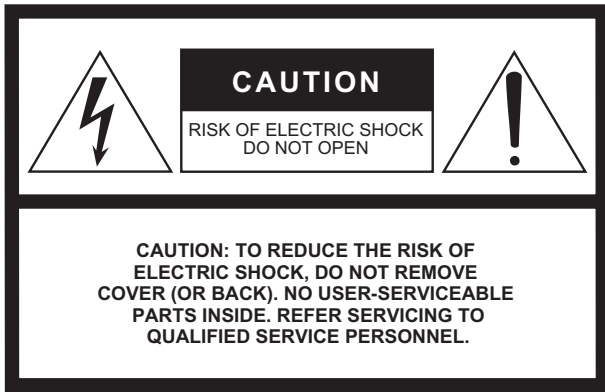


BEDIENUNGSANLEITUNG

STAGE PIANO

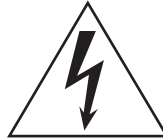
CP300

CP300



The above warning is located on the rear of the unit.

Explanation of Graphical Symbols



The lightning flash with arrowhead symbol within an equilateral triangle is intended to alert the user to the presence of uninsulated dangerous voltage within the product's enclosure that may be of sufficient magnitude to constitute a risk of electric shock to persons.



The exclamation point within an equilateral triangle is intended to alert the user to the presence of important operating and maintenance (servicing) instructions in the literature accompanying the product.

IMPORTANT SAFETY INSTRUCTIONS

- 1 Read these instructions.
- 2 Keep these instructions.
- 3 Heed all warnings.
- 4 Follow all instructions.
- 5 Do not use this apparatus near water.
- 6 Clean only with dry cloth.
- 7 Do not block any ventilation openings. Install in accordance with the manufacturer's instructions.
- 8 Do not install near any heat sources such as radiators, heat registers, stoves, or other apparatus (including amplifiers) that produce heat.
- 9 Do not defeat the safety purpose of the polarized or grounding-type plug. A polarized plug has two blades with one wider than the other. A grounding type plug has two blades and a third grounding prong. The wide blade or the third prong are provided for your safety. If the provided plug does not fit into your outlet, consult an electrician for replacement of the obsolete outlet.
- 10 Protect the power cord from being walked on or pinched particularly at plugs, convenience receptacles, and the point where they exit from the apparatus.

- 11 Only use attachments/accessories specified by the manufacturer.
- 12 Use only with the cart, stand, tripod, bracket, or table specified by the manufacturer, or sold with the apparatus. When a cart is used, use caution when moving the cart/apparatus combination to avoid injury from tip-over.
- 13 Unplug this apparatus during lightning storms or when unused for long periods of time.
- 14 Refer all servicing to qualified service personnel. Servicing is required when the apparatus has been damaged in any way, such as power-supply cord or plug is damaged, liquid has been spilled or objects have fallen into the apparatus, the apparatus has been exposed to rain or moisture, does not operate normally, or has been dropped.

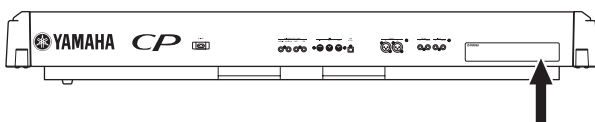


WARNING

TO REDUCE THE RISK OF FIRE OR ELECTRIC SHOCK, DO NOT EXPOSE THIS APPARATUS TO RAIN OR MOISTURE.

(UL60065_03)

NAME PLATE LOCATION: The graphic below indicates the location of the name plate. The model number, serial number, power requirements, etc., are located on this plate. You should record the model number, serial number, and the date of purchase in the spaces provided below and retain this manual as a permanent record of your purchase.



Die Nummer des Modells, die Seriennummer, der Leistungsbedarf usw. sind auf dem Typenschild, das sich auf der Rückseite des Geräts befindet, oder in der Nähe davon angegeben. Sie sollten diese Seriennummer an der unten vorge-sehene Stelle eintragen und dieses Handbuch als dauerhaften Beleg für Ihren Kauf aufbewahren, um im Fall eines Diebstahls die Identifikation zu erleichtern.

Modell Nr. _____

Seriennr. _____

(rear_de_01)

Model _____

Serial No. _____

Purchase Date _____

FCC INFORMATION (U.S.A.)

1. IMPORTANT NOTICE: DO NOT MODIFY THIS UNIT!

This product, when installed as indicated in the instructions contained in this manual, meets FCC requirements. Modifications not expressly approved by Yamaha may void your authority, granted by the FCC, to use the product.

2. IMPORTANT: When connecting this product to accessories and/or another product use only high quality shielded cables. Cable/s supplied with this product MUST be used. Follow all installation instructions. Failure to follow instructions could void your FCC authorization to use this product in the USA.

3. NOTE: This product has been tested and found to comply with the requirements listed in FCC Regulations, Part 15 for Class "B" digital devices. Compliance with these requirements provides a reasonable level of assurance that your use of this product in a residential environment will not result in harmful interference with other electronic devices. This equipment generates/uses radio frequencies and, if not installed and used according to the instructions found in the users manual, may cause interference harmful to the operation of other electronic devices. Compliance with FCC regulations does

not guarantee that interference will not occur in all installations. If this product is found to be the source of interference, which can be determined by turning the unit "OFF" and "ON", please try to eliminate the problem by using one of the following measures:

Relocate either this product or the device that is being affected by the interference.

Utilize power outlets that are on different branch (circuit breaker or fuse) circuits or install AC line filter/s.

In the case of radio or TV interference, relocate/reorient the antenna. If the antenna lead-in is 300 ohm ribbon lead, change the lead-in to co-axial type cable.

If these corrective measures do not produce satisfactory results, please contact the local retailer authorized to distribute this type of product. If you can not locate the appropriate retailer, please contact Yamaha Corporation of America, Electronic Service Division, 6600 Orangethorpe Ave, Buena Park, CA90620

The above statements apply ONLY to those products distributed by Yamaha Corporation of America or its subsidiaries.

* This applies only to products distributed by YAMAHA CORPORATION OF AMERICA.

(class B)

IMPORTANT NOTICE FOR THE UNITED KINGDOM Connecting the Plug and Cord

IMPORTANT. The wires in this mains lead are coloured in accordance with the following code:

BLUE : NEUTRAL
BROWN : LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug proceed as follows:

The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.

The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.

Making sure that neither core is connected to the earth terminal of the three pin plug.

• This applies only to products distributed by Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd. (2 wires)

COMPLIANCE INFORMATION STATEMENT (DECLARATION OF CONFORMITY PROCEDURE)

Responsible Party : Yamaha Corporation of America

Address : 6600 Orangethorpe Ave.,
Buena Park, Calif. 90620

Telephone : 714-522-9011

Type of Equipment : Stage Piano

Model Name : CP300

This device complies with Part 15 of the FCC Rules.

Operation is subject to the following two conditions:

- 1) this device may not cause harmful interference, and
- 2) this device must accept any interference received including interference that may cause undesired operation.

See user manual instructions if interference to radio reception is suspected.

* This applies only to products distributed by
YAMAHA CORPORATION OF AMERICA.

(FCC DoC)

VORSICHTSMASSNAHMEN

BITTE SORGFÄLTIG DURCHLESEN, EHE SIE FORTFAHREN

Bitte heben Sie dieses Handbuch an einem sicheren und leicht zugänglichen Ort auf, um später wieder darin nachschlagen zu können.



WARNUNG

Beachten Sie stets die nachstehend aufgelisteten Vorsichtsmaßnahmen, um mögliche schwere Verletzungen oder sogar tödliche Unfälle infolge eines elektrischen Schlags, von Kurzschlüssen, Feuer oder anderen Gefahren zu vermeiden. Zu diesen Vorsichtsmaßnahmen gehören die folgenden Punkte, die jedoch keine abschließende Aufzählung darstellen:

Netzanschluss/Netzkabel

- Verlegen Sie das Netzkabel nicht in der Nähe von Wärmequellen wie Heizgeräten oder Radiatoren. Schützen Sie das Kabel außerdem vor übermäßigem Verknicken oder anderen Beschädigungen und stellen Sie keine schweren Gegenstände darauf ab.
- Schließen Sie das Instrument nur an die auf ihm angegebene Netzspannung an. Die erforderliche Spannung ist auf dem Typenschild des Instruments aufgedruckt.
- Verwenden Sie ausschließlich das mitgelieferte Netzkabel bzw. den Netzstecker.
- Überprüfen Sie regelmäßig den Zustand des Netzsteckers, und entfernen Sie Schmutz oder Staub, der sich eventuell darauf angesammelt hat.

Öffnen verboten!

- Dieses Instrument enthält keine vom Anwender zu wartenden Teile. Versuchen Sie nicht, die internen Bauteile auseinanderzubauen oder zu verändern. Sollte einmal eine Fehlfunktion auftreten, so nehmen Sie es sofort außer Betrieb und lassen Sie es von einem qualifizierten Yamaha-Kundendiensttechniker prüfen.

Vorsicht mit Wasser

- Achten Sie darauf, dass das Instrument nicht durch Regen nass wird, verwenden Sie es nicht in der Nähe von Wasser oder unter feuchten oder nassen Umgebungsbedingungen und stellen Sie auch keine Behälter (wie z. B. Vasen, Flaschen oder Gläser) mit Flüssigkeiten darauf, die herausschwappen und in Öffnungen hineinfließen könnte. Wenn eine Flüssigkeit wie z. B. Wasser in das Instrument gelangt, schalten Sie sofort die Stromversorgung aus und ziehen Sie das Netzkabel aus der Steckdose. Lassen Sie das Instrument anschließend von einem qualifizierten Yamaha-Kundendiensttechniker überprüfen.
- Schließen Sie den Netzstecker niemals mit nassen Händen an oder ziehen Sie ihn heraus.

Brandschutz

- Stellen Sie keine brennenden Gegenstände (z. B. Kerzen) auf dem Instrument ab. Ein brennender Gegenstand könnte umfallen und einen Brand verursachen.

Falls Sie etwas Ungewöhnliches am Instrument bemerken

- Wenn eines der folgenden Probleme auftritt, schalten Sie unverzüglich den Netzschalter aus und ziehen Sie den Netzstecker aus der Steckdose. Lassen Sie das Gerät anschließend von einem qualifizierten Yamaha-Kundendiensttechniker überprüfen.
 - Netzkabel oder Netzstecker sind zerfasert oder beschädigt.
 - Das Instrument sendet ungewöhnliche Geräusche oder Rauch ab.
 - Ein Gegenstand ist in das Instrument gefallen.
 - Während der Verwendung des Instruments kommt es zu einem plötzlichen Tonausfall.



VORSICHT

Beachten Sie stets die nachstehend aufgelisteten grundsätzlichen Vorsichtsmaßnahmen, um mögliche Verletzungen bei Ihnen oder anderen Personen oder aber Schäden am Instrument oder an anderen Gegenständen zu vermeiden. Zu diesen Vorsichtsmaßnahmen gehören die folgenden Punkte, die jedoch keine abschließende Aufzählung darstellen:

Netzanschluss/Netzkabel

- Schließen Sie das Instrument niemals über einen Mehrfachanschluss an eine Netzsteckdose an. Dies kann zu einem Verlust der Klangqualität führen und möglicherweise auch zu Überhitzung in der Netzsteckdose.
- Fassen Sie den Netzstecker nur am Stecker selbst und niemals am Kabel an, wenn Sie ihn vom Instrument oder von der Steckdose abziehen. Wenn Sie am Kabel ziehen, kann dieses beschädigt werden.
- Ziehen Sie bei Nichtbenutzung des Instruments über einen längeren Zeitraum oder während eines Gewitters den Netzstecker aus der Steckdose.

Aufstellort

- Achten Sie auf einen sicheren Stand des Instruments, um ein unabsichtliches Umstürzen zu vermeiden.
- Wenn Sie das Instrument transportieren oder bewegen, sollten daran immer zwei oder mehr Personen beteiligt sein. Wenn Sie allein versuchen, das Instrument hochzuheben, können Sie sich einen Rückenschaden zuziehen, sich oder andere Personen in anderer Weise verletzen oder das Instrument selbst beschädigen.
- Ziehen Sie, bevor Sie das Instrument bewegen, alle angeschlossenen Kabel ab, um zu verhindern, dass die Kabel beschädigt werden oder jemand darüber stolpert und sich verletzt.
- Vergewissern Sie sich beim Aufstellen des Produkts, dass die von Ihnen verwendete Netzsteckdose gut erreichbar ist. Sollten Probleme auftreten oder es zu einer Fehlfunktion kommen, schalten Sie das Instrument sofort aus, und ziehen Sie den Stecker aus der Steckdose. Auch dann, wenn das Produkt ausgeschaltet ist, wird es minimal mit Strom versorgt. Falls Sie das Produkt für längere Zeit nicht nutzen möchten, sollten Sie unbedingt das Netzkabel aus der Netzsteckdose ziehen.

Verbindungen

- Bevor Sie das Instrument an andere elektronische Komponenten anschließen möchten, schalten Sie alle Geräte aus. Stellen Sie zunächst alle Lautstärkereglern an den Geräten auf Minimum, bevor Sie die Geräte ein- oder ausschalten.
- Sie sollten die Lautstärke grundsätzlich an allen Geräten zunächst auf die Minimalstufe stellen und beim Spielen des Instruments allmählich erhöhen, bis der gewünschte Pegel erreicht ist.

Vorsicht bei der Handhabung

- Stecken Sie weder einen Finger noch eine Hand in irgendeinen Spalt des Instruments.
- Stecken Sie niemals Papier, Metallteile oder andere Gegenstände in die Schlitze am Bedienfeld. Dies könnte Verletzungen bei Ihnen oder anderen Personen, Schäden am Instrument oder an anderen Gegenständen oder Betriebsstörungen verursachen.
- Stützen Sie sich nicht mit dem Körpergewicht auf dem Instrument ab, und stellen Sie keine schweren Gegenstände darauf ab. Üben Sie keine übermäßige Gewalt auf Tasten, Schalter oder Stecker aus.
- Verwenden Sie die Kopfhörer des Instruments/Geräts nicht über eine längere Zeit mit zu hohen oder unangenehmen Lautstärken. Hierdurch können bleibende Hörschäden auftreten. Falls Sie Hörverlust bemerken oder ein Klingeln im Ohr feststellen, lassen Sie sich von Ihrem Arzt beraten.

Yamaha haftet nicht für Schäden, die auf eine nicht ordnungsgemäße Bedienung oder Änderungen am Instrument zurückzuführen sind, oder für den Verlust oder die Zerstörung von Daten.

Schalten Sie das Instrument immer aus, wenn Sie es nicht verwenden.

ACHTUNG

Um die Möglichkeit einer Fehlfunktion oder Beschädigung des Produkts, der Beschädigung von Daten oder anderem Eigentum auszuschließen, befolgen Sie die nachstehenden Hinweise.

■ Handhabung und Pflege

- Betreiben Sie das Instrument nicht in der Nähe von Fernsehgeräten, Radios, Stereoanlagen, Mobiltelefonen oder anderen elektrischen Geräten. Andernfalls können das Instrument, ein Fernsehgerät oder ein Radio gegenseitige Störungen erzeugen. Wenn Sie das Instrument zusammen mit einer App auf Ihrem iPad, iPhone oder iPod touch verwenden, empfehlen wir Ihnen, bei jenem Gerät den „Flugzeugmodus“ einzuschalten, um für die Kommunikation erzeugte Signale zu unterdrücken.
- Setzen Sie das Instrument weder übermäßigem Staub oder Vibrationen noch extremer Kälte oder Hitze aus (beispielsweise direktem Sonnenlicht, in der Nähe einer Heizung oder tagsüber in einem Fahrzeug), um eine mögliche Gehäuseverformung, eine Beschädigung der eingebauten Komponenten oder Fehlfunktionen beim Betrieb zu vermeiden.
- Stellen Sie keine Gegenstände aus Vinyl, Kunststoff oder Gummi auf dem Instrument ab, da hierdurch Bedienfeld oder Tastatur verfärbt werden könnten.
- Verwenden Sie zur Reinigung des Instruments ein weiches, trockenes Tuch. Verwenden Sie keine Verdünnung, Lösungsmittel oder Reinigungsflüssigkeiten oder mit chemischen Substanzen imprägnierte Reinigungstücher.
- Bei extremen Temperatur- oder Luftfeuchtigkeitsänderungen kann es zu Kondensation kommen, und auf der Oberfläche des Instruments kann sich Wasser sammeln. Falls dort Wasser verbleibt, können die Holzteile das Wasser absorbieren und beschädigt werden. Wischen Sie in jedem Fall jegliches Wasser sofort mit einem weichen Tuch fort.

■ Sichern von Daten

- Die aktuellen Daten im Arbeitsspeicher (siehe Seite 82) gehen verloren, wenn Sie das Instrument ausschalten. Speichern Sie die Daten im Storage Memory (siehe Seite 82) bzw. auf einem externen Gerät wie einem Computer. Gespeicherte Daten können durch eine Fehlfunktion oder durch falsche Bedienung verlorengehen. Speichern Sie wichtige Daten auf einem externen Gerät wie einem Computer.

Informationen

■ Hinweise zum Urheberrecht

- Das Kopieren von kommerziell erhältlichen Musikdaten (einschließlich, jedoch ohne darauf beschränkt zu sein, MIDI- und/oder Audio-Daten) ist mit Ausnahme für den privaten Gebrauch strengstens untersagt.
- Dieses Produkt enthält und bündelt Computerprogramme und Inhalte, die von Yamaha urheberrechtlich geschützt sind oder für die Yamaha die Lizenz zur Benutzung der urheberrechtlich geschützten Produkte von Dritten besitzt. Dieses urheberrechtlich geschützte Material umfasst ohne Einschränkung sämtliche Computersoftware, Styles-Dateien, MIDI-Dateien, WAVE-Daten, Musikpartituren und Tonaufzeichnungen. Jede nicht genehmigte Benutzung von solchen Programmen und Inhalten, die über den persönlichen Gebrauch hinausgeht, ist gemäß den entsprechenden Gesetzen nicht gestattet. Jede Verletzung des Urheberrechts wird strafrechtlich verfolgt. DAS ANFERTIGEN, WEITERGEBEN ODER VERWENDEN VON ILLEGALEN KOPIEN IST VERBOTEN.

■ Informationen über die Funktionen/ Daten, die in diesem Instrument enthalten sind

- Dieses Gerät kann verschiedene Musikdatentypen/-formate verarbeiten, indem es sie im Voraus für das richtige Musikdatenformat zum Einsatz mit dem Gerät optimiert. Demzufolge werden die Daten an diesem Gerät möglicherweise nicht genauso wiedergegeben wie vom Komponisten/Autor beabsichtigt.

■ Über diese Anleitung

- Die Abbildungen und Display-Darstellungen in diesem Handbuch dienen nur zur Veranschaulichung und können von der Darstellung an Ihrem Instrument abweichen.
- Windows ist in den USA und anderen Ländern ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft® Corporation.
- Apple, Mac, Macintosh, iPad, iPhone und iPod touch sind in den USA und anderen Ländern als Warenzeichen von Apple Inc. eingetragen.
- Die in diesem Handbuch erwähnten Firmen- und Produktnamen sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen der betreffenden Firmen.

Einführung

Vielen Dank für den Kauf des Stage Piano CP300 von Yamaha. Das CP300 bietet einen qualitativ außergewöhnlich hochwertigen Sound, umfangreiche Funktionen und eine Vielzahl von Bearbeitungsfunktionen – wodurch es für viele Anwendungen einschließlich Live-Auftritten und Aufnahme geeignet ist. Wir empfehlen Ihnen, diese Anleitung aufmerksam zu lesen, damit Sie die weiterentwickelten und praktischen Funktionen des CP300 voll ausnutzen können. Außerdem empfehlen wir Ihnen, dieses Handbuch an einem sicheren und leicht zugänglichen Ort aufzubewahren, um später darin nachschlagen zu können.

Über diese Bedienungsanleitung

Diese Bedienungsanleitung ist in vier Hauptabschnitte eingeteilt. „Einführung“, „Grundlagen der Bedienung“, „Referenz“ und „Anhang“.

Einführung (Seite 6)

Lesen Sie diesen Abschnitt bitte zuerst.

Grundlagen der Bedienung (Seite 20)

In diesem Kapitel wird die Benutzung der Grundfunktionen im Einzelnen beschrieben. Schlagen Sie in diesem Kapitel nach, während Sie auf dem CP300 spielen.

Referenz (Seite 53)

In diesem Kapitel wird erklärt, wie die einzelnen Einstellungen der verschiedenen Funktionen des CP300 vorgenommen werden. Schlagen Sie bei Bedarf in diesem Kapitel nach.

Anhang (Seite 94)

Dieser Abschnitt enthält wichtige Informationen zum Nachschlagen, einschließlich der Voice- und Drum-Kit-Listen sowie verschiedenen, detaillierten Tabellen.

- Die Abbildungen und LCD-Anzeigen in dieser Bedienungsanleitung dienen lediglich Anwendungszwecken und können vom tatsächlichen Erscheinungsbild auf Ihrem Instrument abweichen.

Das Kopieren von im Handel erhältlichen Musikdaten (einschließlich, jedoch ohne darauf beschränkt zu sein, MIDI- und/oder Audio-Daten) ist mit Ausnahme für den privaten Gebrauch strengstens untersagt. Wenn Sie die Daten für andere Anlässe außer dem persönlichen Gebrauch verwenden möchten, beraten Sie sich mit einem Experten im Urheberrecht.

Dieses Produkt enthält und bündelt Computerprogramme und Inhalte, die von Yamaha urheberrechtlich geschützt sind oder für die Yamaha die Lizenz zur Benutzung der urheberrechtlich geschützten Produkte von Dritten besitzt. Dieses urheberrechtlich geschützte Material umfasst ohne Einschränkung sämtliche Computersoftware, Styles-Dateien, MIDI-Dateien, WAVE-Daten, Musikpartituren und Tonaufzeichnungen. Jede nicht genehmigte Benutzung von solchen Programmen und Inhalten, die über den persönlichen Gebrauch hinausgeht, ist nach geltenden Gesetzen nicht gestattet. Jede Verletzung des Urheberrechts wird strafrechtlich verfolgt. DAS ANFERTIGEN, WEITERGEBEN ODER VERWENDEN VON ILLEGALEN KOPIEN IST VERBOTEN. Dieses Gerät kann verschiedene Musikdatentypen/-formate verarbeiten, indem es sie im Voraus für das richtige Musikdatenformat zum Einsatz mit dem Gerät optimiert. Demzufolge werden die Daten an diesem Gerät möglicherweise nicht genauso wiedergegeben wie vom Komponisten/Autor beabsichtigt.

Warenzeichen

- Windows ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft® Corporation.
- Apple und Macintosh sind Warenzeichen der Apple Computer, Inc.
- Die in dieser Bedienungsanleitung erwähnten Namen von Firmen und Produkten sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen der betreffenden Firmen.

Mitgeliefertes Zubehör

- Netzkabel
- Pedal (FC3)
- Bedienungsanleitung

Die wichtigsten Leistungsmerkmale

Das CP300 bietet Ihnen den ultimativen Klang eines akustischen Flügels – und zwar dank des dreistufigen Dynamic Sampling, mit dem sich der Klang einerseits durch Betätigung des Haltepedals ändert, und schließlich noch ein subtiler, echter Loslass-Klang erzeugt wird, wenn Sie die Finger von der Taste heben.

Die fortschrittlichen Funktionen sind unter anderem:

- „Graded Hammer“-Tastatur mit 88 Tasten und einem Anschlag, der sich praktisch nicht von dem eines echten akustischen Flügels unterscheidet.
- Ein ausgefeiltes System aus AWM-Synthese und Tonerzeugung, mit einer maximalen Polyphonie von 128 Noten. Mit AWM verfügt das CP300 über 50 eigene Voices – einschließlich einer Vielzahl von ultra-realistischen Klavier- und anderen Keyboard-Voices, sowie viele authentische Sounds praktisch aller Instrumentengattungen.
- Hochwertiger Fünf-Band-Master EQ, über den Sie den Klang mit Schiebereglern auf den Bedienfeld intuitiv regeln können.
- Voll klingende Hall- und Chorus-Effekte, sowie eine enorme Auswahl anderer Effekte, die Ihrem Sound eine außerordentliche Tiefe, Klangfülle und Ausdrucksfähigkeit verleihen.
- Umfassende MIDI-Funktionen für den Einsatz mit anderen Geräten und in größeren Musikproduktionssystemen.
- Vier Pedalanschlüsse für maximale Ausdrucksmöglichkeiten – besonders für das Live-Spiel – und eingebaute, hochwertige Stereolautsprecher.
- Eine leistungsfähige und vielseitige Performance-Funktion, mit der Sie Ihre eigenen CP300-Einstellungen speichern und sofort wieder abrufen können, einschließlich Dual/Split-Konfigurationen, Voice- und Effektparametern, Werte der MIDI-Sende- und Empfangskanäle und Master-Edit-Einstellungen.
- Eingebauter 16-Spur-Sequencer für Aufnahme und Wiedergabe Ihres Spiels, sowie zur Erstellung komplexer Arrangements und Songs mit mehreren Instrumenten, d. h. bis zu 16 Parts.
- Master-Modus, mit dem Sie bis zu vier externe Klangerzeuger unabhängig steuern können.
- Umfangreiche Auswahl an Ein- und Ausgängen sowie Schnittstellen – einschließlich zwei separater Stereo-Ausgangspaare, Stereo-Eingängen, MIDI-Buchsen und einem USB-Anschluss.

Einführung	6
Anwendungsindex	10
Vor Benutzung des CP300	11
Anschlüsse für die Stromversorgung	11
Benutzung der Pedale	11
Verwenden eines Kopfhörers	12
Einschalten des Instruments	12
Einstellen der Display-Helligkeit	13
Einstellen der Lautstärke	13
Auf der Tastatur spielen	14
Spielen der Sounds	14
Grundsätzliche Bedienung	15
Display-Einstellungen – Allgemeine Bedienung	15
Wiederherstellen der werksseitig programmierten Einstellungen des CP300	16
Grundsätzliche Anweisungen	18
Grundlagen der Bedienung	20
Bezeichnungen und Funktionen der Bedienelemente	20
Bedienfeld	20
Rückseite	22
Quick Guide	23
Anhören der Demo-Songs	23
Voices spielen	25
Gleichzeitig unterschiedliche Voices spielen	27
Ändern der Lautstärke für die einzelnen Parts (Zone Control)	28
Kombinieren zweier Voices – Dual	29
Spielen verschiedener Voices mit der rechten und linken Hand – Split	31
Benutzung der Pedale	33
Noten „ziehen“ – Pitch Bend Wheel	34
Hinzufügen eines Vibrato-Effekts – Modulationsrad	34
Verbessern des Klanges mit Reverb und Chorus	35
Equalizer (EQ)	36
Transposition der Tastatur – Transpose	37
Verwenden des Metronom-Klicks	38
Verwenden des Master-Modus'	39
Auswählen einer Performance	40
Aufzeichnen Ihres Spiels	41
Aufzeichnen Ihres Spiels	42
Song teilweise neu aufnehmen	44
Andere Aufnahmeverfahren	46
Song-Wiedergabe	49
Wiedergabe eines Songs	49
Praktische Funktionen	51
Bedienungssperre	51
MIDI Transmission On/Off	51
MIDI-Panikfunktion	52
Built-in Speakers On/Off	52

Referenz	53
Master-Einstellungen – Master Edit	53
Einzelne Einstellungen für die Voices –	
Voice Edit.	56
Voice Edit – grundsätzliche Bedienung	56
Einzelne Einstellungen für MIDI-Operationen – MIDI Settings	63
Über MIDI	63
MIDI Settings – grundsätzliche Bedienung	64
Verschiedene Einstellungen für das CP300 – Other Settings	67
Other Settings – grundsätzliche Bedienung	67
Master-Equalizer-Einstellungen	72
Einsatz der Performance-Funktionen	73
Performance-Parameter	74
Umgang mit Performance-Dateien	76
Performance-Datei – grundsätzliche Bedienung	76
Umgang mit Song-Dateien	81
Song-Datei – grundsätzliche Bedienung	81
Einstellungen für Song-Aufnahme und -Wiedergabe –	
Song Settings	85
Song Settings – grundsätzliche Bedienung	85
Anschließen von Computer und MIDI-Geräten	88
Anschließen externer Audiogeräte	88
Anschließen externer Geräte	89
Anschließen externer MIDI-Geräte	90
Anschließen an einen Computer	92
Anhang	94
Liste der Meldungen	94
Fehlerbehebung	98
MIDI-Datenkompatibilität	100
Liste der Werkseinstellungen	101
Voice-Liste	103
Programmwechselliste	105
Liste der Preset Performances	106
Liste der XG Voices	108
Liste der XG Drum Kits	112
Liste der Effekttypen	114
Liste der Effektparameter	115
Effektdatei-Zuweisungstabelle	123
MIDI-Datenformat	125
MIDI-Implementationstabelle	137
Technische Daten	138
Index	139

Anwendungsindex

Anhören

- Anhören der Demo-Songs mit verschiedenen Voices „Anhören der Demo-Songs“ auf Seite 23
- Anhören Ihres aufgezeichneten Spiels „Wiedergabe eines Songs“ auf Seite 49

Spielfunktionen

- Voices auswählen und spielen „Voices spielen“ auf Seite 25
- Performances auswählen und spielen „Auswählen einer Performance“ auf Seite 40
- Verwendung der verschiedenen Pedale „Benutzung der Pedale“ auf Seite 33
- Verwendung mehrerer MIDI-Klangerzeuger. „Verwenden des Master-Modus“ auf Seite 39

Ändern von Voices

- Betrachten der Voice-Liste „Voice-Liste“ auf Seite 103
- Betrachten der Performance-Liste. „Liste der Preset Performances“ auf Seite 106
- Kombinieren zweier Voices. „Kombinieren zweier Voices – Dual“ auf Seite 29
- Mit der linken und rechten Hand verschiedene Klänge spielen
. „Spielen verschiedener Voices mit der rechten und linken Hand – Split“ auf Seite 31
- Variationen des Klanges erzeugen „Noten „ziehen“ – Pitch Bend Wheel“ auf Seite 34
 „Hinzufügen eines Vibrato-Effekts – Modulationsrad“ auf Seite 34
 „Verbessern des Klanges mit Reverb und Chorus“ auf Seite 35
 „Equalizer (EQ)“ auf Seite 36

Aufnahme

- Aufzeichnen Ihres Spiels „Aufzeichnen Ihres Spiels“ auf Seite 42
- Löschen aufgenommener Songs „Umgang mit Song-Dateien“ auf Seite 81

Einstellungen

- Einzelne Einstellungen für die Voices vornehmen
. „Einzelne Einstellungen für die Voices – Voice Edit“ auf Seite 56
- Einzelne Einstellungen für das CP300 vornehmen
. „Verschiedene Einstellungen für das CP300 – Other Settings“ auf Seite 67
- Einstellungen für den Master-Modus vornehmen. „Master-Einstellungen – Master Edit“ auf Seite 53
- Einzelne Einstellungen für MIDI vornehmen
. „Einzelne Einstellungen für MIDI-Operationen – MIDI Settings“ auf Seite 63
- Einzelne Einstellungen für den Master Equalizer vornehmen . „Master-Equalizer-Einstellungen“ auf Seite 72

Sichern

- Speichern der Voice-Einstellungen „Umgang mit Performance-Dateien“ auf Seite 76

Anschließen des CP300 an andere Geräte

- Was ist MIDI? „Über MIDI“ auf Seite 63
- Anschluss an mehrere MIDI-Geräte „Anschließen externer MIDI-Geräte“ auf Seite 90
- Erhöhen der Lautstärke „Anschließen externer Audiogeräte“ auf Seite 88
- Anschließen an einen Computer „Anschließen an einen Computer“ auf Seite 92

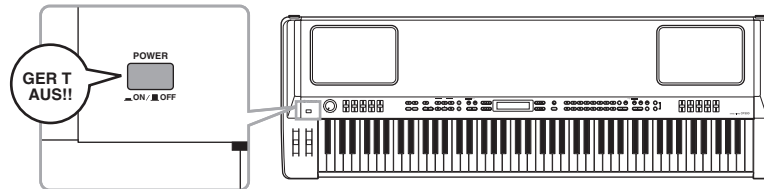
Soforthilfe

- Rückkehr zum Haupt-Display „Display-Einstellungen – Allgemeine Bedienung“ auf Seite 15
- Zurücksetzen auf die Werksvoreinstellungen
. „Wiederherstellen der werksseitig programmierten Einstellungen des CP300“ auf Seite 16
- Über die Meldungen im Display „Liste der Meldungen“ auf Seite 94
- Fehlerbehebung „Fehlerbehebung“ auf Seite 98

Vor Benutzung des CP300

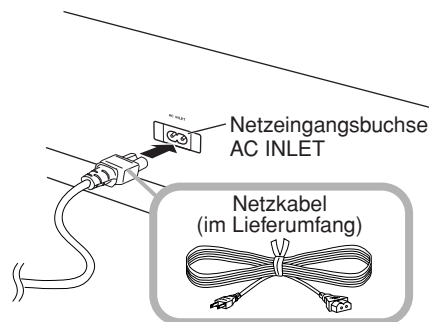
Anschlüsse für die Stromversorgung

- 1 Vergewissern Sie sich, dass der [POWER]-Schalter an der Rückseite in der Stellung OFF steht.



- 2 Stecken Sie das mitgelieferte Netzkabel in die [AC INLET]-Buchse (Seite 22) an der Rückseite des Instruments.

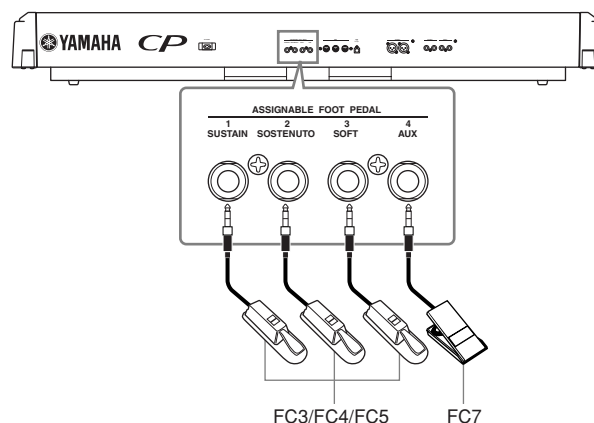
- 3 Stecken Sie das andere Ende des Netzkabels in eine Netzsteckdose. Vergewissern Sie sich, dass das CP300 für die Versorgungsspannung des Landes oder der Region geeignet ist, in der Sie es verwenden.



Benutzung der Pedale

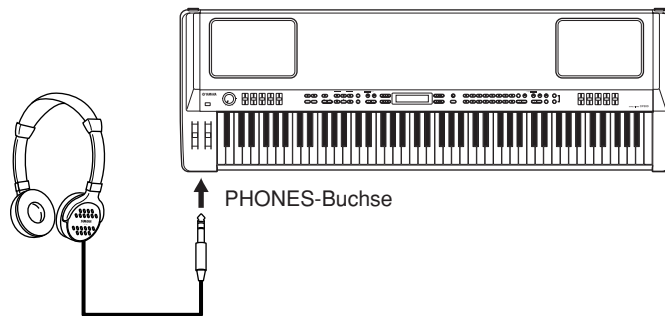
Schließen Sie das mitgelieferte Pedal (FC3) an der Buchse [1 SUSTAIN] an.

Ein optionales Fußpedal (FC3, FC4 oder FC5) oder ein Fußregler FC7 können ebenfalls an dieser Buchse angeschlossen werden. Weiterhin kann an der Buchse [4 AUX] ein optionales Fußpedal FC3/FC4/FC5 oder ein Fußregler FC7 angeschlossen werden, denen die Steuerung einer Vielzahl von Instrumentenparametern zugewiesen werden kann (Seite 33).



Verwenden eines Kopfhörers

Wenn Sie Kopfhörer verwenden möchten, schließen Sie sie einfach an die [PHONES]-Buchse an.



! VORSICHT

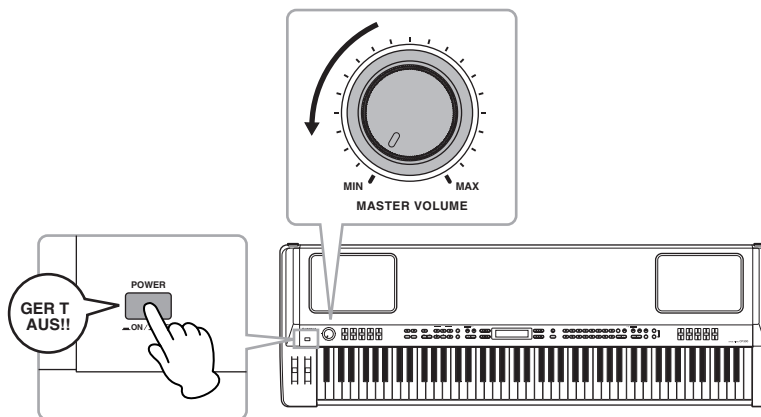
Verwenden Sie Kopfhörer nicht für längere Zeit mit einer hohen Lautstärke. Ihr Gehör könnte dadurch Schaden erleiden.

HINWEIS Wenn die LED der [SPEAKER]-Taste leuchtet, ertönen die eingebauten Lautsprecher normal, auch dann, wenn Sie Kopfhörer anschließen.

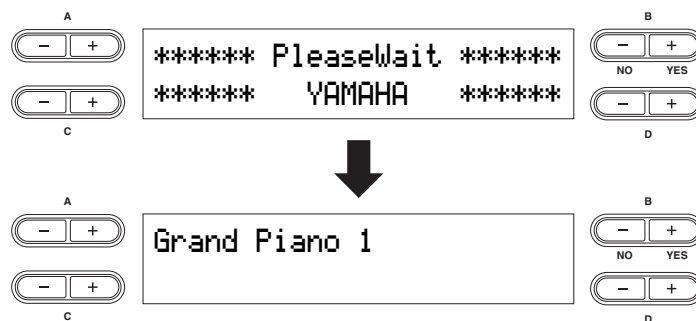
Einschalten des Instruments

Vergewissern Sie sich, dass die Lautstärke am CP300 und an den externen Geräten auf Minimum eingestellt ist.

Drücken Sie den [POWER]-Schalter, um das Instrument einzuschalten.



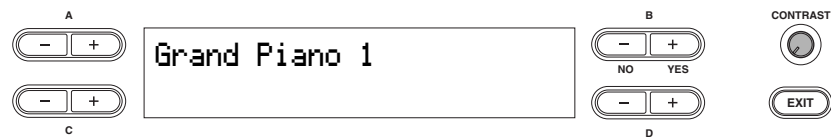
Das Display in der Mitte des Bedienfeldes leuchtet auf.



Drücken Sie zum Ausschalten des CP300 den [POWER]-Schalter noch einmal. Das Display erlischt.

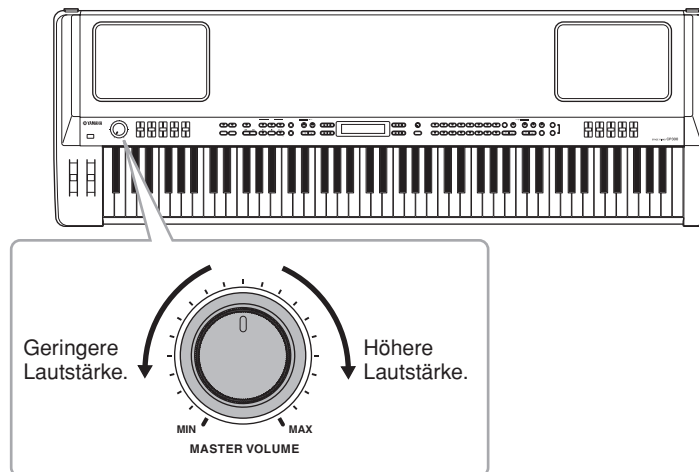
Einstellen der Display-Helligkeit

Sie können den Kontrast des Displays über den Drehregler [CONTRAST] einstellen, der sich rechts neben dem Display befindet.



Einstellen der Lautstärke

Verwenden Sie zum Einstellen der Lautstärke das [MASTER VOLUME]-Drehrad links auf dem Bedienfeld. Nach Beginn der Wiedergabe können Sie mit dem [MASTER VOLUME]-Drehrad die gewünschte Lautstärke einstellen.



Terminologie

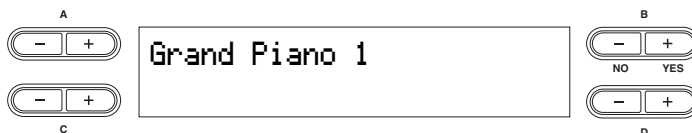
Master Volume: Die Gesamtlautstärke aller Klänge vom Instrument.

HINWEIS Das Drehrad [MASTER VOLUME] regelt auch die Lautstärke der Kopfhörer.

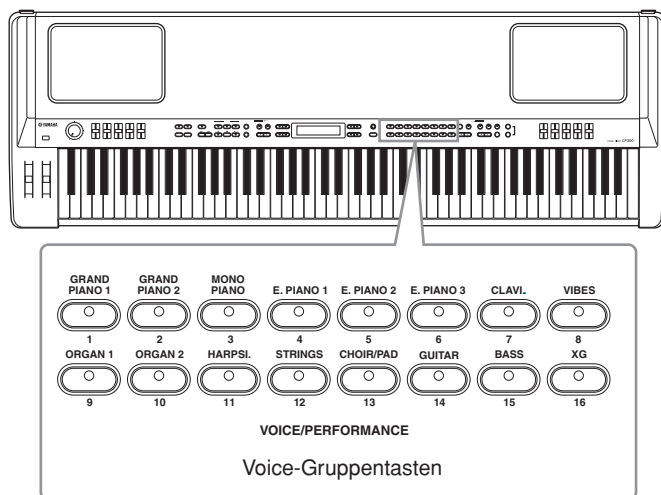
Auf der Tastatur spielen

Spiele der Sounds

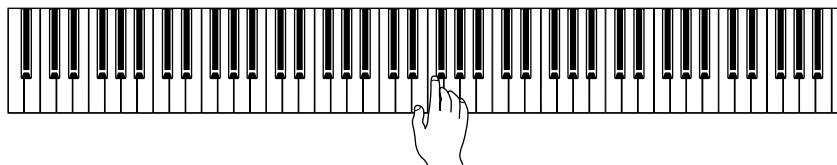
Versuchen Sie nun, auf der Tastatur einige der realistischen und dynamischen Sounds des CP300 zu spielen. Wenn Sie das Gerät entsprechend den Anweisungen unter „Anschlüsse für die Stromversorgung“ (Seiten 11 und 12) einschalten, erscheint das folgende Display.



In diesem Zustand können Sie auf der Tastatur spielen und den Klang der Voice „Grand Piano 1“ hören. Um die Voice umzuschalten, drücken Sie eine der Voice-Gruppen-Tasten rechts auf dem Bedienfeld.



Spiele Sie auf der Tastatur, und hören Sie sich den Klang an.



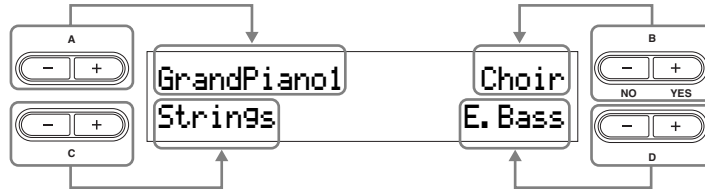
Grundsätzliche Bedienung

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie die wichtigsten Funktionen des CP300 bedienen können – den Einsatz der Bedienelemente am Bedienfeld, und wie Sie das CP300 auf die Werksvoreinstellungen zurückstellen können.

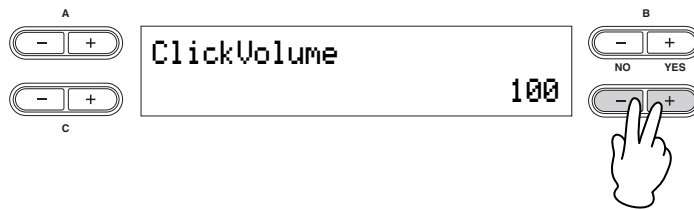
Display-Einstellungen – Allgemeine Bedienung

Jede Funktion kann viele Einträge oder Parameter zeigen, aus denen Sie auswählen können. Um einen Eintrag oder Parameter auszuwählen, drücken Sie eine der [-][+]-Tasten A – D.

Jeder Parameter im Display gehört zu der jeweiligen [-][+]-Tasten A – D direkt daneben.



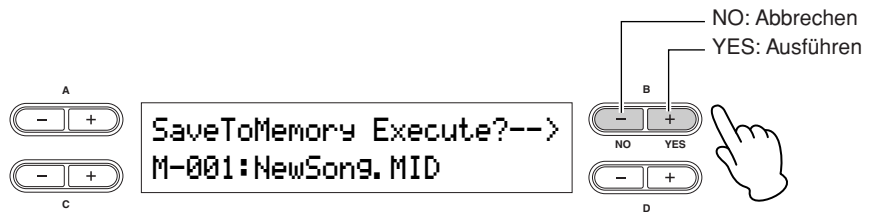
Wenn Sie Parameterwerte oder Einstellungen verändert haben, möchten Sie diese vielleicht wieder in den Grundzustand zurückversetzen. Drücken Sie dazu einfach nur gleichzeitig die [-]- und die [+]-Taste.



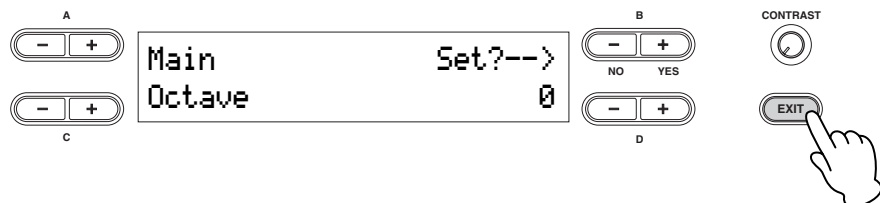
HINWEIS Die TEMPO-Tasten [DOWN][UP] haben die gleiche Form wie die [-][+]-Tasten A–D. Parameter, die zu den Tastenpaaren dieser Form gehören, können sehr einfach auf die Ursprungswerte gebracht werden, indem beide Tasten gleichzeitig gedrückt werden.

Drücken Sie zum Ausführen des Vorgangs die [+ (YES)]-Taste B. Sie können den Vorgang abbrechen, indem Sie die [- (NO)]-Taste B drücken.

Wenn oben im Display eine Eingabeaufforderung erscheint, können Sie im Allgemeinen die zugehörige [- (NO)][+ (YES)]-Taste B drücken, um den Vorgang auszuführen oder abzubrechen.



Mit der Taste [EXIT] verlassen Sie eine beliebige Funktion.



Wiederherstellen der werksseitig programmierten Einstellungen des CP300

Das CP300 hat eine Funktion namens Factory Set (Werkseinstellungen) zur Wiederherstellung des Speicherinhalts Ihres CP300 auf die Einstellungen, die bei Auslieferung vorlagen.

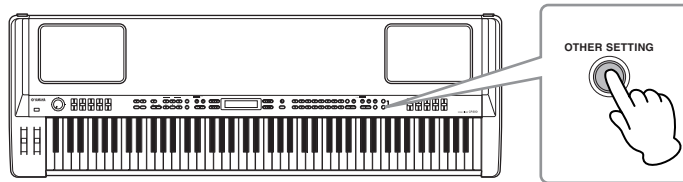
Hiermit können Sie die werksseitigen Voices und Performances sowie die System- und anderen Einstellungen des CP300 wiederherstellen.

Lesen Sie hierzu „Liste der Werkseinstellungen“ auf Seite 101.

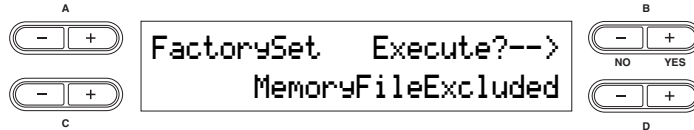
Es gibt zwei Methoden, um das CP300 auf die Werksvoreinstellungen zurücksetzen: 1) Einstellen des Parameters „Factory Set“ im Other-Settings-Menü, oder 2) Ausschalten des Geräts, und erneutes Einschalten bei gehaltener Taste C7 (die äußerste rechte Taste der Tastatur).

Methode 1

- 1 Drücken Sie die [OTHER SETTING]-Taste, um das Other-Settings-Menü aufzurufen.



- 2 Drücken Sie die Taste [OTHER SETTING] mehrmals, oder verwenden Sie die [-][+]-Tasten A, um „Factory Set“ im Display aufzurufen.

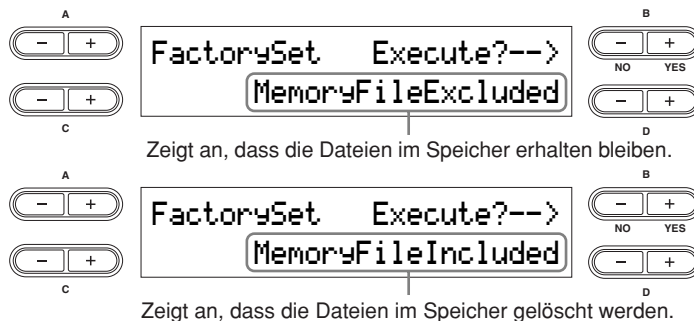


- 3 Verwenden Sie die [-][+]-Tasten D, um „Memory File Excluded“ oder „Memory File Included“ auszuwählen.

Auswahl für das Storage Memory:

Memory File Excluded.....Dateien im Storage Memory bleiben erhalten.

Memory File IncludedDateien im Storage Memory werden gelöscht.



HINWEIS Die Einstellung des Parameters „Character Code“ im Song-File-Menü wird nicht verändert (Seite 84).

4 Drücken Sie die [+ (YES)]-Taste B, um den Job auszuführen.

Sobald der Job ausgeführt wurde, erscheint im Display die Meldung „Completed“ (Abgeschlossen), und das vorherige Display wird wieder angezeigt.

VORSICHT

Bei Factory-Set-Vorgängen, deren Verarbeitung länger dauert, wird während des Vorgangs die Nachricht „Executing“ („Ausführen“) angezeigt. Schalten Sie das Gerät nicht aus, solange diese Meldung im Display angezeigt wird. Das Ausschalten des Instruments in diesem Zustand kann zu Beschädigung/Hängenbleiben des Systems führen.

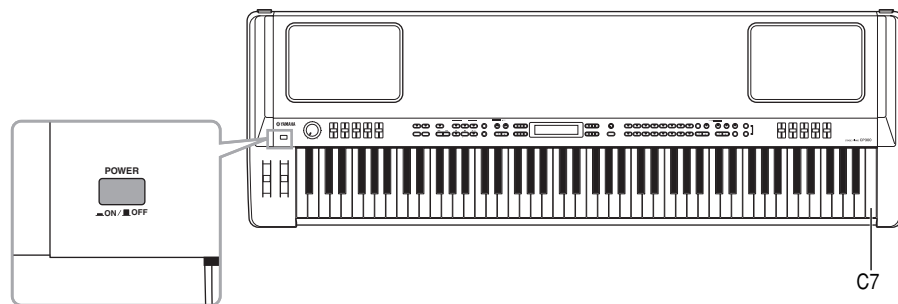
Terminologie

Datei: Eine Datei enthält eine Gruppe von Daten. Eine Datei enthält sowohl Performance- als auch Song-Daten (Seiten 73, 81).

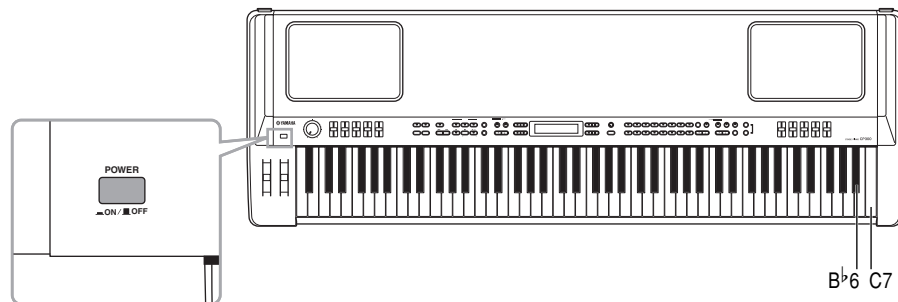
Methode 2

Halten Sie die weiße Taste am rechten Ende der Klaviatur (C7) gedrückt, und drücken Sie den [POWER]-Schalter, um das CP300 einzuschalten.

In diesem Fall werden die im Storage Memory gespeicherten Dateien nicht gelöscht.



Wenn Sie die Storage-Memory-Dateien ebenfalls löschen möchten, dann halten Sie rechte weiße Taste (C7) und die schwarze Taste darunter (B \flat 6) gedrückt, und betätigen Sie dann den [POWER]-Schalter zum Einschalten des CP300.



Terminologie

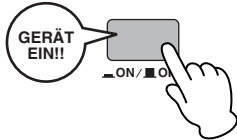
Storage Memory: In diesem Speicherbereich können Sie Performance-Dateien und aufgenommene Songs speichern.

Grundsätzliche Anweisungen

Einschalten des Instruments

Schalten Sie das Gerät zunächst ein und richten die Tastatur ein, bevor Sie beginnen zu spielen.

- **Vor Benutzung des CP300 (Seiten 11 und 12)**



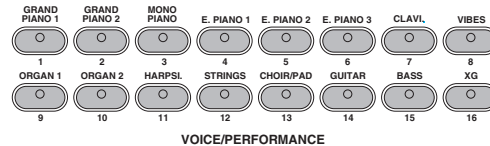
Auswählen und Spielen einer Voice

Das CP300 verfügt über eine außergewöhnliche Vielzahl von Preset-Voices zum Spielen in praktisch jedem Musikstil. Durchsuchen Sie die Voices, um Ihre Lieblings-Sounds zu finden.

- **Auswählen einer Voice (Seite 25)**

Terminologie

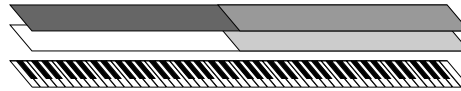
Preset: Voreingestellte Daten, die vor der Auslieferung des CP300 im internen Speicher abgelegt wurden.



Kombinieren von Voices und Spielen auf der Tastatur

Beim CP300 können Sie mehrere verschiedene Voices als „Layer“ (einander überlagert) spielen, oder Sie spielen eine Voice mit der linken Hand, während Sie mit der rechten Hand eine andere Voice (oder sogar zwei einander überlagerte Voices!) spielen. Probieren Sie einige der Varianten aus, und experimentieren Sie dann mit Ihren eigenen Voice-Kombinationen.

- **Gleichzeitig unterschiedliche Voices spielen (Seite 27)**
- **Kombinieren zweier Voices – Dual (Seite 29)**
- **Spielen verschiedener Voices mit der rechten und linken Hand – Split (Seite 31)**



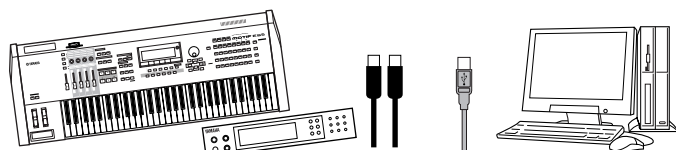
Erzeugen Ihrer eigenen Voices

Sobald Sie Ihre Lieblings-Voices gefunden haben und sich ein wenig damit auskennen, versuchen Sie, diese mit den Bearbeitungsfunktionen zu verändern und Ihre eigenen Voices zu erzeugen.

- **Einzelne Einstellungen für die Voices – Voice Edit (Seite 56)**

Anschließen von Computer und MIDI-Geräten

- **Anschließen externer Audiogeräte (Seite 88)**
- **Anschließen externer MIDI-Geräte (Seite 90)**
- **Anschließen an einen Computer (Seite 92)**



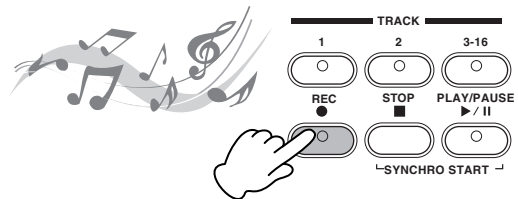
Aufnahme und Wiedergabe Ihres Spiels

Aufnahme und Wiedergabe Ihres eigenen Spiels ist sehr einfach. Beim CP-300 können Sie bis zu 16 unabhängige Parts aufnehmen, Sie können also die linke und rechte Hand unabhängig voneinander aufnehmen – und einen komplexen Song mit mehreren Instrumenten aufbauen, indem Sie diese nacheinander aufzeichnen.

- Aufzeichnen Ihres Spiels (Seite 42)
- Andere Aufnahmeverfahren (Seite 46)
- Umgang mit Songdateien (Seite 81)
- Wiedergabe eines Songs (Seite 49)

Terminologie

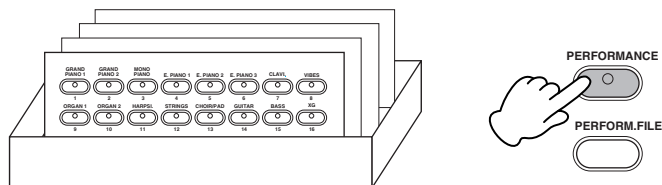
Beim CP300 werden Spieldaten als „Song“ bezeichnet. Das gilt auch für die Demo-Songs und voreingestellten Klavierstücke (Piano Songs).



Verwenden der Performance-Funktionen

Mit den praktischen Performance-Funktionen können Sie alle Einstellungen des CP300 speichern und abrufen. Dazu gehören Dual/Split-Einstellungen, Voice- und Effektparameter, Einstellungen der MIDI-Sende- und Empfangskanäle und Master-Edit-Einstellungen. Wenn Sie eigene Voices erstellt haben sollten, können Sie diese ebenfalls als Teil einer Performance speichern.

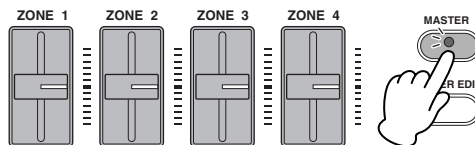
- Einsatz der Performance-Funktionen (Seite 73)
- Auswählen einer Performance (Seite 40)
- Performance-Parameter (Seite 74)
- Umgang mit Performance-Dateien (Seite 76)



Einsatz als Masterkeyboard

Im Master-Modus dieses Instruments können Sie bis zu vier externe Klangerzeuger (oder vier einzelne Instrumenten-Parts eines multitimbralen Klangerzeugers) ansteuern. Dadurch können Sie praktisch vier MIDI-Instrumente gleichzeitig spielen. Nachdem Sie Ihre eigenen Master-Einstellungen erstellt haben, können Sie diese ebenfalls innerhalb einer Performance speichern.

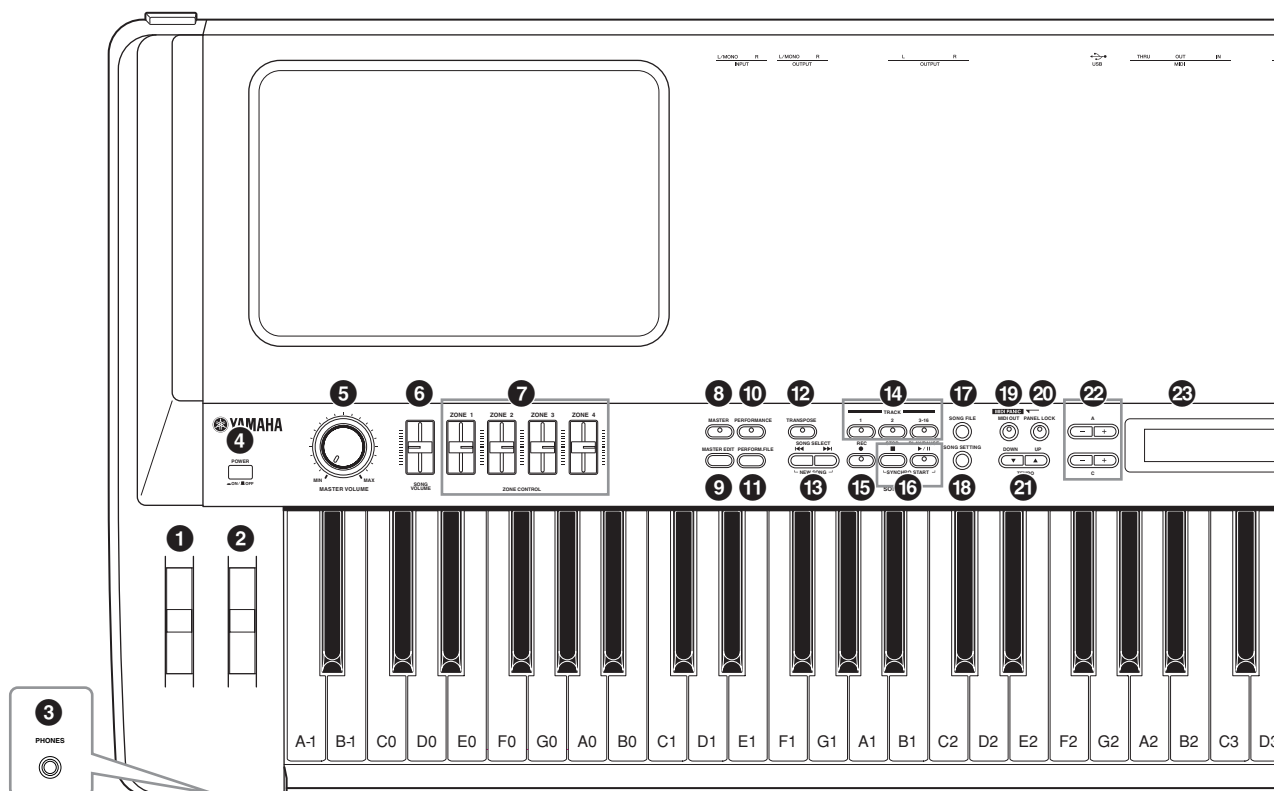
- Verwenden des Master-Modus' (Seite 39)
- Master-Einstellungen – Master Edit (Seite 53)



Grundlagen der Bedienung

Bezeichnungen und Funktionen der Bedienelemente

Bedienfeld



1 Pitch-Bend-Rad (Seite 34)

Mit diesem Rad steuern Sie den Pitch-Bend-Effekt.

2 Modulationsrad (Seite 34)

Mit diesem Rad steuern Sie den Modulationseffekt.

3 [PHONES]-Buchse (Seite 12)

Diese Buchse dient dem Anschluss von Stereo-Kopfhörern.

4 Netzschalter [POWER] (Seite 12)

Schaltet das Gerät ein oder aus. Das Instrument ist eingeschaltet, wenn der Schalter sich in dieser Stellung befindet: . Das Instrument ist ausgeschaltet, wenn der Schalter sich in dieser Stellung befindet: .

5 Drehrad [MASTER VOLUME] (Seite 13)

Stellt die Gesamtlautstärke ein.

6 Regler [SONG VOLUME] (Seite 47)

Einstellen der Lautstärke der Song-Wiedergabe.

7 [ZONE CONTROL]-Schieberegler (Seiten 28, 39)

Diese vier Schieberegler stellen den Ausgangspegel für die Parts jeder Ebene (Layer) ein (bis zu vier). Einschalten der [MASTER]-Taste schaltet die den Schieberegler [ZONE CONTROL] zugewiesene Funktion ein.

8 [MASTER]-Taste (Seite 39)

Einschalten der [MASTER]-Taste schaltet das CP300 in den Zustand für den Einsatz als Masterkeyboard um.

9 [MASTER EDIT]-Taste (Seite 53)

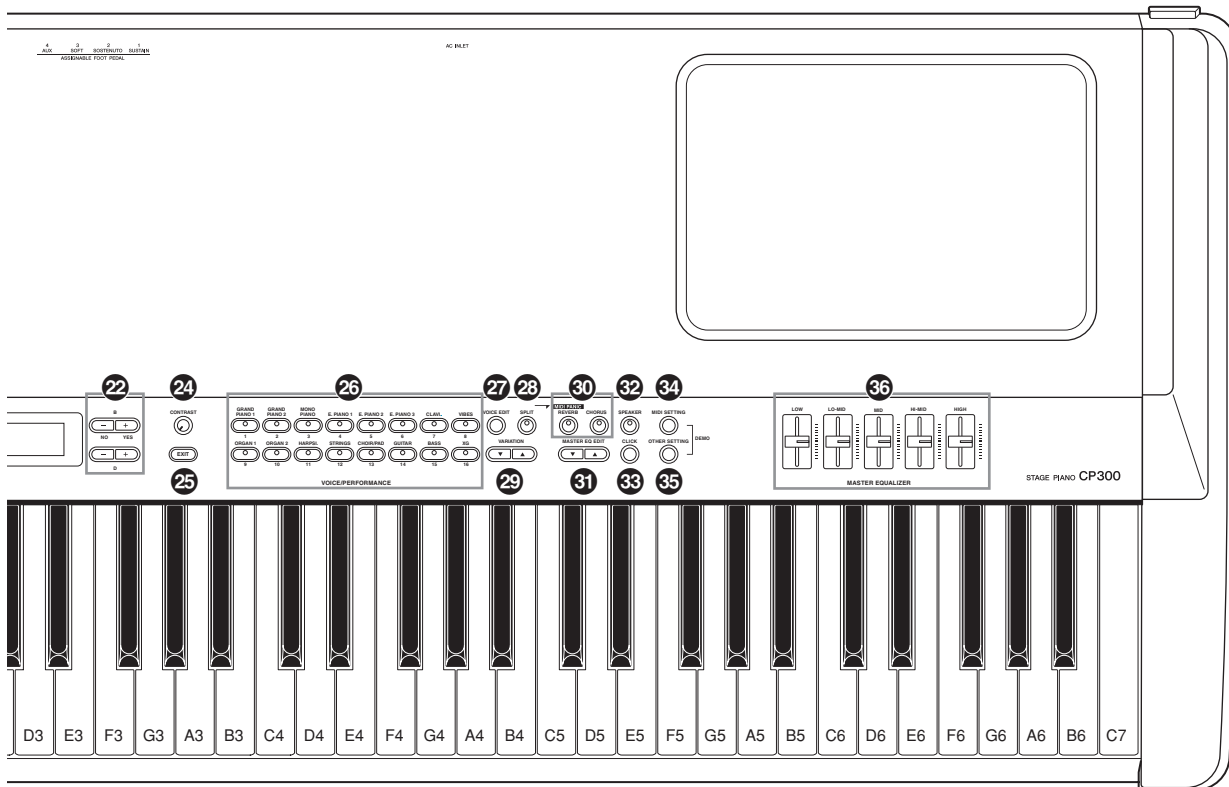
Ermöglicht die Auswahl von Einstellungen des Master-Modus'.

10 [PERFORMANCE]-Taste (Seite 40)

Schaltet die Performance ein- und aus.

11 [PERFORM.FILE]-Taste (Seite 76)

Ermöglicht die Auswahl von Einstellungen für die Performance-Datei, wie Speichern und Löschen der Performance-Daten, sowie andere Einstellungen für Performance-Dateien.



12 [TRANPOSE]-Taste (Seite 37)

Mit Hilfe der Transponierungsfunktion können Sie die Tonhöhe der gesamten Tastatur nach oben oder unten verschieben, um z. B. die Tonhöhe der Tastatur an den Tonumfang eines Sängers oder anderer Instrumente anzupassen.

13 SONG SELECT-Tasten [◀◀][▶▶] (Seiten 42, 49)

Wählt einen Preset Song oder einen Ihrer aufgenommenen Songs aus.

14 TRACK-Tasten [1], [2], und [3-16] (Seite 50)

Zum Ein- oder Ausschalten der angegebene Spur können Sie den Part der entsprechenden (ausgeschalteten) Spur auf der Tastatur üben.

15 SONG-Taste [REC] (Seite 42)

Dient zum Aufzeichnen Ihres Spiels auf der Tastatur.

16 SONG-Tasten [PLAY/PAUSE], [STOP] (Seite 49)

Spielt Preset Songs oder Ihre aufgenommenen Songs ab.

17 [SONG FILE]-Taste (Seite 81)

Hiermit speichern Sie aufgenommene Songs und andere Einstellungen für Song-Dateien.

18 [SONG SETTING]-Taste (Seite 85)

Ermöglicht die Auswahl von Einstellungen für Wiedergabe und Aufnahme von Songs.

19 [MIDI OUT]-Tasten (Seite 51)

Schaltet die MIDI-Übertragung ein oder aus.

20 [PANEL LOCK]-Taste (Seite 51)

Schaltet die Bedienfeld-Sperre (Panel Lock) ein oder aus. Durch Einschalten der Taste werden die Bedienfeld-Operationen deaktiviert.

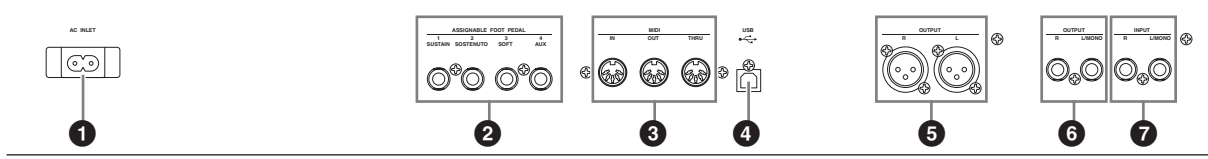
21 TEMPO-Tasten [UP]/[DOWN] (Seite 38)

Stellen das Tempo ein.

- 22 [-][+]-Tasten A bis D (Seite 15)**
Hiermit können Sie Parameter auswählen und seinen Wert ändern, während Sie diesen im Display ablesen können.
- 23 Display (Seite 15)**
Hier werden verschiedene Meldungen und bestimmte Einstellungen des Instruments angezeigt.
- 24 [CONTRAST]-Regler (Seite 13)**
Dient zum Einstellen der Helligkeit des Displays.
- 25 [EXIT]-Taste (Seite 15)**
Kehrt zurück zur Anfangsanzeige (die gleich nach dem Einschalten angezeigt wird).
- 26 Tasten für die Voice-Gruppen (Seiten 25, 40)**
Hiermit können Sie aus 16 verschiedenen Voice-Gruppen auswählen, einschließlich der Flügel-Voice. Sie können auch eine Performance auswählen, wenn die [PERFORMANCE]-Taste eingeschaltet ist.
- 27 [VOICE EDIT]-Taste (Seite 56)**
Ermöglicht die Auswahl von Einstellungen für Sounds und Effekte.
- 28 [SPLIT]-Taste (Seite 31)**
Sie können in den Tastaturbereichen für die linke und rechte Hand verschiedene Voices spielen.

- 29 VARIATION-Tasten [▼][▲] (Seite 25)**
Ermöglicht die Auswahl alternativer Voices der gewählten Voice-Gruppe.
- 30 Tasten [REVERB], [CHORUS] (Seite 35)**
Diese fügen dem Klang Hall (Reverb) und Fülle (Chorus) hinzu. Mit einem einzigen Tastendruck können Sie die entsprechenden Effekte ein- oder ausschalten.
- 31 MASTER-EQ-EDIT-Tasten [▼][▲] (Seite 72)**
Ermöglicht die Auswahl von Einstellungen für den Master Equalizer (Gesamtklangregelung).
- 32 [SPEAKER]-Taste (Seite 52)**
Hier können Sie die eingebauten Lautsprecher ein- oder ausschalten.
- 33 [CLICK]-Taste (Seite 38)**
Schaltet die Click-Funktion ein oder aus.
- 34 [MIDI SETTING]-Taste (Seite 64)**
Ermöglicht die Auswahl einzelner MIDI-Einstellungen.
- 35 [OTHER SETTING]-Taste (Seite 67)**
Hier können Sie einzelne Einstellungen wie Anschlagempfindlichkeit der Tastatur oder die Feineinstellung der Tonhöhenkala vornehmen.
- 36 [MASTER EQUALIZER]-Schieberegler (Seite 36)**
Diese fünf Schieberegler stellen den Klang jedes Bandes ein: LOW (Tiefen) bis HIGH (Höhen).

Rückseite



- 1 [AC INLET]-Buchse (Seite 11)**
Schließen Sie hier das mitgelieferte Netzkabel an. Verwenden Sie nur das mit dem CP300 mitgelieferte Netzkabel.
- 2 Buchse [ASSIGNABLE FOOT PEDAL] (Seiten 11, 33)**
Für den Anschluss des mitgelieferten Pedals (FC3), eines optionalen Fußschalters FC4 oder FC5 oder des Fußreglers FC7.
- 3 MIDI-Anschlüsse [IN][OUT][THRU] (Seite 90)**
Dienen zum Anschluss externer MIDI-Geräte für den Einsatz vieler verschiedener MIDI-Funktionen.
- 4 [USB]-Buchse (Seite 92)**
Für den Anschluss des CP300 an einem Computer.

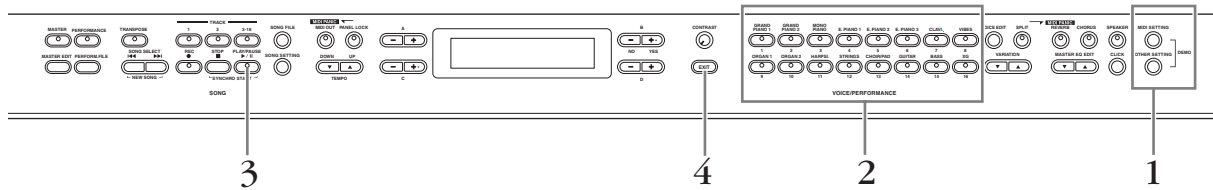
- 5 OUTPUT-Buchsen [L][R] (Seite 88)**
Diese Buchsen geben symmetrische Audiosignale aus und eignen sich für den Anschluss externer Geräte wie Mischpult usw.
- 6 OUTPUT-Buchsen [L/MONO][R] (Seite 88)**
Diese Buchsen geben Stereo-Audiosignale aus (monaurale 6,3-mm-Klinkenstecker). Für eine monophone Ausgabe verwenden Sie nur die Buchse L/MONO.
- 7 INPUT-Buchsen [L/MONO][R] (Seite 89)**
Externe Audiosignale können an diesen Klinkenbuchsen (6,3-mm-Mono-Klinkenstecker) zugeführt werden. Der Klang eines externen Instruments kann über die Lautsprecher des CP300 ausgegeben werden. Verwenden Sie monaurale 6,3-mm-Klinkenstecker Für die Stereoeingabe von einem Audiogerät schließen Sie beide Buchsen L/MONO und R an.

Quick Guide

Anhören der Demo-Songs

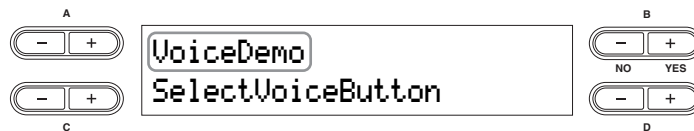
Das CP300 verfügt über eine Auswahl speziell aufgenommener Demo-Songs, die jede der Voice-Gruppen des Instruments wirkungsvoll vorführt. Hören Sie sich jetzt einige der Demo-Songs an und verschaffen Sie sich einen Überblick über die Fähigkeiten des CP300.

HINWEIS Machen Sie das CP300 bereit für die Wiedergabe. Näheres finden Sie im Abschnitt „Vor Benutzung des CP300“ auf Seite 11.



1 Drücken Sie gleichzeitig die Tasten [MIDI SETTING] und [OTHER SETTING].

Die LEDs der Voice-Gruppen-Tasten blinken der Reihe nach auf. Sie sehen die Meldung „Voice Demo“ im Display.

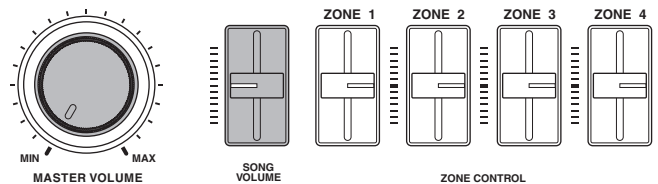


2 Drücken Sie eine der Voice-Gruppen-Tasten, um sich die Demo-Songs anzuhören.

Die LED der betreffenden Voice-Taste leuchtet auf, und die Wiedergabe beginnt. Die Demo-Songs der einzelnen Voice-Gruppen werden nacheinander abgespielt, bis Sie die [STOP]-Taste drücken.

Einstellen der Lautstärke

Mit einem der Drehräder [MASTER VOLUME] oder [SONG VOLUME] können Sie die Lautstärke der Demo-Songs einstellen.



HINWEIS Achten Sie darauf, dass der Schieberegler [SONG VOLUME] richtig eingestellt ist. Wenn der Schieberegler [SONG VOLUME] auf Minimum eingestellt ist, ist kein Signal zu hören.

3 Drücken Sie die Taste der momentan gespielten Voice-Gruppe oder die [PLAY/PAUSE]-Taste, um das Voice-Demo zu stoppen.

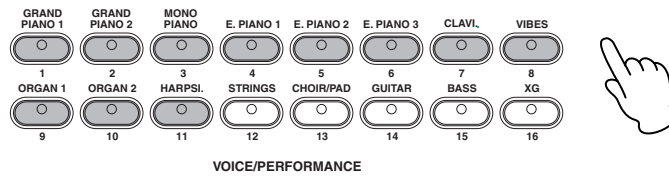
4 Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um das Display für die Demo-Auswahl zu verlassen.

Anhören der Piano-Demo-Songs

- 1 Drücken Sie gleichzeitig die Tasten [MIDI SETTING] und [OTHER SETTING].
- 2 Verwenden Sie zur Auswahl der Piano-Demo-Songs die [-][+]-Tasten A. Sie sehen die Meldung „Piano Demo“ im Display.
Sie sehen die Meldung „Piano Demo“ im Display.



- 3 Drücken Sie eine der Voice-Gruppen-Tasten, um sich den entsprechenden Piano-Demo-Song anzuhören.

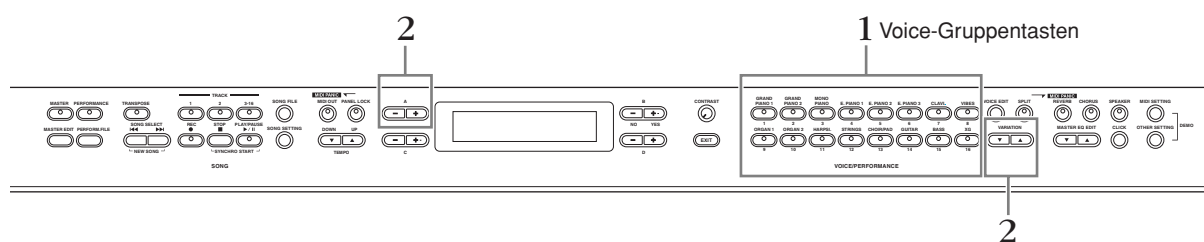


Die Piano-Demo-Songs sind den Voice-Tasten wie folgt zugeordnet:

	Name der Voice	Piano-Demo-Song	Beschreibung
1	GRAND PIANO 1	Stereo Sampling	Song in Stereo aufgenommen.
2	GRAND PIANO 2	Mono Sampling	Song mit einem in Mono gesampelten Klang.
3	MONO PIANO	Dynamic Sampling mezzopiano	Führt das Dynamic Sampling vor, das für die Zuweisung von Samples mit unterschiedlicher Anschlagstärke sorgt, um die dynamischen Klangänderungen bei einem akustischen Instrument genau zu simulieren.
4	E. PIANO 1	Dynamic Sampling mezzoforte	
5	E. PIANO 2	Dynamic Sampling forte	Führt das Sustain Sampling vor, das den Klang des Resonanzbodens und der mitschwingenden Saiten eines echten akustischen Flügels simuliert, der entsteht, wenn das Dämpferpedal (Haltepedal, Fortepedal) gedrückt wird.
6	E. PIANO 3	Mit Sustain Sampling	
7	CLAVI.	Ohne Sustain Sampling	Führt die Key-off-Samples vor, die den kleinen Klang wiedergeben, der bei einem Klavier/Flügel entsteht, wenn die Tasten losgelassen werden.
8	VIBES	Mit Key-off Sampling	
9	ORGAN 1	Ohne Key-off Sampling	Führt „String Resonance“ vor; das Mitschwingen der Saiten bei einem echten Klavier/Flügel.
10	ORGAN 2	Mit Saitenresonanz	
11	HARPSI.	Keine Saitenresonanz	

Voices spielen

Auswählen einer Voice



1 Wählen Sie die gewünschte Voice-Gruppe aus, indem Sie eine der Voice-Gruppen-Tasten drücken.

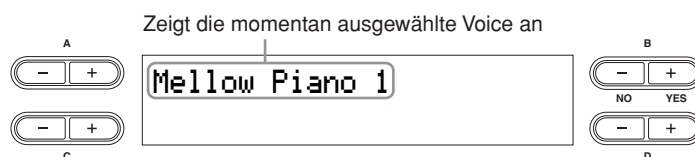
Drücken Sie in diesem Schritt die Taste [GRAND PIANO 1].

HINWEIS Achten Sie darauf, dass die [PERFORMANCE]-Taste ausgeschaltet ist. Näheres zu den Performances finden Sie auf Seite 73.

HINWEIS Weitere Informationen zu den Eigenschaften der voreingestellten Voices finden Sie in der „Voice-Liste“ auf Seite 103.

2 Wählen Sie die gewünschte Voice mit den VARIATION-Tasten [▼][▲] oder den [-][+] Tasten A aus.

Wenn Sie auf der Tastatur spielen, erklingt die momentan ausgewählte Voice.



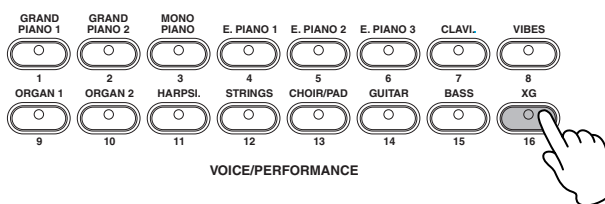
Voice-Gruppe	Name der Voice
GrandPiano1	Grand Piano 1
	Mellow Piano 1
	Rock Piano
	Honky Tonk Piano
GrandPiano2	Grand Piano 2
	Mellow Piano 2
MonoPiano	Mono Piano 1
	Mono Piano 2
	Comp. Piano 1
	Comp. Piano 2
E.Piano1	Chorus E.Piano
	Phaser E.Piano
	AutoPan E.Piano
	Standard E.Piano
E.Piano2	DX E.Piano 1
	DX E.Piano 2
	Synth Piano
E.Piano3	Tremolo Vintage E.P.
	Vintage E.Piano
	Amp.Sim.Vintage E.P.
Clavi.	Phaser Clavi.
	Clavi. 1
	Wah Clavi.
	Clavi. 2
Vibraphone	Vibraphone
	Marimba
	Celesta

Voice-Gruppe	Name der Voice
Organ1	Jazz Organ
	Theater Organ
	Rock Organ
	Draw Organ
Organ2	Pipe Organ Principal
	Pipe Organ Tutti
	Pipe Organ Flute
Harpsichord	Harpsichord 8'
	Harpsichord 8'+4'
Strings	Strings
	Synth Strings
	Slow Strings
Choir/Pad	Choir
	Slow Choir
	Scat
	Synth Pad 1
Guitar	Synth Pad 2
	Nylon Guitar
Bass	Steel Guitar
	Wood Bass
	Bass&Cymbal
	Electric Bass
XG	Fretless Bass
	XG Voice

Über die XG-Voices

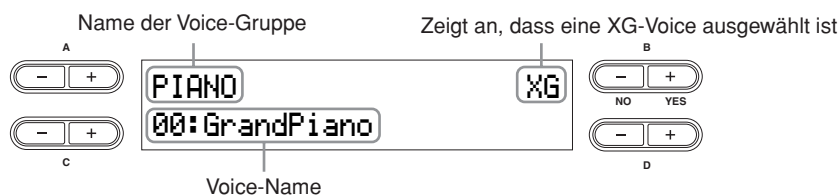
Die XG-Voices sind nach Kategorien geordnet und in entsprechenden Ordnern gespeichert. Wählen Sie zunächst die XG-Voice-Gruppe aus, und wählen Sie dann die gewünschte Voice aus.

2-1 Drücken Sie die [XG]-Taste.



2-2 Drücken Sie gleichzeitig die [-][+]-Tasten neben der Namensanzeige der XG-Voices, um die Anzeige aufzurufen, in der Sie XG-Voices auswählen können.

Drücken Sie in diesem Fall die beiden [-][+]-Tasten A gleichzeitig, um die Anzeige für die XG-Voice-Auswahl aufzurufen.



Die Anzeige für die XG-Voice-Auswahl kann nach Drücken der [XG]-Taste auch durch gleichzeitiges Drücken beider VARIATION-Tasten [▼][▲] erfolgen.

2-3 Verwenden Sie zur Auswahl einer Voice-Gruppe die [-][+]-Tasten A.

2-4 Verwenden Sie zur Auswahl einer bestimmten Voice die [-][+]-Tasten C.

3 Spielen Sie auf der Tastatur.

Gleichzeitig unterschiedliche Voices spielen

Mit den fortschrittlichen Funktionen des CP300 können Sie viele Dinge tun, die auf einem akustischen Instrument nicht möglich wären. Sie können zum Beispiel verschiedene Voices als „Layer“ (einander überlagert) spielen, oder Sie spielen eine Voice (oder sogar zwei einander überlagerte Voices) mit der linken Hand, während Sie mit der rechten Hand eine andere Voice (oder zwei) spielen.

Für jede einzelne Voice und jede Voice-Kombination können Sie im Dual- oder Split-Modus einzelne Einstellungen vornehmen. Lesen Sie „Einzelne Einstellungen für die Voices – Voice Edit“ auf Seite 56.

Kombinationen von Tastatur-Parts

Beim CP300 können Sie die Tastatur in vier unabhängige Bereiche, genannt „Parts“, unterteilen: „Main“, „Layer“, „Left“ und „Left Layer“ (Haupt-Part, Layer-Part, Linker Part und linker Layer-Part). Darüber hinaus kann jedem Part eine andere Voice zugewiesen werden.

■ Eine einzelne Voice spielen (Main Part) (Seite 25)

Sie können im gesamten Tastaturbereich eine einzige Voice spielen. Dies wird für die normale Wiedergabe verwendet.



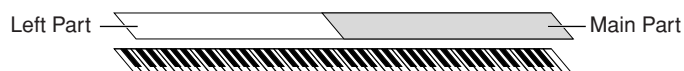
■ Gleichzeitiges Spiel zweier Voices (Dual) (Seite 29)

Hier können Sie eine Melodie unisono auf zwei verschiedenen Instrumenten spielen, oder zwei einander ähnliche, sich ergänzende Voices miteinander kombinieren, um einen satteren Sound zu erzielen.

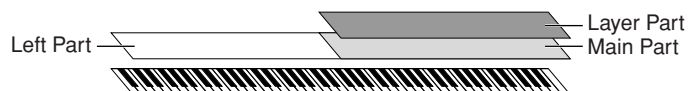


■ Mit der linken und der rechten Hand verschiedene Voices spielen (Split) (Seite 31)

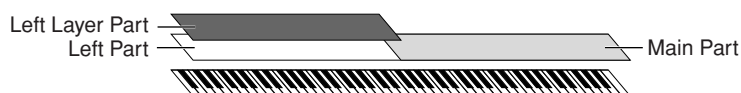
Hier können Sie mit der linken und der rechten Hand verschiedene Voices spielen. Sie können zum Beispiel einen Bass-Part mit einer der Voices Wood Bass oder Electric Bass mit der linken Hand spielen und eine Melodie mit der rechten Hand.



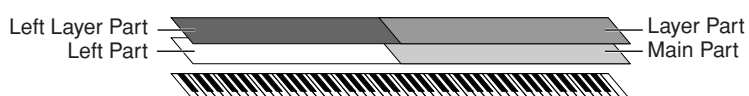
■ Mit der linken und der rechten Hand drei verschiedene Voices spielen (Split, und Dual für die Main Parts) (Seiten 29, 31)



■ Mit der linken und der rechten Hand drei verschiedene Voices spielen (Split, und Dual für die Left Parts) (Seite 31)



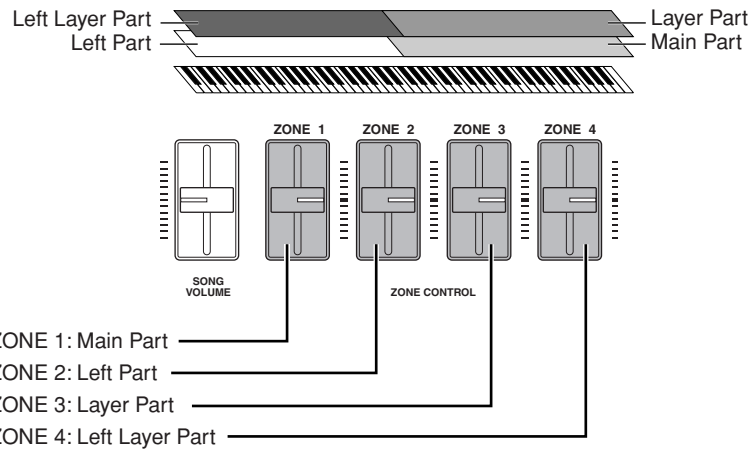
■ Mit der linken und der rechten Hand vier verschiedene Voices spielen (Split und Dual) (Seite 30)



HINWEIS Die Lautstärke jedes Voice-Parts kann unabhängig eingestellt werden. Näheres hierzu finden Sie auf Seite 28.

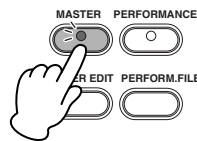
Ändern der Lautstärke für die einzelnen Parts (Zone Control)

Die praktischen [ZONE CONTROL]-Schieberegler ermöglichen die unabhängige Einstellung der Part-Lautstärken während des Spiels. Wenn Sie einen Schieberegler nach oben bewegen, erhöht sich die Lautstärke, Herunterziehen des Reglers verringert die Lautstärke.



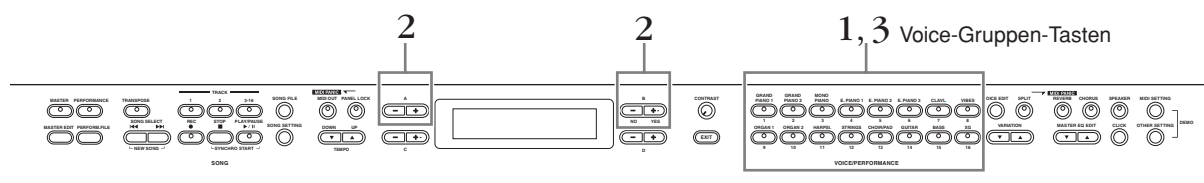
HINWEIS Wenn Sie eine einzelne Voice spielen (im Main Part), können Sie die Lautstärke mit dem Schieberegler [ZONE 1] einstellen. In diesem Fall haben die Schieberegler [ZONE 2], [ZONE 3] und [ZONE 4] keine Auswirkung auf die Lautstärke.

Wenn Sie die [MASTER]-Taste einschalten, werden die den [ZONE CONTROL]-Schieberegler zugewiesenen Funktionen umgeschaltet. Lesen Sie dazu „Verwenden des Master-Modus“ auf Seite 39.



Kombinieren zweier Voices – Dual

Verwenden von Voices aus verschiedenen Voice-Gruppen – Dual

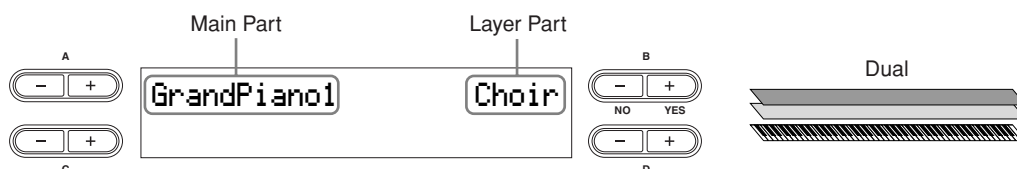


HINWEIS Achten Sie darauf, dass die [PERFORMANCE]-Taste ausgeschaltet ist. Näheres zu den Performances finden Sie auf Seite 73.

- 1 Drücken Sie zwei Voice-Gruppen-Tasten gleichzeitig (oder drücken Sie eine Voice-Gruppen-Taste, während Sie eine andere gedrückt halten), um den Dual-Modus aufzurufen.**

Drücken Sie in diesem Schritt die Taste [GRAND PIANO 1] und die Taste [CHOIR/PAD].

Die Tasten [GRAND PIANO 1] und [CHOIR/PAD] leuchten. Der Name der momentan ausgewählten Voice erscheint im Display.

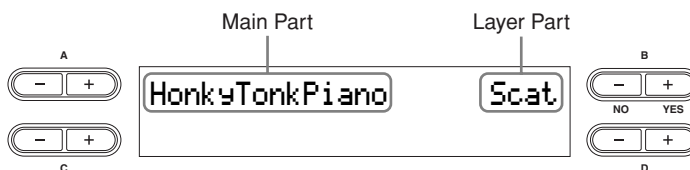


- 2 Wählen Sie die Voices für die einzelnen Parts mit den [-][+]-Tasten A und den [- (NO)][+ (YES)]-Tasten B aus.**

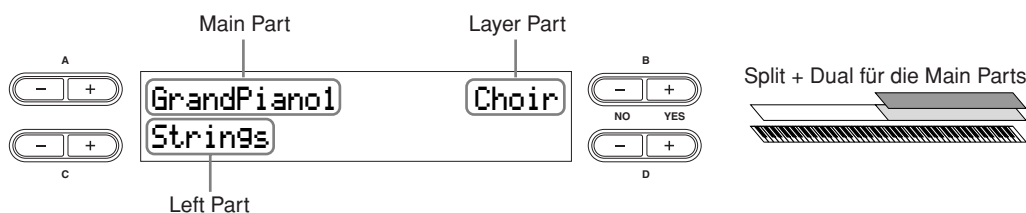
Mithilfe der VARIATION-Tasten [▼][▲] können Sie die Voice für den Main Part auswählen.

HINWEIS Es können auch XG-Voices ausgewählt werden. Weitere Informationen finden Sie unter „Über die XG-Voices“ auf Seite 26.

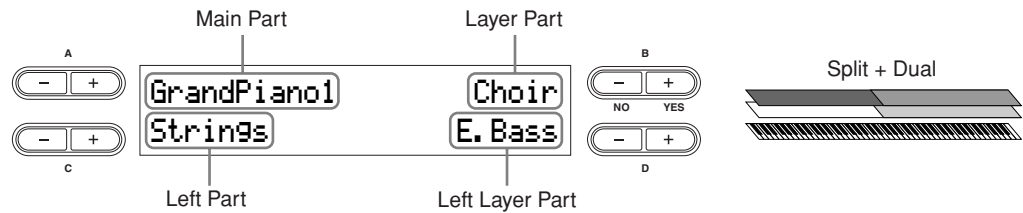
Wählen Sie die Voice „Honky Tonk Piano“ aus mit den [-][+]-Tasten A, und wählen Sie die Voice „Scat“ mit den [- (NO)][+ (YES)]-Tasten B aus.



Zur gleichzeitigen Auswahl von drei Parts – Main, Layer und Left – halten Sie die [SPLIT]-Taste gedrückt und drücken Sie die gewünschte Voice-Gruppen-Taste.



Zur gleichzeitigen Auswahl von vier Parts – Main, Layer, Left und Left Layer – halten Sie die [SPLIT]-Taste gedrückt und drücken Sie zwei Voice-Gruppen-Tasten.



Sie können andere Voices auswählen mit den Buchstabentasten A – D (A [-][+] bis D [-][+]).

HINWEIS Weitere Informationen zur Split-Funktion finden Sie auf Seite 31.

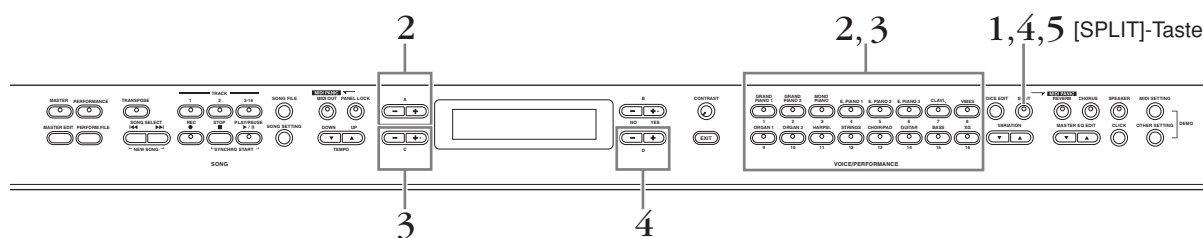
- 3** Um den Dual-Modus zu verlassen und zum normalen Spielmodus zurückzukehren, drücken Sie eine der Voice-Gruppen-Tasten.

Verwenden von Voices aus der gleichen Voice-Gruppe – Dual

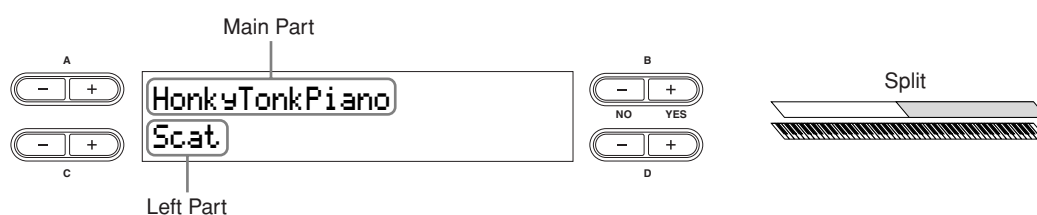
Dual kann auch verwendet werden, um Voices der gleichen Voice-Gruppe auszuwählen und zu spielen.

- 1** Drücken Sie eine der Voice-Gruppen-Tasten.
- 2** Verwenden Sie zur Auswahl der gewünschten Voice die [-][+]-Tasten A.
Mithilfe der VARIATION-Tasten [▼][▲] können Sie auch die Voice für den Main Part auswählen.
- 3** Um eine andere Voice aus derselben Voice-Gruppe auszuwählen, drücken Sie die [-][+]-Taste B.
Um identische Voices zu verwenden, drücken Sie einmal die [- (NO)][+ (YES)]-Tasten B.
Um verschiedene Voices innerhalb der gleichen Voice-Gruppe auszuwählen, drücken Sie mehrfach die [- (NO)][+ (YES)]-Tasten B.

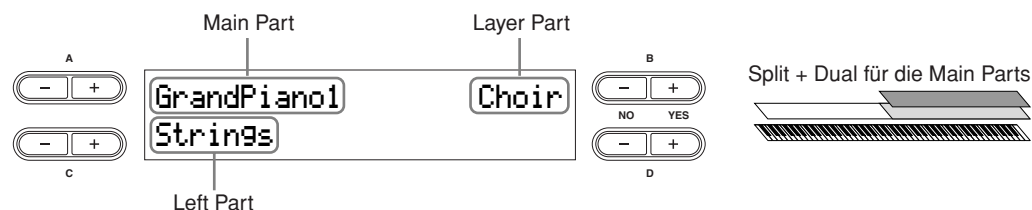
Spielen verschiedener Voices mit der rechten und linken Hand – Split



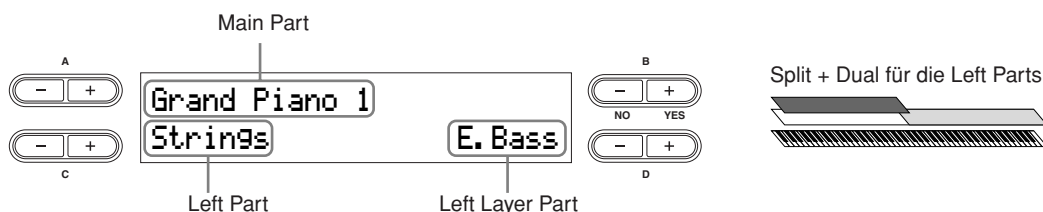
- 1 Drücken Sie die Taste [SPLIT], um Split einzuschalten.**
Die [SPLIT]-Taste leuchtet auf.
- 2 Wählen Sie eine Voice für den Bereich der rechten Hand, indem Sie eine der Voice-Gruppen-Tasten drücken.**
Drücken Sie in diesem Schritt die Taste [GRAND PIANO 1].
Verwenden Sie die [-][+]-Tasten A, um die Voice „Honky Tonk Piano“ auszuwählen.
- 3 Wählen Sie eine Voice für den Bereich der linken Hand, indem Sie die [SPLIT]-Taste gedrückt halten und eine der Voice-Gruppen-Tasten drücken.**
Drücken Sie in diesem Schritt die Taste [CHOIR/PAD].
Verwenden Sie zur Auswahl der Voice „Scat“ die [-][+]-Tasten C.



Drücken Sie zwei Voice-Gruppen-Tasten gleichzeitig (oder drücken Sie eine Voice-Gruppen-Taste, während Sie eine andere gedrückt halten), um die Tastatur in die Bereiche Main, Layer und Left zu unterteilen.



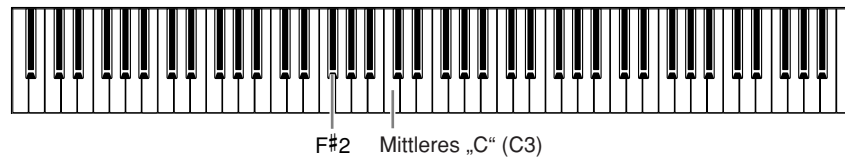
Halten Sie die [SPLIT]-Taste gedrückt, und drücken Sie zwei Voice-Gruppen-Tasten gleichzeitig, um die Tastatur in die Bereiche Main, Layer und Left Layer zu unterteilen.



Um die Tastatur in vier Bereiche zu unterteilen – Main, Layer, Left und Left Layer – führen Sie die beiden obigen Vorgänge (die letzten beiden Sätze) nacheinander aus.

4 Legen Sie den Split-Punkt fest (der Split-Punkt ist die Grenze zwischen den Bereichen für die rechte und linke Hand).

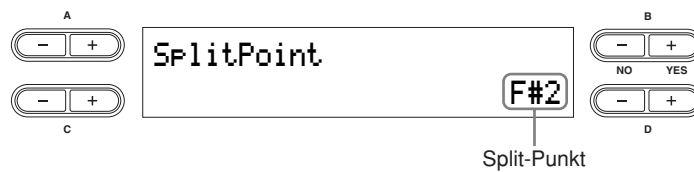
Die Standardeinstellung (Werkseinstellung) ist „F#2“. (Wenn Sie den Split-Punkt nicht ändern möchten, überspringen Sie diesen Schritt.)



Ändern der Split-Punkt-Einstellung

4-1 Halten Sie die Taste [SPLIT] gedrückt, und verwenden Sie die [-][+]-Tasten D, um den Split-Punkt anzugeben.

Es gibt noch eine schnellere und intuitivere Methode: Anstelle der [-][+]-Tasten D halten Sie die Taste [SPLIT] gedrückt, und drücken Sie gleichzeitig die entsprechende Taste auf der Tastatur.

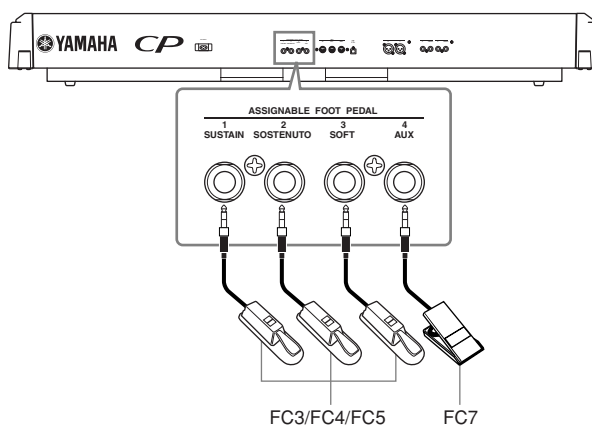


HINWEIS Die Split-Punkte der Parts Main und Layer werden gemeinsam geändert. Wenn Sie den Split-Punkt jedes Parts unabhängig einstellen möchten, können Sie das Other-Settings-Menü aufrufen und mit dem Parameter „Split Point“ den Split-Punkt des Main Parts und mit „Split Point 2“ den des Layer Parts einstellen (Seite 69).

4-2 Lassen Sie die [SPLIT]-Taste los, um zur Hauptanzeige zurückzukehren.

5 Um den Split-Modus zu verlassen und zum normalen Spielmodus zurückzukehren, drücken Sie die [SPLIT]-Taste.

Benutzung der Pedale



⚠ VORSICHT

Stellen Sie sicher, dass das Instrument ausgeschaltet ist, während Sie das Pedal anschließen oder entfernen.

- HINWEIS • Durch Anschließen eines Pedals an der Buchse [ASSIGNABLE FOOT PEDAL] können Sie dieses Pedal verwenden, um verschiedene zuweisbare Funktionen zu nutzen. Lesen Sie hierzu über den Parameter „Pedal 1/ Pedal 2/ Pedal 3/ Pedal 4“ im Voice-Edit-Menü (Seiten 61, 62).
- Je nach dem Pedal, das an der Buchse [ASSIGNABLE FOOT PEDAL] angeschlossen ist, kann es sein, dass durch Betätigung des Pedals der Zustand des zugehörigen Parameters (Ein/Aus, Dynamik usw.) in der Wirkung vertauscht ist. Lesen Sie hierzu über den Parameter „Pedal Type“ im Other-Settings-Menü (Seite 70).
- Die Funktion der [PLAY/PAUSE]-Taste kann einem Pedal zugewiesen werden, das an einer der Buchsen [2 SOSTENUTO]/[3 SOFT]/[4 AUX] angeschlossen ist. Lesen Sie hierzu über den Parameter „Pedal Play/Pause“ im Other-Settings-Menü (Seite 70).

Die Buchse [ASSIGNABLE FOOT PEDAL] ist anfangs für den Einsatz mit den folgenden Funktionen eingestellt (Werksvoreinstellung).

Haltpedal (Buchse 1 SUSTAIN)

Diese Buchse dient dem Anschluss des mitgelieferten Pedals FC3. Das Pedal funktioniert genauso wie das Haltpedal (Dämpferpedal, Fortepedal) eines akustischen Klaviers/Flügels. Schließen Sie das beiliegende Pedal (FC3) an dieser Buchse an und betätigen Sie es, um die momentan gespielten Noten zu halten.

Wenn Voices der Gruppen GRAND PIANO 1 oder die Voice Mono Piano 1 oder Comp. Piano 1 ausgewählt sind, aktiviert das Drücken des FC3-Pedals die speziellen „Sustain Samples“ des Instruments, um die klangtypische Resonanz des Resonanzbodens und der Saiten eines akustischen Klaviers/Flügels wiederzugeben. Das FC3 kann bei diesen Voices auch für die Haltpedaltechnik verwendet werden, die das teilweise Dämpfen der Saiten simuliert, die bei einem echten Klavier/Flügel möglich ist. Ein optionales Fußpedal (FC4 oder FC5) kann ebenfalls an dieser Buchse angeschlossen werden. Diese Fußschalter können jedoch nicht den Haltpedal-Effekt steuern.

- HINWEIS Die Tiefe bzw. Intensität des durch die Sustain-Samples erzeugten Effekts kann mit dem Parameter „Sustain Sampling Depth“ im Other-Settings-Menü (Seite 69) eingestellt werden.

Sostenuto-Pedal (Buchse 2 SOSTENUTO)

Diese Buchse dient dem Anschluss des mitgelieferten Pedals FC3 oder eines optionalen Fußpedals/-schalters FC3/FC4/FC5.

Wenn Sie eine Note oder einen Akkord auf dem Instrument spielen, und Sie drücken das Sostenuto-Pedal, während die Note noch gehalten wird, dann wird die Note so lange ausgehalten, wie das Pedal gedrückt wird. Auf diese Weise können Sie beispielsweise einen Akkord halten (sustain) und gleichzeitig andere Noten „staccato“ spielen.

- HINWEIS Orgel-, Streicher- und Chor-Voices klingen so lange nach, wie das Sostenutopedal gehalten wird.

Leisepedal (Buchse 3 SOFT)

Diese Buchse dient dem Anschluss des mitgelieferten Pedals FC3 oder eines optionalen Fußpedals/-schalters FC3/FC4/FC5. Das Leisepedal reduziert die Lautstärke und bewirkt leichte Änderungen der Klangfarbe der Noten, die gespielt werden, während das Pedal gedrückt wird. Das Leisepedal wirkt sich nicht auf Noten aus, die bereits wiedergegeben werden.

- HINWEIS Die Tiefe bzw. Intensität des Leisepedals kann mit dem Parameter „Soft Pedal Depth“ im Other-Settings-Menü (Seite 69) eingestellt werden.

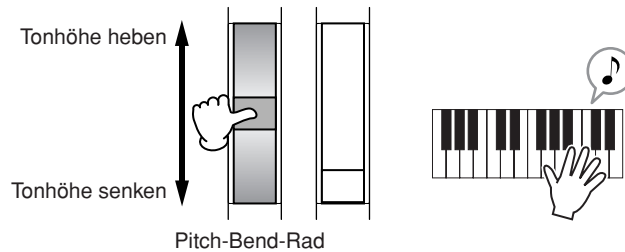
AUX-Pedal (Buchse 4 AUX)

Hier kann ein optionaler Fußregler FC7 angeschlossen werden.

Dieses AUX-Pedal kann einer Vielzahl von Parametern dieses Instruments zugewiesen werden. Weitere Informationen finden Sie beim Parameter „Pedal 4“ im Voice-Edit-Menü (Seite 62).

Noten „ziehen“ – Pitch Bend Wheel

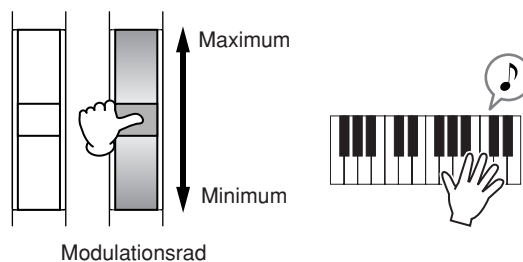
Mit dem Pitch-Bend-Rad wird die Tonhöhe der gespielten Noten nach oben (wenn das Rad vom Spieler weggedreht wird) oder nach unten (wenn das Rad zum Spieler hin gedreht wird) verändert. Das Rad ist selbstzentrierend und kehrt beim Loslassen automatisch in die Ausgangslage zurück. Probieren Sie das Pitch-Bend-Rad aus, während Sie eine Taste auf der Klaviatur spielen.



HINWEIS Der Pitch-Bend-Bereich kann mit dem Parameter „Pitch Bend Range“ im Other-Settings-Menü (Seite 70) eingestellt werden.

Hinzufügen eines Vibrato-Effekts – Modulationsrad

Das Modulationsrad fügt dem Klang Vibrato hinzu. Je weiter Sie dieses Rad nach oben drehen, desto größer ist der auf den Sound angewendete Effekt. Probieren Sie das Modulationsrad mit verschiedenen Preset-Voices aus, während Sie auf der Tastatur spielen.



HINWEIS Bedenken Sie, dass viele der Preset-Voices nicht mit einem Modulationseffekt eingestellt sind. (Dies gewährleistet den absolut natürlichen Klang dieser Instrumenten-Voices.) Das Modulationsrad kann jedoch wirkungsvoll zur Steuerung anwenderdefinierbarer Effekte eingesetzt werden, sowie zur Beeinflussung des Klanges externer MIDI-Klangerzeuger.

HINWEIS Dem Modulationsrad können verschiedene Funktionen zugewiesen werden. Weitere Informationen finden Sie beim Parameter „Modulation“ im Voice-Edit-Menü (Seite 62).

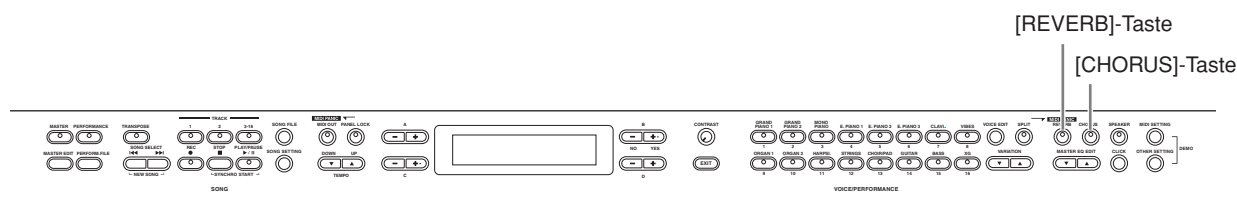
HINWEIS Um eine versehentliche Anwendung von Modulation auf die gegenwärtige Voice zu vermeiden, achten Sie vor dem Spielen darauf, dass sich das Modulationsrad in Minimalstellung befindet.

Verbessern des Klanges mit Reverb und Chorus

Die Effektverarbeitung des CP300 bietet sowohl System-Effekte als auch Insert-Effekte.

Systemeffekte (Reverb und Chorus)

Systemeffekte werden auf den gesamten Klang angewendet, also auf eine Voice, auf eine komplette Performance, auf einen Song usw. Jedem Part kann ein individueller Anteil eines Systemeffekts verliehen werden.



Reverb

Die Reverb-Effekte verleihen dem Sound einen warmen Raumklang, indem sie die komplexen Reflexionen realer Umgebungen wie z. B. eines Konzertsaals oder eines kleinen Clubs simulieren.

Weitere Informationen zu den voreingestellten Reverb-Typen finden Sie in der „Liste der Effekttypen“ auf Seite 114.

Drücken der Taste [REVERB] schaltet die Funktion ein und aus.

Die Anzeige leuchtet, wenn Reverb eingeschaltet ist.

HINWEIS Mit dem Parameter „Reverb Type“ im Voice-Edit-Menü können Sie einen Reverb-Typ auswählen. Den Hallanteil der gewählten Voice stellen Sie mit dem Parameter „Reverb Send“ ein (Seite 58).

HINWEIS Für die folgenden Voices wird ein spezieller Halleffekt angewandt, auch dann, wenn Sie den Reverb-Effekt ausgeschaltet haben: Voice-Gruppen GRAND PIANO 1, GRAND PIANO 2 und die Voices Mono Piano 1, Mono Piano 2, Marimba und Celesta.

Chorus

Die Chorus-Effekte verwenden verschiedene Arten von Modulationen, darunter Flanger und Phaser, um den Klang in vielerlei Hinsicht zu erweitern.

Weitere Informationen zu den voreingestellten Chorus-Typen finden Sie in der „Liste der Effekttypen“ auf Seite 114.

Drücken der Taste [CHORUS] schaltet die Funktion ein und aus.

Die Anzeige leuchtet, wenn Chorus eingeschaltet ist.

Mit der Taste [CHORUS] auf dem Bedienfeld können Sie den Chorus-Effekt ein- und ausschalten. Alternativ können Sie auch den Parameter „Chorus On Off“ im Voice-Edit-Menü entsprechend einstellen (Seite 59). Die Einstellung der [CHORUS]-Taste auf dem Bedienfeld ist temporär. Wenn Sie eine andere Voice auswählen, wird die Chorus-Einstellung für die vorhergehende Voice aufgehoben.

Die Einstellungen des Parameter „Chorus On Off“ werden hingegen für jede einzelne Voice gespeichert. Aus diesem Grund wird der Chorus-Effekt entsprechend der gespeicherten Chorus-Einstellung automatisch ein- und ausgeschaltet, sobald Sie eine bestimmte Voice wählen.

HINWEIS Mit dem Parameter „Chorus Type“ im Voice-Edit-Menü können Sie einen Reverb-Typ auswählen. Den Hallanteil der gewählten Voice stellen Sie mit dem Parameter „Chorus Send“ ein (Seite 59). Sie können den Chorus auch über den Parameter „Chorus On Off“ ein- oder ausschalten (Seite 59).

Insert-Effekte

Die Insert-Effekte (Insertion) können individuell auf die einzelnen Parts angewendet werden. Insert-Effekte werden hauptsächlich genutzt, um einen einzelnen Part direkt zu bearbeiten. Das CP300 besitzt drei unabhängige Insert-Effektblöcke, so dass Sie verschiedene Effekte auf bis zu drei der Parts Main, Layer, Left und Left Layer anwenden können (Seite 27).

HINWEIS Sie können einen Insert-Effekttyp über den Parameter „Ins. Type“ im Voice-Edit-Menü auswählen und den Effektanteil des Insert-Effekts für den ausgewählten Part mit den Parameter „Dry/Wet Balance“ einstellen (Seiten 59, 60).

Das CP300 besitzt zusätzlich einen Variation-Effekt, der sich wahlweise als Systemeffekt oder Insert-Effekt verwenden lässt. Weitere Informationen zu den verwendbaren Effekttypen finden Sie in der „Liste der Effekttypen“ auf Seite 114. Der Variation-Effekt kann nur mittels MIDI-Meldungen gesteuert werden.

Equalizer (EQ)

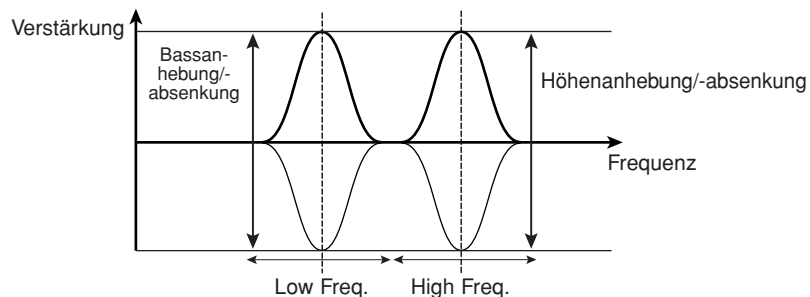
Normalerweise wird ein Equalizer dazu benutzt, um die Tonausgabe von Verstärker oder Lautsprechern so zu korrigieren, dass sie an die Akustik des Raumes angepasst sind, oder um den Klangcharakter eines Sounds zu verändern. Der EQ teilt das Signal in mehrere Frequenzbänder auf, deren Pegel daraufhin für jedes Band getrennt angehoben oder abgesenkt werden können.

Das Anpassen der Klänge an das Genre – Klassische Musik kultivierter, Popmusik frischer und Rockmusik dynamischer – trägt auch dazu bei, die besonderen Merkmale der Musik hervorzuheben, und macht Ihre Darbietung zu einem noch höheren Genuss.

Das Instrument besitzt zwei separate Equalizer-Bereiche: Part EQ und Master EQ.

Part EQ

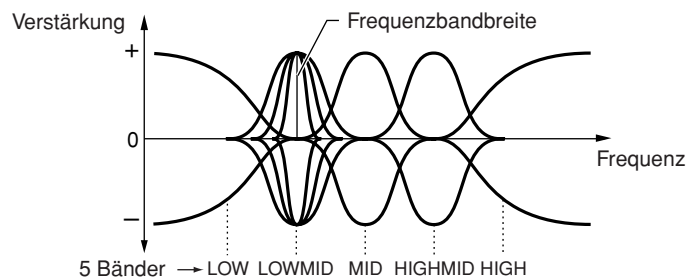
Der Part EQ wird auf einzelne Voices angewandt.



HINWEIS Sie können die Frequenz der Bässe und der Höhen des Parts über die Parameter „EQ Low Freq.“ und „EQ High Freq.“ im Voice-Edit-Menü einstellen. Sie können die Verstärkung (Anhebung/Absenkung) der Bässe und der Höhen des Parts über die Parameter „EQ Low Gain“ und „EQ High Gain“ einstellen (Seiten 60, 61).

Master EQ

Der Master EQ wird auf den Gesamtklang des Instruments (nach den Effekten) angewendet. Wenn der entsprechende Schieberegler auf mittlere Position gestellt ist, ist der EQ-Pegel neutral (keine Anhebung/Absenkung).



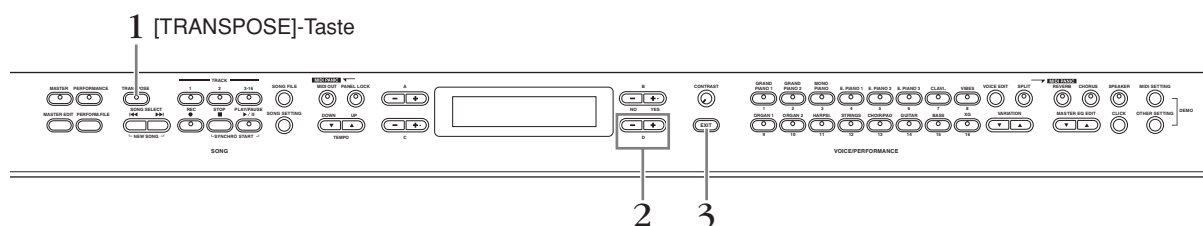
HINWEIS Sie können die Parameter Q (Frequenzbandbreite) und Frequency im Master-EQ-Edit-Menü einstellen (Seite 72). Es bleibt jedoch immer die jeweils letzte Einstellung per Schieberegler oder Master-EQ-Edit-Menü wirksam.

HINWEIS Wenn der Parameter „Equalizer Lock“ (Seite 71) im Other-Settings-Menü eingeschaltet wird, werden die Master-Equalizer-Einstellungen nicht durch Auswählen einer Performance, durch empfangene MIDI-Daten oder durch die Song-Wiedergabe beeinflusst.

Transposition der Tastatur – Transpose

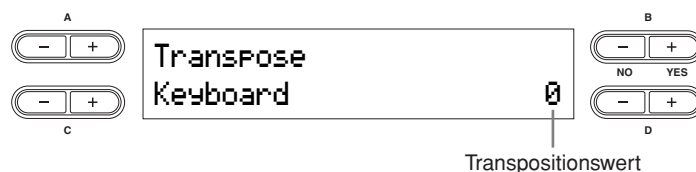
Die Transpose-Funktion des CP300 ermöglicht es Ihnen, die Tonhöhe der gesamten Tastatur in Halbtonintervallen nach oben oder unten zu transponieren. Dies erleichtert das Spielen in schwierigen Tonarten sowie das Anpassen der Tonhöhe der Tastatur an den Tonumfang eines Sängers oder anderer Instrumente. Wenn Sie den Transponierungswert beispielsweise auf „+5“ einstellen, wird beim Anschlagen der Taste C der Ton F erzeugt. So können Sie einen Song in C-Dur spielen, und das CP300 transponiert ihn automatisch nach F-Dur.

Drücken Sie die [TRANSCOPE]-Taste, um die gesamte Tastatur zu transponieren. Mit einem Tastendruck können Sie die Transpose-Einstellung anders konfigurieren. Näheres zur Einstellung des Transpositionswertes siehe unten. Die Anzeige leuchtet, wenn eine andere Transpose-Einstellung als „0“ gewählt ist.



1 Drücken Sie die [TRANSCOPE]-Taste.

Der Wert der Transposition in Halbtonschritten erscheint unten im Display.



2 Stellen Sie mithilfe der [-][+]-Tasten D die Tonart nach Bedarf ein.

Sie können den Wert in einem Bereich von -12 Halbtonen (eine Oktave niedriger) bis 12 Halbtonen (eine Oktave höher) in Halbtonschritten einstellen.

Die Transponierung ändert die Tonhöhe der gesamten Tastatur.

Der Transponierungsbereich:

-12: -12 Halbtonen (eine Oktave tiefer), 0: normale Tonhöhe, 12: 12 Halbtonen (eine Oktave höher)

HINWEIS Sie können die Transposition der Tastatur mit dem Parameter „Transpose“ im Other-Settings-Menü einstellen, wenn die [TRANSCOPE]-Taste eingeschaltet ist (Seite 69).

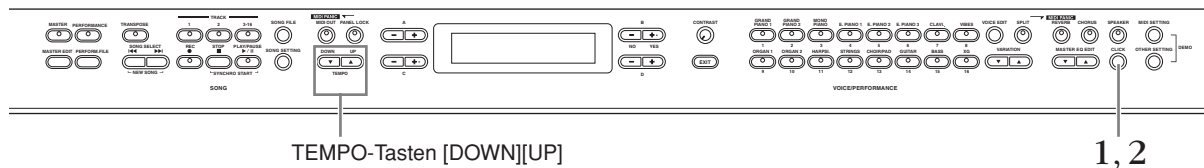
HINWEIS Die Transpose-Einstellung beeinflusst gesendete MIDI-Daten.

3 Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um die Transpose-Einstellung zu verlassen.

HINWEIS Wenn Sie das CP300 ausschalten, gehen die Transpose-Einstellungen verloren. Wenn Sie allerdings die Transpose-Einstellung im Memory Backup im Other-Settings-Menü einschalten (On), bleiben die Einstellungen über den Zeitpunkt des Ausschaltens hinaus erhalten (Seite 71).

Verwenden des Metronom-Klicks

Drücken der Taste [CLICK] schaltet das Klick-Geräusch bzw. den Metronomklang ein- oder aus.

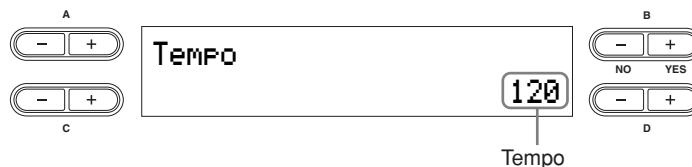


1 Drücken Sie die [CLICK]-Taste, um den Klick zu starten.

Einstellen des Tempos

1-1 Drücken Sie die TEMPO-Taste [DOWN] oder [UP].

Der Parameter „Tempo“ erscheint im Display.



Zum Einstellen des Tempos (Anzahl der Taktschläge pro Minute: 10–500) verwenden Sie die TEMPO-Tasten [DOWN][UP] oder die [-][+]-Tasten D.

Um das Tempo auf den Standardwert zurückzusetzen, drücken Sie die TEMPO-Tasten [DOWN] und [UP] oder die [-][+]-Tasten D gleichzeitig.

Standardeinstellung: 120 (Wurde ein Song gewählt, wird das Song-Tempo verwendet.)

1-2 Drücken Sie die Taste [EXIT], um zum Main-Display zurückzukehren.

2 Drücken Sie die [CLICK]-Taste, um das Klickgeräusch zu stoppen.

HINWEIS Sie können das Taktmaß, die Lautstärke und den Ein-/Ausschaltzustand des Glockentons im Song-Setting-Menü einstellen (Seite 87).

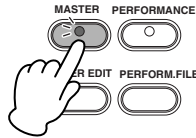
HINWEIS Der Klick erklingt nicht, nachdem der Song gestoppt wurde. Wenn Sie den Klick starten möchten, drücken Sie erneut auf die Taste [CLICK].

HINWEIS Der Klick stoppt, wenn die Song-Wiedergabe auf Pause geschaltet wird.

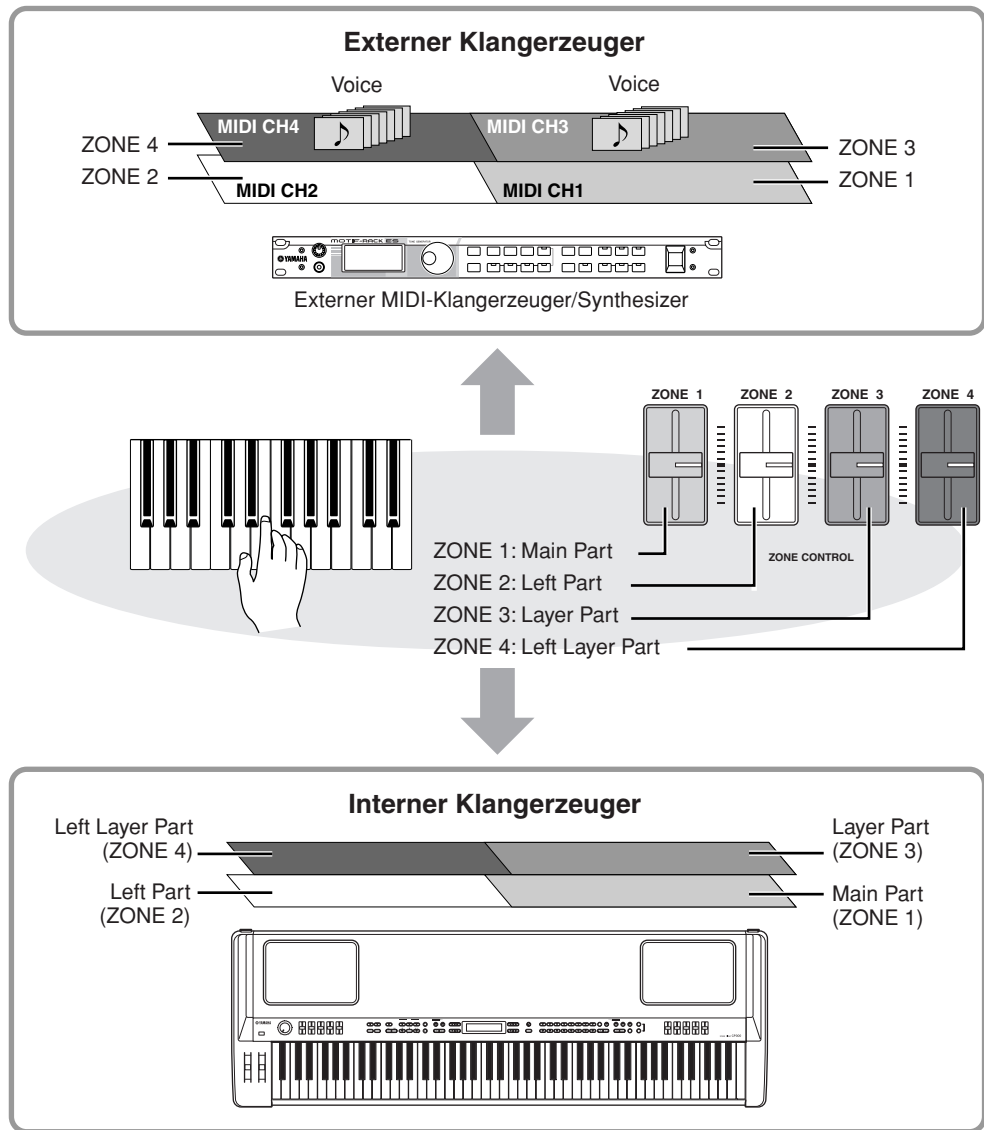
Verwenden des Master-Modus'

Im Master-Modus können Sie die Tastatur in insgesamt vier unabhängige Bereiche unterteilen, die als „Zonen“ bezeichnet werden. Den einzelnen Zonen können unterschiedliche MIDI-Kanäle und unterschiedliche Funktionen der Control-Schieberegler zugewiesen werden. Dadurch können bis zu vier Klangerzeuger gleichzeitig über eine Tastatur gespielt werden, und Sie können zusätzlich zu den internen Voices des CP300 die Voices externer Klangerzeuger auf verschiedenen Kanälen steuern.

Drücken Sie die Taste [MASTER], um den Master-Modus einzuschalten.
 Durch Einschalten des Master-Modus' werden auch die „Master Edit“-Einstellungen für diese Funktion aufgerufen.
 Näheres finden Sie auf Seite 53.



Beispiel: Anschließen externer Klangerzeuger



HINWEIS Bei eingeschaltetem Master-Modus ist der Parameter „MIDI Out Channel“ im Master-Edit-Menü für MIDI-Kanalzuweisungen aktiviert.

HINWEIS Wenn Sie das Instrument bei eingeschaltetem Master-Modus aus- und wieder einschalten, wird diese Funktion ausgeschaltet.

Auswählen einer Performance

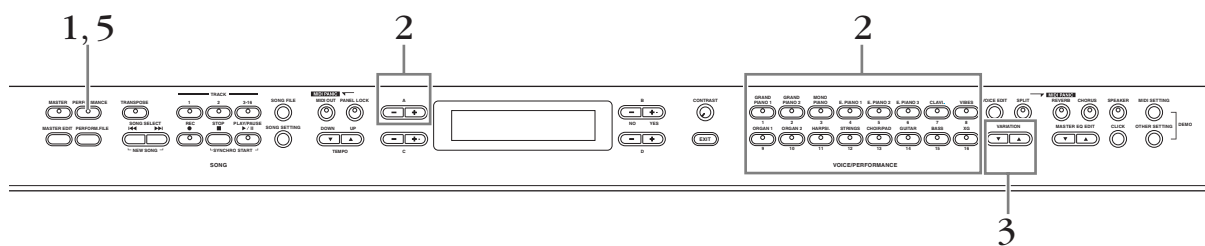
Alle Einstellungen des gesamten CP300 können in einer gemeinsamen Gruppe gespeichert werden, die als „Performance“ bezeichnet wird. Eine Performance enthält Dual/Split-Einstellungen, Voice- und Effektparameter, Einstellungen der MIDI-Sende- und Empfangskanäle und Master-Edit-Einstellungen. Näheres zu den Performance-Einstellungen finden Sie auf Seite 73.

Im CP300 befinden sich insgesamt 64 voreingestellte Performances (Presets). Die Preset Performances bestehen aus 32 Voices von Yamaha und 32 „Default“-Performances (jeweils mit der Voice „Grand Piano“ als Platzhalter). Spielen Sie einige der Preset Performances, und hören Sie auf deren Klang.

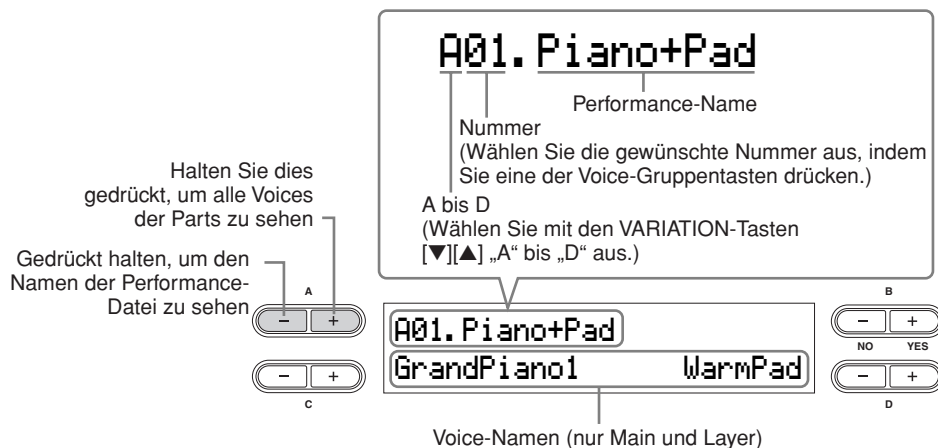
Terminologie

Preset-Performance-Datei: Eine einzelne Datei mit den Daten von 64 verschiedenen Preset Performances.

HINWEIS Weitere Informationen zu den einzelnen Preset Performances finden Sie auf „Liste der Preset Performances“ auf Seite 106.



- 1 Drücken Sie die Taste [PERFORMANCE], um in den Performance-Modus zu schalten.**
Die [PERFORMANCE]-Taste blinkt.
- 2 Wählen Sie die gewünschte Performance mit einer der Voice-Gruppentasten aus.**
Wenn Sie auf der Tastatur spielen, erklingt die Performance, die im Display angezeigt wird. Nachfolgend werden die im Performance-Play-Display angezeigten Parameter kurz erklärt.



- 3 Drücken Sie die VARIATION-Tasten [▼][▲] zur Auswahl einer der Performance-Variationen, A bis D.**
Eine einzelne Performance kann bis zu vier Performances (A bis D) enthalten. „A“ und „B“ beinhalten die originalen Yamaha-Voices. „C“ und „D“ enthalten die Default-Performances (Grand-Piano-Voices).
- 4 Spielen Sie auf der Tastatur.**
- 5 Drücken Sie die [PERFORMANCE]-Taste, um den Performance-Play-Modus zu verlassen.**
Die LED der [PERFORMANCE]-Taste erlischt. Die Voice-Auswahl schaltet zurück auf die Voice, die vor Aufruf der Performance gewählt war.
Sie können die Performance verlassen, ohne die in der Performance verwendete Voice zu ändern, indem Sie gleichzeitig die [- (NO)]-Taste B und die [PERFORMANCE]-Taste drücken.

Aufzeichnen Ihres Spiels

In diesem Kapitel wird beschrieben, wie Sie Ihr Spiel mit Hilfe der vielseitigen Aufnahmefunktionen des CP300 aufnehmen. Sie können beispielsweise den Part der linken Hand aufnehmen und dann den Part der rechten Hand üben, während Sie den aufgezeichneten Part der linken Hand wiedergeben. Beim CP-300 können Sie bis zu 16 unabhängige Parts aufnehmen, Sie können also einen komplexen Song aufbauen, indem Sie mehrere Instrumente nacheinander aufzeichnen.

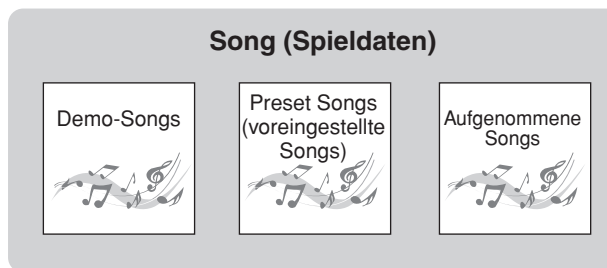
Die Aufnahmefunktionen des CP300

Im Gegensatz zur herkömmlichen Audio-Aufnahme (wie auf einem MD-Recorder oder einem Kassettenrecorder) zeichnet das CP300 Ihr Spiel auf der Tastatur als Spieldaten auf. Während also ein MD-Recorder den tatsächlichen Klang aufzeichnet, nimmt das CP300 die „physikalischen Bewegungen“ und Einstellvorgänge auf, die den Klang erzeugen – d. h. welche Noten gespielt werden, wann diese gespielt wurden, welche Voice(s) verwendet wurden und mit welchem Tempo der Song abläuft. Diese Art der Aufzeichnung bietet den Vorteil höherer Flexibilität bei der Nachbearbeitung und kleinerer Datenmengen.

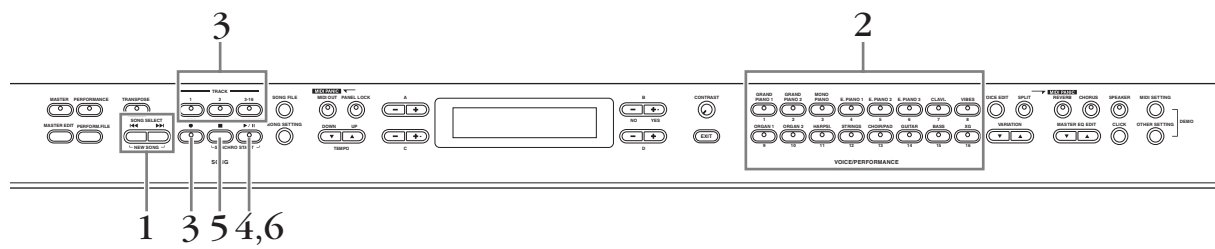
HINWEIS Wenn Sie den Klang Ihres Spiels als Audiodaten aufzeichnen möchten, können Sie einen MD-Recorder oder ein anderes Aufnahmegerät an der Buchse [OUTPUT] anschließen (Seite 88).

Song

Beim CP300 werden Spieldaten als „Song“ bezeichnet. Das schließt die Demo-Songs und die voreingestellten Songs mit ein.



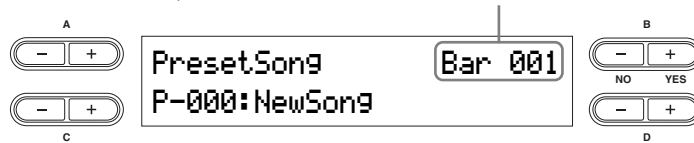
Aufzeichnen Ihres Spiels



HINWEIS Der Performance/Modus wird automatisch ausgeschaltet, wenn das CP300 auf Aufnahme oder Aufnahmebereitschaft gestellt ist, während der Performance-Modus eingeschaltet ist.

1 Drücken Sie die SONG-SELECT-Tasten [◀◀] und [▶▶] gleichzeitig.

Zeigt die aktuelle Taktnummer an.
 („Bar“ und „Measure“ bedeuten das Gleiche und sind beide als „Takt“ übersetzt.)



HINWEIS „P-000: NewSong“ enthält einen leeren Song, in dem Sie Ihr eigenes Spiel aufzeichnen können.

2 Wählen Sie eine Voice aus (Seite 25).

Neben Auswahl der gewünschten Voice achten Sie auch darauf, andere Klangparameter wie Reverb und Chorus einzustellen. Nachdem Sie die Einstellungen vorgenommen haben, drücken Sie eine der SONG-SELECT-Tasten [◀◀] oder [▶▶], um zum „New Song“-Display zurückzukehren.

Verwenden des Metronom-Klicks

Sie können Daten auch mit Metronom (Klick) aufzeichnen. Drücken Sie im Schritt 2 die Taste [CLICK]. Der Metronomklang selbst wird nicht aufgenommen.

HINWEIS Näheres zur Aufnahme im Dual-/Split-Modus finden Sie auf Seite Seite 48.

3 Wählen Sie eine Aufnahmespur aus.

Aufnahme auf Spur 1:

Drücken Sie bei gehaltener [REC]-Taste die Spurtaste [1].

Aufnahme auf Spur 2:

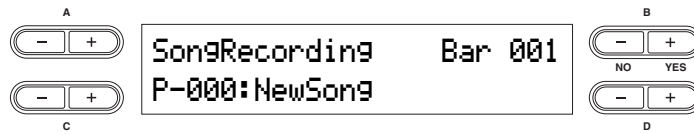
Drücken Sie bei gehaltener [REC]-Taste die Spurtaste [2].

Aufnahme auf Spuren 3 bis 16:

Drücken Sie die [- (NO)][+ (YES)]-Tasten B, während Sie die [REC]-Taste gedrückt halten, und wählen Sie dann die gewünschte Aufnahmespur 3–16.

Halten Sie die [REC]-Taste gedrückt und drücken Sie die TRACK-Taste [3–16].

Wenn die Aufnahmespur ausgewählt wurde, leuchtet die Anzeige der [REC]-Taste und die der ausgewählten Spur rot. (Die Aufnahmebereitschaft lässt sich vor der Aufnahme deaktivieren, indem Sie die [REC]-Taste erneut drücken.)



Stellen Sie gegebenenfalls das Tempo ein (Seite 38).

Wenn dieses Record-Standby-Display nicht erscheint, drücken Sie eine der SONG-SELECT-Tasten [◀▶] nochmals. Wenn Sie „Key On“ als Startmethode auswählen (Seite 44), wird die Tempo-Einstellung von 120 am Song-Anfang eingestellt.

4 Starten Sie die Aufnahme.

Sie können die Aufnahme starten, indem Sie die [PLAY/PAUSE]-Taste drücken, oder sie automatisch starten lassen, indem Sie eine Note auf der Tastatur spielen. Während der Aufnahme wird im Display die aktuelle Taktnummer angezeigt.

HINWEIS Die Song-Aufnahme kann mit der [PLAY/PAUSE]-Taste auf Pause geschaltet werden. Die Aufnahme wird fortgesetzt, sobald Sie eine Note auf der Tastatur spielen oder die Taste [PLAY/PAUSE] nochmals drücken.

5 Drücken Sie eine der Tasten [STOP] oder [REC], um die Aufnahme zu stoppen.

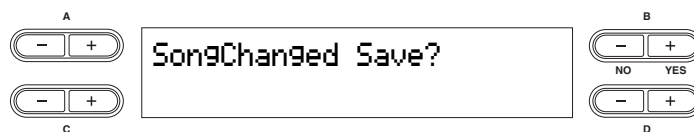
Um an den Song-Anfang zurückzukehren, drücken Sie die Taste [STOP].

6 Drücken Sie für die Wiedergabe Ihrer Aufzeichnung die [PLAY/PAUSE]-Taste.

HINWEIS Zum Löschen aufgenommener Daten von einer Spur verwenden Sie den Parameter „Channel Clear“ im Song-Setting-Menü für Song-Aufnahme/Wiedergabe (Seite 86).

7 Speichern Sie den aufgenommenen Song.

Wenn Sie eine der Tasten SONG SELECT [◀▶], A [-][+] oder C [-][+] drücken, erscheint die Meldung „Song Changed Save?“ (Song geändert; speichern?) im Display. Drücken Sie die [+ (YES)]-Taste B, um die Datei zu speichern. Sie können den Speichervorgang abbrechen, indem Sie die [- (NO)]-Taste B drücken. Näheres zum Speichern von Song-Dateien finden Sie auf Seite 82.

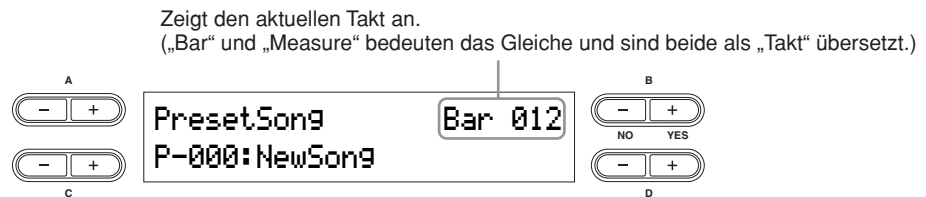


Song teilweise neu aufnehmen

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie einen Teil oder einen Abschnitt eines Song erneut aufnehmen können.

- 1 **Verwenden Sie die [- (NO)][+ (YES)]-Tasten B, während die Wiedergabe-Anzeige zu sehen ist, um sich durch die Takte zu bewegen, oder geben Sie die Aufnahme wieder und drücken Sie die [PLAY/PAUSE]-Taste, um einen Punkt kurz vor dem Beginn des Abschnitts anzusteuern, den Sie neu aufnehmen möchten.**

Wenn die Wiedergabe-Anzeige nicht erscheint, drücken Sie einmal eine der SONG-SELECT-Tasten [◀◀][▶▶].

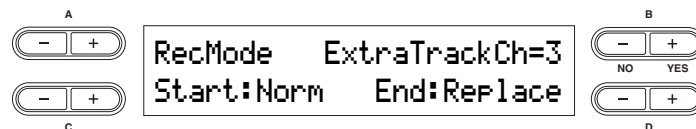


- 2 **Wählen Sie eine oder mehrere Voices für die Aufnahme, falls erforderlich.**

Wenn Sie die vorherigen Einstellungen ändern möchten, wiederholen Sie Schritt 2 auf Seite 42.

- 3 **Halten Sie die [REC]-Taste gedrückt und drücken Sie die [-][+]-Tasten C, um anzugeben, wie die Aufnahme begonnen werden soll. Drücken Sie wiederum die [-][+]-Tasten D, um anzugeben, wie die Aufnahme beendet werden soll.**

Während Sie die Taste [REC] gedrückt halten, erscheint das folgende Display zur Auswahl einer Aufnahmemethode.



Startmethoden:

Norm: Alle vorhandenen Daten des Songs werden bei der Neuaufnahme überschrieben und gehen verloren.

Key On: Daten, die vor dem Punkt liegen, an dem Sie durch Spielen einer Note die Aufnahme beginnen, werden (bei der erneuten Song-Aufnahme) nicht gelöscht.

Methoden zur Beendigung der Aufnahme:

Replace: Daten, die hinter dem Punkt liegen, an dem Sie die Aufnahme stoppen, werden gelöscht.

Punch Out: Daten, die hinter dem Punkt liegen, an dem Sie die Aufnahme stoppen, bleiben erhalten.

- 4 **Wählen Sie eine Aufnahmespur aus, und beginnen Sie die Aufnahme.**

Befolgen Sie anschließend die Anweisungen ab Schritt 3 auf Seite 42.

In einem User-Song aufgenommene Daten

Auf einzelnen Spuren aufgezeichnete Daten:

- Gespielte Noten
- Voice-Auswahl
- Pitch-Bend-Daten
- Pedal/Modulationsrad Ein/Aus
- Reverb-Anteil (Reverb Send)
- Chorus-Anteil (Chorus Send)
- Insert-Effektanteil (Dry/Wet Balance)
- Klanghelligkeit (Brightness)
- Einstellung des Resonanz-Effekts (Harmonic Content)
- Frequenz des EQ-Low-Bandes (EQ Low Freq.)
- Anhebung/Absenkung des EQ-Low-Bandes (EQ Low Gain)
- Frequenz des EQ-High-Bandes (EQ High Freq.)
- Anhebung/Absenkung des EQ-High-Bandes (EQ High Gain)
- Oktaveinstellung der Voice (Octave)
- Lautstärke der Voice (Volume)
- Stereoposition jeder Voice (Pan)
- Feinstimmung zweier Voice-Tonhöhen im Dual-Modus (Detune)
- Lautstärkeänderungen jeder Voice erfolgen je nachdem, wie Sie spielen (TouchSense)
- Voice-Transponierung (Transpose)
- Skala (Scale)
- Stärke des Leisepedal-Effekts (Soft Pedal Depth)
- Intensität der Saitenresonanz (String Resonance Depth)
- Stärke des Sustain Sampling (Sustain Sampling Depth)
- Lautstärke des Loslass-Klangs (Key-off Sampling Depth)
- Modulation (Modulation)
- Pitch-Bend-Bereich (Pitch Bend Range)

Auf allen Spuren aufgezeichnete Daten:

- Tempo
- Taktmaß (Beat)
- Reverb-Typ
- Chorus-Typ
- Insert-Effekttyp

HINWEIS Sie können alle Einstellungen nach der Aufnahme ändern, mit Ausnahme der Notendaten (einschließlich deren Oktavlage und Transposition).

HINWEIS Sie können das Taktmaß am Anfang des Songs oder an einer beliebigen Position im Song ändern, indem Sie sich bei gestoppter Wiedergabe mit Hilfe der [- (NO)][+ (YES)]-Tasten B zur gewünschten Position bewegen.

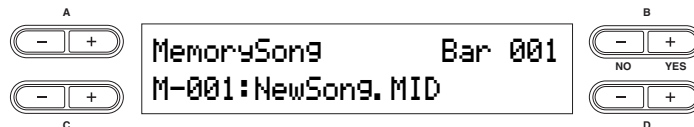
HINWEIS Wenn Sie im Dual- oder Split-Modus aufnehmen, nimmt das CP300 jede Voice in einer separaten Spur auf. Näheres hierzu finden Sie auf Seite 48.

Andere Aufnahmeverfahren

Einem bestehenden Song Daten hinzufügen oder Daten überschreiben

Im vorhergehenden Abschnitt wurde erklärt, wie Sie Ihr Spiel von Anfang an durch Auswählen eines leeren Songs (P-000: New Song) aufnehmen können. Sie können jedoch auch Daten zu bestehenden Songs hinzufügen, oder frühere Aufnahmen überschreiben.

- 1 Drücken Sie eine der SONG-SELECT-Tasten [◀◀][▶▶], und verwenden Sie dann die [-][+]-Tasten A, um „Memory Song“ aufzurufen.



- 2 Verwenden Sie zur Auswahl des gewünschten Songs die [-][+]-Tasten C.

Einem Preset-Song können Sie keine Daten hinzufügen bzw. dessen Daten überschreiben.

Um die Aufnahme fortzusetzen, folgen Sie den unter „Aufzeichnen Ihres Spiels“ auf Seite 42 gegebenen Schritten. Um Daten zu einem bestehenden Song hinzuzufügen, folgen Sie den unter „Song teilweise neu aufnehmen“ auf Seite 44 gegebenen Schritten.

VORSICHT

Wenn Sie auf einer Spur aufnehmen, auf der bereits Daten vorhanden sind, gehen die vorhandenen Daten verloren.

Eine Voice oder das Tempo nach der Aufnahme ändern

Sie können die Voice oder das Tempo nach der Aufnahme ändern. Dadurch können Sie nachträglich den Klang ändern oder ein passenderes Tempo einstellen. Sie können diese Änderungen auch mitten im Song vornehmen.

HINWEIS Um die Voice oder das Tempo zu ändern, müssen Sie die Startmethode „Norm“ einstellen (Seite 44). Ist die Startmethode „FirstKey On“ eingestellt, können Sie weder Voice noch Tempo ändern.

- 1 Wählen Sie einen Song aus, den Sie ändern möchten.

Zur Auswahl eines Songs befolgen Sie die Anweisungen im Abschnitt „Einem bestehenden Song Daten hinzufügen oder Daten überschreiben“ weiter oben.

- 2 Um mitten im Song die Voice umzuschalten oder das Tempo zu ändern, geben Sie den Takt für die Änderung mit den [- (NO)][+ (YES)]-Tasten B an, während die Wiedergabe-Anzeige zu sehen ist, oder drücken Sie die [PLAY/PAUSE]-Taste, um einen Punkt kurz vor dem Beginn des Teils anzusteuern, den Sie neu aufnehmen möchten.

Wenn die Wiedergabe-Anzeige nicht erscheint, drücken Sie einmal eine der SONG-SELECT-Tasten [◀◀][▶▶].

3 Einstellungen ändern (Voice, Hall usw.).

Wenn Sie beispielsweise die aufgenommene Voice E.Piano 1 nach E. Piano 2 ändern möchten, verwenden Sie die Voice-Gruppen-Tasten und die [-][+]-Tasten A, um die Voice E. Piano 2 auszuwählen.

Nachdem Sie die Einstellungen vorgenommen haben, drücken Sie eine der SONG-SELECT-Tasten [◀◀] oder [▶▶], um zur Anzeige für die Song-Auswahl zurückzukehren.

⚠ VORSICHT

Die Bedienfeldeinstellungen aus Schritt 3 werden gespeichert, und die vorherigen Einstellungen können nicht mehr wiederhergestellt werden. Seien Sie vorsichtig.

4 Halten Sie die Taste [REC] gedrückt und wählen Sie dann eine Spur aus, um den Wert zu ändern.

Die Anzeige für die gewählte Spur leuchtet rot. Ändern Sie jetzt gegebenenfalls die Tempoeinstellung.

⚠ VORSICHT

Spielen Sie an dieser Stelle nicht auf der Klaviatur und drücken Sie die [PLAY/PAUSE]-Taste nicht. Ansonsten wird die Aufnahme gestartet und die vorhandenen Daten werden gelöscht.

5 Drücken Sie eine der Tasten [STOP] oder [REC], um den Aufnahmemodus zu beenden.

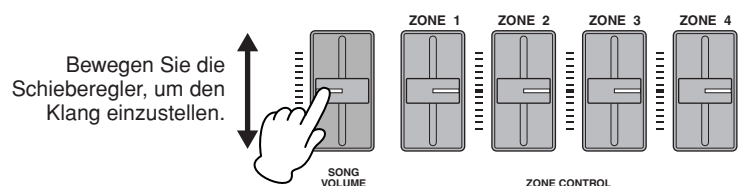
Wenn Sie den Aufnahmemodus verlassen, erscheint die Abfrage, ob Sie den Song überschreiben möchten oder nicht. Drücken Sie die [+ (YES)]-Taste B, um den Song zu überschreiben.

HINWEIS Lesen Sie "In einem User-Song aufgenommene Daten" auf Seite 45 für Informationen zu den Einstellungen, die hier geändert werden können.

Einstellen des Lautstärkeverhältnisses zwischen Song und Tastatur

Wenn Sie mehrere Parts nacheinander aufnehmen, können Sie das Lautstärkeverhältnis zwischen der Wiedergabe der aufgezeichneten Daten und Ihrem Spiel auf der Tastatur mit dem Schieberegler [SONG VOLUME] einstellen.

Wenn Sie die [MASTER]-Taste ausschalten, können Sie die Lautstärke des Spiels auf der Tastatur mit den [ZONE CONTROL]-Schieberegler einstellen.



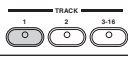
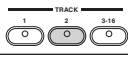
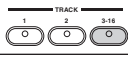
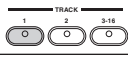
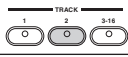
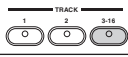
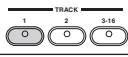
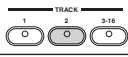
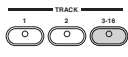
Aufnahmen im Dual- oder Split-Modus

Wenn Sie im Dual- oder Split-Modus aufnehmen, nimmt das CP300 jede Voice auf einer eigenen Spur auf. Die folgende Tabelle zeigt, wie die Spuren jeder Voice zugeordnet sind.

VORSICHT

Wenn Sie mehrere Parts nacheinander aufnehmen, oder wenn Sie Daten eines vorhandenen Songs mit neuen Daten überschreiben (siehe Seite 46), werden die vorhandenen Daten gelöscht. Seien Sie vorsichtig.

Im folgenden Beispiel wurden die Spuren 1, 2 und die Extra-Spur „n“ für die Aufnahme ausgewählt.

Bedienfeld	Zugewiesene Aufnahmespur	Spur 1	Spur 2	Extra-Spur 3	Extra-Spur 4	Extra-Spur 5	Extra-Spur 6	...	Extra-Spur 16
Dual		Main Part		Layer Part					
			Main Part		Layer Part				
				Main Part (Spur n)		Layer Part (Spur n+2)			
Split		Main Part	Left Part						
		Main Part	Left Part						
				Main Part (Spur n)	Left Part (Spur n+1)				
Dual+Split		Main Part	Left Part	Main Layer Part	Left Layer Part				
		Main Part	Left Part	Main Layer Part	Left Layer Part				
				Main Part (Spur n)	Left Part (Spur n+1)	Main Layer Part (Spur n+2)	Left Layer Part (Spur n+3)		

Spur n = Spuren 3 bis 16

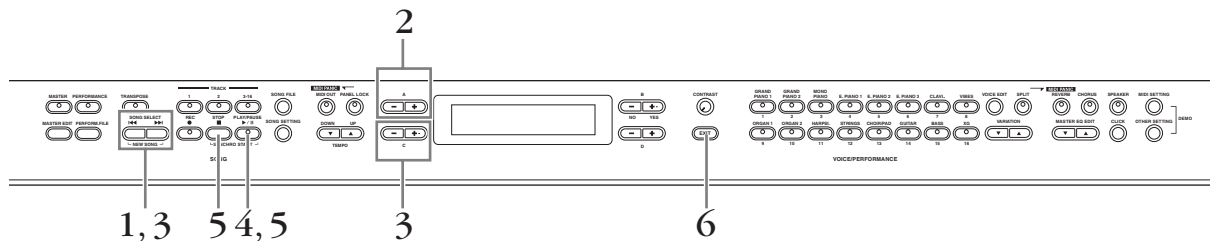
Wenn „n+1“, „n+2“ und „n+3“ die 16 übersteigt, werden Spuren 1, 2 und 3 verwendet.

HINWEIS Das Umschalten zwischen Dual- und Split-Modus in einem Song kann nicht aufgezeichnet werden.

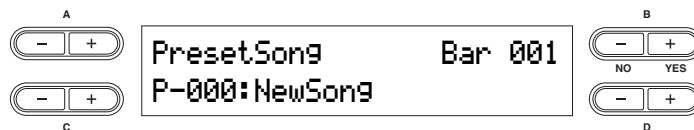
Song-Wiedergabe

Songs, die Sie mit der Aufnahmefunktion (Seite 41) aufgenommen haben, sowie Preset-Songs, können auf dem CP300 abgespielt werden. Während der Song-Wiedergabe können Sie auch dem Instrument spielen.

Wiedergabe eines Songs



- 1 Drücken Sie eine der SONG-SELECT-Tasten [◀◀][▶▶], um die Anzeige für die Song-Auswahl aufzurufen.**



- 2 Wählen Sie „Preset Song“ oder „Memory Song“ mit den [-][+]-Tasten A.**

Die Anzeige „Memory Song“ kann aufgerufen werden, wenn Ihre Song-Daten im internen Speicher (Storage Memory) vorliegen.

Terminologie

Preset: Speicher für voreingestellte Songs. Es sind mehrere Preset-Songs (16 Songs) in diesem Instrument fest gespeichert.

Memory: Dies ist der Speicherort für die Speicherung aufgenommener Daten im Instrument.

- 3 Wählen Sie den gewünschten Song mit den [-][+]-Tasten C oder den SONG-SELECT-Tasten [◀◀][▶▶] aus.**

Falls der Song-Name nicht komplett in das Display passt, können Sie mit den [-][+]-Tasten D durch die Anzeige scrollen.

- 4 Drücken Sie die Taste [PLAY/PAUSE], um die Wiedergabe zu starten.**

- HINWEIS**
- Wählen Sie mit dem Parameter „SongRepeat“ im Song-Setting-Menü (Seite 87) die Funktion zur wiederholten Wiedergabe aller Songs oder eines einzelnen Songs.
 - Zum Einstellen des gewünschten Wiedergabetempos können Sie vor oder während der Wiedergabe die TEMPO-Tasten [DOWN][UP] verwenden (Seite 38).
 - Wenn die Einstellung des „Character Code“ anders ist als diejenige, die bei Benennung des Songs aktiv war, wird der Name eventuell nicht korrekt angezeigt. Ändern Sie den Display-Zeichensatz des CP300 („Character Code“), auf den richtigen Namen des ausgewählten Songs (Seite 84).

- 5 Stoppen Sie die Wiedergabe.**

Nach der Wiedergabe stoppt der Song automatisch und das CP300 kehrt an den Songanfang zurück. Wenn Sie die Wiedergabe mitten im Song anhalten möchten, drücken Sie die [STOP]-Taste. Die Song-Wiedergabe kann mit der [PLAY/PAUSE]-Taste auf Pause geschaltet werden.

- 6 Drücken Sie die Taste [EXIT], um zum Main-Display zurückzukehren.**

Schnelles Vorspulen und Zurückspulen

Die folgenden Vorgänge können im Display für die Song-Auswahl ausgeführt werden.

- Verwenden Sie die [- (NO)][+ (YES)]-Tasten B, um sich rückwärts und vorwärts (schneller Rück- und Vorlauf) durch den Song zu bewegen, während der Song läuft oder gestoppt ist.
- Drücken Sie die [-]-Taste C während der Wiedergabe, um den Anfang des nächsten Songs anzufahren.
- Drücken Sie die [-]-Taste C zweimal während der Wiedergabe (Doppelklick), um den Anfang des vorhergehenden Songs anzufahren.
- Drücken Sie die [+]-Taste C während der Wiedergabe, um die Wiedergabe ab dem nächsten Song zu starten.
- Drücken Sie mitten im Song bei laufender oder gestoppter Song-Wiedergabe die [STOP]-Taste, oder drücken Sie gleichzeitig die [- (NO)][+ (YES)]-Tasten B, um zum Songanfang zurückzukehren.

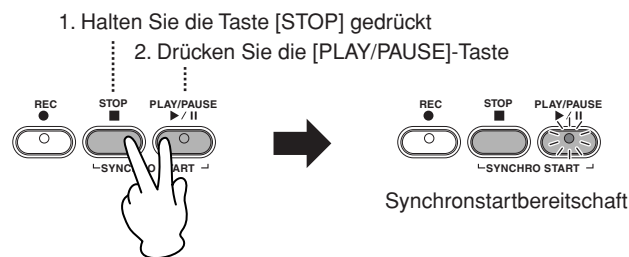
Tempo zurücksetzen

Immer wenn Sie einen neuen Preset-Song wählen, wird das Tempo automatisch auf das ursprüngliche Tempo des Songs gesetzt.

HINWEIS Der Performance-Modus wird automatisch ausgeschaltet, wenn Sie die Song-Wiedergabe bei eingeschaltetem Performance-Modus starten.

Automatischer Song-Start durch Spielen auf der Tastatur – Synchronstart

Sie können die Wiedergabe auf Pause schalten, so dass sie beginnt, wenn Sie auf der Tastatur spielen (Synchro Start). Halten Sie die [STOP]-Taste gedrückt und drücken Sie die [PLAY/PAUSE]-Taste. Die LED der [PLAY/PAUSE]-Taste beginnt zu blinken, und das CP300 wartet auf den Synchronstart. In diesem Zustand startet die Wiedergabe automatisch, sobald Sie beginnen, auf der Tastatur zu spielen.



HINWEIS Wenn Sie während des Wartens die [STOP]-Taste drücken, wird die Synchronstartfunktion aufgehoben.

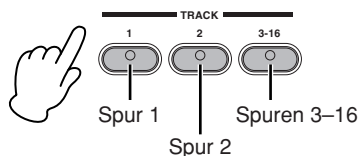
Pedal für Play/Pause

Sie können die Song-Wiedergabe starten oder auf Pause schalten, indem Sie ein Pedal betätigen, das an der Buchse [ASSIGNABLE FOOT PEDAL] des CP300 angeschlossen ist. Ein am Anschluss [ASSIGNABLE FOOT PEDAL] angeschlossenes Pedal kann bei der Preset-Song-Wiedergabe zur Steuerung des Parameters „Pedal Play/Pause“ in der Other-Settings-Funktion (siehe Seite 70) verwendet werden.

Dies ist praktisch, wenn Sie zu bereits aufgenommenen Spuren spielen – Sie können die Aufnahme und Wiedergabe der aufgenommenen Begleitung starten und stoppen, während Sie Parts live dazuspielen.

Part-Wiedergabe ein-/ausschalten

Drücken dieser Spurtasten bei laufender oder gestoppter Wiedergabe des CP300 schaltet die Anzeigen aus und die Daten auf diesen Spuren werden nicht abgespielt. Mit den Part-Tasten können Sie die Part-Wiedergabe ein- und ausschalten. Indem Sie einen Wiedergabe-Part ausschalten, können Sie diesen Part selbst spielen, während die anderen Spuren abgespielt werden (Minus-One).



Praktische Funktionen

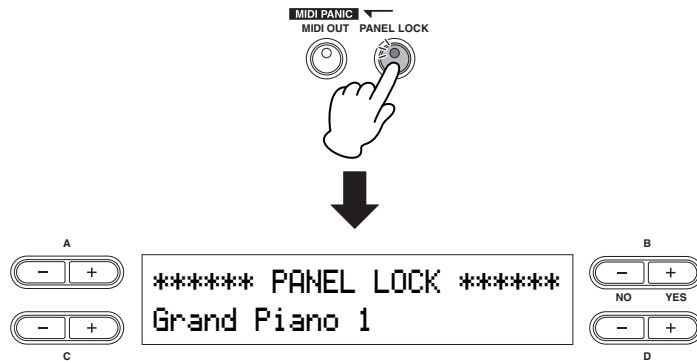
Dieser Abschnitt behandelt verschiedene Funktionen, die Sie vielleicht als praktisch erachten werden, während Sie auf dem Instrument spielen.

Bedienungssperre

Mit der Bedienungssperre können Sie das Bedienfeld sperren und unbeabsichtigte Änderungen während Live-Auftritten verhindern.

1 Doppelklicken Sie auf die [PANEL LOCK]-Taste (drücken Sie sie zweimal schnell nacheinander).

Die LED der Taste [PANEL LOCK] leuchtet. Im Display erscheint zusätzlich die Meldung „PANEL LOCK“ (Bedienfeldsperre). Bei eingeschalteter Panel-Lock-Funktion werden Bedienvorgänge auf dem Bedienfeld ignoriert.



2 Um die Sperre aufzuheben, tippen Sie zweimal schnell nacheinander auf die [PANEL LOCK]-Taste.

Die LED der Taste [PANEL LOCK] erlischt, und die Anzeige kehrt zum vorhergehenden Display zurück.

HINWEIS Die Bedienungssperre betrifft alle Bedienelemente mit Ausnahme des [MASTER VOLUME]-Drehrades, des [SONG VOLUME]-Schiebereglers, der [ZONE CONTROL]-Schieberegler, der [MASTER EQUALIZER]-Schieberegler, des Modulationsrads, des Pitch-Bend-Rads und der Pedale.

MIDI Transmission On/Off

Dieser Parameter legt fest, ob das CP300 MIDI-Daten an externe MIDI-Geräte sendet (On) oder nicht (Off). Drücken der Taste [MIDI OUT] schaltet die Funktion ein und aus. MIDI-Meldungen werden gesendet, wenn die LED der Taste leuchtet. Es werden keine MIDI-Meldungen gesendet, wenn die LED der Taste nicht leuchtet.



Leuchtet: Das Senden von MIDI-Meldungen ist aktiviert.

Aus: Das Senden von MIDI-Meldungen ist deaktiviert.

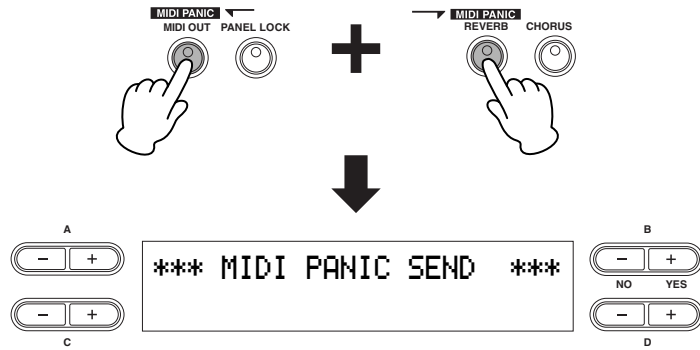
HINWEIS Diese Taste ist mit bestimmten MIDI-Sicherheitsfunktionen ausgestattet und schaltet auch Pedal-Meldungen während des Spiels aus. Selbst dann, wenn Sie die MIDI-Übertragung ausschalten, während Klaviertasten gedrückt sind, wird eine Note-Off-Meldung gesendet, wenn Sie die Taste(n) loslassen. Durch Ausschalten der MIDI-Übertragung werden folgende MIDI-Meldungen zusätzlich einmalig ausgegeben: Sustain Off, Sostenuto Off, Soft Pedal Off.

HINWEIS Bedenken Sie, dass beim Ausschalten der MIDI-Übertragung keine MIDI-Signale gesendet werden, egal welche anderen Einstellungen bezüglich der MIDI-Übertragung im Master Edit und den MIDI Settings vorgenommen werden.

MIDI-Panikfunktion

Diese Funktion dient als praktischer MIDI-„Panik“-Schalter während des Spiels, wenn Sie einen externen Klangerzeuger verwenden. Wenn der angeschlossene Klangerzeuger auch nach dem Loslassen aller Tasten des CP300 einen fortwährenden Ton erzeugt (hängen gebliebene Noten usw.), können mit dieser MIDI-Panik-Funktion die notwendigen Meldungen gesendet werden, die die Note am Klangerzeuger ausschalten.

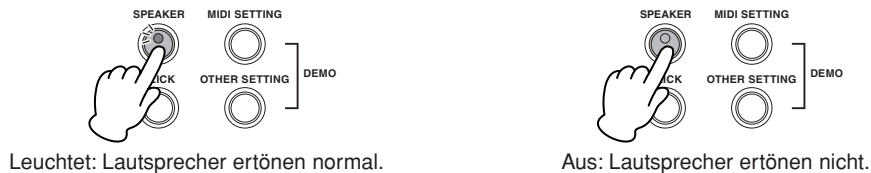
Drücken Sie die [REVERB]-Taste, während Sie die [MIDI OUT]-Taste gedrückt halten.
Im Display erscheint die Meldung „MIDI PANIC SEND“.



HINWEIS Bedenken Sie, dass die MIDI-Panikfunktion nicht arbeitet, wenn die MIDI-Übertragung ausgeschaltet ist (Seite 51).
MIDI-Panic-Meldungen: All Note Off, All Sound Off, Reset All Controllers, Sustain Off, Sostenuto Off, Modulation Depth Off, Pitch Bend Center, Channel Pressure Off

Built-in Speakers On/Off

Dieser Parameter bestimmt, ob die eingebauten Lautsprecher des CP300 ertönen (On) oder nicht (Off). Drücken der Taste [SPEAKER] schaltet die Funktion ein und aus. Die eingebauten Lautsprecher ertönen, wenn die LED leuchtet, und sind ausgeschaltet, wenn die LED nicht leuchtet.



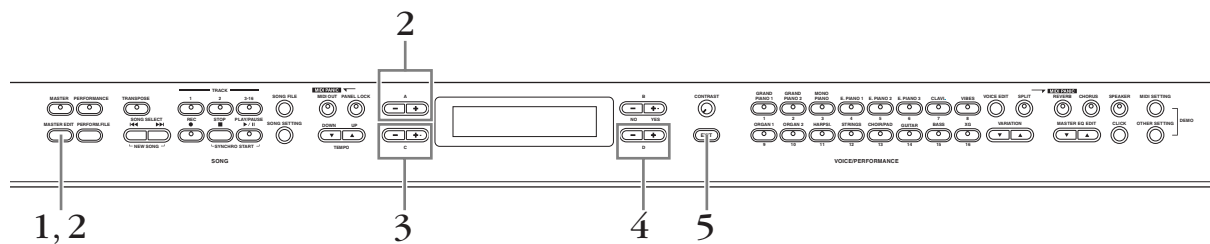
HINWEIS Wenn die LED der [SPEAKER]-Taste leuchtet, ertönen die eingebauten Lautsprecher normal, auch dann, wenn Sie Kopfhörer anschließen.

Referenz

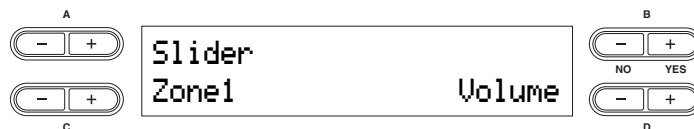
Master-Einstellungen – Master Edit

Im MasterModus können Sie die Tastatur in vier unabhängige Bereiche (Zonen) einteilen, die wirksam sind, wenn die Taste [MASTER] eingeschaltet ist.

HINWEIS Diese Einstellung bleibt auch dann erhalten, wenn Sie das CP300 ausschalten. Wenn Sie die Master-Einstellung im Memory Backup im Menü Other Settings ausschalten (Off), kehren die Master-Einstellungen auf die Initialwerte zurück, wenn Sie das Instrument nächstes Mal einschalten (Seite 71).



- 1 Drücken Sie die Taste [MASTER EDIT], um das Master-Setting-Display zu öffnen.

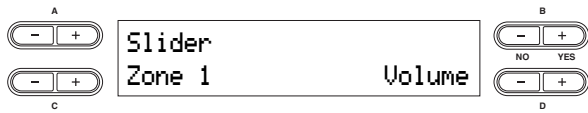


- 2 Wählen Sie den gewünschten Eintrag aus, indem Sie die Taste [MASTER EDIT] oder eine der [-][+]-Tasten A drücken.
Einzelheiten über die Parameter und deren Werte finden Sie unter "Parameter" auf Seite 54.
- 3 Verwenden Sie zur Auswahl eines Eintrags die [-][+]-Tasten C.
- 4 Benutzen Sie die [-][+]-Tasten D zum Ändern des Werts.
- 5 Drücken Sie die Taste [EXIT], um das Master-Setting-Display zu verlassen und in den normalen Spielmodus zurückzukehren.

Parameter

Slider Settings (Schieberegler-Einstellungen)

Für die Zuweisung bestimmter Funktionen zu den einzelnen [ZONE CONTROL]-Schiebereglern.



Einstellbare Ziele: Zone 1, Zone 2, Zone 3, Zone 4

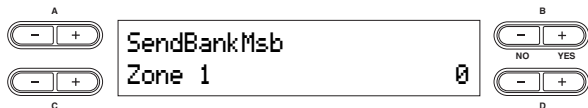
Funktionen/Wertebereiche: Volume, Modulation, Brightness, Harmonic Content, After Touch, Controller Nrn. 001–031, 033–095, Off

Standardeinstellung: Volume

HINWEIS Wenn Sie After Touch oder einen der Controller Nrn. 001–031 oder 033–095 auswählen, betrifft der Schieberegler nur angeschlossene MIDI-Instrumente, nicht jedoch das CP300 selbst.

Bank-Select-MSB-Einstellungen für MIDI-Übertragung an einen externen Klangerzeuger

Sie können bestimmte Voices oder Programme bei einem angeschlossenen MIDI-Gerät anwählen, indem Sie einen Bank-Select-MSB-Wert angeben, in Kombination mit den unten beschriebenen Parametern Bank Select LSB und Program Change.



Einstellbare Ziele: Zone 1, Zone 2, Zone 3, Zone 4

Einstellbereich: 0 – 127

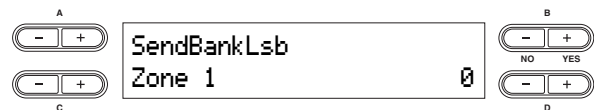
Standardeinstellung: 0

Die drei angegebenen MIDI-Meldungen – Bank Select MSB, Bank Select LSB und Program Change – werden unter folgenden Bedingungen gesendet:

- Beim Einschalten des Master-Modus'.
- Beim Ändern eines der Werte für Bank Select MSB, Bank Select LSB oder Program Change bei eingeschaltetem Master-Modus.
- Bei Auswahl einer Performance, die mit eingeschaltetem Master-Modus gespeichert wurde.

Bank-Select-LSB-Einstellungen für MIDI-Übertragung an einen externen Klangerzeuger

Sie können bestimmte Voices oder Programme bei einem angeschlossenen MIDI-Gerät anwählen, indem Sie einen Bank-Select-LSB-Wert angeben, in Kombination mit den Parametern Bank Select MSB (siehe oben) und Program Change (siehe unten).



Einstellbare Ziele: Zone 1, Zone 2, Zone 3, Zone 4

Einstellbereich: 0 – 127

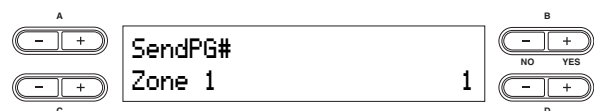
Standardeinstellung: 0

Die drei angegebenen MIDI-Meldungen – Bank Select MSB, Bank Select LSB und Program Change – werden unter folgenden Bedingungen gesendet:

- Beim Einschalten des Master-Modus'.
- Beim Ändern eines der Werte für Bank Select MSB, Bank Select LSB oder Program Change bei eingeschaltetem Master-Modus.
- Bei Auswahl einer Performance, die mit eingeschaltetem Master-Modus gespeichert wurde.

Program-Change-Einstellungen für MIDI-Übertragung an einen externen Klangerzeuger

Sie können bestimmte Voices oder Programme bei einem angeschlossenen MIDI-Gerät anwählen, indem Sie eine Programmwechselnummer angeben, in Kombination mit den oben beschriebenen Parametern Bank Select MSB und Bank Select LSB.



Einstellbare Ziele: Zone 1, Zone 2, Zone 3, Zone 4

Einstellbereich: 1 – 128

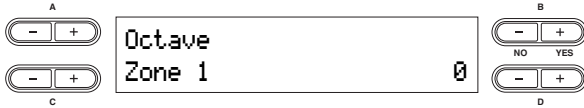
Standardeinstellung: 1

Die drei angegebenen MIDI-Meldungen – Bank Select MSB, Bank Select LSB und Program Change – werden unter folgenden Bedingungen gesendet:

- Beim Einschalten des Master-Modus'.
- Beim Ändern eines der Werte für Bank Select MSB, Bank Select LSB oder Program Change bei eingeschaltetem Master-Modus.
- Bei Auswahl einer Performance, die mit eingeschaltetem Master-Modus gespeichert wurde.

Oktaveinstellung für angeschlossene externe Klangerzeuger

Die Tonhöhe einer Note kann nach oben und unten in Oktavschritten in jeder Zone verschoben werden. Sie können den Versatz über einen Bereich von bis zu zwei Oktaven auf- oder abwärts einstellen.



Einstellbare Ziele: Zone 1, Zone 2, Zone 3, Zone 4

Einstellbereich: -2 – 0 – +2

-2 (zwei Oktaven tiefer) über 0 (keine Tonhöhenverschiebung) bis +2 (zwei Oktaven höher)

Standardeinstellung: 0

Die Oktaveinstellung ist aktiv, wenn die Taste [MASTER] aktiviert ist. Diese betrifft auch die folgenden Einstellungen:

Internal: [VOICE EDIT] Oktaveneinstellung jeder Voice

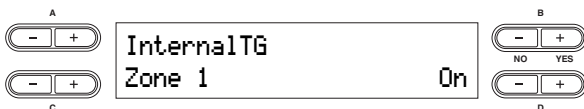
MIDI-Ausgabe: [MASTER EDIT] Oktaveneinstellung jeder Zone

Wenn die [MASTER]-Taste ausgeschaltet ist, beeinflusst die Oktaveneinstellung Folgendes:

Interne und MIDI-Ausgabe: [VOICE EDIT] Oktaveneinstellung jeder Voice.

Internal Tone Generator On/Off Status

Schaltet die Tonausgabe des internen Klangerzeugers für jeden Part ein oder aus.



Einstellbare Ziele: Zone 1, Zone 2, Zone 3, Zone 4

Einstellungen: On/Off

Standardeinstellung: On

MIDI-Sendekanal für Master-Modus

Gibt den Kanal an, auf dem das CP300 MIDI-Daten von jeder Zone sendet.



Einstellbare Ziele: Zone 1, Zone 2, Zone 3, Zone 4

Einstellbereich: Ch 1 – Ch 16, Off

Standardeinstellungen:

Zone 1	Ch 1
Zone 2	Ch 2
Zone 3	Ch 3
Zone 4	Ch 4

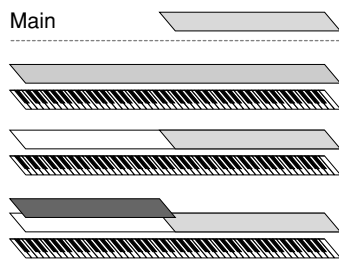
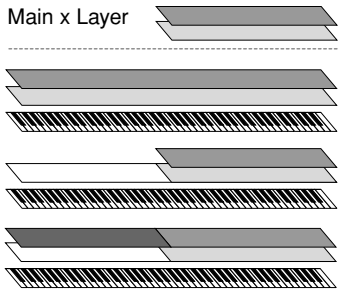
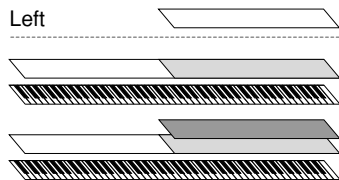
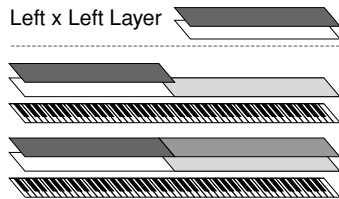
HINWEIS Bei ausgeschalteter [MASTER]-Taste wird der Parameter „MIDI Out Channel“ im MIDI-Settings-Menü für MIDI-Kanalzuweisungen verwendet.

Einzelne Einstellungen für die Voices – Voice Edit

Hier können Sie einzelne Einstellungen für die Voices vornehmen. Diese Einstellungen können Sie für jede einzelne Voice (oder jede Kombination von Voices) vornehmen.

Voice Edit – grundsätzliche Bedienung

- 1 **Wählen Sie die gewünschten Voice oder Voice-Kombination aus.**
Anweisungen zum Auswählen von Voices finden Sie auf Seite 25.
- 2 **Drücken Sie die [VOICE EDIT]-Taste, um auf das Menü Voice Edit zuzugreifen.**
- 3 **Drücken Sie die [-][+]-Tasten A, um den Part auszuwählen, für den Sie eine andere Voice auswählen möchten.**
Der Bereich des angezeigten Parts kann je nach gewählter Voice variieren.

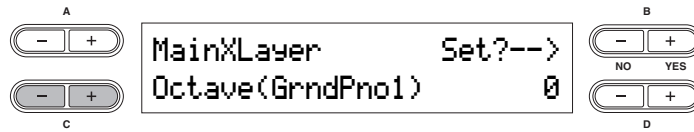
Voice-Part	Display	Setup
	<pre>Main Set?--> Octave 0</pre> <p>MAIN-Voices (angezeigt mit einer einzelnen Voice oder im Split-Modus)</p>	Die Voice des Main-Parts kann eingestellt werden.
	<pre>MainxLayer Set?--> Octave(GrndPno1) 0</pre> <p>Angezeigt, wenn die Seite MAIN im Dual-Modus ist</p>	Die Voices des Main-Parts und des Layer-Parts können eingestellt werden.
	<pre>Left Set?--> Octave 0</pre> <p>Angezeigt im Split-Modus</p>	Die Voice des linken Parts kann eingestellt werden.
	<pre>LeftxLeftLayer Set?--> Octave(GrndPno1) 0</pre> <p>Angezeigt, wenn die Seite LEFT im Dual-Modus ist</p>	Die Voices des linken und rechten Parts können eingestellt werden.

HINWEIS Näheres zur Einstellung des Split-Punktes zwischen Main-Part und linkem (Left) Part erfahren Sie unter „Ändern der Split-Punkt-Einstellung“ (Seite 32) oder in der Beschreibung des Parameters „Split Point“ im Other-Settings-Menü (Seite 69). Die Split-Punkt-Einstellungen für den Layer-Part und den Left-Layer-Part können mit dem Parameter „Split Point 2“ im Other-Settings-Menü eingestellt werden (Seite 69).

Näheres zu den Parametern und deren Werten finden Sie unter ”Parameter“ auf Seite 58.

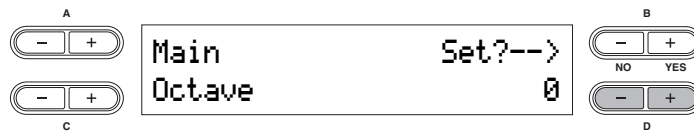
4 Verwenden Sie zur Auswahl eines Eintrags die [-][+]-Tasten C.

Sie können die Voice jedes Part umschalten, wenn in Schritt 3 Main x Layer oder Left x Left Layer ausgewählt wird (im Dual-Modus). Der Name der Ziel-Voice wird in Klammern angezeigt.



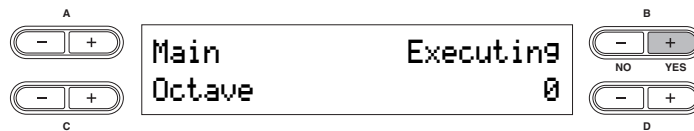
5 Benutzen Sie die [-][+]-Tasten D zum Ändern des Werts.

Drücken Sie gleichzeitig die Tasten [-][+], um den Wert sofort auf die Vorgabeinstellung zurückzusetzen.



6 Drücken Sie die [+ (YES)]-Taste B, um den Job auszuführen.

Drücken Sie die [+ (YES)]-Taste B nochmals, um den Vorgang auszuführen. Es erscheint die Meldung „Executing“ (Ausführen), und die Daten werden gespeichert. Wenn der Vorgang beendet ist, erscheint kurz die Meldung „Completed“ (Abgeschlossen), und es wird zur vorigen Anzeige zurück geschaltet.



HINWEIS Diese Einstellung bleibt auch dann erhalten, wenn Sie das CP300 ausschalten. Die zuletzt gewählten Einstellungen werden beim nächsten Einschalten ausgewählt, und es wird automatisch die gleiche Voice oder der gleiche Part ausgewählt, die/der vor dem Ausschalten gewählt war.

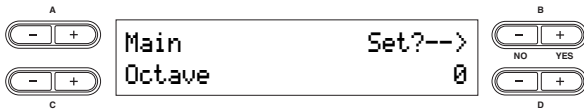
7 Drücken Sie die Taste [EXIT], um die Voice-Edit-Einstellungen zu verlassen.

Parameter

Wenn der Voice-Part auf Main x Layer oder Left x Left Layer eingestellt ist, werden die folgenden mit einem Sternchen (*) gekennzeichneten Parameter für die Voice jedes Parts einzeln eingestellt.

Octave*

Hiermit können Sie die Tonhöhe einer Note in Oktavschritten nach oben oder nach unten verschieben, in einem Bereich von +/- zwei Oktaven.

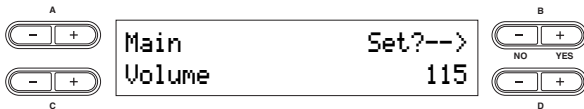


Einstellbereich: -2 – 0 – +2

-2 (zwei Oktaven tiefer) über 0 (keine Tonhöhenverschiebung) bis +2 (zwei Oktaven höher)

Volume*

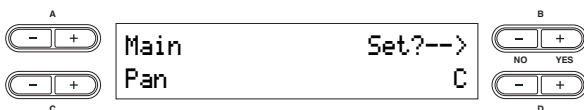
Hiermit können Sie für jeden Voice-Part die Lautstärke einstellen.



Einstellbereich: 0 – 127

Pan (Stereo position)*

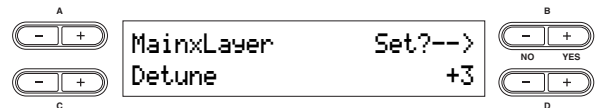
Hier können Sie die Position des Klanges im Stereobild von links nach rechts einstellen.



Einstellbereich: L64 (ganz links) – C (Mitte) – R63 (ganz rechts)

Detune (nur im Dual-Modus)

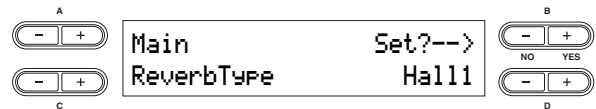
Hier können Sie die Tonhöhen zweier im Dual-Modus ausgewählter Voices gegeneinander verstimmen. Wird vor Allem bei einander sehr ähnlichen oder bei gleichen Voices verwendet, es entsteht ein warmer, voller Klang.



Einstellbereich: -20 bis +20 (Positive Werte (+) erhöhen die Tonhöhe des Parts der Main Voice oder Left Voice und verringern die Tonhöhe des Parts der Layer Voice oder der Layer Left Voice. Negative Werte (-) bewirken das Gegenteil.)

Reverb Type

Dies bestimmt die Art der Halleffekte (Reverb), die für die Voices der Parts Main und Main x Layer verwendet werden. Die hier vorgenommenen Reverb-Type-Einstellungen werden auch für die Voices der Parts Left und Left x Left Layer verwendet. (Diese lassen sich nicht unabhängig von den Voices der Parts Main und Main x Layer einstellen.)



Einstellungen:

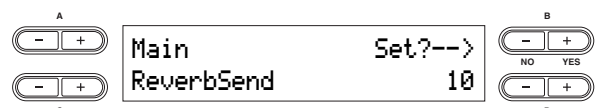
Room	Simuliert den Nachhallklang eines Raums.
Hall1	Simuliert den Nachhallklang eines Konzertsaaus.
Hall2	Der Nachhall ist etwas länger als der von „Hall 1“.
Stage	Ein Nachhall, der sich gut für ein Soloinstrument eignet.
Plate	Simuliert den charakteristischen Klang einer Hallplatte.

Reverb Send*

Hiermit können Sie die Effekttiefe des Reverb-Effektes der Voice einstellen.

HINWEIS Der Reverb-Effekt wird nicht angewendet, wenn der Parameter „Reverb Send“ auf „0“ eingestellt ist.

HINWEIS Reverb Send kann unabhängig für alle Voice-Parts eingestellt werden – Main, Main x Layer, Left und Left x Left Layer.



Einstellbereich: 0 – 127

Chorus Type

Dies bestimmt die Art der Chorus-Effekte, die für die Voices der Parts Main und Main x Layer verwendet werden. Die hier vorgenommenen Chorus-Type-Einstellungen werden auch für die Voices der Parts Left und Left x Left Layer verwendet. (Diese lassen sich nicht unabhängig von den Voices der Parts Main und Main x Layer einstellen.)



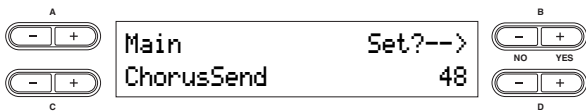
Einstellungen:

Chorus	Lässt den Klang voller und räumlicher erscheinen.
Celeste	Fügt dem Klang Bewegung und Räumlichkeit hinzu.
Flanger	Fügt dem Klang einen metallischen Sweep-Sound hinzu, ähnlich dem eines Düsenflugzeugs.

Chorus Send*

Hiermit können Sie die Effekttiefe des Chorus-Effektes der Voice einstellen.

HINWEIS Chorus Send kann unabhängig für alle Voice-Parts eingestellt werden – Main, Main x Layer, Left und Left x Left Layer.

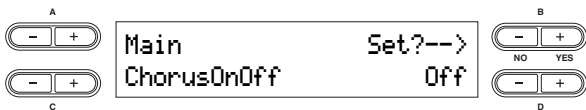


Einstellbereich: 0 – 127

Chorus On/Off

Hiermit können Sie die [CHORUS]-Taste für jede Voice ein- oder ausschalten. Wenn Sie eine Voice auswählen, ändert sich der Ein-/Ausschaltzustand der [CHORUS]-Taste automatisch je nach Einstellung dieses Parameters.

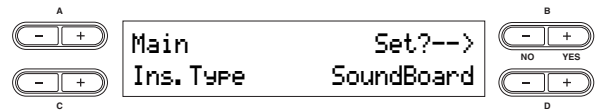
HINWEIS Auch dann, wenn dieser Parameter eingeschaltet ist, ist der Chorus-Effekt nicht aktiv, wenn „Chorus Send“ auf 0 gestellt wurde.



Einstellbereich: On/Off

Insertion Effect Type*

Hiermit können Sie aus einer Vielzahl von Effekten auswählen (andere als Reverb und Chorus).



Einstellungen:

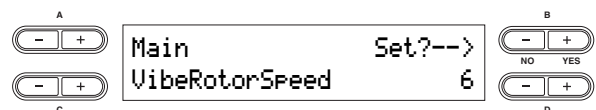
DelayLCR	Eine Verzögerung, die links, in der Mitte und rechts erklingt.
DelayLR	Eine Verzögerung, die links und rechts erklingt.
Echo	Echo-artige Verzögerung.
CrossDelay	Die Verzögerung des linken und des rechten Kanals werden vertauscht.
Symphonic	Erzeugt einen vollen und tiefen akustischen Effekt.
Rotary	Fügt den Vibrato-Effekt eines Leslie-Kabinetts (eines sich drehenden Lautsprechers) hinzu.
Tremolo	Ändert die Lautstärke in schneller Folge.
VibeRotor	Erzeugt den Vibrato-Effekt eines Vibraphons.
AutoPan	Der Klang wandert automatisch von links nach rechts und von hinten nach vorn.
Phaser	Ändert periodisch die Phasenlage des Klanges und erzeugt einen Sweep-Effekt.
AutoWah	Die Mittelfrequenz des Wah-Filters ändert sich periodisch.
SoundBoard	Simuliert den Nachhall im Resonanzboden eines Flügels.
AmpSimulator	Erzeugt die Verzerrung eines Gitarrenverstärkers.
Compressor	Der Dynamikbereich des Klanges wird eingeschränkt, wodurch der Klang mehr „Druck“ erhält und eindrucksvoller klingt.
Off	Kein Effekt.

Vibe Rotor Speed*

Dieser Effekt kann nur für die Vibraphone-Voice ausgewählt werden und ermöglicht die Änderung der Geschwindigkeit des Vibrato-Effektes (gesteuert mit dem Modulationsrad), und simuliert so den elektrischen Rotor eines echten Vibraphons.

Dies wird nur angezeigt, wenn „Vibe Rotor“ bei „Ins. Type“ ausgewählt wurde.

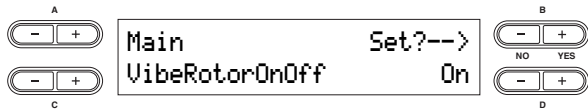
Hiermit können Sie die Geschwindigkeit des Vibrato festlegen, wenn Sie die Vibraphon-Voice wählen und das Modulationsrad verwenden.



Einstellbereich: 1 – 10

Vibe Rotor On/Off*

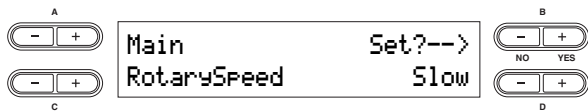
Dieser Effekt kann nur für die Vibraphone-Voice ausgewählt werden und ermöglicht das Ein-/Aus-schalten des Vibrato-Effektes (gesteuert mit dem Modulationsrad). Dies wird nur angezeigt, wenn „Vibe Rotor“ bei „Ins. Type“ ausgewählt wurde. Wenn die Vibraphone-Voice ausgewählt wird, wird der Effekt Vibe Rotor automatisch eingeschaltet.



Einstellbereich: On/Off

Rotary Speed*

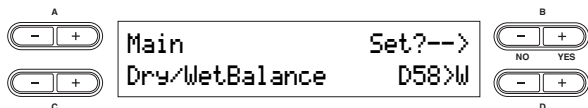
Hiermit stellen Sie die Drehgeschwindigkeit des Rotary-Speaker-Effekts ein. Dies wird nur angezeigt, wenn „Rotary“ bei „Ins. Type“ ausgewählt wurde.



Einstellbereich: Slow/Fast

Dry/Wet Balance*

Hiermit können Sie die Tiefe des Insert-Effekts einstellen. Bei einigen „Ins. Type“-Einstellungen können Sie die „Dry/Wet Balance“ nicht einstellen.



Einstellbereich: D63>W – D=W – D<W63

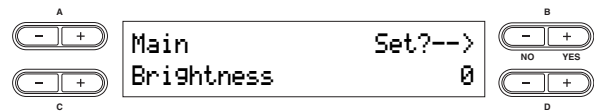
D63>W (gibt nur den Direktklang aus; fast ohne Effektklang)

D=W (das Signal/Effekt-Verhältnis ist ausgewogen)

D<W63 (gibt nur den Effektklang aus)

Brightness*

Hiermit können Sie den Höhenanteil des Klangs einstellen.



Einstellbereich: -64 – +63

Harmonic Content*

(Obertongehalt) Hiermit können Sie die Resonanz des Klanges einstellen.

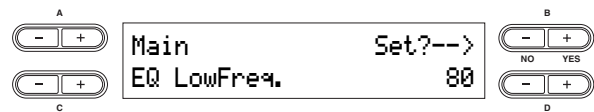


Einstellbereich: -64 – +63

EQ Low Frequency*

Hiermit können Sie die Tiefenfrequenz des Part-Equalizers einstellen.

HINWEIS Einzelheiten zur Klangregelung (EQ bzw. Equalizer) finden Sie auf Seite 36.



Einstellbereich: 32 Hz – 2.0 kHz

EQ Low Gain*

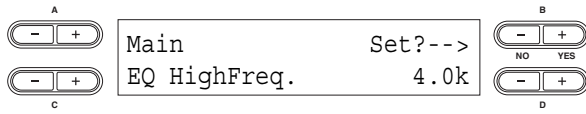
Hiermit können Sie die Anhebung/Absenkung bei der Tiefenfrequenz des Part EQ einstellen.



Einstellbereich: -12 dB – +12 dB

EQ High Frequency*

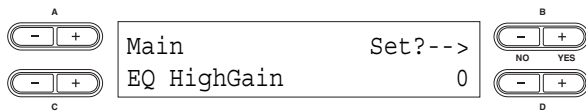
Hiermit können Sie die Höhenfrequenz des Part-Equalizers einstellen.



Einstellbereich: 500 Hz – 16 kHz

EQ High Gain*

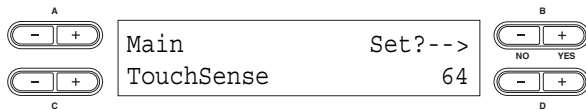
Hiermit können Sie die Anhebung/Absenkung bei der Höhenfrequenz des Part EQ einstellen.



Einstellbereich: -12 dB – +12 dB

Touch Sensitivity (Anschlagempfindlichkeit)*

Dieser Parameter bestimmt, wie sich der Klang und die Lautstärke je nach Ihrem Anschlag auf der Tastatur ändern. Da die Lautstärke echter Cembali (Harpsichord) und Orgeln (Organ) sich nicht mit der Anschlagsstärke ändert, ist die Grundeinstellung für diese Voices 127 (beachten Sie dazu auch den Einstellbereich).

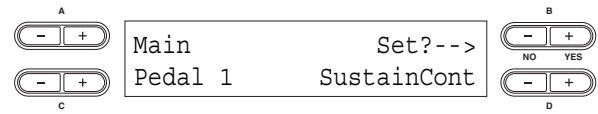


Einstellbereich: 0 – 64 – 127

0: Geringste Lautstärke
 64: Normale Anschlagsstärke; optimaler Dynamikbereich
 127: Größte Lautstärke; fixiert (keine Änderung durch verschiedenen Anschlag)

Zuweisen der Funktion von Pedal 1

Hiermit können Sie dem an der Buchse [1 SUSTAIN] angeschlossenen Pedal eine bestimmte Funktion zuweisen.



Einstellungen:

Sustain	Ein/Aus-Schalter der Dämpfer-Funktion (Seite 33).
SustainCont	Dämpfer-Funktion, die den Klang um so länger hält, je weiter Sie das Pedal heruntertreten (Seite 33).
Sostenuto	Sostenuto-Pedal (Seite 33).
Soft	Leisepedal (Seite 33).
Expression*	Lässt den Klang leiser oder lauter erklingen.
Off	Es wurde keine Funktion zugewiesen.

* Um optimale Ergebnisse zu erzielen, verwenden Sie den als Zubehör erhältlichen Fußregler FC7 von Yamaha.

Zuweisen der Funktion von Pedal 2

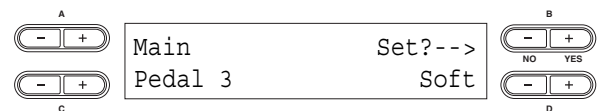
Hiermit können Sie dem an der Buchse [2 SOSTENUTO] angeschlossenen Pedal eine bestimmte Funktion zuweisen.



Einstellbereich: Entspricht „Pedal 1“ (siehe oben)

Zuweisen der Funktion von Pedal 3

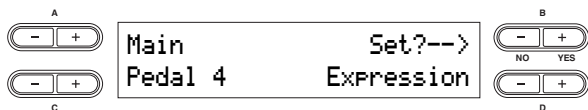
Hiermit können Sie dem an der Buchse [3 SOFT] angeschlossenen Pedal eine bestimmte Funktion zuweisen.



Einstellbereich: Entspricht „Pedal 1“ (siehe oben)

Zuweisen der Funktion von Pedal 4

Hiermit können Sie dem an der Buchse [4 AUX] angeschlossenen Pedal eine bestimmte Funktion zuweisen.

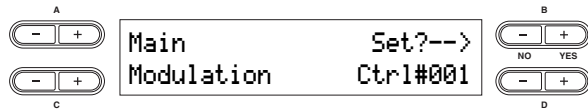


Einstellungen:

Sustain	Ein/Aus-Schalter der Dämpfer-Funktion (Seite 33).
SustainCont	Dämpfer-Funktion, die den Klang um so länger hält, je weiter Sie das Pedal heruntertreten (Seite 33).
Sostenuto	Sostenuto (Seite 33)
Soft	Soft (Seite 33)
Expression	Lässt den Klang leiser oder lauter erklingen.
ReverbSend	Fügt den gespielten Noten Hallakzente hinzu.
ChorusSend	Fügt den gespielten Noten Chorusakzente hinzu.
Brightness	Fügt den gespielten Noten Klanghelligkeitsakzente hinzu.
Harmonic Content	Fügt den gespielten Noten Resonanzakzente hinzu.
AfterTouch	Fügt den gespielten Noten Aftertouch-Akzente hinzu (nur über MIDI gesendet).
Ctrl #0 – #119	Fügt den gespielten Noten Akzente der Controller Nrn. 0–119 hinzu (nur über MIDI gesendet).
Off	Es wurde keine Funktion zugewiesen

Zuweisen der Funktion des Modulationsrades

Hiermit können Sie den Parameter angeben, der vom Modulationsrad gesteuert werden soll.



Einstellungen:

Expression	Lässt den Klang leiser oder lauter erklingen.
MainVolume	Ändert die Lautstärke von Noten, die im Main Part gespielt werden. (Nur angezeigt, wenn Main sich im Dual-Modus befindet.)
LayerVolume	Ändert die Lautstärke von Noten, die im Layer Part gespielt werden. (Nur angezeigt, wenn Main sich im Dual-Modus befindet.)
LeftVolume	Ändert die Lautstärke von Noten, die im Left Part gespielt werden. (Nur angezeigt, wenn Left sich im Dual-Modus befindet.)
LeftLayer Volume	Ändert die Lautstärke von Noten, die im Left Layer Part gespielt werden. (Nur angezeigt, wenn Left sich im Dual-Modus befindet.)
RotarySpeed	Variiert die Geschwindigkeit des Rotary-Speaker-Effekts.
VibeRotor	Ändert die Geschwindigkeit des Vibrato-Effekts für das Vibraphon.
Modulation	Fügt Modulationsakzente hinzu.
ReverbSend	Fügt den gespielten Noten Hallakzente hinzu.
ChorusSend	Fügt den gespielten Noten Chorusakzente hinzu.
Brightness	Fügt den gespielten Noten Klanghelligkeitsakzente hinzu.
Harmonic	Fügt den gespielten Noten Resonanzakzente hinzu.
AfterTouch	Fügt den gespielten Noten Aftertouch-Akzente hinzu (nur über MIDI gesendet).
Ctrl #0 – #119	Fügt den gespielten Noten Akzente der Controller Nrn. 0–119 hinzu (nur über MIDI gesendet).
Off	Es wurde keine Funktion zugewiesen.

Einzelne Einstellungen für MIDI-Operationen – MIDI Settings

Hier können Sie Einstellungen für MIDI-Anwendungen vornehmen, zum Beispiel MIDI-Sende- und -Empfangskanäle und andere Einstellungen die für den Einsatz des CP300 zusammen mit anderen MIDI-Geräten erforderlich sind.

HINWEIS Diese Einstellungen bleiben auch dann erhalten, wenn Sie das CP300 ausschalten. Wenn Sie die MIDI-Einstellung im Memory Backup im Menü Other Settings ausschalten (Off), kehren die MIDI-Einstellungen auf die Initialwerte zurück, wenn Sie das Instrument nächstes Mal einschalten (Seite 71).

HINWEIS Bei eingeschaltetem Master-Modus sind die Parameter „MIDI Out Channel“ und „MIDI Out Select“ im MIDI-Settings-Menü nicht wirksam.

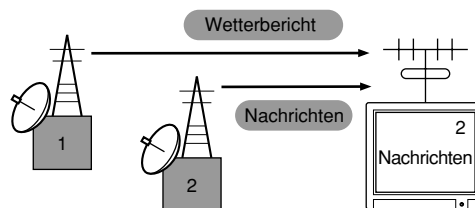
Über MIDI

MIDI (Musical Instruments Digital Interface) ist ein Standardformat zur Datenübertragung. Dadurch wird die Übertragung der Spieldaten und Befehle zwischen MIDI-Geräten und Personalcomputer ermöglicht. Mit MIDI können Sie ein angeschlossenes MIDI-Gerät vom CP300 aus ansteuern, oder das CP300 von einem angeschlossenen MIDI-Gerät oder einem Computer aus steuern.

MIDI-Kanäle

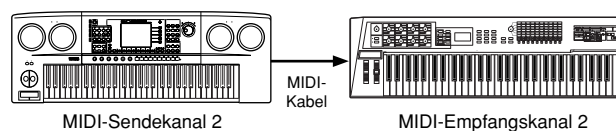
MIDI-Daten werden auf 16 Kanälen übertragen, die von 1 bis 16 durchnummeriert sind. Mit diesen Kanälen 1 bis 16 können die Spielinformationen für 16 verschiedene Instrumentalparts gleichzeitig über ein einzelnes MIDI-Kabel gesendet werden.

Sie können sich die MIDI-Kanäle ähnlich wie Fernsehkanäle vorstellen. Jeder Fernsehsender strahlt seine Sendungen über einen bestimmten Kanal aus. Ihr Fernsehgerät empfängt gleichzeitig viele verschiedene Programme von verschiedenen Fernsehsendern, und Sie wählen mit der Programmtaste den Kanal für das gewünschte Programm aus.

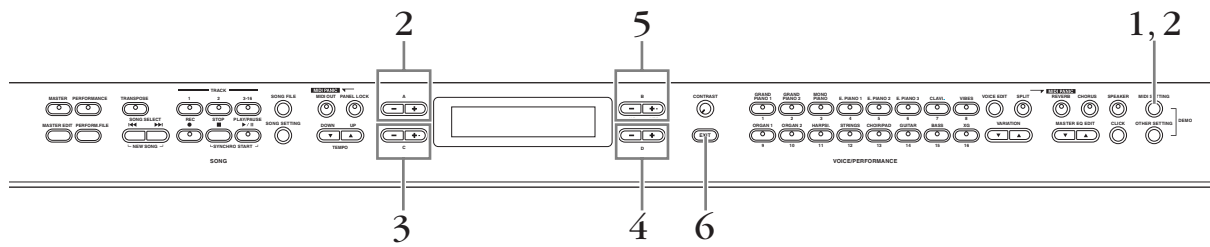


Eine MIDI-Übertragung funktioniert nach dem gleichen Grundprinzip. Das sendende Instrument sendet MIDI-Daten über einen bestimmten MIDI-Kanal (MIDI-Übertragungskanal) über ein einfaches MIDI-Kabel an das empfangende Instrument. Wenn der Empfangskanal des MIDI-Instruments (MIDI Receive Channel) mit dem Sendekanal übereinstimmt, spielt das empfangende Instrument die Musikdaten, die von dem sendenden Instrument abgesandt wurden.

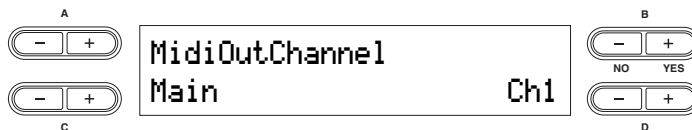
Informationen zum Einstellen des MIDI-Sendekanal und MIDI-Empfangskanals finden Sie auf Seite 65.



MIDI Settings – grundsätzliche Bedienung



- 1 Drücken Sie die Taste [MIDI SETTING], um das MIDI-Settings-Menü zu öffnen.
- 2 Wählen Sie den gewünschten Eintrag aus, indem Sie die Taste [MIDI SETTING] oder eine der [-][+]-Tasten A drücken.
Näheres zu den Parametern und deren Werten finden Sie unter „Parameter“ auf Seite 65.
- 3 Verwenden Sie zur Auswahl eines Eintrags die [-][+]-Tasten C.
- 4 Benutzen Sie die [-][+]-Tasten D zum Ändern des Werts.
Drücken Sie gleichzeitig die Tasten [-][+], um den Wert sofort auf die Vorgabeinstellung zurückzusetzen.



- 5 Drücken Sie die [+ (YES)]-Taste B, um den Job auszuführen, falls die Meldung „Start?“ erscheint.
Drücken Sie die [+ (YES)]-Taste B, so dass eine Bitte um Bestätigung („Sure?“) erscheint. Drücken Sie die [+ (YES)]-Taste B erneut, um den Job auszuführen. Es erscheint die Meldung „Executing“ (Ausführen), und die Daten werden gespeichert. Wenn der Vorgang beendet ist, erscheint kurz die Meldung „Completed“ (Abgeschlossen), und es wird zur vorigen Anzeige zurück geschaltet. Sie können das Verfahren abbrechen, indem Sie die [- (NO)]-Taste B anstatt der [+ (YES)]-Taste B drücken.

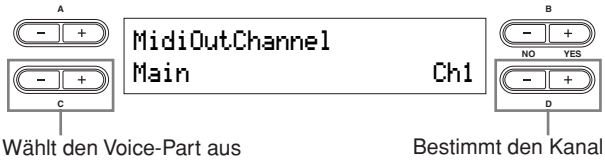


- 6 Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um das MIDI-Settings-Menü zu verlassen.

Parameter

MIDI Transmit Channel Selection

Mit diesem Parameter können Sie den Kanal einstellen, über den das CP300 MIDI-Daten sendet.



Einstellbare Ziele: Main, Left, Layer, Left Layer

Einstellbereich: Ch 1 – Ch 16, Off (nicht gesendet)

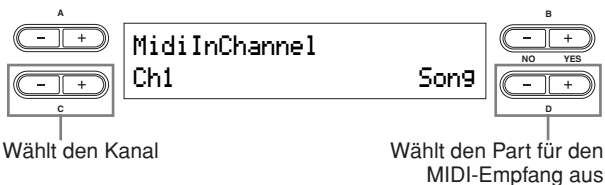
Standardeinstellungen:

Main	Ch 1
Left	Ch 2
Layer	Ch 3
Left Layer	Ch 4

HINWEIS Bei eingeschaltetem Master-Modus ist der Parameter „MIDI Out Channel“ im Master-Edit-Menü für MIDI-Kanalzuweisungen aktiviert.

MIDI Receive Channel Selection

Mit diesem Parameter können Sie den Kanal einstellen, über den das CP300 MIDI-Daten von den Buchsen MIDI [IN] oder USB empfängt.

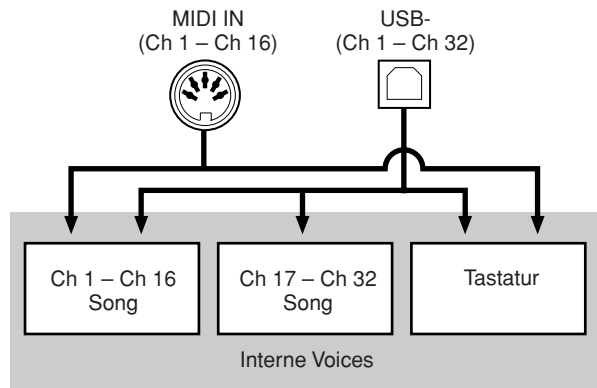


Einstellbare Ziele: Song, Main, Left, Layer, LeftLayer, Keyboard, Off

Einstellbereich: Ch 1 – Ch 32

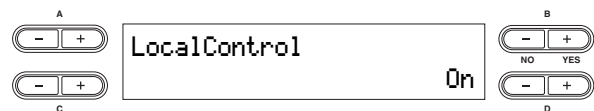
Standardeinstellungen:

Ch 1 – Ch 16	Song
Ch 17	Keyboard
Ch 18	Main
Ch 19	Left
Ch 20	Layer
Ch 21	Left Layer
Ch 22 – Ch 32	Off



Local Control On/Off

Im Status „Local Control On“ steuern Sie mit der Tastatur des CP300 direkt den eingebauten Klangerzeuger, die als Reaktion darauf die gewünschten Klänge erzeugt. Im Zustand „Local Control Off“ sind Tastatur und Klanggenerator voneinander getrennt. Das bedeutet, dass das CP300 keinen Klang erzeugt, wenn Sie auf der Tastatur spielen. Stattdessen können die Spieldaten der Tastatur über MIDI an ein angeschlossenes MIDI-Gerät übertragen werden, welches dann den Klang erzeugt. Die Einstellung „Local Control Off“ ist dann hilfreich, wenn Sie einen externen Klangerzeuger mit der Tastatur des CP300 spielen möchten, ohne dass dabei das CP300 gespielt wird. Es ist auch nützlich bei der Aufnahme von Daten in einem Sequenzer/Computer, um mithilfe des Sequenzers die Daten an das gewünschte Instrument bzw. Klangerzeuger zu schicken.

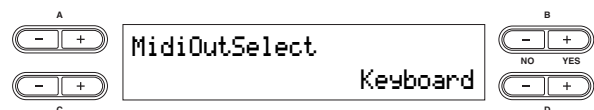


Einstellungsbereich: On/Off

Standardeinstellung: On

MIDI Out Select

Hier können auswählen, ob die Spieldaten von der Tastatur oder aber die Wiedergabedaten des Songs über MIDI gesendet werden.



Einstellungen:

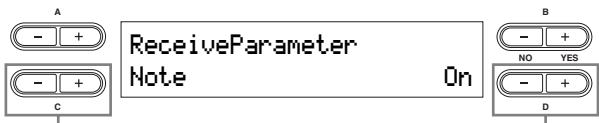
Keyboard	Auf der Tastatur erzeugte Spieldaten
Song	Song-Wiedergabedaten

Standardeinstellung: Keyboard

HINWEIS Wenn der Master-Modus eingeschaltet ist, werden die auf der Tastatur erzeugten Spieldaten unabhängig von dieser Einstellung gesendet.

MIDI Receive Parameter

Hier können Sie angeben, welche Art von MIDI-Daten das CP300 empfängt und darauf reagiert.



Wählt den Datentyp aus Schaltet den Empfang ein oder aus

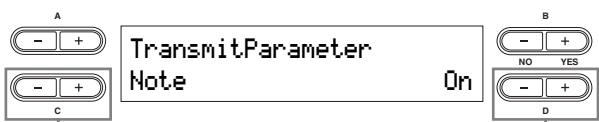
Datenart: Note, Control, Program, AfterTouch, PitchBend, SysEx (System Exclusive)

Einstellbereich: On/Off

Standardeinstellung: „On“ (eingeschaltet) für alle Datenarten

MIDI Transmit Parameter

Hier können Sie angeben, welche Art von MIDI-Daten das CP300 sendet.



Wählt den Datentyp aus Schaltet die Übertragung ein oder aus

Datenart: Note, Control, Program, AfterTouch, PitchBend, SystemRealTime, SysEx (System Exclusive)

Einstellbereich: On/Off

Standardeinstellung: „On“ (eingeschaltet) für alle Datenarten

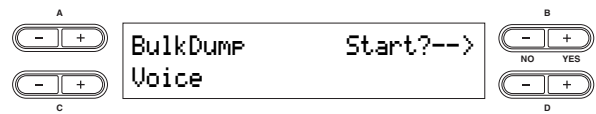
Übertragen der anfänglichen Bedienfeldeinstellungen

Hiermit können Sie die aktuellen Einstellungen des Bedienfeldes (wie beispielsweise die Voice-Auswahl oder andere Einstellungen) an einen angeschlossenen Sequenzer senden. Dies ist sehr hilfreich, wenn Sie Spieldaten auf einem Sequenzer aufzeichnen, da Sie hiermit am Anfang eines aufgenommenen Songs einen „Schnappschuss“ der CP300-Einstellungen senden können, so dass diese Einstellungen automatisch abgerufen werden, wenn Sie den Song wiedergeben.



Bulk Dump

Sie können sämtliche MIDI-Einstellungen als Bulk-Daten (Datenblock) senden.



Datenart:

Current	Die Daten werden am Bedienfeld angegeben
Performance	Die in einer Performance gespeicherten Daten
Voice	Die per Voice Edit gespeicherten Voice-Daten
MemorySong/Perf.File	Die Performance-Datei und die Daten der Song-Datei.
ALL	Sendet nacheinander alle Bulk-Daten.

Standardeinstellung: Current

Bulk-Daten können in folgenden Situationen nicht übertragen werden:

- Song-Wiedergabe/-Aufnahme
- Song-Aufnahmebereitschaft
- Bei der Auswahl von Aufnahmespuren
- Demo-Song-Wiedergabe

Bulk-Daten können in folgenden Situationen nicht empfangen werden:

- Song-Wiedergabe/-Aufnahme
- Song-Aufnahmebereitschaft
- Bei der Auswahl von Aufnahmespuren
- Demo-Song-Wiedergabe
- Beim Senden von Bulk-Daten
- Wenn die Meldung „Receiving bulk data has failed“ (Empfang der Bulk-Daten ist fehlgeschlagen) erscheint.

Wenn die Performance-Datei 56 Dateien enthält, oder wenn die Song-Datei 112 Songs enthält (1,4 MB), dauert die Datenübertragung über USB mindestens 3 Minuten, bzw. 21 Minuten bei Verwendung der MIDI-Verbindung.

HINWEIS Wenn Sie die Einstellung „Character Code“ (Seite 84) geändert haben, und Sie einen Song umbenannt haben, so dass dessen Name nicht korrekt erscheint, lassen sich keine Bulk-Daten übertragen.

HINWEIS Drücken Sie die [- (NO)]-Taste B oder die [EXIT]-Taste, um die Übertragung abzubrechen.

⚠ VORSICHT

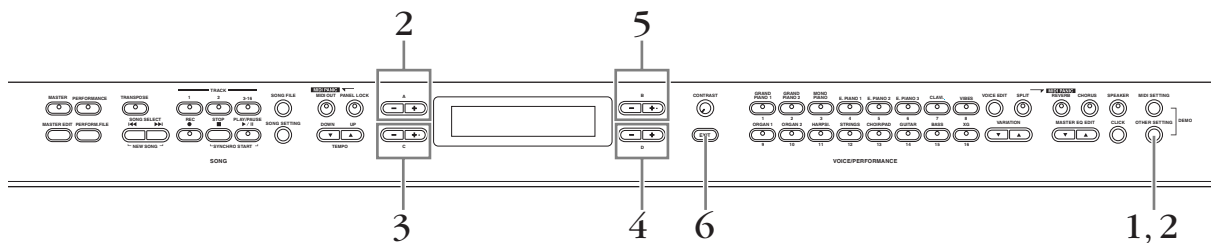
Versuchen Sie niemals, das Instrument während der Übertragung von Bulk-Daten auszuschalten. Das Ausschalten des Geräts in diesem Zustand führt zum Verlust sämtlicher Benutzerdaten.

Verschiedene Einstellungen für das CP300 – Other Settings

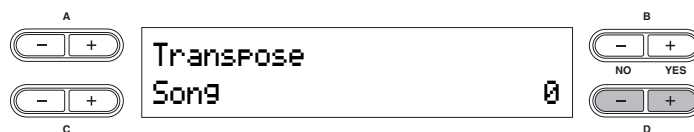
Im Other-Setting(s)-Menü finden Sie verschiedene Einstellungen, die den Gesamtklang und die Bedienung des CP300 betreffen. Darunter sind auch Einstellungen für Anschlagsdynamik, Stimmung, Pedalfunktionen usw.

HINWEIS Wenn Sie das CP300 ausschalten, gehen die Other-Settings-Einstellungen verloren. Wenn Sie allerdings die Einstellung Memory Backup im Other-Settings-Menü einschalten (On), bleiben die Einstellungen über den Zeitpunkt des Ausschaltens hinaus erhalten (Seite 71).

Other Settings – grundsätzliche Bedienung



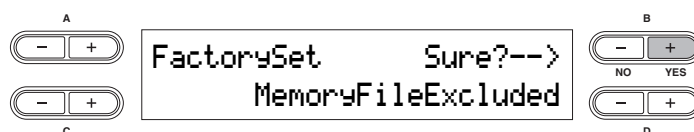
- 1** Drücken Sie die Taste [OTHER SETTING], um das Other-Settings-Menü zu öffnen.
- 2** Wählen Sie den gewünschten Eintrag mit der Taste [OTHER SETTING] oder mit den [-][+]-Tasten A.
Näheres zu den Parametern und deren Werten finden Sie unter "Parameter" auf Seite 68.
- 3** Verwenden Sie zur Auswahl eines Eintrags die [-][+]-Tasten C.
- 4** Benutzen Sie die [-][+]-Tasten D zum Ändern des Werts.
Drücken Sie gleichzeitig die Tasten [-][+], um den Wert sofort auf die Vorgabeeinstellung zurückzusetzen.



- 5** Drücken Sie die [+ (YES)]-Taste B, um den Job auszuführen (falls die Meldung „Execute?“ erscheint).

Nach Drücken der [+ (YES)]-Taste B erscheint eine Bitte um Bestätigung („Sure?“). Drücken Sie die [+ (YES)]-Taste B erneut, um den Job auszuführen. Es erscheint die Meldung „Executing“ (Ausführen), und die Daten werden gespeichert. Wenn der Vorgang beendet ist, erscheint kurz die Meldung „Completed“ (Abgeschlossen), und es wird zur vorigen Anzeige zurück geschaltet.

Sie können den Vorgang abbrechen, indem Sie die [- (NO)]-Taste B anstatt der [+ (YES)]-Taste B drücken.

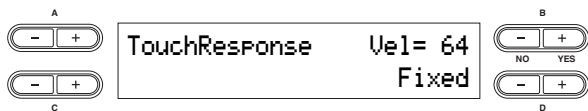


- 6** Drücken Sie die Taste [EXIT], um die Other-Settings-Einstellungen zu verlassen.

Parameter

Touch Response

Hiermit können Sie das Anschlagsverhalten der Tastatur des CP300 festlegen, d.h. wie der Klang auf die Art und Weise reagiert, mit der Sie die Tasten anschlagen.



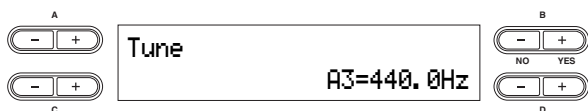
Einstellungen:

Light	Ein weicher Anschlag erzeugt bereits einen relativ lauten Klang. Die Lautstärke der Töne ist relativ konsistent (keine großen Unterschiede).
Medium	Standardanschlag.
Heavy	Die Tasten müssen sehr hart angeschlagen werden, um eine hohe Lautstärke zu erzeugen. Diese Einstellung eignet sich am besten für einen großen Dynamikbereich und optimale Ausdrucksmöglichkeiten, von pianissimo bis fortissimo.
Fixed	Keine Anschlagdynamik. Die Lautstärke bleibt unabhängig davon, wie kräftig Sie die Tasten anschlagen, gleich. Stellen Sie mit Hilfe der [- (NO)] [+ (YES)]-Tasten B die fixierte Lautstärke ein. Einstellungsbereich für die fixierte Lautstärke: 1 – 127

Standardeinstellung: Medium

Tune

Hiermit können Sie die Tonhöhe des gesamten Instruments feineinstellen – das ist praktisch, wenn Sie das CP300 zusammen mit anderen Instrumenten oder mit Musik von CD spielen möchten.

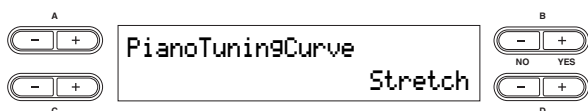


Einstellbereich: A3 = 427.0 Hz – 453.0 Hz (Schritte von 0.1 Hz)

Standardeinstellung: A3 = 440.0 Hz

Piano Tuning Curve

Hiermit können Sie für die Gruppen von Piano Voices (Grand Piano 1, Grand Piano 2 und Mono Piano) eine der Stimmungskurven Stretch (gestreckt) oder Flat (gleichförmig) einstellen. Klavierstimmer wenden häufig eine „gestreckte“ Stimmung an, wobei die höheren Oktaven leicht höher gestimmt werden als die unteren, um die Tonhöhen an das menschliche Hörempfinden anzupassen. Die Einstellung Flat ist eine akustisch perfekte Stimmungskurve, die dann verwendet werden sollte, wenn die mit Stretch-Kurve versehene Voice gegenüber anderen Instrumenten verstimmt klingen sollte.



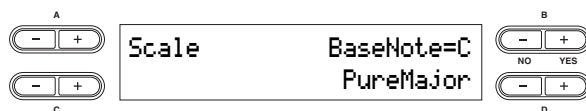
Einstellungen:

Stretch	Stimmungskurve speziell für Flügel/Klavier, wobei die höheren Oktaven leicht „gestreckt“ werden.
Flat	Stimmungskurve, bei der die Frequenzverhältnisse mathematisch exakt in allen Oktaven gleich sind.

Standardeinstellung: Stretch

Scale

Hier können Sie verschiedene Skalen bzw. Stimmsysteme (Temperierungen) für das Instrument auswählen. Die mathematische Stimmung („Equal Temperament“) ist die allgemein verbreitete, moderne Klavierstimmung. Die Geschichte kennt jedoch verschiedene andere Skalen, viele davon sind Grundlage bestimmter Musikrichtungen. Diese Stimmungen können Sie mit dem CP300 realisieren.



Einstellungen:

Equal	Der Frequenzbereich jeder einzelnen Oktaven wird gleichmäßig in zwölf Teile unterteilt, wobei der Tonhöhenabstand zwischen den Halbtonschritten immer gleich ist. Dies ist die in der heutigen Musik am häufigsten verwendete Temperierung.
PureMajor	Diese Temperierungen bewahren die reinen mathematischen Intervalle jeder Tonleiter, insbesondere bei Dreiklängen (Grundton, Terz, Quinte). Sie können dies am besten in Vokalharmonien hören, beispielsweise bei Chören und A-Capella-Gesängen.
PureMinor	
Pythagorean	Diese Temperierung wurde von dem großen griechischen Philosophen erarbeitet und wird aus Serien vollständiger Quinten erstellt, die zu einer einzigen Oktave zusammengeschoben werden. Die Terzen in dieser Stimmung schweben ein wenig, aber die Quartan und Quinten sind sehr schön und eignen sich für gewisse führende Stimmen.
MeanTone	Diese Temperierung stellt durch eine Anpassung der Stimmung der Dur-Terz eine Verbesserung der pythagoreischen Tonleiter dar. Besonders beliebt war diese vom 16. bis zum 18. Jahrhundert. Unter anderen hat auch Händel diese Tonleiter verwendet.
Werckmeister	Die Skalen Werckmeister und Kirnberger waren Verbesserungen gegenüber der mitteltönigen und der pythagoräischen Temperierung. Das Hauptmerkmal dieser Skalen ist, dass jede Tonart ihren eigenen, unverwechselbaren Charakter besitzt. Die Skala wurde zur Zeit von Bach und Beethoven viel genutzt, und sogar heute wird sie häufig eingesetzt, wenn die Musik früherer Epochen auf dem Cembalo gespielt wird.
Kirnberger	

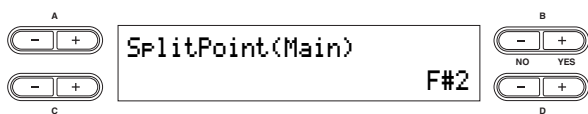
Einstellbereich: C, C#, D, Eb, E, F, F#, G, Ab, A, Bb, B (engl. Bb = Note B, engl. B = Note H)

Für andere Skalen als „Equal“ muss mit den [- (NO)]/[+ (YES)]-Tasten B ein Grundton angegeben werden.

Standardeinstellung: Equal

Split Point

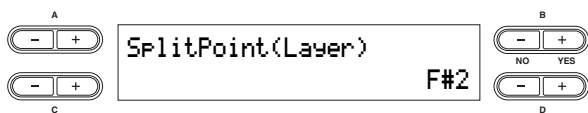
Hier stellen Sie den Split-Punkt ein (das ist die Taste, die die Grenze zwischen dem Tastaturbereich für den Main Part und den Left Part darstellt).



Einstellbereich: A-1 – C7
Standardeinstellung: F#2

Split Point 2

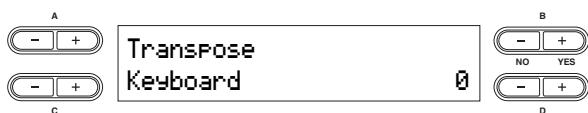
Hier können Sie einen zweiten Split-Punkt einstellen (die Taste, die die Grenze zwischen dem Tastaturbereich für den Layer Part und den Left Layer Part darstellt).



Einstellbereich: A-1 – C7
Standardeinstellung: F#2

Transpose

Die Transpose-Funktion des CP300 ermöglicht es Ihnen, die Tonhöhe der gesamten Tastatur in Halbtonintervallen nach oben oder unten zu transponieren. Dies erleichtert das Spielen in schwierigen Tonarten sowie das Anpassen der Tonhöhe der Tastatur an den Tonumfang eines Sängers oder anderer Instrumente.



Einstellbare Ziele:

Keyboard	Der Klang, den Sie auf der Tastatur spielen
Song	Der Klang der Song-Wiedergabe

Einstellbereich: -12 – 0 – +12
 -12 (-1 Oktave) über 0 (normale Tonhöhe) bis +12 (+1 Oktave)
Standardeinstellung: Keyboard = 0, Song = 0

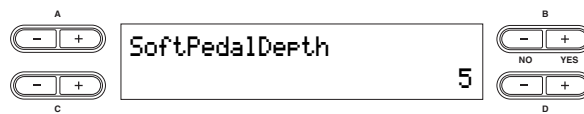
HINWEIS Die Keyboard-Einstellungen können nur dann vorgenommen werden, wenn die [TRANSCOPE]-Taste eingeschaltet ist (Seite 37).

HINWEIS Sie können die Transpose-Einstellung für die Tastatur auch mit der [TRANSCOPE]-Taste einstellen. Egal, welche Methode Sie verwenden: Es ist immer die zuletzt vorgenommene Änderung wirksam.

HINWEIS Die Transpose-Einstellung beeinflusst gesendete MIDI-Daten.

Soft Pedal Depth

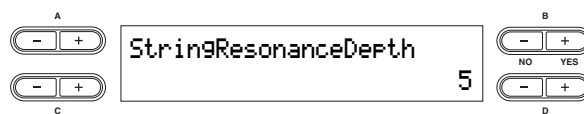
Hiermit können Sie die Tiefe des Leisepedal-Effekts einstellen.



Einstellbereich: 1 – 10
Standardeinstellung: 5

String Resonance Depth

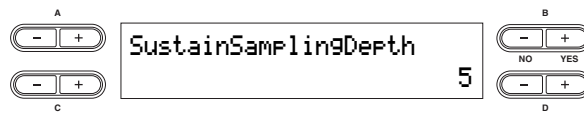
Dieser Parameter stellt den Anteil bzw. die Stärke der Saitenresonanz ein und wirkt nur auf bestimmte Voices, wie z. B. Grand Piano 1.



Einstellbereich: Off, 1 – 10
Standardeinstellung: 5

Sustain Sampling Depth

Dieser Parameter stellt den Anteil bzw. die Stärke des Sustain Sampling ein und wirkt auf die Voices Mono Piano 1 und Comp. Piano 1, sowie auf die Gruppe der Voice des Grand Piano 1.

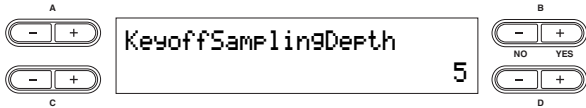


Einstellbereich: Off, 1 – 10
Standardeinstellung: 5

Referenzteil

Key-off Sampling Depth

Hier können Sie die Lautstärke des „Key-Off“-Klanges einstellen (das ist der kleine Klang, der beim Loslassen einer Taste erklingt). Dieser Parameter ist nur bei den Voices Grand Piano 1, Mono Piano 1 und Comp. Piano 1 wirksam, spwie auf die Voice-Gruppen E. Piano 1, Clavi. und Harpsi.

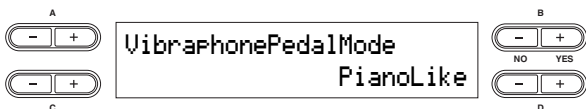


Einstellbereich: Off, 1 – 10

Standardeinstellung: 5

Vibraphone Pedal Mode

Mit diesem Parameter, der nur die Vibraphone-Voice betrifft, können Sie auswählen, ob die Noten gehalten werden, während Sie die Tasten auf der Tastatur gedrückt halten (wie bei einem Klavier, „PianoLike“) oder ob die Noten nur gehalten werden, während Sie das Haltepedal gedrückt halten (wie beim Spielen eines echten Vibraphons, „Normal“).



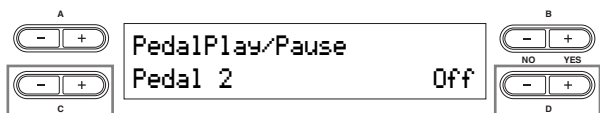
Einstellbereich: PianoLike, Normal

Standardeinstellung: PianoLike

Pedal Play/Pause

Hiermit können Sie die Song-Funktion für Wiedergabe/ Pause dem Pedal zuweisen, wodurch Sie die Song-Wiedergabe mit Ihrem Fuß starten und stoppen können. In dieser Einstellung funktioniert das ausgewählte Pedal (2–4) genau wie die Taste [PLAY/PAUSE] auf dem Bedienfeld.

HINWEIS Wenn Sie einem Pedal die Play/Pause-Funktion zuweisen und die Funktion einschalten, wird die Funktion deaktiviert, die dem Pedal im Voice-Edit-Menü zugewiesen wurde (Seiten 61 und 62).



Wählt das Pedal aus, dem Sie die Funktion zuweisen möchten.

Wählt Ein oder Aus.

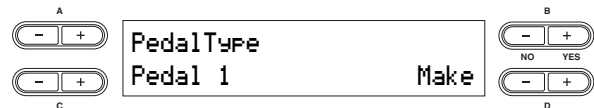
Einstellungen für: Pedal 2, Pedal 3, Pedal 4

Einstellbereich: On/Off

Standardeinstellung: Off für alle Pedale

Pedal Type

Hiermit können Sie die Art bzw. Polarität der verwendeten Pedale wählen, die jeweils an den Buchsen [SUSTAIN], [SOSTENUTO], [SOFT] und [AUX] angeschlossen sind. Wenn Sie ein von Yamaha empfohlenes Pedal verwenden (wie das FC4 oder FC5), muss Pedal Type nicht geändert werden. Wenn Sie ein Pedal eines anderen Herstellers verwenden, kann es sein, dass durch Betätigung des Pedals der Zustand des zugehörigen Parameters (ein/aus, Dynamik usw.) in der Wirkung vertauscht ist. Falls dies passiert, verwenden Sie diese Einstellung, um die Wirkungsweise des Pedals zu ändern.



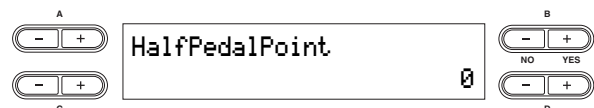
Einstellungen für: Pedal 1, Pedal 2, Pedal 3, Pedal 4

Einstellbereich: Make, Break

Standardeinstellungen: Pedal 1, Pedal 2, Pedal 3: Make; Pedal 4: Break

Half Pedal Point

Hier können Sie den Einsatzpunkt des Haltepedals einstellen, ab dem dieses den Klang beeinflusst. Sie können also den Punkt ändern, an dem der zugewiesene Effekt einsetzt, wenn Sie das Pedal drücken. Wenn die zugewiesene Funktion nur ein-/ausschaltbar ist, bestimmt diese Einstellung, ab welchem Punkt des Pedalwegs die Funktion ein- bzw. ausgeschaltet wird (mit Ausnahme von Expression). Lesen Sie den Abschnitt über die Zuweisung der Pedalfunktionen in den Voice-Edit-Einstellungen (Seite 61).

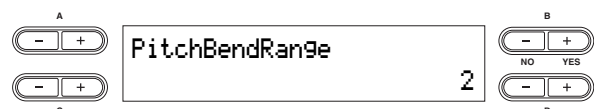


Einstellbereich: -2 (mit dem geringsten Druck wirksam) über 0 bis +2 (mit dem stärksten Druck wirksam)

Standardeinstellung: 0

Pitch Bend Range

Hiermit wird die Stärke der Tonhöhenänderung durch das Pitch-Bend-Rad eingestellt. Dieser Parameter beeinflusst nur den vom CP300 wiedergegebenen Klang (nicht den angeschlossener MIDI-Geräte). Der Wert kann in Halbtönen geändert werden.

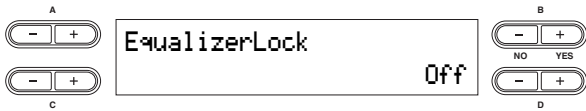


Einstellbereich: 0 bis 12 Halbtöne (Maximale Drehung des Rades erhöht/verringert die Tonhöhe um 12 Halbtöne, also um eine Oktave.)

Standardeinstellung: 2

Equalizer Lock

Hiermit können Sie die Einstellung des Master Equalizers sperren und sie vor Änderungen durch Auswahl von Performances, durch die Song-Wiedergabe oder empfangene MIDI-Daten schützen.
 Wenn jedoch Bulk-Daten (des Typs Current) empfangen werden, wird die Einstellung des Master Equalizers unabhängig von der Einstellung von „Equalizer Lock“ geändert. (Siehe Bulk Dump in den MIDI Settings auf Seite 66.)



Einstellbereich: On/Off
Standardeinstellung: On

Memory Backup

Dadurch können Sie einige Einstellungen sichern, zum Beispiel die Voice-Auswahl und Halleinstellungen, so dass diese automatisch beim Herunterfahren gespeichert werden und nicht verloren gehen, wenn Sie das CP300 ausschalten. Wenn die Backup-Funktion für einen Eintrag eingeschaltet ist, werden die Einstellungen für diesen Eintrag beim nächsten Einschalten wiederhergestellt. Wenn die Backup-Funktion für einen Eintrag ausgeschaltet ist, werden die Einstellungen im Arbeitsspeicher beim Ausschalten des Instruments gelöscht. In diesem Fall werden, wenn Sie das Instrument wieder einschalten, die Standardeinstellungen (die ursprünglichen Einstellungen) verwendet. Lesen Sie "Liste der Werkseinstellungen" auf Seite 101.
 Die Sicherungseinstellungen selbst, der Inhalt des Arbeitsspeichers und die Zeichencodeinstellung (Seite 84) werden jedoch immer beim Herunterfahren gesichert.



Wählen Sie den gewünschten Eintrag aus. Wählt Ein oder Aus.

Einstellungen für:

Master	Master-Einstellungen (Seite 53)
Transpose	Transpose-Einstellungen (Seite 69)
Equalizer	Master-Equalizer-Einstellungen (Seite 72)
ReverbOnOff	Reverb ein/aus (Seite 35)
SplitPoint	Split-Point-Einstellungen (Seite 69)
Main/LeftVoice	Kombinationen von Voices und Tastatur-Parts (Seite 27)
SongSetting	Einstellungen für Song-Aufnahme und -Wiedergabe (Seite 85)
MidiSetting	MIDI-Einstellungen (Seite 63)
OtherSetting	Andere Einstellungen (Seite 67)

Standardeinstellung: Die Parameter Transpose, Main/LeftVoice und OtherSetting sind auf „Off“ eingestellt. Die anderen Parameters sind eingeschaltet (On).

Factory Set

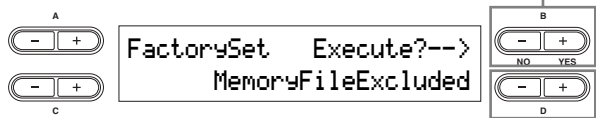
Hiermit können Sie das CP300 auf die Werksvoreinstellungen zurücksetzen.

- Die Einstellung des Parameters „Character Code“ wird nicht verändert (Seite 84).
- Die Einstellung des Parameters „Memory Backup“ (On/Off) (linke Spalte) wird auf seine Normaleinstellung zurückgesetzt.
- Sie können bestimmen, ob die Songs im Speicher (Storage Memory) gelöscht werden oder erhalten bleiben sollen.

! VORSICHT

Schalten Sie das Gerät während der Wiederherstellung der Werkseinstellungen nicht aus. Dadurch könnte es zu einer Beschädigung der Daten kommen.

Setzt das CP300 zurück



Wählt aus, ob die Songs im Speicher gelöscht werden oder erhalten bleiben

Auswahl für Arbeitsspeicher:

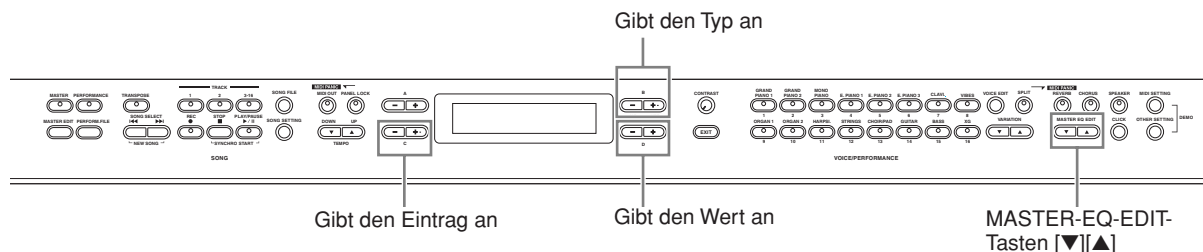
MemoryFileExcluded	Memory Songs bleiben erhalten.
MemoryFileIncluded	MemorySongs werden gelöscht.

Referenzteil

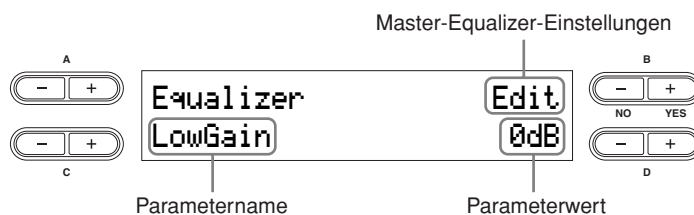
Master-Equalizer-Einstellungen

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie den Master Equalizer mit dem Master-EQ-Edit-Menü einstellen können.

HINWEIS Diese Einstellung bleibt auch dann erhalten, wenn Sie das CP300 ausschalten. Wenn Sie die Equalizer-Einstellung im Memory Backup im Menü Other Settings ausschalten (Off), kehren die Master-Equalizer-Einstellungen auf die Initialwerte zurück, wenn Sie das Instrument nächstes Mal einschalten (Seite 71).



1 Mit den MASTER-EQ-EDIT-Tasten [▼][▲] rufen Sie die Anzeige Master EQ Edit auf.



2 Stellen Sie den Typ des Master Equalizers mit den MASTER-EQ-EDIT-Tasten [▼][▲] oder den [- (NO)][+ (YES)]-Tasten B ein.

Einstellbereich: Mellow 1 – 3, Normal, Bright 1 – 3, Edit

Standardeinstellung: Edit

3 Wählen Sie mithilfe der [-][+]-Tasten C den zu bearbeitenden Menüpunkt (Parameter) aus.

4 Benutzen Sie die [-][+]-Tasten D zum Ändern der Einstellung.

Der Inhalt der EQ-Parameter wird nachfolgend kurz beschrieben.

Parametername	Inhalt	Wertebereich
Low Gain	EQ Tiefenanhebung ^{*1}	-9 dB – +9 dB ^{*2}
Low Freq.	EQ Tiefenfrequenz	32 Hz – 2.0 kHz
Low Q	EQ Tiefenresonanz	0.1 – 12.0
LowMid Gain	EQ Tiefmitteltonanhebung ^{*1}	-9 dB – +9 dB ^{*2}
LowMid Freq.	EQ Tiefmitteltonfrequenz	100 Hz – 10.0 kHz
LowMid Q	EQ Tiefmitteltonresonanz	0.1 – 12.0
Mid Gain	EQ Mittenanhebung ^{*1}	-9 dB – +9 dB ^{*2}
Mid Freq.	EQ Mittenfrequenz	100 Hz – 10.0 kHz
Mid Q	EQ Mittenresonanz	0.1 – 12.0
HighMid Gain	EQ Hochmitteltonanhebung ^{*1}	-9 dB – +9 dB ^{*2}
HighMid Freq.	EQ Hochmitteltonfrequenz	100 Hz – 10.0 kHz
HighMid Q	EQ Hochmitteltonresonanz	0.1 – 12.0
High Gain	EQ Höhenanhebung ^{*1}	-9 dB – +9 dB ^{*2}
High Freq.	EQ Höhenfrequenz	500 Hz – 16.0 kHz
High Q	EQ Höhenresonanz	0.1 – 12.0

*1 Sie können den EQ Gain auch mit dem [MASTER EQUALIZER]-Schieberegler einstellen. Bedenken Sie, dass immer die zuletzt vorgenommene Änderung wirksam ist.

*2 Sie können den Pegel von -12 dB bis +12 dB per MIDI-Eingabe einstellen. Im Display wird ebenfalls von -12 dB bis +12 dB angezeigt.

HINWEIS Wenn der Parameter „Equalizer Lock“ (Seite 71) im Other-Settings-Menü eingeschaltet wird, werden die Master-Equalizer-Einstellungen nicht durch Auswählen einer Performance, durch Song-Wiedergabe oder empfangene MIDI-Daten beeinflusst.

Einsatz der Performance-Funktionen

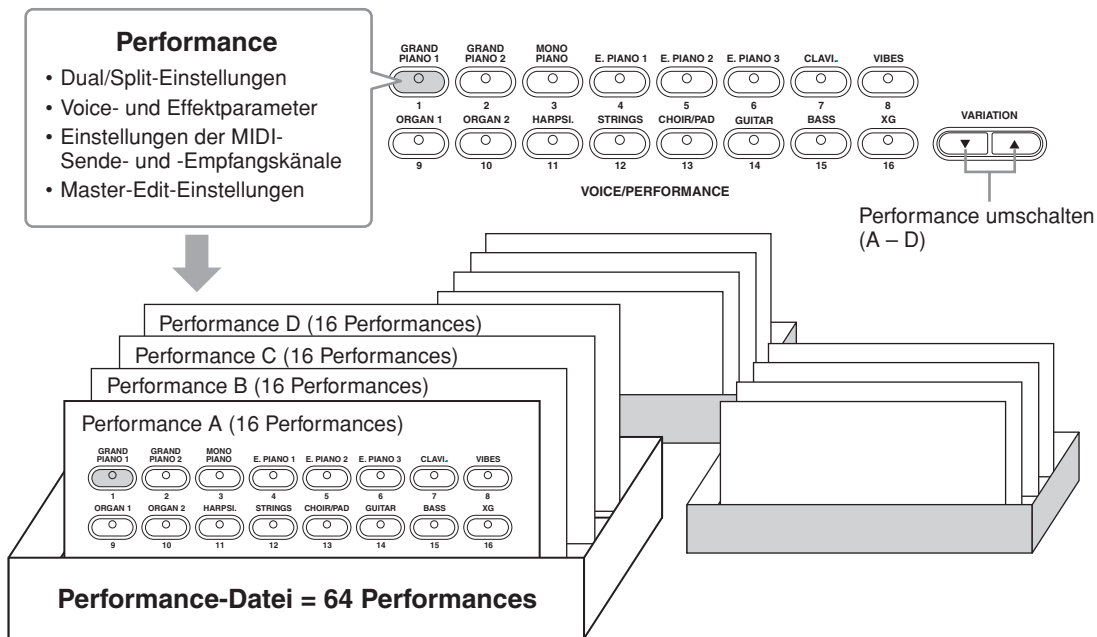
Mit den Performance-Funktionen können Sie bearbeitete Voices auf den VOICE/PERFORMANCE-Tasten [1] – [16] speichern, einschließlich deren Dual/Split-Einstellungen, Voice- und Effektparameter, Einstellungen der MIDI-Sende- und Empfangskanäle und Master-Edit-Einstellungen. Sobald sie gespeichert wurden, können die Performances sofort am Bedienfeld abgerufen werden. Lesen Sie den Abschnitt "Umgang mit Performance-Dateien" auf Seite 76.

Sie können bis zu 64 Performances auf den VOICE/PERFORMANCE-Tasten [1] – [16] speichern. Eine einzelne Taste kann bis zu vier verschiedene Performances (A bis D) enthalten.

Zur Auswahl der gewünschten Performance verwenden Sie die VARIATION-Tasten [▼][▲].

Performance-Datei

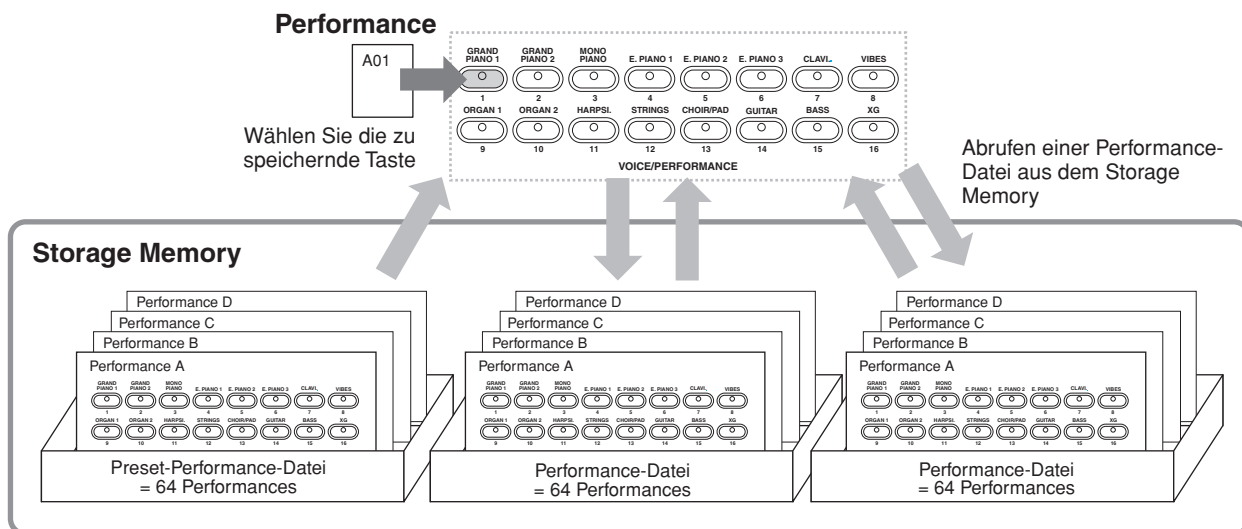
Eine Performance ist eine einzelne Datei mit den Daten von 64 Performances.



Die aktuelle Performance wird zusammen mit 64 Performances, im Storage Memory abgelegt. Näheres zum Abrufen einer Performance aus dem Storage Memory erfahren Sie auf Seite 79.

Terminologie

Storage Memory: In diesem Speicherbereich können Sie Performance-Dateien und aufgenommene Songs speichern.



Performance-Parameter

Mit der leistungsfähigen Performance-Funktion können Sie Ihre eigenen CP300-Einstellungen speichern und sofort wieder abrufen, einschließlich der Dual/Split-Einstellungen, Voice- und Effektparametern, der Einstellungen der MIDI-Sende- und Empfangskanäle und der Master-Edit-Einstellungen. Einstellungen, die in einer Performance bearbeitet und gespeichert werden können, heißen „Performance-Parameter“.

Parameter-Menü	Inhalt	Parametername	Seite
VOICE/ PERFORMANCE	Auswählen einer Voice ^{*1}	–	25
	Einstellung Dual	–	29
SPLIT	Einstellung Split	–	31
REVERB	Ein- und Ausschalten des Halls (Reverb)	–	35
MASTER	Ein-/Ausschalten des Master-Modus ¹	–	39
TRANSCOPE	Ein- und Ausschalten der Transpose-Funktion	–	37
VOICE EDIT	Einstellen der Oktave ^{*1}	Octave	58
	Einstellen der Lautstärke ^{*1}	Volume	58
	Einstellen der Panoramaposition der linken und rechten Kanäle ^{*1}	Pan	58
	Feinstimmung der Tonhöhe (nur im Dual-Modus) ^{*1}	Detune	58
	Auswählen des Reverb-Typs ^{*1}	ReverbType	58
	Einstellen des Reverb Send ^{*1}	ReverbSend	58
	Einstellen des Chorus-Typs ^{*1}	ChorusType	59
	Einstellen des Chorus Send ^{*1}	ChorusSend	59
	Ein-/Ausschalten des Chorus-Effekts ^{*1}	ChorusOnOff	59
	Auswählen des Insert-Effekttyps ^{*1}	Ins.Type	59
	Einstellen der Geschwindigkeit des Vibrato-Effekts für das Vibraphon ^{*1}	VibeRotorSpeed	59
	Ein-/Ausschalten des Vibrato-Effekts für das Vibraphon ^{*1}	VibeRotorOnOff	60
	Einstellen der Geschwindigkeit des Rotary-Effekts ^{*1}	RotarySpeed	60
	Einstellen der Insert-Effektiefe ^{*1}	Dry/WetBalance	60
	Einstellen des Höhenanteils des Klanges ^{*1}	Brightness	60
	Einstellen des Resonanz-Effekts ^{*1}	HarmonicContent	60
	Einstellen der Bassfrequenz des Part-Equalizers ^{*1}	EQLowFreq.	60
	Einstellen der Höhenfrequenz des Part-Equalizers ^{*1}	EQHighFreq.	61
	Einstellen der Bassanhebung/-absenkung des Part-Equalizers ^{*1}	EQLowGain	60
	Einstellen der Höhenanhebung/-absenkung des Part-Equalizers ^{*1}	EQHighGain	61
	Einstellen der Anschlagempfindlichkeit ^{*1}	TouchSense	61
	Einstellen der Funktion des Pedals 1 ^{*2}	Pedal1	61
	Einstellen der Funktion des Pedals 2 ^{*2}	Pedal2	61
Einstellen der Funktion des Pedals 3 ^{*2}	Pedal3	61	
Einstellen der Funktion des Pedals 4 ^{*2}	Pedal4	62	
Einstellen der Funktion des Modulationsrades ^{*2}	Modulation	62	

Parameter-Menü	Inhalt	Parametername	Seite
MASTER EQ EDIT	Auswählen des Master-Equalizer-Typs ^{*3}	Edit or Master EQ type name	72
	Einstellen der Bassanhebung/-absenkung des Master-Equalizers ^{*3}	LowGain	
	Einstellen der Bassmitteltonanhebung/-absenkung des Master-Equalizers ^{*3}	LowMidGain	
	Einstellen der Mittenanhebung/-absenkung des Master-Equalizers ^{*3}	MidGain	
	Einstellen der Hochmitteltonanhebung/-absenkung des Master-Equalizers ^{*3}	HighMidGain	
	Einstellen der Höhenanhebung/-absenkung des Master-Equalizers ^{*3}	HighGain	
	Einstellen der Bassfrequenz des Master-Equalizers ^{*3}	LowFreq.	
	Einstellen der Bassmitteltonfrequenz des Master-Equalizers ^{*3}	LowMidFreq.	
	Einstellen der Mittenfrequenz des Master-Equalizers ^{*3}	MidFreq.	
	Einstellen der Hochmitteltonfrequenz des Master-Equalizers ^{*3}	HighMidFreq.	
	Einstellen der Höhenfrequenz des Master-Equalizers ^{*3}	HighFreq.	
	Einstellen der Bassresonanz des Master-Equalizers ^{*3}	LowQ	
	Einstellen der Bassmitteltonresonanz des Master-Equalizers ^{*3}	LowMidQ	
	Einstellen der Mittenresonanz des Master-Equalizers ^{*3}	MidQ	
	Einstellen der Hochmitteltonresonanz des Master-Equalizers ^{*3}	HighMidQ	
Einstellen der Höhenresonanz des Master-Equalizers ^{*3}	HighQ		
MIDI SETTING	Einstellen des MIDI-Sendekanals	MidiOutChannel	65
	Einstellen des MIDI-Empfangskanals	MidiInChannel	65
	Ein-/Ausschalten von Local Control	LocalControl	65
	Auswählen der Performance für die Tastatur oder zu sendender MIDI-Song-Daten	MidiOutSelect	65
OTHER SETTING	Auswählen der Anschlagsdynamik	TouchResponse	68
	Auswählen einer Stimmungskurve für eine Klavier/Flügel-Voice	PianoTuningCurve	68
	Auswahl einer Stimmung	Scale	68
	Bestimmung des Split-Punktes (Main)	SplitPoint (Main)	69
	Bestimmung des Split-Punktes Nr. 2 (Layer)	SplitPoint2 (Layer)	69
	Ändern der Tonart	Transpose	69
	Einstellen der Wirkungstiefe des Leisepedals	SoftPedalDepth	69
	Einstellen der Stärke der Saitenresonanz	StringResonanceDepth	69
	Einstellen des Anteils des „Sustain Sampling“ für das Haltepedal	SustainSamplingDepth	69
	Einstellen der Lautstärke des Loslaßklangs	KeyOffSamplingDepth	70
	Auswählen einer Pedalfunktion für die Vibraphon-Voice	VibraphonePedalMode	70
	Zuweisen der SONG-Funktion [PLAY/PAUSE] zum Pedal	PedalPlay/Pause	70
	Einstellung des Einsatzpunktes des Haltepedals	HalfPedalPoint	70
	Einstellen des Pitch-Bend-Bereichs	PitchBendRange	70
	MASTER EDIT	Zuweisen einer Funktion zu den [ZONE CONTROL]-Schiebereglern	Slider
Einstellen des MSB des Send-Bank-Select-Befehls		SendBankMsb	54
Einstellen des LSB des Send-Bank-Select-Befehls		SendBankLsb	54
Einstellen des Programmwechsels		SendPG#	54
Einstellen der Oktavlage des externen Klangerzeugers		Octave	55
Ein-/Ausschalten des internen Klangerzeugers		InterITG	55
Einstellen des MIDI-Sendekanals bei eingeschaltetem Master-Modus		MidiOutChannel	55

*1 Der Parameterwert variiert je nach den Einstellungen Dual (Seite 29) oder Split (Seite 31).

*2 Der Parameterwert variiert je nach den Split-Einstellungen (Seite 31).

*3 Wenn der Parameter Equalizer Lock im Other-Settings-Menü eingeschaltet ist, aktualisiert der Abruf einer Performance vom Bedienfeld aus nicht die Parametereinstellungen (Seite 71).

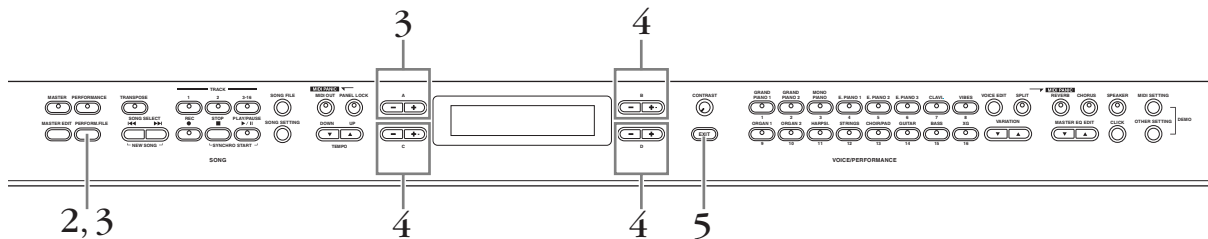
Umgang mit Performance-Dateien

Mit den Dateianzeigen (über die [PERFORM.FILE]-Taste zu erreichen) können Sie Dateien verwalten (z. B. Speichern, Löschen und Umbenennen von Performance-Dateien).

Einstellung	Parametername	Seite
Speichern einer Performance	Performance	77
Umbenennen einer Performance	Perf.Name	78
Speichern als Performance-Datei	SaveAs	79
Abrufen einer Performance-Datei aus dem Storage Memory	LoadFromMem.	79
Löschen einer Performance-Datei	DeleteFile	80
Umbenennen einer Performance-Datei	RenameFile	80

Performance-Datei – grundsätzliche Bedienung

Manchmal erscheint zur Erleichterung der Bedienung im Display eine Mitteilung (Information oder Bestätigungsaufforderung). Beschreibungen der einzelnen Mitteilungen, die Fehlermeldungen und die erforderlichen Aktionen finden Sie in der "Liste der Meldungen" auf Seite 94.



1 Bereiten Sie die Dateiverwaltung vor.

Bei Verwendung der Parameter Performance oder Save As:

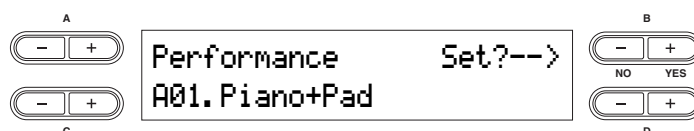
Wählen Sie die bearbeitete Voice- oder Performance-Datei aus, die Sie speichern möchten.

Bei Verwendung einer der Parameter Perf. Name, Rename File, Load From Mem. und Delete File:

Es ist keine Vorbereitung notwendig; Fahren Sie fort mit Schritt 2.

2 Drücken Sie die Taste [PERFORM.FILE], um die Performance-File-Einstellungen aufzurufen.

3 Wählen Sie den gewünschten Eintrag mit der [PERFORM.FILE]-Taste oder den [-][+]-Tasten A aus.



Um das Performance-File-Menü zu schließen, drücken Sie ein oder zweimal auf die [EXIT]-Taste.

4 Drücken Sie die [- (NO)][+ (YES)]-Tasten B bis [-][+] D, um den Job auszuführen oder den Wert zu ändern.

Näheres zu jeder Funktion finden Sie auf Seiten 77–80.

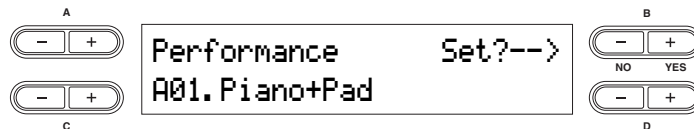
5 Drücken Sie die Taste [EXIT], um die Performance-File-Einstellungen zu verlassen.

Speichern einer Performance – Performance

Sie können die bearbeitete Performance auf einer der VOICE/PERFORMANCE-Tasten [1] – [16] speichern. Näheres zu den in einer Performance speicherbaren Parametern und deren Inhalt erfahren Sie in der Liste der Performance-Parameter (Seite 74). Die Performance-Daten werden im Storage Memory als Performance-Datei abgelegt. Näheres zum Abrufen einer Performance-Datei aus dem Storage Memory erfahren Sie auf Seite 79.

⚠ VORSICHT

Wenn Sie eine Performance durch Bearbeitung einer bestehenden Preset-Performance-Datei erstellen, wird eine neue Performance-Datei namens „PresetPerformance.PER“ erzeugt. Die Preset-Performance-Datei wird nicht überschrieben; die bearbeitete Performance kann jedoch ohne Warnung überschrieben werden. Um ein Überschreiben der Daten zu vermeiden, speichern Sie sie mit der Funktion Save As unter einem neuen Namen, oder benennen Sie die Performance-Datei mit der Funktion Rename File um.

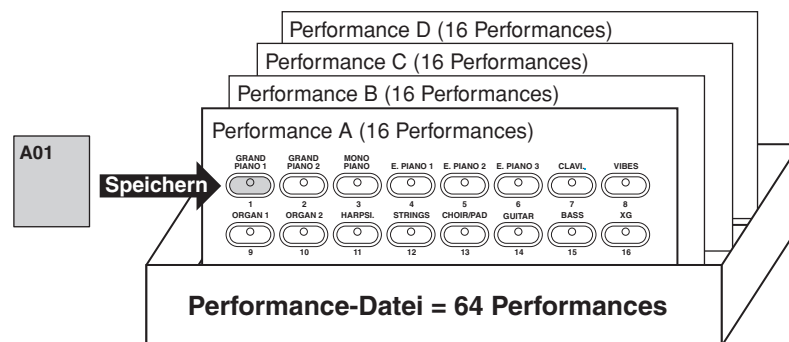


Für grundsätzliche Bedienungsvorgänge lesen Sie weiter auf Seite 76.

Die folgenden Schritte sind genaue Anweisungen für Schritt 4 (in der grundsätzlichen Bedienung weiter oben).

4-1 Wählen Sie die gewünschte Performance mit den VARIATION-Tasten [▼][▲] oder den [-][+]-Tasten C aus.

Der Speicherort der Performance kann von A01 bis D16 angegeben werden.



4-2 Drücken Sie die [+ (YES)]-Taste B, um den Job auszuführen.

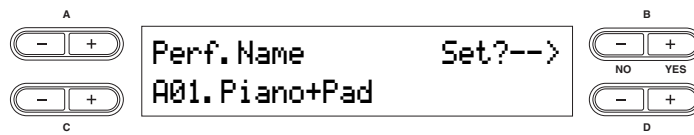
Es erscheint die Meldung „Executing“ (Ausführen), und die Daten werden gespeichert. Wenn der Vorgang beendet ist, erscheint kurz die Meldung „Completed“ (Abgeschlossen), und es wird zur vorigen Anzeige zurück geschaltet.

⚠ VORSICHT

Schalten Sie das Instrument niemals aus, so lange im Display die Meldung „Executing“ (Ausführen) angezeigt wird. Das Ausschalten des Instruments in diesem Zustand kann zum Verlust der Performance-Daten führen.

Umbenennen einer Performance – Perf. Name

Mit dieser Funktion kann eine Performance umbenannt werden.



Für grundsätzliche Bedienungsvorgänge lesen Sie weiter auf Seite 76.

Die folgenden Schritte sind genaue Anweisungen für Schritt 4 (in der grundsätzlichen Bedienung weiter oben).

4-1 Umbenennen einer Performance.

Um den Cursor (kleiner Unterstrich) zu verschieben, verwenden Sie die [-][+]-Tasten C.

Zum Eingeben eines Leerzeichens drücken Sie die [-][+]-Tasten C gleichzeitig.

Zum Auswählen des Zeichens am Cursor verwenden Sie die [-][+]-Tasten D.

Zum Löschen eines Zeichens drücken Sie die [-][+]-Tasten D gleichzeitig.

Sie können für einen Performance-Namen bis zu 20 Zeichen verwenden.

Sie können den Display-Zeichensatz mit dem Parameter „Character Code“ im Song-File-Menü ändern.

4-2 Drücken Sie die [+ (YES)]-Taste B, um den Job auszuführen.

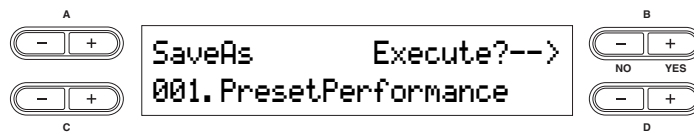
Es erscheint die Meldung „Executing“ (Ausführen), und die Daten werden gespeichert. Wenn der Vorgang beendet ist, erscheint kurz die Meldung „Completed“ (Abgeschlossen), und es wird zur vorigen Anzeige zurück geschaltet.

VORSICHT

Schalten Sie das Instrument niemals aus, so lange im Display die Meldung „Executing“ (Ausführen) angezeigt wird. Das Ausschalten des Instruments in diesem Zustand kann zum Verlust der Performance-Daten führen.

Speichern als Performance-Datei – Save As

Mit diesem Befehl speichern Sie die Performance-Datei mit neuem Namen als andere Datei.



Für grundsätzliche Bedienungsvorgänge lesen Sie weiter auf Seite 76.

Die folgenden Schritte sind genaue Anweisungen für Schritt 4 (in der grundsätzlichen Bedienung weiter oben).

4-1 Geben Sie der Performance einen Namen, so wie im Abschnitt „Perf. Name“ beschrieben (Seite 78).

4-2 Drücken Sie die [+ (YES)]-Taste B, um den Job auszuführen.

Drücken Sie die [+ (YES)]-Taste B, so dass eine Bitte um Bestätigung („Sure?“) erscheint.

Drücken Sie die [+ (YES)]-Taste B nochmals, um den Vorgang ausführen zu lassen. Es erscheint die Meldung „Executing“ (Ausführen), und die Daten werden gespeichert. Wenn der Vorgang beendet ist, erscheint kurz die Meldung „Completed“ (Abgeschlossen), und es wird zur vorigen Anzeige zurück geschaltet.

Sie können den Vorgang abbrechen, indem Sie die [- (NO)]-Taste B anstatt der [+ (YES)]-Taste B drücken.

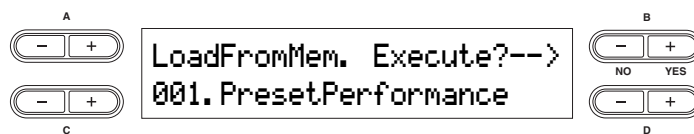
Falls das Storage Memory eine oder mehrere Performance-Dateien enthält, und Sie speichern eine neue Performance-Datei, werden die Performance-Dateien vom CP300 automatisch alphabetisch sortiert und neu nummeriert.

VORSICHT

Schalten Sie das Instrument niemals aus, so lange im Display die Meldung „Executing“ (Ausführen) angezeigt wird. Das Ausschalten des Instruments in diesem Zustand kann zum Verlust der Performance-Daten führen.

Abrufen einer Performance-Datei aus dem Storage Memory – Load From Memory

Hiermit können Sie eine Performance-Datei aus dem Storage Memory abrufen. Eine Performance-Datei besteht aus 64 einzelnen Performances. Die Performance-Datei im Arbeitsspeicher wird durch die im Storage Memory ausgewählte Performance ersetzt.



Für grundsätzliche Bedienungsvorgänge lesen Sie weiter auf Seite 76.

Die folgenden Schritte sind genaue Anweisungen für Schritt 4 (in der grundsätzlichen Bedienung weiter oben).

4-1 Wählen Sie mit den [-][+]-Tasten C die zu ladende Performance-Datei aus.

4-2 Drücken Sie die [+ (YES)]-Taste B, um den Job auszuführen.

Drücken Sie die [+ (YES)]-Taste B, so dass eine Bitte um Bestätigung („Sure?“) erscheint.

Drücken Sie die [+ (YES)]-Taste B nochmals, um den Vorgang auszuführen. Es erscheint die Meldung „Executing“ (Ausführen), und die Daten werden gespeichert. Wenn der Vorgang beendet ist, erscheint kurz die Meldung „Completed“ (Abgeschlossen), und es wird zur vorigen Anzeige zurück geschaltet.

Sie können den Vorgang abbrechen, indem Sie die [- (NO)]-Taste B anstatt der [+ (YES)]-Taste B drücken.

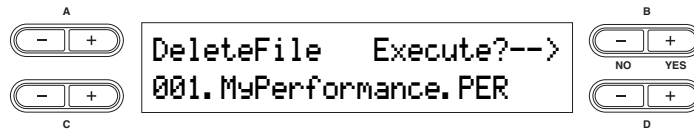
VORSICHT

Schalten Sie das Instrument niemals aus, so lange im Display die Meldung „Executing“ (Ausführen) angezeigt wird. Das Ausschalten des Instruments in diesem Zustand kann zum Verlust der Performance-Daten führen.

HINWEIS Die aus dem Storage Memory geladene Performance-Datei ist nach dem Neustart des CP300 aktiv.

Löschen einer Performance-Datei – Delete File

Hiermit können Sie eine Performance-Datei aus dem Storage Memory des CP300 löschen. Preset-Performance-Dateien sowie die aktuelle Performance-Datei können nicht gelöscht werden.



Für grundsätzliche Bedienungsvorgänge lesen Sie weiter auf Seite 76.

Die folgenden Schritte sind genaue Anweisungen für Schritt 4 (in der grundsätzlichen Bedienung weiter oben).

4-1 Wählen Sie mit den [-][+]-Tasten C die zu löschende Performance-Datei aus.

4-2 Drücken Sie die [+ (YES)]-Taste B, um den Job auszuführen.

Drücken Sie die [+ (YES)]-Taste B, so dass eine Bitte um Bestätigung („Sure?“) erscheint.

Drücken Sie die [+ (YES)]-Taste B nochmals, um den Vorgang auszuführen. Es erscheint die Meldung „Executing“ (Ausführen), und die Daten werden gespeichert. Wenn der Vorgang beendet ist, erscheint kurz die Meldung „Completed“ (Abgeschlossen), und es wird zur vorigen Anzeige zurück geschaltet.

Sie können den Vorgang abbrechen, indem Sie die [- (NO)]-Taste B anstatt der [+ (YES)]-Taste B drücken.

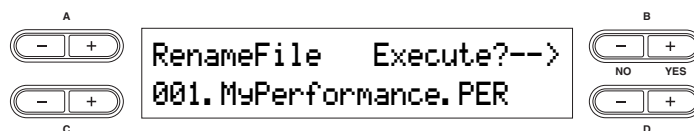
VORSICHT

Schalten Sie das Instrument niemals aus, so lange im Display die Meldung „Executing“ (Ausführen) angezeigt wird. Das Ausschalten des Instruments in diesem Zustand führt zur Beschädigung der Daten der Performance.

HINWEIS Die Performance-Datei im Arbeitsspeicher kann nicht gelöscht werden. Die Nummern der Performance-Dateien werden nach dem Löschen einer Performance-Datei automatisch vom CP300 aktualisiert.

Umbenennen einer Performance-Datei – Rename File

Sie können eine Performance-Datei im Storage Memory umbenennen. Sie können jedoch keine Preset Performances ändern.



Für grundsätzliche Bedienungsvorgänge lesen Sie weiter auf Seite 76.

Die folgenden Schritte sind genaue Anweisungen für Schritt 4 (in der grundsätzlichen Bedienung weiter oben).

4-1 Geben Sie der Performance einen Namen, so wie im Abschnitt „Perf.Name“ beschrieben (Seite 78).

4-2 Drücken Sie die [+ (YES)]-Taste B, um den Job auszuführen.

Die Performance-Dateien werden nach dem Umbenennen automatisch vom CP300 alphabetisch sortiert und neu nummeriert.

VORSICHT

Schalten Sie das Instrument niemals aus, so lange im Display die Meldung „Executing“ (Ausführen) angezeigt wird. Das Ausschalten des Instruments in diesem Zustand kann zum Verlust der Performance-Daten führen.

Umgang mit Song-Dateien

Mit den Dateianzeigen (über die [SONG FILE]-Taste zu erreichen) können Sie Song-Dateien verwalten (z. B. Speichern, Löschen und Umbenennen von Song-Dateien) und den Zeichensatz des Displays ändern.

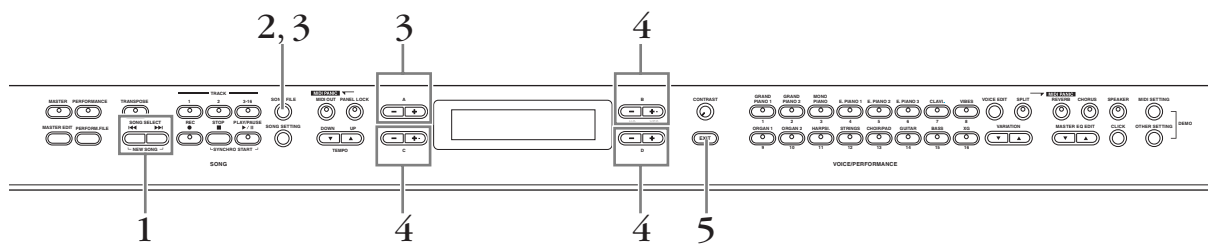
Einstellung	Parametername	Seite
Aufgezeichnete Songs im Storage Memory des CP300 ablegen	SaveToMemory	82
Löschen eines Songs aus dem Storage Memory des CP300	DeleteSong	83
Song-Dateien umbenennen	RenameSongs	83
Ändern des Display-Zeichensatzes	CharacterCode	84

Terminologie

Song-Datei: Beim CP300 besteht eine Song-Datei aus Song-Daten und einer Song-Nummer.

Song-Datei – grundsätzliche Bedienung

Manchmal erscheint zur Erleichterung der Bedienung im Display eine Mitteilung (Information oder Bestätigungsaufforderung). Beschreibungen der einzelnen Mitteilungen, die Fehlermeldungen und die erforderlichen Aktionen finden Sie in der "Liste der Meldungen" auf Seite 94.



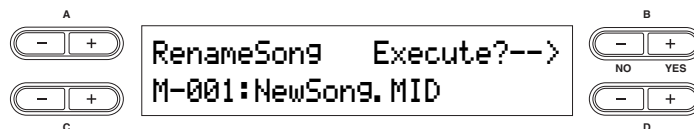
1 Bereiten Sie die Dateiverwaltung vor.

Wenn Sie die Parameter Save To Memory, Rename Song und Delete Song verwenden:
Verwenden Sie zur Auswahl des Ziel-Songs die SONG-SELECT-Tasten [◀◀][▶▶].

Wenn Sie den Parameter Character Code verwenden:
Es ist keine Vorbereitung notwendig; Fahren Sie fort mit Schritt 2.

2 Drücken Sie die [SONG FILE]-Taste, um die Song-File-Einstellungen aufzurufen.

3 Wählen Sie den gewünschten Eintrag mit der [SONG FILE]-Taste oder den [-][+]-Tasten A aus.



Um das Song-File-Menü zu schließen, drücken Sie ein oder zweimal auf die [EXIT]-Taste.

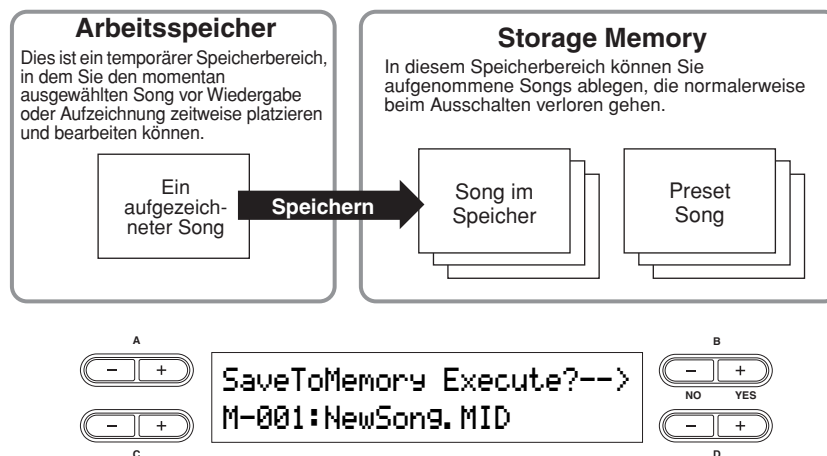
4 Drücken Sie die Tasten [- (NO)][+ (YES)] B bis [-][+] D, um den Job auszuführen oder den Wert zu ändern.

Näheres zu jeder Funktion finden Sie auf Seiten 82–84.

5 Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um die Song-File-Einstellungen zu verlassen.

Speichern aufgenommener Songs im Storage Memory des CP300 – Save To Memory

Hiermit können Sie aufgezeichnete Songs im Storage Memory des CP300 ablegen. Bedenken Sie, dass aufgenommene Song-Daten beim Ausschalten des CP300 verloren gehen. Um den aufgezeichneten Song dauerhaft zu speichern, müssen Sie ihn im Storage Memory des CP300 speichern.



Die Funktion Save To Memory ist für Preset Songs nicht möglich.

Für grundsätzliche Bedienungsvorgänge lesen Sie weiter auf Seite 81.

Die folgenden Schritte sind genaue Anweisungen für Schritt 4 (in der grundsätzlichen Bedienung weiter oben).

4-1 Benennen Sie den Song.

Um den Cursor (kleiner Unterstrich) zu verschieben, verwenden Sie die [-][+]-Tasten C.

Zum Eingeben eines Leerzeichens drücken Sie die [-][+]-Tasten C gleichzeitig.

Zum Auswählen des Zeichens am Cursor verwenden Sie die [-][+]-Tasten D.

Zum Löschen eines Zeichens drücken Sie die [-][+]-Tasten D gleichzeitig.

Sie können für einen Song-Namen bis zu 58 Zeichen verwenden. Ist der Name länger als die Anzeige, so können Sie den Cursor mit Hilfe der [-][+]-Tasten C bewegen und den Namen scrollen.

Sie können den Display-Zeichensatz mit dem Parameter „Character Code“ ändern (Seite 84).

4-2 Drücken Sie die [- (NO)][+ (YES)]-Tasten B, um den Job auszuführen.

Drücken Sie die [+ (YES)]-Taste B, so dass eine Bitte um Bestätigung („Sure?“) erscheint.

Drücken Sie die [+ (YES)]-Taste B nochmals, um den Vorgang auszuführen. Es erscheint die Meldung „Executing“ (Ausführen), und die Daten werden gespeichert. Wenn der Vorgang beendet ist, erscheint kurz die Meldung „Completed“ (Abgeschlossen), und es wird zur vorigen Anzeige zurück geschaltet.

Sie können den Vorgang abbrechen, indem Sie die [- (NO)]-Taste B anstatt der [+ (YES)]-Taste B drücken.

⚠ VORSICHT

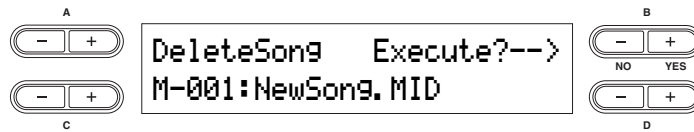
Schalten Sie das Instrument niemals aus, so lange im Display die Meldung „Executing“ (Ausführen) angezeigt wird. Das Ausschalten des Instruments in diesem Zustand kann zum Verlust des aufgenommenen Songs führen.

Der Song wird automatisch als „Mxx“ nummeriert, wobei „M“ Memory (Speicher) bedeutet und „xx“ eine Nummer ist.

Falls das Storage Memory einen oder mehrere Songs enthält, und Sie speichern einen neuen Song, werden die Songs vom CP300 automatisch in alphabetischer Reihenfolge sortiert und neu nummeriert.

Löschen eines Songs aus dem Storage Memory des CP300 – Delete Song

Hiermit können Sie einen Song aus dem Storage Memory des CP300 löschen. Preset-Songs können nicht gelöscht werden.



Für grundsätzliche Bedienungsvorgänge lesen Sie weiter auf Seite 85.

Die folgenden Schritte sind genaue Anweisungen für Schritt 4 (in der grundsätzlichen Bedienung weiter oben).

4-1 Verwenden Sie zur Auswahl des zu löschenden Songs die [-][+]-Tasten C.

4-2 Drücken Sie die [+ (YES)]-Taste B, um den Job auszuführen.

Drücken Sie die [+ (YES)]-Taste B, so dass eine Bitte um Bestätigung („Sure?“) erscheint.

Drücken Sie die [+ (YES)]-Taste B nochmals, um den Vorgang auszuführen. Es erscheint die Meldung „Executing“ (Ausführen), und die Daten werden gespeichert. Wenn der Vorgang beendet ist, erscheint kurz die Meldung „Completed“ (Abgeschlossen), und es wird zur vorigen Anzeige zurück geschaltet.

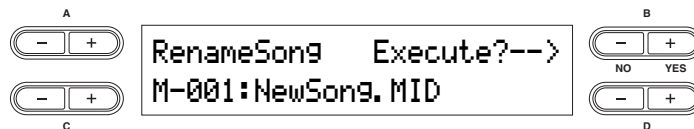
! VORSICHT

Schalten Sie das Instrument niemals aus, so lange im Display die Meldung „Executing“ (Ausführen) angezeigt wird. Das Ausschalten des Instruments in diesem Zustand führt zum Verlust der Daten des aufgenommenen Songs.

HINWEIS Die Song-Nummern werden nach dem Löschen eines Songs automatisch vom CP300 aktualisiert.

Unbenennen von Song-Dateien – Rename Song

Mit dieser Funktion können Song-Dateien umbenannt werden. Es lassen sich die Namen aller Songs ändern, mit Ausnahme der Preset-Songs und des Songs „P-000:NewSong“.



Für grundsätzliche Bedienungsvorgänge lesen Sie weiter auf Seite 81.

Die folgenden Schritte sind genaue Anweisungen für Schritt 4 (in der grundsätzlichen Bedienung weiter oben).

4-1 Geben Sie dem Song einen Namen, so wie für die Funktion Save To Memory beschrieben (Seite 82).

4-2 Drücken Sie die [+ (YES)]-Taste B, um den Job auszuführen.

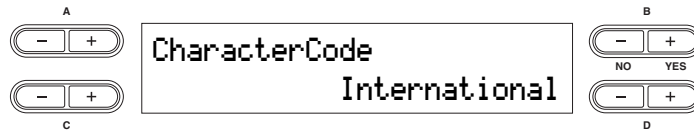
Die Songs werden nach dem Umbenennen automatisch vom CP300 alphabetisch sortiert und neu nummeriert.

! VORSICHT

Schalten Sie das Instrument niemals aus, so lange im Display die Meldung „Executing“ (Ausführen) angezeigt wird. Das Ausschalten des Instruments in diesem Zustand kann zum Verlust des aufgenommenen Songs führen.

Ändern des Display-Zeichensatzes – Character Code

Sie können den Zeichensatz der im Display erscheinenden Zeichen ändern. Die folgenden Anweisungen entsprechen Schritt 4 der grundsätzlichen Bedienung auf Seite 81.



4 Wählen Sie mit den [-][+]-Tasten D „International“ oder „Japanese“ aus.

Einstellungen: International, Japanese

Liste der Zeichen

Japanese

0~9	A~Z	a~z	ア~ン	ア~オ	ヤ	ユ	ヨ	ツ	°	ー	。	「	」	、	・	!	#	\$	%	&	'	()	+	,	-	.	;	=	@	[]	^	_	`	{	}	~
-----	-----	-----	-----	-----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

International

0~9	A~Z	a~z	Ä	Ë	İ	Ö	Ü	ä	ë	ï	ö	ü	à	è	ì	ò	ù	á	é	í	ó	ú	â	ê	î	ô	û	Ñ	ñ	ß	Ç	ç	°	ı	İ	!	#	\$	%	&	'	()	+	,	-	.	;	=	@	[]	^	_	`	{	}	~
-----	-----	-----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

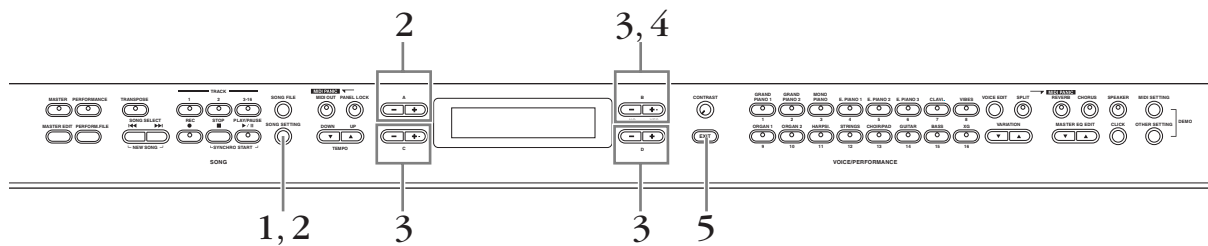
HINWEIS Dateinamen, die Zeichen enthalten, die oben in Grau dargestellt sind, werden nicht korrekt angezeigt, wenn die Character-Code-Einstellung geändert wurde.

HINWEIS Die Character-Code-Einstellung gilt ebenfalls für die Darstellung der Performances und der Performance-Dateinamen.

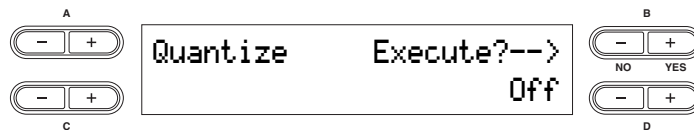
Einstellungen für Song-Aufnahme und -Wiedergabe – Song Settings

In diesem Menü können Sie einzelne Einstellungen für den gewählten Song vornehmen. Wählen Sie zunächst den gewünschten Song aus (Seite 49).

Song Settings – grundsätzliche Bedienung



- 1 Drücken Sie die [SONG SETTING]-Taste, um das Song-Settings-Menü aufzurufen.
- 2 Wählen Sie den gewünschten Eintrag mit der Taste [SONG SETTING] oder mit den [-][+]-Tasten A.



- 3 Drücken Sie die Tasten [- (NO)][+ (YES)] B bis [-][+] D, um den Job auszuführen oder den Wert zu ändern.

Drücken Sie gleichzeitig die Tasten [-][+], um den Wert sofort auf die Vorgabeeinstellung zurückzusetzen.

- 4 Drücken Sie die [+ (YES)]-Taste B, um den Job auszuführen, falls eine der Meldungen „Execute?“ oder „Start?“ erscheint.

Drücken Sie die [+ (YES)]-Taste B, so dass eine Bitte um Bestätigung („Sure?“) erscheint.

Drücken Sie die [+ (YES)]-Taste B nochmals, um den Vorgang auszuführen. Es erscheint die Meldung „Executing“ (Ausführen), und die Daten werden gespeichert. Wenn der Vorgang beendet ist, erscheint kurz die Meldung „Completed“ (Abgeschlossen), und es wird zur vorigen Anzeige zurück geschaltet.

Sie können den Vorgang abbrechen, indem Sie die [- (NO)]-Taste B anstatt der [+ (YES)]-Taste B drücken.

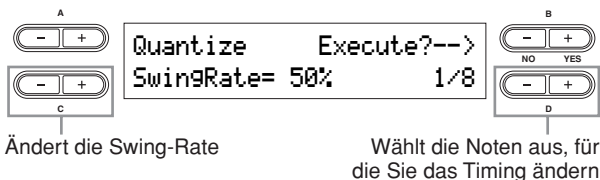
- 5 Drücken Sie die Taste [EXIT], um das Song-Settings-Menü zu verlassen.

HINWEIS Speichern Sie die bearbeiteten Song-Daten mit der Funktion „Save To Memory“ im Song-File-Menü.

Parameter

Quantize

Hiermit können Sie das Timing aufgezeichneter Noten korrigieren. Wenn Ihr Spiel z. B. an einigen Stellen nicht im Timing war, können Sie die Noten auf exakte Achtel oder Sechzehntelnoten korrigieren. Die mit Quantize vorgenommenen Änderungen betreffen den gesamten Song.



Ändert die Swing-Rate

Wählt die Noten aus, für die Sie das Timing ändern

Quantize-Timing-Einstellungen (entsprechend den Notenwerten):

Off

- 1/4 Viertelnote
- 1/8 Achtelnote
- 1/12 Achteltrioen
- 1/16 Sechzehntelnote
- 1/24 Sechzehnteltrioen

Wenn Sie für die Korrektur „1/8“ oder „1/16“ wählen, wird der Swing-Rate-Parameter angezeigt (als Prozentwert). Durch Änderung der Swing Rate klingt der Song lebendiger und erhält ein Swing- oder Jazz-Feeling.

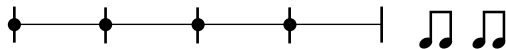
Einstellbereich: 0% – 100%

Wenn Sie für die Korrektur „1/8“ einstellen:

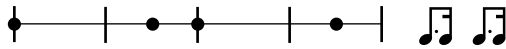
Spiel auf der Tastatur



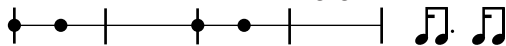
Swing-Rate = 50%: Kein Swing; gerade



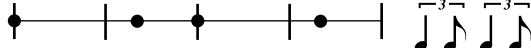
Swing-Rate = 75% (51% oder höher): Noten auf ganzen Zählzeiten werden leicht verzögert wiedergegeben.



Swing-Rate = 25% (49% oder weniger): Noten auf ganzen Zählzeiten werden etwas früher wiedergegeben.



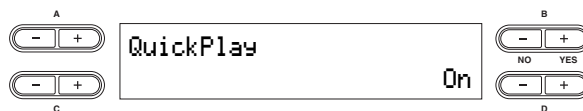
Swing-Rate = 67%: Das Timing von Noten auf geraden Schlägen wird auf den dritten Triolenschlag verschoben.



Standardeinstellung: Off

Quick Play

Hiermit können Sie angeben, ob ein Song, der an einem anderen Punkt als dem ersten Schlag des ersten Taktes beginnt, erst genau mit diesem Schlag oder aber vom Song-Anfang an abgespielt wird. (Einige Songs wurden mit Anfangseinstellungen und Nicht-Noten-Daten direkt am Song-Anfang aufgenommen. Mit diesem Parameter können sie diese Einstellungen überspringen und den Song mit der ersten Note beginnen lassen. Auch können damit Pausen übersprungen werden, die bei auftaktigen Song-Anfängen vorhanden sind.)



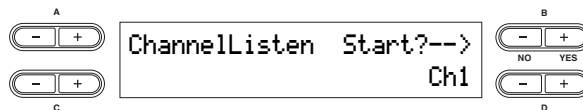
Einstellungen:

On	Wiedergabe ab der ersten Note
Off	Wiedergabe ab dem Song-Anfang (einschließlich einer Pause oder eines Leertaktes)

Standardeinstellung: On

Channel Listen

Hiermit können Sie den Inhalt eines einzelnen Kanals hören. Die Wiedergabe beginnt mit der ersten Note.



Einstellbereich: Ch 1 – Ch 16

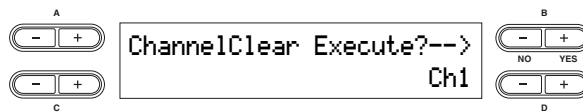
Standardeinstellung: Ch 1

HINWEIS Die Song-Daten bestehen aus 16 Kanälen. Jeder Instrumenten-Part wird einem bestimmten Kanal zugewiesen, bei diesem Instrument haben daher die Begriffe „Kanal“ und „Spur“ die gleiche Bedeutung.

HINWEIS Kanäle, die keine Daten enthalten, werden nicht angezeigt. Es kann bei einigen Songs dennoch vorkommen, dass alle Kanäle (einschließlich Kanälen ohne Inhalt) angezeigt werden.

Channel Clear

Hiermit können Sie die Daten bestimmter Kanäle oder die Daten aller 16 Kanäle löschen.



Einstellbereich: Ch 1 – Ch 16, ALL (alle Kanäle)

Standardeinstellung: Ch 1

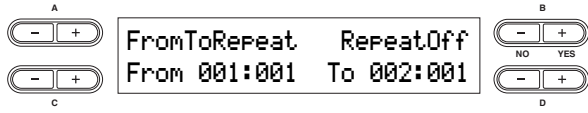
HINWEIS Die Song-Daten bestehen aus 16 Kanälen. Jeder Instrumenten-Part wird einem bestimmten Kanal zugewiesen, bei diesem Instrument haben daher die Begriffe „Kanal“ und „Spur“ die gleiche Bedeutung.

HINWEIS Kanäle, die keine Daten enthalten, werden nicht angezeigt. Es kann bei einigen Songs dennoch vorkommen, dass alle Kanäle (einschließlich Kanälen ohne Inhalt) angezeigt werden.

HINWEIS Wenn Sie mit dem Parameter „ALL“ alle Kanäle löschen, können Sie den Song überschreiben. In diesem Fall wird eine leere Song-Datei ohne Spurdaten gespeichert.

From/To Repeat

Hiermit können Sie einen Song-Bereich definieren, der wiederholt abgespielt wird. Der Bereich kann beliebige Länge haben (in Takten/Schlägen) und wird wiederholt, sobald die als Endpunkt festgelegte Position erreicht wird. Wenn Sie einen Song mit dem gewählten Parameter „Repeat On“ wiedergeben, beginnt der Vorzähler, gefolgt von der wiederholten Wiedergabe des bestimmten Bereichs, bis Sie die [STOP]-Taste drücken. Wenn Sie „Repeat Off“ wählen, beginnt die normale Wiedergabe.



Einstellungen: RepeatOn, RepeatOff

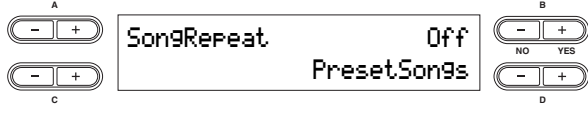
Standardeinstellung: RepeatOff

Wenn Sie „Repeat On“ wählen, verwenden Sie die [-][+]-Tasten C und D, um den zu wiederholenden Bereich zu bestimmen.

HINWEIS Wenn Sie einen anderen Song auswählen, wird der eingestellte Bereich automatisch zurückgesetzt und die Wiederholungsfunktion ausgeschaltet.

Song Repeat

Hiermit können Sie alle Songs oder einen bestimmten Song aus dem Storage Memory wiederholt abspielen. Wenn Sie die Wiedergabe starten, spielt das CP300 den von Ihnen auf dem Bedienfeld gewählten Song und beginnt dann mit der wiederholten Wiedergabe der angegebenen Songs, bis Sie die [STOP]-Taste drücken. Um an den Song-Anfang zurückzukehren, drücken Sie die Taste [STOP].



Einstellungen:

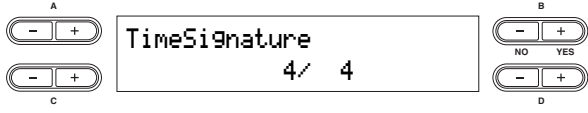
PresetSongs	All Preset Songs
All	All Memory Songs and Preset Songs
OneSong	Ein am Bedienfeld ausgewählter Song
MemorySongs	Alle aufgezeichneten Songs

Standardeinstellung: PresetSongs

Einstellungen für Song-Aufnahme und -Wiedergabe – Song

Time Signature

Hiermit legen Sie das Taktmaß des Metronom-Klicks fest. Stellen Sie den Zähler des Taktmaßes mit den [-][+]-Tasten C ein, und geben Sie den Nenner mit den [-][+]-Tasten D ein. Um zum Beispiel die Taktart „3/4“ festzulegen, wählen Sie mit den [-][+]-Tasten C die „3“ und mit den [-][+]-Tasten D die „4“.



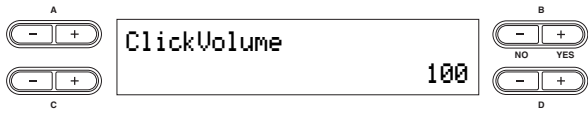
Einstellungsbereich für den Zähler: 1 – 16

Einstellungsbereich für den Nenner: 2, 4, 8

Standardeinstellung: 4/4

Click Volume

Hier stellen Sie die Lautstärke des Metronom-Klanges ein.

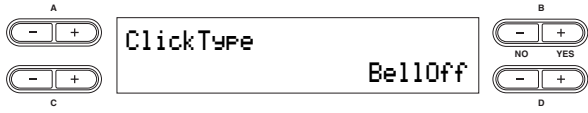


Einstellbereich: 0 – 127

Standardeinstellung: 100

Click Type

Hier können Sie einstellen, ob das Metronom einen Klick-Sound mit Betonung durch einem Glockenton oder nur einen Klick-Sound liefert.



Einstellbereich:

BellOff	Klick (Standard-Klick-Sound)
BellOn	Klick und Glocke

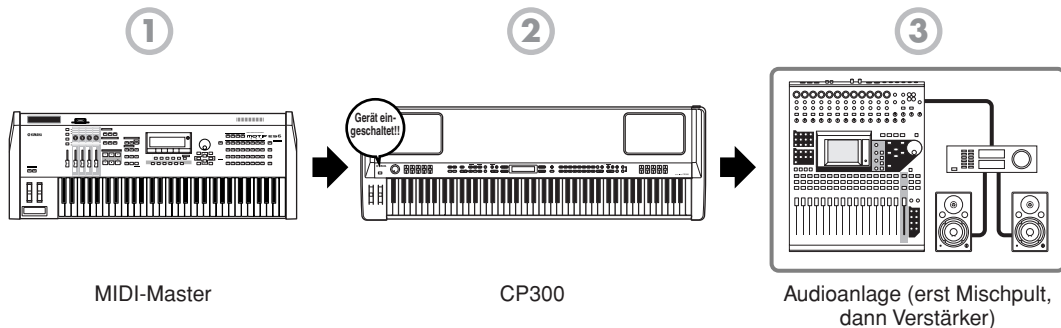
Standardeinstellung: BellOff

Referenzteil

Anschließen von Computer und MIDI-Geräten

⚠ VORSICHT

Achten Sie zunächst darauf, dass alle Lautstärkeeinstellungen auf deren Minimalwerte gestellt sind. Schalten Sie dann in dieser Reihenfolge alle Geräte des Systems ein: MIDI-Master (Controller), MIDI-Slaves (Empfänger) und dann die Audiogeräte (Mischpulte, Verstärker, Lautsprecher usw.).



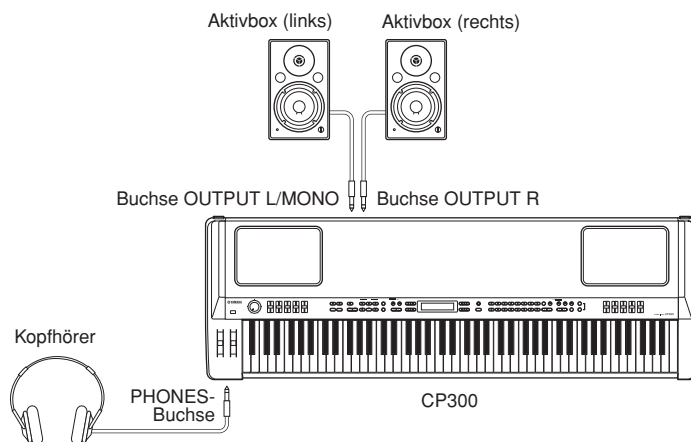
Wenn Sie Ihr Setup ausschalten, drehen Sie zuerst die Lautstärken der einzelnen Audiogeräte herunter. Schalten Sie dann erst die Geräte in umgekehrter Reihenfolge aus (zuerst die Audiogeräte, dann die MIDI-Geräte).

Anschließen externer Audiogeräte

Das CP300 besitzt eingebaute Lautsprecher. Sie können den Klang des Instruments auch über externe Geräte wiedergeben. Schließen Sie zu diesem Zweck Kopfhörer, Aktivboxen oder andere Geräte zur Tonwiedergabe an. Wie in den folgenden Abbildungen dargestellt, gibt es mehrere Methoden zum Anschluss an externe Audiogeräte. Die folgenden Abbildungen zeigen verschiedene Verbindungsbeispiele. Verwenden Sie die Lösung, die Ihrem geplanten Setup am nächsten kommt.

Anschließen von Stereo-Aktivboxen

Durch ein Paar Aktivlautsprecher wird eine optimale, originalgetreue Reproduktion der vielfältigen Klänge, Effekte und des vollständigen Stereoklangbilds gewährleistet. Schließen Sie die Aktivlautsprecher an die Buchsen OUTPUT L/MONO und R auf der Rückseite des Geräts an.

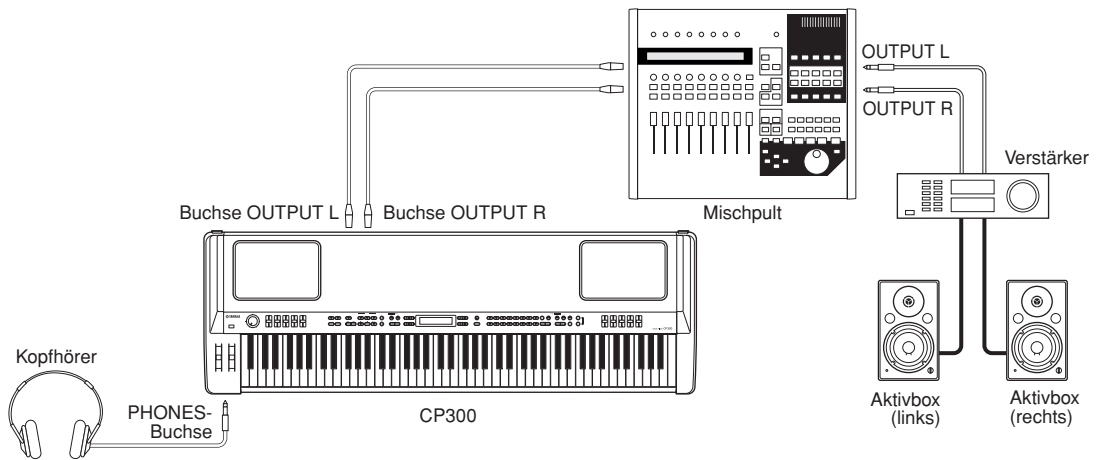


HINWEIS Wenn Sie nur einen Aktivlautsprecher verwenden, schließen Sie diesen an der Buchse OUTPUT L/MONO auf der Rückseite an.

HINWEIS Wenn Sie nur die Buchse L/MONO anschließen und eine Klavier/Flügel-Voice spielen möchten, empfehlen wir die Verwendung einer der Voices Mono Piano 1 oder Mono Piano 2 für beste Ergebnisse.

Anschließen an ein Mischpult

Neben den Haupt-Ausgangsbuchsen OUTPUT L/R gibt es noch weitere Audioausgänge. Das CP300 besitzt zusätzlich symmetrische, professionell verwendbare XLR-Buchsen für die Signale OUTPUT L/R. Diese Anschlussart wird für professionelle Studiogeräte und Installationen verwendet.



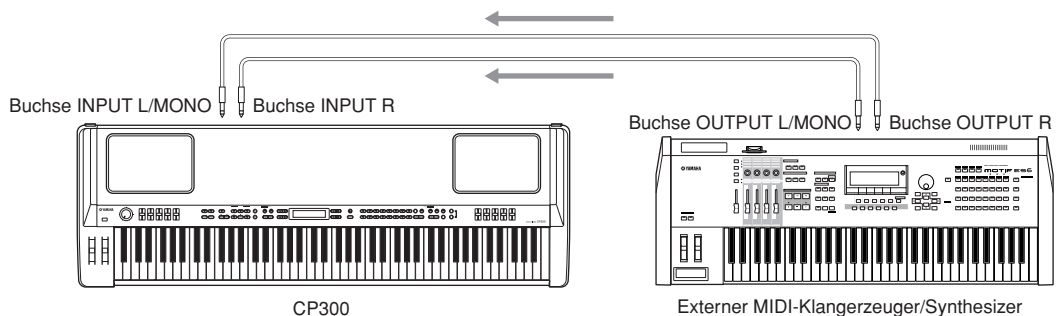
- HINWEIS**
- Das Anschließen von Kopfhörern hat auf die Audioausgänge OUTPUT L/R und OUTPUT L/MONO und R keinen Einfluss. Der Lautstärkepegel für externe Audiogeräte, die eingebauten Lautsprecher oder Kopfhörer können Sie mit dem Drehrad [MASTER VOLUME] einstellen.
 - Der über Kopfhörer mitgehörte Klang ist identisch mit dem Signal an den Buchsen OUTPUT L/R und OUTPUT L/MONO und R.

Über die OUTPUT-Buchsen L/R

Diese XLR-Buchsen führen ein symmetrisches Ausgangssignal und sind für für professionelle Studiogeräte und Installationen vorgesehen. Wenn der jeweils angeschlossene Schaltkreis richtig ausgelegt ist, können XLR-Verbindungen auch unsymmetrische Signale problemlos verarbeiten. Mikrofonkabel besitzen normalerweise diesen Anschluss, sowie die Ein- und Ausgänge der meisten professionellen Audiogeräte.

Anschließen externer Geräte

Das CP300 besitzt weiterhin zwei Eingangsbuchsen INPUT. Die Stereoausgänge eines anderen Instruments können an diesen Buchsen angeschlossen werden – so kann der Klang eines externen Instruments über die Lautsprecher des CP300 wiedergegeben werden. Schließen Sie die Ausgänge des anderen Instruments an den Buchsen INPUT L/MONO und R an der Rückseite an.



Der Klang eines an diesen INPUT-Buchsen angeschlossenen Instruments kann nicht am CP300 eingestellt werden. Alle Pegeleinstellungen müssen am externen Instrument erfolgen.

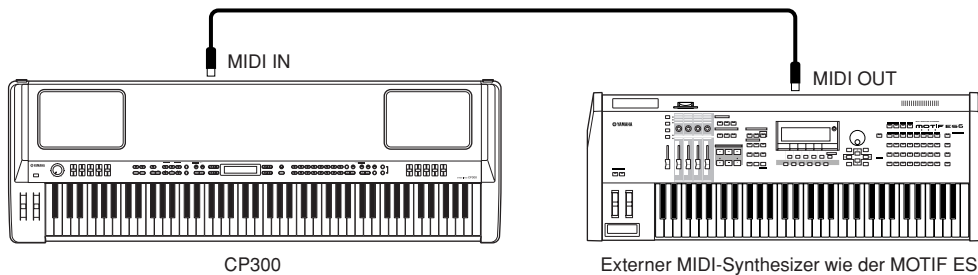
Anschließen externer MIDI-Geräte

Sie können über ein MIDI-Standardkabel (separat erhältlich) ein externes MIDI-Gerät anschließen und es von Ihrem CP300 aus steuern. Genauso können Sie ein externes MIDI-Gerät (beispielsweise ein Keyboard oder einen Sequenzer) zur Steuerung der Sounds des CP300 verwenden. Im Folgenden finden Sie verschiedene MIDI-Verbindungsbeispiele. Verwenden Sie die Lösung, die Ihrem geplanten Setup am nächsten kommt.

HINWEIS Das CP300 kann die MIDI-Meldungen Start (FAh), Continue (FBh) und Stop (FCh) nicht senden oder empfangen.

Ansteuerung über ein externes MIDI-Keyboard

Verwenden Sie ein externes Keyboard oder einen Synthesizer (wie den MOTIF ES) für die Auswahl und Wiedergabe der Voices des CP300.



HINWEIS Das CP300 kann käuflich erworbene Song-Daten oder solche, die auf anderen Instrumenten oder einem Computer erstellt wurden, wiedergeben. Näheres zur MIDI-Datenkompatibilität finden Sie auf Seite 100.

HINWEIS Damit ein externes MIDI-Gerät die verschiedenen Parts der internen Klangerzeugung des CP300 steuern kann, müssen Sie den Parameter „MIDI In Channel“ im MIDI-Setting-Menü einstellen. Näheres hierzu finden Sie auf Seite 65.

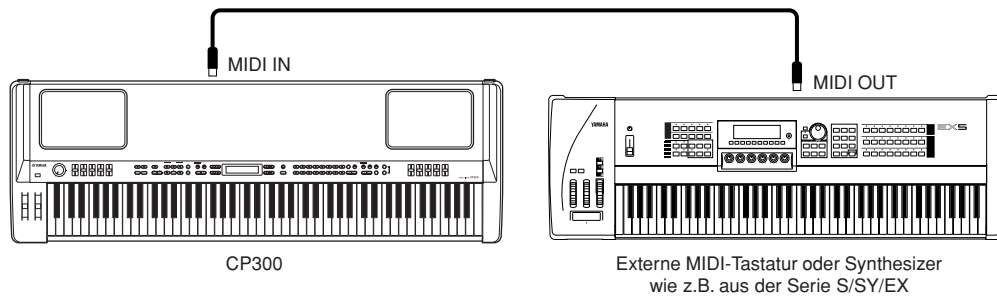
MIDI-Sendekanal und -Empfangskanal

Sorgen Sie dafür, dass der MIDI-Sendekanal des externen MIDI-Instruments mit dem MIDI-Empfangskanal des CP300 übereinstimmt. Näheres zur Festlegung des MIDI-Sendekanals des externen MIDI-Instruments finden Sie in der Bedienungsanleitung des MIDI-Instruments.

Achten Sie beim Einstellen des MIDI-Empfangskanals des CP300 auf die MIDI-Empfangskanäle jedes Parts und ändern Sie deren Einstellung, falls nötig, so dass sie mit den Einstellungen der MIDI-Sendekanäle des externen MIDI-Instruments übereinstimmen. (Lesen Sie hierzu weiter auf Seite 65.)

Steuern eines externen MIDI-Keyboards

Mit dieser Verbindung können Sie die Sounds eines externen MIDI-Klangerzeugers (Synthesizer, Tongeneratormoduls usw.) über die Tastatur des CP300 spielen. Verwenden Sie diese Verbindung, um die Sounds des angeschlossenen Instruments als Layer mit dem CP300 zu spielen, oder verwenden Sie die vielseitigen Zone-Funktionen (Seite 39) um die Tastatur in verschiedene Bereiche aufzuteilen.

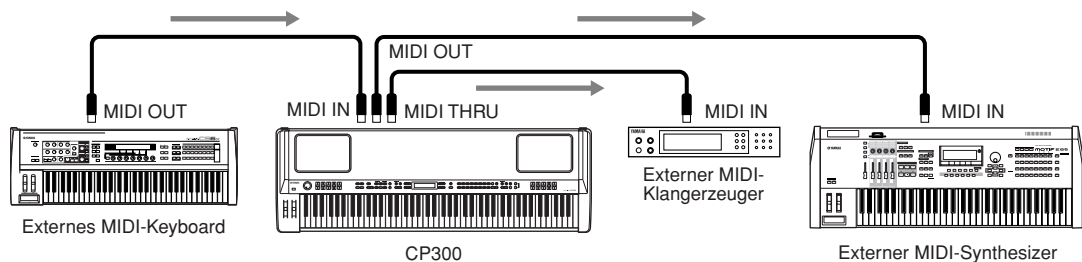


Aufteilen der Instrumentenklänge zwischen CP300 und einem externen Klangerzeuger nach MIDI-Kanälen

Mithilfe des vorstehend gezeigten Anschlussbeispiels können Sie beide Instrumente spielen und auf ihnen separat verschiedene Parts erklingen lassen. Um diese Funktion benutzen zu können, müssen der Ausgangskanal des CP300 und der Empfangskanal des externen Klangerzeugers die gleiche Kanalnummer haben. Stellen Sie den MIDI-Sendekanal mit dem Parameter „MIDI Out Channel“ im MIDI-Settings-Menü während des Einschaltens ein (Seite 65). Bei eingeschaltetem Master-Modus stellen Sie den MIDI-Sendekanal mit dem Parameter „MIDI Out Channel“ im Master-Edit-Menü ein (Seite 55).

Ansteuerung eines weiteren MIDI-Gerätes über MIDI THRU

MIDI THRU sendet einfach die über MIDI IN empfangenen MIDI-Meldungen weiter. Im nachstehenden Beispiel werden die durch das Spiel auf einer externen Tastatur erzeugten MIDI-Meldungen über den MIDI-THRU-Anschluss des CP300 an einen externen Klangerzeuger gesendet. Die MIDI-Daten Ihres Spiels auf dem CP300 werden über die Buchse MIDI OUT am CP300 an ein externes Gerät gesendet.



Anschließen an einen Computer

Der Anschluss dieses Instruments an einen Computer über MIDI eröffnet eine ganz Welt musikalischer Möglichkeiten – zum Beispiel der Einsatz von Sequenzer-Software für die Aufnahme und Wiedergabe von Kompositionen mit den Sounds des CP300.

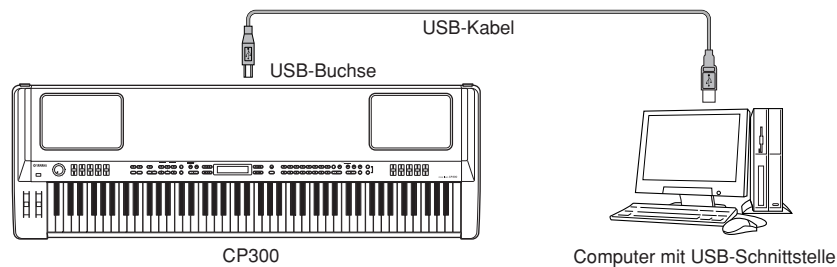
Um das Instrument mit einem Computer über eine USB-Verbindung verwenden zu können, müssen Sie einen geeigneten USB-MIDI-Treiber installieren. Den passenden Treiber können Sie von unserer Website herunterladen:

<http://download.yamaha.com>

- Auf der oben genannten Internetseite finden Sie auch Informationen über Systemanforderungen.
- Der USB-MIDI-Treiber kann ohne vorherige Ankündigung überarbeitet und aktualisiert werden. Besuchen Sie, bevor Sie ihn installieren, die vorstehende Internetseite, um die neuesten Informationen zu erhalten und zu gewährleisten, dass Sie die aktuellste Version haben.

Verwenden eines USB-Kabels

MIDI-Meldungen können über das USB-Kabel zwischen der Sequenzer-Software und dem CP300 übertragen werden. Audiodaten hingegen können nicht über USB vom CP300 gesendet oder empfangen werden.



Wenn der USB-Anschluss belegt ist, können die MIDI-Buchsen nicht verwendet werden.

Vorsichtsmaßnahmen bei Verwendung der USB-Buchse

Beachten Sie beim Anschließen des Computers an die USB-Buchse die folgenden Punkte. Andernfalls kann es zu einem Systemabsturz des Computers kommen, und es können Daten zerstört werden oder sogar verlorengehen. Schalten Sie bei einem Systemabsturz des Computers oder des Instruments bitte das Instrument aus, oder starten Sie den Computer neu.

⚠ VORSICHT

- Beenden Sie vor dem Anschließen des Computers an die USB-Buchse den Energiesparmodus des Computers (wie z.B. Ruhezustand, Schlafmodus, Standby).
- Schließen Sie den Computer an die USB-Buchse an, bevor Sie das Instrument einschalten.
- Führen Sie die folgenden Vorgänge aus, bevor Sie das Instrument ein-/ausschalten oder das USB-Kabel von der bzw. zur USB-Buchse einstecken oder abziehen.
 - Schließen Sie alle geöffneten Anwendungen (wie Voice Editor, Multi Part Editor und Sequenzer-Software).
 - Vergewissern Sie sich, dass vom Instrument keine Daten übertragen werden. (Daten werden nur durch das Spielen von Noten auf der Tastatur oder durch die Wiedergabe eines Songs übertragen.)
- Während ein USB-Gerät an das Instrument angeschlossen ist, sollten Sie zwischen diesen Vorgängen mindestens sechs Sekunden warten: (1) wenn Sie das Instrument aus- und wieder einschalten, oder (2) wenn Sie das USB-Kabel einstecken und wieder abziehen oder umgekehrt.
- Verwenden Sie ein USB-Kabel von weniger als 3 Metern Länge.

Auswählen von Voices von einem Computer aus

Mit Hilfe der folgenden MIDI-Meldungen können Sie mit Ihrer Computersoftware Voices auf diesem Instrument auswählen.

- Bank Select MSB
- Bank Select LSB
- Programmwechsel

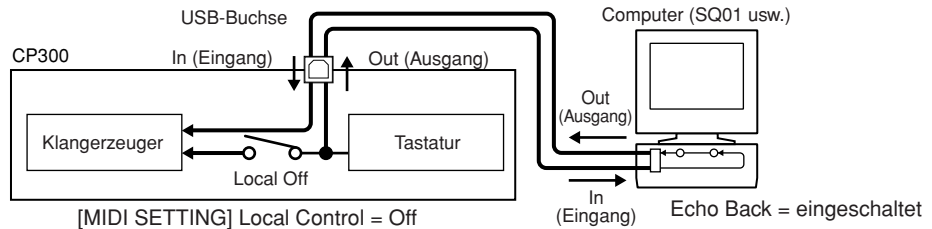
Näheres zu den Werten, die den Voice-Bänken/-Nummern dieses Synthesizers zugewiesen sind, finden Sie in der "Programmwechselliste" auf Seite 105.

Einsatz von Local On/Off bei angeschlossenem Computer

Wenn Sie das CP300 an einen Computer anschließen, werden die Spieldaten der Tastatur normalerweise an den Computer gesendet und dann zur Steuerung des Klangerzeugers des CP300 vom Computer zurückgesendet. Falls dabei im MIDI-Settings-Menü die Lokalsteuerung (Local Control) auf „on“ gestellt ist, kann es zur doppelten Klangerzeugung kommen, da die Klangerzeugung des CP300 die Spieldaten sowohl direkt von der Tastatur als auch vom Computer erhält.

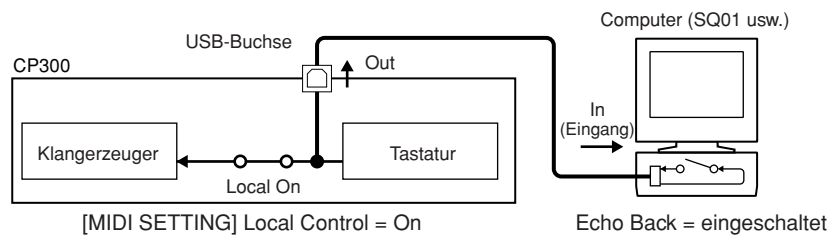
Im Folgenden finden Sie einige Vorschläge für Einstellungen. Die genauen Anweisungen hängen von Ihrem Computer und der verwendeten Software ab.

Wenn am Computer / in der Software MIDI Echo (MIDI Thru) eingeschaltet ist:



HINWEIS Wenn Sie systemexklusive Daten übertragen oder empfangen (wie beispielsweise mit der Bulk-Dump-Funktion), dann sollten Sie das folgende Einstellbeispiel verwenden, um sicherzustellen, dass die MIDI-Echo-Funktion der Computer-Software deaktiviert ist.

Wenn am Computer / in der Software MIDI Echo (MIDI Thru) ausgeschaltet ist:



* MIDI Echo ist eine Funktion im Sequenzer, die sämtliche vom MIDI IN empfangenen Daten wieder über den MIDI OUT ausgibt, sozusagen als „Echo“. In einigen Anwendungen wird diese Funktion auch als „MIDI Thru“ bezeichnet.

HINWEIS Einzelheiten zu MIDI Echo finden Sie in der Bedienungsanleitung der jeweiligen Software.

Anhang

Liste der Meldungen

Die Meldungen sind in alphabetischer Reihenfolge aufgelistet.

Meldung	Beschreibung
BulkDataReceiving Completed	Der Empfang von Bulk-Daten ist abgeschlossen. Dies wird nach der Meldung „Bulk Data Receiving Voice“ angezeigt. Die Meldung zeigt an, dass das Instrument den Empfang von Bulk-Daten beendet hat, und dass Sie mit der Bedienung fortfahren können.
BulkDataReceiving Error	Der Empfang der Bulk-Dump-Daten ist fehlgeschlagen. Überprüfen Sie die Kabelverbindungen und versuchen Sie es erneut.
BulkDataReceiving	Das Instrument empfängt Bulk-Daten, während diese Meldung angezeigt wird. Warten Sie, bis diese Meldung verschwindet, und fahren Sie dann mit dem nächsten Schritt fort.
BulkDump Error	Das Instrument konnte die Bulk-Daten nicht übertragen. Wenn diese Meldung erscheint, vergewissern Sie sich, dass der Computer nicht ausgeschaltet wurde, dass die Kabelverbindungen richtig angeschlossen sind und dass der MIDI-Treiber auf Ihrem Computer richtig funktioniert. Probieren Sie dann erneut, die Bulk-Dump-Daten zu übertragen.
Canceled	Diese Meldung erscheint, wenn der Vorgang abgebrochen wurde.
Completed	Der Vorgang ist abgeschlossen. Diese Meldung wird nach der Meldung „Executing“ (Ausführen) angezeigt. Der interne Bearbeitungsvorgang des Instruments ist abgeschlossen. Sie können mit dem nächsten Arbeitsschritt fortfahren.
DataFmtErr	Der Dateiformat ist ungültig. Diese Meldung erscheint, wenn die mit „Load From Mem.“ (Seite 79) ausgewählte Performance-Datei ungültig ist und nicht aufgerufen werden kann.
DuplicatedName	Der Song-Name oder Performance-Name ist bereits vorhanden. Sie haben versucht, eine Song-Datei zu speichern, nachdem Sie diese mit „Rename Song“ (Seite 83) umbenannt haben, oder Sie haben versucht, eine Performance-Datei zu speichern, nachdem Sie diese mit „Rename File“ (Seite 80) umbenannt haben, im Speicher existiert jedoch bereits ein Song oder eine Performance-Datei mit gleichem Namen. Das Instrument kehrt nach drei Sekunden zur vorhergehenden Anzeige zurück. Benennen Sie den Song bzw. die Performance-Datei korrekt um.
Execute?-->	Soll die Operation ausgeführt werden? Diese Mitteilung fordert Sie auf, eine Dateioperation auszuführen. Drücken Sie zum Speichern der Einstellungen die [+ (YES)]-Taste B. Drücken Sie zum Abbrechen die [- (NO)]-Taste B oder die [EXIT]-Taste.
Executing	Das Instrument verarbeitet interne Daten. Warten Sie, bis diese Meldung verschwindet, und fahren Sie dann mit dem nächsten Schritt fort.
FactorySet Completed MemoryFileExcluded	Die Werkseinstellungen, außer der Dateien, die im Storage Memory gespeichert sind (lesen Sie nach unter "Factory Set" auf Seite 71), wurden wiederhergestellt. Diese Mitteilung erscheint auch dann, wenn Sie die Taste C7 gedrückt halten und das Instrument einschalten (Seite 17).

Meldung	Beschreibung
FactorySet Completed MemoryFileIncluded	<p>Die Werkseinstellungen, einschließlich der Dateien, die im Storage Memory gespeichert sind (lesen Sie nach unter "Factory Set" auf Seite 71), wurden wiederhergestellt.</p> <p>Diese Mitteilung erscheint auch dann, wenn Sie die Tasten C7 und B16 gedrückt halten und das Instrument einschalten (Seite 17).</p>
FlashMemoryLifeTime Exit-->	<p>Die Lebensdauer des Flash-Speichers des Instruments (Storage Memory) ist abgelaufen.</p> <p>Kontaktieren Sie Ihren Yamaha-Händler. Wenn diese Mitteilung erscheint, kann das Instrument die Songs, Performances und Einstellungen nicht mehr im Storage Memory speichern. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zum ursprünglichen Display zurückzukehren.</p>
HostError	<p>Es liegt eine Fehlfunktion des USB-Anschlusses vor.</p> <p>Entweder ist der Computer ausgeschaltet, die Kabel wurden nicht korrekt angeschlossen, oder der Treiber oder die MIDI-Anwendung auf dem Computer arbeiten nicht richtig. Schalten Sie in einem solchen Fall das Instrument und Ihren Computer aus, und überprüfen Sie die Kabelverbindungen. Schalten Sie dann den Computer und das Instrument (in dieser Reihenfolge) ein und überprüfen Sie, ob der Treiber und die MIDI-Anwendung des Computers korrekt arbeiten.</p> <p>Diese Meldung wird auch dann angezeigt, wenn das USB-Kabel am Instrument angeschlossen ist, jedoch nicht am Computer. Wenn Sie das Instrument eigenständig benutzen möchten, schalten Sie in diesem Fall das Instrument aus, ziehen Sie das USB-Kabel ab, und schalten Sie es wieder ein. Wenn noch ein Kabel angeschlossen ist, funktioniert das Instrument möglicherweise nicht richtig.</p>
LastPowerOffIllegal MemoryFileChecking	<p>Das Instrument wurde beim letzten Mal nicht korrekt ausgeschaltet. Das Instrument prüft den internen Speicher.</p> <p>Sie haben das Instrument ausgeschaltet, während Daten im Storage Memory geschrieben wurden. Diese Mitteilung erscheint, wenn Sie danach das Clavinova das nächste Mal einschalten. Während diese Meldung angezeigt wird, wird der interne Speicher überprüft. Wenn eine oder mehrere Dateien im Storage Memory beschädigt sind, werden alle Dateien gelöscht.</p>
LastPowerOffIllegal MemoryFileErrorRecovered	<p>Einige Dateien im Storage Memory wurden wiederhergestellt.</p> <p>Diese Mitteilung erscheint nach der Meldung „Last Power Off Illegal / Memory File Checking“ und zeigt an, dass das Instrument so viele Daten wie möglich im Speicher wiederhergestellt hat.</p>
LastPowerOffIllegal MemoryFileErased	<p>Dateien im Storage Memory wurden gelöscht.</p> <p>Diese Mitteilung erscheint nach der Meldung „Last Power Off Illegal / Memory File Checking“ und zeigt an, dass das Instrument keine Daten im Speicher wiederherstellen konnte und alle Daten gelöscht wurden.</p>
MemoryError	<p>Es ist ein Problem im Speicher aufgetreten.</p> <p>Beim Lesen eines Songs oder einer Performance-Datei hat das Instrument Fehler im Speicher festgestellt. Setzen Sie das Instrument mit „Memory File Included“ (Seite 71) auf seine normalen Einstellungen (Werksvorgaben) zurück, nachdem Sie alle Song-Daten gesichert haben.</p>
MemoryError	<p>Es könnten ein Problem mit dem Speicher vorliegen.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Diese Meldung deutet darauf hin, dass bei Auswahl eines Songs oder einer Performance-Datei eventuell ein Problem im Speicher aufgetreten ist. Wenn die Meldung bei der weiteren Bedienung des Instruments wiederholt erscheint, speichern Sie zunächst Ihre Songdaten, und stellen Sie dann die originalen Werksvoreinstellungen wieder her, indem Sie mit der Funktion „Memory File Included“ (Seite 71) die Funktion „Factory Set“ ausführen. 2. Diese Meldung erscheint, wenn derzeit ein anderer „Character Code“ (Seite 84) ausgewählt ist als zum Zeitpunkt, an dem Sie die Performance-Datei benannt oder umbenannt haben. Stellen Sie in diesem Fall den „Character Code“ korrekt ein und wählen Sie die Performance-Datei erneut aus.
MemoryFull	<p>Der Speicher (Storage Memory) ist voll.</p> <p>Es ist nicht ausreichend Speicherplatz vorhanden; Sie können keine weiteren Songs oder Performance-Dateien speichern. Löschen Sie einige Songs oder Performance-Dateien im Storage Memory (Seiten 80, 83), und speichern Sie dann die neuen Daten.</p>

Liste der Meldungen

Meldung	Beschreibung
NoSong9	Es ist kein Song zum Speichern vorhanden. Diese Meldung erscheint, wenn für den „Save To Memory“-Vorgang (Seite 82) kein Song zum Speichern vorhanden ist. In diesem Fall wird kein Song gespeichert.
NoFileToDelete	Es ist keine Datei zum Speichern vorhanden. Sie haben versucht, eine Datei zu löschen, die im Storage Memory nicht vorhanden ist. Sie können die Datei nicht löschen.
NoSongToDelete	Es ist kein Song zum Löschen vorhanden. Sie haben versucht, einen Song zu löschen, der im Storage Memory nicht vorhanden ist. Der Song kann nicht gelöscht werden.
OverWrite?	Möchten Sie die Daten überschreiben? Diese Meldung fragt, ob Sie die bestehenden Daten mit neuen Daten überschreiben möchten. Drücken Sie die [+ (YES)]-Taste B, um das Überschreiben zuzulassen. Drücken Sie zum Abbrechen die [- (NO)]-Taste B.
PleaseWait	Bitte warten Sie. Sie haben versucht, einen Song abzuspielen oder einen anderen Vorgang durchzuführen, direkt nachdem Sie einen Song ausgewählt haben. Warten Sie, bis die Meldung erlischt.
ProtectedFile	Dies ist eine geschützte Datei. Sie haben versucht, Daten einer intern geschützten Datei (beispielsweise im Handel erhältliche Musikdaten) zu kopieren oder zu löschen. Sie können solche Dateien nicht kopieren oder löschen oder auf solche Dateien schreiben.
ProtectedSong	Dies ist ein geschützter Song. Diese Meldung erscheint, wenn Sie den Namen eines intern geschützten Songs (Preset Song) zu ändern versuchen. Sie können die Namen dieser Songs nicht ändern.
Set?-->	Soll die Einstellung erhalten bleiben? Diese Meldung fragt, ob Sie die bearbeiteten Einstellungen speichern möchten oder nicht. Drücken Sie zum Speichern der Einstellungen die [+ (YES)]-Taste B. Drücken Sie zum Abbrechen die [EXIT]-Taste.
SongChanged Save?	Der Song wurde verändert. Möchten Sie den Song speichern? Sie haben versucht, einen anderen Vorgang auszuführen, bevor der aufgezeichnete Song im Storage Memory gespeichert wurde. Wenn Sie diesen Vorgang fortsetzen, geht der aufgezeichnete Song verloren. Zum Löschen der neuen Aufzeichnung drücken Sie die [- (NO)]-Taste B. Zum Erhalt der Aufzeichnung drücken Sie die [+ (YES)]-Taste B. Der Parameter „Save To Memory“ (Seite 82) wird im Display angezeigt. Speichern Sie den Song, und führen Sie den anderen Vorgang erneut aus.
SongError SongError	In den Song-Daten wurde ein Fehler gefunden. 1. Das Instrument hat einige Defekte im ausgewählten (oder wiedergegebenen) Song gefunden. Wählen Sie den Song aus und starten Sie ihn nochmals. Wenn Sie die Meldung immer noch sehen, sind die Song-Daten möglicherweise beschädigt. 2. Diese Meldung erscheint, wenn derzeit ein anderer „Character Code“ (Seite 84) ausgewählt ist als zum Zeitpunkt, an dem Sie den Song benannt oder umbenannt haben. Stellen Sie in diesem Fall den „Character Code“ korrekt ein, wählen Sie den Song erneut aus, und starten Sie die Wiedergabe.

Meldung	Beschreibung
SongTooBig	<p>Die Song-Daten sind zu umfangreich.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Der Arbeitsspeicher wurde durch die Aufzeichnung voll belegt. Die Aufzeichnung hält automatisch an. Die bis zu diesem Punkt aufgezeichneten Daten bleiben erhalten. Diese Mitteilung erscheint auch dann, wenn Sie versuchen, den Aufnahme-Modus aufzurufen, um eine zusätzliche Aufzeichnung vorzunehmen, der Arbeitsspeicher jedoch durch die Song-Daten belegt ist. In diesem Fall können Sie keine weitere Aufzeichnung vornehmen. Löschen Sie mit „Channel Clear“ (Seite 86) nicht benötigte Spuren, falls möglich, um freien Speicherplatz zu schaffen. 2. Die Größe des gewählten Songs ist größer als der Arbeitsspeicher. Das Instrument kann den ausgewählten Song nicht laden/abspielen. Wählen Sie einen anderen Song aus. 3. Diese Meldung wird angezeigt, wenn Sie einen Song bearbeiten möchten, der größer als der derzeit freie Arbeitsspeicher ist. Dieser Song kann nicht auf dem Instrument bearbeitet werden.
SongTooBig	
Start?-->	<p>Soll die Operation ausgeführt werden?</p> <p>Mit dieser Meldung werden Sie aufgefordert, den Vorgang zu starten. Zum Start drücken Sie die [+ (YES)]-Taste B. Drücken Sie zum Abbrechen des Vorgangs die [EXIT]-Taste.</p>
Sure?-->	<p>Are you sure? (Sind Sie sicher?)</p> <p>Mit dieser Meldung werden Sie aufgefordert, die Ausführung zu bestätigen. Drücken Sie zum Fortsetzen die [+ (YES)]-Taste B. Drücken Sie zum Abbrechen die [- (NO)]-Taste B.</p>
Transmitting	<p>Es werden MIDI-Blockdaten gesendet.</p> <p>Diese Meldung erscheint, wenn das Instrument einen Bulk Request (Bulk-Datenanforderung) von einem Computer empfängt. Diese Meldung erscheint während des Sendens der Bulk-Daten. Warten Sie, bis diese Meldung verschwindet, und fahren Sie dann mit dem nächsten Schritt fort. Bitte warten Sie.</p>
Transmitting Completed	<p>Die Übertragung von Bulk-Daten ist abgeschlossen.</p> <p>Diese Meldung wird nach der Meldung „Transmitting“ (Senden) angezeigt. Sie erscheint, wenn die Übertragung der Bulk-Daten abgeschlossen ist. Sie können mit dem nächsten Arbeitsschritt fortfahren.</p>
Transmitting Error	<p>Es werden MIDI-Datenblöcke übertragen.</p> <p>Diese Meldung erscheint, wenn das Instrument einen Bulk Request (Bulk-Datenanforderung) von einem Computer empfängt. Das Instrument konnte die Voice-Bulk-Daten nicht übertragen.</p> <p>Überprüfen Sie in diesem Fall die Kabelverbindung, und wiederholen Sie die Prozedur von Anfang an.</p>
WrongName	<p>Der Song-Name oder Performance-Name ist nicht korrekt.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Diese Meldung erscheint, wenn Sie (bei der Verwaltung von Song-/Performance-Dateien) versucht haben, am Anfang des Song-/Performance-Namens einen Punkt oder ein Leerzeichen einzugeben, oder wenn Sie versucht haben, in einem Song-Namen Zeichen einzugeben, die vom Instrument nicht unterstützt werden. Das Instrument kehrt nach drei Sekunden zur vorhergehenden Anzeige zurück. Geben Sie in jedem Fall einen korrekten Namen ein. 2. Diese Meldung erscheint, wenn derzeit ein anderer „Character Code“ (Seite 84) ausgewählt ist als zum Zeitpunkt, an dem Sie die Song- oder Performance-Datei benannt oder umbenannt haben. Stellen Sie in diesem Fall den „Character Code“ korrekt ein und wählen Sie die Song- oder Performance-Datei erneut aus.

Fehlerbehebung

Problem	Mögliche Ursachen	Lösung	
Das Instrument lässt sich nicht einschalten.	Dieses Instrument wurde nicht ordnungsgemäß angeschlossen.	Stecken Sie das weibliche Ende des Netzkabels in die Buchse an diesem Instrument, und stecken Sie den Netzstecker in eine den Vorschriften entsprechende Netzsteckdose (Seite 11).	
Beim Ein- oder Ausschalten der Stromzufuhr ist ein Klicken oder ein Knacken zu hören.	Dies ist normal, wenn dem Instrument elektrischer Strom zugeführt wird.	Dies ist normal.	
Aus den Lautsprechern des Instruments sind Rauschen oder Geräusche zu hören.	Die Geräusche werden möglicherweise durch Signale eines in der Nähe betriebenes Mobiltelefon verursacht.	Schalten Sie das Mobiltelefon aus, oder nutzen Sie es in einem größeren Abstand zum Instrument. Der Gebrauch von Mobiltelefonen in unmittelbarer Nähe zum Instrument kann Störungen hervorrufen.	
Die Grundlautstärke ist zu gering, oder es ist gar kein Signal zu hören.	Der Regler [MASTER VOLUME] (Seite 13) wurde möglicherweise zu niedrig eingestellt.	Erhöhen Sie den Pegel von [MASTER VOLUME].	
	Der Regler [ZONE CONTROL] (Seite 28) wurde möglicherweise zu niedrig eingestellt.	Erhöhen Sie den Pegel des [ZONE CONTROL]-Schiebereglers.	
	Der Lautsprecher ist möglicherweise ausgeschaltet.	Schalten Sie die [SPEAKER]-Taste ein (Seite 52).	
	„Local Control“ (Seite 65) ist möglicherweise ausgeschaltet.	Schalten Sie „Local Control“ ein („ON“).	
	„Internal TG“ (Seite 55) ist möglicherweise ausgeschaltet.	Stellen Sie „Internal TG“ auf „on“.	
	Dem Pedal oder dem Modulationsrad wurde „Expression“ zugewiesen, und es ist auf Minimum eingestellt.	Ändern Sie die Stellung des Pedals oder des Modulationsrads.	
	„Expression“ könnte einem der angeschlossenen Fußschalter zugewiesen worden sein.	Weisen Sie dem Fußschalter eine beliebige Funktion außer „Expression“ zu.	
	Die Gain-Einstellung des Master EQ (Seite 36) ist eventuell zu gering.	Erhöhen Sie den Gain des Master EQ.	
	Die Gain-Einstellung des Part EQ (Seite 36) ist eventuell zu gering.	Erhöhen Sie den Gain des Part EQ.	
Die Lautstärke der Tastatur ist zu niedrig eingestellt.	Es kann sein, dass „Volume“ dem [ZONE CONTROL]-Schieberegler zugewiesen wurde, während der Master-Modus eingeschaltet ist, und dieser Schieberegler ist möglicherweise zu niedrig eingestellt.	Erhöhen Sie den Pegel des [ZONE CONTROL]-Schiebereglers.	
	Die Lautstärke des Spiels auf der Tastatur ist möglicherweise zu niedrig eingestellt.	Erhöhen Sie einen der [ZONE CONTROL]-Schieberegler.	
	Die Song-Wiedergabe ist zu leise.	Die Lautstärke der Song-Wiedergabe ist möglicherweise zu niedrig eingestellt.	Erhöhen Sie den Pegel des [SONG VOLUME]-Schiebereglers.
	Die Lautsprecher verstummen nicht, wenn ein Kopfhörer angeschlossen wird.	Die Lautsprecher sind möglicherweise eingeschaltet.	Stellen Sie die Lautsprechereinstellung auf „Off“.
	Die Tonlage und/oder der Klang der Klavier/Flügel-Voices sind in einigen Bereichen nicht korrekt.	Die Klavier/Flügel-Voices stellen einen Versuch dar, den echten Klang eines Klaviers oder Flügels zu simulieren. Aufgrund der Samplingalgorithmen werden die Obertöne in einigen Bereichen möglicherweise überbetont und können so eine leicht verschobene Tonlage oder einen anderen Klang erzeugen.	Dies ist normal.

Problem	Mögliche Ursachen	Lösung
Während des Spiels ist ein mechanisches Geräusch zu hören.	Die Tastaturmechanik dieses Instruments simuliert die Tastaturmechanik eines echten Klaviers/Flügels. Dieses mechanische Geräusch ist auch bei einem Klavier zu hören.	Dies ist normal.
Die Tasten reagieren nicht.	Während Sie eine Funktion ausführen, werden einige für die Funktion nicht benötigte Tasten deaktiviert.	Falls gerade ein Song gespielt oder aufgenommen wird, stoppen Sie die Wiedergabe oder die Aufnahme, bevor Sie fortfahren. Drücken Sie alternativ die [EXIT]-Taste, um zum Main-Display zu schalten, und führen Sie dann die Funktion nochmals aus.
	Die Bedienungssperre (Panel Lock) ist eingeschaltet.	Drücken Sie die [PANEL LOCK]-Taste zweimal schnell nacheinander, um die Bedienungssperre auszuschalten.
Der Ton wird gehalten und klingt nicht ab, während das Pedal gedrückt wird, dem die Sostenuto-Funktion zugewiesen wurde.	Bei Voices der Gruppen ORGAN, STRINGS, CHOIR, PAD und XG wird der Ton gehalten, wenn Sie das Sostenuto-Pedal drücken.	Dies ist normal.
Höhere oder tiefere Noten klingen nicht korrekt, wenn eine Transponierung oder eine Änderung der Oktavlage vorgenommen wurde.	Der Einstellungsbereich für die Transponierung und die Oktavlage beträgt C-2 bis G8. (Bei der Normaleinstellung umfassen die 88 Tasten des Instruments den Bereich A-1 bis C7.) Wurde die tiefste Taste tiefer als C-2 eingestellt, erzeugt sie einen Ton, der eine Oktave höher liegt. Wurde die höchste Taste höher als G8 eingestellt, erzeugt sie einen Ton, der eine Oktave tiefer liegt.	Dies ist normal.
Das Tempo bleibt unverändert, auch wenn der Song mit Tempoänderungen aufgezeichnet wurde.	Je nach dem Timing der Tempoänderungen wurden Tempowechsel eventuell nicht aufgezeichnet. In diesem Fall wird die Aufzeichnung im Originaltempo wiedergegeben. Nehmen Sie Tempoänderungen vor, wenn die aufzuzeichnende Spur gewählt wurde und eine der roten Spuranzeigen blinkt. Die gleiche Methode wird angewendet, um das Tempo nach der Aufzeichnung zu bearbeiten.	Dies ist normal. Prüfen Sie die Position des Tempowechsels.
Das Spiel im Dual- oder Split-Modus wird nicht aufgezeichnet, und eine oder mehrere Spuren wurden versehentlich gelöscht.	Bei Aufzeichnungen im Dual- oder Split-Modus wird die Aufnahmespur der Voice des Layer- oder Left-Parts automatisch zugeordnet (Seite 48). Wenn diese Spur bereits Daten enthalten sollte, werden diese während der Aufzeichnung überschrieben. Ebenso wird das Umschalten in den Dual- oder Split-Modus mitten im Song nicht aufgezeichnet. Deshalb werden Noten, die Sie mit der Voice des Layer-Parts oder der Voice des Left Parts gespielt haben, nicht aufgezeichnet.	Dies ist normal.
Ich kann das Taktmaß eines Songs nach der Aufzeichnung nicht ändern.	Das Taktmaß (Time Signature) kann nicht mitten im Song geändert werden.	Drücken Sie die [STOP]-Taste, um an den Song-Anfang zu springen, suchen Sie mit den [- (NO)][+ (YES)]-Tasten B den Takt, dessen Taktmaß Sie ändern möchten, und ändern Sie das Taktmaß.
Der Song-Titel ist nicht korrekt.	Die Einstellung des „Character Code“ könnte eine andere sein als diejenige, die bei Benennung des Songs aktiv war.	Verwenden Sie den Parameter „Character Code“ (Seite 84) unter der Taste [SONG FILE], um die Einstellung zu ändern.
Der Titel der Performance ist nicht korrekt.	Die Einstellung des „Character Code“ (Seite 84) könnte eine andere sein als diejenige, die bei Benennung der Performance-Datei aktiv war.	Achten Sie darauf, dass der Parameter „Character Code“ auf den gleichen Wert eingestellt ist wie zu dem Zeitpunkt, als die Performance-Datei benannt wurde.

MIDI-Datenkompatibilität

Die Daten und das MIDI-Gerät müssen hinsichtlich der folgenden Punkte kompatibel sein:

Voicezuordnungsformat

MIDI weist den Voices bestimmte Nummern zu, die so genannten "Programmnummern". Der Standard der Nummerierung (Einordnung einer Voice unter einer bestimmten Nummer) wird als „Voice-Zuordnungsformat“ (Voice Allocation Format) bezeichnet. Wenn das Voice-Zuordnungsformat der Song-Daten mit dem für die Wiedergabe verwendeten MIDI-Gerät nicht kompatibel ist, werden die Voices u. U. nicht wie erwartet wiedergegeben.

GM System Stufe 1

Dies ist eines der bekanntesten Voice-Zuordnungsformate. Viele MIDI-Geräte sind kompatibel mit GM System Level 1. Die meisten der kommerziell vertriebenen Musikdaten wird im Format 0 „GM System Level 1“ erstellt.

XG

XG ist eine wichtige Erweiterung des Formats GM System Level 1. Es wurde von Yamaha entwickelt, um mehr Voices und Variationen zur Verfügung zu stellen sowie mehr Ausdrucksmöglichkeiten für Voices und Effekte zu erhalten und Datenkompatibilität für zukünftige Entwicklungen zu garantieren. Song-Daten, die unter Verwendung von Voices der Kategorie XG mit dem Instrument aufgenommen werden, sind XG-kompatibel.

Liste der Werkseinstellungen

Voice-Einstellungen [VOICE EDIT]

Alle Voice-Einstellungen hängen von der ausgewählten Voice ab.

MIDI-Einstellungen [MIDI SETTING]

Parametername	Einstellungen	Wert	Seite
MidiOutChannel	Einstellen des MIDI-Sendekanals	Main: Ch 1 Left: Ch 2 Layer: Ch 3 Left Layer: Ch 4	65
MidiInChannel	Einstellen des MIDI-Empfangskanals	Ch 1 – 16: Song Ch 17: Keyboard Ch 18: Main Ch 19: Left Ch 20: Layer Ch 21: Left Layer Ch 22 – 32: Off	65
LocalControl	Ein-/Ausschalten von Local Control	On	65
MidiOutSelect	Auswählen des Spiels auf der Tastatur oder der Song-Daten für die MIDI-Übertragung	Keyboard	65
ReceiveParameter	Auswählen der über MIDI empfangenen Datentypen	All data: On	66
TransmitParameter	Auswählen der über MIDI gesendeten Datentypen	All data: On	66
IntialSetup	Übertragen der anfänglichen Bedienfeldeinstellungen	—	66
BulkDump	Ausführung der Voice-Bulk-Datenübertragung	Current	66

Andere Einstellungen [OTHER SETTING]

Parametername	Einstellungen	Wert	Seite
TouchResponse	Auswählen der Anschlagsdynamik	Medium	68
Tune	Feinstimmen der Tonhöhe	A3 = 440.0 Hz	68
PianoTuningCurve	Auswählen einer Stimmungskurve für eine Klavier/Flügel-Voice	Stretch	68
Scale	Auswählen einer Stimmung	Equal	68
SplitPoint	Bestimmen des Split-Punktes (Main)	F#2	69
SplitPoint2	Bestimmen des Split-Punktes Nr. 2 (Layer)	F#2	69
Transpose	Ändern der Tonart	Keyboard = 0 Song = 0	69
SoftPedalDepth	Einstellen der Wirkungstiefe des Leisepedals	5	69
StringResonanceDepth	Einstellen der Stärke der Saitenresonanz	5	69
SustainSamplingDepth	Einstellen des Anteils des „Sustain Sampling“ für das Haltepedal	5	69
KeyOffSamplingDepth	Einstellen der Lautstärke des Loslaßklangs	5	70
VibraphonePedalMode	Auswählen einer Pedalfunktion für die Vibraphon-Voice	PianoLike	70
PedalPlay/Pause	Zuweisen der SONG-Funktion [PLAY/PAUSE] zum Pedal	All pedals: Off	70

Liste der Werkseinstellungen

Parametername	Einstellungen	Wert	Seite
PedalType	Auswählen des Pedaltyps	Pedal 1, Pedal 2, Pedal 3: Make; Pedal 4: Break	70
HalfPedalPoint	Einstellen des Einsatzpunktes des Haltepedals	0	70
PitchBendRange	Einstellen des Pitch-Bend-Bereichs	2	70
EqualizerLock	Sperrern der Master-Equalizer-Einstellungen	On	71
MemoryBackUp	Auswählen der beim Abschalten gespeicherten Elemente	Transpose, Main/Left Layer, OtherSetting: Off, Others: On	71
FactorySet	Wiederherstellen der Standardeinstellungen	MemoryFileExcluded	71

Master-Einstellungen [MASTER EDIT]

Parametername	Einstellungen	Wert	Seite
Slider	Zuweisen einer Funktion zu den [ZONE CONTROL]-Schiebereglern	VOLUME	54
SendBankMsb	Einstellen des MSB des Send-Bank-Select-Befehls	0	54
SendBankLsb	Einstellen des LSB des Send-Bank-Select-Befehls	0	54
SendPG#	Einstellen des Programmwechsels	1	54
Octave	Einstellen der Oktavlage des externen Klangerzeugers	0	55
InterITG	Ein-/Ausschalten des internen Klangerzeugers	On	55
MidiOutChannel	Einstellen des MIDI-Sendekanals bei eingeschaltetem Master-Modus	Zone 1: Ch 1, Zone 2: Ch 2, Zone 3: Ch 3, Zone 4: Ch 4	55

Einstellungen für Song-Aufnahme und -Wiedergabe [SONG SETTING]

Parametername	Einstellungen	Wert	Seite
Quantize	Korrigieren des Notentimings. Bestimmen, wie sehr die Noten quantisiert werden.	Off	86
SwingRate		50%	
QuickPlay	Beginn der Wiedergabe festlegen (mit der ersten Note oder dem ersten Takt eines Songs)	On	86
ChannelListen	Abhören einzelner Channels (Kanäle)	Ch 1	86
ChannelClear	Löschen der Daten jedes Kanals	Ch 1	86
FromToRepeat	Bestimmen eines zu wiederholenden Bereichs	RepeatOff	87
SongRepeat	Einen/Alle Song(s) wiederholt wiedergeben	PresetSongs	87
TimeSignature	Einstellen des Metronom-Taktmaßes	4/4	87
ClickVolume	Einstellen der Lautstärke des Metronom-Klicks	100	87
ClickType	Einstellen des Klanges des Metronom-Klicks	BellOff	87

Voice-Liste

Voice-Gruppe	Voice-Name	Stereo Sampling	Touch Sense (Anschlagsempfindlichkeit)	Dynamic Sampling	Key-off Samples	Saitenresonanz	Beschreibung der Voice
GrandPiano1	Grand Piano 1	○	○	○	○	○	Dieser Klang wurde von einem Konzertflügel gesampelt. Es wurden drei Dynamikstufen gesampelt und keine Mühen gescheut, um den Klang praktisch identisch mit dem eines akustischen Klaviers zu machen. Selbst die vom Fortepedal erzeugten klanglichen Änderungen und die leisen, beim Loslassen einer Taste erzeugten Geräusche werden reproduziert. Auch die sympathetische Vibration (die Saitenresonanz) zwischen den Saiten eines akustischen Klaviers wurde simuliert. Geeignet nicht nur für klassische Kompositionen, sondern für Klavierstücke jeden Musikstils.
	Mellow Piano 1	○	○	○	○	○	Ein warmer und weicher Klavierklang. Ideal für klassische Musik.
	Rock Piano	○	○	○	○	○	Ein hell klingendes Klavier. Ideal für Stilrichtungen des Rock.
	HonkyTonk Piano	○	○	○	○	○	Ein Honkytonk-Piano. Eine Klavier-Voice im Honky-Tonk-Stil, deren Klangeigenschaften sich deutlich von einem Konzertflügel unterscheiden.
GrandPiano2	Grand Piano 2	○	○	–	–	–	Ein voluminöser und klarer Klavierklang mit heller Resonanz. Ideal für Popmusik.
	Mellow Piano 2	○	○	–	–	–	Ein weicher Klavierklang mit einem anderen Charakter als Mellow Piano 1.
Mono Piano	Mono Piano 1	–	○	○	–	–	Der monaurale Klang eines Klaviers. Gut geeignet für das Spiel im Ensemble.
	Mono Piano 2	–	○	–	–	–	Ein monauraler Klavierklang mit einem anderen Charakter als Mono Piano 1.
	Comp. Piano 1	–	○	○	–	–	Ein monauraler Klavierklang mit Kompressions-Effekt.
	Comp. Piano 2	–	○	–	–	–	Ein monauraler Klavierklang mit einem anderen Charakter als Comp. Piano 1.
E.Piano1	Chorus E.Piano	–	○	○	○	–	Der Klang eines E-Pianos, bei dem Metallzungen mit Gummihämmern angeschlagen werden. Weich angeschlagene Tasten haben einen weichen Klang, hart angeschlagene Tasten produzieren einen kräftigeren Sound. Dem Klang ist für mehr Wärme ein Choruseffekt hinzugefügt.
	Phaser E.Piano	–	○	○	○	–	Mit seinem deutlichen Phaser-Effekt ist dieser Sound ideal für Fusion-Musikrichtungen geeignet.
	AutoPan E.Piano	–	○	○	○	–	Ein E-Piano mit einem charakteristischen Panning-Effekt (Panorama).
	Standard E.Piano	–	○	○	○	–	Ein einfacher E-Piano-Sound mit Hall als einzigem Effekt.
E.Piano2	DX E.Piano 1	○	○	○	–	–	Der Sound eines E-Pianos, so wie er von einem FM-Synthesizer wie dem DX7 simuliert wird. Unterschiede in der Spieldynamik beeinflussen den Klang. Ideal für Pop-Songs.
	DX E.Piano 2	–	○	–	–	–	Ein FM-Synth-E-Piano mit einem anderen Algorithmus als DX E.Piano 1, mit einem helleren Klangcharakter.
	Synth Piano	–	○	–	–	–	Diese Voice simuliert den Klang eines E-Pianos, so wie er von Synthesizern in der Popmusik erzeugt wird. Sie passt auch gut zum Klang eines akustischen Klaviers.
E.Piano3	Tremolo Vintage E.P.	–	○	○	–	–	Der Sound eines E-Pianos etwas anderen Typs als E.Piano 1, oft in Rock- und Popmusik verwendet.
	Vintage E.Piano	–	○	○	–	–	Ein E-Piano-Sound mit historischem Klang und Hall als einzigem Effekt.
	Amp.Sim. Vintage E.P.	–	○	○	–	–	Der Sound eines E-Pianos, das mit einem Amp-Simulator-Effekt verzerrt wurde. Ideal für Rockmusik.

Voice-Gruppe	Voice-Name	Stereo Sampling	Touch Sense (Anschlagsempfindlichkeit)	Dynamic Sampling	Key-off Samples	Saitenresonanz	Beschreibung der Voice
Clavi.	Phaser Clavi.	–	○	–	○	–	Dies ist die Voice eines Keyboards, dessen Klang durch das Anschlagen der Saiten mit magnetischen Tonabnehmern erzeugt wird. Dieser Funk-Sound ist in der heutigen Soul- und R&B-Musik sehr populär. Aufgrund seiner einzigartigen Struktur erzeugt das Instrument beim Loslassen der Tasten einen ganz eigenartigen Klang.
	Clavi. 1	–	○	–	○	–	Ein Tasteninstrument mit angeschlagenen Saiten und elektromagnetischen Tonabnehmern. Ein einfacher Sound mit Hall als einzigem Effekt.
	Wah Clavi.	–	○	–	○	–	Enthält einen deutlichen Wah-Effekt.
	Clavi. 2	–	○	–	○	–	Eine Abwandlung des Clavi.-1-Sounds.
Vibraphone	Vibraphone	○	○	○	–	–	Mit relativ weichen Klöppeln gespieltes Vibraphon. Je härter Sie spielen, desto metallischer klingt diese Voice.
	Marimba	○	○	–	–	–	Der Klang einer Marimba, der in Stereo gesampelt wurde, um einen räumlichen und realistischen Sound zu erzeugen.
	Celesta	○	○	○	–	–	Der Klang einer Celesta – einem Schlaginstrument, bei dem der Klang erzeugt wird, indem Hämmerchen auf Metallstäbe schlagen.
Organ1	Jazz Organ	–	–	–	–	–	Der Sound einer elektronischen Orgel mit „Tone Wheel“ (Hammond-Orgel). Oft in Jazz- und Rockthemen eingesetzt.
	Theater Organ	–	–	–	–	–	Ein heller Sound einer elektrischen Orgel.
	Rock Organ	–	–	–	–	–	Ein aggressiver Sound einer elektrischen Orgel, ideal für Rockmusik geeignet.
	Draw Organ	–	–	–	–	–	Ein Standard-Sound einer elektrischen Orgel.
Organ2	Pipe Organ Principal	○	–	–	–	–	Diese Voice bietet die Pfeifenkombination (8'+4'+2') des Prinzipal-Registers (Blasinstrumente) einer Orgel. Sie ist für barocke Kirchenmusik geeignet.
	Pipe Organ Tutti	○	–	–	–	–	Diese Voice bietet das volle Register einer Pfeifenorgel. Bekannt ist dieser Klang aus der Toccata und Fuge in D-moll von J. S. Bach.
	Pipe Organ Flute	○	–	–	–	–	Ein Pfeifenorgelklang, der Flötenregister (Holzbläser) verschiedener Tonhöhen (8' +4') miteinander kombiniert. Ein „edler“ Klang, der ideal zur Begleitung von Hymnen geeignet ist.
Harpisichord	Harpisichord 8	○	–	–	○	–	Der Klang eines in Barockmusik häufig verwendeten Instruments, dem Cembalo. Veränderungen der Anschlagstärke wirken sich nicht auf die Lautstärke aus, und beim Loslassen der Taste ist ein charakteristisches Geräusch zu hören.
	Harpisichord 8'+4	○	–	–	○	–	Ein Cembalo mit einer zusätzlichen oberen Oktave. Erzeugt einen helleren Klang.
Strings	Strings	○	○	–	–	–	In Stereo gesampeltes großes Streicherensemble mit realistischem Nachhall. Probieren Sie diese Voice im Dual-Modus einmal zusammen mit einem Klavierklang aus.
	Synth Strings	○	○	–	–	–	Ein heller und breitflächiger Streicherklang. Gut geeignet für gehaltene Parts im Hintergrund eines Ensembles.
	Slow Strings	○	○	–	–	–	Der Klang eines Streicherensembles mit einer langsamen Attack-Zeit (Einschwingzeit). Geeignet zur Verwendung im Dual-Modus zusammen mit GRAND PIANO oder E.PIANO.
Choir/Pad.	Choir	–	○	–	–	–	Eine große, voluminöse Chor-Voice. Perfekt zum Erzeugen reichhaltiger Harmonien in langsamen Stücken.
	Slow Choir	–	○	–	–	–	Der Klang eines Chors mit einer langsamen Attack-Zeit (Einschwingzeit). Geeignet zur Verwendung im Dual-Modus zusammen mit GRAND PIANO oder E.PIANO.
	Scat	–	○	○	–	–	Mit dieser Voice können Sie jazzigen „Scat“-Sound erzeugen. Je nachdem, in welchem Tastaturbereich Sie mit welcher Anschlagstärke spielen, werden unterschiedliche Klänge erzeugt.
	Synth Pad 1	–	○	–	–	–	Ein warmer, weicher und voluminöser Synth-Sound. Ideal für gehaltene Parts im Hintergrund eines Ensembles.

Voice-Gruppe	Voice-Name	Stereo Sampling	Touch Sense (Anschlagsempfindlichkeit)	Dynamic Sampling	Key-off Samples	Saitenresonanz	Beschreibung der Voice
Choir/Pad.	Synth Pad 2	–	○	–	–	–	Ein klarer und breitflächiger Synth-Sound. Ideal für gehaltene Parts im Hintergrund eines Ensembles.
Guitar	Nylon Guitar	○	○	○	–	–	Der warme und natürliche Klang einer Gitarre mit Nylonsaiten. Gut geeignet, um ruhigen Songs zusätzliche Atmosphäre zu verleihen.
	Steel Guitar	–	○	–	–	–	Der helle Sound einer Gitarre mit Stahlsaiten. Ideal für Popmusik.
Bass	Wood Bass	–	○	–	–	–	Der Sound eines gezupften Kontrabasses. Wird häufig im Jazz und in der lateinamerikanischen Musik verwendet.
	Bass&Cymbal	–	○	–	–	–	Die über den Bass gelagerte Klang eines Beckens. Sehr wirkungsvoll für „Walking Bass“-Basslinien.
	Electric Bass	–	○	–	–	–	Der Klang einer elektrischen Bassgitarre. Wird häufig in Jazz, Rock und Popmusik verwendet.
	Fretless Bass	–	○	–	–	–	Der Sound einer bundlosen Bassgitarre. Gut geeignet für Stilrichtungen wie Jazz und Fusion.

Programmwechsellabelle

Voice-Gruppe	Voice-Name	Bank MSB	Bank LSB	P.C.#
GrandPiano1	Grand Piano 1	0	122	1
	Mellow Piano 1	0	123	1
	Rock Piano	0	122	3
	HonkyTonk Piano	0	122	4
GrandPiano2	Grand Piano 2	0	112	1
	Mellow Piano 2	0	114	1
Mono Piano	Mono Piano 1	0	123	2
	Mono Piano 2	0	114	2
	Comp. Piano 1	0	124	2
	Comp. Piano 2	0	116	2
E.Piano1	Chorus E.Piano	0	122	5
	Phaser E.Piano	0	124	5
	AutoPan E.Piano	0	125	5
	Standard E.Piano	0	126	5
E.Piano2	DX E.Piano 1	0	122	6
	DX E.Piano 2	0	123	6
	Synth Piano	0	122	89
E.Piano3	Tremolo Vintage E.P.	0	123	5
	Vintage E.Piano	0	121	5
	Amp.Sim.Vintage E.P.	0	120	5
Clavi.	Phaser Clavi.	0	124	8
	Clavi. 1	0	122	8
	Wah Clavi.	0	123	8
	Clavi. 2	0	125	8
Vibraphone	Vibraphone	0	122	12
	Marimba	0	122	13
	Celesta	0	122	9

Voice-Gruppe	Voice-Name	Bank MSB	Bank LSB	P.C.#
Organ1	Jazz Organ	0	122	17
	Theater Organ	0	124	17
	Rock Organ	0	122	19
	Draw Organ	0	125	17
Organ2	Pipe Organ Principal	0	123	20
	Pipe Organ Tutti	0	122	20
	Pipe Organ Flute	0	124	20
Harpsichord	Harpsichord 8'	0	122	7
	Harpsichord 8' + 4'	0	123	7
Strings	Strings	0	122	49
	Synth Strings	0	122	51
	Slow Strings	0	122	50
Choir/Pad.	Choir	0	122	53
	Slow Choir	0	123	53
	Scat	0	122	54
	Synth Pad 1	0	122	90
	Synth Pad 2	0	122	92
Guitar	Nylon Guitar	0	122	25
	Steel Guitar	0	122	26
Bass	Wood Bass	0	122	33
	Bass&Cymbal	0	124	33
	Electric Bass	0	122	34
	Fretless Bass	0	122	36
XG	480 Voices	–	–	–

P.C.# = Programmwechselnummer (1–128)

Wenn Sie einen Programmwechsel als Nummer des Wertebereichs von 0–127 angeben möchten, geben Sie eine um 1 niedrigere Zahl als die gelistete Programmnummer ein werden. Um zum Beispiel Program Nr. 128 aufzurufen, müssten Sie die Programmwechselnummer 127 eingeben.

Näheres zu den XG-Voices „Liste der XG-Voices“ (Seite 108).

Liste der Preset Performances

Nummer	Performance-Name	Art	Verwendete Voices				Beschreibung der Performance
			Main	Layer	Left	Left Layer	
A01	Piano+Pad	Dual	GrandPiano1	WarmPad			Flügelklang, der mit einem warm klingenden Pad-Sound unterlegt ist. Verwendbar in vielen Situationen von schnellen Passagen bis hin zu Balladen.
A02	Piano+E.Piano	Dual	GrandPiano1	ChorusE.P.			Häufig verwendeter Layer-Sound mit Klavier (Flügel) und E-Piano. Ideal für Popmusik der Achtzigerjahre.
A03	Piano+DX E.P.1	Dual	GrandPiano1	DX E.Piano1			Häufig verwendeter Layer-Sound mit Klavier (Flügel) und DX-E-Piano. Genießen Sie Harmonien mit einem glitzernden E-Piano.
A04	Piano+DX E.P.2	Dual	GrandPiano2	DX E.Piano2			Eine andere Art eines Layer-Sounds aus Klavier/Flügel und DX-E-Piano.
A05	Piano+SoftStr	Dual	GrandPiano2	S.SlwStr			Klavier/Flügel unterlegt mit sanften Streichern.
A06	HonkyTonkPiano	Dual	GrandPiano1	GrandPiano1			Honky-Tonk-Klavier, das eine leichte Verstimmung beinhaltet.
A07	E.Piano+Pad	Dual	AutoPanE.P.	SynthPad1			Automatisch im Panorama wanderndes E-Piano, unterlegt mit einem weichen Pad-Sound. Wunderbar räumliches Stereo-Klangbild.
A08	E.Piano+DX E.P.	Dual	StandardE.P	DX E.Piano1			Layer-Sound aus E-Piano und DX-E-Piano.
A09	E.Piano+SlowStr	Dual	ChorusE.P.	SlowStrings			E-Piano mit Chorus und mit langsam einschwingenden Streichern unterlegt.
A10	E.Piano+Vintage E.P.	Dual	StandardE.P	VintageE.P.			Standard-E-Piano, unterlegt mit einem historischen E-Piano-Sound.
A11	DX E.P.+SoftStr	Dual	DX E.Piano2	S.SlwStr			DX-E-Piano, unterlegt mit sanften Streichern.
A12	DX E.P.+SynthPiano	Dual	DX E.Piano2	SynthPiano			DX-E-Piano, unterlegt mit Synth-E-Piano.
A13	PipeOrgan+Choir	Dual	PipeOrganTu	Choir			Hervorragender Layer-Sound aus Pfeifenorgel und Chor.
A14	Strings+Choir	Dual	Strings	Choir			Klassischer Layer-Sound mit Streichern und Chor.
A15	Orchestral Harp	Dual	NylnHarp	Harp			Wunderschöner Layer-Sound zweier leicht gegeneinander verstimmter Harfen.
A16	PolySynthPad	Dual	PolySyPd	NewAgePd			Dichter Pad-Sound voller Bewegung. Der Anschlag verändert den Klang.
B01	WoodBass/ GrandPiano	Split	GrandPiano1		Wood Bass		Split-Konfiguration aus normalem Kontrabass und Klavier. Ideal für das Jazz-Spiel allein.
B02	WoodBass/ NylonGuitar	Split	Nylon Guitar		Wood Bass		Split-Konfiguration aus Nylon-Gitarre und Kontrabass.
B03	WoodBass/ VibraPhone	Split	Vibraphone		Wood Bass		Split-Konfiguration aus normalem Kontrabass und Vibraphon.

Nummer	Performance-Name	Art	Verwendete Voices				Beschreibung der Performance
			Main	Layer	Left	Left Layer	
B04	Bass+Cym/ JazzOrgan	Split	JazzOrgan		Bass & Cymbal		Spielen Sie Bass und Becken in der linken Hand und Solo-Organ in der rechten.
B05	E.Bass/PhaserE.P.	Split	Phaser E.Piano		Electric Bass		E-Piano mit Phaser (typisch für Fusion der Siebziger), im Split mit E-Bass.
B06	Bass+Cym/Scat	Split	Scat		Bass & Cymbal		Spielen Sie Scat in der rechten Hand, und Bass und Becken in der linken. Die Scat-Sounds ändern sich mit der Anschlagsdynamik (Velocity Switch).
B07	Organ Upper/Lower	Dual+Split	JazzOrgan	SoloSine	Jazz Organ		Simuliert eine zweimanualige Orgel. Spielen Sie Akkorde in der linken und Solo in der rechten Hand.
B08	E.Piano/GrandPiano	Split	GrandPiano1		Phaser E.Piano		Spielen Sie Akkorde in der linken Hand auf einem E-Piano mit Phaser, und Klavier solo in der rechten Hand.
B09	JazzOrg/GrandPiano	Split	GrandPiano1		Jazz Organ		Spielen Sie Orgelbegleitung in der linken und Klavier solo in der rechten Hand.
B10	SynBass/SynBrass	Dual+Split	SynBrss1	SynBrss1	SynBass1Dark		Spielen Sie Synth-Bass in der linken Hand, und helle Synth-Bläser in der rechten.
B11	Delay E.Piano	Single	Standard E.Piano				E-Piano mit Delay (Verzögerung) zur Erzeugung einer einfachen Räumlichkeit.
B12	Room Piano	Single	GrandPiano1				Ein Klang eines Klaviers/Flügels, wie er aus größerer Entfernung in einem großen Raum zu hören ist.
B13	Old piano	Single	GrandPiano2				Simulation eines Klavierklangs, wie er auf einer alten Schallplatte zu hören ist. Verzerrt leicht, wenn Sie stärker anschlagen.
B14	Baroque Ensemble	Dual+Split	Hc8'+4'	PipeOrganP	Strings	Choir	Spielen Sie Streicher und Chor in der linken und Cembalo und Pfeifenorgel in der rechten Hand.
B15	AOR Split	Dual+Split	GrandPiano2	SynthPad1	E.Bass	MuteGtr	Voller Sound, bei dem Sie abgedämpfte Gitarre und Bass in der linken Hand und Klavier/Flügel und Synth-Pad in der rechten spielen können.
B16	Drum Kit	Drm	StandardKit1				Das CP300 bietet hochwertige Schlagzeug-Sounds sowie Klavier-/Flügelklänge. Testen Sie Ihr Schlagzeug-Spiel!

Die 32 Performances der Variationen C und D verwenden die Voice Grand Piano 1.

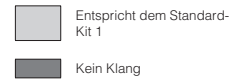
Bank Select MSB = 64

Instrument Group	Pgm#	Bank 0		E	Bank 72	E	Bank 96	E	Bank 97	E	Bank 98	E	Bank 99	E	Bank 100	E	Bank 101	Instrument Group	
		Bank Select LSB=00	Bank 0																
Piano	1	Acoustic Grand Piano	GrandPno	2															Piano
	2	Bright Acoustic Piano	BritePno	2															
	3	Electric Grand Piano	ElGrand	2															
	4	Honky-tonk Piano	HnkyTonk	2															
	5	Electric Piano 1	E Piano1	2															
	6	Electric Piano 2	E Piano2	2															
	7	Harpichord	Harpisi	1															
	8	Clavi	Clavi	2															
Chromatic Percussion	9	Celesta	Celesta	1														Chromatic Percussion	
	10	Glockenspiel	Glocken	1															
	11	Music Box	MusicBox	2															
	12	Vibraphone	Vibes	1															
	13	Marimba	Marimba	1							Balimba	2	Log Drum	2					
	14	Xylophone	Xylophon	1															
	15	Tubular Bells	TubuBel	1			ChrchBel	2	Carillon	2									
	16	Dulcimer	Dulcimer	1			Cimbalom	2	Sanjur	2									
Organ	17	Drawbar Organ 1	DrawOrgn	1														Organ	
	18	Percussive Organ	PrcOrgn	1															
	19	Rock Organ	RockOrgn	2															
	20	Church Organ 1	ChrchOrg	2															
	21	Reed Organ	ReedOrgn	1															
	22	Accordion	Acordion	2															
	23	Harmonica	Harmonica	1															
	24	Tango Accordion	TangoAcid	2															
Guitar	25	Acoustic Guitar (nylon) 1	NylonGtr	1				Ukulele	1									Guitar	
	26	Acoustic Guitar (steel)	SteelGtr	1				Mandolin	2										
	27	Electric Guitar (jazz)	JazzGtr	1															
	28	Electric Guitar (clean)	CleanGtr	1															
	29	Electric Guitar (muted)	MuteGtr	1															
	30	Overdriven Guitar	Overdrive	1															
	31	Distortion Guitar	DistGtr	1															
	32	Guitar Harmonics	GtrHarmo	1															
Bass	33	Acoustic Bass	AcoBass	1														Bass	
	34	Electric Bass (finger)	FngrBass	1															
	35	Electric Bass (pick)	PickBass	1															
	36	Fretless Bass	Fretless	1				SynFretl	2	SmithFrtl	2								
	37	Slap Bass 1	SlapBas1	1															
	38	Slap Bass 2	SlapBas2	1															
	39	Synth Bass 1	SynBass1	1				Hammer	2										
	40	Synth Bass 2	SynBass2	2															
Strings	41	Violin	Violin	1														Strings	
	42	Viola	Viola	1															
	43	Cello	Cello	1															
	44	Contrabass	Contrabs	1															
	45	Tremolo Strings	Trem.Str	1															
	46	Pizzicato Strings	Pizz.Str	1															
	47	Orchestral Harp	Harp	1															
	48	Tringani	Tringani	1															
Ensemble	49	String Ensemble 1	Strings1	1														Ensemble	
	50	String Ensemble 2	Strings2	1															
	51	Synth Strings 1	Syn.Str1	2															
	52	Synth Strings 2	Syn.Str2	2															
	53	Choir Aahs	ChoirAah	1															
	54	Voice Oohs	VoiceOoh	1															
	55	Synth Voice	SynVoice	1															
	56	Orchestra Hit	Orch Hit	2															
Brass	57	Trumpet	Trumpet	1														Brass	
	58	Trombone	Trombone	1															
	59	Tuba	Tuba	1															
	60	Muted Trumpet	Mute.Trp	1															
	61	French Horn	Fr. Horn	2															
	62	Brass Section 1	BrasSect	1															
	63	Synth Brass 1	SynBrss1	2															
	64	Synth Brass 2	SynBrss2	1															
Reed	65	Soprano Sax	SproSax	1														Reed	
	66	Alto Sax	Alto Sax	1															
	67	Tenor Sax	TenoSax	1															
	68	Baritone Sax	Bar Sax	1															
	69	Oboe	Oboe	2															
	70	English Horn	Eng Horn	1															
	71	Bassoon	Bassoon	1															
	72	Clarinet	Clarinet	1															
Pipe	73	Piccolo	Piccolo	1														Pipe	
	74	Flute	Flute	1															
	75	Recorder	Recorder	1															
	76	Pan Flute	PanFlute	1															
	77	Blown Bottle	Bottle	2															
	78	Shakuhachi	Shakuchi	2															
	79	Whistle	Whistle	1															
	80	Ocarina	Ocarina	1															
Synth Lead	81	Lead 1 (square)	SquareLd	2														Synth Lead	
	82	Lead 2 (sawtooth)	Saw Ld	2			Seq Ana.	2											
	83	Lead 3 (calliope)	CalliopLd	2															
	84	Lead 4 (chiff)	Chiff Ld	2															
	85	Lead 5 (charang)	CharanLd	2															
	86	Lead 6 (voice)	Voice Ld	2															
	87	Lead 7 (riffs)	Riffs Ld	2															
	88	Lead 8 (bass-lead)	Bass&Ld	2															
Synth Pad	89	Pad 1 (new age)	NewAgePtd	2														Synth Pad	
	90	Pad 2 (warm)	Warm Pad	2															
	91	Pad 3 (polysynth)	PolySyPd	2															
	92	Pad 4 (choir)	ChoirPad	2															
	93	Pad 5 (bowed)	BowedPad	2															
	94	Pad 6 (metallic)	MetaPad	2															
	95	Pad 7 (halo)	Halo Pad	2															
	96	Pad 8 (sweep)	SweepPad	2															
Synth Effects	97	FX 1 (rain)	Rain	2														Synth Effects	
	98	FX 2 (soundtrack)	SoundTrk	2															
	99	FX 3 (crystal)	Crystal	2			Gameimba	2											
	100	FX 4 (atmosphere)	Atmoshr	2															
	101	FX 5 (brightness)	Bright	2					Smokey	2									
	102	FX 6 (goblins)	Goblins	2							BelChoir	2							
	103	FX 7 (echoes)	Echoes	2															
	104	FX 8 (sci-fi)	Sci-Fi	2															
Ethnic	105	Sitar	Sitar	1				Tambra	2	Tamboura	2							Ethnic	
	106	Banjo	Banjo	1				Rabab	2	Gupichit	2	Oud	2						
	107	Shamisen	Shamisen	1															
	108	Koto	Koto	1				Taiko-k	2	Kanoon	2								
	109	Kalimba	Kalimba	1															
	110	Bagpipe	Bagpipe	2															
	111	Fiddle	Fiddle	1															
	112	Shanai	Shanai	1					Pungi	1	Hichriki	2							
Percussive	113	Tinkle Bell	TnkBell	2				Bonang	2	Altair	2	Gamelan	2	S.Gamlan	2	Rama Dym	2	AsianBel	Percussive
	114	Agogo	Agogo	2															
	115	Steel Drums	SteelDrms	2															
	116	Woodblock	Woodblk	2															
	117	Taiko Drum	TaikoDrum	1					Castanet	1									
	118	Melodic Tom 1	MelodTom	2															
	119	Synth Drum	Syn Drum	1															
	120	Reverse Cymbal	RevCymbal	1															
Sound Effects	121	Guitar Fret Noise	FretNoiz	2														Sound Effects	
	122	Breath Noise	BrtHNoiz	2															
	123	Seashore	Seashore	2															
	124	Bird Tweet	Tweet	2															
	125	Telephone Ring	Telephone	1															
	126	Helicopter	Helicptr	1															
	127	Applause	Applause	1															
	128	Gunshot	Gunshot	1															

SFX		
Pgm#	Bank 0	E
1	CuttingNz	1
2	CttingNz2	2
3		
4	Str Slap	1
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

Liste der XG Drum Kits

- Key-off: Bei mit „O“ gekennzeichneten Tasten wird die Tonerzeugung genau in dem Moment unterbrochen, in dem Sie die Taste loslassen.
- Alternate Group: Wenn ein Instrument innerhalb einer nummerierten Gruppe gespielt wird, wird sofort der Klang jedes anderen Instruments mit derselben Nummer innerhalb dieser Gruppe gestoppt.



Bank Select MSB (0-127)			127	127	127	127	127	127	127
Bank Select LSB (0-127)			0	0	0	0	0	0	0
Program Change (1-128)			1	2	9	17	25	26	28
MIDI	Key Off	Alternate Group	Standard Kit1	Standard Kit2	Room Kit	Rock Kit	Electro Kit	Analog Kit	Dance Kit
Note#	Note								
13	C#-1		Surdo Mute						
14	D-1		Surdo Open						
15	D#-1		Hi Q						
16	E-1		Whip Slap						
17	F-1		Scratch H						
18	F#-1		Scratch L						
19	G-1		Finger Snap						
20	G#-1		Click Noise						
21	A-1		Metronome Click						
22	A#-1		Metronome Bell						
23	B-1		Seq Click L						
24	C0		Seq Click H						
25	C#0		Brush Tap						
26	D0	O	Brush Swirl						
27	D#0		Brush Slap						
28	E0	O	Brush Tap Swirl				Reverse Cymbal	Reverse Cymbal	Reverse Cymbal
29	F0	O	Snare Roll						
30	F#0		Castanet				Hi Q 2	Hi Q 2	Hi Q 2
31	G0		Snare Soft	Snare Soft 2		Snare Noisy	Snare Snappy Electro	Snare Noisy 4	Snare Techno
32	G#0		Sticks						
33	A0		Kick Soft				Kick 3	Kick 3	Kick Techno Q
34	A#0		Open Rim Shot	Open Rim Shot H Short					Rim Gate
35	B0		Kick Tight			Kick 2	Kick Gate	Kick Analog Short	Kick Techno L
36	C1		Kick	Kick Short		Kick Gate	Kick Gate Heavy	Kick Analog	Kick Techno
37	C#1		Side Stick	Side Stick Light				Side Stick Analog	Side Stick Analog
38	D1		Snare	Snare Short	Snare Snappy	Snare Rock	Snare Noisy 2	Snare Analog	Snare Clap
39	D#1		Hand Clap						
40	E1		Snare Tight	Snare Tight H	Snare Tight Snappy	Snare Rock Tight	Snare Noisy 3	Snare Analog 2	Snare Dry
41	F1		Floor Tom L		Tom Room 1	Tom Rock 1	Tom Electro 1	Tom Analog 1	Tom Analog 1
42	F#1	1	Hi-Hat Closed					Hi-Hat Closed Analog	Hi-Hat Closed 3
43	G1		Floor Tom H		Tom Room 2	Tom Rock 2	Tom Electro 2	Tom Analog 2	Tom Analog 2
44	G#1	1	Hi-Hat Pedal					Hi-Hat Closed Analog 2	Hi-Hat Closed Analog 3
45	A1		Low Tom		Tom Room 3	Tom Rock 3	Tom Electro 3	Tom Analog 3	Tom Analog 3
46	A#1	1	Hi-Hat Open					Hi-Hat Open Analog	Hi-Hat Open 3
47	B1		Mid Tom L		Tom Room 4	Tom Rock 4	Tom Electro 4	Tom Analog 4	Tom Analog 4
48	C2		Mid Tom H		Tom Room 5	Tom Rock 5	Tom Electro 5	Tom Analog 5	Tom Analog 5
49	C#2		Crash Cymbal 1					Crash Analog	Crash Analog
50	D2		High Tom		Tom Room 6	Tom Rock 6	Tom Electro 6	Tom Analog 6	Tom Analog 6
51	D#2		Ride Cymbal 1						
52	E2		Chinese Cymbal						
53	F2		Ride Cymbal Cup						
54	F#2		Tambourine						
55	G2		Splash Cymbal						
56	G#2		Cowbell					Cowbell Analog	Cowbell Analog
57	A2		Crash Cymbal 2						
58	A#2		Vibraslap						
59	B2		Ride Cymbal 2						
60	C3		Bongo H						
61	C#3		Bongo L						
62	D3		Conga H Mute					Conga Analog H	Conga Analog H
63	D#3		Conga H Open					Conga Analog M	Conga Analog M
64	E3		Conga L					Conga Analog L	Conga Analog L
65	F3		Timbale H						
66	F#3		Timbale L						
67	G3		Agogo H						
68	G#3		Agogo L						
69	A3		Cabasa						
70	A#3		Maracas					Maracas 2	Maracas 2
71	B3	O	Samba Whistle H						
72	C4	O	Samba Whistle L						
73	C#4		Guiro Short						
74	D4	O	Guiro Long						
75	D#4		Claves					Claves 2	Claves 2
76	E4		Wood Block H						
77	F4		Wood Block L						
78	F#4		Cuica Mute				Scratch H 2	Scratch H 2	Scratch H 2
79	G4		Cuica Open				Scratch L 2	Scratch L 2	Scratch L 2
80	G#4	2	Triangle Mute						
81	A4	2	Triangle Open						
82	A#4		Shaker						
83	B4		Jingle Bells						
84	C5		Bell Tree						
85	C#5								
86	D5								
87	D#5								
88	E5								
89	F5								
90	F#5								
91	G5								

Bank Select MSB (0-127)			127	127	127	126	126
Bank Select LSB (0-127)			0	0	0	0	0
Program Change (1-128)			33	41	49	1	2
MIDI	Key	Alternate	Jazz Kit	Brush Kit	Symphony Kit	SFX Kit1	SFX Kit2
Note#	Note	Off					
13	C#-1						
14	D-1	3					
15	D#-1						
16	E-1						
17	F-1	4					
18	F#-1	4					
19	G-1						
20	G#-1						
21	A-1						
22	A#-1						
23	B-1						
24	C0						
25	C#0						
26	D0	O					
27	D#0						
28	E0	O					
29	F0	O					
30	F#0						
31	G0		Snare Jazz H	Brush Slap 2			
32	G#0						
33	A0				Kick Soft 2		
34	A#0			Open Rim Shot Light			
35	B0				Gran Cassa		
36	C1		Kick Jazz	Kick Jazz	Gran Cassa Mute	Cutting Noise	Phone Call
37	C#1		Side Stick Light	Side Stick Light		Cutting Noise 2	Door Squeak
38	D1		Snare Jazz L	Brush Slap 3	Band Snare		Door Slam
39	D#1					String Slap	Scratch Cut
40	E1		Snare Jazz M	Brush Tap 2	Band Snare 2		Scratch H 3
41	F1			Tom Brush 1			Wind Chime
42	F#1	1					Telephone Ring 2
43	G1			Tom Brush 2			
44	G#1	1					
45	A1			Tom Brush 3			
46	A#1	1					
47	B1			Tom Brush 4			
48	C2			Tom Brush 5			
49	C#2				Hand Cymbal		
50	D2			Tom Brush 6			
51	D#2				Hand Cymbal Short		
52	E2					Flute Key Click	Car Engine Ignition
53	F2						Car Tires Squeal
54	F#2						Car Passing
55	G2						Car Crash
56	G#2						Siren
57	A2				Hand Cymbal 2		Train
58	A#2						Jet Plane
59	B2				Hand Cymbal 2 Short		Starship
60	C3						Burst
61	C#3						Roller Coaster
62	D3						Submarine
63	D#3						
64	E3						
65	F3						
66	F#3						
67	G3						
68	G#3					Shower	Laugh
69	A3					Thunder	Scream
70	A#3					Wind	Punch
71	B3	O				Stream	Heart Beat
72	C4	O				Bubble	Foot Steps
73	C#4					Feed	
74	D4	O					
75	D#4						
76	E4						
77	F4						
78	F#4						
79	G4						
80	G#4	2					
81	A4	2					
82	A#4						
83	B4						
84	C5					Dog	Machine Gun
85	C#5					Horse	Laser Gun
86	D5					Bird Tweet 2	Explosion
87	D#5						Firework
88	E5						
89	F5						
90	F#5					Ghost	
91	G5					Maou	

Anhang

Liste der Effekttypen

■ Reverb

Reverb-Effekttypen, die auf dem Bedienfeld ausgewählt werden können

Type MSB	Type LSB	Effect Name	Display
2	17	Room 4	Room
1	19	Hall 4	Hall 1
1	17	Hall 3	Hall 2
3	17	Stage 3	Stage
4	16	Plate 2	Plate

Alle Reverb-Typen

Type MSB	Type LSB	Effect Name
0	0	No Effect
1	0	Hall 1
1	1	Hall 2
1	6	Hall M
1	7	Hall L
1	17	Hall 3
1	19	Hall 4
2	0	Room 1
2	1	Room 2
2	2	Room 3
2	5	Room S
2	6	Room M
2	7	Room L
2	17	Room 4
3	0	Stage 1
3	1	Stage 2
3	17	Stage 3
3	18	Sound Board
4	0	Plate 1
4	7	GM Plate
4	16	Plate 2
16	0	White Room
17	0	Tunnel
18	0	Canyon
19	0	Basement

■ Chorus

Chorus-Effekttypen, die auf dem Bedienfeld ausgewählt werden können

Type MSB	Type LSB	Effect Name	Display
65	8	Chorus 4	Chorus
66	8	Celeste 4	Celeste
67	1	Flanger 2	Flanger

Alle Chorus-Typen

Type MSB	Type LSB	Effect Name
0	0	No Effect
65	0	Chorus 1
65	1	Chorus 2
65	2	Chorus 3
65	3	GM Chorus 1
65	4	GM Chorus 2
65	5	GM Chorus 3
65	6	GM Chorus 4
65	7	FB Chorus
65	8	Chorus 4
66	0	Celeste 1
66	1	Celeste 2
66	2	Celeste 3
66	8	Celeste 4
66	18	Rotary Speaker 1
67	0	Flanger 1
67	1	Flanger 2
67	7	GM Flanger
67	8	Flanger 3
68	0	Symphonic 1
68	16	Symphonic 2
72	0	Phaser 1
72	8	Phaser 2
72	20	Phaser 3
87	0	Ens Detune

■ Variation/Insertion

Variation-/Insert-Effekttypen, die auf dem Bedienfeld ausgewählt werden können

Type MSB	Type LSB	Effect Name	Display
5	16	DelayL,C,R 2	Delay L,C,R
6	0	Delay L,R	Delay L,R
7	0	Echo	Echo
8	0	Cross Delay	Cross Delay
68	16	Symphonic 2	Symphonic
66	18	RotarySpeaker1	Rotary Speaker
70	22	Tremolo 3	Tremolo
119	0	VibeRotor	VibeRotor
71	27	Auto Pan 3	Auto Pan
72	20	Phaser 3	Phaser
78	21	Auto Wah 2	Auto Wah
3	18	Sound Board	Sound Board
75	26	AmpSimulator2	Amp Simulator
83	16	Compressor 2	Compressor

Alle Variation-/Insert-Effekttypen

Type MSB	Type LSB	Effect Name
0	0	No Effect
1	0	Hall 1
1	1	Hall 2
1	6	Hall M
1	7	Hall L
2	0	Room 1
2	1	Room 2
2	2	Room 3
2	5	Room S
2	6	Room M
2	7	Room L
3	0	Stage 1
3	1	Stage 2
3	18	Sound Board
4	0	Plate 1
4	7	GM Plate
5	0	Delay L,C,R 1
5	16	Delay L,C,R 2
6	0	Delay L,R
7	0	Echo
8	0	Cross Delay
9	0	ER1
9	1	ER2
10	0	Gate Reverb
11	0	Reverse Gate
16	0	White Room
17	0	Tunnel
18	0	Canyon
19	0	Basement
20	0	Karaoke 1
20	1	Karaoke 2
20	2	Karaoke 3
21	0	Tempo Delay
21	8	Tempo Echo
22	0	Tempo Cross
64	0	Thru
65	0	Chorus1
65	1	Chorus2
65	2	Chorus3
65	3	GM Chorus 1
65	4	GM Chorus 2
65	5	GM Chorus 3
65	6	GM Chorus 4
65	7	FB Chorus
65	8	Chorus 4
66	0	Celeste 1
66	1	Celeste 2
66	2	Celeste 3
66	8	Celeste 4
66	18	Rotary Speaker 1
67	0	Flanger 1
67	1	Flanger 2
67	7	GM Flanger
67	8	Flanger 3
68	0	Symphonic 1
68	16	Symphonic 2
72	0	Phaser 1
72	8	Phaser 2
72	20	Phaser 3
67	7	GM Flanger
67	8	Flanger 3

Type MSB	Type LSB	Effect Name
68	0	Symphonic 1
68	16	Symphonic 2
69	0	Rotary Speaker 2
69	1	Dist + Rot Sp
69	2	OD + Rot Sp
69	3	Amp Sin + Rot Sp
70	0	Tremolo 1
70	19	Tremolo 2
70	22	Tremolo 3
71	0	AutoPan 1
71	26	AutoPan 2
71	27	AutoPan 3
72	0	Phaser 1
72	8	Phaser 2
72	20	Phaser 3
73	0	Distortion
73	1	Comp Dist
73	8	Stereo Dist
74	0	Over Drive
74	8	Stereo OD
75	0	Amp Simulator 1
75	8	Stereo Amp Sim
75	26	Amp Simulator 2
76	0	3 Band EQ
77	0	2 Band EQ
78	0	Auto Wah 1
78	1	Auto Wah + Dist
78	2	Auto Wah + OD
78	21	Auto Wah 2
80	0	Pitch Change 1
80	1	Pitch Change 2
81	0	Hrm ENH
82	0	Touch Wah 1
82	1	Touch Wah + Dist
82	2	Touch Wah + OD
82	8	Touch Wah 2
83	0	Compressor 1
83	16	Compressor 2
84	0	Noise Gate
85	0	Voice Cancel
86	0	2 Way Rot Sp
86	1	Dist + 2 Rot Sp
86	2	OD + 2 Rot Sp
86	3	Amp Sim + 2 Rot Sp
87	0	Ens Detune
88	0	Ambience
93	0	Talk Mod
94	0	Lo-Fi
95	0	Dist + Delay
95	1	OD + Delay
96	0	Cmp + Dist + Dly
96	1	Cmp + OD + Dly
97	0	Wah + Dist + Dly
97	1	Wah + OD + Dly
98	0	V Dist Hard
98	1	V Dist H + Dly
98	2	V Dist Soft
98	3	V Dist S + Dly
99	0	Dual Rot Sp 1
99	1	Dual Rot Sp 2
100	0	Dist + Tmp Delay
100	1	OD + Tmp Delay
101	0	Cmp + Dist + TDly
101	1	Cmp + OD + TDly
102	0	Wah + Dist + TDly
102	1	Wah + OD + TDly
103	0	V Dist H + TDly
103	1	V Dist S + TDly
119	0	Vibe Rotor

Liste der Effektparameter

Einträge mit einem Punkt (●) in der Steuerung-Spalte sind Parameter, die über zuweisbare Regler/Controller gesteuert werden können. Bedenken Sie, dass dies auf Variation-Effekte (wenn Insertion gewählt ist) und auf die Insert-Effekte anwendbar ist.

HALL 1, HALL 2, HALL M, HALL L
ROOM 1, ROOM 2, ROOM 3, ROOM S, ROOM M, ROOM L
STAGE 1, STAGE 2
PLATE 2 (Reverb, Variation, Insertion block)

Nr.	Parameter	Display	Wert	Siehe Tabelle	Steuerung
1	Reverb Time	0.3 – 30.0s	0 – 69	table #4	
2	Diffusion	0 – 10	0 – 10		
3	Initial Delay	0.1mS – 200.0mS (Rev) 0.1mS – 99.3mS (Var/Ins)	0 – 127 0 – 63	table #5	
4	HPF Cutoff	Thru – 8.0kHz	0 – 52	table #3	
5	LPF Cutoff	1.0k – Thru	34 – 60	table #3	
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127	(table #15)	●
11	Rev Delay	0.1mS – 200.0mS (Rev) 0.1mS – 99.3mS (Var/Ins)	0 – 127 0 – 63	table #5	
12	Density	0 – 4	0 – 4		
13	Er/Rev Balance	E63>R – E=R – E<R63	1 – 127		
14	High Damp	0.1 – 1.0	1 – 10		
15	Feedback Level	-63 – +63	1 – 127	(table #16)	
16					

HALL 3
HALL 4
ROOM 4
STAGE 3
PLATE 2 (Reverb)

Nr.	Parameter	Display	Wert	Siehe Tabelle	Steuerung
1	Reverb Time	0.3 – 30.0s	0 – 69	table #4	
2	Diffusion	0 – 10	0 – 10		
3	Initial Delay	0.1mS – 99.3mS	0 – 63	table #5	
4	HPF Cutoff	Thru – 8.0kHz	0 – 52	table #3	
5	LPF Cutoff	1.0k – Thru	34 – 60	table #3	
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127	(table #15)	●
11					
12					
13					
14	High Damp	0.1 – 1.0	1 – 10		
15					
16					

DELAY L, C, R 1
DELAY L, C, R 2 (Variation, Insertion block)

Nr.	Parameter	Display	Wert	Siehe Tabelle	Steuerung
1	Lch Delay	0.1 – 1638.3ms	1 – 16383		
2	Rch Delay	0.1 – 1638.3ms	1 – 16383		
3	Cch Delay	0.1 – 1638.3ms	1 – 16383		
4	Feedback Delay	0.1 – 1638.3ms	1 – 16383		
5	Feedback Level	-63 – +63	1 – 127		
6	Cch Level	0 – 127	0 – 127		
7	High Damp	0.1 – 1.0	1 – 10		
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		●
11					
12					
13	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40	table #3	
14	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
15	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28 – 58	table #3	
16	EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		

DELAY L, R (Variation, Insertion block)

Nr.	Parameter	Display	Wert	Siehe Tabelle	Steuerung
1	Lch Delay	0.1 – 1638.3ms	1 – 16383		
2	Rch Delay	0.1 – 1638.3ms	1 – 16383		
3	Feedback Delay 1	0.1 – 1638.3ms	1 – 16383		
4	Feedback Delay 2	0.1 – 1638.3ms	1 – 16383		
5	Feedback Level	-63 – +63	1 – 127		
6	High Damp	0.1 – 1.0	1 – 10		
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		●
11					
12					
13	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40	table #3	
14	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
15	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28 – 58	table #3	
16	EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		

ECHO (Variation, Insertion block)

Nr.	Parameter	Display	Wert	Siehe Tabelle	Steuerung
1	Lch Delay1	0.1 – 1486.0ms	1 – 14860		
2	Lch Feedback Level	-63 – +63	1 – 127		
3	Rch Delay1	0.1 – 1486.0ms	1 – 14860		
4	Rch Feedback Level	-63 – +63	1 – 127		
5	High Damp	0.1 – 1.0	1 – 10		
6	Lch Delay2	0.1 – 1486.0ms	1 – 14860		
7	Rch Delay2	0.1 – 1486.0ms	1 – 14860		
8	Delay2 Level	0 – 127	0 – 127		
9					
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		●
11					
12					
13	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40	table #3	
14	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
15	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28 – 58	table #3	
16	EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		

CROSS DELAY (Variation, Insertion block)

Nr.	Parameter	Display	Wert	Siehe Tabelle	Steuerung
1	L->R Delay	0.1 – 1486.0ms	1 – 14860		
2	R->L Delay	0.1 – 1486.0ms	1 – 14860		
3	Feedback Level	-63 – +63	1 – 127		
4	Input Select	L, R, L&R	0 – 2		
5	High Damp	0.1 – 1.0	1 – 10		
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		●
11					
12					
13	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40	table #3	
14	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
15	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28 – 58	table #3	
16	EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		

EARLY REF 1, EARLY REF 2 (Variation, Insertion block)

Nr.	Parameter	Display	Wert	Siehe Tabelle	Steuerung
1	Type	S-H, L-H, Rdm, Rvs, Plt, Spr	0 – 5		
2	Room Size	0.1 – 7.0	0 – 44	table #6	
3	Diffusion	0 – 10	0 – 10		
4	Initial Delay	0.1ms – 200.0ms	0 – 127	table #5	
5	Feedback Level	-63 – +63	1 – 127		
6	HPF Cutoff	Thru – 8.0kHz	0 – 52	table #3	
7	LPF Cutoff	1.0k – Thru	34 – 60	table #3	
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		●
11	Liveness	0 – 10	0 – 10		
12	Density	0 – 3	0 – 3		
13	High Damp	0.1 – 1.0	1 – 10		
14					
15					
16					

Liste der Effektparameter

GATE REVERB

REVERSE GATE (Variation, Insertion block)

Nr.	Parameter	Display	Wert	Siehe Tabelle	Steuerung
1	Type	Type A, Type B	0 – 1		
2	Room Size	0.1 – 7.0	0 – 44	table #6	
3	Diffusion	0 – 10	0 – 10		
4	Initial Delay	0.1ms – 200.0ms	0 – 127	table #5	
5	Feedback Level	-63 – +63	1 – 127		
6	HPF Cutoff	Thru – 8.0kHz	0 – 52	table #3	
7	LPF Cutoff	1.0k – Thru	34 – 60	table #3	
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		●
11	Liveness	0 – 10	0 – 10		
12	Density	0 – 3	0 – 3		
13	High Damp	0.1 – 1.0	1 – 10		
14					
15					
16					

WHITE ROOM

TUNNEL

CANYON

BASEMENT (Reverb, Variation, Insertion block)

Nr.	Parameter	Display	Wert	Siehe Tabelle	Steuerung
1	Reverb Time	0.3 – 30.0s	0 – 69	table #4	
2	Diffusion	0 – 10	0 – 10		
3	Initial Delay	0.1ms – 99.3ms	0 – 63	table #5	
4	HPF Cutoff	Thru – 8.0kHz	0 – 52	table #3	
5	LPF Cutoff	1.0k – Thru	34 – 60	table #3	
6	Width	0.5 – 10.2m	0 – 37	table #11	
7	Height	0.5 – 20.2m	0 – 73	table #11	
8	Depth	0.5 – 30.2m	0 – 104	table #11	
9	Wall Vary	0 – 30	0 – 30		
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		●
11	Rev Delay	0.1ms – 99.3ms	0 – 63	table #5	
12	Density	0 – 4	0 – 4		
13	Er/Rev Balance	E63>R – E=R – E<R63	1 – 127		
14	High Damp	0.1 – 1.0	1 – 10		
15	Feedback Level	-63 – +63	1 – 127		
16					

KARAOKE 1, 2, 3 (Variation, Insertion block)

Nr.	Parameter	Display	Wert	Siehe Tabelle	Steuerung
1	Delay Time	0.1ms – 400.0ms	0 – 127	table #7	
2	Feedback Level	-63 – +63	1 – 127		
3	HPF Cutoff	Thru – 8.0kHz	0 – 52	table #3	
4	LPF Cutoff	1.0k – Thru	34 – 60	table #3	
5					
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		●
11	Density	0 – 3	0 – 3		
12					
13					
14					
15					
16					

TEMPO DELAY

TEMPO ECHO (Variation, Insertion block)

Nr.	Parameter	Display	Wert	Siehe Tabelle	Steuerung
1	Delay Time	64th/3 – 4thx6	0 – 19	table #14	
2	Feedback Level	-63 – +63	1 – 127		
3	Feedback High Dump	0 – 1.0	0 – 10		
4	L/R Diffusion	1 (-63ms) – 64 (0ms) – 127 (63ms)	1 – 127		
5	Lag	1 (-63ms) – 64 (0ms) – 127 (63ms)	1 – 127		
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		●
11					
12					
13	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40		
14	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
15	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28 – 58		
16	EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		

TEMPO CROSS (Variation, Insertion block)

Nr.	Parameter	Display	Wert	Siehe Tabelle	Steuerung
1	Delay Time L>R	64th/3 – 4thx6	0 – 19	table #14	
2	Delay Time R>L	64th/3 – 4thx6	0 – 19	table #14	
3	Feedback Level	-63 – +63	1 – 127		
4	Input Select	L, R, L&R	0 – 2		
5	Feedback High Dump	0 – 1.0	0 – 10		
6	Lag	1 (-63ms) – 64 (0ms) – 127 (63ms)	1 – 127		
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		●
11					
12					
13	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40		
14	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
15	EQ High Frequency	500 – 16.0kHz	28 – 58		
16	EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		

CHORUS 1, 2, 3, 4

CELESTE 1, 2, 3, 4

GM CHORUS 1, 2, 3, 4

FB CHORUS

ROTARY SPEAKER 1 (Chorus, Variation, Insertion block)

Nr.	Parameter	Display	Wert	Siehe Tabelle	Steuerung
1	LFO Frequency	0.00Hz – 39.7Hz	0 – 127	table #1	
2	LFO Depth	0 – 127	0 – 127		
3	Feedback Level	-63 – +63	1 – 127		
4	Delay Offset	0.0mS – 50mS	0 – 127	table #2	
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40	table #3	
7	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
8	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28 – 58	table #3	
9	EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		●
11	EQ Mid Frequency (variation block)	100Hz – 10.0kHz	14 – 54	table #3	
12	EQ Mid Gain (variation block)	-12 – +12dB	52 – 76		
13	EQ Mid Width (variation block)	1.0 – 12.0	10 – 120		
14					
15	Input Mode	mono/stereo	0 – 1		
16					

FLANGER 1, 2, 3

GM FLANGER (Chorus, Variation, Insertion block)

Nr.	Parameter	Display	Wert	Siehe Tabelle	Steuerung
1	LFO Frequency	0.00Hz – 39.7Hz	0 – 127	table #1	
2	LFO Depth	0 – 127	0 – 127		
3	Feedback Level	-63 – +63	1 – 127		
4	Delay Offset	0.0ms – 50ms	0 – 127	table #2	
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40	table #3	
7	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
8	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28 – 58	table #3	
9	EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		●
11	EQ Mid Frequency (variation block)	100Hz – 10.0kHz	14 – 54	table #3	
12	EQ Mid Gain (variation block)	-12 – +12dB	52 – 76		
13	EQ Mid Width (variation block)	1.0 – 12.0	10 – 120		
14	LFO Phase Difference	-180 – +180deg (resolution=3deg.)	4 – 124		
15					
16					

SYMPHONIC 1, 2 (Chorus, Variation, Insertion block)

Nr.	Parameter	Display	Wert	Siehe Tabelle	Steuerung
1	LFO Frequency	0.00Hz – 39.7Hz	0 – 127	table #1	
2	LFO Depth	0 – 127	0 – 127		
3	Delay Offset	0.0ms – 50ms	0 – 127	table #2	
4					
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40	table #3	
7	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
8	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28 – 58	table #3	
9	EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		●
11	EQ Mid Frequency (variation block)	100Hz – 10.0kHz	14 – 54	table #3	
12	EQ Mid Gain (variation block)	-12 – +12dB	52 – 76		
13	EQ Mid Width (variation block)	1.0 – 12.0	10 – 120		
14					
15					
16					

ROTARY SPEAKER 2 (Variation, Insertion block)

Nr.	Parameter	Display	Wert	Siehe Tabelle	Steuerung
1	LFO Frequency	0.00Hz – 39.7Hz	0 – 127	table #1	●
2	LFO Depth	0 – 127	0 – 127		
3					
4					
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40	table #3	
7	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
8	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28 – 58	table #3	
9	EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		
11	EQ Mid Frequency (variation block)	100Hz – 10.0kHz	14 – 54	table #3	
12	EQ Mid Gain (variation block)	-12 – +12dB	52 – 76		
13	EQ Mid Width (variation block)	1.0 – 12.0	10 – 120		
14					
15					
16					

DISTORTION+ROTARY SPEAKER

OVERDRIVE+ROTARY SPEAKER (Variation, Insertion block)

Nr.	Parameter	Display	Wert	Siehe Tabelle	Steuerung
1	LFO Frequency	0.00Hz – 39.7Hz	0 – 127		●
2	LFO Depth	0 – 127	0 – 127		
3					
4					
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40		
7	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
8	EQ High Frequency	500 – 16.0kHz	28 – 58		
9	EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		
11					
12					
13					
14	Drive	0 – 127	0 – 127		
15	LPF Cutoff	1kHz – Thru	34 – 60		
16	Output Level	0 – 127	0 – 127		

AMP SIM.+ROTARY SPEAKER (Variation, Insertion block)

Nr.	Parameter	Display	Wert	Siehe Tabelle	Steuerung
1	LFO Frequency	0.00Hz – 39.7Hz	0 – 127		●
2	LFO Depth	0 – 127	0 – 127		
3	AMP Type	Off, Stack, Combo, Tube	0 – 3		
4					
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40		
7	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
8	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28 – 58		
9	EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		
11					
12					
13					
14	Drive	0 – 127	0 – 127		
15	LPF Cutoff	1kHz – Thru	34 – 60		
16	Output Level	0 – 127	0 – 127		

TREMOLO 1, 2, 3 (Variation, Insertion block)

Nr.	Parameter	Display	Wert	Siehe Tabelle	Steuerung
1	LFO Frequency	0.00Hz – 39.7Hz	0 – 127	table #1	●
2	AM Depth	0 – 127	0 – 127		
3	PM Depth	0 – 127	0 – 127		
4					
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40	table #3	
7	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
8	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28 – 58	table #3	
9	EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
10					
11	EQ Mid Frequency (variation block)	100Hz – 10.0kHz	14 – 54	table #3	
12	EQ Mid Gain (variation block)	-12 – +12dB	52 – 76		
13	EQ Mid Width (variation block)	1.0 – 12.0	10 – 120		
14	LFO Phase Difference (resolution=3deg.)	-180 – +180deg	4 – 124		
15	Input Mode	mono/stereo	0 – 1		
16					

AUTO PAN 1, 2, 3 (Variation, Insertion block)

Nr.	Parameter	Display	Wert	Siehe Tabelle	Steuerung
1	LFO Frequency	0.00Hz – 39.7Hz	0 – 127	table #1	●
2	L/R Depth	0 – 127	0 – 127		
3	F/R Depth	0 – 127	0 – 127		
4	PAN Direction	L <-> R, L -> R, L <- R, Lturn, Rturn, L/R	0 – 5		
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40	table #3	
7	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
8	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28 – 58	table #3	
9	EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
10					
11	EQ Mid Frequency (variation block)	100Hz – 10.0kHz	14 – 54	table #3	
12	EQ Mid Gain (variation block)	-12 – +12dB	52 – 76		
13	EQ Mid Width (variation block)	1.0 – 12.0	10 – 120		
14					
15					
16					

PHASER 1, 3 (Chorus, Variation, Insertion block)

Nr.	Parameter	Display	Wert	Siehe Tabelle	Steuerung
1	LFO Frequency	0.00Hz – 39.7Hz	0 – 127	table #1	
2	LFO Depth	0 – 127	0 – 127		
3	Phase Shift Offset	0 – 127	0 – 127		
4	Feedback Level	-63 – +63	1 – 127		
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40	table #3	
7	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
8	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28 – 58	table #3	
9	EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		●
11	Stage	4 – 22 (chorus, variation block)	4 – 22		
12	Diffusion	4 – 12 (insertion block)	4 – 12		
13		mono/stereo	0 – 1		
14					
15					
16					

PHASER 2 (Chorus, Variation, Insertion block)

Nr.	Parameter	Display	Wert	Siehe Tabelle	Steuerung
1	LFO Frequency	0.00Hz – 39.7Hz	0 – 127	table #1	
2	LFO Depth	0 – 127	0 – 127		
3	Phase Shift Offset	0 – 127	0 – 127		
4	Feedback Level	-63 – +63	1 – 127		
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40	table #3	
7	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
8	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28 – 58	table #3	
9	EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		●
11	Stage	3 – 11	3 – 6		
12					
13	LFO Phase Difference (resolution=3deg.)	-180deg – +180deg	4 – 124		
14					
15					
16					

Liste der Effektparameter

DISTORTION

OVERDRIVE (Variation, Insertion block)

Nr.	Parameter	Display	Wert	Siehe Tabelle	Steuerung
1	Drive	0 – 127	0 – 127		●
2	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40	table #3	
3	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
4	LPF Cutoff	1.0k – Thru	34 – 60	table #3	
5	Output Level	0 – 127	0 – 127		
6					
7	EQ Mid Frequency	100Hz – 10.0kHz	14 – 54	table #3	
8	EQ Mid Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
9	EQ Mid Width	1.0 – 12.0	10 – 120		
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		
11	Edge (Clip Curve)	0 – 127	0 – 127	mild – sharp	
12					
13					
14					
15					
16					

COMP+DIST (Variation, Insertion block)

Nr.	Parameter	Display	Wert	Siehe Tabelle	Steuerung
1	Drive	0 – 127	0 – 127		●
2	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40	table #3	
3	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
4	LPF Cutoff	1.0k – Thru	34 – 60	table #3	
5	Output Level	0 – 127	0 – 127		
6					
7	EQ Mid Frequency	100Hz – 10.0kHz	14 – 54	table #3	
8	EQ Mid Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
9	EQ Mid Width	1.0 – 12.0	10 – 120		
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		
11	Edge (Clip Curve)	0 – 127	0 – 127	mild – sharp	
12	Attack	1ms – 40ms	0 – 19	table #8	
13	Release	10ms – 680ms	0 – 15	table #9	
14	Threshold	-48dB – -6dB	79 – 121		
15	Ratio	1.0 – 20.0	0 – 7	table #10	
16					

STEREO DISTORTION

STEREO OVER DRIVE (Variation, Insertion block)

Nr.	Parameter	Display	Wert	Siehe Tabelle	Steuerung
1	Drive	0 – 127	0 – 127		●
2	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40	table #3	
3	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
4	LPF Cutoff	1kHz – Thru	34 – 60		
5	Output Level	0 – 127	0 – 127		
6					
7	EQ Mid Frequency	100Hz – 10.0kHz	14 – 54	table #3	
8	EQ Mid Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
9	EQ Mid Width	1 – 12	10 – 120		
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		
11	Edge (Clip Curve)	0 – 127	0 – 127		
12					
13					
14					
15					
16					

AMP SIMULATOR (Variation, Insertion block)

Nr.	Parameter	Display	Wert	Siehe Tabelle	Steuerung
1	Drive	0 – 127	0 – 127		●
2	AMP Type	Off, Stack, Combo, Tube	0 – 3		
3	LPF Cutoff	1.0k – Thru	34 – 60	table #3	
4	Output Level	0 – 127	0 – 127		
5					
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		
11	Edge (Clip Curve)	0 – 127	0 – 127	mild – sharp	
12					
13					
14					
15					
16					

STEREO AMP SIMULATOR (Variation, Insertion block)

Nr.	Parameter	Display	Wert	Siehe Tabelle	Steuerung
1	Drive	0 – 127	0 – 127		●
2	AMP Type	Off, Stack, Combo, Tube	0 – 3		
3	LPF Cutoff	1kHz – Thru	34 – 60		
4	Output Level	0 – 127	0 – 127		
5					
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		
11	Edge (Clip Curve)	0 – 127	0 – 127		
12					
13					
14					
15					
16					

3BAND EQ (Variation, Insertion block)

Nr.	Parameter	Display	Wert	Siehe Tabelle	Steuerung
1	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
2	EQ Mid Frequency	100Hz – 10.0kHz	14 – 54	table #3	
3	EQ Mid Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
4	EQ Mid Width	1.0 – 12.0	10 – 120		
5	EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
6	EQ Low Frequency	50Hz – 2.0kHz	8 – 40	table #3	
7	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28 – 58	table #3	
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15	Input Mode	mono/stereo	0 – 1		
16					

2BAND EQ (Variation, Insertion block)

Nr.	Parameter	Display	Wert	Siehe Tabelle	Steuerung
1	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40	table #3	
2	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
3	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28 – 58	table #3	
4	EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

AUTO WAH 1, 2 (Variation, Insertion block)

Nr.	Parameter	Display	Wert	Siehe Tabelle	Steuerung
1	LFO Frequency	0.00Hz – 39.7Hz	0 – 127	table #1	
2	LFO Depth	0 – 127	0 – 127		
3	Cutoff Frequency Offset	0 – 127	0 – 127		●
4	Resonance	1.0 – 12.0	10 – 120		
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40	table #3	
7	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
8	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28 – 58	table #3	
9	EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		
11	Drive (variation block)	0 – 127	0 – 127		
12					
13					
14					
15					
16					

**AUTO WAH+DIST
AUTO WHA+ODRV (Variation, Insertion block)**

Nr.	Parameter	Display	Wert	Siehe Tabelle	Steuerung
1	LFO Frequency	0.00Hz – 39.7Hz	0 – 127	table #1	
2	LFO Depth	0 – 127	0 – 127		
3	Cutoff Frequency Offset	0 – 127	0 – 127		●
4	Resonance	1.0 – 12.0	10 – 120		
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40	table #3	
7	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
8	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28 – 58	table #3	
9	EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		
11	Drive	0 – 127	0 – 127		
12	EQ Low Gain (distortion)	-12 – +12dB	52 – 76		
13	EQ Mid Gain (distortion)	-12 – +12dB	52 – 76		
14	LPF Cutoff	1.0kHz – thru	34 – 60	table #3	
15	Output Level	0 – 127	0 – 127		
16					

PITCH CHANGE 1 (Variation, Insertion block)

Nr.	Parameter	Display	Wert	Siehe Tabelle	Steuerung
1	Pitch	-24 – +24	40 – 88		
2	Initial Delay	0.1ms – 400.0ms	0 – 127	table #7	
3	Fine 1	-50 – +50	14 – 114		
4	Fine 2	-50 – +50	14 – 114		
5	Feedback Level	-63 – +63	1 – 127		
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		●
11	Pan 1	L63 – R63	1 – 127		
12	Output Level 1	0 – 127	0 – 127		
13	Pan 2	L63 – R63	1 – 127		
14	Output Level 2	0 – 127	0 – 127		
15					
16					

PITCH CHANGE 2 (Variation, Insertion block)

Nr.	Parameter	Display	Wert	Siehe Tabelle	Steuerung
1	Pitch	-24 – +24	40 – 88		
2	Initial Delay	0.1ms – 400.0ms	0 – 127	table #7	
3	Fine 1	-50 – +50cent	14 – 114		
4	Fine 2	-50 – +50cent	14 – 114		
5	Feedback Level	-63 – +63	1 – 127		
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		●
11	Pan 1	L63 – R63	1 – 127		
12	Output Level 1	0 – 127	0 – 127		
13	Pan 2	L63 – R63	1 – 127		
14	Output Level 2	0 – 127	0 – 127		
15					
16					

HARMONIC ENHANCER (Variation, Insertion block)

Nr.	Parameter	Display	Wert	Siehe Tabelle	Steuerung
1	HPF Cutoff	500Hz – 16.0kHz	28 – 58		
2	Drive	0 – 127	0 – 127		
3	Mix Level	0 – 127	0 – 127		
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

**TOUCH WAH 1
TOUCH WAH+DIST (Variation, Insertion block)**

Nr.	Parameter	Display	Wert	Siehe Tabelle	Steuerung
1	Sensitive	0 – 127	0 – 127		
2	Cutoff Frequency Offset	0 – 127	0 – 127		●
3	Resonance	1.0 – 12.0	10 – 120		
4					
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40	table #3	
7	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
8	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28 – 58	table #3	
9	EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		
11	Drive (variation block)	0 – 127	0 – 127		
12					
13					
14					
15					
16					

**TOUCH WAH 2
TOUCH WAH+ODRV (Variation, Insertion block)**

Nr.	Parameter	Display	Wert	Siehe Tabelle	Steuerung
1	Sensitive	0 – 127	0 – 127		
2	Cutoff Frequency Offset	0 – 127	0 – 127		●
3	Resonance	1.0 – 12.0	10 – 120		
4					
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40	table #3	
7	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
8	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28 – 58	table #3	
9	EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		
11	Drive (variation block)	0 – 127	0 – 127		
12	EQ Low Gain (variation block) (distortion)	-12 – +12dB	52 – 76		
13	EQ Mid Gain (variation block) (distortion)	-12 – +12dB	52 – 76		
14	LPF Cutoff (variation block)	1.0kHz – thru	34 – 60	table #3	
15	Output Level (variation block)	0 – 127	0 – 127		
16	Release (variation block)	10 – 680ms	52 – 67	table #12	

COMPRESSOR 1, 2 (Variation, Insertion block)

Nr.	Parameter	Display	Wert	Siehe Tabelle	Steuerung
1	Attack	1 – 40ms	0 – 19	table #8	
2	Release	10 – 680ms	0 – 15	table #9	
3	Threshold	-48 – -6dB	79 – 121		
4	Ratio	1.0 – 20.0	0 – 7	table #10	
5	Output Level	0 – 127	0 – 127		
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

NOISE GATE (Variation, Insertion block)

Nr.	Parameter	Display	Wert	Siehe Tabelle	Steuerung
1	Attack	1 – 40ms	0 – 19	table #8	
2	Release	10 – 680ms	0 – 15	table #9	
3	Threshold	-72 – -30dB	55 – 97		
4	Output Level	0 – 127	0 – 127		
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

Anhang

Liste der Effektparameter

VOICE CANCEL (Variation, Insertion block)

Nr.	Parameter	Display	Wert	Siehe Tabelle	Steuerung
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11	Low Adjust	0 – 26	0 – 26		
12	High Adjust	0 – 26	0 – 26		
13					
14					
15					
16					

ENSEMBLE DETUNE (Chorus, Variation, Insertion block)

Nr.	Parameter	Display	Wert	Siehe Tabelle	Steuerung
1	Detune	-50 – +50cent	14 – 114		
2	Lch Init Delay	0.0mS – 50mS	0 – 127	table #2	
3	Rch Init Delay	0.0mS – 50mS	0 – 127	table #2	
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		●
11	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40	table #3	
12	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
13	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28 – 58	table #3	
14	EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
15					
16					

2WAY ROTARY SPEAKER (Variation, Insertion block)

Nr.	Parameter	Display	Wert	Siehe Tabelle	Steuerung
1	Rotor Speed	0.0Hz – 39.7Hz	0 – 127	table #1	●
2	Drive Low	0 – 127	0 – 127		
3	Drive High	0 – 127	0 – 127		
4	Low/High	L63>H – L=H – L<H63	1 – 127		
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40	table #3	
7	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
8	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28 – 58	table #3	
9	EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
10					
11	Crossover Frequency	100Hz – 10.0kHz	14 – 54	table #3	
12	Mic L – R Angle	0deg – 180deg (resolution=3deg.)	0 – 60		
13					
14					
15					
16					

AMBIENCE (Variation, Insertion block)

Nr.	Parameter	Display	Wert	Siehe Tabelle	Steuerung
1	Delay Time	0.0mS – 50mS	0 – 127	table #2	
2	Output Phase	normal/inverse	0 – 1		
3					
4					
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40	table #3	
7	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
8	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28 – 58	table #3	
9	EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		●
11					
12					
13					
14					
15					
16					

DIST+2WAY ROTARY SPEAKER

OD+2WAY ROTARY SPEAKER (Variation, Insertion block)

Nr.	Parameter	Display	Wert	Siehe Tabelle	Steuerung
1	Rotor Speed	0.0 – 39.7Hz	0 – 127		●
2	Drive Low	0 – 127	0 – 127		
3	Drive High	0 – 127	0 – 127		
4	Low/High Balance	L63>H – L=H – L<H63	1 – 127		
5					
6	EQ Low Frequency	32 – 2.0kHz	4 – 40		
7	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
8	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28 – 58		
9	EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
10					
11	Crossover Frequency	100Hz – 10.0kHz	14 – 54		
12	Mic L – R Angle	0 – 180deg	0 – 60		
13					
14	Drive		0 – 127		
15	LPF Cutoff	1kHz – Thru	34 – 60		
16	Output Level		0 – 127		

TALKING MODULATION (Variation, Insertion block)

Nr.	Parameter	Display	Wert	Siehe Tabelle	Steuerung
1	Vowel	a, i, u, e, o	0 – 4		●
2	Move speed	1 – 62	1 – 62		
3	Drive	0 – 127	0 – 127		
4	Output Level	0 – 127	0 – 127		
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

AMP SIM.+2WAY ROTARY SP (Variation, Insertion block)

Nr.	Parameter	Display	Wert	Siehe Tabelle	Steuerung
1	Rotor Speed	0.0 – 39.7Hz	0 – 127		●
2	Drive Low	0 – 127	0 – 127		
3	Drive High	0 – 127	0 – 127		
4	Low/High Balance	L63>H – L=H – L<H63	1 – 127		
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40		
7	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
8	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28 – 58		
9	EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
10					
11	Crossover Frequency	100Hz – 10.0kHz	14 – 54		
12	Mic L – R Angle	0 – 180deg	0 – 60		
13	AMP Type	Off, Stack, Combo, Tube (AMPSIM only)	0 – 3		
14	Drive		0 – 127		
15	LPF Cutoff	1kHz – Thru	34 – 60		
16	Output Level		0 – 127		

LO-FI (Variation, Insertion block)

Nr.	Parameter	Display	Wert	Siehe Tabelle	Steuerung
1	Sampling Freq Control	44.1kHz – 345Hz	0 – 127	table #13	
2	Word Length	1 – 127	1 – 127		
3	Output Gain	-6 – +12dB	0 – 18		
4	LPF Cutoff	63Hz – Thru	10 – 60	table #3	
5	Filter Type	Thru, PowerBass, Radio, Tel, Clean, Low	0 – 5		
6	LPF Resonance	1.0 – 12.0	10 – 120		
7	Bit Assign	0 – 6	0 – 6		
8	Emphasis	Off/On	0 – 1		
9					
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		●
11					
12					
13					
14					
15	Input Mode	mono/stereo			
16					

DIST+DELAY
OVERDRIVE+DELAY (Variation, Insertion block)

Nr.	Parameter	Display	Wert	Siehe Tabelle	Steuerung
1	Lch Delay Time	0.1 – 1638.3ms	1 – 16383		
2	Rch Delay Time	0.1 – 1638.3ms	1 – 16383		
3	Delay Feedback Time	0.1 – 1638.3ms	1 – 16383		
4	Delay Feedback Level	-63 – +63	1 – 127		
5	Delay Mix	0 – 127	0 – 127		
6	Dist Drive	0 – 127	0 – 127		
7	Dist Output Level	0 – 127	0 – 127		
8	Dist EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
9	Dist EQ Mid Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		●
11					
12					
13					
14					
15					
16					

COMP+DIST+DELAY
COMP+OVERDRIVE+DELAY (Variation, Insertion block)

Nr.	Parameter	Display	Wert	Siehe Tabelle	Steuerung
1	Delay Time	0.1 – 1638.3ms	1 – 16383		
2	Delay Feedback Level	-63 – +63	1 – 127		
3	Delay Mix	0 – 127	0 – 127		
4	Dist Drive	0 – 127	0 – 127		
5	Dist Output Level	0 – 127	0 – 127		
6	Dist EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
7	Dist EQ Mid Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		●
11	Comp. Attack	1ms – 40ms	0 – 19	table #8	
12	Comp. Release	10ms – 680ms	0 – 15	table #9	
13	Comp. Threshold	-48dB – -6dB	79 – 121		
14	Comp. Ratio	1.0 – 20.0	0 – 7	table #10	
15					
16					

WAH+DIST+DELAY
WAH+OVERDRIVE+DELAY (Variation, Insertion block)

Nr.	Parameter	Display	Wert	Siehe Tabelle	Steuerung
1	Delay Time	0.1 – 1638.3ms	1 – 16383		
2	Delay Feedback Level	-63 – +63	1 – 127		
3	Delay Mix	0 – 127	0 – 127		
4	Dist Drive	0 – 127	0 – 127		
5	Dist Output Level	0 – 127	0 – 127		
6	Dist EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
7	Dist EQ Mid Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		●
11	Wah Sensitive	0 – 127	0 – 127		
12	Wah Cutoff Freq Offset	0 – 127	0 – 127		
13	Wah Resonance	1.0 – 12.0	10 – 120		
14	Wah Release	10 – 680ms	52 – 67	table #12	
15					
16					

V DISTORTION HARD
V DISTORTION SOFT (Variation, Insertion block)

Nr.	Parameter	Display	Wert	Siehe Tabelle	Steuerung
1	Overdrive	0 – 100%	0 – 100		
2	Device	Transistor/Vintage Tube/ Dist1/Dist2/Fuzz	0 – 4		
3	Speaker	Flat/Stack/Combo/Twin/ Radio/Megaphone	0 – 5		
4	Presence	0 – 20	0 – 20		
5	Output Level	0 – 100%	0 – 100		
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet Balance	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		●
11					
12					
13					
14					
15					
16					

V DISTORTION HARD+DELAY
V DISTORTION SOFT+DELAY (Variation, Insertion block)

Nr.	Parameter	Display	Wert	Siehe Tabelle	Steuerung
1	Overdrive	0 – 100%	0 – 100		
2	Device	Transistor/Vintage Tube/ Dist1/Dist2/Fuzz	0 – 4		
3	Speaker	Flat/Stack/Combo/Twin/ Radio/Megaphone	0 – 5		
4	Presence	0 – 20	0 – 20		
5	Output Level	0 – 100%	0 – 100		
6	Delay Time L	0.1ms – 1486.0ms	1 – 14860		
7	Delay Time R	0.1ms – 1486.0ms	1 – 14860		
8	Delay Feedback Time	0.1ms – 1486.0ms	1 – 14860		
9	Delay Feedback Level	-63 – +63	1 – 127		
10	Dry/Wet Balance	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		●
11	Delay Mix	0 – 127	0 – 127		
12					
13					
14					
15					
16					

DUAL ROTOR SPEAKER1, 2 (Variation, Insertion block)

Nr.	Parameter	Display	Wert	Siehe Tabelle	Steuerung
1	Rotor Speed Slow	0.0 – 2.65Hz	0 – 63	table #1	
2	Horn Speed Slow	0.0 – 2.65Hz	0 – 63	table #1	
3	Rotor Speed Fast	2.69 – 39.7Hz	64 – 127	table #1	
4	Horn Speed Fast	2.69 – 39.7Hz	64 – 127	table #1	
5	Slow-Fast Time of R	0 – 127	0 – 127		
6	Slow-Fast Time of H	0 – 127	0 – 127		
7	Drive Low	0 – 127	0 – 127		
8	Drive High	0 – 127	0 – 127		
9	Low/High Balance	L63>H – L=H – L<H=63	1 – 127		
10					
11	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40	table #3	
12	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
13	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28 – 58	table #3	
14	EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
15	Mic L-R Angle	0 – 180deg	0 – 60		
16	Speed Control	Slow/Fast	0/1		●

DIST+TEMPO DELAY
OVERDRIVE+TEMPO DELAY (Variation, Insertion block)

Nr.	Parameter	Display	Wert	Siehe Tabelle	Steuerung
1	Delay Time	64th/3 – 4thx6	0 – 19	table #14	
2	Delay Feedback Level	-63 – +63	1 – 127		
3	Delay Mix	0 – 127	0 – 127		
4	Dist Drive	0 – 127	0 – 127		
5	Dist Output Level	0 – 127	0 – 127		
6	Dist EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
7	Dist EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
8	L/R Diffusion	1 (-63ms) – 64 (0ms) – 127 (63ms)	1 – 127		
9	Lag	1 (-63ms) – 64 (0ms) – 127 (63ms)	1 – 127		
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		●
11					
12					
13					
14					
15					
16					

COMP+DIST+TEMPO DELAY
COMP+OD+TEMPO DELAY (Variation, Insertion block)

Nr.	Parameter	Display	Wert	Siehe Tabelle	Steuerung
1	Delay Time	64th/3 – 4thx6	0 – 19	table #14	
2	Delay Feedback Level	-63 – +63	1 – 127		
3	Delay Mix	0 – 127	0 – 127		
4	Dist Drive	0 – 127	0 – 127		
5	Dist Output Level	0 – 127	0 – 127		
6	Dist EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
7	Dist EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
8	L/R Diffusion	1 (-63ms) – 64 (0ms) – 127 (63ms)	1 – 127		
9	Lag	1 (-63ms) – 64 (0ms) – 127 (63ms)	1 – 127		
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		●
11	Comp. Attack	1ms – 40ms	0 – 19		
12	Comp. Release	10ms – 680ms	0 – 15		
13	Comp. Threshold	-48dB – -6dB	79 – 121		
14	Comp. Ratio	1.0 – 20.0	0 – 7		
15					
16					

Liste der Effektparameter

WAH+DIST+TEMPO DELAY

WAH+OD+TEMPO DELAY (Variation, Insertion block)

Nr.	Parameter	Display	Wert	Siehe Tabelle	Steuerung
1	Delay Time	64th/3 – 4thx6	0 – 19	table #14	
2	Delay Feedback Level	-63 – +63	1 – 127		
3	Delay Mix	0 – 127	0 – 127		
4	Dist Drive	0 – 127	0 – 127		
5	Dist Output Level	0 – 127	0 – 127		
6	Dist EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
7	Dist EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
8	L/R Diffusion	1 (-63ms) – 64 (0ms) – 127 (63ms)	1 – 127		
9	Lag	1 (-63ms) – 64 (0ms) – 127 (63ms)	1 – 127		
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		●
11	Wah Sensitive	0 – 127	0 – 127		
12	Wah Cutoff Freq Offset	0 – 127	0 – 127		
13	Wah Resonance	1.0 – 12.0	10 – 120		
14	Wah Release	10 – 680mS	52 – 67		
15					
16					

V DIST HARD+TEMPO DELAY

V DIST SOFT+TEMPO DELAY (Variation, Insertion block)

Nr.	Parameter	Display	Wert	Siehe Tabelle	Steuerung
1	Overdrive	0 – 100%	0 – 100		
2	Device	Transistor/Vintage Tube/ Dist1/Dist2/Fuzz	0 – 4		
3	Speaker	Flat/Stack/Combo/Twin/ Radio/Megaphone	0 – 5		
4	Presence	0 – 20	0 – 20		
5	Output Level	0 – 100%	0 – 100		
6	Delay Time	64th/3 – 4thx6	0 – 19	table #14	
7	Delay Feedback Level	-63 – +63	1 – 127		
8	L/R Diffusion	1 (-63ms) – 64 (0ms) – 127 (63ms)	1 – 127		
9	Lag	1 (-63ms) – 64 (0ms) – 127(63ms)	1 – 127		
10	Dry/Wet Balance	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		●
11	Delay Mix	0 – 127	0 – 127		
12					
13					
14					
15					
16					

VIBE ROTOR (Variation, Insertion block)

Nr.	Parameter	Display	Wert	Siehe Tabelle	Steuerung
1	Vibrate Speed	0.00Hz – 39.7Hz	0 – 127	table #1	
2	Vibrate Depth (AM)	0 – 127	0 – 127		
3	Vibrate Depth (PM)	0 – 127	0 – 127		
4					
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40	table #3	
7	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
8	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28 – 58	table #3	
9	EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
10	Dry/Wet Balance	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		
11					
12					
13					
14	LFO Phase Difference	-180 – +180deg (resolution=3deg.)	4 – 124		
15	Input Mode	mono/stereo	0 – 1		
16	Vibrate SW	OFF, ON	0 – 1		●

NO EFFECT (Reverb, Chorus, Variation)

THRU (Insert-Block)

Nr.	Parameter	Display	Wert	Siehe Tabelle	Steuerung
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

* Parameter 10 Dry/Wet betrifft nur Insert-Effekte.

Effektdaten-Zuweisungstabelle

Tabelle Nr. 1
LFO Frequency

Data	Wert	Data	Wert
0	0.00	64	2.69
1	0.04	65	2.78
2	0.08	66	2.86
3	0.13	67	2.94
4	0.17	68	3.03
5	0.21	69	3.11
6	0.25	70	3.20
7	0.29	71	3.28
8	0.34	72	3.37
9	0.38	73	3.45
10	0.42	74	3.53
11	0.46	75	3.62
12	0.51	76	3.70
13	0.55	77	3.87
14	0.59	78	4.04
15	0.63	79	4.21
16	0.67	80	4.37
17	0.72	81	4.54
18	0.76	82	4.71
19	0.80	83	4.88
20	0.84	84	5.05
21	0.88	85	5.22
22	0.93	86	5.38
23	0.97	87	5.55
24	1.01	88	5.72
25	1.05	89	6.06
26	1.09	90	6.39
27	1.14	91	6.73
28	1.18	92	7.07
29	1.22	93	7.40
30	1.26	94	7.74
31	1.30	95	8.08
32	1.35	96	8.41
33	1.39	97	8.75
34	1.43	98	9.08
35	1.47	99	9.42
36	1.51	100	9.76
37	1.56	101	10.1
38	1.60	102	10.8
39	1.64	103	11.4
40	1.68	104	12.1
41	1.72	105	12.8
42	1.77	106	13.5
43	1.81	107	14.1
44	1.85	108	14.8
45	1.89	109	15.5
46	1.94	110	16.2
47	1.98	111	16.8
48	2.02	112	17.5
49	2.06	113	18.2
50	2.10	114	19.5
51	2.15	115	20.9
52	2.19	116	22.2
53	2.23	117	23.6
54	2.27	118	24.9
55	2.31	119	26.2
56	2.36	120	27.6
57	2.40	121	28.9
58	2.44	122	30.3
59	2.48	123	31.6
60	2.52	124	33.0
61	2.57	125	34.3
62	2.61	126	37.0
63	2.65	127	39.7

Tabelle Nr. 2
Modulation Delay Offset

Data	Wert	Data	Wert
0	0.0	64	6.4
1	0.1	65	6.5
2	0.2	66	6.6
3	0.3	67	6.7
4	0.4	68	6.8
5	0.5	69	6.9
6	0.6	70	7.0
7	0.7	71	7.1
8	0.8	72	7.2
9	0.9	73	7.3
10	1.0	74	7.4
11	1.1	75	7.5
12	1.2	76	7.6
13	1.3	77	7.7
14	1.4	78	7.8
15	1.5	79	7.9
16	1.6	80	8.0
17	1.7	81	8.1
18	1.8	82	8.2
19	1.9	83	8.3
20	2.0	84	8.4
21	2.1	85	8.5
22	2.2	86	8.6
23	2.3	87	8.7
24	2.4	88	8.8
25	2.5	89	8.9
26	2.6	90	9.0
27	2.7	91	9.1
28	2.8	92	9.2
29	2.9	93	9.3
30	3.0	94	9.4
31	3.1	95	9.5
32	3.2	96	9.6
33	3.3	97	9.7
34	3.4	98	9.8
35	3.5	99	9.9
36	3.6	100	10.0
37	3.7	101	11.1
38	3.8	102	12.2
39	3.9	103	13.3
40	4.0	104	14.4
41	4.1	105	15.5
42	4.2	106	17.1
43	4.3	107	18.6
44	4.4	108	20.2
45	4.5	109	21.8
46	4.6	110	23.3
47	4.7	111	24.9
48	4.8	112	26.5
49	4.9	113	28.0
50	5.0	114	29.6
51	5.1	115	31.2
52	5.2	116	32.8
53	5.3	117	34.3
54	5.4	118	35.9
55	5.5	119	37.5
56	5.6	120	39.0
57	5.7	121	40.6
58	5.8	122	42.2
59	5.9	123	43.7
60	6.0	124	45.3
61	6.1	125	46.9
62	6.2	126	48.4
63	6.3	127	50.0

Tabelle Nr. 3
EQ Frequency (EQ-Frequenz)

Data	Wert
0	THRU (0)
1	22
2	25
3	28
4	32
5	36
6	40
7	45
8	50
9	56
10	63
11	70
12	80
13	90
14	100
15	110
16	125
17	140
18	160
19	180
20	200
21	225
22	250
23	280
24	315
25	355
26	400
27	450
28	500
29	560
30	630
31	700
32	800
33	900
34	1.0k
35	1.1k
36	1.2k
37	1.4k
38	1.6k
39	1.8k
40	2.0k
41	2.2k
42	2.5k
43	2.8k
44	3.2k
45	3.6k
46	4.0k
47	4.5k
48	5.0k
49	5.6k
50	6.3k
51	7.0k
52	8.0k
53	9.0k
54	10.0k
55	11.0k
56	12.0k
57	14.0k
58	16.0k
59	18.0k
60	THRU (20.0k)

Tabelle Nr. 4
Reverb Time (Hallzeit)

Data	Wert	Data	Wert
0	0.3	64	17.0
1	0.4	65	18.0
2	0.5	66	19.0
3	0.6	67	20.0
4	0.7	68	25.0
5	0.8	69	30.0
6	0.9		
7	1.0		
8	1.1		
9	1.2		
10	1.3		
11	1.4		
12	1.5		
13	1.6		
14	1.7		
15	1.8		
16	1.9		
17	2.0		
18	2.1		
19	2.2		
20	2.3		
21	2.4		
22	2.5		
23	2.6		
24	2.7		
25	2.8		
26	2.9		
27	3.0		
28	3.1		
29	3.2		
30	3.3		
31	3.4		
32	3.5		
33	3.6		
34	3.7		
35	3.8		
36	3.9		
37	4.0		
38	4.1		
39	4.2		
40	4.3		
41	4.4		
42	4.5		
43	4.6		
44	4.7		
45	4.8		
46	4.9		
47	5.0		
48	5.5		
49	6.0		
50	6.5		
51	7.0		
52	7.5		
53	8.0		
54	8.5		
55	9.0		
56	9.5		
57	10.0		
58	11.0		
59	12.0		
60	13.0		
61	14.0		
62	15.0		
63	16.0		

Tabelle Nr. 5
Delay Time (200,0 ms)

Data	Wert	Data	Wert
0	0.1	64	100.8
1	1.7	65	102.4
2	3.2	66	104.0
3	4.8	67	105.6
4	6.4	68	107.1
5	8.0	69	108.7
6	9.5	70	110.3
7	11.1	71	111.9
8	12.7	72	113.4
9	14.3	73	115.0
10	15.8	74	116.6
11	17.4	75	118.2
12	19.0	76	119.7
13	20.6	77	121.3
14	22.1	78	122.9
15	23.7	79	124.4
16	25.3	80	126.0
17	26.9	81	127.6
18	28.4	82	129.2
19	30.0	83	130.7
20	31.6	84	132.3
21	33.2	85	133.9
22	34.7	86	135.5
23	36.3	87	137.0
24	37.9	88	138.6
25	39.5	89	140.2
26	41.0	90	141.8
27	42.6	91	143.3
28	44.2	92	144.9
29	45.7	93	146.5
30	47.3	94	148.1
31	48.9	95	149.6
32	50.5	96	151.2
33	52.0	97	152.8
34	53.6	98	154.4
35	55.2	99	155.9
36	56.8	100	157.5
37	58.3	101	159.1
38	59.9	102	160.6
39	61.5	103	162.2
40	63.1	104	163.8
41	64.6	105	165.4
42	66.2	106	166.9
43	67.8	107	168.5
44	69.4	108	170.1
45	70.9	109	171.7
46	72.5	110	173.2
47	74.1	111	174.8
48	75.7	112	176.4
49	77.2	113	178.0
50	78.8	114	179.5
51	80.4	115	181.1
52	81.9	116	182.7
53	83.5	117	184.3
54	85.1	118	185.8
55	86.7	119	187.4
56	88.2	120	189.0
57	89.8	121	190.6
58	91.4	122	192.1
59	93.0	123	193.7
60	94.5	124	195.3
61	96.1	125	196.9
62	97.7	126	198.4
63	99.3	127	200.0

Effektdaten-Zuweisungstabelle

Tabelle Nr. 6
Room Size

Data	Wert	Data	Wert
0	0.1	64	10.1
1	0.3	65	10.3
2	0.4	66	10.4
3	0.6	67	10.6
4	0.7	68	10.8
5	0.9	69	10.9
6	1.0	70	11.1
7	1.2	71	11.2
8	1.4	72	11.4
9	1.5	73	11.5
10	1.7	74	11.7
11	1.8	75	11.9
12	2.0	76	12.0
13	2.1	77	12.2
14	2.3	78	12.3
15	2.5	79	12.5
16	2.6	80	12.6
17	2.8	81	12.8
18	2.9	82	12.9
19	3.1	83	13.1
20	3.2	84	13.3
21	3.4	85	13.4
22	3.5	86	13.6
23	3.7	87	13.7
24	3.9	88	13.9
25	4.0	89	14.0
26	4.2	90	14.2
27	4.3	91	14.4
28	4.5	92	14.5
29	4.6	93	14.7
30	4.8	94	14.8
31	5.0	95	15.0
32	5.1	96	15.1
33	5.3	97	15.3
34	5.4	98	15.5
35	5.6	99	15.6
36	5.7	100	15.8
37	5.9	101	15.9
38	6.1	102	16.1
39	6.2	103	16.2
40	6.4	104	16.4
41	6.5	105	16.6
42	6.7	106	16.7
43	6.8	107	16.9
44	7.0	108	17.0
45	7.2	109	17.2
46	7.3	110	17.3
47	7.5	111	17.5
48	7.6	112	17.6
49	7.8	113	17.8
50	7.9	114	18.0
51	8.1	115	18.1
52	8.2	116	18.3
53	8.4	117	18.4
54	8.6	118	18.6
55	8.7	119	18.7
56	8.9	120	18.9
57	9.0	121	19.1
58	9.2	122	19.2
59	9.3	123	19.4
60	9.5	124	19.5
61	9.7	125	19.7
62	9.8	126	19.8
63	10.0	127	20.0

Tabelle Nr. 7
Delay Time (400,0 ms)

Data	Wert	Data	Wert
0	0.1	64	201.6
1	3.2	65	204.8
2	6.4	66	207.9
3	9.5	67	211.1
4	12.7	68	214.2
5	15.8	69	217.4
6	19.0	70	220.5
7	22.1	71	223.7
8	25.3	72	226.8
9	28.4	73	230.0
10	31.6	74	233.1
11	34.7	75	236.3
12	37.9	76	239.4
13	41.0	77	242.6
14	44.2	78	245.7
15	47.3	79	248.9
16	50.5	80	252.0
17	53.6	81	255.2
18	56.8	82	258.3
19	59.9	83	261.5
20	63.1	84	264.6
21	66.2	85	267.7
22	69.4	86	270.9
23	72.5	87	274.0
24	75.7	88	277.2
25	78.8	89	280.3
26	82.0	90	283.5
27	85.1	91	286.6
28	88.3	92	289.8
29	91.4	93	292.9
30	94.6	94	296.1
31	97.7	95	299.2
32	100.9	96	302.4
33	104.0	97	305.5
34	107.2	98	308.7
35	110.3	99	311.8
36	113.5	100	315.0
37	116.6	101	318.1
38	119.8	102	321.3
39	122.9	103	324.4
40	126.1	104	327.6
41	129.2	105	330.7
42	132.4	106	333.9
43	135.5	107	337.0
44	138.6	108	340.2
45	141.8	109	343.3
46	144.9	110	346.5
47	148.1	111	349.6
48	151.2	112	352.8
49	154.4	113	355.9
50	157.5	114	359.1
51	160.7	115	362.2
52	163.8	116	365.4
53	167.0	117	368.5
54	170.1	118	371.7
55	173.3	119	374.8
56	176.4	120	378.0
57	179.6	121	381.1
58	182.7	122	384.3
59	185.9	123	387.4
60	189.0	124	390.6
61	192.2	125	393.7
62	195.3	126	396.9
63	198.5	127	400.0

Tabelle Nr. 9
Compressor Release Time

Data	Wert	Data	Wert
0	10	8	85
1	15	9	100
2	25	10	115
3	35	11	140
4	45	12	170
5	55	13	230
6	65	14	340
7	75	15	680

Tabelle Nr. 10
Compressor Ratio

Data	Wert	Data	Wert
0	1.0	4	5.0
1	1.5	5	7.0
2	2.0	6	10.0
3	3.0	7	20.0

Tabelle Nr. 11
Reverb Width; Depth; Height

Data	Wert	Data	Wert
0	0.5	64	17.6
1	0.8	65	17.9
2	1.0	66	18.2
3	1.3	67	18.5
4	1.5	68	18.8
5	1.8	69	19.1
6	2.0	70	19.4
7	2.3	71	19.7
8	2.6	72	20.0
9	2.8	73	20.2
10	3.1	74	20.5
11	3.3	75	20.8
12	3.6	76	21.1
13	3.9	77	21.4
14	4.1	78	21.7
15	4.4	79	22.0
16	4.6	80	22.4
17	4.9	81	22.7
18	5.2	82	23.0
19	5.4	83	23.3
20	5.7	84	23.6
21	5.9	85	23.9
22	6.2	86	24.2
23	6.5	87	24.5
24	6.7	88	24.9
25	7.0	89	25.2
26	7.2	90	25.5
27	7.5	91	25.8
28	7.8	92	26.1
29	8.0	93	26.5
30	8.3	94	26.8
31	8.6	95	27.1
32	8.8	96	27.5
33	9.1	97	27.8
34	9.4	98	28.1
35	9.6	99	28.5
36	9.9	100	28.8
37	10.2	101	29.2
38	10.4	102	29.5
39	10.7	103	29.9
40	11.0	104	30.2
41	11.2		
42	11.5		
43	11.8		
44	12.1		
45	12.3		
46	12.6		
47	12.9		
48	13.1		
49	13.4		
50	13.7		
51	14.0		
52	14.2		
53	14.5		
54	14.8		
55	15.1		
56	15.4		
57	15.6		
58	15.9		
59	16.2		
60	16.5		
61	16.8		
62	17.1		
63	17.3		

Tabelle Nr. 12
Wah Release Time

Data	Wert
52	10.0
53	15.0
54	25.0
55	35.0
56	45.0
57	55.0
58	65.0
59	75.0
60	85.0
61	100.0
62	115.0
63	140.0
64	170.0
65	230.0
66	340.0
67	680.0

Tabelle Nr. 13
Sampling Freq Control

Data	Wert	Data	Wert
0	44.1K	64	678.0
1	22.1K	65	668.0
2	14.7K	66	658.0
3	11.0K	67	649.0
4	8.8K	68	639.0
5	7.4K	69	630.0
6	6.3K	70	621.0
7	5.5K	71	613.0
8	4.9K	72	604.0
9	4.5K	73	596.0
10	4.0K	74	588.0
11	3.7K	75	580.0
12	3.4K	76	573.0
13	3.2K	77	565.0
14	2.9K	78	558.0
15	2.8K	79	551.0
16	2.6K	80	544.0
17	2.5K	81	538.0
18	2.3K	82	531.0
19	2.2K	83	525.0
20	2.1K	84	519.0
21	2.0K	85	513.0
22	1.92K	86	507.0
23	1.84K	87	501.0
24	1.76K	88	496.0
25	1.70K	89	490.0
26	1.63K	90	485.0
27	1.58K	91	479.0
28	1.52K	92	474.0
29	1.47K	93	469.0
30	1.42K	94	464.0
31	1.38K	95	459.0
32	1.34K	96	455.0
33	1.30K	97	450.0
34	1.26K	98	445.0
35	1.23K	99	441.0
36	1.19K	100	437.0
37	1.16K	101	432.0
38	1.13K	102	428.0
39	1.10K	103	424.0
40	1.08K	104	420.0
41	1.05K	105	416.0
42	1.03K	106	412.0
43	1.00K	107	408.0
44	980.0	108	405.0
45	959.0	109	401.0
46	938.0	110	397.0
47	919.0	111	394.0
48	900.0	112	390.0
49	882.0	113	387.0
50	865.0	114	383.0
51	848.0	115	380.0
52	832.0	116	377.0
53	817.0	117	374.0
54	802.0	118	371.0
55	788.0	119	368.0
56	774.0	120	364.0
57	760.0	121	361.0
58	747.0	122	359.0
59	735.0	123	356.0
60	723.0	124	353.0
61	711.0	125	350.0
62	700.0	126	347.0
63	689.0	127	345.0

Tabelle Nr. 14
Tempo Delay
(Tempoverzögerung)

Data	Wert	Data	Wert
0	64th/3	64	4thX51
1	64th.	65	4thX52
2	32th.	66	4thX53
3	32th/3	67	4thX54
4	32th.	68	4thX55
5	16th.	69	4thX56
6	16th/3	70	4thX57
7	16th.	71	4thX58
8	8th.	72	4thX59
9	8th/3	73	4thX60
10	8th.	74	4thX61
11	4th.	75	4thX62
12	4th/3	76	4thX63
13	4th.	77	4thX64
14	2nd		
15	2nd/3		
16	2nd.		
17	4thX4		
18	4thX5		
19	4thX6		
20	4thX7		
21	4thX8		
22	4thX9		
23	4thX10		
24	4thX11		
25	4thX12		
26	4thX13		
27	4thX14		
28	4thX15		
29	4thX16		
30	4thX17		
31	4thX18		
32	4thX19		
33	4		

MIDI-Datenformat

Viele der im Abschnitt MIDI-Datenformat aufgeführten MIDI-Meldungen sind als dezimale, binäre oder hexadezimale Zahlen angegeben. Hexadezimalzahlen enthalten zur Kennzeichnung den Buchstaben „H“. Außerdem kann „n“ als beliebige ganze Zahl definiert werden. Für die Eingabe der Daten und Werte beachten Sie bitte die folgende Tabelle.

Decimal	Hexa-decimal	Binary
0	00	0000 0000
1	01	0000 0001
2	02	0000 0010
3	03	0000 0011
4	04	0000 0100
5	05	0000 0101
6	06	0000 0110
7	07	0000 0111
8	08	0000 1000
9	09	0000 1001
10	0A	0000 1010
11	0B	0000 1011
12	0C	0000 1100
13	0D	0000 1101
14	0E	0000 1110
15	0F	0000 1111
16	10	0001 0000
17	11	0001 0001
18	12	0001 0010
19	13	0001 0011
20	14	0001 0100
21	15	0001 0101
22	16	0001 0110
23	17	0001 0111
24	18	0001 1000
25	19	0001 1001
26	1A	0001 1010
27	1B	0001 1011
28	1C	0001 1100
29	1D	0001 1101
30	1E	0001 1110
31	1F	0001 1111

Decimal	Hexa-decimal	Binary
32	20	0010 0000
33	21	0010 0001
34	22	0010 0010
35	23	0010 0011
36	24	0010 0100
37	25	0010 0101
38	26	0010 0110
39	27	0010 0111
40	28	0010 1000
41	29	0010 1001
42	2A	0010 1010
43	2B	0010 1011
44	2C	0010 1100
45	2D	0010 1101
46	2E	0010 1110
47	2F	0010 1111
48	30	0011 0000
49	31	0011 0001
50	32	0011 0010
51	33	0011 0011
52	34	0011 0100
53	35	0011 0101
54	36	0011 0110
55	37	0011 0111
56	38	0011 1000
57	39	0011 1001
58	3A	0011 1010
59	3B	0011 1011
60	3C	0011 1100
61	3D	0011 1101
62	3E	0011 1110
63	3F	0011 1111

Decimal	Hexa-decimal	Binary
64	40	0100 0000
65	41	0100 0001
66	42	0100 0010
67	43	0100 0011
68	44	0100 0100
69	45	0100 0101
70	46	0100 0110
71	47	0100 0111
72	48	0100 1000
73	49	0100 1001
74	4A	0100 1010
75	4B	0100 1011
76	4C	0100 1100
77	4D	0100 1101
78	4E	0100 1110
79	4F	0100 1111
80	50	0101 0000
81	51	0101 0001
82	52	0101 0010
83	53	0101 0011
84	54	0101 0100
85	55	0101 0101
86	56	0101 0110
87	57	0101 0111
88	58	0101 1000
89	59	0101 1001
90	5A	0101 1010
91	5B	0101 1011
92	5C	0101 1100
93	5D	0101 1101
94	5E	0101 1110
95	5F	0101 1111

Decimal	Hexa-decimal	Binary
96	60	0110 0000
97	61	0110 0001
98	62	0110 0010
99	63	0110 0011
100	64	0110 0100
101	65	0110 0101
102	66	0110 0110
103	67	0110 0111
104	68	0110 1000
105	69	0110 1001
106	6A	0110 1010
107	6B	0110 1011
108	6C	0110 1100
109	6D	0110 1101
110	6E	0110 1110
111	6F	0110 1111
112	70	0111 0000
113	71	0111 0001
114	72	0111 0010
115	73	0111 0011
116	74	0111 0100
117	75	0111 0101
118	76	0111 0110
119	77	0111 0111
120	78	0111 1000
121	79	0111 1001
122	7A	0111 1010
123	7B	0111 1011
124	7C	0111 1100
125	7D	0111 1101
126	7E	0111 1110
127	7F	0111 1111

- Mit Ausnahme der obigen Tabelle kennzeichnen beispielsweise 144–159 (dezimal), 9nH (hex.) oder 1001 0000 -1001 1111(binär) die Note-On-Events für die einzelnen Kanäle (1–16). 176–191/BnH/1011 0000-1011 1111 kennzeichnen die Control-Change-Events der einzelnen Kanäle (1–16). 192–207/CnH/1100 0000-1100 1111 stehen für die Program-Change-Events der einzelnen Kanäle (1–16). 240/FOH/1111 0000 kennzeichnet den Beginn einer systemexklusiven Meldung. 247/F7H/1111 0111 kennzeichnet das Ende einer systemexklusiven Meldung.
- aaH (hexadezimal)/0aaaaaaa (binär) zeigen die Datenadresse an. Die Datenadresse besteht aus einem höheren (High), einem mittleren (Mid) und einem niedrigen Teil (Low).
- bbH/Obbbbbb ist ein Byte-Zähler.
- ccH/Occccccc ist die Prüfsumme.
- ddH/Odddddd sind Daten/Werte.

MIDI CHANNEL MESSAGE (1)

MIDI Events	Status byte		1st Data byte		2nd Data byte		MIDI Reception (respond/ignore)			MIDI Transmission (generated data)			REC	
	Status		Data (HEX)	Parameter	Data (HEX)	Parameter	Song	Main Layer Left Layer	Keyboard	Panel (main generation method)	Song	Midi	Recorded from panel	
Key Off	8nH	(n: Channel Number)	kk	Key no. (0 – 127)	vv	Velocity (0 – 127)	○	○	○	×	○	×	×	
Key On	9nH	(n: Channel Number)	kk	Key no. (0 – 127)	vv	Key On: vv=1 – 127 Key Off: vv=0	○	○	○	○ (Keyboard)	○	×	○	
Control Change	BnH		0 (00H)	Bank Select MSB	0 (00H) 64 (40H) 126 (7EH) 127 (7FH)	Normal SFX Voice SFX kit Drum kit	○	○	×	○ (Voice)	○	×	○	
			1 (01H)	Modulation	0 – 127 (00H...7FH)	Data	○	○	○ (All manually played parts)	○ (Modulation Wheel)	○	×	○	
			5 (05H)	Portamento Time	0 – 127 (00H...7FH)	Data	○	○	○ (All manually played parts)	×	○	×	×	
			6 (06H)	Data Entry MSB	0 – 127 (00H...7FH)	Data	○	○	○ (All manually played parts)	○ (VOICE EDIT)	○	×	○	
			7 (07H)	Main Volume	0 – 127 (00H...7FH)	Data	○	○	○ (All manually played parts)	○ (VOICE EDIT)	○	×	○	
			10 (0AH)	Panpot	0 – 127 (00H...7FH)	L64	○	○	○ (All manually played parts)	○ (VOICE EDIT)	○	×	○	
			11 (0BH)	Expression	0 – 127 (00H...7FH)	Data	○	○	○ (All manually played parts)	○ (Pedal1 – 4, Modulation Wheel)	○	×	○	
			32 (20H)	Bank Select LSB	0 – 127 (00H...7FH)	Data	○	○	×	○ (Voice)	○	×	○	
			38 (26H)	Data Entry LSB	0 – 127 (00H...7FH)	Data	○	○	○ (All manually played parts)	○ (VOICE EDIT)	○	×	○	
			64 (40H)	Sustain (Damper)	0 – 127 (00H...7FH)	Data	○	○	○ (All manually played parts)	○ (Pedal1 – 4)	○	×	○	
			65 (41H)	Portamento	0 – 127 (00H...7FH)	0...63, 64...127 (OFF, ON)	○	○	○ (All manually played parts)	×	○	×	×	
			66 (42H)	Sostenuto	0 – 127 (00H...7FH)	0...63, 64...127 (OFF, ON)	○	○	○ (All manually played parts)	○ (Pedal1 – 4)	○	×	○	
			67 (43H)	Soft Pedal	0 – 127 (00H...7FH)	0...63, 64...127 (OFF, ON)	○	○	○ (All manually played parts)	○ (Pedal1 – 4)	○	×	○	
			71 (47H)	Harmonic Content	0 – 127 (00H...7FH)	-64...0...+63	○	○	○ (All manually played parts)	○ (Pedal4, Modulation Wheel, VOICE EDIT)	○	×	○	
			72 (48H)	Release Time	0 – 127 (00H...7FH)	-64...0...+63	○	○	○ (All manually played parts)	×	○	×	×	
			73 (49H)	Attack Time	0 – 127 (00H...7FH)	-64...0...+63	○	○	○ (All manually played parts)	×	○	×	×	
			74 (4AH)	Brightness	0 – 127 (00H...7FH)	-64...0...+63	○	○	○ (All manually played parts)	○ (Pedal4, Modulation Wheel, VOICE EDIT)	○	×	○	
			84 (54H)	Portamento Control	0 – 127 (00H...7FH)	Key no. (0 – 127)	○	○	×	×	○	×	×	
			91 (5BH)	Effect1 Depth (Reverb Send Level)	0 – 127 (00H...7FH)	Data	○	○	○ (All manually played parts)	○ (Pedal4, Modulation Wheel, VOICE EDIT)	○	×	○	
			93 (5DH)	Effect3 Depth (Chorus Send Level)	0 – 127 (00H...7FH)	Data	○	○	○ (All manually played parts)	○ (Pedal4, Modulation Wheel, VOICE EDIT)	○	×	○	
			94 (5EH)	Effect4 Depth (Variation Send Level)	0 – 127 (00H...7FH)	Data	○	×	×	×	○	×	×	
			96 (60H)	RPN Increment	-	-	The data byte is ignored.	○	○	×	×	○	×	×
			97 (61H)	RPN Decrement	-	-	The data byte is ignored.	○	○	×	×	○	×	×
			98 (62H)	NRPN LSB	0 – 127 (00H...7FH)	Data	○	○	×	×	○	×	×	
			99 (63H)	NRPN MSB	0 – 127 (00H...7FH)	Data	○	○	×	×	○	×	×	
			100 (64H)	RPN LSB	0 – 127 (00H...7FH)	Data	○	○	○ (All manually played parts)	○ (VOICE EDIT)	○	×	○	
			101 (65H)	RPN MSB	0 – 127 (00H...7FH)	Data	○	○	○ (All manually played parts)	○ (VOICE EDIT)	○	×	○	
					0 – 119 (00H...77H)	(Assignable)	0 – 127 (00H...7FH)	Data	×	×	×	○ (Pedal4, Modulation Wheel)	×	×
Mode Message	BnH	(n: Channel Number)	120 (78H)	All Sound Off	0 (00H)	Data	○	○	○ (All manually played parts)	×	○	×	×	
			121 (79H)	Reset All Controllers	0 (00H)	Data	○	×	×	×	○	×	×	
			123 (7BH)	All Note Off	0 (00H)	Data	○	○	○ (All manually played parts)	×	○	×	×	
			124 (7CH)	Omni Off	0 (00H)	Data	○	×	×	×	×	×	×	
			125 (7DH)	Omni On	0 (00H)	Data	○	×	×	×	×	×	×	
			126 (7EH)	Mono	0 – 16 (00H...10H)	Data	○	×	×	×	○	×	×	
127 (7FH)	Poly	0 (00H)	Data	○	×	×	×	○	×	×				
Program Change	CnH	(n: Channel Number)	pp (00H...7FH)	Voice number (0 – 127)	-	-	○	○	×	○ (Voice)	○	×	○	

MIDI Events	Status byte		1st Data byte		2nd Data byte		MIDI Reception (respond/ignore)			MIDI Transmission (generated data)			REC
	Status	Data (HEX)	Parameter	Data (HEX)	Parameter	Song	Main Layer Left Layer	Keyboard	Panel (main generation method)	Song	Midi	Recorded from panel	
Channel After Touch	DnH	(n: Channel Number)	vv (00H...7FH)	Data	- -	-	○	○	○ (All manually played parts)	○ (Pedal4, Modulation Wheel)	○	×	×
Polyphonic After Touch	AnH	(n: Channel Number)	kk (00H...7FH)	Key no. (0 - 127)	vv (00H...7FH)	Data	○	×	×	×	○	×	×
Pitch Bend Change	EnH	(n: Channel Number)	cc (00H...7FH)	LSB	dd (00H...7FH)	MSB	○	○	○ (All manually played parts)	○ (Pitch Bend Wheel)	○	×	○
Realtime Message	F8H	MIDI Clock	-	-	-	-	-	×	×	○	×	×	
	FAH	Start	-	-	-	-	-	×	×	×	×	×	
	FBH	Continue	-	-	-	-	-	×	×	×	×	×	
	FCH	Stop	-	-	-	-	-	×	×	×	×	×	
	FEH	Active Sense	-	-	-	-	-	○	○	○	○	×	
FFH	System Reset	-	-	-	-	-	-	×	×	×	×	×	

MIDI CHANNEL MESSAGE (2)

Durch NRPN (Non-Registered Parameter Number) gesteuerte Parameter

NRPN		Data Entry		Parameter	Data Range	MIDI Reception (respond/ignore)			MIDI Transmission (generated data)			REC
MSB	LSB	MSB	LSB			Song	Main Layer Left Layer	Keyboard	Panel (main generation method)	Song	Midi	Recorded from panel
01H	08H	mmH	-	Vibrato Rate	mm: 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	○	○	×	×	○	×	×
01H	09H	mmH	-	Vibrato Depth	mm: 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	○	○	×	×	○	×	×
01H	0AH	mmH	-	Vibrato Delay	mm: 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	○	○	×	×	○	×	×
01H	20H	mmH	-	Low Pass Filter Cutoff Frequency	mm: 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	○	×	×	×	○	×	×
01H	21H	mmH	-	Low Pass Filter Resonance	mm: 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	○	×	×	×	○	×	×
01H	30H	mmH	-	EQ BASS	mm: 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	○	×	×	×	○	×	×
01H	31H	mmH	-	EQ TREBLE	mm: 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	○	×	×	×	○	×	×
01H	34H	mmH	-	EQ BASS Frequency	mm: 04H-28H (32...2.0k[Hz])	○	×	×	×	○	×	×
01H	35H	mmH	-	EQ TREBLE Frequency	mm: 1CH-3AH (500...16.0k[Hz])	○	×	×	×	○	×	×
01H	63H	mmH	-	EG Attack Time	mm: 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	○	×	×	×	○	×	×
01H	64H	mmH	-	EG Decay Time	mm: 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	○	○	×	×	○	×	×
01H	66H	mmH	-	EG Release	mm: 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	○	×	×	×	○	×	×
14H	rrH	mmH	-	Drum Low Pass Filter Cutoff Frequency	rr: drum instrument note number mm: 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	○	×	×	×	○	×	×
15H	rrH	mmH	-	Drum Low Pass Filter Resonance	rr: drum instrument note number mm: 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	○	×	×	×	○	×	×
16H	rrH	mmH	-	Drum EG Attack Rate	rr: drum instrument note number mm: 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	○	×	×	×	○	×	×
17H	rrH	mmH	-	Drum EG Decay Rate	rr: drum instrument note number mm: 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	○	×	×	×	○	×	×
18H	rrH	mmH	-	Drum Pitch Coarse	rr: drum instrument note number mm: 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	○	×	×	×	○	×	×
19H	rrH	mmH	-	Drum Pitch Fine	rr: drum instrument note number mm: 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	○	×	×	×	○	×	×
1AH	rrH	mmH	-	Drum Level	rr: drum instrument note number mm: 00H-7FH (0...127)	○	×	×	×	○	×	×
1CH	rrH	mmH	-	Drum Pan	rr: drum instrument note number mm: 00H, 01H-40H-7FH (RND, L63...C...R63)	○	×	×	×	○	×	×
1DH	rrH	mmH	-	Drum Reverb Send Level	rr: drum instrument note number mm: 00H-7FH (0...127)	○	×	×	×	○	×	×
1EH	rrH	mmH	-	Drum Chorus Send Level	rr: drum instrument note number mm: 00H-7FH (0...127)	○	×	×	×	○	×	×
1FH	rrH	mmH	-	Drum Variation Send Level	rr: drum instrument note number mm: 00H-7FH (0...127) (Variation Connection = SYSTEM) mm: 00H, 01H-7FH (OFF, ON) (Variation Connection = INSERTION)	○	×	×	×	○	×	×

NRPN MSB: Meldungen 14H-1FH (für Schlagzeug) werden akzeptiert, wenn der Kanal auf eine Drum Voice eingestellt ist.
Data Entry LSB: Ignoriert.

Durch RPN (Registered Parameter Number) gesteuerte Parameter

RPN		Data Entry		Parameter	Data Range	MIDI Reception (respond/ignore)			MIDI Transmission (generated data)			REC
MSB	LSB	MSB	LSB			Song	Main Layer Left Layer	Keyboard	Panel (main generation method)	Song	Midi	Recorded from panel
00H	00H	mmH	-	Pitch Bend Sensitivity	mm: 00H-18H (0...+24[semitones])	○	○	○ (All manually played parts)	○ (Other Setting)	○	×	○
00H	01H	mmH	llH	Fine Tune	mm I: 00H 00H -100 [cent] ... mm II: 40H 00H 0 [cent] ... mm II: 7FH 7FH 100 [cent]	○	○	○ (All manually played parts)	○ (VOICE EDIT)	○	×	○
00H	02H	mmH	-	Coarse Tune	mm: 28H-40H-58H (-24...0...+24 [semitones])	○	○	○ (All manually played parts)	×	○	×	×
7FH	7FH	-	-	Null	-	○	○	○ (All manually played parts)	×	○	×	×

MIDI PARAMETER CHANGE TABLE

*Wird nicht empfangen, wenn Receive Parameter SysEx ausgeschaltet ist.

*Wird nicht gesendet, wenn Transmit Parameter SysEx ausgeschaltet ist.

MIDI-Parameteränderungs-Tabelle (XG SYSTEM)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	XG Default (H)	MIDI Reception (respond/ignore)			MIDI Transmission (generated data)			REC			
						Song	Main Layer Left Layer	Keyboard	Panel (main generation method)	Song	Midi		Recorded from panel		
00	00	00 01 02 03	4	00-0F 00-0F 00-0F 00-0F	MASTER TUNE	-102.4...0...+102.3 [cent] 1st bit 3-0 → bit 15-12 2nd bit 3-0 → bit 11-8 3rd bit 3-0 → bit 7-4 4th bit 3-0 → bit 3-0	*Panel setting value		○		×	○	×	×	
		04	1	00-7F	MASTER VOLUME	0...127	7F	○	×	×	×	×	○	×	×
		05	1	00-7F	MASTER ATTENUATOR	0...127	00	×	×	×	×	×	×	×	×
		06	1	28-58	TRANSPOSE	-24...0...+24 [semitones]	40	○	×	×	×	×	○	×	×
		7D	1	N	DRUM SETUP RESET	N: Drum setup number	-	○	×	×	×	×	○	×	×
		7E	1	00	XG SYSTEM ON	00=XG system ON	-	○	×	×	×	×	○	×	○
		7F	1	00	ALL PARAMETER RESET	00=ON	-	○	×	×	×	×	○	×	×

TOTAL SIZE 07

MIDI-Parameteränderungs-Tabelle (SYSTEM INFORMATION)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	MIDI Reception (respond/ignore)			MIDI Transmission (generated data)			REC		
					Song	Main Layer Left Layer	Keyboard	Panel (main generation method)	Song	Midi		Recorded from panel	
01	00	00 ... 0D	E	20-7F ... 20-7F	Model Name 1 ... Model Name 14	32...127 (ASCII CHARACTER) ... 32...127 (ASCII CHARACTER)	-	-	-	×	×	○	×
		0E	1		NOT USED								
		0F	1		NOT USED								

TOTAL SIZE 10

Auf Dump-Request-Anforderung hin gesendet. Nicht verfügbar.

MIDI-Parameteränderungs-Tabelle (EFFECT1)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	XG Default (H)	MIDI Reception (respond/ignore)			MIDI Transmission (generated data)			REC	
						Song	Main Layer Left Layer	Keyboard	Panel (main generation method)	Song	Midi		Recorded from panel
02	01	00	2	00-7F 00-7F	REVERB TYPE MSB REVERB TYPE LSB	Refer to Effect Parameter List :	01 (=HALL1) 00		○		○	×	○
		02	1	00-7F	REVERB PARAMETER 1	:	Depends on Reverb type	○	×	×	×	○	×
		03	1	00-7F	REVERB PARAMETER 2	:	Depends on Reverb type	○	×	×	×	○	×
		04	1	00-7F	REVERB PARAMETER 3	:	Depends on Reverb type	○	×	×	×	○	×
		05	1	00-7F	REVERB PARAMETER 4	:	Depends on Reverb type	○	×	×	×	○	×
		06	1	00-7F	REVERB PARAMETER 5	:	Depends on Reverb type	○	×	×	×	○	×
		07	1	00-7F	REVERB PARAMETER 6	:	Depends on Reverb type	○	×	×	×	○	×
		08	1	00-7F	REVERB PARAMETER 7	:	Depends on Reverb type	○	×	×	×	○	×
		09	1	00-7F	REVERB PARAMETER 8	:	Depends on Reverb type	○	×	×	×	○	×
		0A	1	00-7F	REVERB PARAMETER 9	:	Depends on Reverb type	○	×	×	×	○	×
		0B	1	00-7F	REVERB PARAMETER 10	:	Depends on Reverb type	○	×	×	×	○	×
		0C	1	00-7F	REVERB RETURN	-∞dB...0dB...+6dB (0...64...127)	40		○	×	×	○	×
		0D	1	01-7F	REVERB PAN	L63...C...R63	40		○	×	×	○	×

TOTAL SIZE 0E

		02	01	10	1	00-7F	REVERB PARAMETER 11	Refer to Effect Parameter List	Depends on Reverb type	○	×	×	×
				11	1	00-7F	REVERB PARAMETER 12	:	Depends on Reverb type	○	×	×	×
				12	1	00-7F	REVERB PARAMETER 13	:	Depends on Reverb type	○	×	×	×
				13	1	00-7F	REVERB PARAMETER 14	:	Depends on Reverb type	○	×	×	×
				14	1	00-7F	REVERB PARAMETER 15	:	Depends on Reverb type	○	×	×	×
				15	1	00-7F	REVERB PARAMETER 16	:	Depends on Reverb type	○	×	×	×

TOTAL SIZE 06

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	XG Default (H)	MIDI Reception (respond/ignore)			MIDI Transmission (generated data)			REC Recorded from panel
						Song	Main Layer Left Left Layer	Keyboard	Panel (main generation method)	Song	Midi	
02 01 20	2	00-7F 00-7F	CHORUS TYPE MSB CHORUS TYPE LSB	Refer to Effect Parameter List	41 (=CHORUS1) 00				○ (VOICE EDIT)	○	×	○
	22	1 00-7F	CHORUS PARAMETER 1	:	Depends on Chorus Type	○ (*Depends on Chorus Type)			×	○	×	×
	23	1 00-7F	CHORUS PARAMETER 2	:	Depends on Chorus Type	○ (*Depends on Chorus Type)			×	○	×	×
	24	1 00-7F	CHORUS PARAMETER 3	:	Depends on Chorus Type	○ (*Depends on Chorus Type)			×	○	×	×
	25	1 00-7F	CHORUS PARAMETER 4	:	Depends on Chorus Type	○ (*Depends on Chorus Type)			×	○	×	×
	26	1 00-7F	CHORUS PARAMETER 5	:	Depends on Chorus Type	○ (*Depends on Chorus Type)			×	○	×	×
	27	1 00-7F	CHORUS PARAMETER 6	:	Depends on Chorus Type	○ (*Depends on Chorus Type)			×	○	×	×
	28	1 00-7F	CHORUS PARAMETER 7	:	Depends on Chorus Type	○ (*Depends on Chorus Type)			×	○	×	×
	29	1 00-7F	CHORUS PARAMETER 8	:	Depends on Chorus Type	○ (*Depends on Chorus Type)			×	○	×	×
	2A	1 00-7F	CHORUS PARAMETER 9	:	Depends on Chorus Type	○ (*Depends on Chorus Type)			×	○	×	×
	2B	1 00-7F	CHORUS PARAMETER 10	:	Depends on Chorus Type	○ (*Depends on Chorus Type)			×	○	×	×
	2C	1 00-7F	CHORUS RETURN	--dB...0dB...+6dB (0...64...127)	40	○			×	○	×	×
	2D	1 01-7F	CHORUS PAN	L63...C...R63	40	○			×	○	×	×
	2E	1 00-7F	SEND CHORUS TO REVERB	--dB...0dB...+6dB (0...64...127)	00	○			×	○	×	×

TOTAL SIZE 0F

02 01 30	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 11	Refer to Effect Parameter List	Depends on Chorus Type	○ (*Depends on Chorus Type)			×	○	×	×
	31	1 00-7F	CHORUS PARAMETER 12	:	Depends on Chorus Type	○ (*Depends on Chorus Type)			×	○	×	×
	32	1 00-7F	CHORUS PARAMETER 13	:	Depends on Chorus Type	○ (*Depends on Chorus Type)			×	○	×	×
	33	1 00-7F	CHORUS PARAMETER 14	:	Depends on Chorus Type	○ (*Depends on Chorus Type)			×	○	×	×
	34	1 00-7F	CHORUS PARAMETER 15	:	Depends on Chorus Type	○ (*Depends on Chorus Type)			×	○	×	×
	35	1 00-7F	CHORUS PARAMETER 16	:	Depends on Chorus Type	○ (*Depends on Chorus Type)			×	○	×	×

TOTAL SIZE 06

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	XG Default (H)	MIDI Reception (respond/ignore)			MIDI Transmission (generated data)			REC Recorded from panel
						Song	Main Layer Left Left Layer	Keyboard	Panel (main generation method)	Song	Midi	
02 01 40	2	00-7F 00-7F	VARIATION TYPE MSB VARIATION TYPE LSB	Refer to Effect Parameter List	05 (=DELAY L, C, R) 00				○	×	○	×
	42	2 00-7F 00-7F	VARIATION PARAMETER 1 MSB VARIATION PARAMETER 1 LSB	:	Depends on Variation Type	○ (*Depends on Variation Type)			×	○	×	×
	44	2 00-7F 00-7F	VARIATION PARAMETER 2 MSB VARIATION PARAMETER 2 LSB	:	Depends on Variation Type	○ (*Depends on Variation Type)			×	○	×	×
	46	2 00-7F 00-7F	VARIATION PARAMETER 3 MSB VARIATION PARAMETER 3 LSB	:	Depends on Variation Type	○ (*Depends on Variation Type)			×	○	×	×
	48	2 00-7F 00-7F	VARIATION PARAMETER 4 MSB VARIATION PARAMETER 4 LSB	:	Depends on Variation Type	○ (*Depends on Variation Type)			×	○	×	×
	4A	2 00-7F 00-7F	VARIATION PARAMETER 5 MSB VARIATION PARAMETER 5 LSB	:	Depends on Variation Type	○ (*Depends on Variation Type)			×	○	×	×
	4C	2 00-7F 00-7F	VARIATION PARAMETER 6 MSB VARIATION PARAMETER 6 LSB	:	Depends on Variation Type	○ (*Depends on Variation Type)			×	○	×	×
	4E	2 00-7F 00-7F	VARIATION PARAMETER 7 MSB VARIATION PARAMETER 7 LSB	:	Depends on Variation Type	○ (*Depends on Variation Type)			×	○	×	×
	50	2 00-7F 00-7F	VARIATION PARAMETER 8 MSB VARIATION PARAMETER 8 LSB	:	Depends on Variation Type	○ (*Depends on Variation Type)			×	○	×	×
	52	2 00-7F 00-7F	VARIATION PARAMETER 9 MSB VARIATION PARAMETER 9 LSB	:	Depends on Variation Type	○ (*Depends on Variation Type)			×	○	×	×
	54	2 00-7F 00-7F	VARIATION PARAMETER 10 MSB VARIATION PARAMETER 10 LSB	:	Depends on Variation Type	○ (*Depends on Variation Type)			×	○	×	×
	56	1 00-7F	VARIATION RETURN	--dB...0dB...+6dB (0...64...127)	40	○			×	○	×	×
	57	1 01-7F	VARIATION PAN	L63...C...R63	40	○			×	○	×	×
	58	1 00-7F	SEND VARIATION TO REVERB	--dB...0dB...+6dB (0...64...127)	00	○			×	○	×	×
	59	1 00-7F	SEND VARIATION TO CHORUS	--dB...0dB...+6dB (0...64...127)	00	○			×	○	×	×
	5A	1 00-01	VARIATION CONNECTION	INSERTION, SYSTEM	00	○			×	○	×	×
	5B	1 00-7F	VARIATION PART NUMBER	Reception: Part1...16 (0...15) Transmission: Part1...16 (0...15) OFF (127)	7F	○			×	○	×	×
	5C	1 00-7F	MW VARIATION CONTROL DEPTH	-64...0...+63	40	○			×	○	×	×
	5D	1 00-7F	BEND VARIATION CONTROL DEPTH	-64...0...+63	40	○			×	○	×	×
	5E	1 00-7F	CAT VARIATION CONTROL DEPTH	-64...0...+63	40	○			×	○	×	×
	5F	1 00-7F	AC1 VARIATION CONTROL DEPTH	-64...0...+63	40	○			×	○	×	×
	60	1 00-7F	AC2 VARIATION CONTROL DEPTH	-64...0...+63	40	○			×	○	×	×

TOTAL SIZE 21

02 01 70	1	00-7F	VARIATION PARAMETER 11	Refer to Effect Parameter List	Depends on Variation Type	○ (*Depends on Variation Type)			×	○	×	×
	71	1 00-7F	VARIATION PARAMETER 12	:	Depends on Variation Type	○ (*Depends on Variation Type)			×	○	×	×
	72	1 00-7F	VARIATION PARAMETER 13	:	Depends on Variation Type	○ (*Depends on Variation Type)			×	○	×	×
	73	1 00-7F	VARIATION PARAMETER 14	:	Depends on Variation Type	○ (*Depends on Variation Type)			×	○	×	×
	74	1 00-7F	VARIATION PARAMETER 15	:	Depends on Variation Type	○ (*Depends on Variation Type)			×	○	×	×
	75	1 00-7F	VARIATION PARAMETER 16	:	Depends on Variation Type	○ (*Depends on Variation Type)			×	○	×	×

TOTAL SIZE 06

MIDI-Datenformat

MIDI-Parameteränderungs-Tabelle (MULTI EQ)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description		MIDI Reception (respond/ignore)			MIDI Transmission (generated data)		REC	
						Song	Main Layer Left Layer	Keyboard	Panel (main generation method)	Song	Midi	Recorded from panel
02	40	00	00-04	EQ TYPE	flat, jazz, pops, rock, classic		<input type="radio"/>			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
		01	1	34-4C	EQ GAIN 1	-12...0...+12 [dB]		<input type="radio"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
		02	1	04-28	EQ FREQUENCY 1	32...2.0k [Hz]		<input type="radio"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
		03	1	01-78	EQ Q 1	0.1...12.0		<input type="radio"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
		04	1	00-01	EQ SHAPE 1	shelving, peaking		<input type="radio"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
		05	1	34-4C	EQ GAIN 2	-12...0...+12 [dB]		<input type="radio"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
		06	1	0E-36	EQ FREQUENCY 2	100...10.0k [Hz]		<input type="radio"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
		07	1	01-78	EQ Q 2	0.1...12.0		<input type="radio"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
		08	1		NOT USED			<input type="radio"/>		-	-	-
		09	1	34-4C	EQ GAIN 3	-12...0...+12 [dB]		<input type="radio"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
		0A	1	0E-36	EQ FREQUENCY 3	100...10.0k [Hz]		<input type="radio"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
		0B	1	01-78	EQ Q 3	0.1...12.0		<input type="radio"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
		0C	1		NOT USED			<input type="radio"/>		-	-	-
		0D	1	34-4C	EQ GAIN4	-12...0...+12 [dB]		<input type="radio"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
		0E	1	0E-36	EQ FREQUENCY 4	100...10.0k [Hz]		<input type="radio"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
		0F	1	01-78	EQ Q 4	0.1...12.0		<input type="radio"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
		10	1		NOT USED			<input type="radio"/>		-	-	-
		11	1	34-4C	EQ GAIN 5	-12...0...+12 [dB]		<input type="radio"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
		12	1	1C-3A	EQ FREQUENCY 5	0.5k...16.0k [Hz]		<input type="radio"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
		13	1	01-78	EQ Q 5	0.1...12.0		<input type="radio"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
		14	1	00-01	EQ SHAPE 5	shelving, peaking		<input type="radio"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

TOTAL SIZE 15

*MULTI EQ is not reset by the XG System On.

MIDI-Parameteränderungs-Tabelle (EFFECT2)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description		MIDI Reception (respond/ignore)			MIDI Transmission (generated data)		REC			
						Song	Main Layer Left Layer	Keyboard	Panel (main generation method)	Song	Midi	Recorded from panel		
03	n	00	2	00-7F	INSERTION EFFECT TYPE MSB	Refer to Effect Parameter List		<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
				00-7F	INSERTION EFFECT TYPE LSB			<input type="radio"/>		(VOICE EDIT)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		02	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 1	:		<input type="radio"/>		(*Depends on Insertion Type)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		03	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 2	:		<input type="radio"/>		(*Depends on Insertion Type)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
		04	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 3	:		<input type="radio"/>		(*Depends on Insertion Type)	(VOICE EDIT)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		05	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 4	:		<input type="radio"/>		(*Depends on Insertion Type)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
		06	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 5	:		<input type="radio"/>		(*Depends on Insertion Type)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
		07	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 6	:		<input type="radio"/>		(*Depends on Insertion Type)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
		08	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 7	:		<input type="radio"/>		(*Depends on Insertion Type)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
		09	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 8	:		<input type="radio"/>		(*Depends on Insertion Type)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
		0A	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 9	:		<input type="radio"/>		(*Depends on Insertion Type)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
		0B	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 10	:		<input type="radio"/>		(*Depends on Insertion Type)	(VOICE EDIT)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		0C	1	00-7F	INSERTION EFFECT PART NUMBER	Reception: Part1...16 (0...15) Transmission: Part1...16 (0...15) OFF (127)		<input type="radio"/>		(Voice)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		0D	1	00-7F	MW INSERTION CONTROL DEPTH	-64...0...+63		<input type="radio"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
		0E	1	00-7F	BEND INSERTION CONTROL DEPTH	-64...0...+63		<input type="radio"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
		0F	1	00-7F	CAT INSERTION CONTROL DEPTH	-64...0...+63		<input type="radio"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
		10	1	00-7F	AC1 INSERTION CONTROL DEPTH	-64...0...+63		<input type="radio"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
		11	1	00-7F	AC2 INSERTION CONTROL DEPTH	-64...0...+63		<input type="radio"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	

TOTAL SIZE 12

		20	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 11	Refer to Effect Parameter List		<input type="radio"/>		(*Depends on Insertion Type)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
		21	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 12	:		<input type="radio"/>		(*Depends on Insertion Type)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
		22	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 13	:		<input type="radio"/>		(*Depends on Insertion Type)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
		23	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 14	:		<input type="radio"/>		(*Depends on Insertion Type)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
		24	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 15	:		<input type="radio"/>		(*Depends on Insertion Type)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
		25	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 16	:		<input type="radio"/>		(*Depends on Insertion Type)	(VOICE EDIT)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

TOTAL SIZE 6

		30	2	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 1 MSB	Refer to Effect Parameter List		<input type="radio"/>		(*Depends on Insertion Type)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
				00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 1 LSB		:		<input type="radio"/>		(*Depends on Insertion Type)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
		32	2	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 2 MSB	:		<input type="radio"/>		(*Depends on Insertion Type)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
				00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 2 LSB		:		<input type="radio"/>		(*Depends on Insertion Type)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
		34	2	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 3 MSB	:		<input type="radio"/>		(*Depends on Insertion Type)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
				00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 3 LSB		:		<input type="radio"/>		(*Depends on Insertion Type)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
		36	2	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 4 MSB	:		<input type="radio"/>		(*Depends on Insertion Type)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
				00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 4 LSB		:		<input type="radio"/>		(*Depends on Insertion Type)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
		38	2	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 5 MSB	:		<input type="radio"/>		(*Depends on Insertion Type)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
				00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 5 LSB		:		<input type="radio"/>		(*Depends on Insertion Type)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
		3A	2	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 6 MSB	:		<input type="radio"/>		(*Depends on Insertion Type)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
				00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 6 LSB		:		<input type="radio"/>		(*Depends on Insertion Type)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
		3C	2	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 7 MSB	:		<input type="radio"/>		(*Depends on Insertion Type)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
				00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 7 LSB		:		<input type="radio"/>		(*Depends on Insertion Type)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
		3E	2	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 8 MSB	:		<input type="radio"/>		(*Depends on Insertion Type)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
				00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 8 LSB		:		<input type="radio"/>		(*Depends on Insertion Type)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

	40	2	00-7F 00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 9 MSB INSERTION EFFECT PARAMETER 9 LSB	:	:	○ ○	×	○	×	×
	42	2	00-7F 00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 10 MSB INSERTION EFFECT PARAMETER 10 LSB	:	:	○ ○	○ (VOICE EDIT)	○	×	○

TOTAL SIZE 14

Der Parameter EFFECT2 kann mit XG SYSTEM ON nicht auf die Werkseinstellung gebracht werden.

Das zweite Byte der Adresse wird als Insert-Effekt-Nummer interpretiert.

n: Insert-Effekt-Nummer (n = 0-2)

Bei Effektypen, die kein MSB erfordern, werden die Parameter für Adressen 02-0B empfangen, während Parameter für die Adressen 30-42 nicht empfangen werden.

Bei Effektypen, die MSB erfordern, werden die Parameter für Adressen 30-42 empfangen, während Parameter für die Adressen 02-0B nicht empfangen werden.

Wenn Bulk Dumps einschließlich Effektydaten gesendet werden, werden die Parameter der Adressen 02-0B immer gesendet. Bei Effekten jedoch, die MSB erfordern, werden die Parameter der Adressen 02-0B während eines Bulk Dumps nicht empfangen.

MIDI-Parameteränderungs-Tabelle (MULTI PART)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	XG Default (H)	MIDI Reception (respond/ignore)			MIDI Transmission (generated data)			REC Recorded from panel	
						Song	Main Layer Left Layer	Keyboard	Panel (main generation method)	Song	Midi		
08	nn	00	1	00-20	NOT USED		×	×	×	×	×	×	
		01	1	00-7F	BANK SELECT MSB	0...127 part10=7F, other parts=00	○	○	×	×	○	×	×
		02	1	00-7F	BANK SELECT LSB	0...127	○	○	×	×	○	×	×
		03	1	00-7F	PROGRAM NUMBER	1...128	○	○	×	×	○	×	×
		04	1	00-0F, 7F	Rcv CHANNEL	1...16, OFF	○	×	×	×	○	×	×
		05	1	00-01	MONO/POLY MODE	MONO, POLY	○	×	×	×	○	×	×
		06	1	00-02	SAME NOTE NUMBER KEY ON ASSIGN	SINGLE, MULTI, INST (for Drum)	○	×	×	×	○	×	×
		07	1	00-03	PART MODE	NORMAL, DRUM, DRUMS1...2	○	×	×	○ (Drum Voice)	○	×	○
		08	1	28-58	NOTE SHIFT	-24...0...+24 [semitones]	○	○	×	×	○	×	×
		09 0A	2	00-0F 00-0F	DETUNE	-12.8...0...+12.7 [Hz] 1st bit3-0 → bit7-4 2nd bit3-0 → bit3-0	○	○	×	×	○	×	×
		0B	1	00-7F	VOLUME	0...127	○	○	×	×	○	×	×
		0C	1	00-7F	VELOCITY SENSE DEPTH	0...127	○	○	×	○ (VOICE EDIT)	○	×	○
		0D	1	00-7F	VELOCITY SENSE OFFSET	0...127	○	○	×	○ (VOICE EDIT)	○	×	○
		0E	1	00-7F	PAN	RND, L63...C...R63	○	○	×	×	○	×	×
		0F	1	00-7F	NOTE LIMIT LOW	C-2...G8	○	○	×	×	○	×	×
		10	1	00-7F	NOTE LIMIT HIGH	C-2...G8	○	○	×	×	○	×	×
		11	1	00-7F	DRY LEVEL	0...127	○	○	×	×	○	×	×
		12	1	00-7F	CHORUS SEND	0...127	○	○	×	×	○	×	×
		13	1	00-7F	REVERB SEND	0...127	○	○	×	×	○	×	×
		14	1	00-7F	VARIATION SEND	0...127	○	○	×	×	○	×	×
		15	1	00-7F	VIBRATO RATE	-64...0...+63	○	○	×	×	○	×	×
		16	1	00-7F	VIBRATO DEPTH	-64...0...+63	○	○	×	×	○	×	×
		17	1	00-7F	VIBRATO DELAY	-64...0...+63	○	○	×	×	○	×	×
		18	1	00-7F	FILTER CUTOFF FREQUENCY	-64...0...+63	○	○	×	×	○	×	×
		19	1	00-7F	FILTER RESONANCE	-64...0...+63	○	○	×	×	○	×	×
		1A	1	00-7F	EG ATTACK TIME	-64...0...+63	○	○	×	×	○	×	×
		1B	1	00-7F	EG DECAY TIME	-64...0...+63	○	○	×	×	○	×	×
		1C	1	00-7F	EG RELEASE TIME	-64...0...+63	○	○	×	×	○	×	×
		1D	1	28-58	MW PITCH CONTROL	-24...0...+24 [semitones]	○	○	×	×	○	×	×
		1E	1	00-7F	MW LOW PASS FILTER CONTROL	-9600...0...+9450 [cent]	○	○	×	×	○	×	×
		1F	1	00-7F	MW AMPLITUDE CONTROL	-100...0...+100 [%]	○	○	×	×	○	×	×
		20	1	00-7F	MW LFO PMOD DEPTH	0...127	○	○	×	×	○	×	×
		21	1	00-7F	MW LFO FMOD DEPTH	0...127	○	○	×	×	○	×	×
		22	1	00-7F	MW LFO AMOD DEPTH	0...127	○	○	×	×	○	×	×
		23	1	28-58	BEND PITCH CONTROL	-24...0...+24 [semitones]	○	○	×	×	○	×	×
		24	1	00-7F	BEND LOW PASS FILTER CONTROL	-9600...0...+9450 [cent]	○	○	×	×	○	×	×
		25	1	00-7F	BEND AMPLITUDE CONTROL	-100...0...+100 [%]	○	○	×	×	○	×	×
		26	1	00-7F	BEND LFO PMOD DEPTH	0...127	○	○	×	×	○	×	×
		27	1	00-7F	BEND LFO FMOD DEPTH	0...127	○	○	×	×	○	×	×
		28	1	00-7F	BEND LFO AMOD DEPTH	0...127	○	○	×	×	○	×	×

TOTAL SIZE 29

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	XG Default (H)	MIDI Reception (respond/ignore)			MIDI Transmission (generated data)			REC Recorded from panel	
						Song	Main Layer Left Layer	Keyboard	Panel (main generation method)	Song	Midi		
		30	1	00-01	Rcv PITCH BEND	OFF, ON	○	×	×	×	○	×	×
		31	1	00-01	Rcv CH AFTER TOUCH (CAT)	OFF, ON	○	×	×	×	○	×	×
		32	1	00-01	Rcv PROGRAM CHANGE	OFF, ON	○	×	×	×	○	×	×
		33	1	00-01	Rcv CONTROL CHANGE	OFF, ON	○	×	×	×	○	×	×
		34	1	00-01	Rcv POLY AFTER TOUCH (PAT)	OFF, ON	○	×	×	×	○	×	×
		35	1	00-01	Rcv NOTE MESSAGE	OFF, ON	○	×	×	×	○	×	×
		36	1	00-01	Rcv RPN	OFF, ON	○	×	×	×	○	×	×
		37	1	00-01	Rcv NRPN	OFF, ON	○	×	×	×	○	×	×
		38	1	00-01	Rcv MODULATION	OFF, ON	○	×	×	×	○	×	×
		39	1	00-01	Rcv VOLUME	OFF, ON	○	×	×	×	○	×	×
		3A	1	00-01	Rcv PAN	OFF, ON	○	×	×	×	○	×	×
		3B	1	00-01	Rcv EXPRESSION	OFF, ON	○	×	×	×	○	×	×
		3C	1	00-01	Rcv HOLD1	OFF, ON	○	×	×	×	○	×	×
		3D	1	00-01	Rcv PORTAMENTO	OFF, ON	○	×	×	×	○	×	×
		3E	1	00-01	Rcv SOSTENUTO	OFF, ON	○	×	×	×	○	×	×
		3F	1	00-01	Rcv SOFT PEDAL	OFF, ON	○	×	×	×	○	×	×
		40	1	00-01	Rcv BANK SELECT	OFF, ON	○	×	×	×	○	×	×
		41	1	00-7F	SCALE TUNING C	-63...0...+63 [cent]	○	○	×	○ (Other Setting)	○	×	○

Anhang

MIDI-Datenformat

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	XG Default (H)	MIDI Reception (respond/ignore)			MIDI Transmission (generated data)			REC Recorded from panel	
						Song	Main Layer Left Layer	Keyboard	Panel (main generation method)	Song	Midi		
	42	1	00-7F	SCALE TUNING C#	-63...0...+63 [cent]	40	○	○	×	○ (Other Setting)	○	×	○
	43	1	00-7F	SCALE TUNING D	-63...0...+63 [cent]	40	○	○	×	○ (Other Setting)	○	×	○
	44	1	00-7F	SCALE TUNING D#	-63...0...+63 [cent]	40	○	○	×	○ (Other Setting)	○	×	○
	45	1	00-7F	SCALE TUNING E	-63...0...+63 [cent]	40	○	○	×	○ (Other Setting)	○	×	○
	46	1	00-7F	SCALE TUNING F	-63...0...+63 [cent]	40	○	○	×	○ (Other Setting)	○	×	○
	47	1	00-7F	SCALE TUNING F#	-63...0...+63 [cent]	40	○	○	×	○ (Other Setting)	○	×	○
	48	1	00-7F	SCALE TUNING G	-63...0...+63 [cent]	40	○	○	×	○ (Other Setting)	○	×	○
	49	1	00-7F	SCALE TUNING G#	-63...0...+63 [cent]	40	○	○	×	○ (Other Setting)	○	×	○
	4A	1	00-7F	SCALE TUNING A	-63...0...+63 [cent]	40	○	○	×	○ (Other Setting)	○	×	○
	4B	1	00-7F	SCALE TUNING A#	-63...0...+63 [cent]	40	○	○	×	○ (Other Setting)	○	×	○
	4C	1	00-7F	SCALE TUNING B	-63...0...+63 [cent]	40	○	○	×	○ (Other Setting)	○	×	○
	4D	1	28-58	CAT PITCH CONTROL	-24...0...+24 [semitones]	40	○	○	×	×	○	×	×
	4E	1	00-7F	CAT LOW PASS FILTER CONTROL	-9600...0...+9450 [cent]	40	○	○	×	×	○	×	×
	4F	1	00-7F	CAT AMPLITUDE CONTROL	-100...0...+100 [%]	40	○	○	×	×	○	×	×
	50	1	00-7F	CAT LFO PMOD DEPTH	0...127	00	○	○	×	×	○	×	×
	51	1	00-7F	CAT LFO FMOD DEPTH	0...127	00	○	○	×	×	○	×	×
	52	1	00-7F	CAT LFO AMOD DEPTH	0...127	00	○	○	×	×	○	×	×
	53	1	28-58	PAT PITCH CONTROL	-24...0...+24 [semitones]	40	○	×	×	×	○	×	×
	54	1	00-7F	PAT LOW PASS FILTER CONTROL	-9600...0...+9450 [cent]	40	○	×	×	×	○	×	×
	55	1	00-7F	PAT AMPLITUDE CONTROL	-100...0...+100 [%]	40	○	×	×	×	○	×	×
	56	1	00-7F	PAT LFO PMOD DEPTH	0...127	00	○	×	×	×	○	×	×
	57	1	00-7F	PAT LFO FMOD DEPTH	0...127	00	○	×	×	×	○	×	×
	58	1	00-7F	PAT LFO AMOD DEPTH	0...127	00	○	×	×	×	○	×	×
	59	1	00-5F	AC1 CONTROLLER NUMBER	0...95	10	○	×	×	×	○	×	×
	5A	1	28-58	AC1 PITCH CONTROL	-24...0...+24 [semitones]	40	○	×	×	×	○	×	×
	5B	1	00-7F	AC1 LOW PASS FILTER CONTROL	-9600...0...+9450 [cent]	40	○	×	×	×	○	×	×
	5C	1	00-7F	AC1 AMPLITUDE CONTROL	-100...0...+100 [%]	40	○	×	×	×	○	×	×
	5D	1	00-7F	AC1 LFO PMOD DEPTH	0...127	00	○	×	×	×	○	×	×
	5E	1	00-7F	AC1 LFO FMOD DEPTH	0...127	00	○	×	×	×	○	×	×
	5F	1	00-7F	AC1 LFO AMOD DEPTH	0...127	00	○	×	×	×	○	×	×
	60	1	00-5F	AC2 CONTROLLER NUMBER	0...95	11	○	×	×	×	○	×	×
	61	1	28-58	AC2 PITCH CONTROL	-24...0...+24 [semitones]	40	○	×	×	×	○	×	×
	62	1	00-7F	AC2 LOW PASS FILTER CONTROL	-9600...0...+9450 [cent]	40	○	×	×	×	○	×	×
	63	1	00-7F	AC2 AMPLITUDE CONTROL	-100...0...+100 [%]	40	○	×	×	×	○	×	×
	64	1	00-7F	AC2 LFO PMOD DEPTH	0...127	00	○	×	×	×	○	×	×
	65	1	00-7F	AC2 LFO FMOD DEPTH	0...127	00	○	×	×	×	○	×	×
	66	1	00-7F	AC2 LFO AMOD DEPTH	0...127	00	○	×	×	×	○	×	×
	67	1	00-01	PORTAMENTO SWITCH	OFF, ON	00	○	○	×	×	○	×	×
	68	1	00-7F	PORTAMENTO TIME	0...127	00	○	○	×	×	○	×	×
	69	1	00-7F	PITCH EG INITIAL LEVEL	-64...0...+63	40	○	×	×	×	○	×	×
	6A	1	00-7F	PITCH EG ATTACK TIME	-64...0...+63	40	○	×	×	×	○	×	×
	6B	1	00-7F	PITCH EG RELEASE LEVEL	-64...0...+63	40	○	×	×	×	○	×	×
	6C	1	00-7F	PITCH EG RELEASE TIME	-64...0...+63	40	○	×	×	×	○	×	×
	6D	1	01-7F	VELOCITY LIMIT LOW	1...127	01	○	×	×	×	○	×	×
	6E	1	01-7F	VELOCITY LIMIT HIGH	1...127	7F	○	×	×	×	○	×	×

TOTAL SIZE 3F

	70	1		NOT USED		-	-	-	-	-	-	-	-
	71	1		NOT USED		-	-	-	-	-	-	-	-
	72	1	00-7F	EQ BASS GAIN	-12dB...+12dB	40	○	○	×	○ (VOICE EDIT)	○	×	○
	73	1	00-7F	EQ TREBLE GAIN	-12dB...+12dB	40	○	○	×	○ (VOICE EDIT)	○	×	○

TOTAL SIZE 04

	74	1		NOT USED		-	-	-	-	-	-	-	-
	75	1		NOT USED		-	-	-	-	-	-	-	-
	76	1	04-28	EQ BASS FREQUENCY	32...2.0k[Hz]	0C	○	○	×	○ (VOICE EDIT)	○	×	○
	77	1	1C-3A	EQ TREBLE FREQUENCY	500...16.0k[Hz]	36	○	○	×	○ (VOICE EDIT)	○	×	○
	78	1		NOT USED		-	-	-	-	-	-	-	-
	79	1		NOT USED		-	-	-	-	-	-	-	-
	7A	1		NOT USED		-	-	-	-	-	-	-	-
	7B	1		NOT USED		-	-	-	-	-	-	-	-
	7C	1		NOT USED		-	-	-	-	-	-	-	-
	7D	1		NOT USED		-	-	-	-	-	-	-	-
	7E	1		NOT USED		-	-	-	-	-	-	-	-
	7F	1		NOT USED		-	-	-	-	-	-	-	-

TOTAL SIZE 0C

nn = PART NUMBER

Wenn dem Part eine Drum Voice zugewiesen ist, bleiben die folgenden Parameter ohne Wirkung.

- BANK SELECT LSB
- MONO/POLY MODE
- SCALE TUNING
- PORTAMENTO
- PITCH EG
- FILTER MODULATION DEPTH (FMOD DEPTH)
- AMPLITUDE MODULATION DEPTH (AMOD DEPTH)

MIDI-Parameteränderungs-Tabelle (DRUM SETUP)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	XG Default (H)	MIDI Reception (respond/ignore)			MIDI Transmission (generated data)			REC		
						Song	Main Layer Left Layer	Keyboard	Panel (main generation method)	Song	Midi		Recorded from panel	
3n	rr	00	1	00-7F	PITCH COARSE	-64...0...+63	40	○	×	×	×	○	×	×
		01	1	00-7F	PITCH FINE	-64...0...+63 [cent]	40	○	×	×	×	○	×	×
		02	1	00-7F	LEVEL	0...127	Depends on the note	○	×	×	×	○	×	×
		03	1	00-7F	ALTERNATE GROUP	OFF, 1...127	Depends on the note	○	×	×	×	○	×	×
		04	1	00-7F	PAN	RND, L63...C...R63	Depends on the note	○	×	×	×	○	×	×
		05	1	00-7F	REVERB SEND	0...127	Depends on the note	○	×	×	×	○	×	×
		06	1	00-7F	CHORUS SEND	0...127	Depends on the note	○	×	×	×	○	×	×
		07	1	00-7F	VARIATION SEND	0...127	7F	○	×	×	×	○	×	×
		08	1	00-01	KEY ASSIGN	SINGLE, MULTI	00	○	×	×	×	○	×	×
		09	1	00-01	Rcv NOTE OFF	OFF, ON	Depends on the note	○	×	×	×	○	×	×
		0A	1	00-01	Rcv NOTE ON	OFF, ON	01	○	×	×	×	○	×	×
		0B	1	00-7F	LOW PASS FILTER CUTOFF FREQUENCY	-64...0...+63	40	○	×	×	×	○	×	×
		0C	1	00-7F	LOW PASS FILTER RESONANCE	-64...0...+63	40	○	×	×	×	○	×	×
		0D	1	00-7F	EG ATTACK RATE	-64...0...+63	40	○	×	×	×	○	×	×
		0E	1	00-7F	EG DECAY1 RATE	-64...0...+63	40	○	×	×	×	○	×	×
		0F	1	00-7F	EG DECAY2 RATE	-64...0...+63	40	○	×	×	×	○	×	×

TOTAL SIZE 10

		20	1	00-7F	EQ BASS GAIN	-12...+12 [dB]	40	○	×	×	×	○	×	×
		21	1	00-7F	EQ TREBLE GAIN	-12...+12 [dB]	40	○	×	×	×	○	×	×
		22	1		NOT USED		-	-	-	-	-	-	-	-
		23	1		NOT USED		-	-	-	-	-	-	-	-
		24	1	04-28	EQ BASS FREQUENCY	32...2.0k [Hz]	0C	○	×	×	×	○	×	×
		25	1	1C-3A	EQ TREBLE FREQUENCY	500...16.0k [Hz]	36	○	×	×	×	○	×	×
		26	1		NOT USED		-	-	-	-	-	-	-	-
		27	1		NOT USED		-	-	-	-	-	-	-	-
		28	1		NOT USED		-	-	-	-	-	-	-	-
		29	1		NOT USED		-	-	-	-	-	-	-	-
		2A	1		NOT USED		-	-	-	-	-	-	-	-
		2B	1		NOT USED		-	-	-	-	-	-	-	-
		2C	1		NOT USED		-	-	-	-	-	-	-	-
		2D	1		NOT USED		-	-	-	-	-	-	-	-

TOTAL SIZE 0E

n: Drum-Setup-Nummer (0-1)
 rr: Notennummer (0D-5B)

In den folgenden Fällen initialisiert das PF-500 alle Drum Setups.

XG SYSTEM ON empfangen

GM SYSTEM ON empfangen

DRUM SETUP RESET empfangen (nur im XG-Modus)

Wenn ein Part, dem ein Drum Setup zugewiesen ist, einen Programmwechsel empfängt, wird das zugewiesene Drum Setup initialisiert.

Wenn das gleiche Drum Setup zwei oder mehreren Parts zugewiesen ist, gelten Änderungen der Drum-Setup-Parameter (einschließlich Programmwechseln) auf alle zugewiesenen Parts.

Systemexklusive Meldungen (1)

*Wird nicht empfangen, wenn Receive Parameter SysEx ausgeschaltet ist.
 *Wird nicht gesendet, wenn Transmit Parameter SysEx ausgeschaltet ist.

Systemexklusive Meldungen (Universal-Realtime-Meldungen)

○ Verfügbar

MIDI Event	Data Format	MIDI Reception (effective or not for each part)			MIDI Reception (affecting the panel)	MIDI Transmission (generated data)			REC
		Song	Main Layer Left Layer	Keyboard		Panel (main generation method)	Song	Midi	
Master Volume	F0 7F XN 04 01 SS TT F7	○	×	×	×	×	○	×	
	11110000 F0 = Exclusive status								
	01111111 7F = Universal Real Time								
	0xxxxnnn XN = When N is received N = 0-F, whichever is received. X = ignored								
	00000100 04 = Sub-ID #1 = Device Control Message								
	00000001 01 = Sub-ID #2 = Master Volume								
	0sssssss SS = Volume LSB								
0ttttttt TT = Volume MSB									
11110111 F7 = End of Exclusive									

Systemexklusive Meldungen (Universal-Non-Realtime-Meldungen)

MIDI Event	Data Format	MIDI Reception (effective or not for each part)			MIDI Reception (affecting the panel)	MIDI Transmission (generated data)			REC
		Song	Main Layer Left Layer	Keyboard		Panel (main generation method)	Song	Midi	
GM1 System On	F0 7E XN 09 01 F7	○	×	×	○ (VOICE EDIT Reverb Type Chorus Type)	×	○	×	
	11110000 F0 = Exclusive status								
	01111110 7E = Universal Non-Real Time								
	0xxxxnnn XN = When N is received N = 0-F, whichever is received. X = ignored								
	00001001 09 = Sub-ID #1 = General MIDI Message								
	00000001 01 = Sub-ID #2 = General MIDI On								
11110111 F7 = End of Exclusive									

Anhang

Systemexklusive Meldungen (2)

*Wird nicht empfangen, wenn Receive Parameter SysEx ausgeschaltet ist.

*Wird nicht gesendet, wenn Transmit Parameter SysEx ausgeschaltet ist.

Systemexklusive Nachrichten (XG)

MIDI Event	Data Format	MIDI Reception (effective or not for each part)			MIDI Reception (affecting the panel)	MIDI Transmission (generated data)		
		Song	Main Layer Left Left Layer	Keyboard		Panel (main generation method)	Song	Midi
XG Parameter Change	F0 43 1n 4C hh mm ll dd ... F7							
	11110000 F0 = Exclusive status							
	01000011 43 = YAMAHA ID							
	0001nnnn 1n = Device Number n = always 0 (when transmit), n = 0-F (when receive)							
	01001100 4C = Model ID							
	0hhhhhhh hh = Address High							
	0mmmmmmm mm = Address Mid							
	01111111 ll = Address Low							
0ddddddd dd = Data								
:	:							
11110111 F7 = End of Exclusive								
XG Bulk Dump	F0 43 0n 4C aa bb hh mm ll dd ... dd cc F7							
	11110000 F0 = Exclusive status							
	01000011 43 = YAMAHA ID							
	0000nnnn 0n = Device Number n = always 0 (when transmit), n = 0-F (when receive)							
	01001100 4C = Model ID							
	0aaaaaaa aa = Byte Count MSB							
	0bbbbbbb bb = Byte Count LSB							
	0hhhhhhh hh = Address High							
	0mmmmmmm mm = Address Mid							
	01111111 ll = Address Low							
	0ddddddd dd = Data							
	:	:						
	0ddddddd dd = Data							
0ccccc cc = Checksum								
11110111 F7 = End of Exclusive								
XG Parameter Request	F0 43 3n 4C hh mm ll F7							
	11110000 F0 = Exclusive status							
	01000011 43 = YAMAHA ID							
	0011nnnn 3n = Device Number n = always 0 (when transmit), n = 0-F (when receive)							
	01001100 4C = Model ID							
	0hhhhhhh hh = Address High							
	0mmmmmmm mm = Address Mid							
	01111111 ll = Address Low							
11110111 F7 = End of Exclusive								
XG Dump Request	F0 43 2n 4C hh mm ll dd F7							
	11110000 F0 = Exclusive status							
	01000011 43 = YAMAHA ID							
	0010nnnn 2n = Device Number n = always 0 (when transmit), n = 0-F (when receive)							
	01001100 4C = Model ID							
	0hhhhhhh hh = Address High							
	0mmmmmmm mm = Address Mid							
	01111111 ll = Address Low							
11110111 F7 = End of Exclusive								

Systemexklusive Meldungen (Preset Voice)

MIDI Event	Data Format	MIDI Reception (effective or not for each part)			MIDI Reception (affecting the panel)	MIDI Transmission (generated data)		
		Song	Main Layer Left Left Layer	Keyboard		Panel (main generation method)	Song	Midi
String Resonance Depth	F0 43 73 01 50 11 0n 02 dd F7							
	11110000 F0 = Exclusive status							
	01000011 43 = YAMAHA ID							
	01110011 73 = Clavinova ID							
	00000001 01 = Model ID (Clavinova common ID)							
	01010000 50 = Sub ID	○	○	×	○ (Other Setting)	○ (Other Setting)	○	×
	00010001 11 = Sub ID							
	0000nnnn 0n = Channel (00 – 0F)							
	00000010 02 = Sub ID (String Resonance Depth)							
	0ddddddd dd = Depth (00 – 48)							
11110111 F7 = End of Exclusive								
Sustain Sampling Depth	F0 43 73 01 50 11 0n 03 dd F7							
	11110000 F0 = Exclusive status							
	01000011 43 = YAMAHA ID							
	01110011 73 = Clavinova ID							
	00000001 01 = Model ID (Clavinova common ID)							
	01010000 50 = Sub ID	○	○	×	○ (Other Setting)	○ (Other Setting)	○	×
	00010001 11 = Sub ID							
	0000nnnn 0n = Channel (00 – 0F)							
	00000011 03 = Sub ID (Sustain Sampling Depth)							
	0ddddddd dd = Depth (00 – 48)							
11110111 F7 = End of Exclusive								
Key-off Sampling Depth	F0 43 73 01 50 11 0n 04 dd F7							
	11110000 F0 = Exclusive status							
	01000011 43 = YAMAHA ID							
	01110011 73 = Clavinova ID							
	00000001 01 = Model ID (Clavinova common ID)							
	01010000 50 = Sub ID	○	○	×	○ (Other Setting)	○ (Other Setting)	○	×
	00010001 11 = Sub ID							
	0000nnnn 0n = Channel (00 – 0F)							
	00000100 04 = Sub ID (Key-off Sampling Depth)							
	0ddddddd dd = Depth (00 – 50)							
11110111 F7 = End of Exclusive								
Soft Pedal Depth	F0 43 73 01 50 11 0n 05 dd F7							
	11110000 F0 = Exclusive status							
	01000011 43 = YAMAHA ID							
	01110011 73 = Clavinova ID							
	00000001 01 = Model ID (Clavinova common ID)							
	01010000 50 = Sub ID	○	○	×	○ (Other Setting)	○ (Other Setting)	○	×
	00010001 11 = Sub ID							
	0000nnnn 0n = Channel (00 – 0F)							
	00000101 05 = Sub ID (Soft Pedal Depth)							
	0ddddddd dd = Depth (00 – 7F)							
11110111 F7 = End of Exclusive								

*Für jeden Depth-Wert ist der Reset-Wert 40H = Voice-Parameter.

Systemexklusive Meldungen (Sonstige)

MIDI Event	Data Format	MIDI Reception (effective or not for each part)			MIDI Reception (affecting the panel)	MIDI Transmission (generated data)		
		Song	Main Layer Left Left Layer	Keyboard		Panel (main generation method)	Song	Midi
MIDI Master Tuning	F0 43 1n 27 30 00 00 0m 01 cc F7							
	11110000 F0 = Exclusive status							
	01000011 43 = YAMAHA ID							
	0001nnnn 1n n = always 0 (when transmit), n = 0-F (when receive)							
	00100111 27 = Model ID of TG100							
	00110000 30 = Address High							
	00000000 00 = Address Mid							
	00000000 00 = Address Low							
	0000mmmm 0m = Master Tune MSB							
	00001111 01 = Master Tune LSB							
0ccccccc cc = irrelevant								
11110111 F7 = End of Exclusive								

Systemexklusive Meldungen (Bulk-Daten)

MIDI Event	Data Format	MIDI Reception (effective or not for each part)			MIDI Reception (affecting the panel)	MIDI Transmission (generated data)																										
		Song	Main Layer Left Layer	Keyboard		Panel (main generation method)	Song	Midi																								
Data Bulk Dump	F0 43 0n xx yy zz aa bb cc dd hh mm ll dd ... dd sum F7																															
	11110000 F0 = Exclusive status																															
	01000011 43 = YAMAHA ID																															
	0000nnnn 0n = Device Number n = always 0																															
	0xxxxxxx 7F = Model ID High																															
	0zzzzzzz 04 = Model ID Low																															
	0aaaaaaa aa = Byte Count MSB																															
	0bbbbbbb bb = Byte Count LSB																															
	0ccccccc cc = The number of available MSB																															
	0ddddddd dd = The number of available LSB																															
0hhhhhhh hh = Address High																																
0mmmmmmm mm = Address Mid																																
01111111 ll = Address Low																																
0ddddddd dd = Data																																
:	:																															
0ddddddd dd = Data																																
0ccccccc cc = Checksum																																
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Function</th> <th>Address High</th> <th>Address Mid</th> <th>Address Low</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Bulk Header</td> <td>10</td> <td>00</td> <td>00</td> </tr> <tr> <td>Current (End)</td> <td>20</td> <td>00 7F</td> <td>00 7F</td> </tr> <tr> <td>Performance (End)</td> <td>30</td> <td>00 7F</td> <td>00 7F</td> </tr> <tr> <td>Voice Setting (End)</td> <td>40</td> <td>00 7F</td> <td>00 7F</td> </tr> <tr> <td>Bulk Footer</td> <td>11</td> <td>00</td> <td>00</td> </tr> </tbody> </table>	Function	Address High	Address Mid	Address Low	Bulk Header	10	00	00	Current (End)	20	00 7F	00 7F	Performance (End)	30	00 7F	00 7F	Voice Setting (End)	40	00 7F	00 7F	Bulk Footer	11	00	00	-	-	-	-	○ (Bulk)	×	○ (Bulk Request)
Function	Address High	Address Mid	Address Low																													
Bulk Header	10	00	00																													
Current (End)	20	00 7F	00 7F																													
Performance (End)	30	00 7F	00 7F																													
Voice Setting (End)	40	00 7F	00 7F																													
Bulk Footer	11	00	00																													
		-	○	○	○ (Other than the Data Bulk)	○ (Bulk Current)	×	○ (Bulk Request)																								
		-	-	-	○ (Performance)	○ (Bulk Performance)	×	○ (Bulk Request)																								
		-	-	-	- (Voice Setting)	○ (Bulk Voice)	×	○ (Bulk Request)																								
		-	-	-	-	○ (Bulk)	×	○ (Bulk Request)																								
Data Bulk Dump Request	F0 43 2n xx yy zz hh mm ll F7																															
	11110000 F0 = Exclusive status																															
	01000011 43 = YAMAHA ID																															
	0000nnnn 2n = Device Number n = always 0																															
	0xxxxxxx 7F = Model ID High																															
	0zzzzzzz 04 = Model ID Low																															
	0hhhhhhh hh = Address High																															
	0mmmmmmm mm = Address Mid																															
	01111111 ll = Address Low																															
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>Function</th> <th>Address High</th> <th>Address Mid</th> <th>Address Low</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Current, Performance, Voice Setting</td> <td>00</td> <td>00</td> <td>00</td> </tr> </tbody> </table>	Function	Address High	Address Mid	Address Low	Current, Performance, Voice Setting	00	00	00	-	-	-	-	×	×	×															
Function	Address High	Address Mid	Address Low																													
Current, Performance, Voice Setting	00	00	00																													

Anhang

Function...	Transmitted	Recognized	Remarks	
Basic Channel	Default Changed	1 - 16 1 - 16	1 - 16 1 - 16	
Mode	Default Messages Altered	3 X *****	3 X X	
Note Number : True voice		0 - 127 *****	0 - 127 0 - 127	
Velocity	Note ON Note OFF	O 9nH, v=1-127 X 9nH, v=0	O 9nH, v=1-127 X	
After Touch	Key's Ch's	X X	O O	
Pitch Bend		O	O 0 - 24 semi	
Control Change	0,32 1 5 7,10,11 6,38 64,66,67 65 71,74 72,73 84,94 91,93 96-97 98-99 100-101 1-119	O O X O O O X O X X O X X O O (Assignable)	O O O O O O O O O O O O O O X	Bank Select Modulation Portamento Time Data Entry Portamento Sound Controller Sound Controller RPN Inc,Dec NRPN LSB,MSB RPN LSB,MSB *1
Prog Change : True #		O 0 - 127 *****	O 0 - 127	
System Exclusive		O	O	
Common : Song Pos. : Song Sel. : Tune	X X X	X X X		
System : Clock Real Time : Commands	O O	X O		
Aux : All Sound Off : Reset All Cntrls : Local ON/OFF Mes- : All Notes OFF sages: Active Sense : Reset	X X X X O X	O (120,126,127) O (121) X (122) O (123-125) O X		
Note : *1= Transmission only				

Mode 1 : OMNI ON , POLY Mode 2 : OMNI ON , MONO O : Yes
 Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF, MONO X : No

Anhang

Technische Daten

Element	CP300
Keyboard	GH-Tastatur mit 88 Tasten (A-1 – C7)
Tonquelle	AWM Dynamic Stereo Sampling
Polyphonie (max.)	128
Voice-Auswahl	Presets: 50 Voices XG-Voices: 480 Voices + 12 Drum Kits
Performance	64 Performances x 56 Dateien (max.)
Effekte*	Reverb*, Chorus*, Master Equalizer, Variation-Effekt*, Insert-Effekt* x 3
Controller	Master-Volume-Drehregler, Pitch-Bend-Rad, Modulationsrad, Master-Equalizer-Schieberegler, Zone-Control-Schieberegler, Song-Volume-Schieberegler
Display	24 Zeichen x 2 Zeilen, LCD mit Hintergrundbeleuchtung
Aufnahme/Wiedergabe	16-Spur-Aufnahme/Wiedergabe, Tempoeinstellung, max. Kapazität: 1,4 MB, 140.000 Noten
Buchsen/Anschlüsse	MIDI (IN/OUT/THRU), PHONES, INPUT (L/MONO, R), OUTPUT (L/MONO, R), OUTPUT (L/R), ASSIGNABLE FOOT PEDAL (SUSTAIN/SOSTENUTO/SOFT/AUX), USB TO HOST, AC INLET
Leistungsverstärker	30 W x 2
Lautsprecher	13 cm x 2
Abmessungen (B x H x T)	1391 x 460 x 170 mm (54-3/4" x 18-1/8" x 6-15/16")
Gewicht	32,5 kg (71 lbs., 10 oz)
Zubehör	AC-Netzkabel, Pedal FC3, Bedienungsanleitung

*: Beachten Sie die Liste der Effekttypen auf Seite 114.

Die in dieser Bedienungsanleitung enthaltenen technischen Daten und Beschreibungen dienen lediglich der Information. Yamaha Corp. behält sich das Recht vor, Produkte und technische Daten jederzeit ohne vorherige Ankündigung zu ändern. Da sich die technischen Daten, das Instrument und das Zubehör von Land zu Land unterscheiden können, wenden Sie sich im Zweifelsfall an Ihrem Yamaha-Händler.

Index

Zahlen

[1] – [16]-Tasten 73

A

A [-][+]-Tasten 15

[AC INLET]-Buchse 11

Andere Einstellungen 67

Anschlüsse und Verbindungen

 Computer 92

 externe Audiogeräte 88

 externes Instrument 89

 externes MIDI-Keyboard 90

Anwendungsindex 10

Arbeitsspeicher 82

[ASSIGNABLE FOOT PEDAL]-Buchsen 11

Aufnahme

 Dual-Modus 48

 Live-Spiel 41, 42

 Split-Modus 48

Aufnahmespur 42

Aufnahmeverfahren

 Daten hinzufügen 46

 Neuaufnahme von Parts 44

 Tempo nach Aufnahme ändern 46

 überschreiben 46

 Voice nach Aufnahme umschalten 46

[AUX]-Buchse 33

AUX-Pedal 33

B

B [- (NO)][+ (YES)]-Tasten 15

Bar (Takt) 42

Bedienungssperre 51

Bulk Dump 66

C

C [-][+]-Tasten 15

Chorus 35

[CHORUS]-Taste 35

[CLICK]-Taste 38

[CONTRAST]-Regler 13

D

D [-][+]-Tasten 15

Datei 17

Delete

 Performance-Datei 80

 Song-Datei 83

Demo-Songs 23

Display

 Einstellungen 15

 Helligkeit einstellen 13

Dual 29

E

Effekttypen-Zuweisungstabelle 123

Equalizer (EQ) 36

[EXIT]-Taste 15

F

Factory Set 16

Fehlerbehebung 98

Festplattenspeicher 17

G

GM System Stufe 1 100

Grundsätzliche Bedienung 15

H

Haltepedal 33

I

INPUT [L/MONO][R]-Buchsen 89

Insert-Effekt 35

K

Klick 38

Kombinationen von Tastatur-Parts 27

Kopfhörer 12

L

Lautsprecher (eingebaut) ein-/ausschalten 52

Lautstärke

 Einstellen der Master-Lautstärke 23

 Einstellen der Song-Lautstärke 23, 47

 Einstellen für jeden Part 28

Layer Part 27

Left Layer Part 27

Left Part 27

Listen

 Andere Einstellungen 101

 Effekttypen-Liste 114

 Liste der Drum Kits (Schlagzeug-Sets) 112

 Liste der Effektparameter 115

 Liste der Preset Performances 106

 Liste der Werkseinstellungen 101

 Liste der XG Voices 108

 Master-Einstellungen 102

 Meldungsliste 94

 MIDI-Einstellungen 101

 Programmwechselliste 105

 Song-Einstellungen 102

 Voice-Liste 103

Load From Memory 79

M

Main Part	27
[MASTER EDIT]-Taste	53
Master EQ	36
[MASTER EQUALIZER]-Schieberegler	36
Master Volume	13
[MASTER VOLUME]-Dial	13
Master-Einstellungen	53
MASTER-EQ-EDIT [▼][▲]-Tasten	72
Master-Equalizer-Einstellungen	72
Master-Modus	39
[MASTER]-Taste	39
Memory	49
Memory Backup	71
Metronomlautstärke Einstellen der Master-Lautstärke	13
MIDI [IN][OUT][THRU]-Anschlüsse	90
[MIDI OUT]-Taste	51
MIDI Panic	52
[MIDI SETTING]-Taste	64
MIDI-Datenformat	125
MIDI-Datenkompatibilität	100
MIDI-Einstellungen	63
MIDI-Implementationstabelle	137
MIDI-Kanal	63
Modulationsrad	34

O

[OTHER SETTING]-Taste	67
OUTPUT [L][R]-Buchsen	89
OUTPUT[L/MONO][R]-Buchsen	88

P

[PANEL LOCK]-Taste	51
Parameter	
Andere Einstellungen	68
Master Edit	54
MIDI-Einstellungen	65
Song-Einstellungen	86
Voice Edit	58
Part EQ	36
Pedal	33
Pedalfunktionen	61, 62
Perf. Name	78
[PERFORM.FILE]-Taste	76
Performance	77
speichern unter einer Taste	77
umbenennen	78
Performance-Datei	
Abruf aus dem Storage Memory	79
definiert	73
Grundsätzliche Bedienung	76
löschen	80
speichern unter	79
umbenennen	80
Performance-Funktionen	73

Performance-Parameter	74
[PERFORMANCE]-Taste	40
[PHONES]-Buchse	12
Pitch-Bend-Rad	34
[POWER], interruptor	11, 12
Preset	18, 49
Preset-Performance-Datei	40

Q

Quantize	86
----------------	----

R

[REC]-Taste	42
Rename	
Performance	78
Performance-Datei	80
Song-Datei	83
Rename File	80
Reverb	35
[REVERB]-Taste	35

S

Save to Memory	82
SCALE	68
Schneller Rücklauf	50
Schneller Vorlauf	50
[SOFT]-Buchse	33
Softpedal	33
Song	41
Song Repeat	87
Song umbenennen	83
Song-Datei	
definiert	81
Grundsätzliche Bedienung	81
löschen	83
Save to Memory	82
umbenennen	83
Song-Einstellungen	85
SONG-SELECT [◀◀][▶▶]-Tasten	42, 49
[SONG VOLUME]-Schieberegler	47
Song-Wiedergabe	49
[SOSTENUTO]-Buchse	33
Sostenuto-Pedal	33
[SPEAKER]-Taste	52
Speichern	
Aufgenommener Song	82
Performance	77
Performance-Datei	79
Speichern unter	79
Split	31
Split Point	32, 69
[SPLIT]-Taste	31
Storage Memory	73, 82
[SUSTAIN]-Buchse	33
Synchronstart	50
Systemeffekt	35

T

Technische Daten	138
Tempo	38
TEMPO [DOWN] [UP]-Tasten	38
Time Signature (Taktmaß)	87
Touch (Anschlag)	61, 68
TRACK [1][2][3-16]-Tasten	42, 50
Transpose (Transposition)	37
[TRANPOSE]-Taste	37
Tune (Stimmen)	68

U

[USB]-Buchse	92
--------------------	----

V

VARIATION [▼][▲]-Tasten	25
Voice	25
Voice Edit	56
[VOICE EDIT]-Taste	56
[VOICE/PERFORMANCE]-Taste	25, 40, 73
Vorsichtsmaßnahmen	4

W

Werkseinstellung	71
Werkseinstellungen	16

X

XG	100
XG-Voice	26

Z

Zeichencode	84
[ZONE CONTROL]-Schieberegler	28, 39
Zonensteuerung	28, 39

Important Notice: Guarantee Information for customers in European Economic Area (EEA) and Switzerland

Important Notice: Guarantee Information for customers in EEA* and Switzerland For detailed guarantee information about this Yamaha product, and Pan-EEA* and Switzerland warranty service, please either visit the website address below (Printable file is available at our website) or contact the Yamaha representative office for your country. * EEA: European Economic Area	English
Wichtiger Hinweis: Garantie-Information für Kunden in der EWR* und der Schweiz Für nähere Garantie-Information über dieses Produkt von Yamaha, sowie über den Pan-EWR*- und Schweizer Garantieservice, besuchen Sie bitte entweder die folgend angegebene Internetadresse (eine druckfähige Version befindet sich auch auf unserer Webseite), oder wenden Sie sich an den für Ihr Land zuständigen Yamaha-Vertrieb. *EWR: Europäischer Wirtschaftsraum	Deutsch
Remarque importante: informations de garantie pour les clients de l'EEE et la Suisse Pour des informations plus détaillées sur la garantie de ce produit Yamaha et sur le service de garantie applicable dans l'ensemble de l'EEE ainsi qu'en Suisse, consultez notre site Web à l'adresse ci-dessous (le fichier imprimable est disponible sur notre site Web) ou contactez directement Yamaha dans votre pays de résidence. * EEE : Espace Economique Européen	Français
Belangrijke mededeling: Garantie-informatie voor klanten in de EER* en Zwitserland Voor gedetailleerde garantie-informatie over dit Yamaha-product en de garantieservice in heel de EER* en Zwitserland, gaat u naar de onderstaande website (u vindt een afdrukbaar bestand op onze website) of neemt u contact op met de vertegenwoordiging van Yamaha in uw land. * EER: Europese Economische Ruimte	Nederlands
Aviso importante: información sobre la garantía para los clientes del EEE* y Suiza Para una información detallada sobre este producto Yamaha y sobre el soporte de garantía en la zona EEE* y Suiza, visite la dirección web que se incluye más abajo (la versión del archivo para imprimir esta disponible en nuestro sitio web) o póngase en contacto con el representante de Yamaha en su país. * EEE: Espacio Económico Europeo	Español
Avviso importante: informazioni sulla garanzia per i clienti residenti nell'EEA* e in Svizzera Per informazioni dettagliate sulla garanzia relativa a questo prodotto Yamaha e l'assistenza in garanzia nei paesi EEA* e in Svizzera, potete consultare il sito Web all'indirizzo riportato di seguito (è disponibile il file in formato stampabile) oppure contattare l'ufficio di rappresentanza locale della Yamaha. * EEA: Area Economica Europea	Italiano
Aviso importante: informações sobre as garantias para clientes da AEE* e da Suíça Para obter uma informação pormenorizada sobre este produto da Yamaha e sobre o serviço de garantia na AEE* e na Suíça, visite o site a seguir (o arquivo para impressão está disponível no nosso site) ou entre em contato com o escritório de representação da Yamaha no seu país. * AEE: Área Económica Européia	Português
Σημαντική σημείωση: Πληροφορίες εγγύησης για τους πελάτες στον ΕΟΧ* και Ελλάδα Για λεπτομερείς πληροφορίες εγγύησης σχετικά με το παρόν προϊόν της Yamaha και την κάλυψη εγγύησης σε όλες τις χώρες του ΕΟΧ και την Ελλάδα, επισκεφτείτε την παρακάτω ιστοσελίδα (Εκτυπώσιμη μορφή είναι διαθέσιμη στην ιστοσελίδα μας) ή απευθυνθείτε στην αντιπροσωπεία της Yamaha στη χώρα σας. * ΕΟΧ: Ευρωπαϊκός Οικονομικός Χώρος	Ελληνικά
Viktigt: Garantiinformation för kunder i EES-området* och Schweiz För detaljerad information om denna Yamahaprodukt samt garantiservice i hela EES-området* och Schweiz kan du antingen besöka nedanstående webbadress (en utskriftsvänlig fil finns på webbplatsen) eller kontakta Yamahas officiella representant i ditt land. * EES: Europeiska Ekonomiska Samarbetsområdet	Svenska
Viktig merknad: Garantiinformasjon for kunder i EØS* og Sveits Detaljert garantiinformasjon om dette Yamaha-produktet og garantiservice for hele EØS-området* og Sveits kan fås enten ved å besøke nettstedene nedenfor (utskriftsversjon finnes på våre nettsider) eller kontakte Yamahas kontoret i landet der du bor. *EØS: Det europeiske økonomiske samarbeidsområdet	Norsk
Vigtig oplysning: Garantioplysninger til kunder i EØ* og Schweiz De kan finde detaljerede garantioplysninger om dette Yamaha-produkt og den fælles garantiserviceordning for EØ* (og Schweiz) ved at besøge det websted, der er angivet nedenfor (der findes en fil, som kan udskrives, på vores websted), eller ved at kontakte Yamahas nationale repræsentationskontor i det land, hvor De bor. * EØ: Det Europæiske Økonomiske Område	Dansk
Tärkeä ilmoitus: Takuutiedot Euroopan talousalueen (ETA)* ja Sveitsin asiakkaille Tämän Yamaha-tuotteen sekä ETA-alueen ja Sveitsin takuuta koskevat yksityiskohtaiset tiedot saatte alla olevasta nettiosoitteesta. (Tulostettava tiedosto saatavissa sivustollamme.) Voitte myös ottaa yhteyttä paikalliseen Yamaha-edustajaan. *ETA: Euroopan talousalue	Suomi
Ważne: Warunki gwarancyjne obowiązujące w EOG* i Szwajcarii Aby dowiedzieć się więcej na temat warunków gwarancyjnych tego produktu firmy Yamaha i serwisu gwarancyjnego w całym EOG* i Szwajcarii, należy odwiedzić wskazaną poniżej stronę internetową (Plik gotowy do wydruku znajduje się na naszej stronie internetowej) lub skontaktować się z przedstawicielstwem firmy Yamaha w swoim kraju. * EOG — Europejski Obszar Gospodarczy	Polski
Důležité oznámení: Záruční informace pro zákazníky v EHS* a ve Švýcarsku Podrobné záruční informace o tomto produktu Yamaha a záručním servisu v celém EHS* a ve Švýcarsku naleznete na níže uvedené webové adrese (soubor k tisku je dostupný na našich webových stránkách) nebo se můžete obrátit na zastoupení firmy Yamaha ve své zemi. * EHS: Evropský hospodářský prostor	Česky
Fontos figyelmeztetés: Garancia-információk az EGT* területén és Svájcban élő vásárlók számára A jelen Yamaha termékre vonatkozó részletes garancia-információk, valamint az EGT*-re és Svájcra kiterjedő garanciális szolgáltatás tekintetében keresse fel webhelyünk az alábbi címen (a webhelyen nyomtatható fájl is található), vagy pedig lépjen kapcsolatba az országában működő Yamaha képviselői irodával. * EGT: Európai Gazdasági Térség	Magyar
Oluline märkus: Garantiiteave Euroopa Majanduspiirkonna (EMP)* ja Šveitsi klientidele Täpsema teabe saamiseks selle Yamaha toote garantii ning kogu Euroopa Majanduspiirkonna ja Šveitsi garantiiteeninduse kohta, külastage palun veebisaiti alljärgneval aadressil (meie saidil on saadaval printitav fail) või pöörduge Teie regiooni Yamaha esinduse poole. * EMP: Euroopa Majanduspiirkond	Eesti keel
Svarīgs paziņojums: garantijas informācija klientiem EEZ* un Šveicē Lai saņemtu detalizētu garantijas informāciju par šo Yamaha produktu, kā arī garantijas apkalpošanu EEZ* un Šveicē, lūdzu, apmeklējiet zemāk norādīto tīmekļa vietnes adresi (tīmekļa vietnē ir pieejams drukājams fails) vai sazinieties ar jūsu valstī apkalpojošo Yamaha pārstāvniecību. * EEZ: Eiropas Ekonomikas zona	Latviešu
Dėmesio: informacija dėl garantijos pirkėjams EEE* ir Šveicarijoje Jei reikia išsamios informacijos apie šį „Yamaha“ produktą ir jo techninę priežiūrą visoje EEE* ir Šveicarijoje, apsilankykite mūsų svetainėje toliau nurodytu adresu (svetainėje yra spausdintinas failas) arba kreipkitės į „Yamaha“ atstovybę savo šalyje. *EEE – Europos ekonominė erdvė	Lietuvių kalba
Dôležité upozornenie: Informácie o záruke pre zákazníkov v EHP* a Švajčiarsku Podrobné informácie o záruke týkajúce sa tohto produktu od spoločnosti Yamaha a garančnom servise v EHP* a Švajčiarsku nájdete na webovej stránke uvedenej nižšie (na našej webovej stránke je k dispozícii súbor na tlač) alebo sa obráťte na zástupcu spoločnosti Yamaha vo svojej krajine. * EHP: Európsky hospodársky priestor	Slovenčina
Pomembno obvestilo: Informacije o garanciji za kupce v EGP* in Švici Za podrobnejše informacije o tem Yamahinem izdelku ter garancijskem servisu v celotnem EGP in Švici, obiščite spletno mesto, ki je navedeno spodaj (natisljiva datoteka je na voljo na našem spletnem mestu), ali se obrnite na Yamahinega predstavnika v svoji državi. * EGP: Evropski gospodarski prostor	Slovenščina
Важно съобщение: Информация за гаранцията за клиенти в ЕИП* и Швейцария За подробна информация за гаранцията за този продукт на Yamaha и гаранционното обслужване в паневропейската зона на ЕИП* и Швейцария или посетете посочения по-долу уеб сайт (на нашия уеб сайт има файл за печат), или се свържете с представителния офис на Yamaha във вашата страна. * ЕИП: Европейско икономическо пространство	Български език
Notificare importantă: Informații despre garanție pentru clienții din SEE* și Elveția Pentru informații detaliate privind acest produs Yamaha și serviciul de garanție Pan-SEE* și Elveția, vizitați site-ul la adresa de mai jos (fișierul imprimabil este disponibil pe site-ul nostru) sau contactați biroul reprezentanței Yamaha din țara dumneavoastră. * SEE: Spațiul Economic European	Limba română

<http://europe.yamaha.com/warranty/>

For details of products, please contact your nearest Yamaha representative or the authorized distributor listed below.

Pour plus de détails sur les produits, veuillez-vous adresser à Yamaha ou au distributeur le plus proche de vous figurant dans la liste suivante.

Die Einzelheiten zu Produkten sind bei Ihrer unten aufgeführten Niederlassung und bei Yamaha Vertragshändlern in den jeweiligen Bestimmungsländern erhältlich.

Para detalles sobre productos, contacte su tienda Yamaha más cercana o el distribuidor autorizado que se lista debajo.

NORTH AMERICA

CANADA

Yamaha Canada Music Ltd.
135 Milner Avenue, Toronto, Ontario,
M1S 3R1, Canada
Tel: 416-298-1311

U.S.A.

Yamaha Corporation of America
6600 Orangethorpe Avenue, Buena Park, CA 90620,
U.S.A.
Tel: 714-522-9011

CENTRAL & SOUTH AMERICA

MEXICO

Yamaha de México, S.A. de C.V.
Av. Insurgentes Sur 1647 "Prisma Insurgentes",
Col. San Jose Insurgentes, Del. Benito Juarez,
03900, Mexico, D.F.
Tel: 55-5804-0600

BRAZIL

Yamaha Musical do Brasil Ltda.
Rua Joaquim Floriano, 913 - 4º andar, Itaim Bibi,
CEP 04534-013 São Paulo, SP, BRAZIL
Tel: 011-3704-1377

ARGENTINA

**Yamaha Music Latin America, S.A.,
Sucursal Argentina**
Olga Cossetini 1553, Piso 4 Norte,
Madero Este-C1107CEK
Buenos Aires, Argentina
Tel: 54-11-4119-7000

VENEZUELA

**Yamaha Music Latin America, S.A.,
Sucursal Venezuela**
C.C. Manzanera Plaza P4
Ofic. 0401- Manzanera-Baruta
Caracas Venezuela
Tel: 58-212-943-1877

PANAMA AND OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES

Yamaha Music Latin America, S.A.
Torre Banco General, Piso No.7, Marbella,
Calle 47 y Aquilino de la Guardia,
Ciudad de Panamá, República de Panamá
Tel: +507-269-5311

EUROPE

THE UNITED KINGDOM/IRELAND

Yamaha Music Europe GmbH (UK)
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,
MK7 8BL, U.K.
Tel: 01908-366700

GERMANY

Yamaha Music Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: 04101-3030

SWITZERLAND/LIECHTENSTEIN

**Yamaha Music Europe GmbH
Branch Switzerland in Zürich**
Seefeldstrasse 94, 8008 Zürich, Switzerland
Tel: 044-387-8080

AUSTRIA

Yamaha Music Europe GmbH Branch Austria
Schleiergasse 20, A-1100 Wien, Austria
Tel: 01-60203900

CZECH REPUBLIC/HUNGARY/ ROMANIA/SLOVAKIA/SLOVENIA

**Yamaha Music Europe GmbH
Branch Austria (Central Eastern Europe Office)**
Schleiergasse 20, A-1100 Wien, Austria
Tel: 01-60203900

POLAND/LITHUANIA/LATVIA/ ESTONIA

**Yamaha Music Europe GmbH
Branch Poland Office**
ul. Wrotkowa 14 02-553 Warsaw, Poland
Tel: 022-500-2925

BULGARIA

Dinacord Bulgaria LTD.
Bul. Iskarsko Schose 7 Targowski Zentar Ewropa
1528 Sofia, Bulgaria
Tel: 02-978-20-25

MALTA

Olimpus Music Ltd.
The Emporium, Level 3, St. Louis Street Msida
MSD06
Tel: 02133-2144

NETHERLANDS/BELGIUM/ LUXEMBOURG

Yamaha Music Europe Branch Benelux
Clarissenhof 5-b, 4133 AB Vianen, Netherlands
Tel: 0347-358 040

FRANCE

Yamaha Music Europe
7 rue Ambroise Croizat, Zone d'activites Pariest,
77183 Croissy-Beaubourg, France
Tel: 01-64-61-4000

ITALY

Yamaha Music Europe GmbH, Branch Italy
Viale Italia 88, 20020 Lainate (Milano), Italy
Tel: 02-935-771

SPAIN/PORTUGAL

**Yamaha Music Europe GmbH Ibérica, Sucursal
en España**
Ctra. de la Coruna km. 17,200, 28231
Las Rozas (Madrid), Spain
Tel: +34-91-639-88-88

GREECE

Philippos Nakas S.A. The Music House
147 Skiathou Street, 112-55 Athens, Greece
Tel: 01-228 2160

SWEDEN

**Yamaha Music Europe GmbH Germany filial
Scandinavia**
J. A. Wettergrensgata 1, Box 30053
S-400 43 Göteborg, Sweden
Tel: +46 31 89 34 00

DENMARK

**Yamaha Music Europe GmbH, Tyskland – filial
Denmark**
Generatorvej 6A, DK-2730 Herlev, Denmark
Tel: 44 92 49 00

FINLAND

F-Musiikki Oy
Kluuvikatu 6, P.O. Box 260,
SF-00101 Helsinki, Finland
Tel: 09 618511

NORWAY

**Yamaha Music Europe GmbH Germany -
Norwegian Branch**
Grini Næringspark 1, N-1361 Østerås, Norway
Tel: 67 16 78 00

ICELAND

Skifan HF
Skeifan 17 P.O. Box 8120, IS-128 Reykjavik,
Iceland
Tel: 525 5000

RUSSIA

Yamaha Music (Russia) LLC.
Room 37, bld. 7, Kievskaya street, Moscow,
121059, Russia
Tel: 495 626 5005

OTHER EUROPEAN COUNTRIES

Yamaha Music Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: +49-4101-3030

AFRICA

SOUTH AFRICA

Global Music Instruments
Unit 4, 130 Boeing Road East Bedfordview 2008
Postnet Suite 130, Private Bag X10020 Edenvale
1610, South Africa
Tel: 27-11-454-1131

OTHER AFRICAN COUNTRIES

Yamaha Music Gulf FZE
LOB 16-513, P.O.Box 17328, Jebel Ali,
Dubai, United Arab Emirates
Tel: +971-4-881-5868

MIDDLE EAST

TURKEY/CYPRUS

Yamaha Music Europe GmbH
Merkezi Almanya Türkiye İstanbul Şubesi
Maslak Meydan Sokak No:5 Spring Giz Plaza
Bağimsız Böl. No:3, 34398 Şişli, İstanbul
Tel: +90-212-999-8010

OTHER COUNTRIES

Yamaha Music Gulf FZE
LOB 16-513, P.O.Box 17328, Jebel Ali,
Dubai, United Arab Emirates
Tel: +971-4-881-5868

ASIA

THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA

Yamaha Music & Electronics (China) Co.,Ltd.
2F, Yunhedasha, 1818 Xinzha-lu, Jingan-qu,
Shanghai, China
Tel: 021-6247-2211

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong
Tel: 2737-7688

INDIA

Yamaha Music India Pvt. Ltd.
Spazedge building, Ground Floor, Tower A, Sector
47, Gurgaon- Sohna Road, Gurgaon, Haryana, India
Tel: 0124-485-3300

INDONESIA

PT. Yamaha Musik Indonesia (Distributor)
Yamaha Music Center Bldg. Jalan Jend. Gatot
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia
Tel: 021-520-2577

KOREA

Yamaha Music Korea Ltd.
8F, 9F, Dongsung Bldg. 158-9 Samsung-Dong,
Kangnam-Gu, Seoul, Korea
Tel: 02-3467-3300

MALAYSIA

Yamaha Music (Malaysia) Sdn., Bhd.
No.8, Jalan Perbandaran, Kelana Jaya, 47301
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia
Tel: 03-78030900

PHILIPPINES

Yupangco Music Corporation
339 Gil J. Puyat Avenue, P.O. Box 885 MCPO,
Makati, Metro Manila, Philippines
Tel: 819-7551

SINGAPORE

Yamaha Music (Asia) Private Limited
Block 202 Hougang Street 21, #02-00,
Singapore 530202, Singapore
Tel: 65-6747-4374

TAIWAN

Yamaha Music & Electronics Taiwan Co.,Ltd.
3F, No.6, Section 2 Nan-Jing East Road, Taipei,
Taiwan R.O.C.
Tel: 02-2511-8688

THAILAND

Siam Music Yamaha Co., Ltd.
3, 4, 15 and 16th floor, Siam Motors Building,
891/1 Rama 1 Road, Wangmai,
Pathumwan, Bangkok 10330, Thailand
Tel: 02-215-2622

VIETNAM

Yamaha Music Vietnam Company Limited
15th Floor, Nam A Bank Tower, 201-203 Cach
Mang Thang Tam St., Ward 4, Dist.3,
Ho Chi Minh City, Vietnam
Tel: +84-8-3818-1122

OTHER ASIAN COUNTRIES

**Yamaha Corporation
Market Development Section**
Nakazawa-cho 10-1, Naka-ku, Hamamatsu,
Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2312

OCEANIA

AUSTRALIA

Yamaha Music Australia Pty. Ltd.
Level 1, 99 Queensbridge Street, Southbank,
Victoria 3006, Australia
Tel: 3-9693-5111

NEW ZEALAND

Music Works LTD
P.O. BOX 6246 Wellesley, Auckland 4680,
New Zealand
Tel: 9-634-0099

COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

**Yamaha Corporation
Market Development Section**
Nakazawa-cho 10-1, Naka-ku, Hamamatsu,
Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2312



Yamaha Web Site (English only)
<http://www.yamahasyth.com/>
Yamaha Downloads
<http://download.yamaha.com/>

C.S.G., Digital Musical Instruments Division
© 2006 - 2014 Yamaha Corporation

404MWCP* *-01C0
Printed in Japan

WG78320