

CDP-200R

BEDIENUNGSANLEITUNG

Bitte bewahren Sie alle Informationen für spätere Referenz auf.

Sicherheitsmaßregeln

Bevor Sie das Piano benutzen, lesen Sie unbedingt die separaten „Vorsichtsmaßregeln hinsichtlich der Sicherheit“.

G

Wichtig!

Bitte machen Sie sich mit den folgenden wichtigen Informationen vertraut, bevor Sie dieses Produkt benutzen.

- Bevor Sie den Netzadapter AD-12 zur Stromversorgung dieses Produkts benutzen, kontrollieren Sie den Netzadapter bitte auf Beschädigungen. Kontrollieren Sie bitte das Netzkabel gründlich auf Bruchstellen, Schnitte, freiliegende Leiter und andere wesentliche Beschädigungen. Lassen Sie den Netzadapter auf keinen Fall von Kindern benutzen, wenn dieser wesentliche Beschädigungen aufweist.
- Das Produkt ist nicht für Kinder unter 3 Jahren bestimmt.
- Verwenden Sie ausschließlich den Netzadapter AD-12 von CASIO.
- Der Netzadapter ist kein Spielzeug.
- Trennen Sie den Netzadapter unbedingt vom Produkt, bevor Sie dieses reinigen.



Diese Markierung trifft nur auf EU-Länder zu.



Manufacturer:
CASIO COMPUTER CO.,LTD.
6-2, Hon-machi 1-chome, Shibuya-ku, Tokyo 151-8543, Japan
Responsible within the European Union:
CASIO EUROPE GmbH
Bornbarch 10, 22848 Norderstedt, Germany

- In dieser Bedienungsanleitung genannte Firmen- und Produktnamen sind eventuell eingetragene Marken anderer Firmen.
- Eine Vervielfältigung des Inhalts dieser Bedienungsanleitung, vollständig oder teilweise, ist untersagt. Eine von CASIO nicht genehmigte Verwendung von Inhalten dieser Bedienungsanleitung für andere Zwecke als den eigenen persönlichen Gebrauch ist durch das Urheberrecht untersagt.
- CASIO IST NICHT HAFTBAR FÜR ETWAIGE SCHÄDEN (EINSCHLIESSLICH, ABER NICHT BEGRENZT AUF, SCHÄDEN DURCH GEWINNAUSFALL, GESCHÄFTSUNTERBRECHUNGEN UND DEN VERLUST VON INFORMATIONEN), DIE AUS DER BENUTZUNG ODER NICHTBENUTZBARKEIT DIESER BETRIEBUNGSANLEITUNG ODER DES PRODUKTS RESULTIEREN KÖNNTEN, AUCH WENN CASIO AUF DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN HINGEWIESEN WORDEN IST.
- Änderungen am Inhalt dieser Bedienungsanleitung bleiben ohne vorausgehende Ankündigung vorbehalten.

Allgemeine Anleitung..... G-4

- Zehntertastatur (21) benutzen..... G-6
- Funktionen der FUNCTION-Taste (7) G-6

Vorbereitung zum Spielen G-7

- Anbringen des Notenständers G-7
- Pedal-Einheit anschließen..... G-7
- Stromversorgung G-7

Spiele auf dem Digitalpiano G-8

- Einschalten und spielen G-8
- Kopfhörer benutzen G-8
- Anschlagempfindlichkeit der Tastatur einstellen
(Anschlagdynamik) G-9
- Displaykontrast einstellen..... G-9
- Metronom benutzen G-10

Einstellen der Tastatursounds..... G-11

- Zwischen Sounds von verschiedenen Instrumenten wählen G-11
- Zwei Klangfarben mischen G-12
- Tastatur auf zwei Klangfarben aufteilen G-12
- Hall (Reverb) verwenden..... G-13
- Chorus verwenden G-13
- Pedal verwenden..... G-14
- Tonhöhe ändern (Transponierung, Stimmung, Oktavverschiebung) G-14
- Tonhöhe von Noten mit Pitchbend-Rad variieren G-15

Sounds sampeln und auf dem Digitalpiano spielen..... G-16

- Anschlüsse und Vorbereitung G-16
- Melodie-Sound sampeln und spielen (Melodie-Sampling) G-17
- Gesampelten Sound in Drum-Set eingeben (Drum-Sampling) G-19
- Weitere Sampling-Funktionen G-22

Abspielen der vorinstallierten Songs G-24

- Demo-Songs abspielen..... G-24
- Einzelnen Song abspielen G-25
- Songauswahl vergrößern G-27

Spiele an vorinstallierten Songs lernen G-28

- Phrasen G-28
- Ablauf der Step-Up-Lektion..... G-28
- Song, Phrase und Part zum Üben wählen G-29
- Lektionen 1, 2 und 3 G-30
- Lektionseinstellungen G-31
- Auto-Step-Up-Lektion verwenden G-33

„Music Challenge“- Keyboard-Game G-34

Benutzen der Begleitautomatik..... G-35

- Nur den Rhythmus-Part spielen lassen G-35
- Alle Parts spielen lassen..... G-36
- Begleitautomatik effektiv einsetzen..... G-38
- One-Touch-Preset verwenden G-39
- Harmonieautomatik verwenden G-40

Begleitautomatik-Muster bearbeiten..... G-41

Digitalpiano-Setups im Registrationspeicher speichern G-44

- Setup im Registrationspeicher speichern..... G-45
- Setup aus Registrationspeicher abrufen G-45

Eigenes Spielen auf der Tastatur aufnehmen G-46

| | |
|---|------|
| Spiel auf der Tastatur aufnehmen und wiedergeben | G-46 |
| Spuren mit Parts bespielen und mischen | G-47 |
| Zwei oder mehr Songs aufnehmen und einen für Wiedergabe wählen..... | G-48 |
| Mitspielen zu vorinstalliertem Song aufnehmen | G-49 |
| Aufgenommene Daten auf einem externen Gerät speichern | G-50 |

Weitere praktische Digitalpiano-Funktionen G-51

| | |
|--|------|
| Tastatur-Temperierung ändern..... | G-51 |
| Direktabrufstasten (Music Preset) benutzen | G-53 |
| Arpeggiator benutzen | G-54 |
| Anwendersong-Daten löschen | G-55 |
| Alle Daten im Speicher des Digitalpianos löschen | G-55 |

Speicherkarte benutzen G-56

| | |
|---|------|
| Vorsichtsmaßnahmen zu SD-Speicherkarte und Kartensteckplatz..... | G-56 |
| SD-Speicherkarte einstecken und entnehmen | G-57 |
| SD-Speicherkarte formatieren | G-57 |
| Digitalpiano-Daten auf SD-Speicherkarte speichern..... | G-58 |
| Daten von SD-Speicherkarte in den Digitalpiano-Speicher laden | G-59 |
| Daten von einer SD-Speicherkarte löschen | G-60 |
| Daten von einer SD-Speicherkarte abspielen | G-61 |
| Fehlermeldungen zur SD-Speicherkarte | G-61 |

Anschließen von externen Geräten G-62

| | |
|--|------|
| Computer anschließen..... | G-62 |
| MIDI-Einstellungen..... | G-63 |
| Daten aus und an Pianospeicher übertragen..... | G-65 |
| Audiogeräte anschließen | G-66 |

Referenz..... G-67

| | |
|--|------|
| Störungsbeseitigung | G-67 |
| Technische Daten | G-69 |
| Vorsichtsmaßnahmen zur Benutzung | G-70 |
| Fehlermeldungen | G-71 |
| Songliste | G-72 |
| Akkordtabelle | G-73 |

MIDI Implementation Chart

Mitgeliefertes Zubehör

- **Notenständer**
 - **Songbuch**
 - **Beipackzettel**
 - Vorsichtsmaßnahmen hinsichtlich der Sicherheit
 - Anhang
 - Sonstige (Garantieschein usw.)
- Änderungen des Zubehörfumfangs ohne vorausgehende Ankündigung vorbehalten.

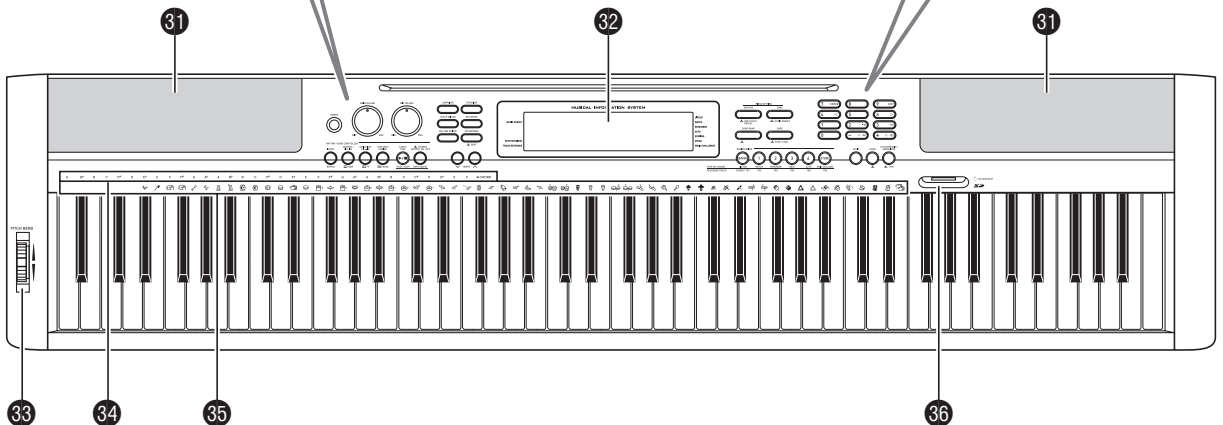
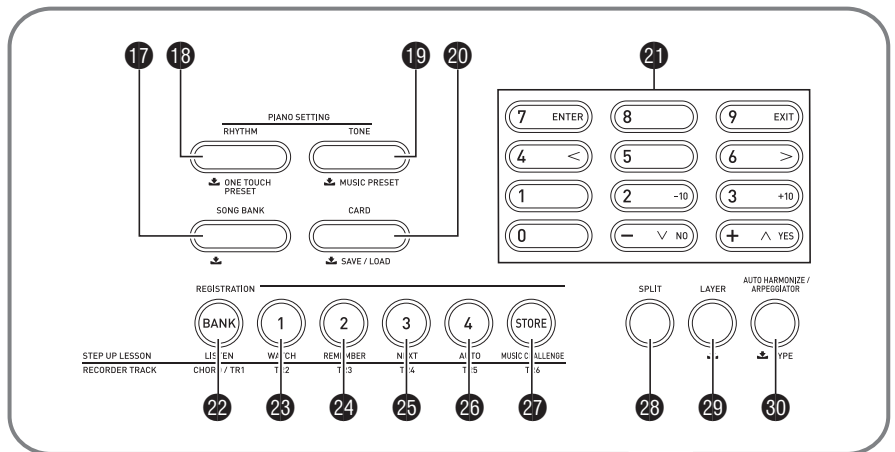
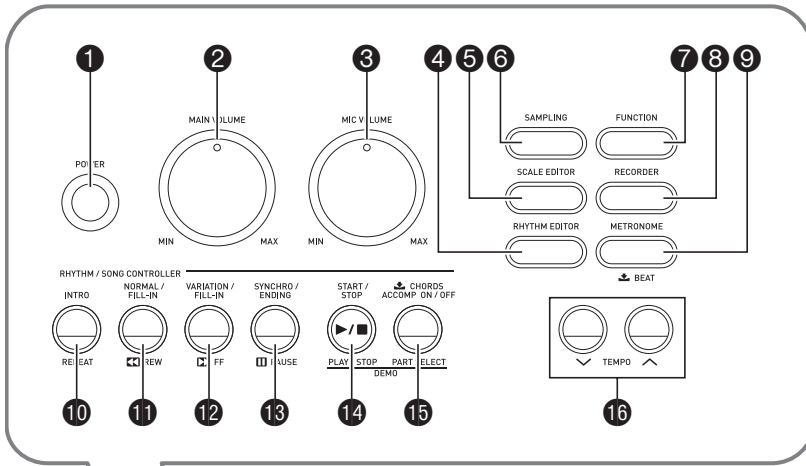
Separat erhältliches Zubehör

- Näheres über separat für dieses Produkt erhältliches Zubehör finden Sie im CASIO Katalog, der beim Fachhändler sowie unter folgender Adresse (URL) über die CASIO Website verfügbar ist:

<http://world.casio.com/>

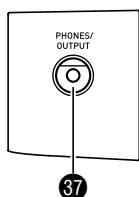
Allgemeine Anleitung

• In dieser Bedienungsanleitung sind Tasten und sonstige Bedienelemente mit den unten gezeigten Nummern bezeichnet.



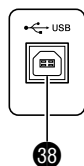
- 1 **POWER** (Stromtaste) ☞ G-8
- 2 **MAIN VOLUME** (Hauptlautstärkereglern) ☞ G-8
- 3 **MIC VOLUME** (Mikrofonlautstärkereglern) ☞ G-16
- 4 **RHYTHM EDITOR** (Rhythmus-Editor-Taste)
☞ G-41, 42
- 5 **SCALE EDITOR** (Skalierungseditor-Taste)
☞ G-51, 52, 53
- 6 **SAMPLING** (Sampling-Taste) ☞ G-17, 18, 19, 21, 57
- 7 **FUNCTION** (Funktionstaste) ☞ G-6
- 8 **RECORDER** (Recordertaste) ☞ G-46, 47, 48, 49
- 9 **METRONOME, BEAT**
(Metronom- & Schlagzahlstaste) ☞ G-10
- 10 **INTRO, REPEAT** (Intro- & Wiederholtaste)
☞ G-26, 31, 38, 41
- 11 **NORMAL/FILL-IN, REW**
(Normal/Fill-In- & Rücklauffaste)
☞ G-25, 29, 35, 38, 41
- 12 **VARIATION/FILL-IN, FF**
(Variation/Fill-In- & Vorlauffaste) ☞ G-25, 29, 38, 41
- 13 **SYNCHRO/ENDING, PAUSE**
(Synchro/Outro- & Pausetaste) ☞ G-25, 38, 39, 41
- 14 **START/STOP, PLAY/STOP**
(Start/Stopp- & Wiedergabe/Stopp-Taste)
☞ G-24, 27, 30, 31, 35, 46, 48, 49, 61
- 15 **ACCOMP ON/OFF, CHORDS, PART SELECT**
(Begleitung-Ein/Aus-, Akkorde- & Partwahlstaste)
☞ G-24, 27, 29, 31, 36, 40, 41, 42, 49, 64
- 16 **TEMPO** (Tempotasten) ☞ G-10, 26, 39
- 17 **SONG BANK** (Songbank-Taste) ☞ G-25, 26, 29, 49
- 18 **RHYTHM, ONE TOUCH PRESET**
(Rhythmus- & One-Touch-Preset-Taste)
☞ G-11, 19, 21, 35, 39, 42, 45, 46, 48, 51, 53
- 19 **tone, MUSIC PRESET**
(Klangfarbe- & Direktabruf-Taste)
☞ G-11, 17, 19, 21, 23, 53
- 20 **CARD, SAVE/LOAD**
(Karte- & Speichern/Laden-Taste)
☞ G-57, 58, 59, 60, 61
- 21 Zifferntasten, [-] / [+] -Tasten ☞ G-6
- 22 **BANK, LISTEN, CHORD/TR1**
(Bank-, Hören- & Akkord/TR1-Taste)
☞ G-18, 30, 44, 45
- 23 **Area1, WATCH, TR2**
(Bereich 1-, Sehen- & TR2-Taste)
☞ G-18, 30, 44, 45, 48, 53
- 24 **Area2, REMEMBER, TR3**
(Bereich 2-, Erinnern- & TR3-Taste)
☞ G-18, 31, 44, 45, 48, 53
- 25 **Area3, NEXT, TR4**
(Bereich 3-, Weiter- & TR4-Taste)
☞ G-18, 29, 44, 45, 48, 53
- 26 **Area4, AUTO, TR5**
(Bereich 4-, Automatik- & TR5-Taste)
☞ G-18, 33, 44, 45, 48, 53
- 27 **STORE, MUSIC CHALLENGE, TR6**
(Speichern-, Music Challenge- & TR6-Taste)
☞ G-18, 34, 45, 48, 53
- 28 **SPLIT** (Tastaturteilungstaste) ☞ G-12, 13
- 29 **LAYER** (Mischklangfarbe-Taste) ☞ G-12, 15
- 30 **AUTO HARMONIZE/ARPEGGIATOR, TYPE**
(Harmonieautomatik/Arpeggiator- & Typ-Taste)
☞ G-40, 54
- 31 Lautsprecher
- 32 Display
- 33 **PITCH BEND** (Pitchbend-Rad) ☞ G-15
- 34 Akkord-Grundtonnamen ☞ G-36
- 35 Schlaginstrumente-Liste ☞ G-11
- 36 **SD CARD SLOT** (SD-Kartensteckplatz) ☞ G-57

■ Vorderseite

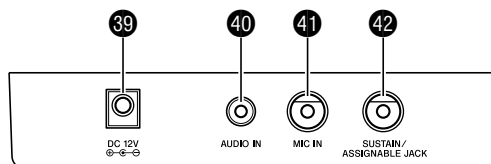


- 37 **PHONES/OUTPUT-**
Buchse ☞ G-8, 66

■ Rückseite



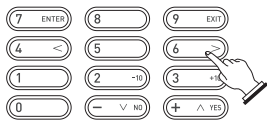
- 38 **USB-Port** ☞ G-62
39 **DC 12V-Anschluss** ☞ G-7
40 **AUDIO IN**
(Audio-Eingangsbuchse)
☞ G-16, 66



- 41 **MIC IN**
(Mikrofon-Eingangsbuchse)
☞ G-16
42 **SUSTAIN/ASSIGNABLE JACK**
(Sustain-/Zuweisbare
Anschlussbuchse) ☞ G-7

Zehntertastatur (21) benutzen

Verwenden Sie die Zifferntasten und die Tasten [-] und [+] zum Ändern der Einstellungen der links oben im Display erscheinenden Parameter.



Einstellung



Zifferntasten

Verwenden Sie die Zifferntasten zum Eingeben von Nummern und Werten.

- Geben Sie die gleiche Zahl von Stellen wie beim aktuell angezeigten Wert ein.

Beispiel: Um zum Beispiel die Klangfarben-Nummer 001 einzugeben, drücken Sie 0 → 0 → 1.

HINWEIS

- Über die Zifferntasten können keine negativen Werte eingegeben werden. Verwenden Sie stattdessen [-] (Vermindern) und [+] (Erhöhen).

Tasten [-] und [+]

Mit den Tasten [-] (Vermindern) und [+] (Erhöhen) können Sie die Nummer bzw. den Wert in der Anzeige ändern.

- Wenn Sie die betreffende Taste gedrückt halten, erfolgt Schnelldurchgang.
- Gleichzeitiges Drücken von beiden Tasten ruft den anfänglichen Vorgabewert bzw. die empfohlene Einstellung zurück.

Funktionen der FUNCTION-Taste (7)

Die FUNCTION-Taste (7) kann zum Einstellen des Halleffekts, zum Löschen von Daten und für eine Reihe weiterer Digitalpiano-Funktionen benutzt werden.

Funktion wählen

1. Rufen Sie mit (7) das Funktionsmenü auf.

2. Zeigen Sie mit den Tasten [4] (<) und [6] (>) in der Zehntertastatur (21) die gewünschte Funktion an.

- Sie können das Funktionsmenü mit (7) wieder schließen.
- Zeigen Sie nach dem Wählen zwischen Funktionen 8 bis 12 mit der Taste [7] (ENTER) in der Zehntertastatur (21) das Menüpunkt-Untermenü an. Wählen Sie dann mit den Tasten [4] (<) und [6] (>) einen Punkt. Sie können das Untermenü wieder schließen, indem Sie die Taste [9] (EXIT) in der Zehntertastatur (21) drücken.

3. Näheres zu den einzelnen Funktionen finden Sie auf den angegebenen Seiten.

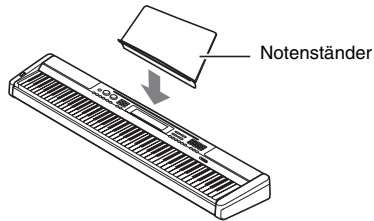
| | Funktion | Display | Siehe Seite |
|----|---|-------------------|-------------|
| 1 | Transponierfunktion | Trans. | G-14 |
| 2 | Begleitungslautstärke | AcompVol | G-39 |
| 3 | Song-Lautstärke | Song Vol | G-26 |
| 4 | Anschlagdynamik | Touch | G-9 |
| 5 | Stimmung | Tune | G-14 |
| 6 | Hall (Reverb) | Reverb | G-13 |
| 7 | Chorus | Chorus | G-13 |
| 8 | Sampling | SAMPLING | |
| | Automatischer Sampling-Start | AutoStrt | G-22 |
| | Automatischer Sampling-Stopp | AutoStop | G-22 |
| | Gesampelten Klang schützen (Protect) | (Protect) | G-23 |
| 9 | Step-Up-Lektion | LESSON | |
| | Fingersatz-Ansage | Speak | G-31 |
| | Notenführung | NoteGuid | G-32 |
| | Leistungsbewertung | Scoring | G-32 |
| | Phrasenlänge | PhraseLn | G-32 |
| 10 | Weitere Einstellungen | OTHER | |
| | Arpeggiator halten | ArpegHld | G-54 |
| | Pedaleffekt | Jack | G-14 |
| | Pitchbend-Bereich | Bend Rng | G-15 |
| | Begleitungstemperierung | AcompScl | G-53 |
| | LCD-Kontrast | Contrast | G-9 |
| 11 | MIDI-Einstellungen | MIDI | |
| | Keyboard-Kanal | Keybd Ch | G-63 |
| | Navigationskanal | Navi. Ch | G-63 |
| | Local Control | Local | G-64 |
| | Begleitungsausgabe | AcompOut | G-64 |
| 12 | Löschen | DELETE | |
| | Gesampelten Klang löschen (Klangfarbenname) | (Klangfarbenname) | G-23 |
| | Anwender-Rhythmus löschen (Rhythmusname) | (Rhythmusname) | G-43 |
| | Anwender-Song löschen (Songname) | (Songname) | G-55 |
| | Alle Daten löschen | All Data | G-55 |

WICHTIG!

- Die Klangfarbe und andere Parameter stellen sich mit jedem Ausschalten des Geräts auf ihre anfänglichen Vorgaben zurück (Seite G-8).

Vorbereitung zum Spielen

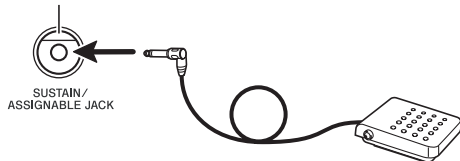
Anbringen des Notenständers



Pedal-Einheit anschließen

Schließen Sie eine optionale Pedal-Einheit an.

SUSTAIN/ASSIGNABLE JACK

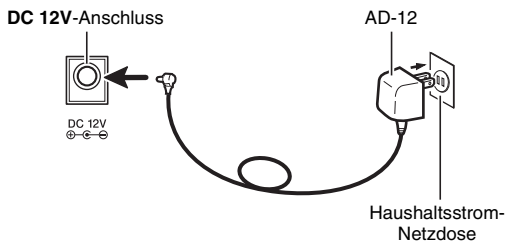


Stromversorgung

Verwenden Sie ausschließlich den für die Verwendung mit diesem Digitalpiano vorgeschriebenen Netzadapter.

Vorgeschriebener Netzadapter: AD-12

Benutzen des Netzadapters



WICHTIG!

- Schalten Sie das Digitalpiano unbedingt aus, bevor Sie den Netzadapter anschließen oder abtrennen.

Anschlagempfindlichkeit der Tastatur einstellen (Anschlagdynamik)

Die Anschlagdynamik passt die Tonlautstärke an die Bewegung (Geschwindigkeit) des Tastenanschlags an. Damit bietet das Keyboard auch einen Teil der Ausdrucksmöglichkeiten eines akustischen Pianos.

Tonlautstärke der Tastaturtasten

Die Tonlautstärke hängt von der Anschlaggeschwindigkeit des Tastenanschlags ab.

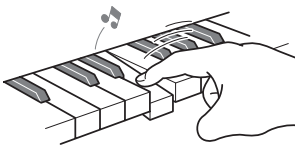
Vielfach herrscht der Eindruck vor, dass ein Ton auf einer Klaviertastatur um so lauter erklingt, je stärker die betreffende Taste gedrückt wird. Tatsächlich richtet sich die Lautstärke der angeschlagenen Noten aber danach, mit welcher Geschwindigkeit die jeweilige Taste bewegt wird. Die Note ertönt lauter, wenn die Taste schneller bewegt wird, und leiser, wenn man sie langsamer nach unten drückt. Wenn Sie dies beim Spielen auf der Tastatur beachten, können Sie die Tonlautstärke steuern, ohne versucht zu sein, mit den Fingerspitzen zu stark auf die Tasten zu drücken.

Spielbarkeit eines akustischen Pianos

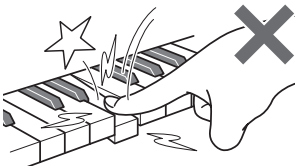
Das Digitalpiano bietet ein Anschlagsgefühl, das dem eines akustischen Pianos angenähert ist. Die Lautstärke der Noten ändert sich automatisch in Abhängigkeit von der Anschlaggeschwindigkeit.



Schnelles Anschlagen ergibt lautere Noten.



Langsames Anschlagen ergibt leisere Noten.



Versuchen Sie, nicht zu stark zu drücken.

Anschlagempfindlichkeit ändern

Nach dem nachstehenden Vorgehen können Sie einstellen, wie stark die Lautstärke der angeschlagenen Noten in Abhängigkeit von der Anschlaggeschwindigkeit variiert. Wählen Sie die Einstellung, die am besten zu Ihrer Spielweise passt.

- Drücken Sie **7** und zeigen Sie dann über die Zehnertastatur **21** mit den Tasten [4] (<) und [6] (>) „Touch“ an (Seite G-6).

Touch

- Wählen Sie mit den Tasten [-] und [+] der Zehnertastatur **21** eine der vier verfügbaren Anschlagempfindlichkeit-Einstellungen.

| | |
|------------------|---|
| Aus (oFF) | Anschlagdynamik ausgeschaltet. Die Tonlautstärke ist unabhängig von der Anschlaggeschwindigkeit konstant. |
| Typ 1 (1) | Normale Anschlagdynamik |
| Typ 2 (2) | Höhere Anschlagempfindlichkeit als bei Typ 1 |
| Typ 3 (3) | Niedrigere Anschlagempfindlichkeit als bei Typ 1 |

RHYTHM EDITOR
TOUCH RESPONSE

Indikator bei ausgeschalteter Anschlagdynamik nicht angezeigt.

Displaykontrast einstellen

- Drücken Sie **7** und zeigen Sie dann über die Zehnertastatur **21** mit den Tasten [4] (<) und [6] (>) „OTHER“ an (Seite G-6).

Blinkt

OTHER

- Drücken Sie in der Zehnertastatur **21** die Taste [7] (ENTER).
- Zeigen Sie über die Zehnertastatur **21** mit den Tasten [4] (<) und [6] (>) „Contrast“ an.

07 Contrast

- Stellen Sie mit den Tasten [-] und [+] der Zehnertastatur **21** den Kontrast ein.

• Der Einstellbereich für den Kontrast beträgt 01 bis 17.

Metronom benutzen

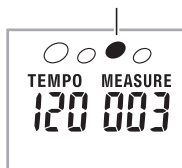
Das Metronom ermöglicht Spielen und Üben zu einem konstanten Takt, der hilft, das Tempo zu halten.

Start/Stop

1. Drücken Sie **⏻**.

Dies startet das Metronom.

Dieses Muster ändert sich mit jedem Schlag.



2. Drücken Sie erneut **⏻**, um das Metronom zu stoppen.

Zahl der Schläge pro Takt ändern

Sie können das Metronom so einstellen, dass bei jedem Takt des gespielten Songs auf den ersten Schlag ein Glockenton ertönt.

- Sie können 0 oder einen Wert von 2 bis 6 für die Zahl der Schläge pro Takt einstellen.
- Beim Abspielen von vorinstallierten Songs wird die Zahl der Schläge pro Takt (die bestimmt, wann der Glockenton ertönt) automatisch auf den jeweiligen Song eingestellt.

1. Halten Sie **⏻** gedrückt, bis die Einstellanzeige für die Schläge pro Takt erscheint.



- Wenn Sie nach dem Erscheinen der Einstellanzeige für die Schläge pro Takt einige Sekunden lang keine Bedienung vornehmen, wechselt das Display wieder auf die Anzeige zurück, die vor dem Drücken von **⏻** angezeigt war.

2. Geben Sie über die Zehnertastatur **⏻** die Zahl der Schläge pro Takt ein.

- Der Glockenton ertönt nicht, wenn Sie 0 einstellen. In diesem Falle wird auf alle Schläge ein Klickgeräusch erzeugt. Diese Einstellung empfiehlt sich, wenn man konstant üben möchte, ohne daran denken zu müssen, wie viele Schläge die Takte haben.

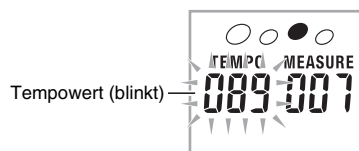
Metronomtempo ändern

Nach der folgenden Anleitung können Sie das Tempo des Metronoms ändern.

1. Drücken Sie **⏻**.

Drücken Sie **⏻** (langsamer) und **⏩** (schneller) zum Ändern der Tempo-Einstellung. Auf anhaltendes Drücken der Taste erfolgt Schnelldurchgang.

- Wenn Sie **⏩** und **⏻** gleichzeitig drücken, stellt dies die Tempo-Einstellung auf den Vorgabewert für den aktuell gewählten Song oder Rhythmus zurück.
- Durch Drücken von **⏻** beginnt der Tempowert im Display zu blinken. Bei blinkendem Tempowert kann dieser über die Zehnertastatur **⏻** geändert werden. Bitte beachten Sie, dass Führungsnollen erforderlich sind, also 89 als 089 einzugeben ist.
- Das Blinken des Tempowerts stoppt, wenn eine Weile keine Bedienung mehr erfolgt.



Metronom-Lautstärke anpassen

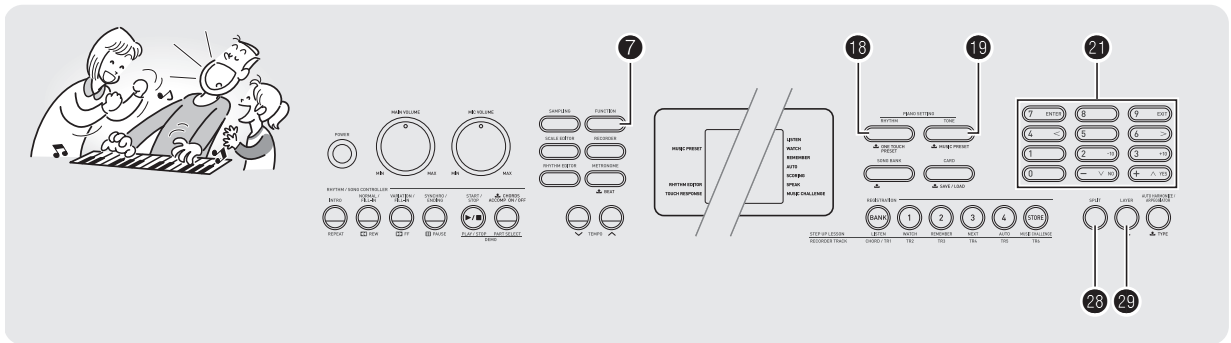
Die Metronom-Lautstärke wird automatisch an den Lautstärkepegel der aktuell gewählten automatischen Begleitung oder des Songs angepasst. Die Metronom-Lautstärke kann nicht separat geregelt werden.

- Näheres zum Ändern der Begleitautomatik-Lautstärke finden Sie auf Seite G-39.
- Näheres zum Ändern der Song-Lautstärke finden Sie auf Seite G-26.

HINWEIS

- Die Lautstärkebalance zwischen der Metronomlautstärke und der Notenlautstärke der Begleitautomatik oder Wiedergabe von vorinstallierten Stücken ist nicht regelbar.

Einstellen der Tastatursounds



Zwischen Sounds von verschiedenen Instrumenten wählen

Das Digitalpiano stellt Ihnen die Klangfarben einer breiten Vielfalt an musikalischen Klängen wie Violine, Flöte, Orchester usw. zur Auswahl. Durch Ändern der verwendeten Instrumente kann sich auch die Atmosphäre eines Songs deutlich verändern.

Instrument für Wiedergabe wählen

1. Drücken Sie **19**.



2. Geben Sie über die Zehnertastatur **21** die Nummer der gewünschten Klangfarbe ein.

Nummer und Name der betreffenden Klangfarbe erscheinen im Display.

HINWEIS

- Eine vollständige Liste der verfügbaren Klangfarben finden Sie im separaten „Anhang“.
- Geben Sie die Klangfarbennummer mit den Zifferntasten ein. Geben Sie die Klangfarbennummer mit drei Stellen ein. *Beispiel:* Zum Wählen von 001 bitte 0 → 0 → 1 eingeben.
- Wenn eines der Drum-Sets gewählt ist (Klangfarbennummern 654 bis 670), sind die einzelnen Tastaturtasten mit unterschiedlichen Perkussion-Sounds belegt.

3. Spielen Sie probeweise etwas auf der Tastatur. Die Töne erklingen in der Klangfarbe des gewählten Instruments.



Mit einer Piano-Klangfarbe spielen (Piano-Setup)

1. Drücken Sie gleichzeitig **18** und **19**.

Dies wählt die Klangfarbe eines Flügels (Grand Piano).

Einstellungen

- Klangfarbennummer : „001“
- Hall (Reverb) : „,06“
- Transponierfunktion : 00
- Anschlagdynamik : Aus: Ruft die anfängliche Vorgabe zurück
Ein: Keine Änderung
- Pedaleffekt : SUS
- Rhythmusnummer : „,181“
- Begleitung: : Nur Rhythmus-Part
- Local Control : Ein
- Drum-Zuweisung : Aus
- Tastaturteilung (Split) : Aus
- Mischklang (Layer) : Aus
- Chorus : Aus
- Oktavverschiebung : 0
(oben)
- Harmonieautomatik : Aus
- Arpeggiator : Aus
- Temperierung (Scale) : Gleich

Zwei Klangfarben mischen

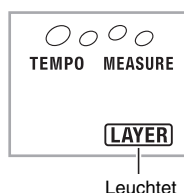
Nach dem folgenden Vorgehen können Sie zwei Klangfarben (z.B. Piano und Streicher) mischen, so dass diese auf Anschlagen einer Taste in der Tastatur gleichzeitig erklingen.

1. Wählen Sie die erste Klangfarbe.

Drücken Sie **19** und geben Sie über die Zehntastatur **21** die Nummer der gewünschten Klangfarbe ein.
Beispiel: 026 ELEC.PIANO 1



2. Drücken Sie **29**.



3. Wählen Sie über die Zehntastatur **21** die zweite Klangfarbe.

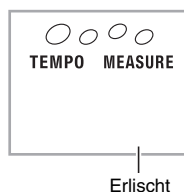
Beispiel: 212 STRINGS



4. Spielen Sie probeweise etwas auf der Tastatur. Beide Klangfarben ertönen gleichzeitig.

5. Drücken Sie erneut **29**, um das Mischen zu beenden (es ertönt nur noch die in Schritt 1 gewählte Klangfarbe).

- Mit jedem Drücken von **29** wechselt die Wiedergabe zwischen gemischt (beide Klangfarben) und nicht gemischt (eine Klangfarbe).



Tastatur auf zwei Klangfarben aufteilen

Nach der folgenden Anleitung können Sie dem rechten und linken Bereich der Tastatur mit unterschiedlichen Klangfarben belegen, um quasi zwei Instrumente gleichzeitig zu spielen.

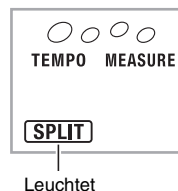
Die beiden Klangfarben für die aufgeteilte Tastatur wählen

1. Wählen Sie die Klangfarbe für den rechten Tastaturbereich (Seite G-11).

Drücken Sie **19** und geben Sie über die Zehntastatur **21** die Nummer der gewünschten Klangfarbe ein.
Beispiel: 335 FLUTE 1

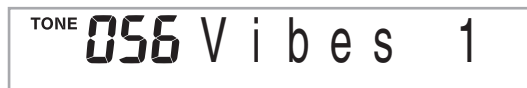


2. Drücken Sie **28**.



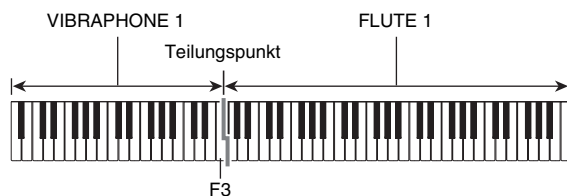
3. Wählen Sie über die Zehntastatur **21** die Klangfarbe für den linken Tastaturbereich.

Beispiel: 056 VIBRAPHONE 1



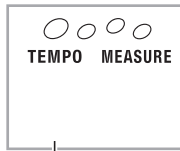
4. Spielen Sie probeweise etwas auf der Tastatur.

Die Wiedergabe erfolgt in den Klangfarben, die Sie den linken und rechten Tastaturbereichen zugewiesen haben.



5. Drücken Sie erneut **23**, um die Tastaturteilung zu beenden (gesamte Tastatur spielt die in Schritt 1 gewählte Klangfarbe).

- Mit jedem Drücken von **23** wechselt die Tastatur zwischen aufgeteilt (zwei Klangfarben) und nicht aufgeteilt (eine Klangfarbe).



Erlischt

HINWEIS

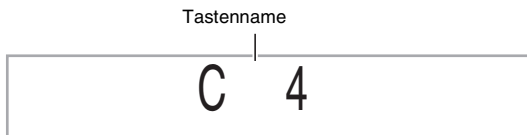
- Wenn die Mischklangfarbe (Layer) und Tastaturteilung (Split) gleichzeitig aktiviert sind, ist die Mischklangfarbe nur für den rechten Tastaturbereich verfügbar.

Teilungspunkt ändern

1. Drücken Sie bei gedrückt gehaltener Taste **23** die Tastaturtaste, an der der Teilungspunkt liegen soll.

Die gedrückte Taste wird zur untersten Note des rechten Tastaturbereichs der aufgeteilten Tastatur.

Beispiel: Mittleres C (C4) als Teilungspunkt einstellen



Hall (Reverb) verwenden

Durch Zugeben von Hall wird den Noten ein Nachhall aufgelegt. Sie können die Zeitlänge des Halls einstellen.

1. Drücken Sie **7** und zeigen Sie dann über die Zehnertastatur **21** mit den Tasten [4] (<) und [6] (>) „Reverb“ an (Seite G-6).



2. Wählen Sie mit den Tasten [-] und [+] der Zehnertastatur **21** die gewünschte Hall-Einstellung.

| | |
|-----------|--|
| Aus (oFF) | Schaltet den Hall aus. |
| 1 bis 10 | Je größer die gewählte Zahl, desto länger ist die Halldauer. |



Indikator bei ausgeschaltetem Hall nicht angezeigt.

Chorus verwenden

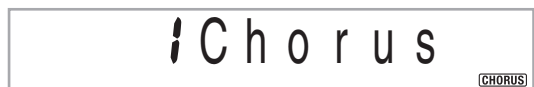
Chorus ist eine Funktion, die den Noten zusätzliche Tiefe und Breite verleiht. Sie klingen dadurch so, als würde man mehrere Instrumente spielen.

1. Drücken Sie **7** und zeigen Sie dann über die Zehnertastatur **21** mit den Tasten [4] (<) und [6] (>) „Chorus“ an (Seite G-6).



2. Wählen Sie mit den Tasten [-] und [+] in der Zehnertastatur **21** den gewünschten Chorus-Typ.

Sie können zwischen fünf Chorus-Typen und einer Aus-Einstellung wählen.



Indikator bei ausgeschaltetem Hall nicht angezeigt.

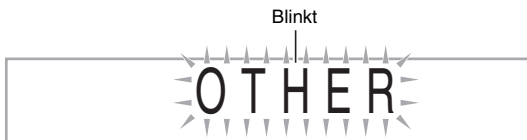
- Der reell mit Chorus erzeugte Effekt ist je nach verwendeter Klangfarbe unterschiedlich.

Pedal verwenden

Mit einem Pedal kann der Klang der Noten beim Spielen in verschiedener Weise variiert werden.

Pedaleffekt wählen

1. Drücken Sie **7** und zeigen Sie dann über die Zehnertastatur **21** mit den Tasten [4] (<) und [6] (>) „OTHER“ an (Seite G-6).



2. Drücken Sie in der Zehnertastatur **21** die Taste [7] (ENTER).

3. Zeigen Sie über die Zehnertastatur **21** mit den Tasten [4] (<) und [6] (>) „Jack“ an.



4. Wählen Sie mit den Tasten [-] und [+] der Zehnertastatur **21** den gewünschten Pedaleffekt.

- Wählbar sind die nachstehenden Pedaleffekte.

| | |
|------------------------|---|
| Sustain (SUS) | Hält die gespielten Noten, solange das Pedal gedrückt ist. Bei Klangfarben wie Orgel und ähnlichen Instrumenten werden die Noten auch ohne Drücken des Pedals gehalten. |
| Sostenuto (SoS) | Hält die gespielten Noten, wenn das Pedal gedrückt wird, bevor die Tastaturtasten freigegeben werden. |
| Soft (Sft) | Lässt die gespielten Noten etwas weicher klingen, solange das Pedal gedrückt ist. |
| Rhythmus (rHy) | Drücken des Pedals startet oder stoppt die automatische Begleitung oder Song-Wiedergabe. |

Tonhöhe ändern (Transponierung, Stimmung, Oktavverschiebung)

Tonhöhe in Halbtonschritten ändern (Transponierung)

Mit der Transponierfunktion können Sie die Tonhöhe in Halbtonschritten ändern. Dadurch kann die Tonhöhe spontan an die eines Sängers angenähert werden.

- Der Einstellbereich der Transponierung beträgt -12 bis +12 Halbtöne.

1. Drücken Sie **7**.



2. Wählen Sie mit den Tasten [-] und [+] der Zehnertastatur **21** die gewünschte Transponierungseinstellung.

Feinstimmen (Tuning)

Verwenden Sie die Tuning-Funktion, wenn Sie die Tonhöhe zum Abstimmen auf andere Instrumente geringfügig variieren möchten. Auch bevorzugen manche Musiker zum Spielen eine leicht veränderte Tonhöhe. Mit der Tuning-Funktion können Sie die Stimmung der Tastatur exakt auf die Wiedergabe von einer CD feinabstimmen.

- Der Feineinstellbereich beträgt -99 bis +99 Cent.

1. Drücken Sie **7** und zeigen Sie dann über die Zehnertastatur **21** mit den Tasten [4] (<) und [6] (>) „Tune“ an (Seite G-6).



2. Nehmen Sie mit den Tasten [-] und [+] der Zehnertastatur **21** die Feinabstimmung vor.

Oktavverschiebung

Über die Oktavverschiebung können Sie die Tonhöhe der Tastaturnoten in Oktavschritten anheben oder erhöhen.

- Der Einstellbereich der Oktavverschiebung beträgt -2 bis +2 Oktaven.
- Bei Verwendung der Tastaturteilung (Seite G-12) kann die Tonhöhe getrennt für den linken und rechten Tastaturbereich eingestellt werden.

1. Drücken Sie wiederholt **29**, bis die unten gezeigte Anzeige im Display erscheint.

Falls Sie die Tastaturteilung verwenden möchten, schalten Sie diese bitte ein, bevor Sie **29** drücken.

- Wenn nach dem Erscheinen dieser Anzeige einige Sekunden lang keine weitere Bedienung erfolgt, wechselt das Display auf die vorherige Anzeige zurück.

2. Stellen Sie mit den Tasten [-] und [+] der Zehnertastatur **21** den gewünschten Bereich ein.

- Bei Tastaturteilung : Dieser Schritt betrifft nur den rechten Tastaturbereich.
- Tastaturteilung aus : Dieser Schritt betrifft die gesamte Tastatur.

3. Drücken Sie **29**.

- Bei Tastaturteilung : Die unten gezeigte Anzeige erscheint. Stellen Sie mit den Tasten [-] und [+] der Zehnertastatur **21** die Oktavverschiebung für den linken Tastaturbereich ein.
- Tastaturteilung aus : Die unten gezeigte Anzeige erscheint. Gehen Sie weiter zu Schritt 4.

4. Drücken Sie erneut **29**.

Tonhöhe von Noten mit Pitchbend-Rad variieren

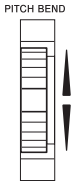
Mit dem Pitchbend-Rad können Sie die Tonhöhe von Noten gleitend anheben und absenken. Diese Technik ermöglicht die Erzeugung von Effekten wie beim „Biegen“ von Noten auf einem Saxofon oder einer E-Gitarre.

Mit dem Pitchbend-Rad spielen

1. Verstellen Sie das links neben der Tastatur befindliche Pitchbend-Rad beim Spielen einer Note nach oben oder unten.

Der Betrag, um den die Note variiert wird, richtet sich danach, wie weit das Pitchbend-Rad gedreht wird.

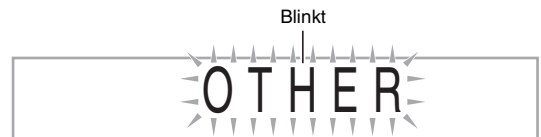
- Schalten Sie das Piano nicht bei verstelltem Pitchbend-Rad ein.



Pitchbend-Bereich festlegen

Nach dem folgenden Vorgehen können Sie einstellen, wie stark die Tonhöhe der Note durch das Drehen des Pitchbend-Rads nach oben oder unten verändert wird. Sie können einen Bereich von 0 bis 12 Halbtönen (eine Oktave) anweisen.

1. Drücken Sie **7** und zeigen Sie dann über die Zehnertastatur **21** mit den Tasten [4] (<) und [6] (>) „OTHER“ an (Seite G-6).

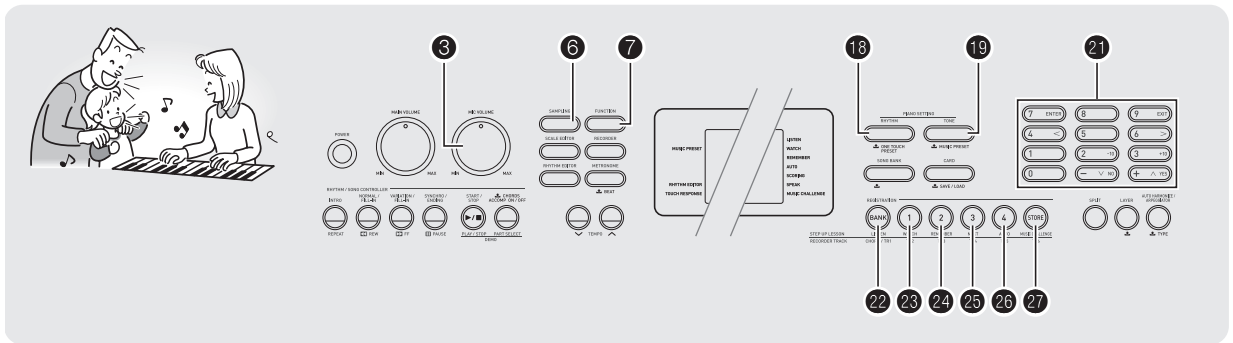


2. Drücken Sie in der Zehnertastatur **21** die Taste [7] (ENTER).

3. Zeigen Sie über die Zehnertastatur **21** mit den Tasten [4] (<) und [6] (>) „Bend Rng“ an.

4. Stellen Sie mit den Tasten [-] und [+] der Zehnertastatur **21** den gewünschten Bereich ein.

Sounds sampeln und auf dem Digitalpiano spielen



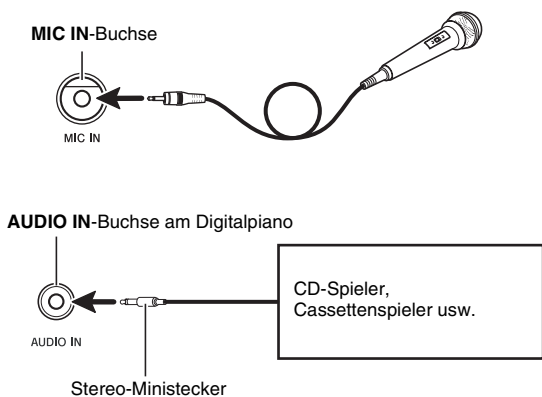
Sie können einen über ein Mikrophon oder von einem tragbaren Audiospieler oder anderen Gerät eingespeisten Sound sampeln und dann auf der Tastatur des Digitalpianos spielen. Beispielsweise können Sie das Bellen Ihres Hundes sampeln und den Sound dann in einer Melodie verwenden. Sie können auch Passagen von einer CD sampeln und verwenden. Die Samplingfunktion ist ein hervorragendes Hilfsmittel zur Erzeugung kreativer neuer Sounds.

Anschlüsse und Vorbereitung

WICHTIG!

- Überzeugen Sie sich bitte, dass das Digitalpiano, externe Geräte und/oder das Mikrophon sämtlich ausgeschaltet sind, bevor Sie die Anschlüsse vornehmen.

1. Schließen Sie ein Mikrophon oder externes Gerät an das Digitalpiano an.



HINWEIS

- Sie können auch ein im Fachhandel erhältliches Mikrophon anschließen.
- Bitte beschaffen Sie sich für den Anschluss eines externen Geräts die geeigneten Anschlusskabel (im Fachhandel erhältlich). Die Anschlusskabel müssen an einem Ende einen Stereo-Ministecker und am anderen Ende den für das jeweilige externe Gerät geeigneten Stecker besitzen.

2. Stellen Sie am externen Gerät und am Digitalpiano die Lautstärke leise.

3. Schalten Sie zuerst das externe Gerät oder Mikrophon und danach das Digitalpiano ein.

- Bei Benutzung eines Mikrofons stellen Sie bitte mit 3 den Eingangslautstärkepegel passend ein.

HINWEIS

- Nach dem Einschalten des Digitalpianos dauert es einige Sekunden, bis das Mikrophon verwendbar ist.
- Die gesampelten Sounds werden monaural gespeichert.

■ Ausschalten löscht die gesampelten Daten!

Wenn Sie den Netzadapter abtrennen, werden die aktuell gespeicherten Sampling-Daten gelöscht.

Melodie-Sound sampeln und spielen (Melodie-Sampling)

Nach den Anleitungen dieses Abschnitts können Sie einen Sound sampeln und als Melodie-Part auf dem Digitalpiano spielen.

- Im Speicher des Digitalpianos können bis zu fünf gesampelte Sounds unter den Klangfarbennummern 671 bis 675 gespeichert werden. Wählen Sie einfach die Klangfarbennummer, unter der der gewünschte Sound gespeichert ist, um diesen auf die Tastatur zu legen.

Sound sampeln

- Drücken Sie **19** und geben Sie dann über die Zehnertastatur **21** die Klangfarbennummer (671 bis 675) ein, unter der Sie den gesampelten Sound speichern wollen.

Kein gesampelter Sound gespeichert



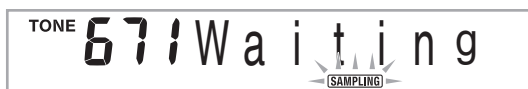
Leuchtet

- Anstelle der obigen Schritte können Sie auch gleichzeitig **6** und **19** drücken und dann eine Klangfarbennummer wählen.

- Drücken Sie **6**.

Dies schaltet auf Sampling-Bereitschaft.

Die zulässige Samplingzeit (in Sekunden) erscheint kurz im Display und das Display wechselt auf die folgende Anzeige.



Blinkt

- Geben Sie vom externen Gerät den Sound ein. Bei Verwendung eines Mikrofons geben Sie bitte den vom Mikrofon erfassten Ton ein.

Das Sampling startet automatisch.



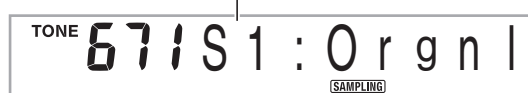
Leuchtet

- Nach Ende des zu sampelnden Sounds drücken Sie bitte **6**.

Das Sampling stoppt, sobald Sie **6** loslassen.

- Auch wenn Sie **6** nicht drücken, stoppt das Sampling automatisch, wenn vom externen Gerät oder Mikrofon kein Ton mehr eingeht. Das Sampling stoppt automatisch 10 Sekunden nach Samplingstart.

Gesampelter Sound 1



Belegter Speicher
(Einheit: kByte)



Restliche
Speicherkapazität

- Spieren Sie probeweise etwas auf der Tastatur.

HINWEIS

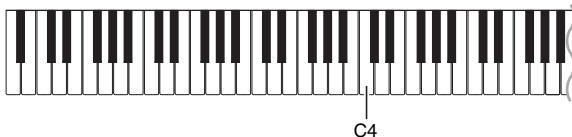
- 10 Sekunden Sampling ist eventuell nicht möglich, wenn der Speicher des Digitalpianos wegen anderer gespeicherter Daten dazu nicht mehr ausreicht. In solchen Fällen können Sie durch Löschen nicht mehr benötigter anderer Daten Speicherplatz freimachen, wodurch eventuell wieder Sampling für 10 Sekunden möglich ist. Näheres finden Sie unter „Gesampelten Sound löschen“ auf Seite G-23.

WICHTIG!

- Durch das Speichern eines gesampelten Sound werden alle etwaigen Sounddaten gelöscht, die bereits unter der betreffenden Klangfarbennummer gespeichert sind. Bitte lesen Sie unbedingt „Schützen von gesampelten Sounds vor versehentlichem Löschen“ auf Seite G-23, um zu vermeiden, dass Sie versehentlich wichtige Daten löschen.

■ So werden gesampelte Sounds gespielt

Durch Drücken des Mittleren Cs (C4) wird der Originalsound wiedergeben. Die Tasten links und rechts von C4 spielen den Sound in anderen Tonhöhen.



Gesampelten Sound loopen

Nach der folgenden Anleitung können Sie einen gesampelten Sound so loopen, dass er beim Spielen auf dem Digitalpiano fortlaufend wiederholt wird.

1. Drücken Sie **19**.
2. Drücken Sie bei gedrückt gehaltener Taste **6** die Taste **27**.

Dies schaltet auf Wiederholbereitschaft.



Leuchtet

3. Drücken Sie die Taste (**22 bis 26**) für die gewünschte Melodie-Sampling-Klangfarbennummer.

Damit startet die geloopte Wiedergabe des gewählten Sounds.

| Zum Wählen dieser Klangfarbennummer: | Diese Taste drücken: |
|--------------------------------------|----------------------|
| 671 | 22 |
| 672 | 23 |
| 673 | 24 |
| 674 | 25 |
| 675 | 26 |

4. Drücken Sie dieselbe Taste erneut, um die Wiedergabe zu stoppen.
5. Drücken Sie erneut **27**, um auf die Anzeige zurückzuschalten, die vor Schritt 2 dieser Anleitung angezeigt war.

Lautstärke der geloopten Wiedergabe eines gesampelten Sounds ändern

Nach der folgenden Anleitung können Sie, falls gewünscht, für jeden gesampelten Sound getrennt den Lautstärkepegel für geloopte Wiedergabe einstellen.

1. Drücken Sie die Taste (**22 bis 26**) für den gesampelten Sound, dessen Lautstärke Sie ändern möchten.
 - Dies startet die Wiedergabe des Sound-Loops.
2. Halten Sie bei laufender Sound-Loop-Wiedergabe die Taste für denselben gesampelten Sound (**22 bis 26**) gedrückt und drücken Sie eine beliebige Taste auf der Tastatur.
 - Schnelles Drücken der Tastaturtaste erhöht und langsames Drücken vermindert die Lautstärke des gesampelten Sounds.
3. Wenn Lautstärke des gesampelten Sound wunschgemäß eingestellt ist, geben Sie dessen Taste (**22 bis 26**) bitte wieder frei.

Effekt auf gesampelten Sound auflegen

Sie können auf die gesampelten Sound verschiedene Effekte auflegen.

1. Drücken Sie **19** und geben Sie dann über die Zehntertastatur **21** die Klangfarbennummer (671 bis 675) ein, auf die Sie Effekte auflegen möchten.
2. Drücken Sie wiederholt **19**, um durch die unten beschriebenen verfügbaren Effekte zu schalten.

| Effekt-Typ (Display) | Beschreibung |
|----------------------|--|
| Original (Orgnl) | Normale gesampelte Klangfarbe (kein Looping, keine Effekte). |
| Loop 1 (Loop1) | Loopt den gesampelten Sound. |
| Loop 2 (Loop2) | Loopt den gesampelten Sound und hebt die Tonhöhe des nachklingenden Sounds an, wenn die Tastaturtaste freigegeben wird. |
| Loop 3 (Loop3) | Loopt den gesampelten Sound und senkt die Tonhöhe des nachklingenden Sounds ab, wenn die Tastaturtaste freigegeben wird. |
| Tonhöhe 1 (Ptch1) | Ändert die Tonhöhe zunehmend von niedrig auf hoch. |
| Tonhöhe 2 (Ptch2) | Ändert die Tonhöhe abnehmend von hoch auf niedrig. |
| Tonhöhe 3 (Ptch3) | Ändert die Tonhöhe abnehmend von hoch auf niedrig und hebt sie dann beim Freigeben der Taste an. |
| Tremolo (Trem1) | Lässt die Lautstärke zwischen hoch und niedrig wechseln. |
| Funny 1 (Funy1) | Gibt Vibrato zu und ändert die Tonhöhe in allmählich zunehmender Weise. |
| Funny 2 (Funy2) | Lässt die Tonhöhe zwischen hoch und niedrig wechseln. |
| Funny 3 (Funy3) | Gibt Vibrato zu und ändert die Tonhöhe von niedrig auf hoch. |

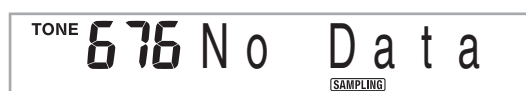
- Vermeiden Sie, denselben gesampelten Sound (Klangfarbennummer 671 bis 675) gleichzeitig auf die Tastatur zu legen und für Loop-Wiedergabe zu verwenden. Anderenfalls wird während der geloopten Wiedergabe des gesampelten Sounds der Effekt von Loop 1 auch auf die Tastaturklangfarbe aufgelegt.

Gesampelten Sound in Drum-Set eingeben (Drum-Sampling)

Sie können nach dieser Anleitung die Belegung der einzelnen Tastaturtasten mit Drum-Sounds ändern.

- Sie können bis zu drei Drum-Sets unter den Klangfarbennummern 676, 677 und 678 abspeichern. Wählen Sie einfach die Klangfarbennummer, unter der das gewünschte Drum-Set gespeichert ist, um die Drum-Set-Sounds auf die Tastatur zu legen.

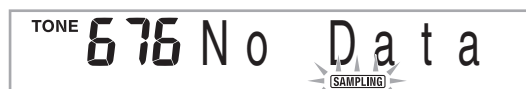
1. Drücken Sie **18**.
18 leuchtet.
2. Drücken Sie **19** und geben Sie dann über die Zehntertastatur **21** die Klangfarbennummer (676, 677 oder 678) des Drum-Sets ein, dessen Sounds Sie ändern möchten.



Leuchtet

- Anstelle der obigen Schritte können Sie auch gleichzeitig **6** und **18** drücken und dann eine Klangfarbennummer wählen.

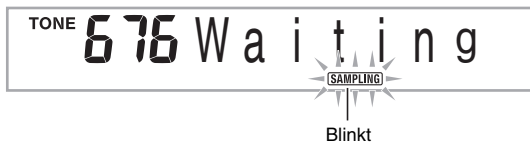
3. Drücken Sie **6**.



Blinkt

4. Drücken Sie die Tastaturtaste, auf die Sie den Drum-Sound legen möchten, den Sie sampeln wollen.

Dies schaltet auf Sampling-Bereitschaft. Die zulässige Samplingzeit (in Sekunden) erscheint kurz im Display und das Display wechselt auf die folgende Anzeige.



5. Geben Sie vom externen Gerät den Sound ein. Bei Verwendung eines Mikrofons geben Sie bitte den vom Mikrophon erfassten Ton ein.

Das Sampling startet automatisch.



6. Nach Ende des zu sampelnden Sounds drücken Sie bitte ⑥.



Das Sampling stoppt, sobald Sie ⑥ loslassen.

- Auch wenn Sie ⑥ nicht drücken, stoppt das Sampling automatisch, wenn vom externen Gerät oder Mikrophon kein Ton mehr eingeht. Das Sampling stoppt automatisch 10 Sekunden nach Samplingstart.

7. Drücken Sie die Tastaturtaste.

HINWEIS

- Sie können die Schritte 3 bis 6 wiederholen, um weitere Sounds im aktuell gewählten Drum-Set zu ändern. Jedes Drum-Set besteht aus acht Sounds.
- 10 Sekunden Sampling ist eventuell nicht möglich, wenn der Speicher des Digitalpianos wegen anderer gespeicherter Daten dazu nicht mehr ausreicht. In solchen Fällen können Sie durch Löschen nicht mehr benötigter anderer Daten Speicherplatz freimachen, wodurch eventuell wieder Sampling für 10 Sekunden möglich ist. Näheres finden Sie unter „Gesampelten Sound löschen“ auf Seite G-23.

WICHTIG!

- Durch Sampeln eines Sounds werden alle etwaigen Sounddaten gelöscht, die derselben Tastaturtaste bereits zugewiesen sind. Bitte lesen Sie unbedingt „Schützen von gesampelten Sounds vor versehentlichem Löschen“ auf Seite G-23, um zu vermeiden, dass Sie versehentlich wichtige Daten löschen.

Gesampelte Drum-Set-Sounds bearbeiten

Nach den Anleitungen dieses Abschnitts können Sie den einer Tastaturtaste zugewiesenen Drum-Sound auf eine andere Taste kopieren, die Tonhöhe eines Sounds ändern und einen gesampelten Sound löschen.

1. Drücken Sie **19** und geben Sie dann über die Zehnertastatur **21** die Klangfarbennummer (676, 677 oder 678) des gewünschten Drum-Sets ein.
2. Drücken Sie **6**.
3. Drücken Sie **7**.



Schnelles Blinken

Dies ist der Bearbeitungsmodus.

- Im Bearbeitungsmodus können Sie Sounds kopieren, die Tonhöhe von Sounds ändern und Sounds löschen (jeweils nachstehend beschrieben). Erneutes Drücken von **7** schließt den Bearbeitungsmodus wieder und führt Sie zurück zu Schritt 2 dieser Anleitung.



Bezeichnet Tastaturtasten, die mit Sounds belegt sind.

Kopieren eines gesampelten Sounds von einer Taste auf eine andere

Halten Sie die Tastaturtaste, die mit dem zu kopierenden gesampelten Sound belegt ist, gedrückt und drücken Sie dabei die Tastaturtaste, auf die kopiert werden soll.

Beispiel: Kopieren eines gesampelten Sounds von Taste C3 auf Taste D3



Bezeichnet die Tastaturtaste, deren Sound kopiert wurde.

- Eine Tastaturtaste, die bereits mit einem gesampelten Sound belegt ist, kann nicht als Kopierziel gewählt werden.

Tonhöhe eines gesampelten Sounds ändern

Halten Sie die Tastaturtaste mit Sound, dessen Tonhöhe geändert werden soll, gedrückt und passen Sie dabei mit den Tasten [-] und [+] der Zehnertastatur **21** die Tonhöhe an.

- Die Tonhöhe ist in einem Bereich von -64 bis 63 Halbtönen verstellbar.

Gesampelten Sound einer Tastaturtaste löschen

Halten Sie die Tastaturtaste mit dem zu löschenden Sound gedrückt und drücken Sie dabei **19**. Wenn die Abfrage „DelSure?“ erscheint, drücken Sie bitte in der Zehnertastatur **21** die Taste [+], um zu löschen, oder [-], um den Löschauftrag zu annullieren.

- Das Löschen eines gesampelten Sounds stellt die Taste auf den vorinstallierten Sound der anfänglichen Werksvorgabe zurück.

Beispiel: Zugewiesenen Sound von Taste D3 löschen



Erlischt

Drum-Sampling-Klangfarbe in Begleitautomatik verwenden (Drum-Zuweisung)

Nach der folgenden Anleitung können Sie den Rhythmus-Part der automatischen Begleitung auf einen von Ihnen gesampelten Drum-Set-Sound umstellen.

1. Drücken Sie **18** und geben Sie dann über die Zehnertastatur **21** die Rhythmusnummer des gewünschten Begleitautomatikmusters ein.

Da die Drum-Sampling-Klangfarben in Anwender-Rhythmen nicht verwendbar sind, wählen Sie im obigen Schritt bitte keinen Anwender-Rhythmus.

2. Drücken Sie **19** und geben Sie dann über die Zehnertastatur **21** die Klangfarbennummer des Sampling-Drum-Sets ein, in dem der zu verwendende Sound enthalten ist.

3. Drücken Sie **19**.

Dies stellt den Rhythmus-Part des in Schritt 1 gewählten Begleitautomatikmusters auf den gesampelten Sound um, den Sie in Schritt 2 gewählt haben.

- Um den Rhythmus-Part der Begleitautomatik wieder auf seinen Originalsound zurückzustellen, drücken Sie bitte erneut **19**.

HINWEIS

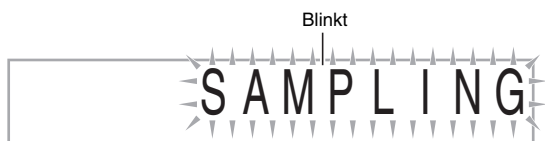
- Einige Drum-Sounds des Rhythmus-Parts sind nicht durch gesampelte Sounds ersetzbar.

Weitere Sampling-Funktionen

Auf manuellen Samplingstart umstellen

Wenn sich das Digitalpiano in Sampling-Bereitschaft befindet, startet das Sampling normalerweise automatisch, sobald ein Sound-Eingangssignal erfasst wird. Nach der folgenden Anleitung können Sie die Funktion auf manuellen Samplingstart umstellen, wodurch das Sampling beginnt, sobald Sie es per Tastendruck starten. Sie können diese Funktion dazu verwenden, vor dem gesampelten Sound eine Tonpause einzufügen.

1. Drücken Sie **7** und zeigen Sie dann über die Zehntastatur **21** mit den Tasten [4] (<) und [6] (>) „SAMPLING“ an (Seite G-6).



2. Drücken Sie in der Zehntastatur **21** die Taste [7] (ENTER).



3. Drücken Sie in der Zehntastatur **21** die Taste [-], um den automatischen Samplingstart zu deaktivieren.

Dies aktiviert den manuellen Samplingstart, der wie nachstehend beschrieben funktioniert.

- Melodie-Sampling (Seite G-17):
Das Sampling beginnt, sobald Sie die in Schritt 2 der Sampling-Anleitung gedrückte Taste **6** wieder freigegeben.
- Drum-Sampling (Seite G-19):
Das Sampling beginnt, sobald Sie die in Schritt 4 der Sampling-Anleitung gedrückte Digitalpiano-Taste wieder freigegeben.

⚠️ WICHTIG!

- Wenn manueller Samplingstart aktiviert ist, startet das Sampling, sobald Sie **6** oder die Tastaturtaste freigegeben, nicht schon beim Drücken der Taste. Das Sampling startet nicht, solange Sie die Taste bzw. Tastaturtaste noch gedrückt halten.

Auf manuellen Samplingstopp umstellen

Das Digitalpiano stoppt das Sampling normalerweise automatisch, sobald es erfasst, dass kein Tonsignal mehr eingeht. Nach der folgenden Anleitung können Sie die Funktion auf manuellen Samplingstopp umstellen, wodurch das Sampling fortgesetzt wird, bis Sie es per Tastendruck stoppen. Sie können diese Funktion dazu verwenden, nach dem gesampelten Sound eine Tonpause einzufügen.

1. Drücken Sie **7** und zeigen Sie dann über die Zehntastatur **21** mit den Tasten [4] (<) und [6] (>) „SAMPLING“ an (Seite G-6).
2. Drücken Sie in der Zehntastatur **21** die Taste [7] (ENTER).
3. Drücken Sie in der Zehntastatur **21** die Taste [6] (>).



4. Drücken Sie in der Zehntastatur **21** die Taste [-], um den automatischen Samplingstopp zu deaktivieren.

Auch wenn vom externen Gerät oder vom Mikrofon kein Tonsignal mehr eingeht, läuft das Sampling weiter, bis Sie **6** oder eine Tastaturtaste drücken und wieder freigegeben.

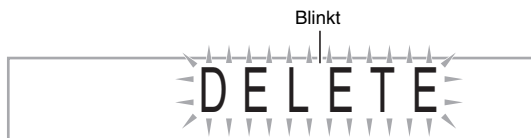
⚠️ WICHTIG!

- Wenn manueller Samplingstopp aktiviert ist, stoppt das Sampling, wenn Sie **6** oder die Tastaturtaste freigegeben, nicht schon beim Drücken der Taste. Das Sampling stoppt nicht, solange Sie die Taste bzw. Tastaturtaste noch gedrückt halten.

Gesampelten Sound löschen

Nach der folgenden Anleitung können Sie eine Klangfarbennummer mit gesampeltem Sound anweisen und die Daten löschen.

1. Drücken Sie **7** und zeigen Sie dann über die Zehntastatur **21** mit den Tasten [4] (<) und [6] (>) „DELETE“ an (Seite G-6).



2. Drücken Sie in der Zehntastatur **21** die Taste [7] (ENTER).



Belegter Speicher (Einheit: kByte) **150 170** Restliche Speicherkapazität

3. Wählen Sie mit den Tasten [-] und [+] in der Zehntastatur **21** die Klangfarbennummer mit den zu löschenden Daten.

4. Drücken Sie in der Zehntastatur **21** die Taste [7] (ENTER).

Dies zeigt eine Bestätigungsabfrage zum Löschen an.



5. Drücken Sie in der Zehntastatur **21** die Taste [+] (YES), um die Daten zu löschen, oder [-] (NO) oder [9] (EXIT), um den Löschauftrag zu annullieren.

- Wenn der Löschvorgang beendet ist, erscheint im Display „Complete“ und anschließend die Anzeige von Schritt 2 der obigen Anleitung.

WICHTIG!

- Näheres zum getrennten Löschen von einzelnen Drum-Sounds in einem Drum-Sampling-Set finden Sie unter „Gesampelte Drum-Set-Sounds bearbeiten“ auf Seite G-21.

Schützen von gesampelten Sounds vor versehentlichem Löschen

Nach der folgenden Anleitung können Sie die einzelnen gesampelten Sounds getrennt vor versehentlichem Löschen schützen.

1. Drücken Sie **19** und geben Sie dann über die Zehntastatur **21** die Klangfarbennummer mit dem zu schützenden gesampelten Sound ein.
2. Drücken Sie **7** und zeigen Sie dann über die Zehntastatur **21** mit den Tasten [4] (<) und [6] (>) „SAMPLING“ an (Seite G-6).
3. Drücken Sie in der Zehntastatur **21** die Taste [7] (ENTER).
4. Zeigen Sie über die Zehntastatur **21** mit den Tasten [4] (<) und [6] (>) „Protect“ an.



5. Drücken Sie in der Zehntastatur **21** die Taste [+], um den Schutz zu aktivieren.

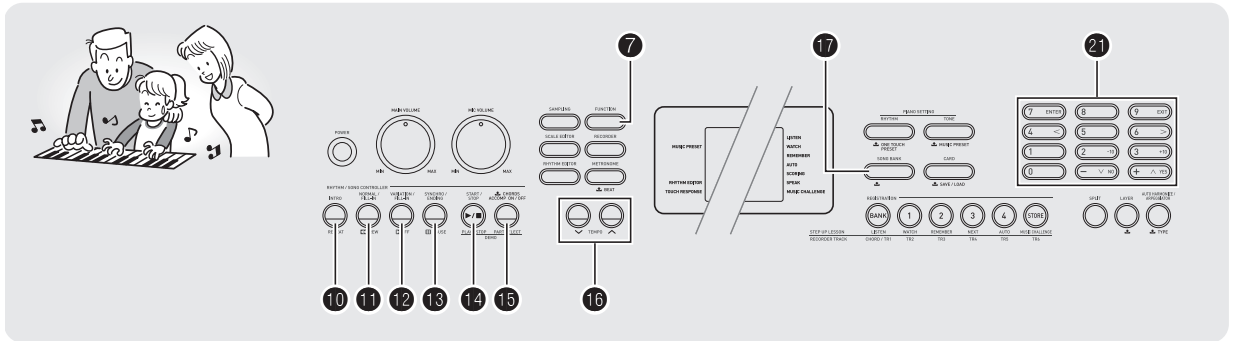
Eine geschützte Klangfarbe kann nicht gelöscht werden. Geschützte Klangfarben sind wie unten gezeigt gekennzeichnet.



Sampling-Daten auf einem externen Gerät speichern

- SD-Speicherkarte (Seite G-58)
- Computer (Seite G-65)

Abspielen der vorinstallierten Songs



Dieses Digitalpiano besitzt vorinstallierte Musikstücke, die als „Songs“ bezeichnet werden. Sie können die vorinstallierten Songs beliebig anhören oder zum Üben dazu mitspielen.

HINWEIS

- Außer zum Hörvergnügen können Sie die vorinstallierten Songs auch zum Üben mit dem Lernsystem (Seite G-28) verwenden.
- Durch Verwendung von SD-Speicherkarten (Seite G-59) oder einem Computer (Seite G-62) kann die Zahl der Stücke noch vergrößert werden.

Demo-Songs abspielen

Gehen Sie zum Abspielen der vorinstallierten Songs wie nachstehend beschrieben vor.

1. Drücken Sie gleichzeitig **14** und **15**.

Damit startet die Wiedergabe der Demo-Songs.

- Näheres zu den Songnummern und zur Songsequenz finden Sie auf Seite G-72.
- Die Demo-Wiedergabe startet stets mit Song-Nummer 151.



Blinkt



2. Um bei laufender Demo-Wiedergabe zu einem anderen Song zu wechseln, stellen Sie bitte mit den Tasten [-] und [+] der Zehnertastatur **21** die gewünschte Song-Nummer ein (Seite G-6).

Dadurch springt die Demo-Wiedergabe zum Song der eingegebenen Nummer.

- Die Zifferntasten der Zehnertastatur **21** sind zum Wählen eines Songs nicht verwendbar.

3. Zum Stoppen der Demo-Wiedergabe drücken Sie bitte **14**.

Die Demo-Wiedergabe setzt sich fort, bis Sie sie mit **14** stoppen.

Einzelnen Song abspielen

Zum Abspielen eines einzelnen Songs gehen Sie bitte wie unten beschrieben vor. Sie können bei der Song-Wiedergabe auf dem Keyboard mitspielen.

Start/Stopp

1. Drücken Sie 17.

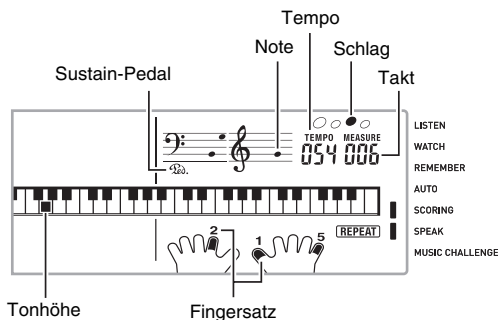


2. Geben Sie über die Zehnertastatur 21 die Nummer des gewünschten Songs ein.

- Eine vollständige Liste der verfügbaren Songs finden Sie auf Seite G-72.

3. Drücken Sie 14.

Damit startet die Wiedergabe des Songs.



4. Drücken Sie erneut 14, um die Wiedergabe zu stoppen.

Die Song-Wiedergabe setzt sich fort (Wiederholbetrieb), bis Sie sie mit 14 stoppen. Sie können die Wiederholfunktion mit 10 deaktivieren („REPEAT“-Anzeige erlischt im Display).

Pause, Vorwärtsspringen, Rückwärtsspringen

Zum Schalten auf Pause, Vorwärtsspringen und Rückwärtsspringen gehen Sie bitte wie nachstehend beschrieben vor.

■ Pause

1. Drücken Sie 13.

Dies schaltet die Song-Wiedergabe auf Pause.

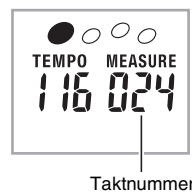
2. Drücken Sie erneut 13, um die Wiedergabe von der Stelle fortzusetzen, an der auf Pause geschaltet wurde.

■ Vorwärtsspringen

1. Drücken Sie 12.

Damit springt die Song-Wiedergabe zum nächsten Takt weiter. Mit jedem Drücken von 12 springen Sie um einen Takt weiter. Wenn Sie 12 gedrückt halten, erfolgt Schnelldurchgang, bis Sie die Taste wieder freigeben.

- Drücken von 12 bei gestoppter Song-Wiedergabe bewirkt Phrasen-Vorwärtssprung in der Lernfunktion (Seite G-29).



■ Rückwärtssprung

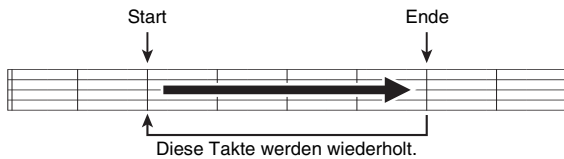
1. Drücken Sie 11.

Damit springt die Song-Wiedergabe zum vorherigen Takt zurück. Mit jedem Drücken von 11 springen Sie um einen Takt zurück. Wenn Sie 11 gedrückt halten, erfolgt Schnelldurchgang, bis Sie die Taste wieder freigeben.

- Drücken von 11 bei gestoppter Song-Wiedergabe bewirkt Phrasen-Rückwärtssprung in der Lernfunktion (Seite G-29).

Bestimmte Takte wiederholt abspielen

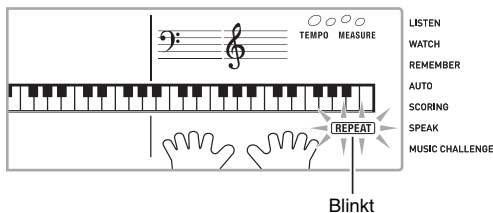
Mit dem Vorgang dieses Abschnitts können Sie bestimmte Takte beim Üben zum Mitspielen abspielen lassen, bis Sie sie im Griff haben. Sie können den zu übenden Abschnitt durch Einstellen des Starttakts und Endtakts anweisen.



1. Drücken Sie **10, um den Song-Wiederholbetrieb vorübergehend anzuhalten („REPEAT“ erlischt im Display).**

2. Wenn die Song-Wiedergabe den Takt erreicht, den Sie als Starttakt wünschen, drücken Sie bitte **10.**

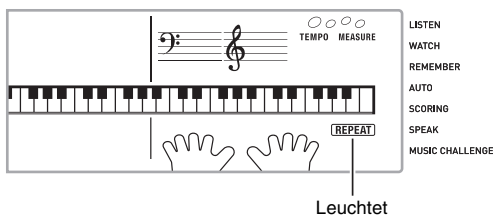
Dies stellt den Takt als Starttakt ein.



3. Wenn die Song-Wiedergabe den Takt erreicht, den Sie als Endtakt wünschen, drücken Sie bitte wieder **10.**

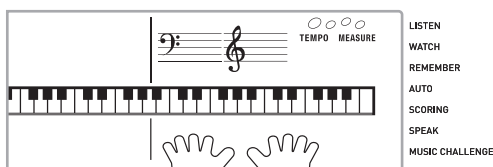
Dies stellt den Takt als Endtakt ein und startet den Wiederholbetrieb mit den Takten des angewiesenen Bereichs.

- Während des Wiederholbetriebs können Sie mit **16** auf Pause schalten sowie mit **12** vorwärts und mit **11** rückwärts springen.



4. Erneutes Drücken von **10 schaltet auf normale Wiedergabe zurück.**

Ändern der Songnummer löscht den Start- und Endtakt des Wiederholbetriebs.



Wiedergabegeschwindigkeit (Tempo) ändern

Nach dem folgenden Vorgehen können Sie die Wiedergabegeschwindigkeit (Tempo) verlangsamen, wenn Sie z.B. schwierige Passagen üben.

1. Drücken Sie **16.**

Drücken Sie **∨** (langsamer) und **∧** (schneller) zum Ändern der Tempo-Einstellung. Auf anhaltendes Drücken der Taste erfolgt Schnelldurchgang.

- Gleichzeitiges Drücken von **∨** und **∧** schaltet den laufenden Song auf sein ursprüngliches Vorgabetempo zurück.
- Durch Drücken von **16** beginnt der Tempowert im Display zu blinken. Bei blinkendem Tempowert kann dieser über die Zehnertastatur **21** geändert werden. Das Blinken des Tempowerts stoppt, wenn eine Weile keine Bedienung mehr erfolgt.
- Ändern der Song-Nummer stellt den Song auf sein ursprüngliches Vorgabetempo zurück.

Song-Lautstärke anpassen

Nach dem folgenden Vorgehen können Sie die Lautstärkebalance zwischen Ihrem Spiel auf der Tastatur und der Song-Wiedergabe anpassen.

1. Drücken Sie **7 und zeigen Sie dann über die Zehnertastatur **21** mit den Tasten [4] (<) und [6] (>) „Song Vol.“ an (Seite G-6).**



2. Passen Sie mit den Tasten [-] und [+] der Zehnertastatur **21 die Song-Lautstärke an.**

In der Klangfarbe der Song-Wiedergabe mitspielen

Nach dem folgenden Vorgehen können Sie für das Mitspielen auf der Tastatur die gleiche Klangfarbe wie die des abgespielten Songs wählen.

1. Halten Sie nach dem Wählen eines Songs etwa zwei Sekunden lang **17 gedrückt, bis der angezeigte Klangfarbename auf den Namen der Song-Klangfarbe wechselt.**

- Wenn die aktuell gewählte Klangfarbe mit der des Songs übereinstimmt, bleibt die Anzeige im Display unverändert.

2. Spielen Sie auf der Tastatur mit.

HINWEIS

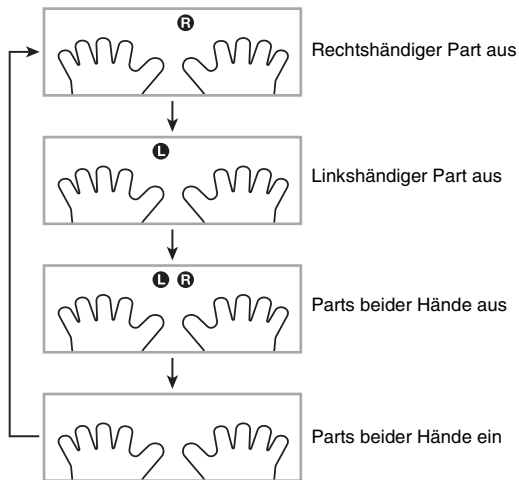
- Wenn Sie einen Song mit unterschiedlichen Klangfarben für die rechte und linke Hand wählen, wird der Tastatur die Klangfarbe des Parts der rechten Hand zugewiesen.

Abschalten des Parts einer Hand zum Üben (Partwahl)

Sie können während der Song-Wiedergabe den Part der rechten oder linken Hand abschalten und das Mitspielen zum anderen Part üben.

1. Wählen Sie mit **15** den auszuschaltenden Part.

Wiederholtes Drücken von **15** ändert die Einstellung wie unten gezeigt.



2. Drücken Sie **14**.

Dies startet die Wiedergabe entsprechend der in Schritt 1 gewählten Einstellung.

HINWEIS

- Bei Wiedergabe mit nur einem Part werden nur die Noten des ausgeschalteten Parts im Display angezeigt.

Songauswahl vergrößern

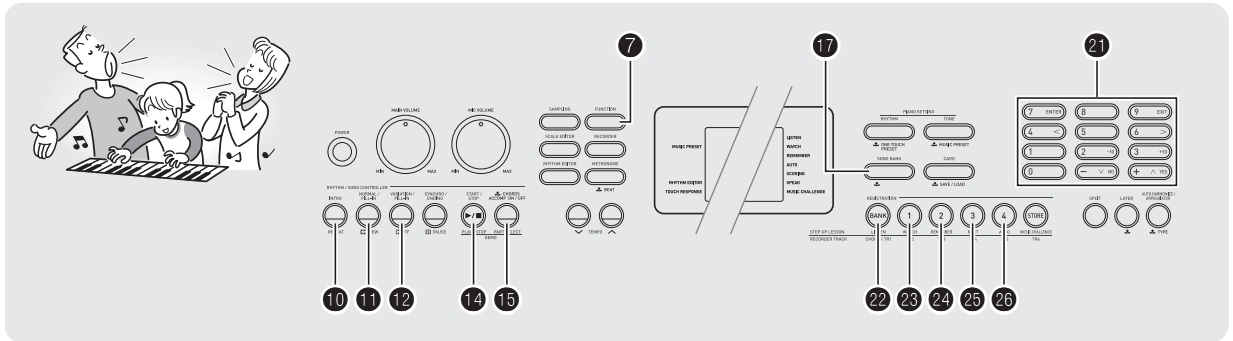
Sie können Songdaten von einem externen Gerät laden und damit die auf dem Digitalpiano verfügbare Songauswahl vergrößern. Näheres finden Sie auf den folgenden Seiten.

- SD-Speicherkarte (Seite G-59)
- Computer (Seite G-65)

HINWEIS

- Näheres zum Löschen der von einem externen Gerät geladenen Songdaten finden Sie auf Seite G-55.

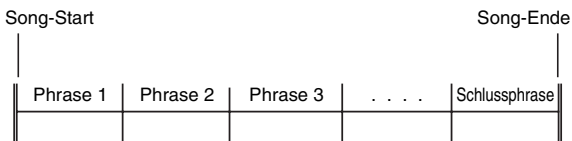
Spielen an vorinstallierten Songs lernen



Das beste Vorgehen zum Erlernen eines Songs besteht darin, diesen in kleinere Abschnitte (Phrasen) zu zerlegen, um diese getrennt zu üben, bevor man dann den ganzen Song spielt. Das Digitalpiano besitzt eine Step-Up-Lernfunktion, die Ihnen dabei hilft.

Phrasen

Die vorinstallierten Songs sind bereits in Phrasen unterteilt, um das Lernen zu vereinfachen.



Ablauf der Step-Up-Lektion

In der Step-Up-Lektion üben Sie Schritt für Schritt für jede Phrase eines Songs den Part der rechten Hand, den Part der linken Hand und dann beide Parts gemeinsam. Wer alle Phrasen gemeistert hat, meistert auch den Song.

Phrase 1

- Rechte Hand, Lektion 1, 2, 3
- Linke Hand, Lektion 1, 2, 3
- Beide Hände, Lektion 1, 2, 3



Üben Sie nach diesem Vorgehen auch die Phrasen 2, 3, 4 usw., bis Sie die Schlussphrase des Songs erreicht haben.

Wenn Sie alle Phrasen gemeistert haben, üben Sie den gesamten Song.

Jetzt beherrschen Sie den ganzen Song!



Bei den Lektionen erscheinende Meldungen

Bei den schrittweisen Lektionen erscheinen die folgenden Mitteilungen im Display.

| Mitteilung | Beschreibung |
|------------|---|
| <Phrase> | Erscheint, wenn Sie eine Phrase wählen, wenn eine Lektion startet usw. <ul style="list-style-type: none"> Bitte beachten Sie, dass bei bestimmten Phrasen „Wait“ anstelle von „Phrase“ erscheint. |
| <Wait> | Erscheint, wenn die Lektion mit einer Intro- oder Fill-In-Phrase beginnt, die in den zu übenden Phrasen nicht enthalten ist. Bitte warten Sie mit dem Spielen, bis nach dem Abspielen der nicht einbezogenen Phrase automatisch die nächste Phrase folgt. |
| NextPhrs | Erscheint, wenn die Lektion automatisch zur nächsten Phrase fortschreitet. Diese Mitteilung erscheint nach einer Phrase, bei der „Wait“ (siehe oben) angezeigt wird, und im Verlauf einer Auto-Step-Up-Lektion (Seite G-33). |
| From top | Diese Mitteilung erscheint in Auto-Step-Up-Lektionen (Seite G-33) unmittelbar vor dem Üben von Phrase 1 bis zur aktuell geübten Phrase. |
| Complete | Erscheint am Ende einer Auto-Step-Up-Lektion (Seite G-33). |

Song, Phrase und Part zum Üben wählen

Wählen Sie zuerst den Song, die Phrase und den Part zum Üben.

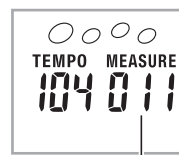
1. Wählen Sie den zu übenden Song (Seite G-25).

Dies wählt die erste Phrase des Songs.

2. Drücken Sie **25** (oder **12**) zum Weitergehen zur nächsten Phrase oder **11** zum Zurückgehen zur vorherigen Phrase.

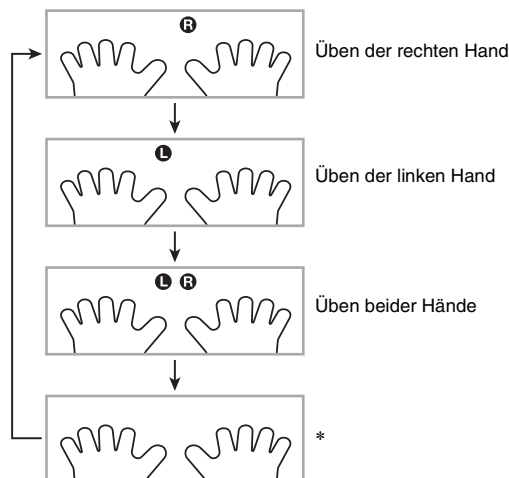
- Halten Sie **12** oder **11** gedrückt, um im Schnelldurchgang durch die Phrasen zu blättern.
- Das Piano speichert für bis zu 20 Songs, welche Phrase Sie zuletzt geübt haben. Zum Aufrufen der zuletzt geübten Phrase (falls verfügbar) im aktuellen Song halten Sie bitte **25** gedrückt.

Phrasennummer



Erster Takt der gewählten Phrase

3. Wählen Sie mit **15** den zu übenden Part. Wiederholtes Drücken von **15** ändert die Einstellung wie unten gezeigt.



* Diese Anzeige (Einstellung) wird übersprungen, wenn Sie bei laufender Lektion **15** drücken.

4. Halten Sie **17** etwa zwei Sekunden gedrückt.

Die für die Song-Wiedergabe benutzte Klangfarbe wird auch der Tastatur zugewiesen (Seite G-26).

Lektionen 1, 2 und 3

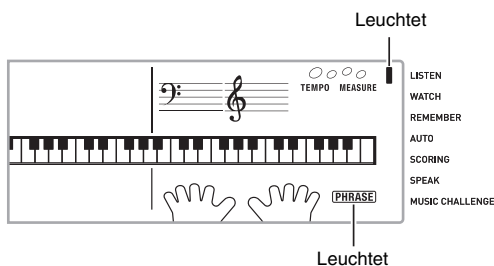
Jetzt können Sie mit den Lektionen beginnen. Wählen Sie zuerst den Song und den Part, den Sie üben möchten.

Lektion 1: Hören Sie sich den Song an.

Hören Sie sich zuerst einige Male das Beispiel an, um sich damit vertraut so machen, wie der Song klingen sollte.

1. Drücken Sie 22.

Dies startet die Wiedergabe des Beispiels.



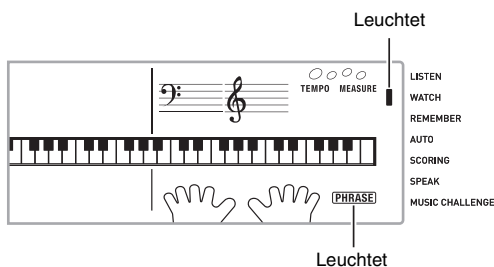
2. Zum Stoppen von Lektion 1 drücken Sie bitte 24 oder 14.

Lektion 2: Beobachten Sie, wie der Song gespielt wird.

Spielen Sie den Song auf der Tastatur. In dieser Lektion wird im Display angezeigt, welche Taste als Nächstes zu drücken ist. Die synthetische Stimme der Fingersatz-Ansage gibt dabei an, welcher Finger zu verwenden ist. Schlagen Sie wie angewiesen die korrekten Tastaturtasten an und spielen Sie die Noten. Machen Sie sich keine Sorgen, wenn Sie einmal eine falsche Taste anschlagen. Die Song-Wiedergabe wartet, bis Sie die richtige Note spielen. Lassen Sie sich Zeit und spielen Sie im eigenen Tempo.

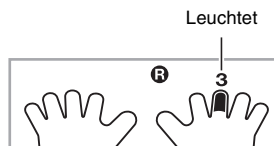
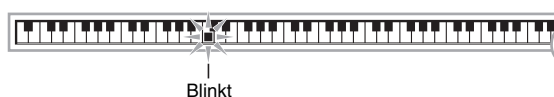
1. Drücken Sie 23.

Dies startet Lektion 2.



2. Spielen Sie die im Display und von der Fingersatz-Ansage angewiesenen Noten auf der Tastatur.

In dieser Lektion wird im Display angezeigt, welche Taste als Nächstes zu drücken ist. Die synthetische Stimme der Fingersatz-Ansage gibt an, welcher Finger zu verwenden ist.



<Empfehlungen zu Lektion 2>

Üben Sie, wie von der Führung angewiesen die richtigen Noten mit den richtigen Fingern zu spielen. Üben Sie das Spielen mit dem richtigen Timing.



Die Song-Wiedergabe wartet, bis Sie die richtige Note spielen.

- Die Tastaturtaste wechselt von Blinken auf konstantes Leuchten.
- Die Notenführung spielt die anzuschlagende korrekte Note an.
- Die Fingersatz-Ansage teilt Ihnen mit, welcher Finger zu verwenden ist.



Anschlagen der richtigen Tastaturtaste setzt die Song-Wiedergabe fort und die Taste für die nächste Note blinkt.

3. Zum Stoppen von Lektion 2 drücken Sie bitte 23 oder 14.

- Wenn Sie in Lektion 2 das Ende erreicht haben, erscheint eine Bewertung Ihres Spiels im Display.

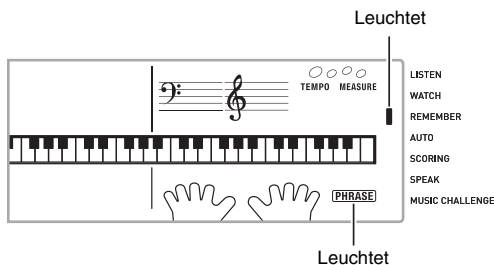
| | |
|---------------|---|
| Bravo! | Bestanden! Gehen Sie weiter zur nächsten Lektion. |
| Again! | Bitte zurückgehen und erneut versuchen. |

Lektion 3: Erinnern Sie sich beim Spielen daran, was Sie gelernt haben.

Die Song-Wiedergabe wartet wie in Lektion 2, bis Sie die richtigen Tasten anschlagen, das Digitalpiano gibt aber keine Hilfestellung mehr dazu, welche Note als nächste zu spielen ist. Sie müssen sich beim Spielen daran erinnern, was Sie bis Lektion 2 gelernt haben.

1. Drücken Sie 24.

Dies startet Lektion 3.



2. Spielen Sie den Song zur Song-Wiedergabe mit.

<Empfehlungen zu Lektion 3>

Schlagen Sie die in Lektion 2 gelernten Tastaturtasten an.



Die Song-Wiedergabe wartet, bis Sie die richtige Note spielen.

- Die Notenführung spielt die anzuschlagende korrekte Note an.



Falls Sie noch nicht die richtige Tastaturtaste finden, aktiviert das Digitalpiano die Tastaturführung und die Fingersatz-Ansage teilt Ihnen wie in Lektion 2 mit, welcher Finger zu benutzen ist.



Auf Drücken der richtigen Taste wird die Song-Wiedergabe fortgesetzt.

3. Zum Stoppen von Lektion 3 drücken Sie bitte 24 oder 14.

- Wenn Sie in Lektion 3 das Ende erreicht haben, erscheint wie in Lektion 2 eine Bewertung Ihres Spiels im Display.

Einen bestimmten Song ganz bis zum Ende spielen

Wenn Sie in den Lektionen 1, 2 und 3 alle Phrasen erfolgreich geübt haben, sollten Sie als Nächstes versuchen, den ganzen Song von Anfang bis Ende zu spielen.

1. Schalten Sie mit 15 die Parts beider Hände aus und drücken Sie dann 14.

Versuchen Sie, mit beiden Händen zu spielen und sehen Sie dann, wie das Digitalpiano Ihre Leistung bewertet.

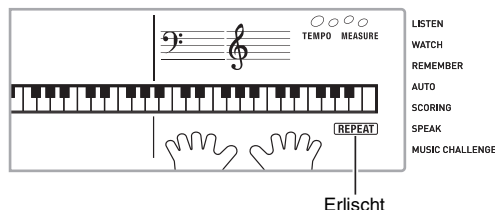
Lektionseinstellungen

Ohne Phrasenwiederholung spielen

Sie können die Phrasen-Wiederholungsfunktion für die Lektionen 1, 2 und 3 ausschalten.

1. Drücken Sie 10.

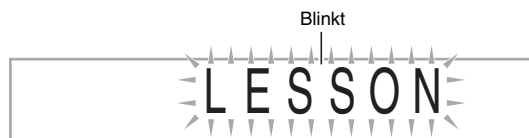
Dies deaktiviert die wiederholte Phrasenwiedergabe.



Fingersatz-Ansage ausschalten

Mit dem folgenden Vorgehen können Sie die Fingersatz-Ansage abschalten, die in den Lektionen 2 und 3 mitteilt, mit welchem Finger die jeweilige Note zu spielen ist.

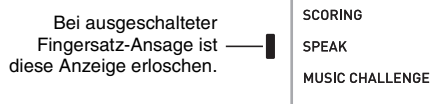
1. Drücken Sie 7 und zeigen Sie dann über die Zehnertastatur 21 mit den Tasten [4] (<) und [6] (>) „LESSON“ an (Seite G-6).



2. Drücken Sie in der Zehnertastatur 21 die Taste [7] (ENTER).



3. Drücken Sie in der Zehnertastatur 21 die Taste [-], um Einstellung OFF zu wählen.



Notenführung ausschalten

Mit dem folgenden Vorgehen können Sie die Notenführung ausschalten, die in den Lektionen 2 und 3 die jeweils zu spielende Note anspielt.

1. Drücken Sie **7** und zeigen Sie dann über die Zehnertastatur **21** mit den Tasten [4] (<) und [6] (>) „LESSON“ an (Seite G-6).
2. Drücken Sie in der Zehnertastatur **21** die Taste [7] (ENTER).
3. Zeigen Sie über die Zehnertastatur **21** mit den Tasten [4] (<) und [6] (>) „NoteGuid“ an.

on NoteGuid

4. Drücken Sie in der Zehnertastatur **21** die Taste [-], um Einstellung OFF zu wählen.

Leistungsbewertung ausschalten

Anhand des nachstehenden Vorgehens können Sie die Bewertungsfunktion ausschalten, die in den Lektionen 2 und 3 Ihre Leistung beurteilt und eine Bewertung anzeigt.

1. Drücken Sie **7** und zeigen Sie dann über die Zehnertastatur **21** mit den Tasten [4] (<) und [6] (>) „LESSON“ an (Seite G-6).
2. Drücken Sie in der Zehnertastatur **21** die Taste [7] (ENTER).
3. Zeigen Sie über die Zehnertastatur **21** mit den Tasten [4] (<) und [6] (>) „Scoring“ an.

on Scoring

4. Drücken Sie in der Zehnertastatur **21** die Taste [-], um Einstellung OFF zu wählen.

Bei ausgeschalteter Leistungsbewertung erloschen.

SCORING
SPEAK
MUSIC CHALLENGE

Phrasenlänge ändern

Nach der folgenden Anleitung können Sie die Länge der Phrasen der Lektion ändern oder die Lernfunktion so konfigurieren, dass der Song ohne Aufteilung in Phrasen bis Ende fortgeführt wird.

1. Drücken Sie **7** und zeigen Sie dann über die Zehnertastatur **21** mit den Tasten [4] (<) und [6] (>) „LESSON“ an (Seite G-6).
2. Drücken Sie in der Zehnertastatur **21** die Taste [7] (ENTER).
3. Zeigen Sie über die Zehnertastatur **21** mit den Tasten [4] (<) und [6] (>) „PhraseLn“ an.

PrE PhraseLn

4. Wählen Sie mit den Tasten [-] und [+] der Zehnertastatur **21** die gewünschte Phrasenlänge.

| | |
|---------------------|--|
| Aus (oFF) | Die Phrasenlänge reicht vom Anfang bis zum Ende des Songs. |
| Preset (PrE) | Die Phrasenlänge entspricht den Vorgaben im Song. |

Nur für Songs, die von einer externen Quelle geladen wurden, sind die folgenden Optionen verfügbar.

| | |
|---------------------|--------------------------------------|
| Short (Ln1) | Die Phrasenlänge beträgt einen Takt. |
| Middle (Ln2) | Die Phrasenlänge beträgt zwei Takte. |
| Long (Ln3) | Die Phrasenlänge beträgt vier Takte. |

Auto-Step-Up-Lektion verwenden

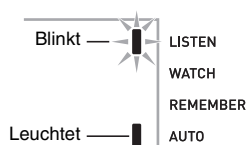
Bei der Auto-Step-Up-Lektion schaltet das Digitalpiano automatisch durch die Lektionen weiter.

1. Wählen Sie den zu übenden Song und Part (Seite G-25).

2. Drücken Sie **26**.

Hören Sie sich die erste Phrase von Lektion 1 an.

- In Lektion 1 wird das Beispiel für die Phrase nur einmal wiedergegeben und dann zu Lektion 2 weitergeschaltet.



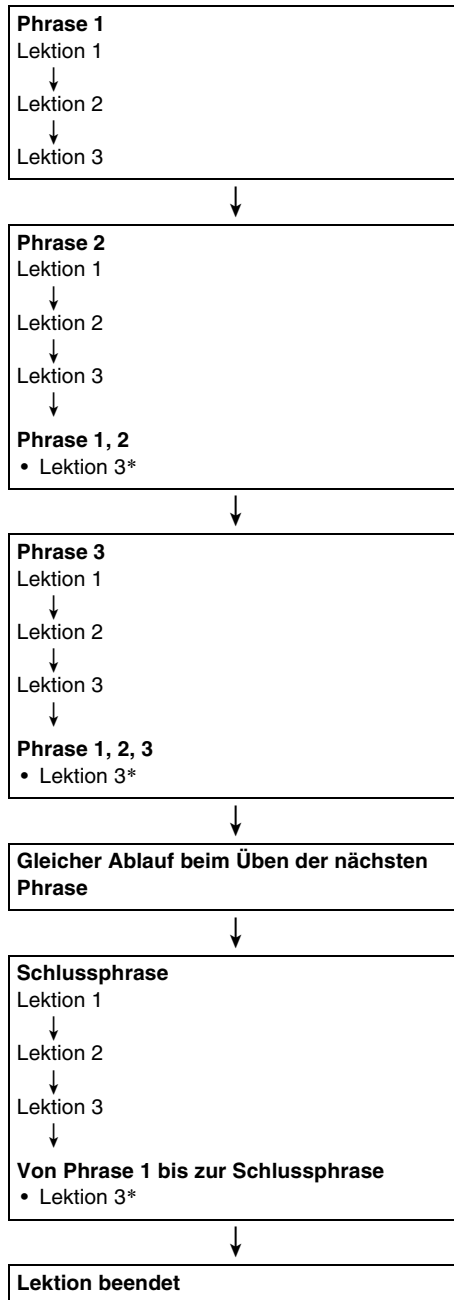
3. Die Auto-Step-Up-Lektion stoppt automatisch, wenn es Ihnen gelungen ist, alle Lektionen erfolgreich zu absolvieren.

- In den Lektionen 2 und 3 schaltet das Digitalpiano zur nächsten Lektion weiter, wenn Sie eine „Bravo!“-Bewertung erhalten haben.
- Zum Stoppen einer Lektion drücken Sie bitte **23** oder **14**.

HINWEIS

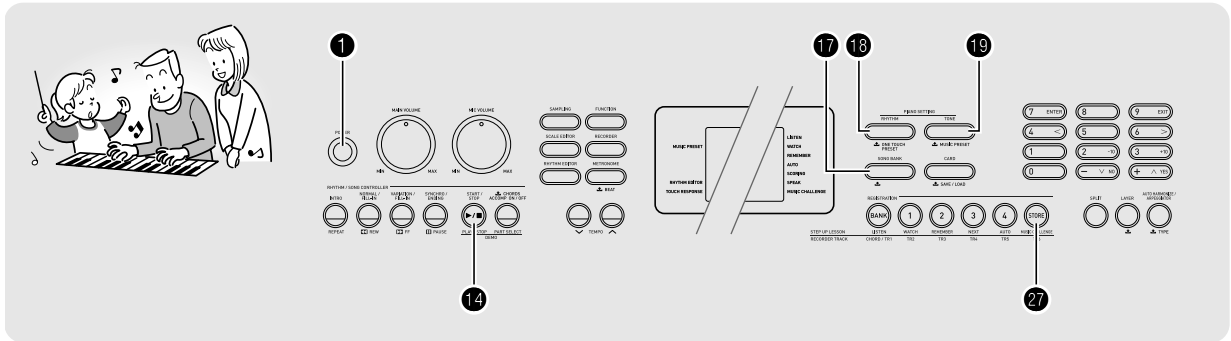
- Während der Auto-Step-Up-Lektion können Sie mit **11**, **12** und **20** bis **25** die Stufe und Phrase ändern.
- Durch Starten der Auto-Step-Up-Lektion werden die Phrasenwiederholung (Seite G-31) und Leistungsbewertung (Seite G-32) automatisch eingeschaltet. Diese Funktion können während der Lektionen nicht ausgeschaltet werden.

■ Ablauf der Auto-Step-Up-Lektion



* Die Auto-Step-Up-Lektion schreitet unabhängig davon, ob die Bewertung „Bravo!“ erhalten wurde, automatisch zur nächsten Phrase weiter.

„Music Challenge“-Keyboard-Game

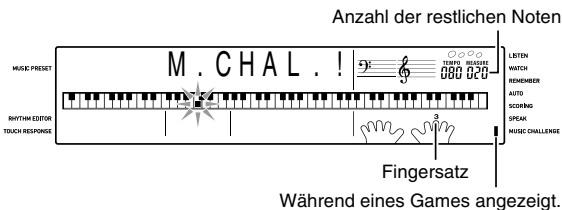


Music Challenge ist ein Game, das Ihre Reaktionsgeschwindigkeit misst, wenn Sie möglichst schnell die von Tastaturanzeigen im Display und der Fingersatz-Führung gezeigten Tasten drücken.

1. Drücken Sie 17.

2. Drücken Sie 27.

Damit beginnt eine Taste in der Tastatur auf dem Display zu blinken und der „Music Challenge“-Song startet.



Während eines Games angezeigt.

3. Sobald die im Display angezeigte Taste von Blinken auf konstantes Leuchten wechselt, drücken Sie diese bitte so schnell wie möglich mit dem angezeigten Finger.

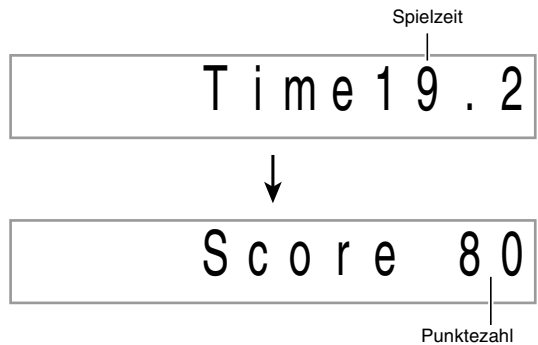
Damit erlischt die Taste in der Tastatur auf dem Display, um anzuzeigen, dass Sie die erste Note absolviert haben. Halten Sie sich startbereit, da in der Tastatur auf dem Display die nächste Taste zu blinken beginnt.

- Im Display erscheint die Zeit, die Sie zum Drücken der Taste benötigt haben, nachdem diese im Display auf konstantes Leuchten gewechselt hat (Einheit: 0,1 Sek.) Je kürzer die Zeit, desto höher die Punktezahl.
- Wenn Sie eine Taste schon vor dem Wechseln der Taste im Display von Blinken auf Leuchten drücken, wechselt das Game nicht zur nächsten Note.



4. Das Game ist zu Ende, wenn Sie sich erfolgreich durch 20 Noten getastet haben.

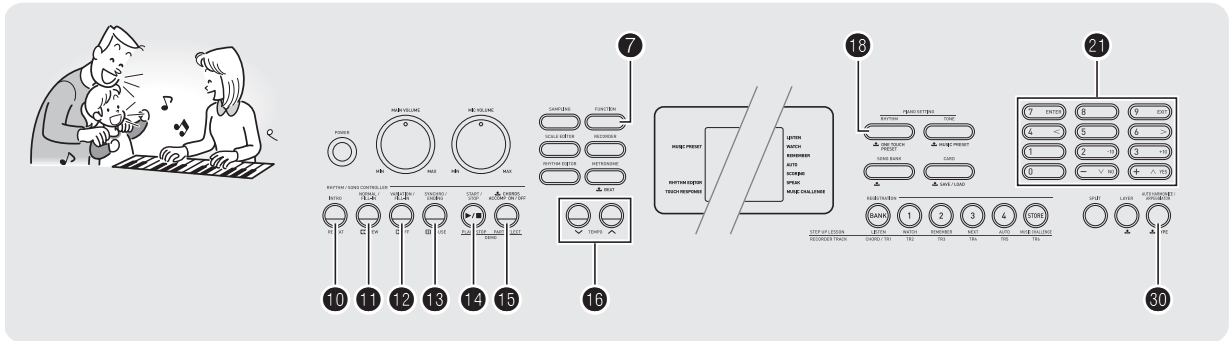
- Ihre Spielzeit erscheint im Display. Nach einer kurzen Weile erscheint anstelle der Spielzeit ein Bewertungsergebnis (Punktezahl). Drücken Sie 17, 18 oder 19, um das Ergebnis wieder aus dem Display zu löschen.
- Sie können das Game jederzeit durch Drücken von 27 oder 14 abbrechen.



HINWEIS

- Die Noten und die Finger der Fingersatz-Führung werden jeweils zufallsbestimmt angezeigt.
- Das Tempo des Game-Songs kann nicht geändert werden.
- Während ein Game läuft, sind außer 1, 14 und 27 alle Tasten deaktiviert.

Benutzen der Begleitautomatik



Zum Spielen mit Begleitautomatik ist lediglich ein Begleitmuster zu wählen. Zu jedem Akkord, den Sie mit der linken Hand anschlagen, ertönt automatisch die passende Begleitung. Damit können Sie agieren, als ob Ihnen stets eine eigene Begleitgruppe zur Seite stünde.

HINWEIS

- Die Begleitautomatik umfasst die folgenden drei Parts.
 - Rhythmus
 - Bass
 - Harmonie

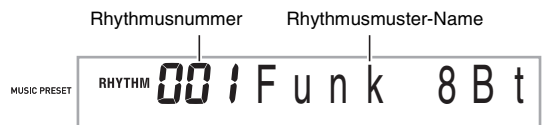
Sie können wahlweise nur den Rhythmus-Part oder alle drei Parts gleichzeitig spielen lassen.

Nur den Rhythmus-Part spielen lassen

Der Rhythmus-Part ist die Grundlage jeder automatischen Begleitung. Das Digitalpiano verfügt über eine breite Spanne an vorinstallierten Rhythmen, einschließlich 8-Beat und Walzer. Gehen Sie zum Spielen des Grundrhythmus-Parts nach der folgenden Anleitung vor.

Nur den Rhythmus-Part starten und stoppen

1. Drücken Sie **18**.



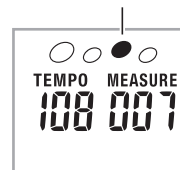
2. Geben Sie über die Zehnertastatur **21** die Nummer der gewünschten Rhythmus ein.

- Näheres zu den einzelnen Rhythmus finden Sie im separaten „Anhang“.

3. Drücken Sie **14** oder **11**.

Dies startet den Rhythmus.

Dieses Muster ändert sich mit jedem Schlag.



4. Spielen Sie zum Rhythmus mit.

5. Zum Stoppen des Rhythmus drücken Sie bitte erneut **14**.

Alle Parts spielen lassen

Akkorde mit Begleitautomatik spielen

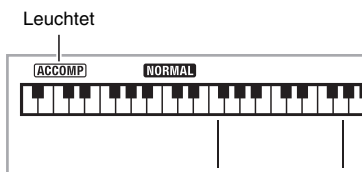
Wenn Sie mit der linken Hand einen Akkord spielen, ergänzt die Begleitautomatik Bass- und Harmonie-Parts zum aktuell gewählten Rhythmus. Sie verfügen damit praktisch über eine abrufbereite eigene Backup-Gruppe.

1. Starten Sie die Wiedergabe des Rhythmus-Parts der Begleitautomatik.

2. Drücken Sie **F3.**

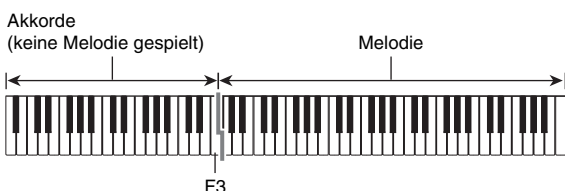
Dies aktiviert die Akkordeingabe im Begleitungsbereich der Tastatur.

Begleitungsbereich der Tastatur



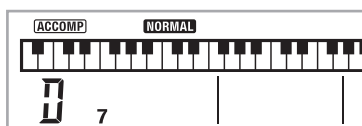
3. Spielen Sie Akkorde im Begleitungsbereich der Tastatur.

Damit werden die Bass- und Harmonie-Parts der Begleitung automatisch zum Rhythmus-Part ergänzt.



Beispiel: Drücken von D-F[#]-A-C im Begleitungsbereich der Tastatur.

Die Begleitung zum D-F[#]-A-C-Akkord (D7) ertönt.



4. Spielen Sie weitere Akkorde mit der linken Hand, während Sie mit der rechten Hand die Melodie spielen.

5. Erneutes Drücken von **F3 schaltet die Begleitung auf nur Rhythmus zurück.**

HINWEIS

- Näheres zum Starten der Begleitautomatik mit dem Anschlagen eines Akkords finden Sie unter „Synchronstart verwenden“ auf Seite G-39.
- Durch Ändern des Trennungspunkts können Sie den Umfang des Begleitungsbereichs der Tastatur verändern (Seite G-13).

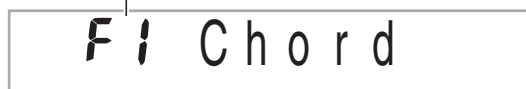
Akkord-Eingabemodus wählen

Sie können zwischen den folgenden Modi zum Eingeben der Akkorde wählen.

- FINGERED 1
- FINGERED 2
- FINGERED 3
- CASIO CHORD
- FULL RANGE CHORD

1. Halten Sie **F3 gedrückt, bis die Wählanzeige für den Akkord-Eingabemodus erscheint.**

Akkord-Eingabemodus



2. Wählen Sie mit den Tasten [-] und [+] der Zehnertastatur **F1 den gewünschten Akkord-Eingabemodus.**

- Näheres zu den einzelnen Akkord-Eingabearten finden Sie im separaten „Anhang“.
- Wenn Sie nach dem Erscheinen der Wählanzeige für den Akkord-Eingabemodus keine Bedienung vornehmen, wechselt das Display automatisch auf die Anzeige zurück, die vor dem Gedrückthalten von **F3** angezeigt war.

Begleitautomatik effektiv einsetzen

Begleitmuster-Variationen der Begleitautomatik

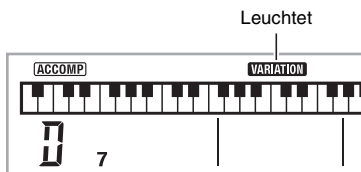
Nach der folgenden Anleitung können Sie Intro- und Ending/Outro-Muster (Einleitungs- und Schlussphrasen), Fill-In-Muster (Zwischenspiel-Phrasen) und Variationen der Begleitautomatik-Grundmuster spielen.

■ Begleitautomatik-Variationen

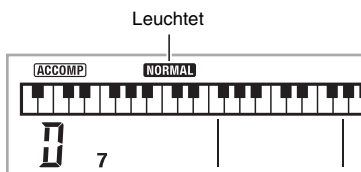
Zu jedem Muster der Begleitautomatik ist ein „Normalmuster“ und ein „Variationsmuster“ vorhanden.

1. Drücken Sie 12.

Dies startet das Variationsmuster.



2. Erneutes Drücken von 11 schaltet auf das Normalmuster zurück.



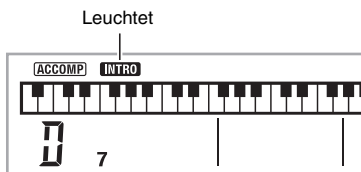
■ Begleitautomatik-Intro

Nach dem nachstehenden Vorgehen können Sie ein mehrere Takte umfassendes Intro (Einleitungsphrase) spielen.

1. Drücken Sie 10.

Dies startet das Intro. Wenn das Intro beendet ist, startet das Normalmuster.

- Wenn Sie während der Wiedergabe eines Intros 12 drücken, startet nach Ende des Intros das Variationsmuster.



■ Begleitautomatik-Fill-in (Zwischenspiel)

Nach dem folgenden Vorgehen können Sie während des Vortrags ein Fill-In-Muster spielen.

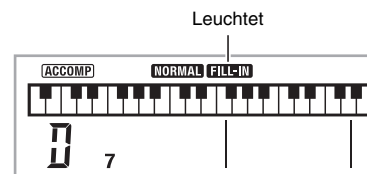
- Ein „Fill-In“ ist eine kurze Phrase, die gespielt werden kann, wenn Sie einen Stimmungswechsel in einem Stück wünschen. Mit einem Fill-in können Sie eine Überleitung zwischen zwei Melodien schaffen oder Akzente setzen.
- Die Normal- und Variationsmuster besitzen jeweils eigenständige eigene Fill-in-Muster.

● Fill-in bei Normalmuster

1. Drücken Sie bei laufender Wiedergabe des Normalmusters 11.

Dies ruft das Fill-in des Normalmusters ab.

- Nach Ende des Fill-ins setzt wieder das Normalmuster ein.

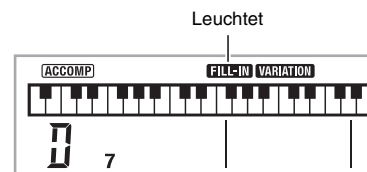


● Fill-in bei Variationsmuster

1. Drücken Sie bei laufender Wiedergabe des Variationsmusters 12.

Dies ruft das Fill-in des Variationsmusters ab.

- Nach Ende des Fill-ins setzt wieder das Variationsmuster ein.

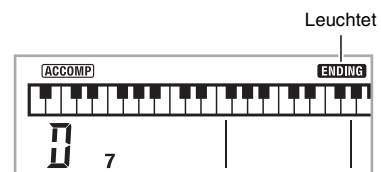


■ Begleitautomatik-Ending/Outro

Nach dem nachstehenden Vorgehen können Sie ein mehrere Takte umfassendes Ending/Outro (Schlussphrase) spielen.

1. Drücken Sie bei laufender Begleitautomatik 13.

Dies startet das Ending/Outro, wonach die Wiedergabe der Begleitautomatik automatisch stoppt.



■ Synchronstart verwenden

Nach dem folgenden Vorgehen können Sie das Digitalpiano so konfigurieren, dass die Begleitautomatik einsetzt, sobald Sie eine Tastaturtaste drücken.

1. Drücken Sie **18**.

Dies schaltet die Begleitautomatik auf Startbereitschaft.



2. Spielen Sie einen Akkord auf der Tastatur.

Dies startet den vollständigen Begleitungspart (Normalmuster).

Zum Starten eines anderen Musters als das Normalmuster aus der Synchro-Bereitschaft gehen Sie bitte wie folgt vor.

- Drücken Sie **10**, um mit dem Intro zu starten.
- Drücken Sie **12**, um mit dem Variationsmuster zu starten.

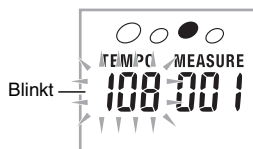
Wiedergabegeschwindigkeit (Tempo) der Begleitautomatik ändern

Nach dem folgenden Vorgehen können Sie das Tempo der Begleitautomatik nach Bedarf anpassen.

1. Drücken Sie **18**.

Drücken Sie **∨** (langsamer) und **∧** (schneller) zum Ändern der Tempo-Einstellung. Auf anhaltendes Drücken der Taste erfolgt Schnelldurchgang.

- Wenn Sie **∨** und **∧** gleichzeitig drücken, stellt dies die Tempo-Einstellung auf den Vorgabewert für den aktuell gewählten Rhythmus zurück.
- Bei blinkendem Tempowert kann dieser über die Zehnertastatur **21** geändert werden.
- Wenn Sie nach dem Erscheinen der Tempo-Einstellanzeige einige Sekunden lang keine weitere Bedienung vornehmen, wechselt das Display wieder auf die Anzeige zurück, die vor dem Drücken von **18** angezeigt war.



Begleitautomatik-Lautstärke anpassen

Nach dem folgenden Vorgehen können Sie die Balance zwischen Ihrem Spiel auf dem Keyboard und der Lautstärke der Begleitautomatik anpassen.

1. Drücken Sie **7** und zeigen Sie dann über die Zehnertastatur **21** mit den Tasten [4] (<) und [6] (>) „AcompVol“ an (Seite G-6).



2. Passen Sie mit den Tasten [-] und [+] der Zehnertastatur **21** die Begleitungslautstärke an.

One-Touch-Preset verwenden

Über One-Touch-Preset stellt das Digitalpiano automatisch die Klangfarbe, das Tempo und andere Einstellungen auf das gewählte Rhythmusmuster ein.

1. Halten Sie **18** gedrückt, bis die aktuelle Klangfarbe im Display angezeigt wird.

Dies ruft automatisch die vorinstallierten One-Touch-Preset-Einstellungen für das aktuell gewählte Rhythmusmuster ab.


2. Spielen Sie einen Akkord auf der Tastatur.

Dies startet automatisch die Begleitung.

Harmonieautomatik verwenden

Die Harmonieautomatik ergänzt automatisch Harmonien zu mit der rechten Hand gespielten Noten, was der Melodie Ihres Vortrags eine größere Tiefe gibt. Zur Anpassung an den Charakter der gespielten Musik kann für die automatische Harmonisierung zwischen 12 verschiedenen Typen gewählt werden.

HINWEIS

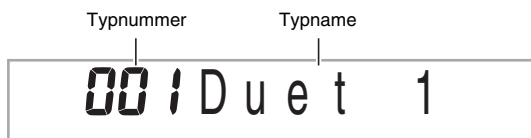
- Die Harmonieautomatik wird mit derselben Taste  gesteuert wie der Arpeggiator (Seite G-54). Dadurch können diese beiden Funktionen nicht gleichzeitig verwendet werden.

1. Drücken Sie zum Aktivieren der Begleitautomatik mit Akkorden (ACCOMP-Indikator leuchtet) (Seite G-36).

- Die Harmonieautomatik ist nicht verwendbar, wenn FULL RANGE CHORD als Akkord-Eingabemodus gewählt ist. Wählen Sie einen anderen Modus, wenn Sie die Harmonieautomatik verwenden möchten.

2. Halten Sie gedrückt, bis Typnummer und Typname der Harmonieautomatik bzw. des Arpeggiators im Display erschienen.

- Wenn einige Sekunden lang keine weitere Bedienung erfolgt, wechselt das Display automatisch auf die vorherige Anzeige zurück.



3. Wählen Sie mit den Tasten [-] und [+] in der Zehnertastatur den gewünschten Typ der Harmonieautomatik.


- 13 bis 102 sind Arpeggiator-Typen (Seite G-54). Wählen Sie diese bitte nicht, wenn Sie die Harmonieautomatik verwenden.



| Typ-Nummer | Typ-Name | Beschreibung |
|------------|-------------|---|
| 1 | Duett 1 | Ergänzt eine enge (2 bis 4 Tonstufen entfernte) 1-Noten-Harmonie unter der Melodienote. |
| 2 | Duett 2 | Ergänzt eine offene (4 bis 6 Tonstufen entfernte) 1-Noten-Harmonie unter der Melodienote. |
| 3 | Country | Ergänzt eine Harmonie im Country-Stil. |
| 4 | Octave | Ergänzt die Note aus der nächstniedrigeren Oktave. |
| 5 | 5th | Ergänzt eine fünf Tonstufen entfernte Note. |
| 6 | 3-Way Open | Ergänzt eine offene 2-Noten-Harmonie für insgesamt drei Noten. |
| 7 | 3-Way Close | Ergänzt eine enge 2-Noten-Harmonie für insgesamt drei Noten. |
| 8 | Strings | Ergänzt eine für Streicher optimale Harmonie. |
| 9 | 4-Way Open | Ergänzt eine offene 3-Noten-Harmonie für insgesamt vier Noten. |
| 10 | 4-Way Close | Ergänzt eine enge 3-Noten-Harmonie für insgesamt vier Noten. |
| 11 | Block | Ergänzt Blockakkordnoten. |
| 12 | Big Band | Ergänzt eine Harmonie im Big-Band-Stil. |

4. Drücken Sie zum Einschalten der Harmonieautomatik.

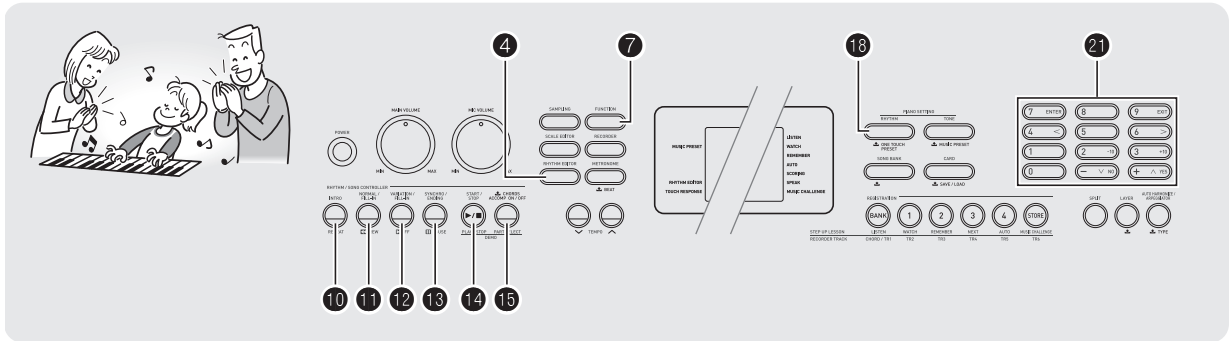
Wenn Sie mit der linken Hand Akkorde und mit der rechten Hand die Melodie spielen, werden automatisch Harmonienoten zur Melodie ergänzt.

- Drücken Sie zum Wiederausschalten der Harmonieautomatik erneut .



Leuchtet wenn eingeschaltet

Begleitautomatik-Muster bearbeiten



Nach der Anleitung dieses Abschnitts können Sie die vorinstallierten Rhythmusmuster der Begleitautomatik bearbeiten und eigene „Anwender-Rhythmen“ erzeugen.

- Sie können bis zu 10 Anwender-Rhythmen unter den Rhythmusnummern 201 bis 210 im Speicher des Digitalpianos abspeichern.

■ Bearbeitbare Begleitautomatik-Muster und Instrument-Parts

Bei den einzelnen Rhythmen mit zugewiesener Rhythmusnummer können Sie jeden der folgenden darin enthaltenen Parts bearbeiten.

Begleitungsmuster (Intro, Fill-In etc.): 6 Typen
Instrument-Parts (Drum, Bass usw.): 8 Typen

| Instrument-Parts | | Begleitungsmuster | | | | | |
|------------------|------------|-------------------|--------|----------------|-----------|-------------------|--------|
| | | INTRO | NORMAL | NORMAL FILL-IN | VARIATION | VARIATION FILL-IN | ENDING |
| | | I | N | NF | V | VF | E |
| 1 | Drum | I-1 | N-1 | NF-1 | V-1 | VF-1 | E-1 |
| 2 | Perkussion | I-2 | N-2 | NF-2 | V-2 | VF-2 | E-2 |
| 3 | Bass | I-3 | N-3 | NF-3 | V-3 | VF-3 | E-3 |
| 4 | Akkord 1 | I-4 | N-4 | NF-4 | V-4 | VF-4 | E-4 |
| 5 | Akkord 2 | I-5 | N-5 | NF-5 | V-5 | VF-5 | E-5 |
| 6 | Akkord 3 | I-6 | N-6 | NF-6 | V-6 | VF-6 | E-6 |
| 7 | Akkord 4 | I-7 | N-7 | NF-7 | V-7 | VF-7 | E-7 |
| 8 | Akkord 5 | I-8 | N-8 | NF-8 | V-8 | VF-8 | E-8 |

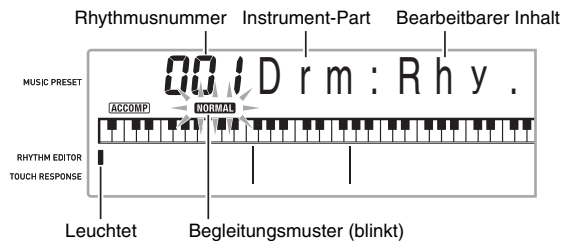
Taste 10 11 11 12 12 13

■ Bearbeitbare Inhalte

- Rhythmusnummer
- Part ein/aus
- Klangfarben-Nr.
- Lautstärkepegel
- Links/Rechts-Lautstärkebalance (Panning)
- Halltiefe (Hall senden)
- Chorustiefe (Chorus senden)

Eine automatische Begleitung bearbeiten und speichern

1. Wählen Sie die Nummer des zu bearbeitenden Rhythmus.
2. Drücken Sie 4.



Falls die Meldung „Err Mem Full“ im Display erscheint, informieren Sie sich bitte auf Seite G-71 über die erforderlichen Maßnahmen.

3. Wählen Sie mit einer der Tasten ⑩ bis ⑬ das zu bearbeitende Begleitungsmuster.

Der Name des Musters erscheint im Display.



⑬ Variation gewählt

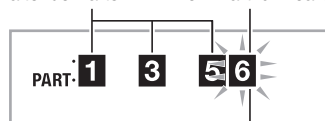
Mit den Tasten wählbare Muster

- ⑩: Intro
- ⑪: Normal, Fill-in bei Normalmuster (Wechselt mit jedem Drücken.)
- ⑫: Variation, Fill-in bei Variationsmuster (Wechselt mit jedem Drücken.)
- ⑬: Ending/Outro

4. Wählen Sie mit ⑮ den zu bearbeitenden Instrument-Part.

Die Part-Nummer des gewählten Parts blinkt im Display.

Daten enthaltende Parts Blinken: Part für Bearbeitung gewählt.



Part 6 (Akkord 3)

5. Drücken Sie ⑮.

Dies zeigt die Rhythmusnummer an.

6. Wählen Sie mit den Tasten [-] und [+] der Zehnertastatur ⑭ die Rhythmusnummer, die Sie dem in Bearbeitung befindlichen Instrument-Part zuweisen wollen.

Jedem Instrument-Part wird eine andere Rhythmusnummer zugewiesen.

- Sie können die Daten der aktuell gewählten Rhythmusnummer abspielen, indem Sie ⑮ drücken.
- Alle acht Instrument-Parts (I-1 bis I-8) eines Intros müssen dieselbe Rhythmusnummer haben. Wenn Sie z.B. Rhythmus 003 an I-1 zuweisen, wird 003 automatisch auch den Parts I-2 bis I-8 zugewiesen. Wenn Sie danach z.B. Rhythmus 004 an Part I-2 zuweisen, wechseln auch I-1 und die weiteren Parts auf 004. Alle der acht Parts eines Ending/Outros (E-1 bis E-8) müssen ebenfalls dieselbe Rhythmusnummer haben.

7. Zum Bearbeiten der anderen Inhalte zeigen Sie bitte mit ⑦ die Anzeige für die gewünschte Einstellung an.

- Wiederholtes Drücken von ⑦ schaltet der Reihe nach durch die unten gezeigten Einstellpunkte von 1 bis 6.
- Ändern Sie mit den Tasten [-] und [+] der Zehnertastatur ⑭ die aktuell gewählte Einstellung.
- Sie können den bearbeitbaren Part mit den aktuellen Einstellungen abspielen lassen, indem Sie ⑮ drücken.

| | Einstellpunkt | Display | Einstellungen |
|---|--|---------|---------------|
| 1 | Part ein/aus | Part | Ein/Aus |
| 2 | Klangfarbennummer* | Tone | 001 - 653 |
| 3 | Lautstärkepegel | Vol. | 000 - 127 |
| 4 | Links/Rechts-Lautstärkebalance (Panning) | Pan | -64 - 0 - +63 |
| 5 | Halltiefe (Hall senden) | Rvb | 000 - 127 |
| 6 | Chorustiefe (Chorus senden) | Cho. | 000 - 127 |

* Den Instrument-Parts 1 und 2 können nur Drum-Set-Klangfarben zugewiesen werden (vorinstallierte Klangfarben 654 bis 670).


8. Wiederholen Sie die Schritte 4 bis 7 so oft wie zur Bearbeitung der Parts erforderlich ist, die für das in Schritt 3 gewählte Muster gewünscht werden.


- Wenn Sie in Schritt 6 die Rhythmusnummer ändern, werden die in Schritt 7 dieses Vorgangs zuletzt konfigurierten bearbeitbaren Inhalte (1 bis 6 in der obigen Tabelle) mit den Einstellungen des neu gewählten Rhythmus überschrieben.


9. Wiederholen Sie die Schritte 3 bis 8 so oft wie zur Bearbeitung der gewünschten Begleitungsmuster (Intro bis Ending/Outro) erforderlich.

10. Drücken Sie ⑭.



Dies zeigt eine Meldung mit der Abfrage an, ob der Anwender-Rhythmus gespeichert werden soll.

11-1. Drücken Sie die Taste [-] in der Zehnertastatur , um den Vorgang ohne Speichern abzubrechen.

Dies zeigt die Bestätigungsabfrage zum Löschen an. Drücken Sie in der Zehnertastatur , die Taste [+], um den Bearbeitungsvorgang abzubrechen.

11-2. Drücken Sie die Taste [+] in der Zehnertastatur , um die Daten zu speichern.





- Wählen Sie mit den Tasten [-] und [+] der Zehnertastatur  die zu speichernde Rhythmusnummer.
- Sie können den Namen des Anwender-Rhythmus bearbeiten. Drücken Sie in der Zehnertastatur  die Tasten [4] (<) und [6] (>), um den Cursor auf den zu ändernden Buchstaben zu stellen, und ändern Sie das Zeichen dann mit den Tasten [+] und [-].

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|----|---|---|---|---|---|---|
| ! | " | # | \$ | % | & | ' | (|) | |
| * | + | , | - | . | / | 0 | 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | : | ; | < | = |
| > | ? | @ | A | B | C | D | E | F | G |
| H | I | J | K | L | M | N | O | P | Q |
| R | S | T | U | V | W | X | Y | Z | [|
| ¥ |] | ^ | _ | ` | a | b | c | d | e |
| f | g | h | i | j | k | l | m | n | o |
| p | q | r | s | t | u | v | w | x | y |
| z | { | | } | | | | | | |

12. Drücken Sie in der Zehnertastatur  die Taste [7] (ENTER).

Dies zeigt eine Meldung mit der Abfrage an, ob der Anwender-Rhythmus gespeichert werden soll.

- Drücken Sie in der Zehnertastatur  die Taste [+], um die Daten zu speichern.
- Drücken Sie die Taste [-] in der Zehnertastatur , um zu der Anzeige zurückzukehren, die vor dem Drücken von Taste [7] (ENTER) angezeigt war.

WICHTIG!



- Wenn Sie eine Rhythmusnummer wählen, unter der bereits Daten gespeichert sind, werden die vorhandenen Daten durch die neuen Daten ersetzt.

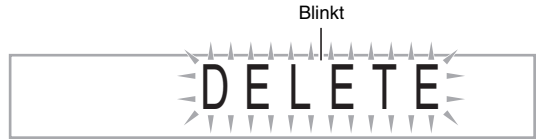
HINWEIS

- Die der Tastatur zugewiesene Klangfarbe kann nicht geändert werden, während ein Begleitautomatik-Bearbeitungsvorgang (Rhythmus-Bearbeitung) läuft.

Abgespeicherte Daten löschen

Der folgende Vorgang ist nicht ausführbar, während ein Begleitautomatik-Bearbeitungsvorgang (Rhythmus-Bearbeitung) läuft.


1. Drücken Sie  und zeigen Sie dann über die Zehnertastatur  mit den Tasten [4] (<) und [6] (>) „DELETE“ an (Seite G-6).



Belegter Speicher (Einheit: kByte)




Restliche Speicherkapazität

2. Drücken Sie in der Zehnertastatur  die Taste [7] (ENTER).

3. Drücken Sie in der Zehnertastatur  die Taste [6] (>).

Anwender-Rhythmus-Name



4. Wählen Sie mit den Tasten [-] und [+] in der Zehnertastatur  den zu löschenden Anwender-Rhythmus.

5. Drücken Sie in der Zehnertastatur  die Taste [7] (ENTER).

Dies zeigt eine Bestätigungsabfrage zum Löschen an.



6. Drücken Sie in der Zehnertastatur  die Taste [+] (YES).

Wenn der Löschvorgang beendet ist, erscheint „Complete“ und anschließend die Anzeige von Schritt 2 der obigen Anleitung.

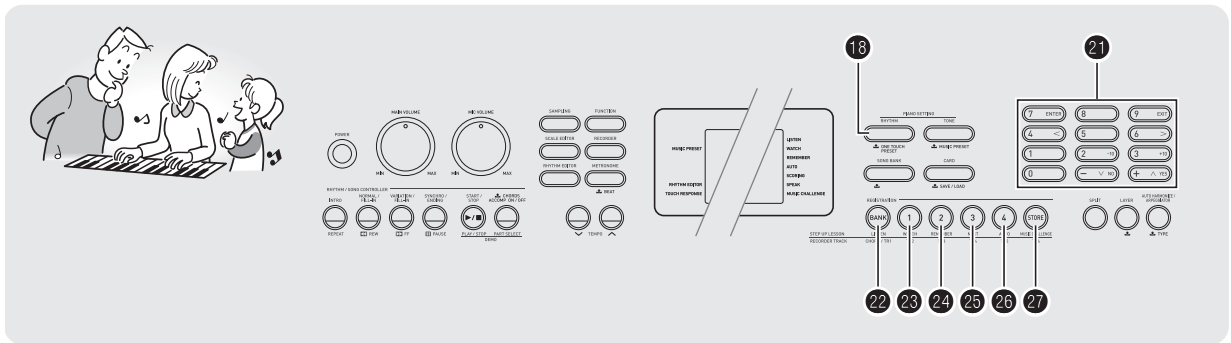
- Zum Annullieren des Löschauftrags drücken Sie bitte [-] (NO) oder [9] (EXIT) anstelle von [+] (YES).

Anwender-Rhythmus-Daten auf einem externen Gerät speichern

- SD-Speicherkarte (Seite G-58)
- Computer (Seite G-65)

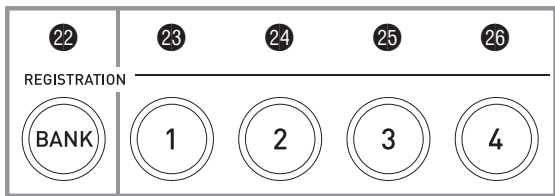


Digitalpiano-Setups im Registrationspeicher speichern



Im Registrationspeicher können Sie Digitalpiano-Setups (Klangfarbe, Rhythmus usw.) speichern und danach bei Bedarf direkt wieder abrufen. Der Registrationspeicher vereinfacht die Darbietung von komplexen Stücken, die häufige Klangfarben- und Rhythmusänderungen erfordern.

Der Registrationspeicher kann gleichzeitig bis zu 32 Setups speichern. 22 und 23 bis 26 dienen für Aufnahme.



| | Bereich 1 | Bereich 2 | Bereich 3 | Bereich 4 |
|--------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| Bank 1 | Setup 1-1 | Setup 1-2 | Setup 1-3 | Setup 1-4 |
| Bank 2 | Setup 2-1 | Setup 2-2 | Setup 2-3 | Setup 2-4 |
| . | . | . | . | . |
| Bank 8 | Setup 8-1 | Setup 8-2 | Setup 8-3 | Setup 8-4 |

- Wiederholtes Drücken der Bankwahltaste 22 schaltet der Reihe nach durch die Banknummern von 1 bis 8.
- Drücken von einer der Tasten von 23 bis 26 wählt den entsprechenden Bereich in der aktuell gewählten Bank.

■ Beispiel für Speichern einer Registrierung

In diesem Beispiel werden die Daten der nachstehenden Tabelle unter den folgenden Setups in Bank 1 gespeichert.

- Anfängliches Melodie-Setup in Setup 1-1 gespeichert.
- Zweites Melodie-Setup in Setup 1-2 gespeichert.
- Drittes Melodie-Setup in Setup 1-3 gespeichert.

| | Setup 1-1 | Setup 1-2 | Setup 1-3 |
|-------------------|-----------|-----------|-----------|
| Klangfarbennummer | 001 | 062 | 001 |
| Rhythmusnummer | 118 | 005 | 089 |
| Tempo | 080 | 140 | 089 |

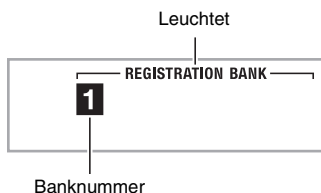
■ Daten im Registrationspeicher

Die nachstehende Liste zeigt sämtliche Daten, die in einem Registrationspeicher-Setup gespeichert werden.

- Klangfarbennummern (Hauptklang, Mischklang, Tastaturteilung)
- Rhythmusnummer
- Tempo
- Harmonieautomatik
- Transponierung
- Trennpunkt
- Anschlagdynamik
- Oktavverschiebung
- Akkord-Fingersätze
- Begleitungs Lautstärke
- Arpeggiator-Einstellung (ein, aus, Typ)
- Synchronstart
- Hall (ein, aus, Typ)
- Chorus (ein, aus, Typ)
- Pitchbend-Bereich
- Begleitung (ein, aus)
- Arpeggiator halten (ein, aus)
- Mischklang (ein, aus)
- Tastaturteilung (ein, aus)
- Pedaleffekt

Setup im Registrierungsspeicher speichern

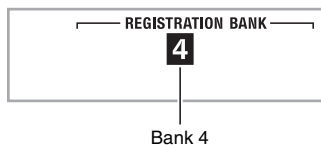
1. Drücken Sie **18**.



2. Konfigurieren Sie Klangfarbe, Rhythmus und andere Einstellungen, die in das Setup aufgenommen werden können.

3. Wählen Sie mit **22** die gewünschte Bank.

Wiederholtes Drücken von **22** schaltet durch die Banknummern.



- Sie können eine Bank auch wählen, indem Sie bei gedrückt gehaltener Taste **22** über die Zehnertastatur **21** eine Banknummer eingeben.

4. Drücken Sie bei gedrückt gehaltener Taste **27** eine der Tasten **23** bis **26** zum Wählen eines Bereichs.

Dies speichert die in Schritt 2 konfigurierten Einstellungen im betreffenden Setup.

- Falls im Setup bereits Daten gespeichert sind, werden diese durch das neue Setup ersetzt (gelöscht).



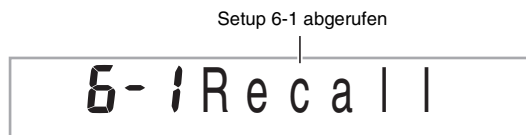
Setup aus Registrierungsspeicher abrufen

1. Drücken Sie **22** zum Wählen der Bank mit dem abzurufenden Setup.



2. Wählen Sie mit den Tasten **23** bis **26** den Bereich, dessen Setup Sie abrufen möchten.

Dies ruft das Setup aus dem Registrierungsspeicher auf und konfiguriert die Piano-Einstellungen entsprechend.



HINWEIS

- Aktuell auf der Tastatur gespielte Noten setzen eventuell aus, wenn Sie ein Setup abrufen, das eine Änderung der Oktavverschiebung bewirkt (Seite G-15). Um dies zu verhindern, wählen Sie bitte ein Setup, das die Einstellung der Oktavverschiebung nicht verändert, oder halten Sie das Pedal gedrückt (wodurch die aktuell gespielten Noten gehalten werden).

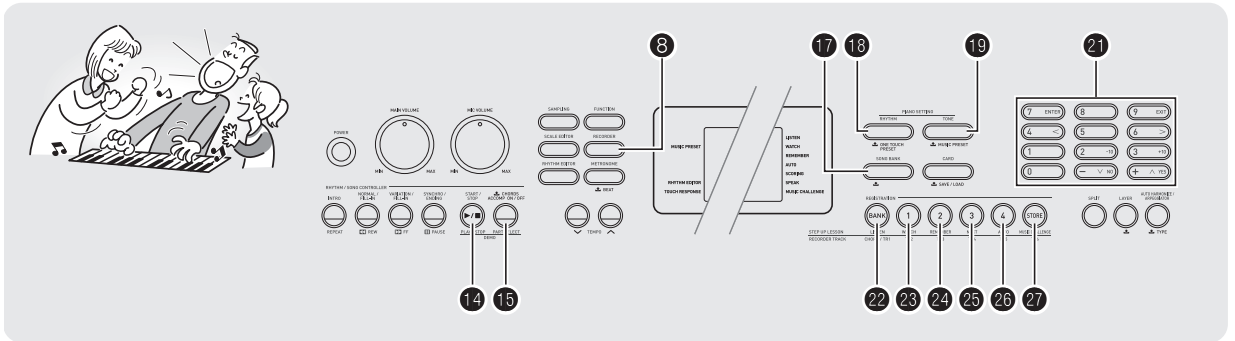
■ Registrierungsdaten auf einem externen Gerät speichern

- SD-Speicherkarte (Seite G-58)
- Computer (Seite G-65)

■ Daten im Registrierungsspeicher erhalten

Nach dem Speichern von Daten im Registrierungsspeicher bleiben diese dort erhalten, solange das Piano mit Strom versorgt ist. Wenn Sie allerdings den Netzadapter abtrennen, werden die Daten im Registrierungsspeicher gelöscht.

Eigenes Spielen auf der Tastatur aufnehmen



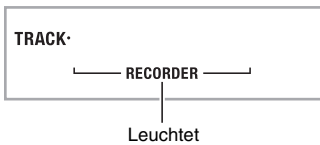
Mit der Recorderfunktion können Sie Ihr Spiel auf der Tastatur aufzeichnen.

Spiel auf der Tastatur aufnehmen und wiedergeben

Nach der folgenden Anleitung können Sie ihre gesamte Tastatur-Darbietung aufnehmen.

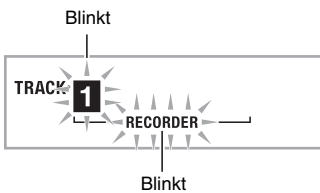
1. Drücken Sie 18.

2. Drücken Sie 8.



3. Drücken Sie erneut 8.

Dies schaltet auf Aufnahmebereitschaft.



4. Stellen Sie Klangfarbe, Rhythmus und die sonstigen Einstellungen wunschgemäß ein.

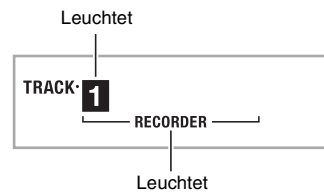
5. Beginnen Sie zu spielen.

Die Aufnahme startet, sobald Sie auf der Tastatur zu spielen beginnen.

HINWEIS

- Sie können beim Spielen auch die Begleitautomatik verwenden. In diesem Falle wird auch die automatische Begleitung aufgezeichnet.

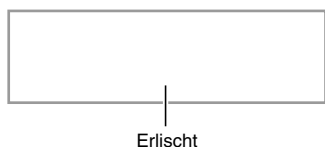
6. Zum Stoppen der Aufnahme drücken Sie bitte 14.



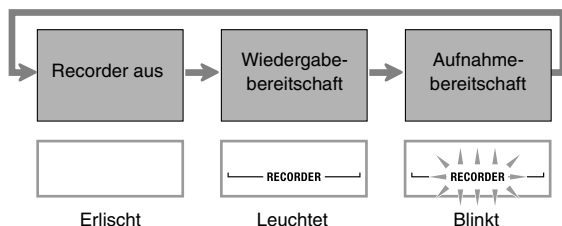
7. Zum Abspielen der erfolgten Aufnahme drücken Sie bitte erneut 14.

Mit jedem Drücken von 14 startet bzw. stoppt die Wiedergabe.

8. Drücken Sie **3** zweimal, um den Recordermodus zu verlassen.



- Das unter Schritt 3 gezeigte Blinken in der Anzeige wird schneller, wenn die restliche Recorder-Speicherkapazität unter 100 Noten absinkt.
- Die Gesamtkapazität des Recorderspeichers beträgt circa 12.000 Noten. Die Aufnahme stoppt automatisch, wenn im Recorderspeicher kein freier Platz mehr verfügbar ist.
- Wiederholtes Drücken von **3** ändert die Einstellung wie unten gezeigt. Sie können die aufgenommenen Daten beliebig oft abspielen, indem Sie in Wiedergabebereitschaft **14** drücken.



■ Aufgenommene Daten löschen

Halten Sie nach Schritt 3 der obigen Anleitung **3** gedrückt (ohne eine der Tastaturtasten zu drücken), bis die Meldung „Tr.Del?“ im Display erscheint. Drücken Sie **[+]** (YES), um die Daten zu löschen, oder **[-]** (NO), um den Löschauftrag zu annullieren.

! WICHTIG!

- Durch Ausschalten des Pianos bei laufender Aufnahme werden alle Daten im Recorderspeicher gelöscht.
- Eine neue Aufnahme ersetzt (löscht) die Daten der vorherigen Aufnahme.

■ Daten im Recorderspeicher erhalten

Nach dem Speichern von Daten im Recorderspeicher bleiben diese dort erhalten, solange das Piano mit Strom versorgt ist. Wenn Sie allerdings den Netzadapter abtrennen, werden die Daten im Recorderspeicher gelöscht.

Spuren mit Parts bespielen und mischen

Sie können einen Song nach Part-Kategorien (Instrument, linke und rechte Hand usw.) aufteilen und jeden Part in einer eigenen Spur aufnehmen. Sie können bis zu sechs Spuren (Originalspur plus fünf zusätzliche Spuren) zu einem Song zusammenmischen.

■ Über Spuren (Tracks)

Die Spuren (Tracks) sind von 1 bis 6 nummeriert.

- Wenn Sie bei der Aufnahme keine Spurnummer anweisen, erfolgt die Aufnahme automatisch auf Spur 1.

Zusätzlich zum Spiel auf der Tastatur werden auch die folgenden Informationen aufgezeichnet.

• Spur 1

Einstellungen:

Klangfarbennummer, Rhythmusnummer, Tempo, Hall, Chorus, Akkorde, Layer/Split-Einstellungen, Harmonieautomatik/Arpeggiator-Einstellung

Bedienung:

Pedal, Pitchbend-Rad, INTRO-Taste, SYNCHRO/ENDING-Taste, NORMAL/FILL-IN-Taste, VARIATION/FILL-IN-Taste

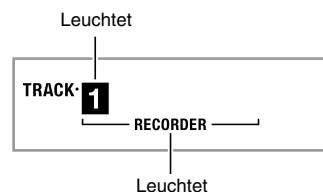
• Spuren 2 bis 6

Klangfarbennummer, Pedalbedienung, Pitchbend-Rad-Bedienung

Spuren 1 bis 6 bespielen

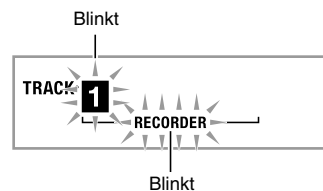
1. Nehmen Sie den ersten Part auf Spur 1 auf.

Zum Bespielen von Spur 1 führen Sie bitte die Schritte 1 bis 4 unter „Spiel auf der Tastatur aufnehmen und wiedergeben“ (Seite G-46) aus.



2. Drücken Sie **3**.

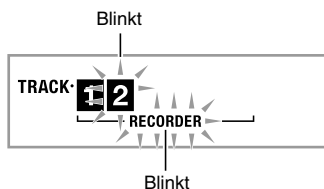
Dies schaltet auf Aufnahmebereitschaft.



3. Drücken Sie eine der Tasten von 26 bis 27 zum Wählen der Spurnummer für die als nächste zu bespielende Spur.

Dies schaltet auf Aufnahmebereitschaft für die gewählte Spur.

Beispiel: Spur 2



- Falls Sie eine andere als die bei Spur 1 verwendete Klangfarbe verwenden möchten, drücken Sie bitte 19 und geben Sie dann über die Zehnertastatur 24 die Klangfarbennummer ein.

4. Drücken Sie 14.

Dies startet die Wiedergabe der zu diesem Zeitpunkt in anderen Spuren vorhandenen Aufnahmen und zeichnet auf der aktuell gewählten Spur auf, was Sie auf der Tastatur spielen. Spielen Sie auf der Tastatur die gewünschten Noten.

5. Zum Stoppen der Aufnahme drücken Sie bitte 14.

- Zum Abspielen der erfolgten Aufnahme drücken Sie bitte erneut 14. Mit jedem Drücken von 14 startet bzw. stoppt die Wiedergabe.

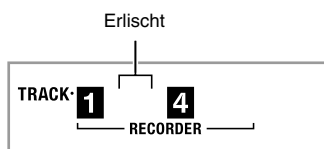


6. Wiederholen Sie die Schritte 2 bis 5 zum Bespielen der anderen Spuren.

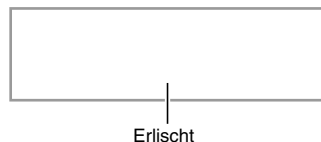
7. Wenn das Bespielen aller Spuren beendet ist, drücken Sie bitte 14.

- Damit startet die Wiedergabe der bespielten Spuren. Drücken Sie 14 zum Stoppen bzw. Fortsetzen der Wiedergabe.
- Dabei können Sie mit den Tasten 22 bis 27 die Wiedergabe einzelner Spuren ausschalten. Das Drücken dieser Tasten schaltet die Wiedergabe der betreffenden Spur ein (Spurnummer angezeigt) bzw. aus (Spurnummer nicht angezeigt).
- Wenn Sie eine Spur neu bespielen möchten, drücken Sie dazu bitte 8. Dies führt Sie zu Schritt 2 der obigen Anleitung zurück. Beim Neubespielen werden nur die Spuren wiedergegeben, die eingeschaltet (angezeigt) sind.

Beispiel: Spuren 2 und 3 gewählt



8. Drücken Sie 8 zweimal, um den Recordermodus zu verlassen.



■ Eine bespielte Spur löschen

Halten Sie nach Schritt 3 der obigen Anleitung 8 gedrückt (ohne eine der Tastaturtasten zu drücken), bis die Meldung „Tr.Del?“ im Display erscheint. Drücken Sie [+] (YES), um die Spur zu löschen, oder [-] (NO), um den Löschauftrag zu annullieren.

Zwei oder mehr Songs aufnehmen und einen für Wiedergabe wählen

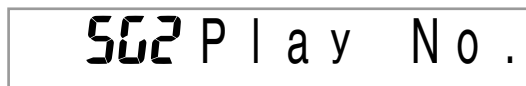
Sie können bis zu fünf Songs (mit Nummern von 1 bis 5) im Speicher aufnehmen. Danach können Sie die Songs getrennt für Wiedergabe abrufen.

1. Drücken Sie 18.

2. Drücken Sie 8.

In der linken oberen Displayecke erscheint einige Sekunden lang eine Songnummer. Geben Sie während dieser Zeit über die Zehnertastatur 24 die Nummer des aufzunehmenden oder abzuspielenden Songs ein. Die Songnummer erlischt wieder, wenn keine Bedienung erfolgt.

Beispiel: Song 2



3. Drücken Sie 8 für Aufnahme oder 14 für Wiedergabe.

Zum Stoppen der Aufnahme oder Wiedergabe drücken Sie bitte 14.

4. Drücken Sie 8 zweimal, um den Recordermodus zu verlassen.

■ Aufgenommene Daten löschen

Halten Sie nach Schritt 2 der obigen Anleitung 8 gedrückt (ohne eine der Tastaturtasten zu drücken), bis die Meldung „Song Del?“ im Display erscheint. Drücken Sie [+] (YES), um den Song zu löschen, oder [-] (NO), um den Löschauftrag zu annullieren.

Mitspielen zu vorinstalliertem Song aufnehmen

Dieser Abschnitt erläutert, wie Sie zu den vorinstallierten Songs des Digitalpianos mitspielen und dabei das eigene Spiel aufnehmen können.

- **Zusammen mit dem Spielen auf der Tastatur werden auch die folgenden Bedienungen und Einstellungen aufgezeichnet.**

Klangfarbennummer, Songnummer, Pedalbedienung, Tempo, Hall, Chorus, Layer/Split-Einstellungen, Pitchbend-Rad-Bedienung

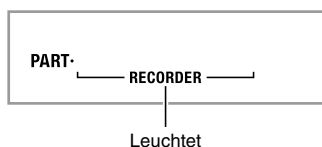
HINWEIS

- Im Recorderspeicher ist nur eine Aufnahme vom Spielen auf der Tastatur zu einem vorinstallierten Song möglich. Eine neue Aufnahme ersetzt (löscht) die Daten der vorherigen Aufnahme.

1. Drücken Sie **17**.

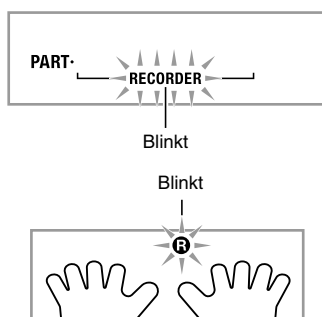
2. Drücken Sie **8**.

Dies schaltet auf Wiedergabebereitschaft.



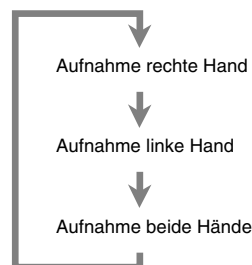
3. Drücken Sie erneut **8**.

Dies schaltet auf Aufnahmebereitschaft.

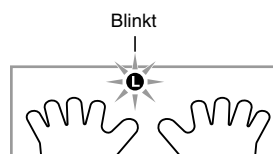


4. Geben Sie über die Zehntastatur **21** die Songnummer ein, die Sie der Aufnahme zuweisen möchten.

5. Drücken Sie wiederholt **15**, um in der unten gezeigten Reihenfolge durch die Parts zu schalten.



Beispiel: Aufnahme des Parts der linken Hand



- Nehmen Sie jetzt ebenfalls die Einstellungen für Klangfarbe und Tempo vor.

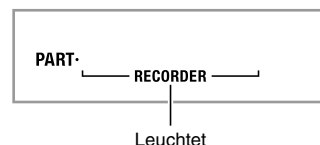
6. Drücken Sie **14**, um die Wiedergabe des vorinstallierten Songs und die Recorderaufnahme zu starten.

Spielen Sie auf der Tastatur mit.

- Zum vorzeitigen Stoppen der Aufnahme drücken Sie bitte **14**.

7. Die Aufnahme stoppt automatisch, wenn das Ende des vorinstallierten Songs erreicht ist.

Dies schaltet auf Wiedergabebereitschaft.

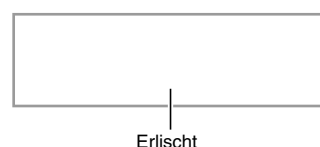


8. Drücken Sie **14**.

Dies startet die Wiedergabe der vorgenommenen Aufnahme.

- Mit jedem Drücken von **14** startet bzw. stoppt die Wiedergabe.

9. Drücken Sie **8** zweimal, um den Recordermodus zu verlassen.



■ Aufgenommene Daten löschen

Halten Sie nach Schritt 2 der obigen Anleitung **3** gedrückt, bis die Meldung „Song Del?“ im Display erscheint. Drücken Sie [+] (YES) zum Löschen des Songs.

Aufgenommene Daten auf einem externen Gerät speichern

Sie können die mit dem Piano aufgenommenen Daten auf einer SD-Speicherkarte oder der Festplatte eines Computers speichern. Im Falle einer SD-Speicherkarte können die aufgenommenen Songs als standardmäßige MIDI-Datei (Format SMF 0) gespeichert werden.

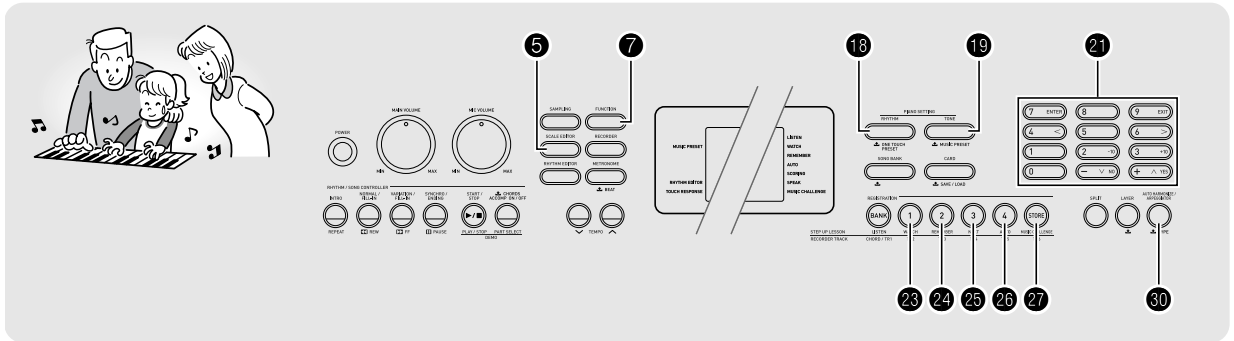
■ Daten auf einer SD-Speicherkarte speichern

Siehe Seite G-58.

■ Daten auf Festplatte eines Computers speichern

Siehe Seite G-65.

Weitere praktische Digitalpiano-Funktionen



Tastatur-Temperierung ändern

Nach der Anleitung dieses Abschnitts können Sie die Skala (Temperierung) der Tastatur von der standardmäßigen gleichtemperierten Stimmung auf eine andere, für z.B. indische Musik, arabische Musik, Altclassik usw. geeignetere Skala umstellen.

Hierzu können Sie zwischen 16 vorinstallierten Skalen wählen oder auch einzelne Noten anpassen, um die gewünschte Skala selbst zu kreieren.

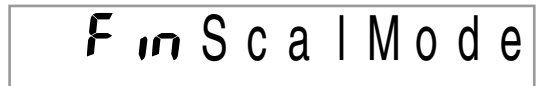
Scale Editor benutzen

Der Scale Editor stellt Ihnen zum Ändern der Skala die folgenden vier Optionen zur Auswahl.

| | Display-Indikator | Beschreibung |
|---------------------|---------------------|---|
| Skalen-Feinstimmung | „Fin“ „ScalMode“ | Variiert den Stimmungswert in 1-Cent-Schritten im Bereich von +99 bis -99 Cent. |
| Viertelton | „qUA“ „ScalMode“ | Senkt den Stimmungswert um -50 Cent ab. Verwenden Sie diese Option zum Absenken der Noten E und G in der Skala für arabische Musik. |
| Preset | „PrE“ „ScalMode“ | Verwenden Sie diese Option zum Wählen zwischen einer Reihe vorinstallierter Skalen. |
| Gleichmäßig | „EqU“ „ScalMode“ | Stellt die Skala auf die standardmäßige gleichtemperierte Stimmung um. |

1. Drücken Sie **18**.

2. Drücken Sie gleichzeitig **5** und **7**.



3. Wählen Sie mit den Tasten [-] und [+] der Zehnertastatur **21** die gewünschte Scale Editor-Option.

- Wenn nach dem Erscheinen der Wähleranzeige einige Sekunden lang keine weitere Bedienung erfolgt, wechselt das Display auf die vorherige Anzeige zurück.

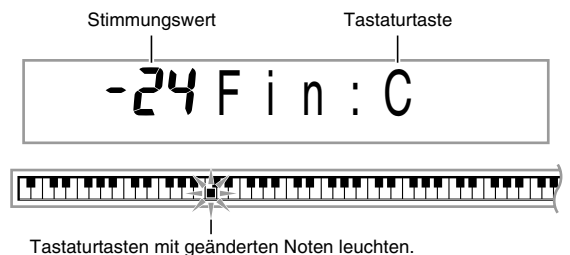
4. Drücken Sie **5**.

Sie können jetzt eine der nachstehenden Skalenbearbeitungen vornehmen.

■ Skalen-Feinstimmung

1. Drücken Sie die Taste, deren Note Sie ändern möchten, und passen Sie dann mit den Tasten [-] und [+] der Zehnertastatur **21** den Stimmungswert an.

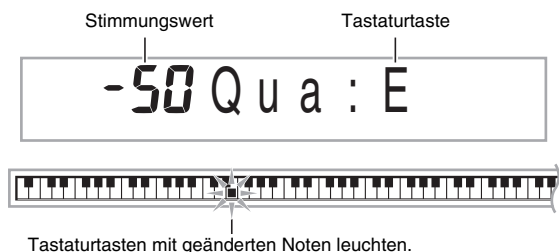
2. Drücken Sie nach Ende der Bearbeitung **5**, um die Skala der Tastatur zuzuweisen.



Tastaturtasten mit geänderten Noten leuchten.

■ Viertelton

1. Drücken Sie die Taste, deren Note Sie ändern möchten, und drücken Sie dann die Taste [-] in der Zehntertastatur ④, um den Stimmungswert um -50 Cent abzusenken. Durch Drücken von [+] kann die ursprüngliche Stimmung zurückgerufen werden.
2. Drücken Sie nach Ende der Bearbeitung ⑤, um die Skala der Tastatur zuzuweisen.



HINWEIS

- Sie können eine Viertelton-Änderung ohne Verwendung des Scale Editors (Seite G-51) vornehmen. Drücken Sie bei gedrückt gehaltener Taste ⑤ die gewünschte Tastaturtaste. Dies senkt den Tuningwert der Tastaturtaste um -50 Cent ab. Falls der Stimmungswert der gedrückten Taste zuvor um -50 Cent abgesenkt worden war, wird er durch die obige Bedienung um +50 Cent angehoben.

■ Preset

1. Wählen Sie mit den Tasten [-] und [+] der Zehntertastatur ④ die gewünschte Preset-Skala. Drücken Sie nach dem Wählen einer Skala die Tastaturtaste, deren Note Sie als Grundton (C bis B) verwenden möchten.
2. Drücken Sie nach Ende der Bearbeitung ⑤, um die Skala der Tastatur zuzuweisen.



| Nr. | Skalenname | Display |
|-----|--------------|----------|
| 01 | Pure Major | PureMajr |
| 02 | Pure Minor | PureMinr |
| 03 | Pythagorean | Pythagor |
| 04 | Kirnberger 3 | Kirnbrg3 |
| 05 | Werckmeister | Wercmeis |
| 06 | Mean-Tone | MeanTone |
| 07 | Rast | Rast |
| 08 | Bayati | Bayati |
| 09 | Hijaz | Hijaz |
| 10 | Saba | Saba |
| 11 | Dashti | Dashti |
| 12 | Chahargah | Chaharga |
| 13 | Segah | Segah |
| 14 | Gurjari Todi | GujrTodi |
| 15 | Chandrakauns | Cndrkuns |
| 16 | Charukeshi | Carukesi |

■ Gleichmäßig

Verwenden Sie diese Option zum Umschalten der Tastaturskala auf die standardmäßige gleichtemperierte Stimmung.



Anwenderskalen speichern

Sie können bis zu vier „Anwenderskalen“, die sie selbst konfiguriert haben, im Speicher abspeichern und bei Bedarf wieder abrufen.

■ Anwenderskala speichern

1. Drücken Sie **18**.
2. Drücken Sie **5**.
3. Drücken Sie bei gedrückt gehaltener Taste **27** eine der Tasten **23** bis **26** zum Wählen eines Bereichs.

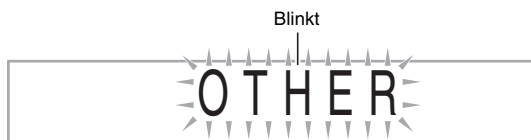
■ Anwenderskala abrufen

1. Drücken Sie **18**.
2. Drücken Sie **5**.
3. Wählen Sie mit den Tasten **23** bis **26** die aufzurufende Anwenderskala.

Anwenderskala für Begleitautomatik verwenden

Nach der folgenden Anleitung können Sie eine Anwenderskala auf die Begleitautomatik übertragen.

1. Drücken Sie **7** und zeigen Sie dann über die Zehnertastatur **21** mit den Tasten [4] (<) und [6] (>) „OTHER“ an (Seite G-6).



2. Drücken Sie in der Zehnertastatur **21** die Taste [7] (ENTER).
3. Zeigen Sie über die Zehnertastatur **21** mit den Tasten [4] (<) und [6] (>) „AcompSci“ an.
4. Wählen Sie mit den Tasten [-] und [+] der Zehnertastatur **21** zwischen ein und aus.

■ Daten auf einem externen Gerät speichern

- SD-Speicherkarte (Seite G-58)
- Computer (Seite G-65)

■ Daten im Anwenderskala-Speicher erhalten

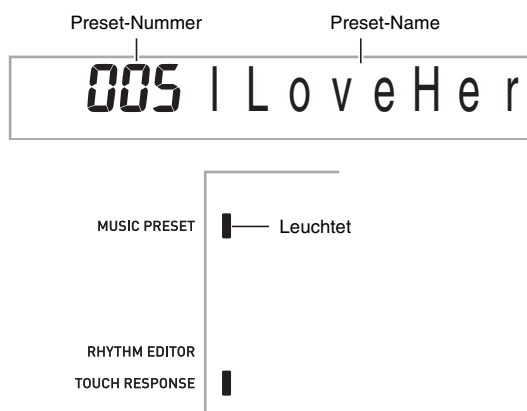
Nach dem Speichern von Daten im Anwenderskala-Speicher bleiben diese dort erhalten, solange das Piano mit Strom versorgt ist. Wenn Sie allerdings den Netzadapter abtrennen, werden die Daten im Anwenderskala-Speicher gelöscht.

Direktabrufstasten (Music Preset) benutzen

Die Music Presets erlauben direktes Abrufen spezieller vorinstallierter Setups (Klangfarbe, Rhythmus, Tempo usw.), die auf die Wiedergabe von Songs bestimmter Genres/Kategorien abgestimmt sind. Damit kann das Digitalpiano mit einem einfachen Tastendruck so eingestellt werden, dass solche Songs mit den jeweils günstigsten Einstellungen wiedergegeben werden.

- Eine vollständige Liste der verfügbaren 305 Music Presets finden sie im separaten „Anhang“ dieser Bedienungsanleitung.

1. Halten Sie **19** gedrückt, bis der unten gezeigte Indikator im Display erscheint.



2. Geben Sie über die Zehnertastatur **21** die gewünschte Preset-Nummer ein.

Dies stellt das Setup (Klangfarbe, Rhythmus usw.) des Pianos um.

- Gleichzeitig wechselt die Begleitautomatik des Digitalpianos in Synchronstart-Bereitschaft (Seite G-39).
- Drücken von **17**, **18** oder **19** ruft die Anzeige zurück, die vor dem Gedrückthalten im obigen Schritt 1 angezeigt war.

3. Spielen Sie auf der Tastatur zur Begleitung mit.

Arpeggiator benutzen

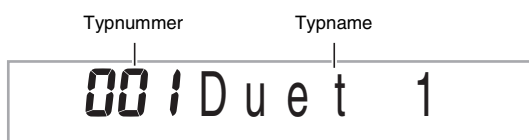
Der Arpeggiator ermöglicht automatisches Spielen von harfenartigen Arpeggio-Mustern. Zur Anpassung an die gespielte Musik stehen insgesamt 90 verschiedene Arpeggio-Muster zur Verfügung.

HINWEIS

- Der Arpeggiator wird mit derselben Taste **30** gesteuert wie die Harmonieautomatik (Seite G-40). Dadurch können diese beiden Funktionen nicht gleichzeitig verwendet werden.

1. Halten Sie **30** gedrückt, bis Typnummer und Typname der Harmonieautomatik bzw. des Arpeggiators im Display erscheinen.

- Wenn einige Sekunden lang keine weitere Bedienung erfolgt, wechselt das Display automatisch auf die vorherige Anzeige zurück.



2. Wählen Sie mit den Tasten [-] und [+] in der Zehnertastatur **21** den gewünschten Arpeggiator-Typ.

- 01 bis 12 sind Harmonieautomatik-Typen (Seite G-40). Wählen Sie diese bitte nicht, wenn Sie den Arpeggiator verwenden.

Oktave

- 1 .. Verwendet die angeschlagenen Noten.
- 2 .. Verwendet die angeschlagenen Noten plus dieselben Noten eine Oktave
- 4 .. Verwendet die angeschlagenen Noten plus dieselben Noten drei Oktaven.



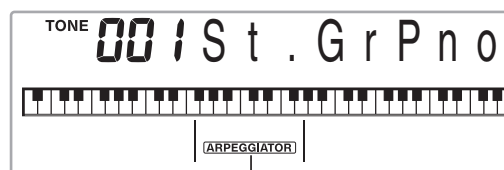
Geschwindigkeit (Anzahl Arpeggio-Noten pro Schlag)

| Typ-Nummer | Typ-Name | Beschreibung |
|------------|----------|---|
| 13-30 | Up | Ansteigend |
| 31-48 | Down | Fallend |
| 49-66 | U/D A | Zwischen ansteigend und fallend wechselndes Wiederholmuster (Typ A) |
| 67-84 | U/D B | Zwischen ansteigend und fallend wechselndes Wiederholmuster (Typ B) |
| 85-102 | Random | Die Noten der angeschlagenen Tasten werden zufällig arrangiert. |

3. Schalten Sie den Arpeggiator mit **30** ein.

Die Arpeggio-Wiedergabe beginnt, sobald Sie einen Akkord auf der Tastatur spielen.

- Drücken Sie zum Wiederausschalten des Arpeggiators erneut **30**.



Leuchtet wenn eingeschaltet

HINWEIS

- Das Tempo des Arpeggiators ist dasselbe wie das am Metronom eingestellte Tempo (Seite G-10).

Halten eines Arpeggios (Arpeggiator Hold)

Wenn ein Arpeggio-Muster nach dem Freigeben der Tastaturtasten weiter gespielt werden soll, gehen Sie dazu bitte nach der folgenden Anleitung vor.

1. Drücken Sie **7** und zeigen Sie dann über die Zehnertastatur **21** mit den Tasten [4] (<) und [6] (>) „OTHER“ an (Seite G-6).

2. Drücken Sie die Taste [7] (ENTER) in der Zehnertastatur **21**.



3. Drücken Sie in der Zehnertastatur **21** die Taste [+] zum Wählen der Einstellung ON.

Anwendersong-Daten löschen

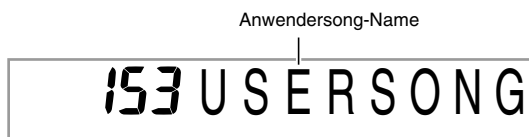
Nach der folgenden Anleitung können Sie Anwendersong-Daten löschen, die unter den Songnummern 153 bis 162 gespeichert sind.

1. Drücken Sie **[7]** und zeigen Sie dann über die Zehnertastatur **[21]** mit den Tasten **[4] (<)** und **[6] (>)** „DELETE“ an (Seite G-6).



2. Drücken Sie in der Zehnertastatur **[21]** die Taste **[7] (ENTER)**.

3. Drücken Sie in der Zehnertastatur **[21]** zweimal die Taste **[6] (>)**.



4. Wählen Sie mit den Tasten **[-]** und **[+]** in der Zehnertastatur **[21]** den zu löschenden Anwendersong.

5. Drücken Sie in der Zehnertastatur **[21]** die Taste **[7] (ENTER)**.

Dies zeigt eine Bestätigungsabfrage zum Löschen an.



6. Drücken Sie in der Zehnertastatur **[21]** die Taste **[+] (YES)**.

Wenn der Löschvorgang beendet ist, erscheint „Complete“ und anschließend die Anzeige von Schritt 2 der obigen Anleitung.

- Zum Annullieren des Löschauftrags drücken Sie bitte **[-] (NO)** oder **[9] (EXIT)** anstelle von **[+] (YES)**.

Alle Daten im Speicher des Digitalpianos löschen

Nach der folgenden Anleitung können Sie alle gesampelten Sounds, Anwendersongs und alle anderen aktuell im Speicher des Digitalpianos gespeicherten Daten, ausgenommen aufgenommene Songs, gleichzeitig löschen.

! WICHTIG!

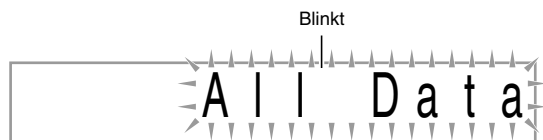
- Durch diesen Vorgang werden auch geschützte gesampelte Sounddaten gelöscht (Seite G-23). Es wird empfohlen, wichtige Daten auf einer SD-Speicherkarte (Seite G-56) oder der Festplatte Ihres Computers (Seite G-62) zu sichern.
- Diese Bedienung löscht keine aufgenommenen Songdatendaten.

1. Drücken Sie **[7]** und zeigen Sie dann über die Zehnertastatur **[21]** mit den Tasten **[4] (<)** und **[6] (>)** „DELETE“ an (Seite G-6).



2. Drücken Sie in der Zehnertastatur **[21]** die Taste **[7] (ENTER)**.

3. Zeigen Sie über die Zehnertastatur **[21]** mit den Tasten **[4] (<)** und **[6] (>)** „All Data“ an.



4. Drücken Sie in der Zehnertastatur **[21]** die Taste **[7] (ENTER)**.

Dies zeigt eine Bestätigungsabfrage zum Löschen an.

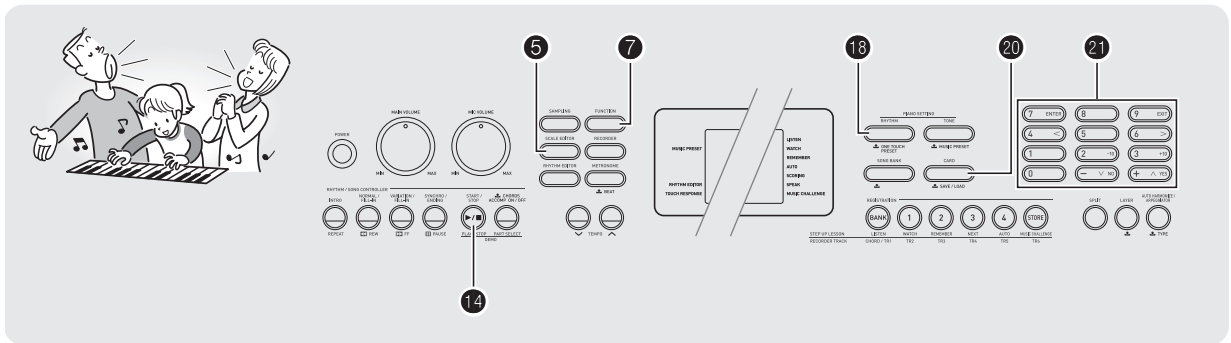


5. Drücken Sie in der Zehnertastatur **[21]** die Taste **[+] (YES)**.

Wenn der Löschvorgang beendet ist, erscheint „Complete“ und anschließend die Anzeige von Schritt 2 der obigen Anleitung.

- Zum Annullieren des Löschauftrags drücken Sie bitte **[-] (NO)** oder **[9] (EXIT)** anstelle von **[+] (YES)**.

Speicherkarte benutzen



Das Digitalpiano besitzt einen Steckplatz für eine SD-Speicherkarte, um Daten aus dem Aufnahmespeicher und andere Daten auf einer handelsüblichen SD-Speicherkarte abspeichern zu können.



● Unterstützte SD-Speicherkarten

Das Digitalpiano unterstützt die Verwendung von Speicherkarten bis maximal 2 GB. Die Verwendung von SD-Speicherkarten mit größerer Kapazität wird nicht unterstützt. Näheres zur Kapazität einer SD-Speicherkarte finden Sie in der dazugehörigen Gebrauchsanleitung.

Zum Speichern und Laden geeignete Anwenderdaten

| Datentyp | Beschreibung | Dateiname-Extension |
|--|--|---------------------|
| Gesampelter Sound (Seite G-17) | Gesampelte Sounddaten | TW7 DW7*1 |
| Anwender-Rhythmen (Seite G-41) | Bearbeitete Begleitautomatik-Daten | AC7 |
| Anwendersongs (Seite G-27) | Von einem externen Gerät importierte Songdaten (nicht auf SD-Speicherkarte speicherbar). | CM2 MID*2 |
| Aufgenommene Songs (Seite G-46) | Aufgenommene Songdaten | SP7 SL7*3 |
| Anwenderskala-Speicher (Seite G-51) | Bearbeitete Skalendaten | ST7 |
| Registration-Setups (Seite G-44) | Setup-Einstellungen für Klangfarbe und Rhythmus | RM7 |
| Alle Daten | Obige Daten | AL7 |

*1: Gesampelte Drum-Set-Sounds

*2: Standard-MIDI-Datei (Format 0, 1)

*3: Beim Mitspielen zu einem vorinstallierten Song aufgenommene Daten

! WICHTIG!

- Verwenden Sie ausschließlich SD-Speicherkarten. Bei Verwendung eines anderen Speicherkartentyps ist einwandfreie Funktion nicht gewährleistet.

Vorsichtsmaßnahmen zu SD-Speicherkarte und Kartensteckplatz

! WICHTIG!

- Beachten Sie bei der Verwendung einer SD-Speicherkarte unbedingt alle in der dazugehörigen Gebrauchsanleitung enthaltenen Vorsichtsmaßnahmen.
- SD-Speicherkarten besitzen einen Schreibschutzschalter, mit dem die Daten vor versehentlichem Löschen geschützt werden können.
- Vermeiden Sie die Verwendung einer SD-Speicherkarte in den nachstehend genannten Fällen. Bei Vorliegen solcher Bedingungen können die Daten auf der Speicherkarte korruptiert werden.
 - Bereiche mit hohen Temperaturen, hoher Feuchtigkeit oder korrosiven Gasen
 - Bereiche mit starker elektrostatischer Ladung oder digitalem Rauschen
- Berühren Sie beim Einstecken in das Piano oder beim Entnehmen auf keinen Fall die Kontakte einer SD-Speicherkarte.
- Nehmen Sie auf keinen Fall irgendwelche andere Bedienung am Digitalpiano vor und entnehmen Sie nicht die SD-Speicherkarte, während noch Daten auf dieser abgespeichert oder von der Karte eingelesen werden. Dies kann die Daten auf der Karte korruptieren und den Steckplatz beschädigen.
- Setzen Sie auf keinen Fall andere Objekte als eine SD-Speicherkarte in den Kartensteckplatz ein. Dies könnte eine Beschädigung zur Folge haben.

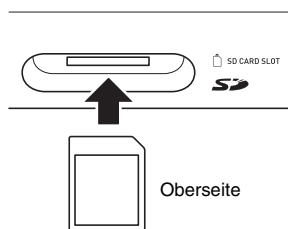
- Wenn sich elektrostatische Energie von Ihren Fingern oder der SD-Speicherkarte in den Kartensteckplatz entlädt, kann dies eine Störung beim Digitalpiano verursachen. Schalten Sie in solchen Fällen das Piano aus und anschließend wieder ein.
- Bei langer Benutzung im Kartensteckplatz kann sich die SD-Speicherkarte beträchtlich erwärmen. Dies ist normal und kein Hinweis auf ein Funktionsproblem.

SD-Speicherkarte einstecken und entnehmen

! WICHTIG!

- Bitte beachten Sie, dass die SD-Speicherkarte beim Einstecken in den Kartensteckplatz korrekt ausgerichtet sein muss. Wenn Sie versuchen, die Speicherkarte gewaltsam in den Steckplatz zu drücken, können Karte und Steckplatz beschädigt werden.

1. Schieben Sie die SD-Speicherkarte mit nach oben gerichteter Oberseite (so dass diese sichtbar ist) behutsam in den SD-Speicherkartensteckplatz (36) und lassen Sie sie einrasten.



2. Drücken Sie die SD-Speicherkarte im Steckplatz kurz an und geben Sie sie wieder frei.

Dadurch rastet die Karte aus und wird teilweise ausgeworfen. Ziehen Sie die Karte aus dem Steckplatz.

SD-Speicherkarte formatieren

! WICHTIG!

- Bevor Sie eine SD-Speicherkarte benutzen, muss diese unbedingt auf dem Piano formatiert werden.
- Bevor Sie die nachstehende Anleitung ausführen, kontrollieren Sie bitte, dass die SD-Speicherkarte keine Daten enthält, die Sie eventuell noch benötigen.
- Die vom Piano vorgenommene Formatierung der SD-Speicherkarte ist eine „Schnellformatierung“. Wenn Sie alle Daten auf der Karte vollständig löschen möchten, formatieren Sie sie bitte auf einem Computer oder anderen geeigneten Gerät.

1. Setzen Sie die zu formatierende SD-Speicherkarte in den Kartensteckplatz des Pianos ein.

- Vergewissern Sie sich, dass der Schreibschutzschalter der SD-Speicherkarte nicht auf die Schreibschutzposition eingestellt ist.

2. Drücken Sie gleichzeitig **20** und **7**.

Cr d F o r m a t

3. Drücken Sie in der Zehnertastatur **21** die Taste **[7] (ENTER)**.

Dies zeigt die Bestätigungsabfrage an.

Cr d S u r e ?

4. Drücken Sie in der Zehnertastatur **21** die Taste **[+] (YES)**.

Im Display erscheint die Meldung „Pls wait“. Nehmen Sie keine Bedienung vor, solange diese Meldung angezeigt ist.

Wenn das Formatieren beendet ist, erscheint „Complete“ im Display.

- Zum Annullieren des Formatierauftrags drücken Sie bitte **[-] (NO)** oder **[9] (EXIT)** anstelle von **[+] (YES)**.

P l s w a i t



C o m p l e t e

Digitalpiano-Daten auf SD-Speicherkarte speichern

Zum Speichern von Digitalpiano-Daten auf einer SD-Speicherkarte gehen Sie bitte nach der folgenden Anleitung vor.

1. Wählen Sie auf dem Digitalpiano wie unten beschrieben die zu speichernden Daten.

| Zum Speichern dieses Datentyps | Tun Sie dies: |
|--------------------------------|---|
| Gesampelter Sound | Wählen Sie die Klangfarbennummer des zu speichernden gesampelten Sounds. |
| Anwender-Rhythmus | Wählen Sie die Rhythmusnummer des zu speichernden Anwender-Rhythmus. |
| Aufgenommener Song | Wählen Sie den zu speichernden Song und schalten Sie das Digitalpiano auf Wiedergabebereitschaft. |
| Anwenderskala-Speicher | Drücken Sie 15 und dann 5 . |
| Registrationsdaten | Wählen Sie eine(n) der vorinstallierten Klangfarben oder Rhythmen des Digitalpianos. |
| Alle Daten | |

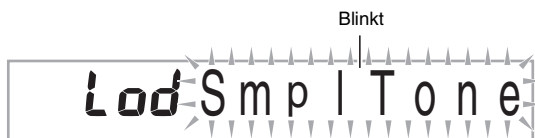
- Sie können keine Anwendersongs (von externen Geräten geladene Songdaten) auf der SD-Speicherkarte abspeichern.
- Näheres zu den Datentypen finden Sie auf Seite G-56.

2. Setzen Sie eine SD-Speicherkarte in den Steckplatz des Pianos ein.

3. Halten Sie **20** gedrückt, bis die Taste leuchtet.

- Um die Datenspeicherung zu annullieren, drücken Sie bitte erneut **20**.

Beispiel: Einen gesampelten Sound speichern



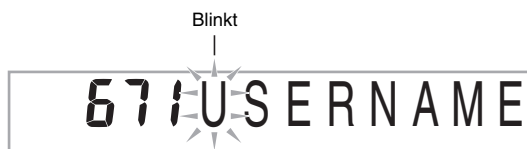
4. Zeigen Sie über die Zehnertastatur **21** mit den Tasten [4] (<) und [6] (>) eine der unten gezeigten Einstellungen an.

- Sie können auch [-] und [+] verwenden.

| Zum Speichern dieser Daten | Diese Anzeige wählen: |
|-----------------------------------|-----------------------|
| Gesampelter Sound | „SAV“ „SmpITone“ |
| Anwender-Rhythmus | „SAV“ „UserRhy.“ |
| Aufgenommener Song | „SAV“ „Rec.Song“ |
| Aufgenommener Song (SMF-Format 0) | „SAV“ „SMF 0“ |
| Anwenderskala-Speicher | „SAV“ „ScaleMem“ |
| Registrationsdaten | „SAV“ „Regist.“ |
| Alle Daten | „SAV“ „All Data“ |

Beim Speichern einer Aufnahme vom Mitspielen zu einem vorinstallierten Song in SMF-Format 0 wird nur gespeichert, was auf der Tastatur gespielt wurde.

5. Drücken Sie in der Zehnertastatur **21** die Taste [7] (ENTER).



- Geben Sie den Dateinamen der zu speichernden Daten ein. Drücken Sie in der Zehnertastatur **21** die Tasten [4] (<) und [6] (>), um den Cursor auf den zu ändernden Buchstaben zu stellen, und ändern Sie das Zeichen dann mit den Tasten [+] und [-].
- Drücken von [9] (EXIT) schaltet auf die Anzeige zurück, die vor dem Drücken von [7] (ENTER) angezeigt war.

6. Drücken Sie in der Zehnertastatur **21** die Taste [7] (ENTER).

Dies speichert die Daten auf der SD-Speicherkarte.



- Falls die SD-Speicherkarte bereits eine Datei mit demselben Namen enthält, erscheint eine Abfrage, ob diese überschrieben werden soll. Drücken Sie in der Zehnertastatur **21** die Taste [+] (YES), um die Datei zu überschreiben, oder [-] (NO) oder [9] (EXIT), um den Speicherauftrag zu annullieren.



HINWEIS

- Sie können in einem Dateinamen die folgenden Zeichen verwenden.

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|----|---|---|---|
| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| A | B | C | D | E | F | G | H | I | J |
| K | L | M | N | O | P | Q | R | S | T |
| U | V | W | X | Y | Z | \$ | & | _ | ' |
| (|) | - | ^ | { | } | @ | ~ | ` | |

- Das Digitalpiano zeigt das Zeichen „~“ als „→“ an.

■ Speicherorte von Daten (Dateien) auf einer SD-Speicherkarte

Das obige Vorgehen speichert die Digitalpiano-Daten in einem Ordner mit dem Namen „MUSICDAT“ auf der SD-Speicherkarte.

- Der Ordner „MUSICDAT“ wird automatisch beim Formatieren der SD-Speicherkarte auf dem Digitalpiano (Seite G-57) erzeugt.
- Wenn Sie eine Datei an einem anderen Ort als im Ordner „MUSICDAT“ speichern, kann die Datei auf dem Digitalpiano nicht eingelesen, gelöscht oder abgespielt werden. Es ist auch nicht möglich, Dateien einzulesen, zu löschen oder abzuspielen, die in einem Unterordner gespeichert sind, den Sie im Ordner „MUSICDAT“ erzeugt haben.
- Falls Sie versuchen, Daten einzulesen, zu löschen oder abzuspielen, ohne dass im Ordner „MUSICDAT“ eine Datei vorhanden ist, erscheint die Meldung „No File“ im Display.

Daten von SD-Speicherkarte in den Digitalpiano-Speicher laden

Zum Laden von Daten von einer SD-Speicherkarte in den Speicher des Digitalpianos gehen Sie bitte nach der folgenden Anleitung vor.

! WICHTIG!

- Wenn Sie eine Datei auf die Speicherkarte kopieren, die Sie später mit dem Digitalpiano wieder abrufen möchten, ist die Datei unbedingt im Ordner „MUSICDAT“ der SD-Speicherkarte zu speichern.

1. Wählen Sie auf dem Digitalpiano wie unten beschrieben die zu ladenden Daten.

| Zum Laden dieses Datentyps | Tun Sie dies: |
|----------------------------|---|
| Gesampelter Sound | Wählen Sie die Klangfarbennummer des zu ladenden gesampelten Sounds. |
| Anwender-Rhythmus | Wählen Sie die Rhythmusnummer des zu ladenden Anwender-Rhythmus. |
| Anwendersong | Wählen Sie die Songnummer des zu ladenden Songs. |
| Aufgenommener Song | Wählen Sie den zu ladenden Song und schalten Sie das Digitalpiano auf Wiedergabebereitschaft. |
| Anwenderskala-Speicher | Drücken Sie 18 und dann 5 . |
| Registrationsdaten | Wählen Sie eine(n) der vorinstallierten Klangfarben, Songs, Rhythmen usw. des Digitalpianos. |
| Alle Daten | |

2. Setzen Sie die SD-Speicherkarte mit den Daten in den Kartensteckplatz des Pianos ein.

3. Halten Sie **20 gedrückt, bis die Taste leuchtet.**

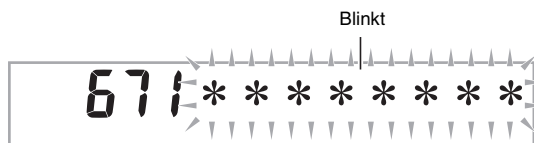
- Um das Laden der Daten zu annullieren, drücken Sie bitte erneut **20**.

4. Zeigen Sie über die Zehnertastatur **21 mit den Tasten [4] (<) und [6] (>) eine der unten gezeigten Einstellungen an.**

- Sie können auch [-] und [+] verwenden.

| Zum Laden dieser Daten | Diese Anzeige wählen: |
|------------------------|-----------------------|
| Gesampelter Sound | „Lod“ „SmplTone“ |
| Anwender-Rhythmus | „Lod“ „UserRhy.“ |
| Anwendersong | „Lod“ „UserSong“ |
| Aufgenommener Song | „Lod“ „Rec.Song“ |
| Anwenderskala-Speicher | „Lod“ „ScaleMem“ |
| Registrationsdaten | „Lod“ „Regist.“ |
| Alle Daten | „Lod“ „All Data“ |

5. Drücken Sie in der Zehnertastatur **21** die Taste [7] (ENTER).



- Drücken von [9] (EXIT) schaltet auf die Anzeige zurück, die vor dem Drücken von [7] (ENTER) angezeigt war.

6. Wählen Sie mit den Tasten [-] und [+] der Zehnertastatur **21** die zu ladenden Daten (Datei).

7. Drücken Sie in der Zehnertastatur **21** die Taste [7] (ENTER).

Dies lädt die Daten in den Speicher des Digitalpianos.



- Falls in dem Anwenderbereich, in den Sie die Daten zu laden versuchen, bereits Daten vorhanden sind, erscheint eine Bestätigungsabfrage für das Überschreiben. Drücken Sie in der Zehnertastatur **21** die Taste [+] (YES), um zu überschreiben, oder [-] (NO) oder [9] (EXIT), um den Auftrag zu annullieren.



Daten von einer SD-Speicherkarte löschen

Zum Löschen von Daten, die auf einer SD-Speicherkarte gespeichert wurden, gehen Sie bitte nach der folgenden Anleitung vor.

1. Wählen Sie auf dem Digitalpiano wie unten beschrieben die zu löschenden Daten.

| Zum Löschen dieses Datentyps | Tun Sie dies: |
|------------------------------|---|
| Gesampelter Sound | Wählen Sie die Klangfarbennummer des gesampelten Sounds. |
| Anwender-Rhythmus | Wählen Sie die Rhythmusnummer des Anwender-Rhythmus. |
| Anwendersong | Wählen Sie die Songnummer des Anwendersongs. |
| Aufgenommener Song | Wählen Sie den Song und schalten Sie das Digitalpiano auf Wiedergabebereitschaft. |
| Anwenderskala-Speicher | Drücken Sie 19 und dann 5 . |
| Registrationsdaten | Wählen Sie eine(n) der vorinstallierten Klangfarben oder Songs des Digitalpianos. |
| Alle Daten | |

2. Setzen Sie eine SD-Speicherkarte in den Steckplatz des Pianos ein.

3. Halten Sie **20** gedrückt, bis die Taste leuchtet.

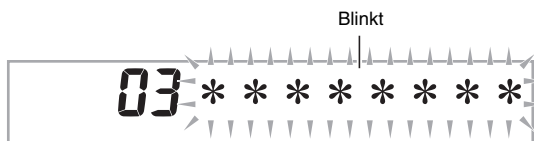
- Um den Datenlöschauftrag zu annullieren, drücken Sie bitte erneut **20**.

4. Zeigen Sie über die Zehnertastatur **21** mit den Tasten [4] (<) und [6] (>) eine der unten gezeigten Einstellungen an.

- Sie können auch [-] und [+] verwenden.

| Zum Löschen dieses Datentyps | Diese Anzeige wählen: |
|------------------------------|-----------------------|
| Gesampelter Sound | „dEL“ „SmpITone“ |
| Anwender-Rhythmus | „dEL“ „UserRhy.“ |
| Anwendersong | „dEL“ „UserSong“ |
| Aufgenommener Song | „dEL“ „Rec.Song“ |
| Anwenderskala-Speicher | „dEL“ „ScaleMem“ |
| Registrationsdaten | „dEL“ „Regist.“ |
| Alle Daten | „dEL“ „All Data“ |

5. Drücken Sie in der Zehnertastatur **21** die Taste [7] (ENTER).



- Drücken von [9] (EXIT) schaltet auf die Anzeige zurück, die vor dem Drücken von [7] (ENTER) angezeigt war.

6. Wählen Sie mit den Tasten [-] und [+] der Zehnertastatur **21** die Nummer der zu löschenden Daten (Datei).

7. Drücken Sie in der Zehnertastatur **21** die Taste [7] (ENTER).

Dies zeigt die Bestätigungsabfrage zum Löschen an.



8. Drücken Sie in der Zehnertastatur **21** die Taste [+] (YES).

- Zum Annullieren des Löschauftrags drücken Sie bitte [-] (NO) oder [9] (EXIT) anstelle von [+] (YES).



Daten von einer SD-Speicherkarte abspielen

Nach der folgenden Anleitung können Sie Anwendersong-Daten (Seite G-56) direkt von einer SD-Speicherkarte abspielen.

! WICHTIG!

- Wenn Sie eine Datei auf die Speicherkarte kopieren, die Sie später mit dem Digitalpiano wieder abrufen möchten, ist die Datei unbedingt im Ordner „MUSICDAT“ der SD-Speicherkarte zu speichern (Seite G-59).

1. Setzen Sie die SD-Speicherkarte mit den Daten in den Kartensteckplatz des Pianos ein.

2. Drücken Sie **20**.

Dies zeigt die Dateinummern und Songnamen für die gespeicherten Daten im Display an.

3. Wählen Sie über die Zehnertastatur **21** den abzuspielenden Song.

4. Drücken Sie **14**.

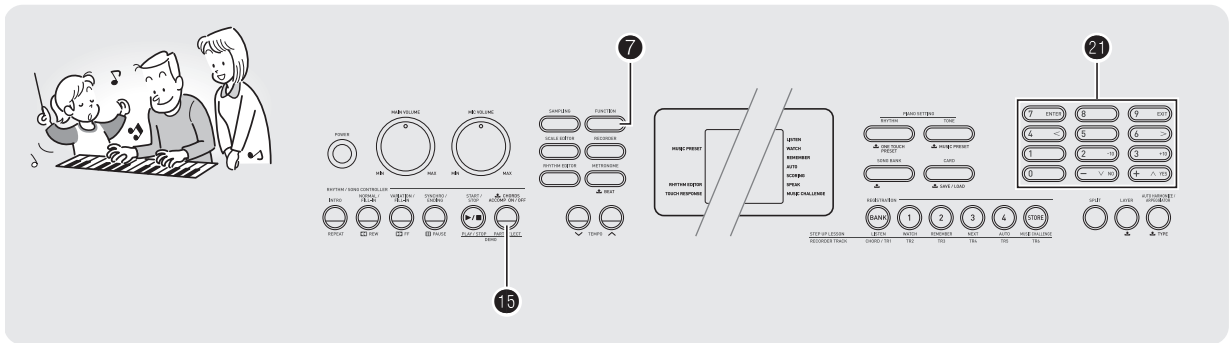
Dies startet die Wiedergabe.

- Mit jedem Drücken von **14** startet bzw. stoppt die Wiedergabe.

Fehlermeldungen zur SD-Speicherkarte

Näheres zu die SD-Speicherkarte betreffenden Fehlermeldungen finden Sie auf Seite G-71.

Anschließen von externen Geräten



Computer anschließen

Sie können das Digitalpiano an einen Computer anschließen und MIDI-Daten zwischen den beiden Geräten austauschen. Sie können Wiedergabedaten vom Digitalpiano an Musiksoftware senden, die auf dem Computer läuft, oder MIDI-Daten vom Computer zur Wiedergabe an das Digitalpiano senden.

Mindestsystemanforderungen an den Computer

Nachstehend sind die Mindestanforderungen genannt, die das Computersystem für das Senden und Empfangen von MIDI-Daten erfüllen muss. Bitte vergewissern Sie sich, dass der Computer diesen Bedingungen entspricht, bevor Sie das Digitalpiano anschließen.

• Betriebssystem

Windows® XP (SP2 oder später)*1

Windows Vista® *2

Mac OS® X (10.3.9, 10.4.11 oder später, 10.5.2 oder später)

*1: Windows XP Home Edition

Windows XP Professional (32 Bit)

*2: Windows Vista (32 Bit)

• USB-Port

! WICHTIG!

- Schließen Sie das Keyboard auf keinen Fall an einen Computer an, der die obigen Bedingungen nicht erfüllt. Anderenfalls besteht die Möglichkeit, dass beim Computer Probleme auftreten.

Digitalpiano an den Computer anschließen

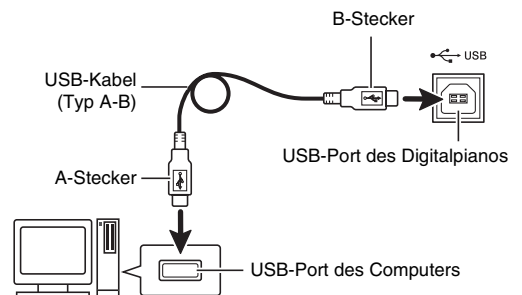
! WICHTIG!

- Bitte befolgen Sie exakt die Schritte der nachstehenden Anleitung. Bei falscher Anschlussweise kann das Senden und Empfangen von Daten unmöglich sein.

1. Schalten Sie das Digitalpiano aus und starten Sie dann den Computer.

- Starten Sie noch nicht die Musiksoftware auf dem Computer!

2. Schließen Sie den Computer nach dem Starten über ein handelsübliches USB-Kabel an das Digitalpiano an.



3. Schalten Sie das Digitalpiano ein.

- Falls dies das erste Mal ist, dass Sie das Digitalpiano an den Computer anschließen, wird auf dem Computer automatisch die zum Senden und Empfangen erforderliche Treibersoftware installiert.

4. Starten Sie die Musiksoftware auf dem Computer.

5. Wählen Sie in den Einstellungen der Musiksoftware eine der folgenden Optionen als MIDI-Standardgerät.

CASIO USB-MIDI : (Für Windows Vista, Mac OS X)
 USB-Audiogerät : (für Windows XP)

- Näheres zum Wählen des MIDI-Geräts finden Sie in der Benutzerdokumentation der verwendeten Musiksoftware.

! WICHTIG!

- Bitte schalten Sie unbedingt das Digitalpiano ein, bevor Sie die Musiksoftware auf dem Computer starten.

HINWEIS

- Wenn die Verbindung erfolgreich hergestellt werden kann, können Sie das USB-Kabel angeschlossen lassen, wenn Sie den Computer und/oder das Digitalpiano ausschalten.
- Dieses Digitalpiano ist mit General MIDI Level 1 (GM) konform.
- Nähere Einzelheiten zu den technischen Daten und Anschlüssen im Zusammenhang mit dem Senden und Empfangen von MIDI-Daten mit diesem Digitalpiano finden Sie im neuesten Support-Info auf der Website unter der folgenden Adresse.
<http://world.casio.com/>

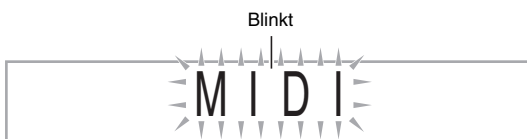
MIDI-Einstellungen

Keyboard-Kanal

Ein Keyboard-Kanal ist der Kanal, der zum Senden der Daten vom Digitalpiano an einen Computer verwendet wird. Sie können zum Senden von Digitalpiano-Daten an einen Computer den gewünschten Kanal wählen.

- Der Einstellbereich für den Keyboard-Kanal beträgt 01 bis 16.

1. Drücken Sie **F7** und zeigen Sie dann über die Zehnertastatur **F21** mit den Tasten [4] (<) und [6] (>) „MIDI“ an (Seite G-6).



2. Drücken Sie in der Zehnertastatur **F21** die Taste [7] (ENTER).



3. Stellen mit den Tasten [-] und [+] der Zehnertastatur **F21** den gewünschten Keyboard-Kanal ein.

Navigationkanäle

Die Navigationkanäle dienen dazu, unter den Notendaten eines Musikstücks, die vom Computer gesendet werden, nur die Noten eines bestimmten Kanals (Parts) für die Displayführung auszuwählen.

■ Navigationkanäle anweisen

Unter den 16 verfügbaren Kanälen (nummeriert von 1 bis 16) können Sie zwei beliebige benachbarte Kanäle (z.B. 05 und 06) als Navigationkanäle anweisen. Der Kanal mit der niedrigeren Nummer ist der linke Navigationkanal (L) und der Kanal mit der größeren Nummer der rechte Navigationkanal (R). Durch Anweisen des rechten Navigationkanals (R) wird automatisch auch der linke Navigationkanal (L) konfiguriert.

1. Drücken Sie **F7** und zeigen Sie dann über die Zehnertastatur **F21** mit den Tasten [4] (<) und [6] (>) „MIDI“ an (Seite G-6).
2. Drücken Sie in der Zehnertastatur **F21** die Taste [7] (ENTER).
3. Zeigen Sie über die Zehnertastatur **F21** mit den Tasten [4] (<) und [6] (>) „Navi. Ch“ an.



4. Weisen Sie mit der Zehnertastatur **F21** den Navigationkanal (R) an.

Dies konfiguriert automatisch die nächstniedrigere Kanalnummer als Navigationkanal (L).

■ Ton des Navigationskanals ausschalten und den Part auf der Tastatur spielen

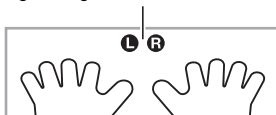
Sie können den Ton von einem oder beiden Navigationskanälen ausschalten und den ausgeschalteten Part selbst auf der Tastatur spielen.

1. Wählen Sie mit **[F5]** den auszuschaltenden Kanal.

Wiederholtes Drücken von **[F5]** schaltet wie unten gezeigt durch die Einstellungen (1) bis (4).

- Wenn Sie einen Kanal ausschalten, können Sie dessen Part in der Klangfarbe des ausgeschalteten Parts auf der Tastatur spielen. Wenn Sie beide Kanäle ausschalten (Option (3)), ertönt Ihr Spiel auf der Tastatur in der Klangfarbe von Navigationskanal (R).

Anzeige des gewählten Kanals erscheint.



| | Navigationskanal (L) | | Navigationskanal (R) | |
|-------------------------|----------------------|----------------|----------------------|----------------|
| | Ton | Displayführung | Ton | Displayführung |
| (1) Nur R angezeigt | ○ | × | × | ○ |
| (2) Nur L angezeigt | × | ○ | ○ | × |
| (3) LR angezeigt. | × | ○ | × | ○ |
| (4) LR nicht angezeigt. | ○ | ○ | ○ | ○ |

Local Control

Es gibt Gelegenheiten, zu denen man nicht möchte, dass beim Austauschen von Daten mit einem Computer die Noten, die man auf dem Digitalpiano spielt, auch auf dem Piano selbst ertönen. Über die Local-Control-Einstellung können Sie dies vermeiden.

1. Drücken Sie **[F7]** und zeigen Sie dann über die Zehnertastatur **[F21]** mit den Tasten **[4] (<)** und **[6] (>)** „MIDI“ an (Seite G-6).

2. Drücken Sie in der Zehnertastatur **[F21]** die Taste **[7] (ENTER)**.

3. Zeigen Sie über die Zehnertastatur **[F21]** mit den Tasten **[4] (<)** und **[6] (>)** „Local“ an.



4. Wählen Sie mit den Tasten **[-]** und **[+]** der Zehnertastatur **[F21]** die gewünschte Local-Control-Einstellung.

Accomp Out

Durch Aktivieren der Einstellung Accomp Out werden die Daten der Begleitautomatik an den Computer ausgegeben.

1. Drücken Sie **[F7]** und zeigen Sie dann über die Zehnertastatur **[F21]** mit den Tasten **[4] (<)** und **[6] (>)** „MIDI“ an (Seite G-6).

2. Drücken Sie in der Zehnertastatur **[F21]** die Taste **[7] (ENTER)**.

3. Zeigen Sie über die Zehnertastatur **[F21]** mit den Tasten **[4] (<)** und **[6] (>)** „AcompOut“ an.



4. Verwenden Sie die Tasten **[-]** und **[+]** der Zehnertastatur **[F21]**, um Accomp Out ein- oder auszuschalten.

Daten aus und an Pianospeicher übertragen

Sie können gesampelte Sounds, aufgenommene Songs und andere Daten aus dem Pianospeicher zum Abspeichern an einen Computer übertragen. Sie können auch Daten von Standard-MIDI-Dateien (SMF) sowie Begleitautomatik-Daten von der CASIO Website auf das Piano herunterladen, was eine wesentlich größere Auswahl an verfügbaren Songbank-Songs und Begleitautomatik-Mustern ermöglicht. Zum Übertragen von Daten an und vom Piano ist ein spezielles Data Manager-Anwendungsprogramm erforderlich.

Für Datenübertragung unterstützte Dateitypen

Daten der Datentypen, die auf einer SD-Speicherkarte (Seite G-56) gespeichert oder von dieser eingelesen werden können, sind auch vom und an das Piano übertragbar. Bitte beachten Sie, dass aufgenommene Songdaten nur im eigenen Format des Pianos an einen Computer übertragbar sind. Die aufgenommenen Songdaten können nicht als Standard-MIDI-Datei (SMF-Format) an einen Computer übertragen werden.

Downloaden von Data Manager

- 1. Rufen Sie die CASIO WORLDWIDE Website unter der folgenden Adresse (URL) auf:**
<http://world.casio.com/>
- 2. Wählen Sie nach dem Erscheinen der Site die gewünschte Region bzw. Sprache.**
- 3. Navigieren Sie nach dem Erscheinen der lokalen Website zu den Computersystem-Mindestanforderungen von Data Manager für dieses Produkt.**
 - Auf der Produkt-Einführungsseite für dieses Produkt befindet sich normalerweise ein Link zu Informationen über Data Manager. Falls keine solche Verknüpfung vorhanden ist, geben Sie bitte den Modellnamen dieses Produkts in die Suchmaske der lokalen Website ein und lassen Sie danach suchen.
 - Bitte beachten Sie, dass Änderungen der Website-Inhalte ohne vorausgehende Ankündigung vorbehalten bleiben.
- 4. Kontrollieren Sie, ob Ihr Computersystem die Mindestanforderungen für Data Manager erfüllt.**
- 5. Laden Sie Data Manager und die dazugehörige Bedienungsanleitung auf Ihren Computer herunter.**

6. Befolgen Sie zum Installieren und zur Benutzung von Data Manager die Anleitungen der in Schritt 5 heruntergeladenen Bedienungsanleitung.

- Sie können Begleitungsdaten aus dem Internet Data Expansion-System auf der CASIO MUSIC SITE (<http://music.casio.com/>) herunterladen und in den Speicher des Digitalpianos laden. Bitte beachten Sie, dass keine speziell für dieses Modell bestimmten Begleitungsdaten vorhanden sind und Sie die für andere Modelle genannten Daten verwenden sollten.

HINWEIS

- Da die Begleitungsdaten für andere Modelle bestimmt sind, können sie in manchen Fällen nicht einwandfrei auf diesem Modell wiedergegeben werden.

WICHTIG!

- **Alle in den Pianospeicher geladenen Daten werden gelöscht, wenn der Netzadapter vom Gerät abgetrennt wird. Denken Sie stets daran, alle wichtigen Daten auf der Festplatte des Computers oder einer SD-Speicherkarte zu sichern.**

Audiogeräte anschließen

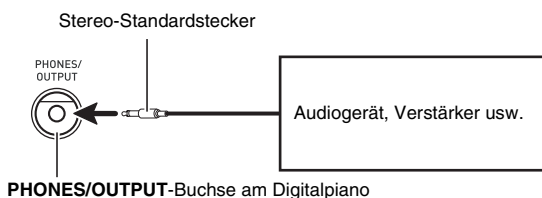
Dieses Digitalpiano kann an handelsübliche Stereoanlagen, Verstärker oder Aufnahmegeräte oder auch an einen tragbaren Audiospieler oder andere Geräte angeschlossen werden.

Tastaturnoten an Audiogerät ausgeben

Bitte halten Sie für den Anschluss die geeigneten Anschlusskabel (im Fachhandel erhältlich) bereit. Die Anschlusskabel müssen an einem Ende einen Stereo-Standardstecker und am anderen Ende einen für das jeweilige externe Gerät geeigneten Stecker besitzen.

⚠️ WICHTIG!

- Schalten Sie das externe Gerät aus, bevor Sie Anschlüsse vornehmen. Stellen Sie nach dem Anschließen bitte die Lautstärkepegel von Digitalpiano und externem Gerät leise ein, bevor Sie den Strom ein- oder ausschalten.
- Schalten Sie nach dem Anschließen zuerst das Digitalpiano und dann das externe Gerät ein.
- Falls die Tastaturnoten bei der Wiedergabe über ein externes Audiogerät verzerrt klingen, stellen Sie bitte am Digitalpiano den Lautstärkepegel niedriger ein.



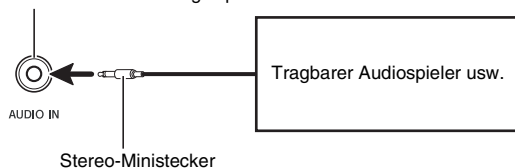
Externes Gerät über das Digitalpiano wiedergeben

Bitte halten Sie für den Anschluss die geeigneten Anschlusskabel (im Fachhandel erhältlich) bereit. Die Anschlusskabel müssen an einem Ende einen Stereo-Ministecker und am anderen Ende einen für das jeweilige externe Gerät geeigneten Stecker besitzen.

⚠️ WICHTIG!

- Schalten Sie das Digitalpiano aus, bevor Sie Anschlüsse vornehmen. Stellen Sie nach dem Anschließen bitte die Lautstärkepegel von Digitalpiano und externem Gerät leise ein, bevor Sie den Strom ein- oder ausschalten.
- Schalten Sie nach dem Anschließen zuerst das externe Gerät und dann das Digitalpiano ein.
- Falls die Noten bei der Wiedergabe verzerrt klingen, stellen Sie bitte am externen Gerät die Lautstärke niedriger ein.

AUDIO IN-Buchse am Digitalpiano



Störungsbeseitigung

| Symptom | Abhilfe |
|---|--|
| Mitgeliefertes Zubehör | |
| Es scheinen nicht alle Teile vorhanden zu sein. | Bitte kontrollieren Sie das gesamte Verpackungsmaterial. |
| Stromversorgung | |
| Das Gerät lässt sich nicht einschalten. | Schließen Sie den Netzadapter korrekt an (Seite G-7). |
| Display | |
| Im Display bleiben Tastaturtasten oder Noten angezeigt. | Es läuft noch eine Step-Up-Lektion und das Digitalpiano wartet darauf, dass Sie die nächste Note des Songs spielen. Stoppen Sie die Lektion, um dies zu vermeiden (Seite G-30). |
| Der Displayinhalt ist nur direkt von vorn erkennbar. | Dies ist durch die Produkteigenschaften bedingt. Es ist kein Anzeichen für eine Störung. |
| Ton | |
| Es geschieht nichts, wenn ich eine Taste der Tastatur drücke. | <ul style="list-style-type: none"> • Passen Sie die Einstellung der Hauptlautstärke an (Seite G-8). • Wenn kein gesampelter Sound im Speicher vorhanden ist, erfolgt keine Wiedergabe, wenn Sie eine Tastaturtaste drücken, während eine Klangfarbe im Bereich von 671 bis 675 gewählt ist (Seite G-17). |
| Beim Spielen auf der linken Seite der Tastatur geschieht nichts oder die Noten sind nicht normal. | Drücken Sie 15 zum Deaktivieren der Akkordeingabe im Begleitungsbereich der Tastatur (Seite G-36). |
| Es geschieht nichts, wenn ich die Begleitautomatik starte. | <ul style="list-style-type: none"> • Bei den Rhythmen 190 und 192 bis 200 erfolgt keine Tonwiedergabe, solange nicht ein Akkord auf der Tastatur gespielt wird. Spielen Sie versuchsweise einen Akkord (Seite G-36). • Kontrollieren Sie die Einstellung der Begleitungslautstärke und passen Sie diese an (Seite G-39). • Wenn kein Anwender-Rhythmus im Speicher vorhanden ist, startet die Begleitautomatik nicht, wenn Sie 14 drücken, während ein Rhythmus im Bereich von 201 bis 210 gewählt ist (Seite G-41). • Schalten Sie den Strom aus und wieder ein, um alle Digitalpiano-Einstellungen zu initialisieren (Seite G-8). |
| Es geschieht nichts, wenn ich die Wiedergabe eines vorinstallierten Songs starte. | <ul style="list-style-type: none"> • Nach dem Drücken der Taste kann es eine Weile dauern, bis die Wiedergabe des Songs beginnt. Warten Sie eine Weile, bis der Song startet. • Kontrollieren Sie die Einstellung der Song-Lautstärke und passen Sie diese an (Seite G-26). • Wenn kein Song im Speicher vorhanden ist, startet die Songwiedergabe nicht, wenn Sie 14 drücken, während ein Song im Bereich von 153 bis 162 gewählt ist (Seite G-27). • Schalten Sie den Strom aus und wieder ein, um alle Digitalpiano-Einstellungen zu initialisieren (Seite G-8). |
| Das Metronom ertönt nicht. | <ul style="list-style-type: none"> • Kontrollieren Sie die Einstellung der Begleitungslautstärke und passen Sie diese an (Seite G-39). • Kontrollieren Sie die Einstellung der Song-Lautstärke und passen Sie diese an (Seite G-26). • Schalten Sie den Strom aus und wieder ein, um alle Digitalpiano-Einstellungen zu initialisieren (Seite G-8). |
| Die Noten klingen weiter und stoppen nicht. | Schalten Sie den Strom aus und wieder ein, um alle Digitalpiano-Einstellungen zu initialisieren (Seite G-8). |

| Symptom | Abhilfe |
|---|---|
| Der Ton mancher Noten bricht beim Spielen ab. | Die Noten werden gekappt, wenn die Anzahl der erzeugten Noten den Polyphonie-Maximalwert von 48 Stimmen (24 bei manchen Klangfarben) überschreitet. Dies ist kein Anzeichen für eine Störung. Siehe „Maximale Polyfonie“ in der „Klangfarben-Liste“ im separaten „Anhang“. |
| Die vorgenommene Lautstärke- oder Klangfarben-Einstellung hat sich geändert. | <ul style="list-style-type: none"> • Passen Sie die Einstellung der Hauptlautstärke an (Seite G-8). • Schalten Sie den Strom aus und wieder ein, um alle Digitalpiano-Einstellungen zu initialisieren (Seite G-8). |
| Die Ausgabelautstärke ändert sich nicht, auch wenn ich meinen Tastenanschlag ändere. | <ul style="list-style-type: none"> • Ändern Sie die Einstellung der Anschlagdynamik (Seite G-9). • Schalten Sie den Strom aus und wieder ein, um alle Digitalpiano-Einstellungen zu initialisieren (Seite G-8). |
| Bestimmte Tastaturbereiche weichen in Lautstärke und Klangqualität-Sound etwas von den anderen Tastaturbereichen ab. | Dies ist durch die Produkteigenschaften bedingt. Es ist kein Anzeichen für eine Störung. |
| Bei bestimmten Klangfarben ändern sich die Oktaven in den Endlagen der Tastatur nicht. | Dies ist durch die Produkteigenschaften bedingt. Es ist kein Anzeichen für eine Störung. |
| Die Tonhöhe der Noten passt nicht zur Tonhöhe anderer Begleitinstrumente oder klingt im Zusammenspiel mit anderen Instrumenten unstimmig. | <ul style="list-style-type: none"> • Kontrollieren Sie die Einstellungen von Transponierung (Seite G-14) und Feinstimmung (Seite G-14) und passen Sie diese an. • Schalten Sie den Strom aus und wieder ein, um alle Digitalpiano-Einstellungen zu initialisieren (Seite G-8). |
| Der Hall von Noten scheint sich plötzlich zu verändern. | <ul style="list-style-type: none"> • Kontrollieren Sie die Hall-Einstellung (Seite G-13) und passen Sie diese an. • Schalten Sie den Strom aus und wieder ein, um alle Digitalpiano-Einstellungen zu initialisieren (Seite G-8). |
| Bedienung | |
| Wenn ich vorwärts oder rückwärts springe, bewegt sich die Sprungfunktion nicht um einen, sondern um mehrere Songtakte weiter. | Wenn die Song-Wiedergabe gestoppt ist oder eine Step-Up-Lektion läuft, erfolgt der Vorwärts- und Rückwärtssprung in Phrasenschritten (Seite G-25). |
| Bei jedem Ausschalten des Digitalpianos stellen sich Klangfarbe, Rhythmus und andere Einstellungen auf ihre anfänglichen Vorgaben zurück. | Die Piano-Einstellungen stellen sich zwar beim Ausschalten des Pianos zurück, sie können aber Setups im Registrationspeicher speichern und dann bei Bedarf direkt wieder abrufen (Seite G-44). |
| Computeranschluss | |
| Der Datenaustausch zwischen Digitalpiano und Computer ist nicht möglich. | <ul style="list-style-type: none"> • Vergewissern Sie sich, dass das USB-Kabel an Digitalpiano und Computer angeschlossen ist und dass in den Einstellungen der Musiksoftware des Computers das Gerät richtig gewählt ist (Seite G-62). • Schalten Sie das Digitalpiano aus und schließen Sie die Musiksoftware auf dem Computer. Schalten Sie das Digitalpiano dann wieder ein und starten Sie die Musiksoftware auf dem Computer neu. |

Technische Daten

| | |
|--------------------------------------|--|
| Modell | CDP-200R |
| Tastatur | 88 Klaviertasten |
| Anschlagdynamik | 3 Typen, Aus |
| Max. Polyphonie | 48 Noten (24 bei bestimmten Klangfarben) |
| Klangfarben | |
| Vorinstallierte Klangfarben | 670 |
| Sampling-Klänge | Bis zu 8 (Melodie-Sampling: 5, Drum-Sampling: 3)* Bis zu 10 Sekunden |
| Funktionen | Mischklang (Layer), Tastaturteilung (Split) |
| Hall (Reverb) | 1 bis 10, Aus |
| Chorus | 1 bis 5, Aus |
| Metronom | |
| Schläge pro Takt | 0, 2 bis 6 |
| Tempobereich | 30 bis 255 |
| Songbank | |
| Vorinstallierte Songs | 152 |
| Anwendersongs | Bis zu 10* |
| Step-Up-Lektion | |
| Lektionen | 4 (Hören, Beobachten, Erinnern, Auto) |
| Lektionspart | L, R, LR |
| Funktionen | Wiederholfunktion, Fingersatz-Ansage, Notenführung, Leistungsbewertung |
| Music Challenge | 20 Noten |
| Begleitautomatik | |
| Vorinstallierte Klangfarben | 200 |
| Anwender-Rhythmen | Bis zu 10 (bearbeitete Begleitungen)* |
| Registration | 32 (4 Setups × 8 Banken) |
| Recorder | Echtzeit-Aufnahme, Wiedergabe |
| Songs lernen | 5 Songs, 6 Spuren |
| Mitspielen zu vorinstallierten Songs | 1 Song (L, R, LR) |
| Speicherkapazität | Circa 12.000 Noten (gesamt für 6 Songs) |
| Andere Funktionen | |
| Transponierfunktion | ±1 Oktaven (-12 bis +12 Halbtöne) |
| Oktavverschiebung | Aufwärts/Abwärts ±2 Oktaven |
| Stimmung | A4 = ca. 440 Hz ±100 Cent |
| Skalenstimmung | Skalenfeineinstellung, Viertelton, Preset-Skalen |
| Music Preset | 305 |
| Direktabruf-Presets | 200 |
| Harmonieautomatik | 12 Typen |
| Arpeggiator | 90 Typen |
| MIDI | 16-fach multitimbral, konform zu GM Level 1 |
| Musikinformationssystem | Klangfarbe, Rhythmus, Songbank, Nummern und Namen; Notenlinien-Notation, Fingersatz, Pedalbedienung, Tempo, Takt und Schlagzahl, Akkordname usw. |
| Pitchbend-Rad | |
| Pitchbend-Bereich | 0 bis 12 Halbtöne |
| SD-Speicherkarten | |
| Unterstützte SD-Speicherkarten | 2 GB oder niedriger |
| Funktionen | SMF-Wiedergabe, Speichern, Einlesen und Löschen von Dateien, Kartenformatierung |

| | |
|-------------------------------|--|
| Ein-/Ausgänge | |
| USB-Port | TYPE B |
| Sustain-/Zuweisbare Buchse | Standardbuchse (Sustain, Sostenuto, Soft, Rhythmus-Start/Stopp) |
| Kopfhörer-/Ausgangsbuchse | Stereo-Standardbuchse Ausgangsimpedanz: 20 Ω , Ausgangsspannung: 1,5 V (effektiv) max. |
| Audio-Eingangsbuchse | Stereo-Minibuchse Eingangsimpedanz: 40 k Ω , Eingangsempfindlichkeit: 200 mV |
| Mikrofon-Eingangsbuchse | Standardbuchse Eingangsimpedanz: 3 k Ω , Eingangsempfindlichkeit: 10 mV |
| Gleichspannungseingang | 12 V DC |
| Stromversorgung | |
| Netzadapter | AD-12 |
| Lautsprecher | (12 cm \times 6 cm oval) \times 2 |
| Ausgang | 8 W + 8 W |
| Leistungsaufnahme | 12 V $\overline{\text{---}}$ 18 W |
| Abmessungen | 133,3 \times 27,8 \times 13,3 cm |
| Gewicht | Circa 12,0 kg |

- Änderungen der technischen Daten und des Designs ohne Vorankündigung vorbehalten.
- * Diese Daten werden in einem gemeinsamen Speicherbereich mit einer Gesamtkapazität von circa 320 kByte (1 kByte = 1.024 Byte) gespeichert.

Vorsichtsmaßnahmen zur Benutzung

Bitte lesen und beachten Sie die nachstehenden Vorsichtsmaßnahmen zur Benutzung des Gerätes.

■ Aufstellung

Vermeiden Sie bei der Aufstellung die folgenden Orte.

- Orte mit direkter Sonnenbestrahlung und hoher Feuchtigkeit
- Orte mit übermäßigen Temperaturen
- Nahe an Radios, Fernsehgeräten, Videorecordern oder Empfängern
Die obigen Geräte verursachen keine Funktionsprobleme dieses Gerätes, es können aber durch dieses Gerät Ton- und Bildstörungen bei anderen in der Nähe befindlichen Geräten auftreten.

■ Pflege durch den Benutzer

- Verwenden Sie niemals Benzol, Alkohol, Verdüner oder andere chemischen Mittel zum Reinigen dieses Gerätes.
- Wischen Sie das Gerät und die Tastatur zum Reinigen mit einem weichen Tuch ab, das in einer milden, neutralen Reinigungsmittellösung angefeuchtet wurde. Wringen Sie das Tuch vor dem Abwischen gründlich aus.

■ Mitgeliefertes und optionales Zubehör

Verwenden Sie ausschließlich das für dieses Gerät angegebene Zubehör. Bei Verwendung von nicht zulässigem Zubehör besteht Brand-, Stromschlag- und Verletzungsgefahr.

■ Schweißlinien

Im Finish des Gehäuses sind möglicherweise Linien erkennbar. Dies sind sogenannte „Schweißlinien“, die aus dem Kunststoffformprozess zurückbleiben. Es handelt sich nicht um Risse oder Kratzer.

■ Musikinstrument-Etikette

Bitte nehmen Sie stets Rücksicht auf Ihre Umgebung, wenn Sie dieses Gerät benutzen. Besonders wenn Sie spät nachts noch spielen, denken Sie bitte daran, die Lautstärke so weit zurückzunehmen, dass andere nicht gestört werden. Weitere Maßnahmen für das Spielen zu später Stunde sind, das Fenster zu schließen und einen Kopfhörer zu benutzen.

Fehlermeldungen

| Display-Meldung | Ursache | Abhilfe |
|---------------------|--|--|
| Err CardFull | Der freie Platz auf der SD-Speicherkarte reicht nicht aus. | <ul style="list-style-type: none"> • Löschen Sie einige der Dateien auf der SD-Speicherkarte, um Platz für neue Daten freizumachen (Seite G-60). • Verwenden Sie eine andere SD-Speicherkarte. |
| Err Card R/W | Die SD-Speicherkarte ist beschädigt. | Verwenden Sie eine andere SD-Speicherkarte. |
| Err Convert | Der freie Platz im Speicher reicht nicht aus, um die aufgenommenen Songdaten als Datei mit SMF-Format 0 auf einer SD-Speicherkarte speichern zu können. | Löschen Sie einige oder alle der folgenden Anwenderdaten aus dem Speicher, um Platz für neue Daten freizumachen. Gesampelte Sounds (Seite G-16), Anwender-Rhythmen (Seite G-41), Anwendersongs (Seite G-27) |
| Err Exist | Ein gesampelter Drum-Set-Sound kann nicht auf eine Tastaturtaste kopiert werden (Seite G-21), weil diese bereits mit einem gesampelten Sound belegt ist. | <ul style="list-style-type: none"> • Löschen Sie den gesampelten Sound, mit dem die Taste belegt ist, auf die Sie kopieren wollen (Seite G-21). • Kopieren Sie den gesampelten Sound auf eine Taste, die noch nicht mit einem gesampelten Sound belegt ist. |
| Err Format | <ol style="list-style-type: none"> 1. Das Format der SD-Speicherkarte ist mit diesem Piano nicht kompatibel. 2. Die SD-Speicherkarte ist beschädigt. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Formatieren Sie die SD-Speicherkarte (Seite G-57). 2. Verwenden Sie eine andere SD-Speicherkarte. |
| Err Limit | Die vor dem Sampling-Start gewählte Klangfarbennummer ist bereits mit der maximal zulässigen Zahl von acht gesampelten Sounds belegt. | <ul style="list-style-type: none"> • Löschen Sie einen oder mehrere der gesampelten Sounds, mit denen die Klangfarbennummer aktuell belegt ist (Seite G-21). • Wählen Sie eine Klangfarbennummer, die aktuell mit weniger als acht gesampelten Sounds belegt ist (Seite G-19). |
| Err Mem Full | <ol style="list-style-type: none"> 1. Der freie Platz im Speicher reicht nicht aus, um Songdaten von einer SD-Speicherkarte wiedergeben zu können. 2. Der freie Platz im Speicher ist für Sampling oder Begleitautomatik-Bearbeitung nicht ausreichend. | Löschen Sie einige oder alle der folgenden Anwenderdaten aus dem Speicher, um Platz für neue Daten freizumachen. Gesampelte Sounds (Seite G-16), Anwender-Rhythmen (Seite G-41), Anwendersongs (Seite G-27) |
| Err No Card | <ol style="list-style-type: none"> 1. Die SD-Speicherkarte ist nicht richtig in den Steckplatz eingesteckt. 2. Die SD-Speicherkarte wurde während eines laufenden Kartenzugriffs entfernt. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Entnehmen Sie die Speicherkarte und schieben Sie sie korrekt wieder ein (Seite G-57). 2. Entnehmen Sie die SD-Speicherkarte auf keinen Fall aus dem Steckplatz, solange noch ein Zugriff auf die Karte läuft. |
| Err No Data | Der gewählte Anwenderbereich enthält keine Daten (Klangfarbe, Rhythmus, Songnummer usw.). | Wählen Sie einen Anwenderbereich des Pianos, der Daten enthält. |
| Err No File | Die SD-Speicherkarte enthält keinen Ordner mit dem Namen „MUSICDAT“. | <ul style="list-style-type: none"> • Erzeugen Sie mit Hilfe eines Computers einen Ordner mit dem Namen „MUSICDAT“ auf der SD-Speicherkarte (Seite G-59). • Formatieren Sie die SD-Speicherkarte auf dem Digitalpiano (Seite G-57). |
| Err NotSMF01 | Sie haben versucht, Songdaten mit SMF-Format 2 abzuspielen. | Unterstützt wird nur die Wiedergabe der SMF-Formate 0 und 1. |
| Err Protect | <ol style="list-style-type: none"> 1. Die SD-Speicherkarte ist schreibgeschützt. 2. Gesampelte Sounds (Klangfarbennummer 671 bis 678) sind geschützt. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Stellen Sie den Schreibschutzschalter der SD-Speicherkarte so ein, dass Datenspeicherung möglich ist. 2. Heben Sie bei einem oder mehreren gesampelten Sounds den Schutz auf, um deren Überschreiben oder Löschen zu ermöglichen. |
| Err ReadOnly | Sie versuchen, eine Datei unter einem Namen zu speichern, unter dem bereits eine Nur-Lesen-Datei existiert. | <ul style="list-style-type: none"> • Speichern Sie die neue Datei auf einer anderen Karte oder unter einem anderen Namen. • Entfernen Sie bei der bestehenden Datei auf der SD-Speicherkarte das Nur-Lesen-Attribut und versuchen Sie das Speichern erneut. • Verwenden Sie eine andere SD-Speicherkarte. |
| Err SizeOver | <ol style="list-style-type: none"> 1. Das Volumen der Songdaten auf der SD-Speicherkarte ist für Wiedergabe zu groß. 2. Die Begleitautomatik-Bearbeitung ist nicht ausführbar, weil das Datenvolumen des Begleitungsmusters oder Instrument-Parts zu groß ist. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Dieses Piano kann nur Songdatendateien mit einer maximalen Größe bis ca. 320 kByte abspielen. 2. Wählen Sie ein anderes Begleitungsmuster oder einen anderen Instrument-Part. |
| Err WrongDat | <ol style="list-style-type: none"> 1. Die Daten auf der SD-Speicherkarte sind korruptiert. 2. Der Datentyp der Daten auf der SD-Speicherkarte wird von diesem Piano nicht unterstützt. | — |

Songliste

SONG BANK

| WORLD | |
|----------------|--|
| 001 | TWINKLE TWINKLE LITTLE STAR |
| 002 | LIGHTLY ROW |
| 003 | LONG LONG AGO |
| 004 | ON TOP OF OLD SMOKEY |
| 005 | SAKURA SAKURA |
| 006 | WHEN THE SAINTS GO MARCHING IN |
| 007 | AMAZING GRACE |
| 008 | AULD LANG SYNE |
| 009 | COME BIRDS |
| 010 | DID YOU EVER SEE A LASSIE? |
| 011 | MICHAEL ROW THE BOAT ASHORE |
| 012 | DANNY BOY |
| 013 | MY BONNIE |
| 014 | HOME SWEET HOME |
| 015 | AURA LEE |
| 016 | HOME ON THE RANGE |
| 017 | ALOHA OE |
| 018 | SANTA LUCIA |
| 019 | FURUSATO |
| 020 | GREENSLEEVES |
| 021 | JOSHUA FOUGHT THE BATTLE OF JERICHO |
| 022 | THE MUFFIN MAN |
| 023 | LONDON BRIDGE |
| 024 | UNDER THE SPREADING CHESTNUT TREE |
| 025 | SIPPIN' CIDER THROUGH A STRAW |
| 026 | GRANDFATHER'S CLOCK |
| 027 | ANNIE LAURIE |
| 028 | BEAUTIFUL DREAMER |
| 029 | IF YOU'RE HAPPY AND YOU KNOW IT, CLAP YOUR HANDS |
| 030 | MY DARLING CLEMENTINE |
| 031 | LITTLE BROWN JUG |
| 032 | HOUSE OF THE RISING SUN |
| 033 | SHE WORE A YELLOW RIBBON |
| 034 | YANKEE DOODLE |
| 035 | MY OLD KENTUCKY HOME |
| 036 | SZLA DZIEWECZKA |
| 037 | TROIKA |
| 038 | WALTZING MATILDA |
| 039 | ON THE BRIDGE OF AVIGNON |
| 040 | I'VE BEEN WORKING ON THE RAILROAD |
| 041 | OH! SUSANNA |
| 042 | CAMPTOWN RACES |
| 043 | JEANNIE WITH THE LIGHT BROWN HAIR |
| 044 | TURKEY IN THE STRAW |
| 045 | JAMAICA FAREWELL |
| EVENT | |
| 046 | SILENT NIGHT |
| 047 | WE WISH YOU A MERRY CHRISTMAS |
| 048 | JINGLE BELLS |
| 049 | JOY TO THE WORLD |
| 050 | O CHRISTMAS TREE |
| PIANO/CLASSICS | |
| 051 | MARY HAD A LITTLE LAMB |
| 052 | LE CYGNE FROM "LE CARNAVAL DES ANIMAUX" |
| 053 | JE TE VEUX |
| 054 | SONATA op.13 "PATHÉTIQUE" 2nd Mov. |

| 055 | HEIDENRÖSLEIN |
|------------|--|
| 056 | AIR FROM "SUITE no.3" |
| 057 | SPRING FROM "THE FOUR SEASONS" |
| 058 | HABANERA FROM "CARMEN" |
| 059 | BRINDISI FROM "LA TRAVIATA" |
| 060 | HUNGARIAN DANCES no.5 |
| 061 | MINUET IN G MAJOR |
| 062 | MUSETTE IN D MAJOR |
| 063 | GAVOTTE (GOSSEC) |
| 064 | ARABESQUE (BURGMÜLLER) |
| 065 | CHOPSTICKS |
| 066 | DECK THE HALL |
| 067 | ODE TO JOY |
| 068 | AVE MARIA (GOUNOD) |
| 069 | SONATINA op.36 no.1 1st Mov. |
| 070 | PRELUDE op.28 no.7 (CHOPIN) |
| 071 | RÊVERIE |
| 072 | GYMNOPÉDIES no.1 |
| 073 | GOING HOME FROM "FROM THE NEW WORLD" |
| 074 | FÜR ELISE |
| 075 | TURKISH MARCH (MOZART) |
| 076 | SONATA op.27 no.2 "MOONLIGHT" 1st Mov. |
| 077 | ETUDE op.10 no.3 "CHANSON DE L'ADIEU" |
| 078 | THE ENTERTAINER |
| 079 | WEDDING MARCH FROM "MIDSUMMER NIGHT'S DREAM" |
| 080 | AMERICAN PATROL |
| 081 | FRÖHLICHER LANDMANN |
| 082 | LA CHEVALERESQUE |
| 083 | SONATA K.545 1st Mov. |
| 084 | LA PRIÈRE D'UNE VIERGE |
| 085 | VALSE op.64 no.1 "PETIT CHIEN" |
| 086 | LIEBESTRÄUME no.3 |
| 087 | JESUS BLEIBET MEINE FREUDE |
| 088 | CANON (PACHELBEL) |
| 089 | SERENADE FROM "EINE KLEINE NACHTMUSIK" |
| 090 | MARCH FROM "THE NUTCRACKER" |
| 091 | INVENTIONEN no.1 |
| 092 | PRAELUDIUM no.1 (J.S.BACH) |
| 093 | SONATINE op.20 no.1 1st Mov. |
| 094 | HUMORESKE (DVOŘÁK) |
| 095 | DOLLY'S DREAMING AND AWAKENING |
| 096 | LA FILLE AUX CHEVEUX DE LIN |
| 097 | ARABESQUE no.1 (DEBUSSY) |
| 098 | TRÄUMEREI |
| 099 | MAPLE LEAF RAG |
| 100 | NOCTURNE op.9 no.2 (CHOPIN) |
| EXERCISE | |
| 101 - 150 | EXERCISE I / II / III |
| DEMO TUNES | |
| 151 - 152 | DEMO TUNES |
| USER SONGS | |
| 153 - 162 | USER SONGS |

Akkordtabelle

| Root Chord Type | C | C#/(Db) | D | (D#)/Eb | E | F | F#/(Gb) | G | (G#)/Ab | A | (A#)/Bb | B |
|-----------------------|---|---------|---|---------|---|---|---------|---|---------|---|---------|---|
| M | | | | | | | | | | | | |
| m | | | | | | | | | | | | |
| dim | | | | | | | | | | | | |
| aug | | | | | | | | | | | | |
| sus4 | | | | | | | | | | | | |
| sus2 | | | | | | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | | | | | |
| m7 | | | | | | | | | | | | |
| M7 | | | | | | | | | | | | |
| m7#5 | | | | | | | | | | | | |
| 7#5 | | | | | | | | | | | | |
| 7sus4 | | | | | | | | | | | | |
| add9 | | | | | | | | | | | | |
| madd9 | | | | | | | | | | | | |
| mM7 | | | | | | | | | | | | |
| dim7 | | | | | | | | | | | | |
| 69 | | | | | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | | | | | |
| m6 | | | | | | | | | | | | |

MIDI Implementation Chart

| Function | Transmitted | Recognized | Remarks |
|--|---------------------------------------|---|--|
| Basic Channel Default Changed | 1 1 - 16 | 1 - 16 1 - 16 | |
| Mode Default Messages Altered | Mode 3 X * * * * * * * * * * | Mode 3 X * * * * * * * * * * | |
| Note Number True voice | 0 - 127 * * * * * * * * * * | 0 - 127 0 - 127 *1 | |
| Velocity Note ON Note OFF | 0 9nH v = 1 - 127 X 9nH v = 0 | O 9nH v = 1 - 127 X 9nH v = 0, 8nH v = ** | ** : Kein Zusammenhang |
| After Touch Key's Ch's | X X | X O | |
| Pitch Bender | O | O | |
| 0, 32 1 6, 38 7 10 11 64 | O X O *2 O O X O *4 | O (MSB only) O O *3 O O O O | Bank select Modulation Data entry Volume Pan Expression Hold 1 |
| Control Change | | | |

| | | | |
|---|---|-------------------------------------|--|
| 66 67 91 93 100, 101 120 121 | O *4 O *4 X O O *2 X O | O *4 O *4 O O *3 O O | Sostenuto Soft pedal Reverb send Chorus send RPN LSB, MSB All sound off Reset all controller |
| Program Change : True # | O 0 - 127 * * * * * | O 0 - 127 | |
| System Exclusive | O *5 * * * * * | O *6 *7 | |
| System Common : Song Pos : Song Sel : Tune | X X X | X X X | |
| System Real Time : Clock : Commands | O O | X X | |
| Aux Messages : Local ON/OFF : All notes OFF : Active Sense : Reset | X O X X | X O O X | |
| Remarks | *1: Abhängig von der Klangfarbe. *2: RPN: Pitchbend-Empfindlichkeit *3: RPN: Pitchbend-Empfindlichkeit, Feinstimmung, Grobstimmung *4: Gemäß Pedaleffekt-Einstellung. *5: Universal-Systemexklusiv-Meldungen: Haupt-Feinstimmung, Haupt-Grobstimmung, Halizeit, Chorus-Typ *6: Universal-Systemexklusiv-Meldungen: GM System Ein/Aus, GM2 System Ein, Hauptlautstärke, Haupt-Feinstimmung, Haupt-Grobstimmung, Halizeit, Chorus-Typ, Chorus-Modulationsrate *7: Systemexklusiv-Meldungen dieses Modells <ul style="list-style-type: none"> Näheres zu den Fußnoten 2, 3, 5, 6 und 7 finden Sie unter MIDI-Implementation auf: http://world.casio.com/. | | |

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

O : Yes
X : No



Die Recycling-Marke zeigt an, dass die Verpackung den
Umweltschutzbestimmungen in Deutschland entspricht.

CASIO®