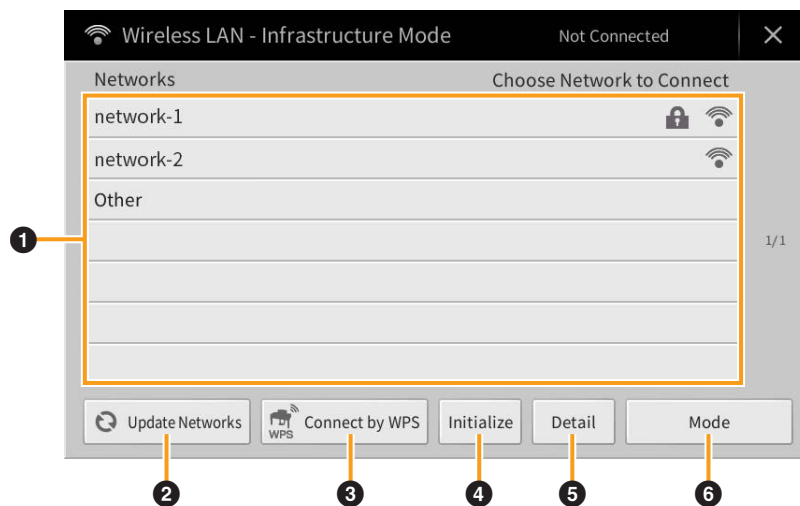
Dieses Symbol wird nur dann angezeigt, wenn der USB-Wireless-LAN-Adapter (UD-WL01) an der Buchse [USB TO DEVICE] angeschlossen ist. Vergewissern Sie sich, dass der Adapter angeschlossen ist, bevor Sie Bedienvorgänge ausführen.

Dieses Instrument kann über Wireless LAN mit einem Smart-Gerät verbunden werden. Für allgemeine Anweisungen beachten Sie das „Handbuch für den Anschluss von Smart-Geräten“ (separates PDF). Dieser Abschnitt enthält nur die Bedienvorgänge und besondere Anweisungen für dieses Instrument.

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



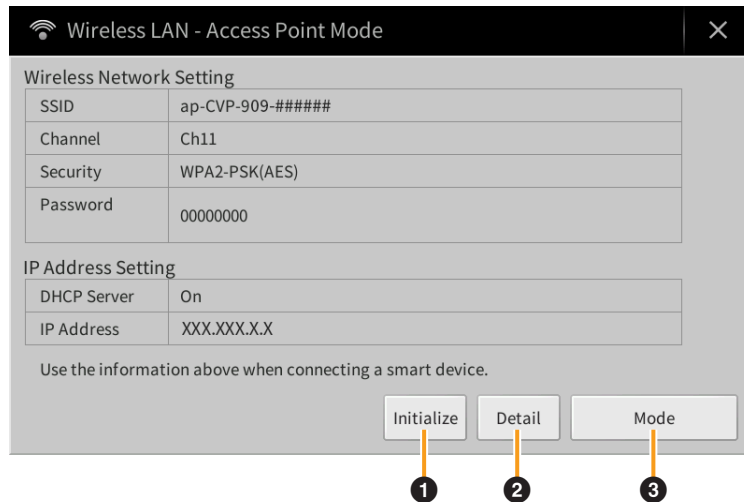
Infrastructure Mode (Infrastructure-Modus)



<p>1</p>	<p>Networks</p>	<p>Anschließen an einem im Display aufgelisteten Netzwerk: Wählen Sie aus den im Display aufgelisteten Netzwerken das gewünschte aus. Bei Netzwerken mit Schlosssymbol (🔒) müssen Sie das Kennwort eingeben und auf [Connect] (Verbinden) tippen; bei Netzwerken ohne Schlosssymbol verbinden Sie sich durch einfaches Auswählen des Netzwerks.</p> <p>Manuelle Einrichtung: Berühren Sie [Other] ganz am Ende der Liste, um das Manual-Setup-Display aufzurufen, in dem Sie SSID-, Sicherheits- und Passworteinstellungen vornehmen können. Sobald Sie diese eingegeben haben, berühren Sie [Connect] im Manual-Setup-Display, um sich mit dem Netzwerk zu verbinden.</p>
<p>2</p>	<p>Update Networks</p>	<p>Aktualisiert die Liste der Netzwerke im Display.</p>
<p>3</p>	<p>Connect by WPS</p>	<p>Verbindet dieses Instrument über WPS mit dem Netzwerk. Nach dem Antippen von [Start WPS] in dem Fenster, das durch Antippen hier geöffnet wurde, drücken Sie innerhalb von 2 Minuten die WPS-Taste des gewünschten Wireless-LAN-Zugangspunkts.</p> <p>HINWEIS Achten Sie darauf, dass Ihr Zugangspunkt WPS unterstützt. Zur Bestätigung und Änderung der Einstellungen des Zugangspunkts lesen Sie bitte die Bedienungsanleitung des von Ihnen verwendeten Produkts.</p>

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 Zugangspunktmodus (Access Point Mode)

Access Point Mode (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 Netzwerkadresse und weitere Parameter an. • Seite 3/3: Hier wird der Host-Name eingegeben, die MAC-Adresse wird angezeigt usw.
③	Mode	Schaltet um in den Infrastructure-Modus.

Stichwortverzeichnis

Ziffern und Zahlen

3 Band EQ 26

A

Access Point Mode 109

Amplitude 50

Any Key 87

Articulation 44

Assignable 46

Attack 49

Attenuator 27

Audio File Format 91

Audio Loopback 102

Audio Rec Format 91

Aufnahmeschleife 56

B

Backup 105

Balance 9, 10

Bar Clear 61

Bar Copy 61

Bass Hold 45

Bearbeiten (Song) 66

Bearbeiten (Style) 53

Bearbeiten (Voice) 47, 51

Beat Converter 60

Binaural 102

Blockschaltbild 17

Bluetooth 107

Brightness 10, 49

Bypass 64

C

Channel Edit 60, 76

Chord 19

Chord Cancel 7

Chord Detect 89, 101

Chord Detection Area 7

Chord Looper 38

Chord Source 29

Chord Tutor 8

Chordal 29

Chorus 14

Clock 68, 71, 75, 97

Color 19

Compression 16

Compressor 15, 26

Cutoff-Frequenz 49

D

Datensicherung (Backup) 105

Decay 49

Display 103

Dorian 64

Drums 82

Dynamics 61

Dynamics Control 84

E

Each Key Setting 80

Echo 25

Echtzeitaufnahme 56, 66

Effect 12

Effekt 50

EG (Envelope Generator) 49

Eigenschaften der Styles 86

Eigenschaften der Voices 81

Einzelschrittaufnahme 59, 66

EQ (Equalizer) 11

Equalizer 11

Event Filter 75

Event-Liste 68, 71, 74

Expand 74

F

Factory Reset (Zurücksetzen) ... 105

Fade In/Out 45

Filter 10, 49

Fingering Type

(Akkordgrifftechnik) 6

Follow Lights 87

Footage 51

Führende Note 30

G

Glide 44

GM-Voice 83

Grand Expression

(Flügel-Anschlag) 79

Groove 60

Guide 18, 87

Guitar 63

H

Harmonic Cont. 49

Harmonic Content 10, 49

Harmonic Minor 64

Harmonienote 30

Harmony Assign 31

Harmony Type 24

High Key 65

Hinweis 19

I

IAC (Intelligent

Acoustic Control) 102

Infrastructure Mode 108

Insert-Effekt 12

Insertion Effect 13, 50

J

Jump 88

K

Karao Key („Karaoke-Taste“) 87

Key Signature 19

Keyboard Harmony 24

Kurzbefehl 3

L

Lautstärke (Volume) 15

Left Hold On/Off 46

LFO Amplitude 50

LFO Filter 50

LFO Pitch 50

Liedtext 20

Local Control (Lokalsteuerung) 98

Lyrics 19

M

Manual Bass 7

Manuelle Einrichtung 108

Master EQ 11

Master Tune 92

MegaVoice 82, 83

Melodic Minor 64

Metronome 95

MIDI 96

MIDI-Akkordeon 97

MIDI-Empfang 100

MIDI-Empfangskanal 99

MIDI-Pedal 97

MIDI-Sendekanal 98

MIDI-Übertragung 100

MIDI-Vorlage 96

Mikrofon 26

Mixer (Mischpult) 10

Modulation 44, 49, 50

Mono 46, 48

Mono Type 48

MP3 91

Multi Assign 25

N

Natural Minor 64

Networks 108

Noise Gate 26

Note Limit 65

Note Name 19

Notenschrift 18

NTR (Notentransponierungsregel)	63
NTT (Notentransponierungstabelle)	64

O

Octave	78
On Bass Note	100
Organ Flutes	51, 82
Original Beat	60
OTS Link Timing	85
Output	16
Overdub-Aufnahme	56

P

Pan (Panorama)	15
Parameter Lock	103
Part EQ	11
Pattern Length	55
Pedal	43
Performance Assistant (Spiellassistent)	89
Phrase Mark Repeat	88
Pitch Bend (Tonhöhenänderung)	44
Pitch Bend Range	78
Pitch Detect	27
Pitch Shift	65
Play Root/Chord	63
Playlist (Wiedergabeliste)	33
Poly	46, 48
Portamento	44
Portamento Time	78
Portamento Time (Portamento-Zeit)	48
Punch In/Out	89, 90, 91

Q

Quantize	19, 61, 76, 77
Quick Start	88

R

Ratio	26
Registration Freeze	37
Registration Sequence (Registrierungssequenz)	35
Registrierungsspeicher	35
Release	49
Repeat Mode	88
Resonance	49
Restore	105
Retrigger	65
Reverb	14
Root Fixed	63
Root Trans (Root Transpose)	63
Rotary Speaker	51
RTR (Retrigger-Regel)	65

S

Scale Tune	92
Scale type	93
Score	18
Scrub	88
SFF Edit	62
SFX	82
Soft	44
Song Creator	66
Song Position	75
Song-Position	68, 71
Songs	87
Sostenuto	44
Source Pattern	53
Source Root/Chord	63
Speaker	102
Split Point (Trennpunkt)	6, 24
Stimmung	92
Stimmung (Tuning)	78
Stop ACMP	84
Stroke	64
Style	84
Style Creator	53
Style File Format	62
Sustain	44
Swing	60
Synchro Stop Window	85
System Effect	12

T

Talk	26, 28
Talk Mixing	27
Tap Tempo	95
Temperament	92
TEMPO	4
Text	22
Texture	16
Threshold (Th.)	26
Time Signature	95
Time Stamp	103
Touch Screen	103
Touch Sensitivity	48, 94
Touch Sensitivity Depth	48
Touch Sensitivity Offset	48
TRANSPOSE	5
Transpose	77
Tremolo	25
Trill	25

U

User-Effekt	105, 106
Utility-Einstellungen	102

V

Variation Effect	13
Variation-Effekt	12

Vibe Rotor	45
Vibrato	49
Vocal-Harmony-Effekt	28
Vocoder	29
Vocoder-Mono	29
Voice Edit	47, 51
Voice Guide (Sprachführung)	104
Voices	78
VRM	81

W

WAV	91
Wireless LAN	108
WPS	108

X

XG-Voice	83
----------------	----

Y

Your Tempo	87
------------------	----

Z

Zusammenbau	59
-------------------	----