

CTK-571

BEDIENUNGSANLEITUNG

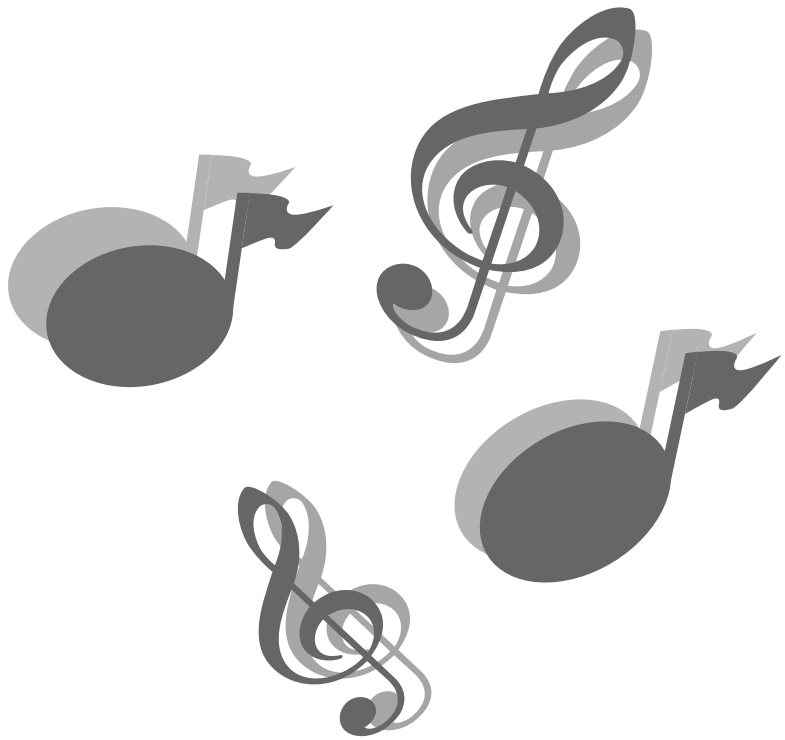
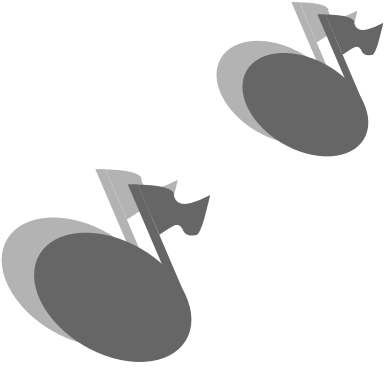


P



CTK571-G-1

CASIO®



Willkommen

In der glücklichen Familie der zufriedenen Besitzer von elektronischen Musikinstrumenten von CASIO. Um alle Merkmale und Funktionen dieses Keyboards optimal nutzen zu können, lesen Sie bitte diese Anleitung aufmerksam durch und bewahren Sie sie für spätere Nachschlagzwecke sorgfältig auf.

Wichtig!

Sofort die Batterien auswechseln oder das Netzgerät verwenden, wenn die folgenden Symptome auftreten.

- Stromversorgungs-Kontrolllampe blass
- Instrument schaltet nicht ein.
- Display blass, schwierig abzulesen
- Ungewöhnlich niedrige Lautsprecher/Kopfhörer-Lautstärke
- Verzerrungen im ausgegebenen Sound
- Manchmalige Unterbrechung des Sounds beim Spielen mit hoher Lautstärke
- Plötzlicher Stromausfall beim Spielen mit hoher Lautstärke
- Verblässen des Displays, wenn mit hoher Lautstärke gespielt wird
- Kontinuierliche Sound-Ausgabe nachdem Sie eine Taste freigeben
- Eine vollständig unterschiedliche Klangfarbe ertönt
- Ein abnormales Rhythmusmuster und Demomusikstück wird gespielt
- Stromausfall, verzerrter Klang oder niedrige Lautstärke, wenn von einem angeschlossenen Computer oder MIDI-Gerät wiedergegeben wird

Die Verwendung eines anderen Firmen- oder Produktnamens sollte die Gültigkeit von Warenzeichen oder Kundendienstzeichen nicht beeinträchtigen. Alle in dieser Anleitung aufgeführten anderen Produkt- und Firmennamen können Warenzeichen ihrer einschlägigen Besitzer sein.



CASIO ELECTRONICS CO., LTD.
Unit 6, 1000
North Circular Road
London NW2 7JD, U.K.

Diese Markierung gilt nur in den EU-Ländern.
Bitte bewahren Sie alle Informationen für spätere Referenz auf.



Hauptmerkmale

137 Klangfarben

- Alle gewünschten Klangfarben von Orchester-Instrumenten zu synthetisierten Sounds, Trommelsätzen und noch viel mehr.

100 Rhythmen

- Eine Auswahl von Rhythmen, die Rock, Pop, Jazz und alle anderen Musikrichtungen einschließt.

Automatische Begleitung

- Spielen Sie einfach einen Akkord und die entsprechenden Rhythmus-, Bass- und Akkordteile werden automatisch dazu gespielt. Die One-Touch-Presets rufen sofort die am besten zu dem von Ihnen verwendeten Rhythmus passenden Klangfarben- und Tempoeinstellungen auf.

100 eingebaute Musikstücke, einschließlich Pianomusikstücke

- Die eingebauten Musikstücke sind in drei Gruppen eingeteilt: Song Bank (50 Musikstücke mit Begleitungsautomatik), Etüden (20 Pianomusikstücke) und Konzertstücke (30 Pianomusikstücke). In jeder Gruppe können Sie die Musikstücke für Ihr Hörvergnügen wiedergeben, oder Sie können den Melodienteil oder einen anderen Teil des Musikstückes ausschalten und damit mitspielen.

3-Schritt-Lehrfunktion

- Die 3-Schritt-Lehrfunktion bietet Ihnen eine On-Screen-Anleitung der Greifvorgänge für das Mitspielen mit den Song Bank-, Etüden- oder Konzertstück-Musikstücken. Üben Sie zuerst das Timing der Noten. Spielen Sie danach in Ihrem eigenen Tempo. Und bald sind Sie bereit für den dritten Schritt, in dem Sie mit dem normalen Tempo mitspielen.

Musikalisches Informationssystem

- Eine große Flüssigkristallanzeige (LCD) zeigt grafisch die zu greifenden Tasten, die zu drückenden Tasten des Keyboards und die Noten an, so dass mehr Informationen während des Spielens auf dem Keyboard zur Verfügung stehen. Eine eingebaute Hintergrundleuchte sorgt auch in vollkommener Dunkelheit für ein einfaches Ablesen des Displays.

Speicherfunktion

- Nehmen Sie bis zu zwei Teile im Speicher für spätere Wiedergabe auf. Realistisches Spielen im Ensemble kann ebenfalls kreiert werden, indem Sie die Begleitungsautomatik verwenden.
- Die On-Screen-Keyboard-Anleitung zeigt die Greifvorgänge für die Melodie, wenn die aufgezeichneten Songs wiedergegeben werden.

General MIDI-Kompatibilität

- Die General MIDI-Klangfarben lassen Sie das Keyboard an einen Personal Computer anschließen und "Desktop-Musik"-Fähigkeiten genießen. Dieses Keyboard kann als Desktop-Musikeingabegerät oder als eine Klangquelle verwendet werden, wobei auch die Wiedergabe von im Fachhandel erhältlicher General MIDI-Musik-Software möglich ist.

Anzeigen für empfangene MIDI-Meldungen

- Wenn General MIDI-Daten wiedergegeben werden, können Sie die Informationen (Keyboard- und Pedalaten) eines bestimmten Kanals am Display anzeigen. Sie können auch einen bestimmten Kanal ausschalten und dessen Teil auf dem Keyboard spielen. Sie können sogar den Ausgang eines Kanals ausschalten und auf dem Keyboard mitspielen.

Vorsichtsmaßnahmen hinsichtlich der Sicherheit

Symbole

Verschiedene Symbole werden in dieser Bedienungsanleitung und am eigentlichen Produkt verwendet, um sicherzustellen, dass das Produkt sicher und richtig verwendet wird und um Verletzungen des Anwenders und anderer Personen sowie Sachschaden zu vermeiden.

WARNUNG


Damit werden Punkte angezeigt, die das Risiko von Todesfolge oder ernsthaften Verletzungen aufweisen, wenn das Produkt unter Ignorierung dieser Anzeige falsch bedient wird.

VORSICHT


Damit werden Punkte angezeigt, die das Risiko von Verletzungen aufweisen, sowie Punkte, für die die Möglichkeit von Beschädigungen besteht, nur wenn das Produkt unter Ignorierung dieser Anzeige falsch bedient wird.

Symbolbeispiele




Dieses Dreieckssymbol () bedeutet, dass der Anwender vorsichtig sein soll. (Das an der linken Seite dargestellte Beispiel weist auf die Möglichkeit von elektrischen Schlägen hin.)



Dieser Kreis mit einer durchgehenden Linie () bedeutet, dass die angezeigte Aktion nicht ausgeführt werden darf. Anzeigen innerhalb oder in der Nähe dieses Symbols sind speziell verboten. (Das an der linken Seite dargestellte Beispiel weist darauf hin, dass die Demontage verboten ist.)



Der schwarze Punkt () bedeutet, dass die angezeigte Aktion ausgeführt werden muss. Anzeigen innerhalb dieses Symbols sind Aktionen, die speziell ausgeführt werden müssen. (Das an der linken Seite dargestellte Beispiel weist darauf hin, dass der Netzstecker von der elektrischen Steckdose abgezogen werden muss.)

WARNUNG

Vorsicht bei der Handhabung des Netzgerätes walten lassen.

- Keine andere als die angegebene Netzspannung verwenden. Die Verwendung einer anderen als der angegebenen Spannung kann zu Feuer oder elektrischen Schlägen führen.

- Falls das Stromkabel beschädigt ist (freiliegende Drähte, Abtrennung usw.), ein neues Netzgerät kaufen. Die Verwendung eines beschädigten Stromkabels kann zu Feuer oder elektrischen Schlägen führen.
- Das Stromkabel nicht durchschneiden oder beschädigen. Auch niemals schwere Gegenstände auf dem Stromkabel abstellen und dieses keiner übermäßigen Wärme aussetzen. Beschädigungen des Stromkabels können zu Feuer oder elektrischen Schlägen führen.
- Niemals versuchen, das Stromkabel scharf abzubiegen, zu verdrehen oder daran zu ziehen. Dadurch könnte es zu Feuer oder elektrischen Schlägen kommen.
- Unbedingt das für dieses Instrument spezifizierte Netzgerät verwenden. Die Verwendung eines anderen Netzgerätes kann zu Feuer, elektrischen Schlägen oder Fehlbetrieb führen.



Das Instrument oder seinen Ständer nicht auf einer schiefen oder unstablen Fläche aufstellen.

- Falls das Instrument oder sein Ständer auf einer schiefen oder unstablen Fläche aufgestellt wird, kann es umfallen, sodass es zu Verletzungen kommen kann.

Niemals mit Wasser oder anderen Flüssigkeiten gefüllte Behälter auf dem Instrument abstellen.

- Niemals die folgenden Objekte auf dem Instrument abstellen. Anderenfalls kann es zu Feuer oder elektrischen Schlägen kommen, wenn die Flüssigkeit verschüttet wird und in das Innere des Instruments gelangt.
 - Mit Wasser oder anderen Flüssigkeiten gefüllte Behälter (einschließlich Vasen, Blumentöpfe, Tassen, Kosmetika und Medikamente)
 - Kleine metallische Objekte (einschließlich Haarnadeln, Nähnadeln und Münzen)
 - Brennbare Objekte



Falls Fremdmaterial in das Innere des Instruments gelangt, die folgenden Vorgänge einhalten:

1. Die Stromversorgung ausschalten.
2. Das Netzgerät von der Wandsteckdose abziehen.
3. Falls Batterien in das Keyboard eingesetzt sind, diese entfernen.
 - Beim Entnehmen der Batterien, diese nicht direkt mit Ihren Händen berühren. Die Batterien können heiß sein oder Batterieflüssigkeit kann austreten.
4. Wenden Sie sich bitte an Ihren Fachhändler, bei dem Sie das Keyboard gekauft haben, oder an einen autorisierten CASIO Kundendienst.



Niemals demontieren oder modifizieren.

- Versuchen Sie niemals, das Instrument, sein Zubehör oder separat verkaufte Produkte zu demontieren oder zu modifizieren. Anderenfalls kann es zu Feuer, elektrischen Schlägen oder Fehlbetrieb kommen. Inspektion, Einstellung oder Reparatur von internen Komponenten sollte nur von Ihrem Fachhändler ausgeführt werden.



Bei ungewöhnlichem Zustand oder Fehlbetrieb nicht verwenden.

- Das Instrument nicht verwenden, falls ein ungewöhnlicher Zustand wie Rauch oder ungewöhnlicher Geruch vorliegt. Auch das Instrument nicht verwenden, wenn Fehlbetrieb vermutet wird, wie Versagen des Stromschalters oder keine Erzeugung eines Tons. Die Verwendung unter solchen Bedingungen kann zu Feuer oder elektrischen Schlägen führen. In solchen Fällen sofort die folgenden Vorgänge ausführen. Niemals selbst ein Reparieren des Instruments versuchen, da dies äußerst gefährlich ist.



1. Die Stromversorgung ausschalten.
 2. Das Netzgerät von der Wandsteckdose abziehen.
 3. Falls Batterien in das Keyboard eingesetzt sind, diese entfernen.
- Beim Entnehmen der Batterien, diese nicht direkt mit Ihren Händen berühren. Die Batterien können heiß sein oder Batterieflüssigkeit kann austreten.
4. Wenden Sie sich bitte an Ihren Fachhändler, bei dem Sie das Keyboard gekauft haben, oder an einen autorisierten CASIO Kundendienst.



Wenn das Instrument fallen gelassen wurde:

- Falls das Instrument fallen gelassen oder beschädigt wurde, die folgenden Vorgänge einhalten. Weitere Verwendung kann zu Feuer oder elektrischen Schlägen führen.
1. Die Stromversorgung ausschalten.
 2. Das Netzgerät von der Wandsteckdose abziehen.
 3. Falls Batterien in das Keyboard eingesetzt sind, diese entfernen.
- Beim Entnehmen der Batterien, diese nicht direkt mit Ihren Händen berühren. Die Batterien können heiß sein oder Batterieflüssigkeit kann austreten.
4. Wenden Sie sich bitte an Ihren Fachhändler, bei dem Sie das Keyboard gekauft haben, oder an einen autorisierten CASIO Kundendienst.



Vorsicht mit Beuteln in der Nähe von Kindern.

- Die Beutel, in welchen das Instrument, sein Zubehör und die separat verkauften Produkte geliefert werden, nicht über den Kopf stülpen. Anderenfalls besteht Erstickungsgefahr. Besondere Vorsicht ist in Haushalten mit Kindern geboten.

! VORSICHT

Netzgerät

- Das Stromkabel nicht in der Nähe von Heizungen oder anderen Heizgeräten anordnen. Anderenfalls kann die Isolierung des Stromkabels schmelzen, was zu Feuer oder elektrischen Schlägen führen kann.
- Wenn das Netzgerät von einer elektrischen Netzdose abgetrennt wird, immer am Netzgerät und niemals am Kabel ziehen. Durch kräftiges Ziehen am Kabel kann dieses beschädigt werden, was möglicherweise zu Feuer oder elektrischen Schlägen führen kann.
- Das angeschlossene Netzgerät niemals mit nassen Händen berühren. Anderenfalls kann es zu elektrischen Schlägen kommen.
- Trennen Sie unbedingt das Netzgerät während eines Gewitters von der elektrischen Netzdose ab, das Gleiche gilt, wenn Sie das Keyboard für längere Zeit nicht verwenden, wie z.B. vor einer Reise.
- Nach der Verwendung immer den Stromschalter des Instrumentes ausschalten und das Netzgerät von der Netzdose abziehen.
- Mindestens einmal jährlich sollten Sie das Netzgerät von der Netzdose abziehen und die Umgebung der Kontakte des Steckers reinigen. Staub kann sich an den Kontakten ansammeln und zu Feuergefahr führen.



Batterien

- Falsche Verwendung der Batterien kann zu einem Bersten oder Auslaufen der Batterien führen. Dadurch kann es zu Verletzungen, Fehlbetrieb des Instrumentes oder Verfärbung der Möbel oder anderen Artikel auf Grund der anhaftenden Batterieflüssigkeit kommen. Unbedingt die folgenden Punkte beachten:
 - Die Batterien mit richtiger Polung ((+) und (-)) einsetzen, wie es am Instrument angegeben ist.
 - Aus Sicherheitsgründen und um Austritt der Batterieflüssigkeit zu vermeiden immer die Batterien aus dem Instrument entfernen, wenn dieses für längere Zeit nicht verwendet wird, wie z.B. wenn Sie verreisen.
 - Immer den gleichen Batterietyp verwenden.
 - Niemals neue Batterien mit alten Batterien mischen.
 - Batterien nicht verbrennen, kurzschließen, zerlegen oder übermäßiger Hitze aussetzen.
 - Verbrauchte Batterien sofort erneuern.
 - Niemals ein Aufladen der Batterien versuchen.

Transport

- Wenn das Instrument transportiert wird, immer darauf achten, dass das Netzgerät von der Netzdose abgezogen und alle anderen externen Anschlüsse abgetrennt wurden. Nur dann sollte das Instrument transportiert werden. Anderenfalls kann das Stromkabel beschädigt werden, was zu möglicher Feuer- oder Stromschlaggefahr führen kann.



Pflege

- Für die Pflege des Instruments sollte aus Sicherheitsgründen immer zuerst das Netzgerät von der Netzdose abgetrennt werden. Auch die Batterien entfernen, falls das Instrument Batterien enthält.



Aufstellungsort

- Das Instrument nicht an Orten mit hoher Luft-



feuchtigkeit und starker Staubverschmutzung aufstellen. Anderenfalls kann es zu Feuer- oder Stromschlaggefahr kommen.

- Das Instrument nicht an Orten aufstellen, die fettiger Luft oder Dampf (Küche oder Nähe von Luftbefeuchtern) ausgesetzt sind. Anderenfalls kann es zu Feuer- oder Stromschlaggefahr kommen.

Niemals auf dem Instrument oder Ständer stehen.

- Niemals auf das Instrument oder den Ständer klettern. Besondere Vorsicht ist in Haushalten mit Kleinkindern geboten. Anderenfalls kann das Instrument oder der Ständer umfallen und Beschädigungen oder Verletzungen verursachen.

Niemals schwere Gegenstände auf dem Instrument abstellen.

- Niemals schwere Gegenstände auf dem Instrument abstellen. Anderenfalls kann das Instrument umfallen und Beschädigungen oder Verletzungen verursachen.

Lautstärke

- Sehr hohe Lautstärkepegel können das Gehör beschädigen. Vermeiden Sie die Verwendung des Instrumentes mit sehr hohen Lautstärkepegeln für längere Zeit. Wenden Sie sich unverzüglich an einen Arzt, wenn Sie Hörschwierigkeiten oder ein Läuten der Ohren haben.

Vorsichtsmaßnahmen hinsichtlich der Flüssigkristallanzeige (LCD)

- Die Flüssigkristallanzeige des Keyboards keinen starken Stößen aussetzen, da sonst das Glas der Flüssigkristallanzeige springen oder brechen könnte, sodass es zu Verletzungen kommen kann.
- Sollte das Glas der Flüssigkristallanzeige springen oder brechen, darauf achten, dass die Flüssigkeit in der Flüssigkristallanzeige nicht in Kontakt mit Ihrer Haut kommt, da es sonst zu Entzündungen und Rötungen kommen kann.
 - Sollte die Flüssigkeit der Flüssigkristallanzeige in Ihren Mund gelangen, sofort Ihren Mund mit Wasser ausspülen und danach einen Arzt aufsuchen.
 - Sollte die Flüssigkeit der Flüssigkristallanzeige in Ihre Augen oder auf Ihre Haut gelangen, sofort mit Wasser für mindestens 15 Minuten spülen und danach einen Arzt aufsuchen.

Das Keyboard nicht auf lackierten Möbeln abstellen.*

- Die Silikongummifüße des Instrumentes können lackierte Flächen schwärzen oder beschädigen. Verwenden Sie Filzstücke für das Isolieren der Füße oder verwenden Sie vorzugsweise einen Musikinstrumentenständer von Casio, der für Ihr Keyboard konstruiert wurde.

Optionalen Ständer (separat verkauft)*

- Den Ständer sorgfältig montieren, indem die damit mitgelieferte Montageanleitung beachtet wird. Alle Schrauben, Muttern und Befestigungselemente richtig festziehen und darauf achten, dass das Instrument richtig am Ständer angebracht wird. Falsches oder unzureichendes Festziehen der Schrauben bzw. falsches Anbringen des Instruments auf dem Ständer kann zu einem Umkippen des Ständers oder Herabfallen des Instrumentes führen, wodurch möglicherweise Verletzungen verursacht werden.

* Der Ständer ist als Option erhältlich.

Pflege Ihres Keyboards

Hitze, Feuchtigkeit und direkte Sonnenbestrahlung vermeiden.

Das Gerät niemals für längere Zeit direkter Sonnenbestrahlung aussetzen und die Nähe von Kilmaanlagen sowie extrem warme Orte vermeiden.

Niemals in der Nähe eines Fernsehers oder Radios verwenden.

Dieses Instrument kann zu Bild- oder Tonstörungen bei Fernseh- oder Rundfunkempfang führen. In einem solchen Fall, das Instrument entfernt von dem Fernseher oder Radio aufstellen.

Niemals Lack, Verdünnern oder ähnliche Chemikalien für das Reinigen verwenden.

Das Keyboard mit einem in milder Seifenwasserlösung oder neutralem Waschmittel angefeuchteten Lappen reinigen. Den Lappen in das Lösungsmittel tauchen und danach gut auswringen, sodass er fast trocken ist.

Bei der Verwendung extreme Temperaturen vermeiden.

Extrem hohe und niedrige Temperaturen können dazu führen, dass die Zeichen auf der Flüssigkristallanzeige (LCD) blass erscheinen und nur noch schwierig abgelesen werden können. Diese Bedingung sollte jedoch von selbst korrigiert werden, wenn das Keyboard zurück auf normale Temperatur gebracht wird.

■ HINWEIS ■

Sie können vielleicht Linien im Finish des Gehäuses dieses Keyboards feststellen. Diese Linien sind das Ergebnis des Formprozesses für das Plastikmaterial des Gehäuses. Es handelt sich dabei um keine Risse oder Brüche, sodass Sie sich darüber keine Sorgen machen müssen.



Willkommen G-1

Hauptmerkmale G-2

**Vorsichtsmaßnahmen
hinsichtlich der Sicherheit... G-3**

Pflege Ihres Keyboards G-5

Inhalt G-6

Allgemeine Anleitung G-8

Über das Display G-9

Schnellnachschlag G-10

Anschlüsse G-11

PHONES/OUTPUT-Buchse G-11

Anschluss an einen Computer
oder an ein anders Gerät G-11

Zuordnungsbare Buchse G-11

Zubehör und Sonderzubehör G-11

Stromversorgung G-12

Batteriebetrieb G-12

Netzbetrieb G-12

Ausschaltautomatik G-13

Einstellungen und Speicherinhalt G-13

Grundlegende Operationen.. G-14

Spielen des Keyboards G-14

Wahl einer Klangfarbe G-14

Verwendung des Metronoms G-15

**Verwendung der automatischen
Begleitung G-16**

Wahl eines Rhythmus G-16

Spielen eines Rhythmus G-16

Einstellung des Tempos G-16

Verwendung der automatischen
Begleitung G-17

Verwendung eines
Einleitungsmusters G-19

Verwendung eines Fill-in-Musters G-19

Verwendung einer
Rhythmus-Variation G-19

Verwendung eines Fill-in-Musters
mit einem Variations-Rhythmus G-19

Synchronstart der Begleitung
mit dem Rhythmus G-19

Beendigung mit einem
Endungsmuster G-20

Einstellen der
Begleitungslautstärke G-20

Verwenden von
One-Touch-Preset G-20

**Wiedergabe eines
eingebauten Musikstückes... G-21**

Wiedergabe eines
Song Bank Musikstückes G-21

Wiedergabe eines
Etüden-Musikstückes G-22

Wiedergabe eines Konzertstück-Musikstückes	G-22
Musikalisches Informationssystem ..	G-22
Einstellung des Tempos	G-22
Pause während der Wiedergabe	G-23
Schneller Rücklauf	G-23
Schneller Vorlauf	G-23
Ändern der Klangfarbe der Melodie	G-23
Aufeinanderfolgende Wiedergabe aller Musikstücke	G-23

3-Schritt Lehrfunktion G-24

Schritt 1 - Meistern Sie das Timing.	G-25
Schritt 2 - Meistern Sie die Melodie.	G-25
Schritt 3 - Spielen Sie mit normaler Geschwindigkeit.	G-26

Speicherfunktion G-27

Spuren	G-27
Echtzeit-Aufnahme auf Spur 1	G-28
Wiedergabe aus dem Speicher	G-29
Echtzeit-Aufnahme auf Spur 2	G-30
Löschen des Inhalts einer bestimmten Spur	G-31

Keyboard-Einstellungen G-32

Verwendung der Überlagerung	G-32
Verwendung der Auftrennung	G-32
Gemeinsame Verwendung von Überlagerung und Auftrennung	G-33
Verwendung der Anschlagdynamik	G-34
Transponierung des Keyboards	G-34
Stimmen des Keyboards	G-35

MIDI G-36

Was ist MIDI?	G-36
General MIDI	G-36
Änderung der MIDI-Einstellungen	G-37
Meldungen	G-39

Störungsbeseitigung G-41

Technische Daten G-42

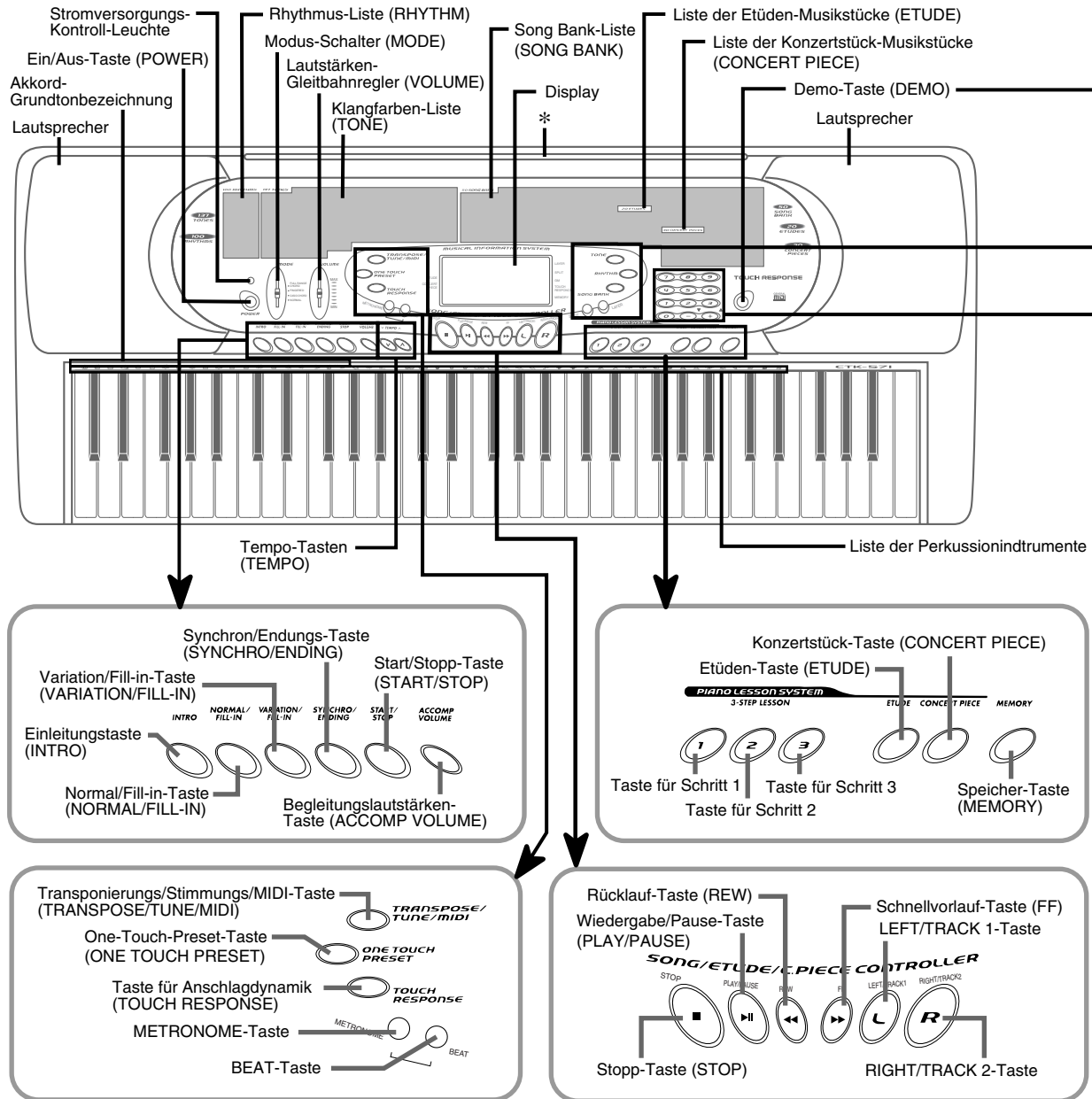
Anhang A-1

Noten-Tabelle	A-1
Trommel-Sound-Liste	A-3
Tabellen der gegriffenen Akkorde	A-4
Klangfarben-Liste	A-6
Rhythmus-Liste	A-7

MIDI Implementation Chart

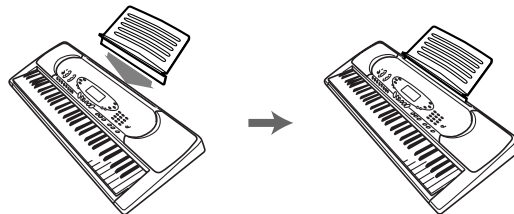
Allgemeine Anleitung

Die Tasten, Knöpfe und andere Bezeichnungen sind im Text dieser Anleitung in Fettdruck dargestellt.



*Anbringen des Notenständers

Den Notenständer in den Schlitz an der Oberseite des Keyboards einsetzen, wie es in der Abbildung dargestellt ist.



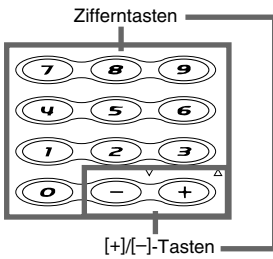
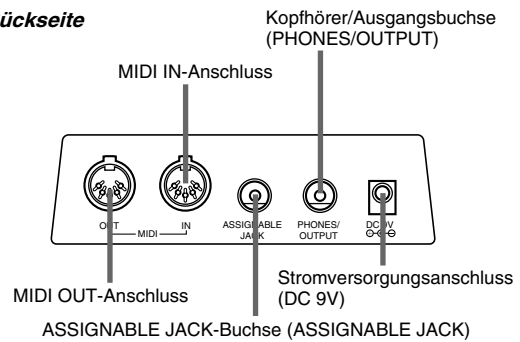
Wiedergabe eines Demo-Musikstückes

Die DEMO-Taste drücken, um die Demo-Musikstück-Wiedergabe zu beginnen, wodurch die 100 eingebauten Musikstücke aufeinanderfolgend wiedergegeben werden. Um die Demo-Musikstück-Wiedergabe zu stoppen, die DEMO-, START/STOP- oder STOP-Taste drücken.

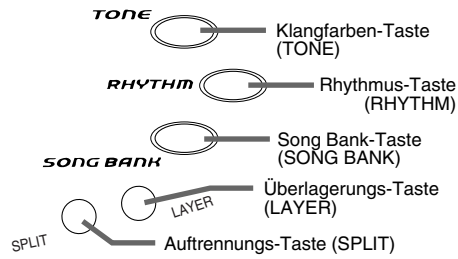
HINWEISE

- Die [+] (vorwärts) oder [-] (rückwärts) Taste drücken, um an die nächste bzw. vorhergehende Demo-Musikstück zu springen.
- Sie können die Klangfarben-Einstellung des Keyboards ändern (Seite G-14), bevor Sie mit der Demo-Wiedergabe beginnen; danach können Sie diese Klangfarbe verwenden, um auf dem Keyboard mitzuspielen.
- Die MIDI-, Überlagerungs- und Auftrennungsfunktionen können während der Wiedergabe eines Demo-Musikstückes nicht verwendet werden.

Rückseite



- Für die Eingabe von Zahlen, um eine angezeigte Zahl oder eine Einstellung zu ändern.
- Negative Werte können unter Verwendung der Zifferntasten nicht eingegeben werden. Verwenden Sie an deren Stelle die [+] (Erhöhung) und [-] (Verminderung) Taste.



Über das Display

2. Dieser Bereich zeigt Klangfarbennummer und -namen, Rhythmusnummer und -namen sowie Klangfarbennummer und -namen an. Er zeigt auch andere Informationen an, wenn die Speicherfunktion und andere Funktionen verwendet werden. Anzeigen erscheinen ebenfalls hier, um die Art der angezeigten Daten zu bezeichnen: TONE (Klangfarbendaten), RHYTHM (Rhythmusdaten) und SONG BANK (Song Bank Daten).

1. Ein Punkt und eine Pianomarkierung erscheinen neben der verwendeten Gruppe: Etüde, Konzertstück.

8. Verwendet ein grafisches Keyboard zur Anzeige der von den eingebauten Musikstücken, auf dem Keyboard oder aus dem Speicher gespielten Noten, der Akkordformen und der MIDI-Empfangsdaten.

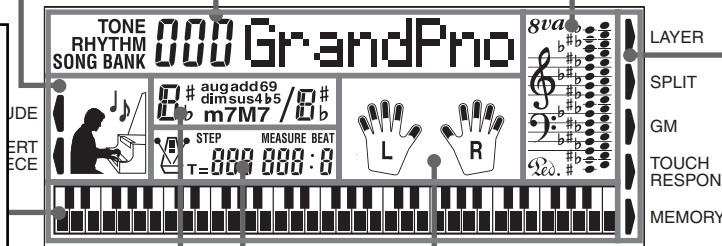
7. Dieser Bereich zeigt die Akkordnamen während der automatischen Begleitung und der Song Bank Wiedergabe an.

6. Dieser Bereich zeigt die Taktzahl, die Taktschlagzahl (Beat), ein grafisches Metronom und den Tempowert (Beats pro Minute) während der Wiedergabe des Rhythmus und der automatischen Begleitung sowie bei Verwendung des Speichers an. Er zeigt auch die Lehrschrittnummer bei Verwendung der 3-Schritt Lehrfunktion an.

3. Dieser Bereich ist ein Notenzeilen-Schreibweisen-Display, das die von den eingebauten Musikstücken, auf dem Keyboard oder aus dem Speicher gespielten Noten, die Akkordformen und die MIDI-Empfangsdaten anzeigt.*1 Noten im Bereich von F#6 bis C7 werden in dem Notenzeilen-Schreibweisen-Display um eine Oktave niedriger gemeinsam mit einer Oktaven-Erhöhmungsmarkierung (8va) angezeigt.*2 Falls Sie ein Pedal verwenden, erscheint hier eine Pedalmarkierung (Ped.), wenn Sie das Pedal drücken.

*1 Empfangene Noten außerhalb des Bereichs von C2 bis C7 erscheinen nicht auf dem Display.

*2 Noten im Bereich von C2 bis B2 werden nicht angezeigt, während die Oktaven-Erhöhmungsmarkierung (8va) auf dem Display angezeigt wird.



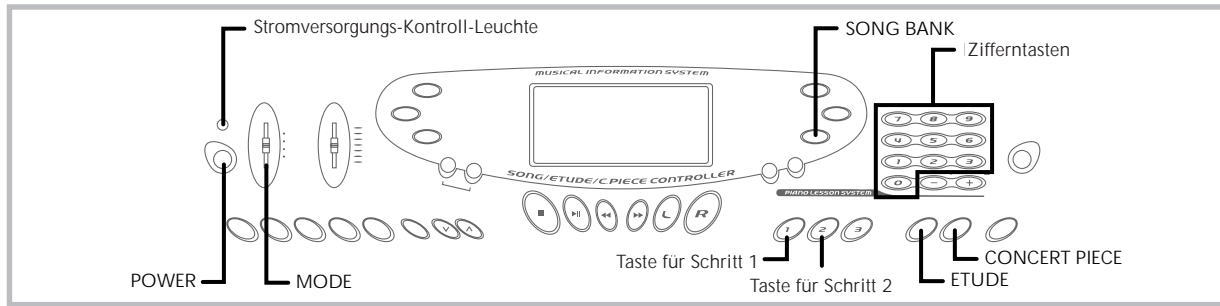
4. Ein Zeiger oder Indikator erscheint neben einer Funktion, die gerade verwendet wird: Anschlagsdynamik General MIDI Modus, Überlagerung, Auftrennung, Speicher, Schritt.

5. Dieser Bereich zeigt die Greifvorgänge, die dynamischen Markierungen und andere Informationen während der 3-Schritt Lehrfunktion und der Wiedergabe von Musikstücken an. Die Buchstaben "L" (links) und "R" (rechts) erscheinen, um die Teile und Speicherspuren der automatischen Begleitung für die linke oder rechte Hand anzuzeigen.

HINWEIS

Die in dieser Bedienungsanleitung dargestellten Anzeigebeispiele dienen nur für illustrative Zwecke. Der tatsächliche Text und die Werte, die auf dem Display erscheinen, können von den in dieser Bedienungsanleitung dargestellten Beispielen abweichen.

Schnellnachschlag



Dieser Abschnitt enthält eine Übersicht der Keyboard-Operationen, welche den ersten und zweiten Schritt der 3-Schritt-Lehrfunktion verwenden.

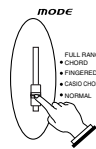
Bei der 3-Schritt-Lehrfunktion leuchten die Tasten der On-Screen-Keyboard-Anleitung auf, um die nächste Note des Musikstückes anzuzeigen.

Spielen des Keyboards

1. Die **POWER**-Taste drücken, um die Stromversorgung einzuschalten.
 - Dadurch leuchtet die Strom-Kontrollleuchte auf.



2. Den **MODE**-Schalter auf **NORMAL** stellen.



3. Die **SONG BANK**-Taste drücken.



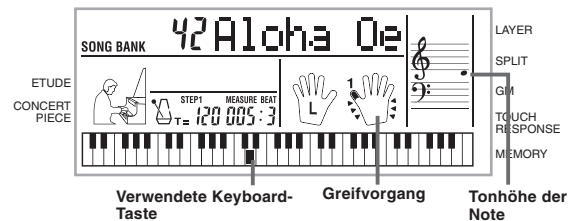
4. Das zu spielende Musikstück in der **SONG BANK** Liste aufsuchen, und danach seine zweistellige Nummer mit den **Zifferntasten** eingeben.

Beispiel: Um "42 ALOHA OE" zu wählen, die Ziffer 4 gefolgt von der Ziffer 2 eingeben.



5. Die **Taste für Schritt 1** oder die **Taste für Schritt 2** drücken.
 - Das Keyboard gibt einen Taktschlag aus und wartet, bis Sie etwas auf dem Keyboard spielen. Die Tasten, die Sie zuerst drücken müssen, blinken auf dem Display.

6. Spielen Sie die Melodie gemeinsam mit der gewählten Begleitung des Musikstückes.
 - Spielen Sie gemäß den Keyboard-Tasten, Greifvorgängen und Noten, die auf dem Display erscheinen.



7. Um das Spielen an beliebiger Stelle zu stoppen, die **STOP**- oder **START/STOP**-Taste drücken.

Falls Sie Schritt 1 der Lehrfunktion gewählt haben

- Die Noten auf dem Keyboard spielen.
- Eine Sub-Melodie (Obbligato) wird gemeinsam mit der Melodie gespielt.
- Mit Schritt 1 wird immer die richtige Melodienote gespielt, welche Taste des Keyboards Sie auch immer drücken.

Falls Sie Schritt 2 der Lehrfunktion gewählt haben

- Die richtigen Noten auf dem Keyboard spielen.
- Während eine Taste der On-Screen-Keyboard-Anleitung leuchtet, drücken Sie die entsprechenden Taste auf dem tatsächlichen Keyboard. Im Falle eines Etüden- oder Konzertstück-Musikstückes, schaltet die Anzeige der Keyboard-Anleitung aus, wenn Sie eine Taste des Keyboards drücken, und die Taste der On-Screen-Keyboard-Anleitung leuchtet für die nächste zu spielende Note auf.
- Eine Sub-Melodie (Obbligato) wird gleichzeitig mit der Melodie gespielt, so lange Sie die richtige Keyboard-Taste drücken.

Wiedergabe eines Etüden- oder Konzertstück-Musikstückes

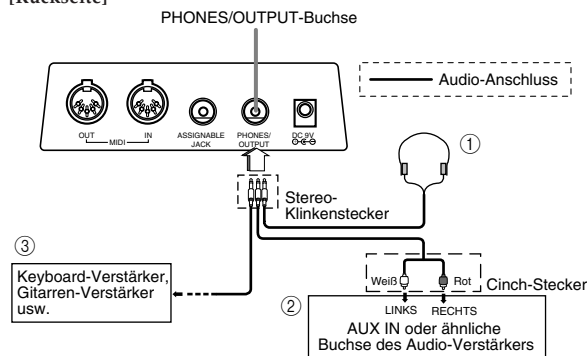
1. Wenn Sie an Schritt 3 des obigen Vorganges gelangen, drücken Sie die **ETUDE**- oder **CONCERT PIECE**-Taste an Stelle der **SONG BANK**-Taste.
2. In der Liste der Titel, welche der entsprechenden Taste entsprechen (**ETUDE** oder **CONCERT PIECE**), suchen Sie das wiederzugebende Musikstück auf und verwenden Sie danach die **Zifferntasten**, um dessen zweistellige Nummer einzugeben.
3. Danach setzen Sie ab Schritt 5 des obigen Vorganges fort.

Anschlüsse

PHONES/OUTPUT-Buchse

Bevor Kopfhörer oder andere externe Geräte angeschlossen werden, unbedingt zuerst die Lautstärkeeinstellung des Keyboards und des anzuschließenden Gerätes vermindern. Die gewünschte Lautstärke kann nach Beendigung der Anschlüsse wieder eingestellt werden.

[Rückseite]



Anschließen der Kopfhörer (Abb. ①)

Durch das Anschließen der Kopfhörer wird der Ausgang von den eingebauten Lautsprechern des Keyboards ausgeschaltet, sodass Sie auch zu späten Nachtstunden spielen können, ohne jemanden zu stören.

Audio-Gerät (Abb. ②)

Das Keyboard an ein Audio-Gerät anschließen, wobei ein im Fachhandel erhältliches Verbindungskabel zu verwenden ist, das an einem Ende einen Stereo-Klinkenstecker und am anderen Ende zwei Cinch-Stecker aufweist. Bei dem an das Keyboard angeschlossenen Stecker muss es sich um einen Stereo-Stecker handeln, da sonst nur ein Stereo-Kanal ausgegeben wird. In dieser Konfiguration ist der Eingangswahlschalter des Audio-Gerätes normalerweise auf die Eingangsbuchse (mit AUX IN oder dgl. markiert) einzustellen, an die das Kabel von dem Keyboard angeschlossen ist. Für weitere Einzelheiten siehe die mit dem Audio-Gerät mitgelieferte Bedienungsanleitung.

Verstärker für Musikinstrumente (Abb. ③)

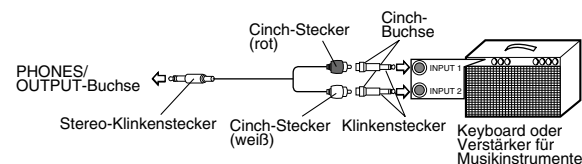
Ein im Fachhandel erhältliches Verbindungskabel verwenden, um das Keyboard an den Verstärker für Musikinstrumente anzuschließen.

■ HINWEIS ■

Unbedingt ein Verbindungskabel verwenden, das einen Stereo-Stecker an dem an das Keyboard angeschlossenen Ende und einen Stecker für zwei Kanäle (links und rechts) an der Seite des Verstärkers aufweist. Der falsche Steckertyp an einem Ende führt dazu, dass einer der Stereo-Kanäle verloren wird.

Nach dem Anschluss an einen Verstärker für Musikinstrumente ist die Lautstärke des Keyboards auf einen relativ niedrigen Pegel einzustellen, worauf die gewünschte Lautstärke mit den Reglern des Verstärkers einzustellen ist.

Anschlussbeispiel



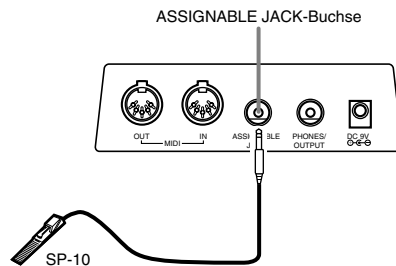
Anschluss an einen Computer oder an ein anders Gerät

Sie können das Keyboard auch an einen Computer oder Sequenzer anschließen. Für Einzelheiten siehe "MIDI" auf Seite G-36.

Zuordnungsbare Buchse

Sie können ein optionales Sustain-Pedal (SP-2 oder SP-10) an die ASSIGNABLE JACK-Buchse anschließen, um die nachfolgend beschriebenen Funktionen verwenden zu können.

Für Einzelheiten über das Wählen der gewünschten Pedalfunktion siehe "ASSIGNABLE JACK" auf Seite G-39.



Sustain-Pedal

- Bei Piano-Klangfarben werden die Noten angehalten, wenn das Pedal niedergetreten wird, gleich wie mit dem Dämpfungspedal eines Pianos.
- Bei Orgel-Klangfarben werden die Noten durch das Niederdrücken des Pedals weiterhin gespielt, bis Sie das Pedal freigeben.

Sostenuto-Pedal

- Gleich wie mit dem oben beschriebenen Sustain-Pedal, werden die Noten durch das Niederdrücken des Sostenuto-Pedals angehalten.
- Der Unterschied zwischen dem Sostenuto-Pedal und dem Sustain-Pedal liegt in der Zeitsteuerung. Mit dem Sostenuto-Pedal drücken Sie die Tasten und betätigen danach das Pedal, bevor Sie die Tasten freigeben. Nur die Noten, die beim Drücken des Pedals ertönen, werden angehalten.

Weich-Pedal

Durch Drücken dieses Pedals wird der Sound der gespielten Noten weich gemacht.

Rhythmus-Start/Stop-Pedal

In diesem Fall führt das Pedal die gleichen Funktionen wie die START/STOP-Taste aus.

Zubehör und Sonderzubehör

Nur das für dieses Keyboard vorgeschriebene Zubehör und Sonderzubehör verwenden. Bei Verwendung von nicht autorisierten Geräten kann es zu Feuer-, Stromschlag- und Verletzungsgefahr kommen.

Stromversorgung

Dieses Keyboard kann von einer normalen Netzdose (bei Verwendung des vorgeschriebenen Netzgerätes) oder von Batterien mit Strom versorgt werden. Immer das Keyboard ausschalten, wenn dieses nicht verwendet wird.

Batteriebetrieb

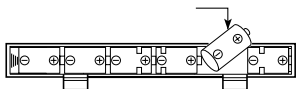
Immer das Keyboard ausschalten, bevor die Batterien eingesetzt oder ausgetauscht werden.

Einsetzen der Batterien

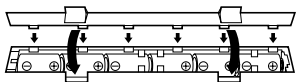
1. Den Batteriefachdeckel abnehmen.



2. Sechs Monozellen in das Batteriefach einsetzen.
 - Darauf achten, dass die positiven (+) und negativen (-) Enden der Batterien richtig ausgerichtet sind.



3. Die Laschen am Batteriefachdeckel in die dafür vorgesehenen Löcher einsetzen und den Deckel schließen.



Das Keyboard kann vielleicht nicht richtig funktionieren, wenn Sie die Batterien bei eingeschalteter Stromversorgung einsetzen oder austauschen. Falls dies eintritt, das Keyboard aus- und danach wieder einschalten, wodurch die Funktionen wieder normal arbeiten sollten.

Wichtige Informationen hinsichtlich der Batterien

- Nachfolgend ist die ungefähre Lebensdauer der Batterien aufgeführt.
Manganbatterien 6 Stunden
Der obige Wert entspricht der Standard-Batterielebensdauer bei normaler Temperatur, wenn die Lautstärke des Keyboards auf den mittleren Pegel eingestellt ist. Die Batterielebensdauer kann durch extreme Temperaturen oder das Spielen bei sehr hoher Lautstärke-Einstellung verkürzt werden.
- Jedes der folgenden Symptome weist auf niedrige Batteriespannung hin. Wenn eines dieser Symptome auftritt, die Batterien möglichst bald austauschen.
 - Stromversorgungs-Kontrolllampe blass
 - Instrument schaltet nicht ein.
 - Display blass, schwierig abzulesen
 - Ungewöhnlich niedrige Lautsprecher/Kopfhörer-Lautstärke
 - Verzerrungen im ausgegebenen Sound
 - Manchmalige Unterbrechung des Sounds beim Spielen mit hoher Lautstärke
 - Plötzlicher Stromausfall beim Spielen mit hoher Lautstärke
 - Verblässen des Displays, wenn mit hoher Lautstärke gespielt wird
 - Kontinuierliche Sound-Ausgabe nachdem Sie eine Taste freigeben
 - Eine vollständig unterschiedliche Klangfarbe ertönt

- Ein abnormales Rhythmusmuster und Demomusikstück wird gespielt
- Stromausfall, verzerrter Klang oder niedrige Lautstärke, wenn von einem angeschlossenen Computer oder MIDI-Gerät weitergegeben wird

WICHTIG!

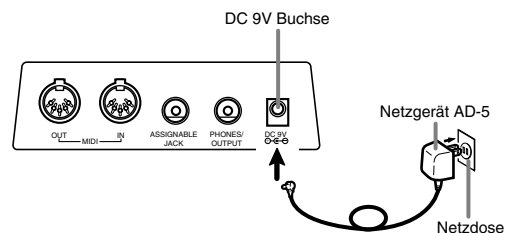
Falsche Handhabung der Batterien kann zu einem Bersten oder Auslaufen führen, wodurch die Gefahr von Verletzungen oder Beschädigungen auf Grund von Kontakt mit Batteriesäure besteht. Unbedingt die folgenden wichtigen Vorsichtsmaßnahmen beachten.

- Darauf achten, dass die positiven (+) und negativen (-) Pole in die richtigen Richtungen weisen, wie es im Batteriefach angezeigt ist.
- Um Beschädigungen auf Grund von auslaufenden Batterien zu vermeiden, immer die Batterien entfernen, wenn das Keyboard für längere Zeit nicht verwendet werden soll (z.B. vor dem Urlaub).
- Niemals Batterien unterschiedlichen Typs mischen.
- Niemals alte und neue Batterien gemeinsam verwenden.
- Niemals Batterien verbrennen, ihre Pole kurzschließen (miteinander verbinden), Batterien zerlegen oder die Batterien direkter Wärme aussetzen.
- Die Batterien möglichst bald austauschen, wenn Anzeichen von niedriger Batteriespannung auftreten.
- Niemals ein Aufladen der Batterien versuchen.

Netzbetrieb

Für Netzbetrieb darf nur das für dieses Keyboard vorgeschriebene Netzgerät verwendet werden.

Vorgeschriebenes Netzgerät: AD-5



Bitte beachten Sie auch die folgenden wichtigen Warnungen und Vorsichtsmaßnahmen, wenn Sie das Netzgerät verwenden.

WARNUNG!

- Darauf achten, dass das Netzkabel nicht beschädigt wird. Niemals schwere Gegenstände auf dem Netzkabel abstellen und auch das Netzkabel keiner direkten Wärme aussetzen. Anderenfalls kann das Netzkabel beschädigt werden, was zu Feuer und elektrischen Schlägen führen kann.
- Nur das vorgeschriebene Netzgerät verwenden. Jeder andere Typ von Netzgerät kann zu Feuer- und Stromschlaggefahr führen.

VORSICHT!

- Aus Sicherheitsgründen sollte das Netzgerät immer von der Netzdose abgezogen werden, wenn das Keyboard für längere Zeit nicht verwendet wird (z.B. wenn Sie auf Reisen gehen).
- Immer das Keyboard ausschalten und das Netzgerät von der Netzdose abziehen, wenn Sie das Keyboard nicht verwenden.

WICHTIG!

- Unbedingt darauf achten, dass das Keyboard ausgeschaltet ist, bevor das Netzgerät angeschlossen oder abgetrennt wird.
- Bei längerer Verwendung erwärmt sich das Netzgerät. Dies ist jedoch normal und stellt keine Störung dar.

Ausschaltautomatik

Bei Batteriebetrieb wird die Stromversorgung des Keyboards automatisch ausgeschaltet, wenn Sie für etwa 6 Minuten keine Operation ausführen. In diesem Fall muss die POWER-Taste gedrückt werden, um die Stromversorgung wieder einzuschalten.

■ HINWEIS ■

Bei Verwendung des Netzgerätes für die Stromversorgung des Keyboards ist die Ausschaltautomatik außer Betrieb gesetzt (sie funktioniert nicht).

Ausschalten der Ausschaltautomatik

Die TONE-Taste niederhalten, während Sie die Stromversorgung des Keyboards einschalten, um die Ausschaltautomatik auszuschalten.

- Wenn diese Funktion ausgeschaltet ist, schaltet sich das Keyboard nicht selbsttätig aus, wie lange das Keyboard auch bei eingeschalteter Stromversorgung nicht betätigt wird.
- Die Ausschaltautomatik wird wiederum eingeschaltet, wenn Sie die Stromversorgung manuell aus- und danach wieder einschalten.

Einstellungen und Speicherinhalt

Einstellungen

Die wirksamen Klangfarben-, Rhythmus- und anderen wichtigen Keyboard-Einstellungen, wenn die Stromversorgung mit der POWER-Taste manuell bzw. von der Ausschaltautomatik automatisch ausgeschaltet wird, sind wiederum wirksam, wenn Sie das nächste Mal die Stromversorgung einschalten.

Wichtige Keyboard-Einstellungen

Die wichtigsten Keyboard-Einstellungen sind: Klangfarbennummer, Überlagerung, Auftrennung, Auftrennungspunkt, Anschlagdynamik, Rhythmusnummer, Tempo, Begleitungslautstärke, General MIDI-Modus ein/aus, Begleitungs-MIDI OUT ein/aus, Einstellung der zuordnungsbaeren Buchse, Keyboard-Kanal und Musikstücknummer.

Speicherinhalt

Zusätzlich zu den obigen Einstellungen, verbleiben auch die im Speicher abgespeicherten Daten erhalten.

Elektrischer Strom

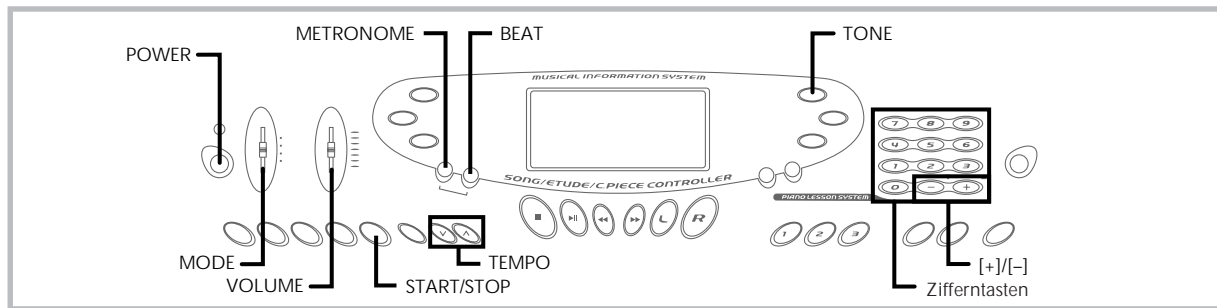
Die oben beschriebenen Einstellungen und Speicherdaten bleiben erhalten, so lange das Keyboard mit elektrischem Strom versorgt wird. Durch das Abziehen des Netzgerätes, wenn keine Batterien eingesetzt sind, oder wenn die eingesetzten Batterien verbraucht sind, wird die elektrische Stromversorgung des Keyboards unterbrochen. Dadurch werden alle Einstellungen auf ihre werksseitigen Vorgaben initialisiert, und die im Speicher abgespeicherten Daten werden gelöscht.

Anforderungen an die Stromversorgung

Beachten Sie die folgenden Vorsichtsmaßnahmen, wenn Sie sicherstellen möchten, dass die gegenwärtigen Keyboard-Einstellungen und Speicherinhalte nicht verloren werden.

- Achten Sie darauf, dass das Keyboard über das Netzgerät mit Strom versorgt wird, bevor Sie die Batterien austauschen.
- Bevor Sie das Netzgerät abtrennen, darauf achten, dass neue Batterien in das Keyboard eingesetzt sind.
- Darauf achten, dass die Stromversorgung des Keyboards ausgeschaltet ist, bevor Sie die Batterien austauschen oder das Netzgerät abtrennen.

Grundlegende Operationen



Dieser Abschnitt enthält Informationen über die Ausführung von grundlegenden Keyboard-Operationen.

Spielen des Keyboards

1. Die **POWER-Taste** drücken, um das Keyboard einzuschalten.
2. Den **MODE-Schalter** auf Position **NORMAL** stellen.
3. Den **VOLUME-Gleitbahnregler** verwenden, um die Lautstärke auf einen relativ niedrigen Pegel einzustellen.
4. Etwas auf dem Keyboard spielen.

Wahl einer Klangfarbe

Dieses Keyboard weist 137 eingebaute Klangfarben auf. Verwenden Sie den folgenden Vorgang, um die gewünschte Klangfarbe zu wählen.

Wählen einer Klangfarbe

1. Die gewünschte Klangfarbe in der Klangfarbenliste des Keyboards aufsuchen und deren Klangfarbennummer ablesen.
2. Die **TONE-Taste** drücken.



Anzeige erscheint

3. Die **Zifferntasten** verwenden, um die dreistellige Klangfarbennummer der gewünschten Klangfarbe einzugeben.

Beispiel: Um "032 ACOUSTIC BASS" zu wählen, die Ziffern 0, 3 gefolgt von der Ziffer 2 eingeben.



HINWEISE

- Immer alle drei Stellen der Klangfarbennummer eingeben, einschließlich der vorgestellten Nullen (wenn vorhanden). Falls Sie nur eine oder zwei Stellen eingeben und danach stoppen, wird das Display nach einigen Sekunden Ihre Eingabe automatisch löschen.
- Sie können die angezeigte Klangfarbennummer auch erhöhen oder mindern, indem Sie die **[+]**-Taste bzw. **[-]**-Taste drücken.
- Die Bezeichnungen der Klangfarben mit den Nummern 080 bis 103 und 112 bis 127 sind auf der Keyboard-Konsole nicht markiert. Für Einzelheiten siehe die "Klangfarben-Liste" (Seite A-6).
- Wenn einer der Trommelsätze gewählt ist (Klangfarbennummern 128 bis 136), ist jeder Taste des Keyboards ein unterschiedlicher Perkussion-Sound zugeordnet. Für Einzelheiten siehe Seite A-3.

Polyfonie

Der Ausdruck Polyfonie bezeichnet die maximale Anzahl von Noten, die Sie gleichzeitig spielen können. Dieses Keyboard weist 24-notige Polyfonie auf, die die von Ihnen gespielten Noten sowie auch die vom Keyboard gespielten Rhythmus- und automatischen Begleitungsmuster einschließt. Dies bedeutet, dass die Anzahl der für das Spielen des Keyboards verfügbaren Noten (Polyfonie) reduziert wird, wenn ein Rhythmus- oder automatisches Begleitungsmuster vom Keyboard gespielt wird. Achten Sie auch darauf, dass manche Klangfarben nur 12-notige Polyfonie aufweisen.

- Wenn der Rhythmus oder die automatische Begleitung gespielt wird, wird die Anzahl der gleichzeitig gespielten Sounds reduziert.

Digital-Sampling

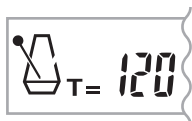
Eine Anzahl der mit diesem Keyboard verwendeten Klangfarben wurden mit einer als Digital-Sampling bezeichneten Technik aufgezeichnet und verarbeitet. Um hohe Qualität der Klangfarben sicherzustellen, werden dabei die niedrigen, mittleren und hohen Bereiche abgetastet und danach kombiniert, um Ihnen Sounds bieten zu können, die verblüffend ähnlich zu den Originalen sind. Sie können vielleicht geringe Unterschiede in der Lautstärke oder Klangqualität bei manchen Klangfarben feststellen, wenn Sie diese an unterschiedlichen Position am Keyboard spielen. Dies ist ein unvermeidliches Ergebnis der Mehrfach-Abtastung und ist kein Anzeichen von Fehlbetrieb.

Verwendung des Metronoms

Die Metronomfunktion dieses Keyboards erzeugt für den ersten Beat (Taktschlag) jedes Taktes einen Glockenschlag, gefolgt von einem Klickton für jeden weiteren Beat (Taktschlag) des Taktes. Dies ist das perfekte Werkzeug für das Üben von Musikstücken ohne Begleitung (Rhythmus).

Starten des Metronoms

1. Die **METRONOME**-Taste drücken, um das Metronom zu starten.



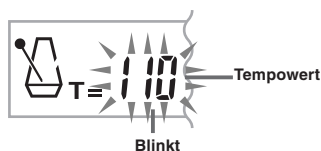
2. Die **BEAT**-Taste drücken und danach die **Zifferntasten** oder die **[+]**- und **[-]**-Taste verwenden, um die Anzahl der Beats pro Minute zu ändern.
 - Sie können die Anzahl der Beats (Taktschläge) pro Takt als einen Wert von 1 bis 6 spezifizieren.



■ HINWEIS ■

Der Glockenschlag (der den ersten Beat eines Taktes anzeigt) ertönt nicht, wenn ein Beat pro Takt spezifiziert ist. Alle Beats werden durch Klicktöne angezeigt. Diese Einstellung lässt Sie mit einem stetigen Beat üben, ohne dass Sie sich darüber Gedanken machen müssen, wieviele Beats in jedem Takt enthalten sind.

3. Verwenden Sie die **TEMPO**-Tasten, um das Tempo einzustellen.
 - Die **▲**- oder **▼**-Taste drücken, um das Tempo zu erhöhen bzw. zu vermindern.



■ HINWEISE ■

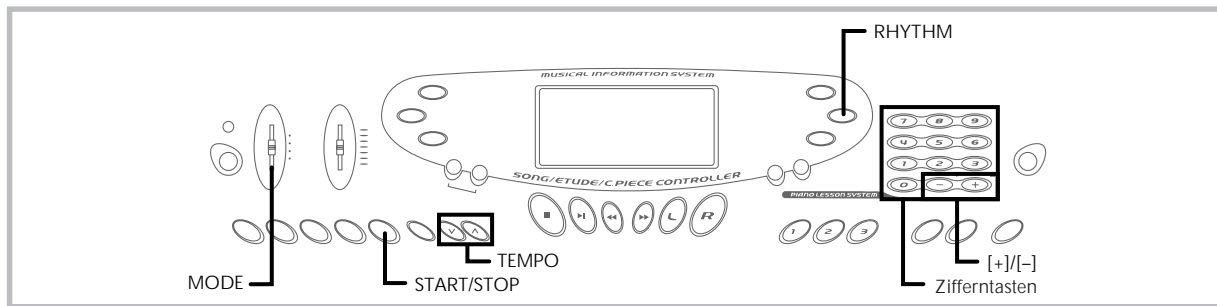
- Wenn der Tempowert blinkt, können Sie auch die Zifferntasten oder die **[+]**- und **[-]**-Taste verwenden, um einen dreistelligen Wert einzugeben. Achten Sie dabei jedoch darauf, dass vorgestellte Nullen eingegeben werden müssen; 90 muss also als 090 eingegeben werden.
- Durch gleichzeitiges Drücken der **▲**- und **▼**-TEMPO-Tasten wird der gegenwärtig gewählte Rhythmus automatisch auf das vorgegebene Tempo zurückgestellt.

4. Um das Metronom auszuschalten, die **METRONOME**- oder **START/STOP**-Taste drücken.

■ HINWEISE ■

- Das Metronom ist außer Betrieb gesetzt, wenn Sie Schritt 1 oder Schritt 2 der 3-Schritt Lehrfunktion verwenden.
- Durch Starten der Wiedergabe eines zweihändigen Musikstückes oder von Schritt 3 der 3-Schritt Lehrfunktion bei arbeitendem Metronom bzw. Aktivieren des Metronoms während einer der beiden oben erwähnten Operation, ertönt das Metronom mit der von dem Keyboard gespielten automatischen Begleitung. Dabei ändert das Tempo des Metronom-Beats auf das Vorgabe-Tempo für die wiedergegebene automatische Begleitung.

Verwendung der automatischen Begleitung



Dieses Keyboard spielt automatisch die Bass- und Akkordteile in Abhängigkeit von den gegriffenen Akkorden. Die Bass- und Akkordteile werden unter Verwendung von Sounds und Klangfarben gespielt, die automatisch in Abhängigkeit von dem verwendeten Rhythmus gewählt werden. Dies bedeutet, dass Sie vollständige und realistische Begleitungen für die Melodien-Noten erhalten, die Sie mit der rechten Hand spielen, um die Stimmung eines aus einer Person bestehenden Ensembles zu kreieren.

Wahl eines Rhythmus

Dieses Keyboard ist mit 100 erregenden Rhythmen ausgerüstet, die Sie gemäß folgendem Vorgang wählen können.

Wählen eines Rhythmus

1. Den gewünschten Rhythmus in der "Rhythmus-Liste" (Seite A-7) auffinden und seine Rhythmusnummer ablesen.
2. Die **RHYTHM**-Taste drücken.



Anzeige erscheint

3. Die **Zifferntasten** verwenden, um die zweistellige Rhythmusnummer für den gewünschten Rhythmus einzugeben.
Beispiel: Um "76 RHUMBA" zu wählen, die Ziffer 7 und dann 6 eingeben.



■ HINWEIS ■

Sie können die angezeigte Rhythmusnummer auch erhöhen oder vermindern, indem Sie die [+]-Taste bzw. [-]-Taste drücken.

Spielen eines Rhythmus

Verwenden Sie den folgenden Vorgang, um das Spielen eines Rhythmus zu starten und zu stoppen.

Spielen eines Rhythmus

1. Den **MODE**-Schalter auf Position **NORMAL** stellen.
2. Die **START/STOP**-Taste drücken, um mit dem Spielen des gegenwärtig gewählten Rhythmus zu beginnen.
3. Um den gespielten Rhythmus zu stoppen, die **START/STOP**-Taste erneut drücken.

■ HINWEIS ■

Alle Keyboard-Tasten sind Melodien-Tasten, wenn der **MODE**-Schalter auf Position **NORMAL** gestellt ist.

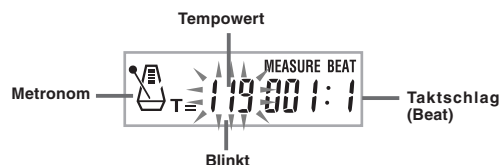
Einstellung des Tempos

Das Tempo (Beats pro Minute) kann als Wert im Bereich von 40 bis 255 eingestellt werden. Der von Ihnen eingestellte Tempowert wird für die Song Bank, die 3-Schritt Lehrfunktion und das Spielen der Akkorde der automatischen Begleitung verwendet, sowie für die Speicher-Wiedergabe und den Metronombetrieb.

Einstellen des Tempos

Verwenden Sie die **TEMPO**-Tasten, um das Tempo einzustellen.

- △ : Erhöht den Tempowert.
- ▽ : Vermindert den Tempowert.



■ HINWEISE ■

- Während der Tempowert blinkt, können Sie auch die Zifferntasten oder die [+]- und [-]-Taste verwenden, um einen dreistelligen Wert einzugeben. Achten Sie dabei jedoch darauf, dass vorgestellte Nullen eingegeben werden müssen; 90 muss also als 090 eingegeben werden.
- Durch gleichzeitiges Drücken der △- und ▽-TEMPO-Tasten wird der gegenwärtig gewählte Rhythmus auf sein vorgegebenes Tempo zurückgestellt.

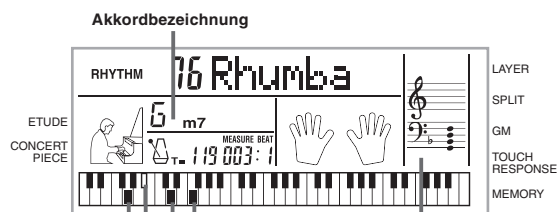
Verwendung der automatischen Begleitung

Der folgende Vorgang beschreibt, wie die automatische Begleitung des Keyboards verwendet werden kann. Bevor Sie damit beginnen, sollten Sie zuerst den gewünschten Rhythmus wählen und das Tempo des Rhythmus auf den gewünschten Wert einstellen.

Verwenden der automatischen Begleitung

1. Den **MODE-Schalter** auf Position **CASIO CHORD**, **FINGERED** oder **FULL RANGE CHORD** stellen.
2. Die **START/STOP-Taste** drücken, um mit dem Spielen des gegenwärtig gewählten Rhythmus zu beginnen.
3. Einen Akkord spielen.
 - Der tatsächlich zu verwendende Vorgang für das Spielen eines Akkords hängt von der gegenwärtigen Position des MODE-Schalters ab. Für Einzelheiten über das Spielen von Akkorden siehe die folgenden Seiten.

CASIO CHORD Diese Seite
 FINGERED Seite G-18
 FULL RANGE CHORD Seite G-18



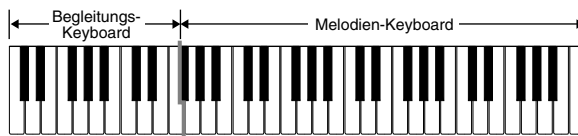
Grundlegende Akkordform
 (Die Akkordform, die hier erscheint, kann Noten anzeigen, die sich von den tatsächlich auf dem Keyboard gedrückten Noten unterscheiden. Bei manchen Akkorden können invertierte Akkordformen angezeigt werden.)

4. Um das Spielen der automatischen Begleitung zu stoppen, erneut die **START/STOP-Taste** drücken.

CASIO CHORD

Diese Methode für das Spielen von Akkorden ermöglicht jedermann das einfache Spielen von Akkorden, unabhängig von dem früheren musikalischen Können und der Erfahrung. Nachfolgend sind das CASIO CHORD "Begleitungs-Keyboard" und "Melodien-Keyboard" beschrieben und die Vorgänge für das Spielen von CASIO CHORDs aufgeführt.

CASIO CHORD Begleitungs-Keyboard und Melodien-Keyboard



■ HINWEIS ■

Das Begleitungs-Keyboard kann nur für das Spielen von Akkorden verwendet werden. Kein Ton wird erzeugt, wenn Sie das Spielen der einzelnen Noten der Melodie auf dem Begleitungs-Keyboard versuchen.

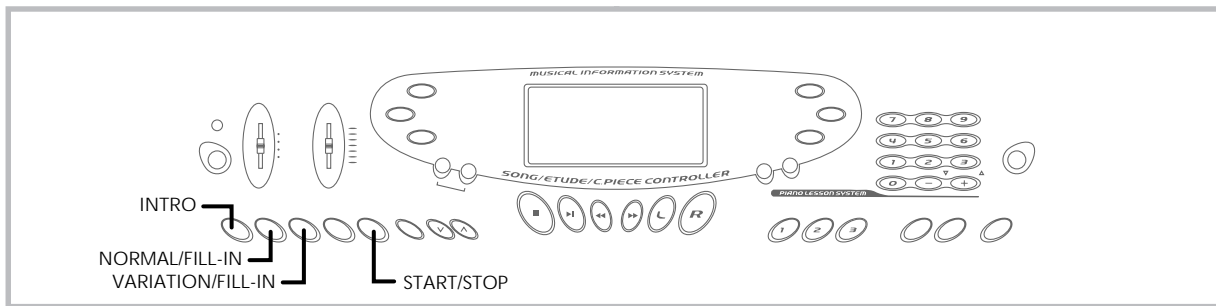
Akkord-Typen

Die CASIO CHORD Begleitung lässt Sie vier Akkord-Typen mit minimalem Greifvorgang spielen.

Akkord-Typen	Beispiel
Dur-Akkorde Die Dur-Akkord-Bezeichnungen sind über dem Tasten des Begleitungs-Keyboards markiert. Achten Sie darauf, dass der durch das Drücken des Begleitungs-Keyboards gespielte Akkord nicht die Oktave wechselt, unabhängig davon, welche Taste Sie für das Spielen dieses Akkords verwenden.	C-Dur (C)
Moll-Akkorde (m) Um einen Moll-Akkord zu spielen, die Dur-Akkord-Taste gedrückt halten und eine beliebige Begleitungs-Keyboard-Taste rechts von der Dur-Akkord-Taste drücken.	C-Moll (Cm)
Septimen-Akkorde (7) Um einen Septimen-Akkord zu spielen, die Dur-Akkord-Taste gedrückt halten und zwei beliebige Begleitungs-Keyboard-Tasten rechts von der Dur-Akkord-Taste drücken.	C-Septime (C7)
Moll-Septimen-Akkorde (m7) Um einen Moll-Septimen-Akkord zu spielen, die Dur-Akkord-Taste gedrückt halten und drei beliebige Begleitungs-Keyboard-Tasten rechts von der Dur-Akkord-Taste drücken.	C-Moll-Septime (Cm7)

■ HINWEIS ■

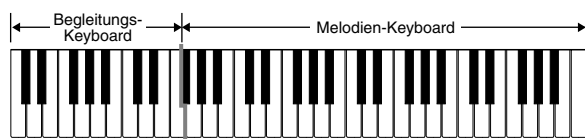
Es macht keinen Unterschied, ob Sie schwarze oder weiße Tasten rechts von der Dur-Akkord-Taste drücken, wenn Sie Moll- und Septimen-Akkorde spielen.



FINGERED

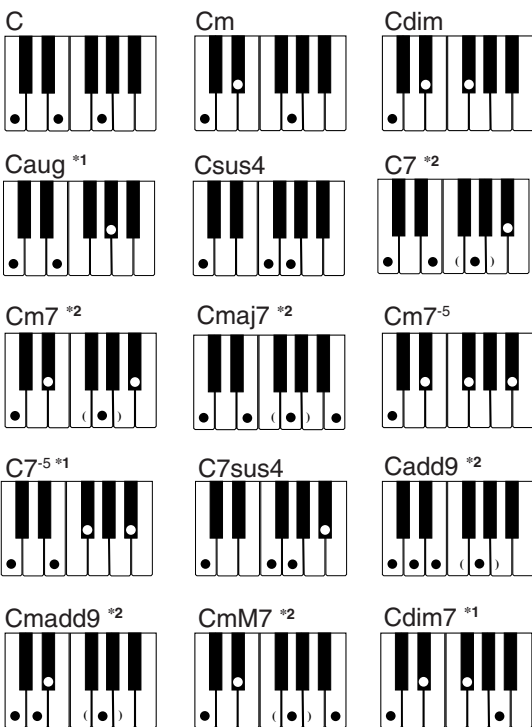
FINGERED gestattet Ihnen das Spielen von insgesamt 15 unterschiedlichen Akkord-Typen. Nachfolgend sind das FINGERED "Begleitungs-Keyboard" und "Melodien-Keyboard" beschrieben und die Vorgänge für das Spielen eines C-Akkords mit FINGERED aufgeführt.

FINGERED Begleitungs-Keyboard und Melodien-Keyboard



■ HINWEIS ■

Das Begleitungs-Keyboard kann nur für das Spielen von Akkorden verwendet werden. Kein Ton wird erzeugt, wenn Sie das Spielen der einzelnen Noten der Melodie auf dem Begleitungs-Keyboard versuchen.



Für Einzelheiten über das Spielen von Akkorden mit anderen Grundtönen siehe die Tabellen der gegriffenen Akkorde auf Seite A-4.

*1: Invertiertes Greifen kann nicht verwendet werden. Die niedrigste Note ist der Grundton.

*2: Der gleiche Akkord kann gespielt werden, ohne dass die fünfte G-Taste gedrückt werden muss.

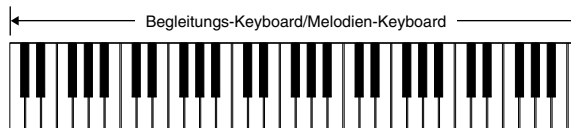
■ HINWEISE ■

- Mit Ausnahme der im obigen Hinweis*1 spezifizierten Akkorde, werden durch das invertierte Greifen (z.B. durch Spielen von E-G-C oder G-C-E anstelle von C-E-G) die gleichen Akkorde wie durch das normale Greifen erzeugt.
- Mit Ausnahme der im obigen Hinweis*2 spezifizierten Ausnahme, müssen alle Tasten gedrückt werden, die den Akkord ausmachen. Falls auch nur eine Taste nicht gedrückt wird, wird der gewünschte FINGERED Akkord nicht gespielt.

FULL RANGE CHORD

Diese Begleitungs-Methode gestattet das Spielen von insgesamt 38 unterschiedlichen Akkord-Typen: die 15 mit FINGERED verfügbaren Akkord-Typen plus 23 zusätzliche Typen. Das Keyboard interpretiert jede Eingabe von drei oder mehr passenden Tasten eines FULL RANGE CHORD Musters als einen Akkord. Jede andere Eingabe (d.h. nicht ein FULL RANGE CHORD Muster) wird als Spielen der Melodie interpretiert. Daher besteht kein Bedarf für ein separates Begleitungs-Keyboard, sodass das gesamte Keyboard (von Ende bis Ende) für das Spielen von Melodie und Akkorden verwendet werden kann.

FULL RANGE CHORD Begleitungs-Keyboard und Melodien-Keyboard

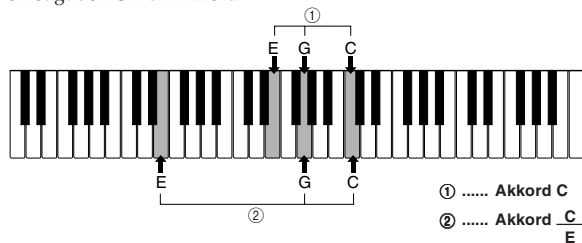


< Von diesem Keyboard erkannte Akkorde >

Akkord-Typen	Anzahl der Typen
Entsprechender FINGERED Akkord	15 (Diese Seite)
Andere Akkorde	<p>23 Nachfolgend sind Beispiele von Akkorden aufgeführt, die C als die Bassnote verwenden.</p> <p>C₆ • Cm₆ • C₆₉</p> <p>$\frac{C^\#}{C} \cdot \frac{D}{C} \cdot \frac{E}{C} \cdot \frac{F}{C} \cdot \frac{G}{C} \cdot \frac{A}{C} \cdot \frac{B}{C}$</p> <p>$\frac{B}{C} \cdot \frac{C^\#m}{C} \cdot \frac{Dm}{C} \cdot \frac{Fm}{C} \cdot \frac{Gm}{C} \cdot \frac{Am}{C} \cdot \frac{Bm}{C}$</p> <p>$\frac{Dm7-5}{C} \cdot \frac{A7}{C} \cdot \frac{F7}{C} \cdot \frac{Fm7}{C} \cdot \frac{Gm7}{C} \cdot \frac{A_{add9}}{C}$</p>

Beispiel: Spielen eines C-Dur-Akkords.

Jeder der in der nachfolgenden Abbildung gezeigten Greifvorgänge erzeugt den C-Dur-Akkord.

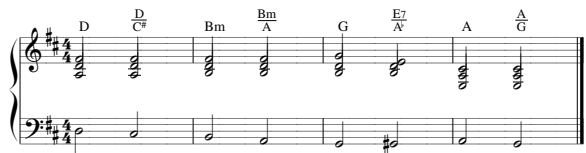


■ HINWEISE ■

- Gleich wie in dem FINGERED-Modus (Seite G-18), können Sie die Noten, die einen Akkord bilden, in jeder beliebigen Kombination spielen (①).
- Wenn die einen Akkord bildenden Noten um sechs oder mehr Noten getrennt sind, wird der niedrigste Sound zum Grundton (②).

< Musikbeispiel >

Klangfarbe: 016, Rhythmus: 05, Tempo: 070



Verwendung eines Einleitungsmusters

Diese Keyboard lässt Sie eine kurze Einleitung in ein Rhythmusmuster einfügen, um einen glatteren und mehr natürlichen Beginn zu erhalten.

Der nachfolgende Vorgang beschreibt, wie die Einleitungsfunktion zu verwenden ist. Bevor Sie damit beginnen, sollten Sie zuerst den gewünschten Rhythmus wählen und das Tempo einstellen.

Einfügen einer Einleitung

Die **INTRO-Taste** drücken, um den gewählten Rhythmus mit einem Einleitungsmuster zu starten.

- Mit der obigen Einstellung wird das Einleitungsmuster gespielt, und der Rhythmus startet, sobald Sie eine Taste auf dem Begleitungs-Keyboard drücken.

■ HINWEISE ■

- Das Standard-Rhythmusmuster beginnt zu spielen, nachdem das Einleitungsmuster beendet ist.
- Durch Drücken der **VARIATION/FILL-IN-Taste**, während ein Einleitungsmuster gespielt wird, ertönt nach Beendigung des Einleitungsmusters ein Variationsmuster.
- Durch Drücken der **SYNCHRO/ENDING-Taste**, während ein Einleitungsmuster gespielt wird, ertönt nach Beendigung des Einleitungsmusters ein Endungsmuster.

Verwendung eines Fill-in-Musters

Fill-in-Muster lassen Sie momentan das Rhythmusmuster ändern, um eine interessante Variation Ihrer Darbietung hinzuzufügen.

Der folgende Vorgang beschreibt die Verwendung der Fill-in-Funktion.

Einfügen eines Fill-in-Musters

1. Die **START/STOP-Taste** drücken, um mit dem Spielen des Rhythmus zu beginnen.
2. Die **NORMAL/FILL-IN-Taste** drücken, um ein Fill-in-Muster für den verwendeten Rhythmus einzufügen.

■ HINWEIS ■

Das Fill-in-Muster wird nicht gespielt, wenn Sie die **NORMAL/FILL-IN-Taste** drücken, während ein Einleitungsmuster gespielt wird.

Verwendung einer Rhythmus-Variation

Zusätzlich zu dem Standard-Rhythmusmuster können Sie auch auf ein sekundäres "Variations"-Rhythmusmuster umschalten, um eine Variation zu erhalten.

Einfügen des Variations-Rhythmusmusters

1. Die **START/STOP-Taste** drücken, um mit dem Spielen des Rhythmus zu beginnen.
2. Die **VARIATION/FILL-IN-Taste** drücken, um auf das Variationsmuster für den verwendeten Rhythmus umzuschalten.

■ HINWEIS ■

Um auf das Standard-Rhythmusmuster zurückzuschalten, die **NORMAL/FILL-IN-Taste** drücken.

Verwendung eines Fill-in-Musters mit einem Variations-Rhythmus

Sie können auch ein Fill-in-Muster einfügen, während ein Variations-Rhythmusmuster gespielt wird.

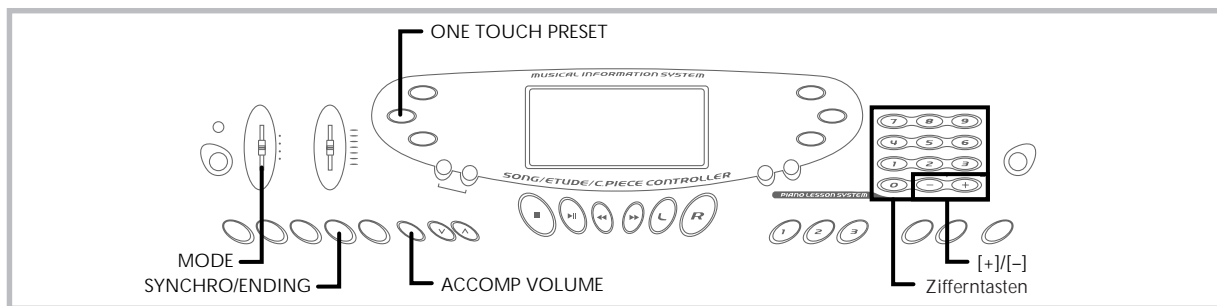
Einfügen eines Fill-in-Musters in eine Rhythmus-Variation

Während ein Variations-Rhythmusmuster gespielt wird, die **VARIATION/FILL-IN-Taste** drücken, um ein Fill-in-Muster für den verwendeten Variations-Rhythmus einzufügen.

Synchronstart der Begleitung mit dem Rhythmus

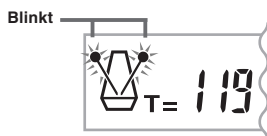
Sie können das Keyboard so einstellen, dass der Rhythmus gleichzeitig mit Ihrem Spielen der Begleitung auf dem Keyboard gestartet wird.

Der nachfolgende Vorgang beschreibt, wie Synchronstart zu verwenden ist. Bevor Sie beginnen, sollten Sie zuerst den gewünschten Rhythmus wählen, das Tempo einstellen und den **MODE-Schalter** verwenden, um die gewünschte Methode für das Spielen der Akkorde (**NORMAL**, **CASIO CHORD**, **FINGERED**, **FULL RANGE CHORD**) zu wählen.



Verwenden von Synchronstart

1. Die **SYNCHRO/ENDING**-Taste drücken, um das Keyboard auf die Synchronstart-Bereitschaft zu schalten.



2. Einen Akkord spielen, wodurch das Rhythmusmuster automatisch einsetzt.

■ HINWEISE ■

- Falls der **MODE**-Schalter auf Position **NORMAL** gestellt ist, wird nur der Rhythmus gespielt (ohne einem Akkord), wenn Sie auf dem Keyboard spielen.
- Falls Sie die **INTRO**-Taste drücken, bevor Sie irgendetwas auf dem Keyboard spielen, startet der Rhythmus automatisch mit einem Einleitungsmuster, sobald Sie etwas auf dem Keyboard spielen.
- Durch Drücken der **VARIATION/FILL-IN**-Taste, bevor etwas auf dem Keyboard gespielt wird, wird mit dem Spielen des Variationsmusters begonnen, wenn etwas auf dem Keyboard gespielt wird.
- Um die Synchronstart-Bereitschaft freizugeben, die **SYNCHRO/ENDING**-Taste nochmals drücken.

Beendigung mit einem Endungsmuster

Sie können Ihre Darbietung mit einem Endungsmuster beenden, das den verwendeten Rhythmus natürlich ausklingen lässt. Der folgende Vorgang beschreibt, wie ein Endungsmuster eingefügt werden kann. Achten Sie darauf, dass das tatsächlich gespielte Endungsmuster von dem verwendeten Rhythmusmuster abhängt.

Beenden mit einem Endungsmuster

Während der Rhythmus gespielt wird, die **SYNCHRO/ENDING**-Taste drücken.

- Dadurch wird das Endungsmuster gespielt und die Rhythmusbegleitung wird beendet.
- Die Zeitsteuerung für den Start des Endungsmusters hängt davon ab, wann Sie die **SYNCHRO/ENDING**-Taste drücken. Falls Sie die Taste vor dem zweiten Taktschlag des gegenwärtigen Taktes drücken, beginnt das Endungsmuster sofort zu spielen. Wird die Taste an einem beliebigen Zeitpunkt in dem Takt nach dem zweiten Taktschlag gedrückt, setzt das Endungsmuster am Beginn des folgenden Taktes ein.

Einstellen der Begleitungslautstärke

Sie können die Lautstärke der Begleitungsteile als Wert im Bereich von 000 (Minimum) bis 127 einstellen.

1. Die **ACCOMP VOLUME**-Taste drücken.

Gegenwärtige Einstellung der Begleitungslautstärke



2. Die **Zifferntasten** oder die **[+]/[-]**-Tasten verwenden, um den gegenwärtigen Lautstärken-Einstellwert zu ändern.

Beispiel: 110



■ HINWEISE ■

- Der in Schritt 1 erscheinende, gegenwärtige Begleitungslautstärkenwert verschwindet automatisch aus dem Display, wenn Sie innerhalb von etwa fünf Sekunden nichts eingeben.
- Durch gleichzeitiges Drücken der **[+]**- und **[-]**-Tasten wird die Begleitungslautstärke automatisch auf 075 eingestellt.

Verwendung von One-Touch-Preset

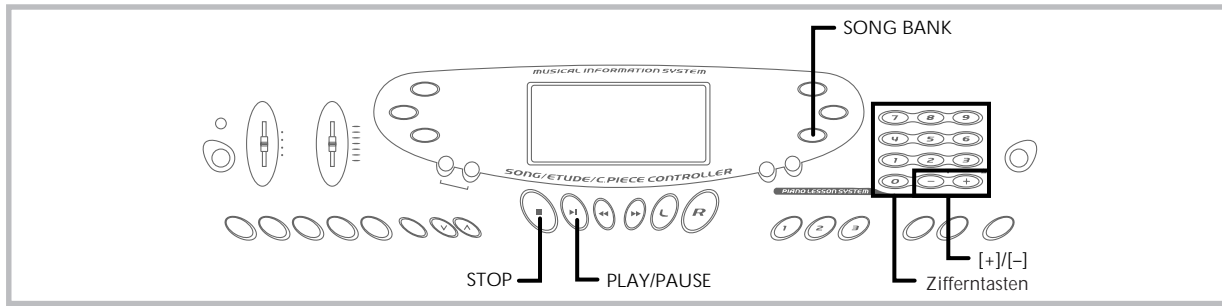
One-Touch-Preset sorgt automatisch für die nachfolgend aufgelisteten Einstellungen in Abhängigkeit von dem verwendeten Rhythmusmuster.

- Keyboard-Klangfarbe
- Überlagerung, Auftrennung oder überlagerte Auftrennung ein/aus
- Überlagerte Klangfarbe (wenn die Überlagerung eingeschaltet ist), aufgetrennte Klangfarbe (wenn die Auftrennung eingeschaltet ist) oder überlagerte aufgetrennte Klangfarbe (wenn Überlagerung und Auftrennung eingeschaltet sind)
- Tempo
- Begleitungslautstärke

Verwenden von One-Touch-Preset

1. Den zu verwendenden Rhythmus wählen.
2. Die **MODE**-Taste verwenden, um den gewünschten Begleitungsmodus zu wählen.
3. Die **ONE TOUCH PRESET**-Taste drücken.
 - Dadurch werden automatisch die One-Touch-Preset-Einstellungen in Abhängigkeit von dem gewählten Rhythmus ausgeführt.
4. Einen Akkord spielen, wodurch das Rhythmusmuster automatisch einsetzt.
 - Die Begleitung wird nun mit den One-Touch-Preset-Einstellungen gespielt.

Wiedergabe eines eingebauten Musikstückes



Eine Auswahl von 100 Musikstücken ist für Ihr Hörvergnügen sowie Spaß beim Mitspielen eingebaut. Sie können den Teil für die linke oder rechte Hand ausschalten, um den verbleibenden Teil zu üben, wobei das Display sogar anzeigt, welche Taste Sie drücken und welchen Greifvorgang Sie verwenden müssen.

Die folgenden drei Gruppen von eingebauten Musikstücken sind vorhanden.

- Song Bank: 50 Musikstücke mit Begleitungsautomatik
- Etüde: 20 Musikstücke für Pianostunden
- Konzertstück: 30 Pianomusikstücke

Wiedergabe eines Song Bank Musikstückes

1. Suchen Sie das zu spielende Musikstück in der **SONG BANK Liste** auf und merken Sie sich dessen Nummer.
2. Die Hauptlautstärke und die Begleitungslautstärke einstellen.
3. Die **SONG BANK-Taste** drücken, um den Song Bank Modus aufzurufen.



4. Verwenden Sie die **Zifferntasten**, um die zweistellige Nummer des Musikstückes einzugeben.

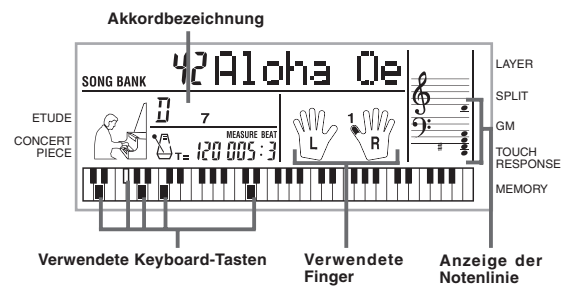
Beispiel: Um z.B. "42 ALOHA OE" zu wählen, 4 und danach 2 eingeben.



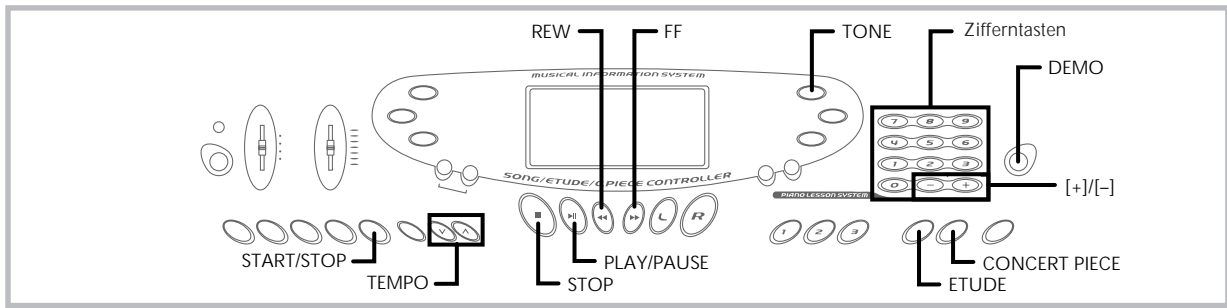
■ HINWEISE ■

- Das Musikstück mit der Nummer 00 ist die vorgegebene Einstellung für das Song Bank Musikstück, wenn Sie die Stromversorgung des Keyboards einschalten.
- Sie können auch die angezeigte Musikstücknummer durch Drücken der [+] - oder [-] -Taste erhöhen bzw. vermindern.

5. Die **PLAY/PAUSE-Taste** drücken, um mit der Wiedergabe des Musikstückes zu beginnen.

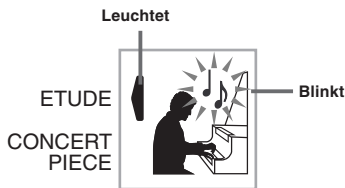


6. Die **STOP-Taste** drücken, um die Wiedergabe des Song Bank Musikstückes zu stoppen.



Wiedergabe eines Etüden-Musikstückes

- Suchen Sie das wiederzugebende Musikstück in der ETUDE-Liste auf, und merken Sie sich dessen Nummer.
- Drücken Sie die **ETUDE-Taste**, um die Etüdengruppe zu spezifizieren.



- Verwenden Sie die **Zifferntasten**, um die zweistellige Nummer des in Schritt 1 aufgesuchten Musikstückes einzugeben.
Beispiel: Um das Musikstück mit der Nummer 08 (Ode To Joy) zu wählen, geben Sie 0 und danach 8 ein.

08 OdeToJoy

■ HINWEIS ■

Sie können die angezeigte Nummer des Musikstückes auch unter Verwendung der [+]- und [-]-Tasten ändern.

- Drücken Sie die **PLAY/PAUSE-Taste**, um mit der Wiedergabe zu beginnen.
- Um die Wiedergabe zu stoppen, drücken Sie die **STOP-Taste**.

Wiedergabe eines Konzertstück-Musikstückes

- Suchen Sie das wiederzugebende Musikstück in der CONCERT PIECE-Liste auf und merken Sie sich dessen Nummer.
- Drücken Sie die **CONCERT PIECE-Taste**, um die Konzertstückgruppe zu spezifizieren.



- Verwenden Sie die **Zifferntasten**, um die zweistellige Nummer des in Schritt 1 aufgesuchten Musikstückes einzugeben.

Beispiel: Um das Musikstück mit der Nummer 22 (FÜR ELISE) zu wählen, geben Sie 2 und danach 2 ein.

22 FürElise

■ HINWEIS ■

Sie können die angezeigte Nummer des Musikstückes auch unter Verwendung der [+]- und [-]-Tasten ändern.

- Drücken Sie die **PLAY/PAUSE-Taste**, um mit der Wiedergabe zu beginnen.
- Um die Wiedergabe zu stoppen, drücken Sie die **STOP-Taste**.

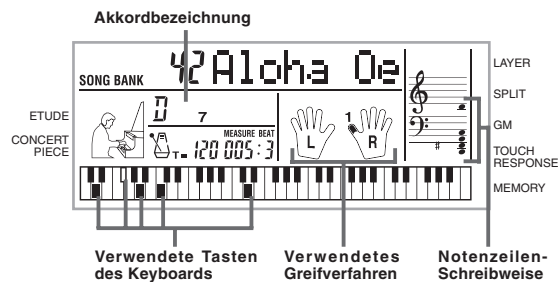
■ HINWEIS ■

Durch das Drücken der ETUDE- oder CONCERT PIECE-Taste wird die Klangfarbe auf den Konzertflügel (Klangfarben-Nummer 000) geändert.

Musikalisches Informationssystem

Wenn das Keyboard eines der eingebauten Musikstücke spielt, zeigt das Display verschiedene Informationen über das Musikstück an.

Beispiel: Anzeige während der Song Bank-Wiedergabe



■ HINWEIS ■

Die Akkordbezeichnungen werden für die Etüden- und Konzertstück-Musikstücke nicht angezeigt.

Einstellung des Tempos

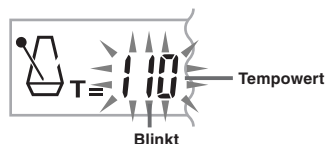
Jedes Musikstück weist ein voreingestelltes Vorgabe-Tempo (Beats pro Minute) auf, das automatisch eingestellt wird, wenn Sie ein Musikstück wählen. Während der Wiedergabe des Musikstückes können Sie die Tempo-Einstellung auf einen Wert im Bereich von 40 bis 255 ändern.

Einstellen des Tempos

Die **TEMPO-Tasten** verwenden, um das Tempo einzustellen.

∧ : Erhöht den Tempowert.

∨ : Vermindert den Tempowert.



■ HINWEISE ■

- Während der Tempowert blinkt, können Sie auch die Zifferntasten oder die [+]- und [-]-Taste verwenden, um einen dreistelligen Wert einzugeben. Achten Sie dabei jedoch darauf, dass vorgestellte Nullen eingegeben werden müssen; 90 muss also als 090 eingegeben werden.
- Durch gleichzeitiges Drücken der ∧- und ∨-TEMPO-Tasten wird der gegenwärtig gewählte Rhythmus automatisch auf sein vorgegebenes Tempo zurückgestellt.
- Die Etüden- und Konzertstück-Musikstücke weisen Tempoänderungen auf, um bestimmte musikalische Effekte zu erzeugen. Achten Sie darauf, dass die Tempo-Einstellung automatisch auf die Vorgabe zurückkehrt, wenn es zu einer Tempoänderung innerhalb eines dieser Musikstücke kommt.

Pause während der Wiedergabe

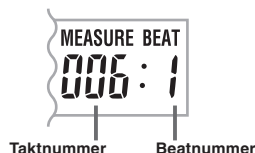
1. Die **PLAY/PAUSE-Taste** während der Wiedergabe eines Musikstückes drücken, um auf Pause zu schalten.
2. Durch erneutes Drücken der **PLAY/PAUSE-Taste** wird mit der Wiedergabe ab dem Punkt fortgesetzt, an dem auf die Pausefunktion geschaltet wurde.

■ HINWEIS ■

Nachdem Sie die **STOP-Taste** gedrückt haben, um die Wiedergabe zu stoppen, wird durch Drücken der **PLAY/PAUSE-Taste** das Musikstück wiederum ab Beginn wiedergegeben.

Schneller Rücklauf

1. Während der Wiedergabe oder Pausefunktion eines Musikstückes, die **REW-Taste** gedrückt halten, um den schnellen Rücklauf auszuführen.
 - Der schnelle Rücklauf überspringt jeweils einen Takt in Rücklaufrichtung.
 - Die Takt- und Beatnummern auf dem Display ändern, während der schnelle Rücklauf ausgeführt wird.



2. Sobald die **REW-Taste** freigegeben wird, setzt wiederum die Wiedergabe ab dem Takt ein, dessen Nummer auf dem Display angezeigt wird.

■ HINWEIS ■

Der schnelle Rücklauf arbeitet nicht, wenn die Song Bank Wiedergabe gestoppt ist.

Schneller Vorlauf

1. Während der Wiedergabe oder Pausefunktion eines Musikstückes, die **FF-Taste** gedrückt halten, um den schnellen Vorlauf auszuführen.
 - Der schnelle Vorlauf überspringt jeweils einen Takt in Vorlaufrichtung.

- Die Takt- und Beatnummern auf dem Display ändern, während der schnelle Vorlauf ausgeführt wird.



2. Sobald die **FF-Taste** freigegeben wird, setzt wiederum die Wiedergabe ab dem Takt ein, dessen Nummer auf dem Display angezeigt wird.

■ HINWEIS ■

Der schnelle Vorlauf arbeitet nicht, wenn die Song Bank Wiedergabe gestoppt ist.

Ändern der Klangfarbe der Melodie

1. Während der Wiedergabe oder Pausefunktion eines Musikstückes, die **TONE-Taste** drücken.



2. Die gewünschte Klangfarbe in der **TONE-Liste** aufsuchen, und danach die **Zifferntasten** verwenden, um deren dreistellige Nummer einzugeben.

Beispiel: Um "040 VIOLIN" zu wählen, die Ziffern 0, 4 und 0 eingeben.

 - Sie können jede der 137 eingebauten Klangfarben des Keyboards wählen.



■ HINWEISE ■

- Sie können auch die [+]- und [-]-Taste verwenden, um die Melodie-Klangfarben zu ändern.
- Für zweihändige Musikstücke (Etüden- und Konzertstück-Musikstücke) wird die gleiche Klangfarbe für die Teile der linken und rechten Hand verwendet.
- Durch Spezifizieren der Musikstücknummer für das gleiche Musikstück, das gegenwärtig gewählt ist, wird die Melodie-Klangfarbe auf die Vorgabe-Einstellung für dieses Musikstück geändert.

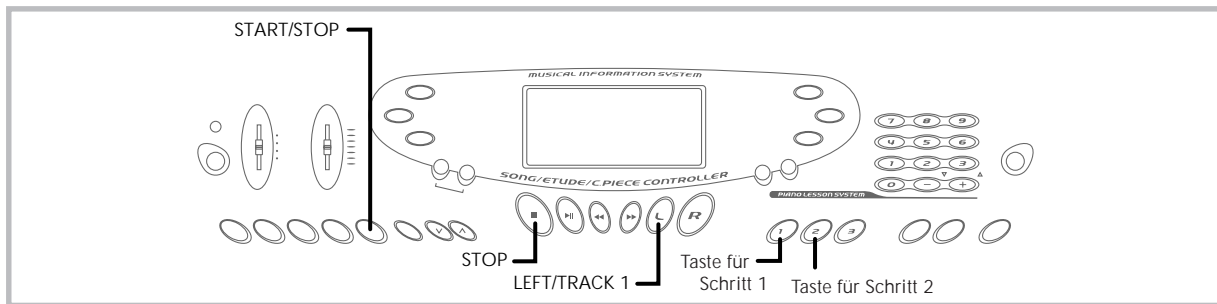
Aufeinanderfolgende Wiedergabe aller Musikstücke

1. Die **DEMO-Taste** drücken.
 - Die Song Bank Musikstücke beginnen ab Musikstücknummer 00 und setzen mit den Etüden- und Konzertstück-Musikstücken in numerischer Reihenfolge fort.
2. Um die Wiedergabe eines Song Bank Musikstückes zu stoppen, die **DEMO-, STOP- oder START/STOP-Taste** drücken.

■ HINWEISE ■

- Während der Wiedergabe eines Musikstückes können Sie die Zifferntasten oder die [+]- und [-]-Taste verwenden, um auf ein anderes Musikstück zu ändern.
- Sie können mit dem Musikstück auf dem Keyboard mitspielen.
- Wenn Sie die **SONG BANK-, ETUDE- oder CONCERT PIECE-Taste** drücken, springt die ausgeführte Wiedergabe an die Musikstücknummer 00 der entsprechenden Gruppe.

3-Schritt Lehrfunktion



Die 3-Schritt Lehrfunktion führt Sie durch die drei unten beschriebenen Schritte, um Ihnen beim Erlernen des Spielens von Musikstücken auf dem Keyboard zu helfen.

Schritt 1 - Meistern Sie das Timing.

In diesem Schritt wird durch Drücken einer beliebigen Taste auf dem Keyboard die richtige Note gespielt, sodass Sie sich auf das richtige Timing konzentrieren können, ohne sich Sorgen über das Spielen der richtigen Noten zu machen. Die Sub-Melodie (Obbligato) wartet, bis Sie eine Taste drücken, bevor sie mit der nächsten Phrase fortsetzt.

Schritt 2 - Meistern Sie die Melodie.

In diesem Schritt lernen Sie die zu drückenden Tasten für das Spielen der Melodie. Die zu drückenden Tasten leuchten in der On-Screen-Keyboard-Anleitung auf, sodass Sie diesen einfach folgen müssen, um das Spielen zu lernen. Die Nebenmelodie (Obligato) wartet, bis Sie die richtige Note spielen, sodass Sie mit Ihrem eigenen Tempo lernen können.

Schritt 3 - Spielen Sie mit normaler Geschwindigkeit.

Hier erfreuen Sie sich an dem eigentlichen Spielen der Musikstücke, die Sie in Schritt 1 und Schritt 2 erlernt haben. Die On-Screen-Keyboard-Anleitung zeigt Ihnen weiterhin die zu drückenden Tasten des Keyboards an, wobei jedoch die Begleitung mit der normalen Geschwindigkeit fortsetzt, unabhängig davon, ob Sie die richtigen Noten spielen oder nicht.

Musikstücktypen und ihre Teile

Die eingebauten Musikstücke dieses Keyboards sind in zwei grundlegende Gruppen unterteilt: Musikstücke mit Begleitungsautomatik (Song Bank) und Musikstücke mit zweihändiger Begleitung (Etüde und Konzertstück). Die für die 3-Schritt-Lehrfunktion verfügbaren Teile hängen von dem verwendeten Typ ab.

Musikstücke mit Begleitungsautomatik (Song Bank)

Wie ihre Bezeichnung erkennen lässt, bestehen diese Musikstücke aus einem automatischen Begleitungs- und einem Melodienteil. Wenn Sie diese Musikstücke für eine 3-Schritt Übungsstunde verwenden, können Sie das Spielen nur des Melodienteils (Teil der rechten Hand) üben.

Zweihändige Musikstücke (Etüde, Konzertstück)

Dieser Typ von Musikstücken wird mit beiden Händen gespielt, wie in einem Pianosolo. Wenn Sie diese Musikstücke für eine 3-Schritt Übungsstunde verwenden, können Sie das Spielen der Teile für die linke Hand und für die rechte Hand üben.

Inhalt des Displays während der 3-Schritt-Lehrfunktion

Wenn Sie ein Musikstück mit Begleitungsautomatik für die Wiedergabe in der 3-Schritt-Lehrfunktion wählen, zeigen die On-Screen-Keyboard-Anleitung und die Notenzeilen-Schreibweise die zu spielende Note und deren Länge an. Die On-Screen-Keyboard-Anzeige zeigt auch die Noten an, die Sie auf dem Keyboard spielen. Nachfolgend sind die am Display erscheinenden Informationen beschrieben.

Notenhöhe

Die zu drückende Taste leuchtet in der On-Screen-Keyboard-Anzeige auf, wogegen die tatsächliche Tonhöhe der Note im Notenzeilen-Schreibweisebereich erscheint. Die Finger, die Sie für das Spielen der Noten verwenden sollten, werden ebenfalls am Display angezeigt.

Notenlänge

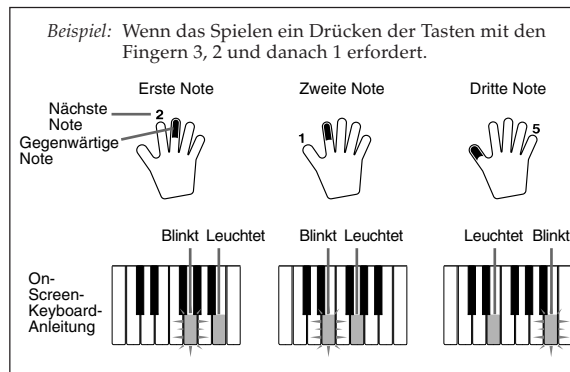
Die Taste verbleibt in der On-Screen-Keyboard-Anzeige so lange beleuchtet, so lange Sie die Taste gedrückt halten sollten. Die Notenzeilen-Schreibweise und das Greifverfahren verbleiben ebenfalls für die Länge der Note am Display angezeigt.

Nächste Note

Eine Taste der On-Screen-Keyboard-Anzeige blinkt, um damit die als nächstes zu spielende Note anzuzeigen, wobei eine Nummer in der Nähe des für das Spielen der nächsten Note zu verwendenden Fingers am Display erscheint.

Serie von Noten mit der gleichen Tonhöhe

Die Taste der On-Screen-Keyboard-Anzeige erlischt momentan zwischen den Noten und leuchtet für eine aufeinander folgende Note wieder auf. Die Notenzeilen-Schreibweise und das Greifverfahren werden ebenfalls aus- und wieder eingeschaltet.



HINWEISE

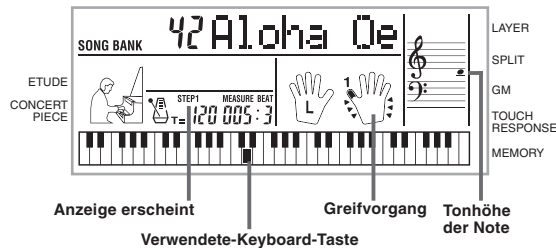
- Die Notenlänge wird nicht angezeigt, wenn Sie ein zweihändiges Musikstück in Schritt 1 und 2 der 3-Schritt-Lehrfunktion verwenden. Sobald Sie eine in der On-Screen-Keyboard-Anzeige aufleuchtende Taste drücken, erlischt diese und die als nächstes zu drückende Taste beginnt zu blinken.
- Die Notenlänge wird von der On-Screen-Keyboard-Anzeige angezeigt, wenn Sie zweihändige Musikstücke in Schritt 3 verwenden. In diesem Fall blinkt die als nächstes zu drückende Taste nicht, wenn Sie eine leuchtende Taste drücken, und die nächste Fingernummer erscheint nicht am Display. Nur die gegenwärtige Fingernummer wird angezeigt.

Tempo-Einstellung für 3-Schritt Lehrfunktion

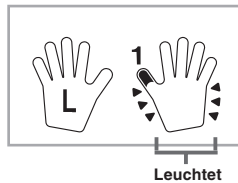
Verwenden Sie den unter "Einstellen des Tempos" auf Seite G-16 beschriebenen Vorgang, um das Tempo für die 3-Schritt Lehrfunktion einzustellen.

Schritt 1 - Meistern Sie das Timing.

1. Wählen Sie das Musikstück, das Sie verwenden möchten.
2. Drücken Sie die **Taste für Schritt 1**, um die Wiedergabe in Schritt 1 zu beginnen.
 - Nach dem Erönen einer Zählung schaltet das Keyboard auf die Bereitschaft und wartet, bis Sie die erste Note des Musikstückes spielen.



- Die Hand, die Sie verwenden sollten, wird durch Pfeile rund um die Hand angezeigt.



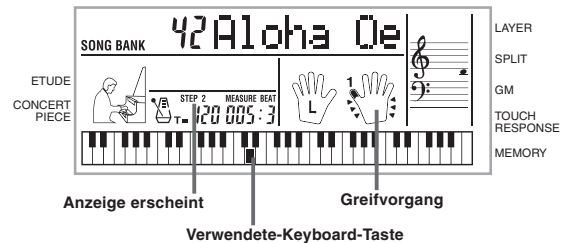
3. Beliebige Tasten des Keyboards drücken, um die Melodie (Teil der rechten Hand) zu spielen.
 - Die Taste für die als nächstes zu spielende Note blinkt in der On-Screen-Keyboard-Anzeige und das Keyboard wartet, bis Sie diese Taste drücken. Wenn Sie eine beliebige Taste für das Spielen der Note drücken, verbleibt die On-Screen-Taste beleuchtet, wenn die Note gespielt wird.
 - Die Begleitung (Teil der linken Hand) wartet, bis Sie eine beliebige Taste drücken, um eine Note zu spielen.
 - Falls Sie aus Versehen mehr als eine Taste drücken, wird die Begleitung für die entsprechende Anzahl von Noten gespielt.
 - Das gleichzeitige Drücken von mehr als einer Taste zählt als eine einzige Melodienote. Drücken einer Taste, während eine andere Taste niedergehalten wird, zählt als zwei Melodienoten.
4. Um das Spielen an beliebiger Stelle zu stoppen, die **STOP-** oder **START/STOP-Taste** drücken.

■ HINWEISE ■

- Ein Üben des Teils der linken Hand kann bei zweihändigen Musikstücken ebenfalls ausgeführt werden. Einfach eines der zweihändigen Musikstücke in Schritt 1 des obigen Vorgangs wählen und danach die LEFT/TRACK 1-Taste nach dem Schritt 2 drücken.
- Die 3-Schritt Lehrfunktion gestattet kein gleichzeitiges Üben beider Hände.
- Sie können bei dem Spielen mit Schritt 1 auch den schnellen Vorlauf und schnellen Rücklauf verwenden.
- Die Pausenfunktion kann während des Spielens mit Schritt 1 nicht verwendet werden.
- Der Rhythmus ertönt nicht während des Spielens mit Schritt 1.

Schritt 2 - Meistern Sie die Melodie.

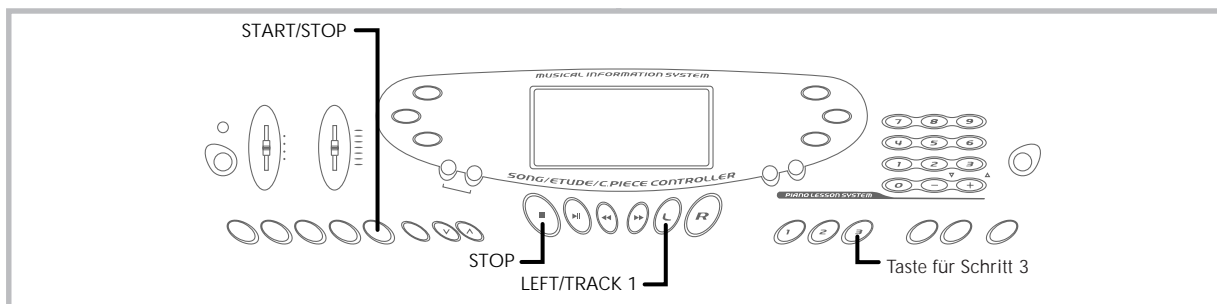
1. Wählen Sie das Musikstück, das Sie verwenden möchten.
2. Drücken Sie die **Taste für Schritt 2**, um die Wiedergabe in Schritt 2 zu beginnen.
 - Nach dem Erönen einer Zählung schaltet das Keyboard auf die Bereitschaft und wartet, bis Sie die erste Note des Musikstückes spielen.



3. Spielen Sie die Melodie (Teil für rechte Hand), wie von der On-Screen-Keyboard-Anzeige angezeigt.
 - Die Taste für die als nächstes zu spielende Note blinkt, während das Keyboard wartet, bis Sie diese Note spielen. Wenn Sie eine beliebige Taste drücken, um diese Note zu spielen, verbleibt die Taste beleuchtet, wenn die Note gespielt wird.
 - Falls mehrere Tasten in der On-Screen-Keyboard-Anzeige leuchten, wenn Sie ein zweihändiges Musikstück verwenden, dann bedeutet dies, dass Sie alle leuchtenden Tasten drücken müssen.
4. Um das Spielen an beliebiger Stelle zu stoppen, die **STOP-** oder **START/STOP-Taste** drücken.

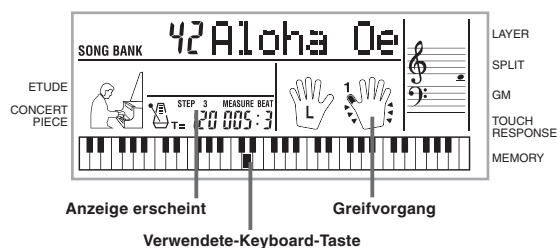
■ HINWEISE ■

- Ein Üben der linken Hand ist auch mit zweihändigen Musikstücken möglich. Einfach ein zweihändiges Musikstück in Schritt 1 des obigen Vorgangs wählen und danach die LEFT/TRACK 1-Taste nach Schritt 2 drücken.
- Die 3-Schritt Lehrfunktion gestattet kein gleichzeitiges Üben beider Hände.
- Bei dem Spielen mit Schritt 2 können Sie auch den schnellen Vorlauf und den schnellen Rücklauf verwenden.
- Die Pausenfunktion kann bei dem Spielen mit Schritt 2 nicht verwendet werden.
- Der Rhythmus ertönt nicht während des Spielens mit Schritt 2.



Schritt 3 - Spielen Sie mit normaler Geschwindigkeit.

1. Wählen Sie das Musikstück, das Sie verwenden möchten.
2. Drücken Sie die **Taste für Schritt 3**, um die Wiedergabe in Schritt 3 zu beginnen.
 - Die Begleitung (Teil der linken Hand) beginnt mit normaler Geschwindigkeit zu spielen.



3. Spielen Sie die Melodie (Teil für rechte Hand), wie von der On-Screen-Keyboard-Anzeige angezeigt.
4. Um das Spielen an beliebiger Stelle zu stoppen, die **STOP-** oder **START/STOP-Taste** drücken.

■ HINWEISE ■

- Ein Üben der linken Hand mit zweihändigen Musikstücken ist ebenfalls möglich. Einfach eines der zweihändigen Musikstücke in Schritt 1 des obigen Vorgangs wählen und danach die LEFT/TRACK 1-Taste nach Schritt 2 drücken.
- Die 3-Schritt Lehrfunktion gestattet kein gleichzeitiges Üben beider Hände.
- Bei dem Spielen mit Schritt 3 können Sie auch die Pausenfunktion, den schnellen Vorlauf und den schnellen Rücklauf verwenden.

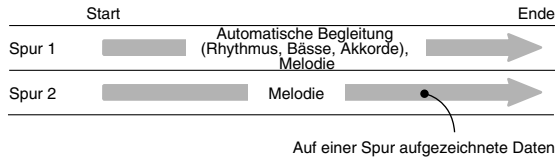


Speicherfunktion

Sie können bis zu zwei separate Songs für spätere Wiedergabe im Speicher abspeichern. Die Speicherfunktion zeichnet Ihre Darbietung auf dem Keyboard in Echtzeit auf, d.h. wie Sie diese spielen.

Spuren

Der Speicher dieses Keyboards zeichnet die Noten auf und gibt diese wieder ähnlich wie ein normales Tonbandgerät. Es gibt zwei Spuren, die einzeln aufgenommen werden können. Neben den Noten kann jeder Spur ihre eigene Klangfarbennummer zugeordnet werden. Während der Wiedergabe können Sie das Tempo einstellen, um die Geschwindigkeit der Wiedergabe zu ändern.

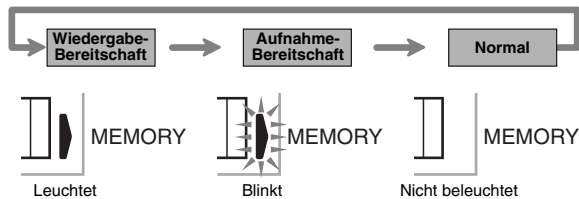


■ HINWEISE ■

- Spur 1 ist die grundlegende Spur, die für die Aufnahme der automatischen Begleitung entlang mit der Melodie verwendet werden kann. Spur 2 kann nur für die Melodie verwendet werden und dient als Zusatz zu der auf Spur 1 ausgeführten Aufnahme.
- Achten Sie darauf, dass die beiden Spuren unabhängig von einander sind. Dies bedeutet, dass Sie nur die Spur mit einem Fehler nochmals aufnehmen müssen, wenn Sie bei der Aufnahme einen Fehler begehen.

Bedienung der Speichertasten

Mit jedem Drücken der MEMORY-Taste wird zyklisch durch die nachfolgend gezeigten Funktionen geschaltet.

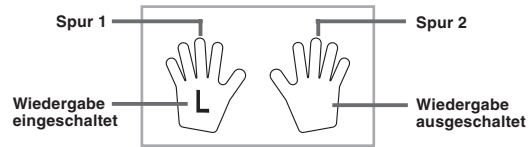


Wahl einer Spur

Die LEFT/TRACK 1- oder RIGHT/TRACK 2-Taste drücken, um Spur 1 bzw. Spur 2 zu wählen. Der Buchstabe "L" (links) oder "R" (rechts) erscheint auf dem Display, wenn Spur 1 bzw. Spur 2 gewählt ist.

Wiedergabe

Mit jedem Drücken der LEFT/TRACK 1- oder RIGHT/TRACK 2-Taste, bei auf Wiedergabe-Bereitschaft geschaltetem Keyboard (siehe obigen Abschnitt "Bedienung der Speichertasten"), wird die Wiedergabe der entsprechenden Spur ein- oder ausgeschaltet. Der Buchstabe, der eine Spur identifiziert (L oder R), erscheint auf dem Display, wenn die Wiedergabe dieser Spur eingeschaltet ist.



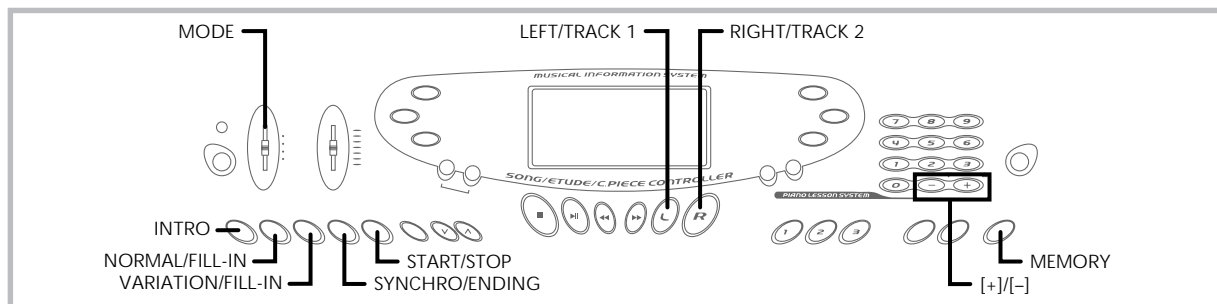
- Mit der obigen Einstellung wird nur Spur 1 wiedergegeben, wegen Spur 2 nicht wiedergegeben wird.

Aufnahme

Mit jedem Drücken der LEFT/TRACK 1- oder RIGHT/TRACK 2-Taste, bei auf Aufnahme-Bereitschaft geschaltetem Keyboard (siehe obigen Abschnitt "Bedienung der Speichertasten"), wird die Aufnahme der entsprechenden Spur ein- oder ausgeschaltet. Der Buchstabe, der eine Spur identifiziert (L oder R), blinkt auf dem Display, wenn die Aufnahme für diese Spur eingeschaltet ist.



- Die obige Anzeige bedeutet, dass Spur 1 auf Wiedergabe und Spur 2 auf Aufnahme geschaltet sind.



Echtzeit-Aufnahme auf Spur 1

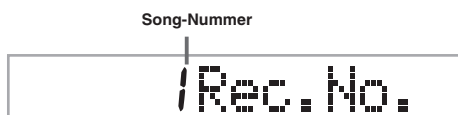
Bei der Echtzeit-Aufnahme werden die Noten und Akkorde, die Sie auf dem Keyboard spielen, mit dem Spielen aufgezeichnet.

Aufnahme auf Spur 1 unter Verwendung der Echtzeit-Aufnahme

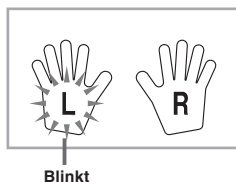
1. Die **MEMORY-Taste** verwenden, um auf die Aufnahme-Bereitschaft zu schalten.



2. Die **[+]**- und **[-]**-Taste verwenden, um 0 oder 1 als Song-Nummer zu wählen.
 - Zu diesem Zeitpunkt ist die Spur noch nicht gewählt.
 - Die obigen Song-Nummer-Anzeige verbleibt für etwa fünf Sekunden auf dem Display. Falls diese verschwindet, bevor Sie eine Song-Nummer gewählt haben, die **MEMORY-Taste** verwenden, um nochmals diese Anzeige anzuzeigen.



3. Die **LEFT/TRACK 1-Taste** drücken, um Spur 1 zu wählen.
 - Der Buchstabe "L" blinkt nun auf dem Display, um die Spur anzuzeigen, auf der nun aufgenommen werden wird.



4. Jede der nachfolgenden Einstellungen vornehmen, wenn Sie dies wünschen.
 - Klangfarbennummer (Seite G-14)
 - Rhythmusnummer (Seite G-16)
 - MODE-Schalter (Seite G-17)
 - Falls Sie noch nicht mit einem hohen Tempo spielen können, versuchen Sie eine niedrigere Tempo-Einstellung (Seite G-16).

5. Drücken Sie die **START/STOP-Taste**, um mit der Echtzeit-Aufnahme auf Spur 1 zu beginnen.
6. Spielen Sie etwas auf dem Keyboard.
 - Jede Melodie oder Begleitung, die Sie auf dem Keyboard spielen (einschließlich der auf dem Begleitungs-Keyboard gespielten automatischen Begleitungsakkorde), wird aufgezeichnet.
 - Falls Sie ein Pedal während der Aufnahme verwenden, werden die Pedaloperationen ebenfalls aufgezeichnet.
7. Drücken Sie die **START/STOP-Taste**, um die Aufnahme zu stoppen, nachdem Sie das Spielen beendet haben.

- Falls Sie während der Aufnahme einen Fehler begehen, die Aufnahme stoppen und nochmals ab Schritt 1 beginnen.

! HINWEIS !

Falls Sie die Echtzeit-Aufnahme verwenden, um auf einer Spur aufzunehmen, die bereits aufgenommene Daten enthält, dann wird die vorhandene Aufnahme durch die neue Aufnahme ersetzt.

Inhalt von Spur 1 nach der Echtzeit-Aufnahme

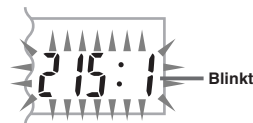
Zusätzlich zu den Keyboard-Noten und den Begleitungsakkorden, werden während der Echtzeit-Aufnahme auch die folgenden Daten auf Spur 1 aufgezeichnet. Diese Daten werden verwendet, wenn Spur 1 wiedergegeben wird.

- Klangfarbennummer
- Rhythmusnummer
- Betätigungen der **INTRO-**, **SYNCHRO/ENDING-**, **NORMAL/FILL-IN-**, **VARIATION/FILL-IN-Taste**
- Pedaloperationen

Speicherkapazität

Dieses Keyboard weist einen Speicher für etwa 5.200 Noten auf. Sie können alle 5.200 Noten für einen einzigen Song verwenden, oder Sie können den Speicher zwischen zwei verschiedenen Songs aufteilen.

- Die Taktnummer und die Notenummer blinken auf dem Display, wenn die restliche Speicherkapazität weniger als 100 Noten beträgt.



- Die Aufnahme wird automatisch gestoppt (und die automatische Begleitung und der Rhythmus stoppen, wenn diese verwendet wurden), wenn der Speicher voll wird.

Datenspeicherung

- Früher im Speicher abgelegte Daten werden ersetzt, wenn Sie eine neue Aufnahme ausführen.
- Der Speicherinhalt bleibt erhalten, so lange das Keyboard mit elektrischem Strom versorgt wird. Durch ein Abtrennen des Netzgerätes, wenn die Batterien nicht eingesetzt oder die eingesetzten Batterien entladen sind, wird die Stromversorgung des Keyboards unterbrochen, sodass alle im Speicher abgelegten Daten gelöscht werden. Unbedingt das Keyboard über das Netzgerät an eine Netzdose anschließen, bevor die Batterien ausgetauscht werden.
- Falls das Keyboard während der Aufnahme ausgeschaltet wird, dann wird der Inhalt der gegenwärtig bespielten Spur verloren.

Variationen der Echtzeit-Aufnahme auf Spur 1

Nachfolgend ist eine Anzahl von verschiedenen Variationen beschrieben, die Sie bei der Echtzeit-Aufnahme auf Spur 1 verwenden können. Alle diese Variationen beruhen auf dem unter "Echtzeit-Aufnahme auf Spur 1" auf Seite G-28 beschriebenen Vorgang.

Aufnahme ohne Rhythmus

Schritt 5 überspringen. Die Echtzeit-Aufnahme ohne Rhythmus startet, wenn Sie eine beliebige Taste des Keyboards drücken.

Beginn der Aufnahme mit Synchro-Start

Anstelle von Schritt 5 ist die SYNCHRO/ENDING-Taste zu drücken. Die automatische Begleitung und die Aufnahme starten, wenn Sie einen Akkord auf dem Begleitungs-Keyboard spielen.

Aufnahme unter Verwendung einer Einleitung, einer Endung oder eines Fill-ins

Während der Aufnahme können die INTRO-, SYNCHRO/ENDING-, NORMAL/FILL-IN- und VARIATION/FILL-IN-Taste (Seiten G-19 bis G-20) wie normal verwendet werden.

Synchro-Start der automatischen Begleitung mit Einleitungsmuster

Anstelle von Schritt 5 ist die SYNCHRO/ENDING-Taste gefolgt von der INTRO-Taste zu drücken. Die automatische Begleitung startet mit einem Einleitungsmuster, wenn Sie einen Akkord auf dem Begleitungs-Keyboard spielen.

Start der automatischen Begleitung an beliebiger Stelle während einer Aufnahme

Anstelle von Schritt 5 ist die SYNCHRO/ENDING-Taste zu drücken, worauf Sie etwas auf dem Melodien-Keyboard spielen müssen, um zu starten. Wenn Sie den Punkt erreicht haben, an dem die automatische Begleitung starten soll, einen Akkord auf dem Begleitungs-Keyboard spielen.

Wiedergabe aus dem Speicher

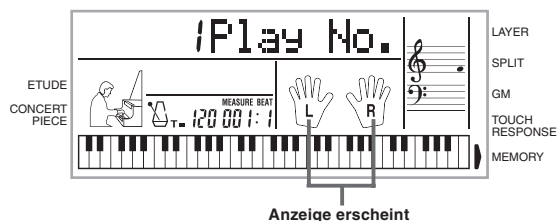
Verwenden Sie den folgenden Vorgang für die Wiedergabe des Speicherinhalts.

Wiedergabe aus dem Speicher

1. Die **MEMORY-Taste** verwenden, um die Wiedergabe-Bereitschaft aufzurufen, und danach die **[+]**- und **[-]**-Taste verwenden, um 0 oder 1 als Song-Nummer zu wählen.
 - Die obige Song-Nummer-Anzeige verbleibt für etwa fünf Sekunden auf dem Display. Falls sie verschwindet, bevor Sie eine Song-Nummer gewählt haben, die MEMORY-Taste verwenden, um diese Anzeige erneut anzuzeigen.



2. Die **START/STOP-Taste** drücken, um die Wiedergabe des gewählten Songs zu starten.
 - Während der Speicher-Wiedergabe können Sie die **LEFT/TRACK 1-** und **RIGHT/TRACK 2-**Taste verwenden, um die Wiedergabe jeder der Spuren ein- oder auszuschalten.

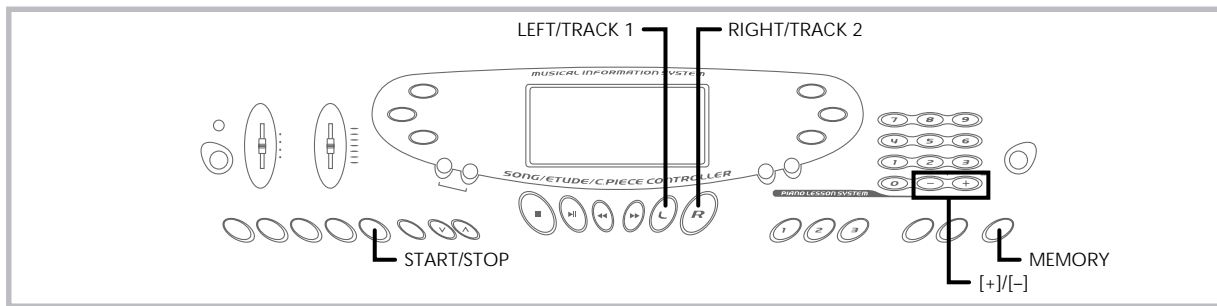


Anzeige erscheint

- Sie können die **TEMPO-Tasten** verwenden, um das Tempo einzustellen.
3. Die **START/STOP-Taste** erneut drücken, um die Wiedergabe zu stoppen.

■ HINWEISE ■

- Während der Speicher-Wiedergabe funktioniert das gesamte Keyboard als Melodien-Keyboard, unabhängig von der Einstellung des **MODE-Schalters**.
- Sie können mit der Wiedergabe aus dem Speicher auf dem Keyboard mitspielen. Sie können auch die Überlagerung (Seite G-32) und die Auftrennung (Seite G-32) verwenden, um mit mehr als einer Klangfarbe mitspielen.
- Während der Speicher-Wiedergabe können die **Pausenfunktion**, der schnelle Vorlauf und der schnelle Rücklauf nicht verwendet werden.



Echtzeit-Aufnahme auf Spur 2

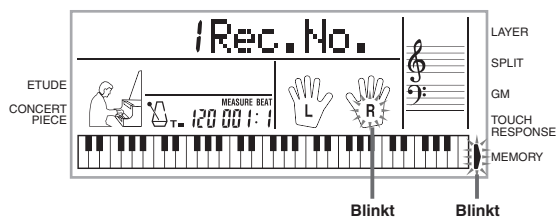
Nach der Aufnahme auf Spur 1, können Sie die Echtzeit-Aufnahme verwenden, um eine Melodie auf Spur 2 hinzuzufügen.

Aufnahme auf Spur 2 während der Wiedergabe von Spur 1

- Die **MEMORY-Taste** verwenden, um die Aufnahme-Bereitschaft aufzurufen, und danach die **[+]**- und **[-]**-Taste verwenden, um 0 oder 1 als Song-Nummer zu wählen.
 - Die von Ihnen gewählte Songnummer sollte diejenige sein, an der Sie vorher die Spur 1 eingegeben hatten.



- Zu diesem Zeitpunkt ist die Spur noch nicht gewählt.
- Die **RIGHT/TRACK 2-Taste** drücken, um Spur 2 zu wählen.



- Jede der folgenden Einstellungen ausführen, wenn Sie dies wünschen.
 - Klangfarbennummer (Seite G-14)
 - Falls Sie noch nicht mit einem hohen Tempo spielen können, versuchen Sie eine niedrigere Tempo-Einstellung (Seite G-16).
- Die **START/STOP-Taste** drücken, um die Echtzeit-Aufnahme auf Spur 2 gemeinsam mit der Wiedergabe von Spur 1 zu starten.
- Hören Sie die Wiedergabe von Spur 1 und spielen Sie auf dem Keyboard, was Sie auf Spur 2 aufnehmen möchten.
- Die **START/STOP-Taste** drücken, um die Aufnahme zu stoppen, wenn Sie das Spielen beendet haben.
 - Falls Sie während der Aufnahme einen Fehler begehen, die Aufnahme stoppen und nochmals ab Schritt 1 beginnen.

■ HINWEIS ■

Spur 2 ist nur eine Melodienspur, d.h. Akkorde können hier nicht aufgezeichnet werden. Daher ist das gesamte Keyboard ein Melodien-Keyboard, unabhängig von der Einstellung des MODE-Schalters.

Aufnahme auf Spur 2 ohne Wiedergabe von Spur 1

- Die **MEMORY-Taste** verwenden, um die Wiedergabe-Bereitschaft aufzurufen.
- Die **LEFT/TRACK 1-Taste** drücken, um die Wiedergabe von Spur 1 auszuschalten.
- Mit Schritt 1 unter "Aufnahme auf Spur 2 während der Wiedergabe von Spur 1" fortsetzen.
 - Achten Sie darauf, dass durch den obigen Vorgang der Rhythmus und die automatische Begleitung nicht ausgeschaltet werden.

Inhalt von Spur 2 nach der Echtzeit-Aufnahme

Die folgenden Daten werden während der Echtzeit-Aufnahme auf Spur 2 aufgezeichnet.

- Klangfarbennummer
- Pedaloperationen

Löschen des Inhalts einer bestimmten Spur

Verwenden Sie den folgenden Vorgang, um alle gegenwärtig auf einer bestimmten Spur aufgezeichneten Daten zu löschen.

Löschen aller Daten von einer bestimmten Spur

1. Die **MEMORY-Taste** verwenden, um die Aufnahme-Bereitschaft aufzurufen, und danach die **[+]**- oder **[-]**-Taste verwenden, um den Song (0 oder 1) zu wählen, dessen Spur Sie löschen möchten.

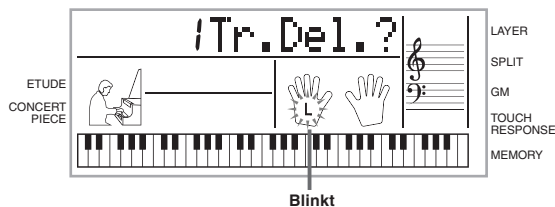
| Rec. No. |

2. Die **MEMORY-Taste** gedrückt halten, bis die Spur-Löschanzeige auf dem Display erscheint.

| Tr. Del. ? |

3. Die **LEFT/TRACK 1-** oder **RIGHT/TRACK 2-Taste** verwenden, um die Spur zu wählen, deren Daten Sie löschen möchten.

Beispiel: Wahl von Spur 1

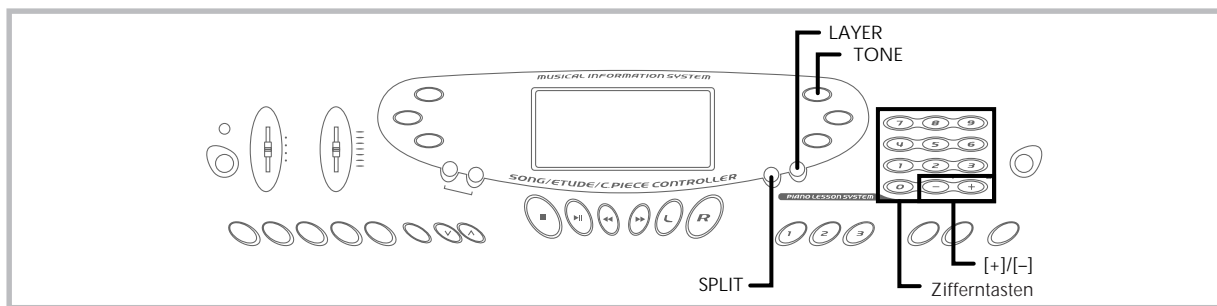


4. Drücken Sie die **[+]**-Taste.
 - Dadurch wird die gewählte Spur gelöscht und auf die Wiedergabebereitschaft geschaltet.

■ HINWEISE ■

- Die Spur-Löschanzeige wird automatisch von dem Display gelöscht, wenn Sie das Keyboard mit der Spur-Löschmeldung auf dem Display für etwa fünf Sekunden belassen, ohne etwas zu tun.
- Sobald Sie in Schritt 3 eine Spur gewählt haben, können Sie nicht auf eine andere Spur wechseln, ohne die Spur-Löschoperation abubrechen und neu zu beginnen.
- Sie können eine Spur nicht für das Löschen wählen, wenn diese Spur keine Daten enthält.
- Durch Drücken der **MEMORY-Taste**, während die Spur-Löschanzeige auf dem Display angezeigt wird, wird auf die Aufnahme-Bereitschaft zurückgekehrt.

Keyboard-Einstellungen



Dieser Abschnitt beschreibt die Verwendung der Überlagerung (Spielen von zwei Klangfarben mit einer einzelnen Taste) und der Auftrennung (Zuordnung von unterschiedlichen Klangfarben für die beiden Enden des Keyboards) sowie die Ausführung der Anschlagsdynamik-, Transponierungs- und Stimmungseinstellungen.

Verwendung der Überlagerung

Mit der Überlagerung können Sie zwei verschiedene Klangfarben (eine Haupt-Klangfarbe und eine überlagerte Klangfarbe) dem Keyboard zuordnen, die dann gleichzeitig gespielt werden, wenn Sie eine Taste drücken. So können Sie z.B. die Klangfarbe FRENCH HORN der Klangfarbe BRASS überlagern, um einen reichen, blechernen Sound zu erhalten.

Überlagern von Klangfarben

- Zuerst die Haupt-Klangfarbe wählen.
Beispiel: Um "061 BRASS" als Haupt-Klangfarbe zu wählen, die TONE-Taste drücken und danach die Zifferntasten oder die [+]- und [-]-Tasten verwenden, um 0, 6 und dann 1 einzugeben.



- Die LAYER-Taste drücken.

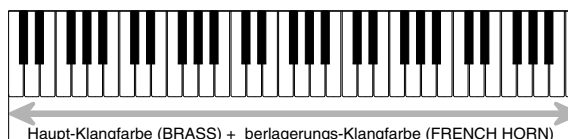


- Die überlagerte Klangfarbe wählen.
Beispiel: Um "060 FRENCH HORN" als die überlagerte Klangfarbe zu wählen, die Zifferntasten oder die [+]- und [-]-Tasten verwenden, um 0, 6 und dann 0 einzugeben.



- Versuchen Sie nun etwas auf dem Keyboard zu spielen.
• Beide Klangfarben werden gleichzeitig gespielt.
- Die LAYER-Taste erneut drücken, um die Überlagerung der Klangfarben freizugeben und das Keyboard auf den Normal-Modus zurückzuschalten.

ÜBERLAGERUNG



Verwendung der Auftrennung

Mit der Auftrennung können Sie zwei unterschiedliche Klangfarben (eine Haupt-Klangfarbe und eine Auftrennungs-Klangfarbe) den beiden Enden des Keyboards zuordnen, sodass Sie eine Klangfarbe mit Ihrer linken Hand und eine andere Klangfarbe mit Ihrer rechten Hand spielen können. So können Sie z.B. STRINGS als die Haupt-Klangfarbe (hoher Bereich) und PIZZICATO als die aufgetrennte Klangfarbe (niedriger Bereich) wählen, sodass ein vollständiges Saiten-Ensemble bereit steht.

Mit der Auftrennung können Sie auch den Auftrennungspunkt spezifizieren, an dem das Keyboard zwischen den beiden Klangfarben aufgetrennt ist.

Auftrennen des Keyboards

- Zuerst die Haupt-Klangfarbe wählen.
Beispiel: Um "048 STRINGS 1" als die Haupt-Klangfarbe zu wählen, die TONE-Taste drücken und danach die Zifferntasten oder die [+]- und [-]-Tasten verwenden, um 0, 4 und dann 8 einzugeben.



- Die SPLIT-Taste drücken.



- Die Auftrennungs-Klangfarbe wählen.
Beispiel: Um "045 PIZZICATO STR" als die Auftrennungs-Klangfarbe zu wählen, die Zifferntasten oder die [+]- und [-]-Tasten verwenden, um 0, 4 und dann 5 einzugeben.



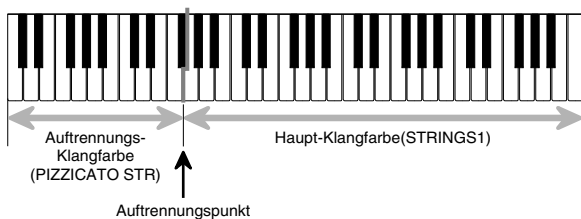
- Den Auftrennungspunkt spezifizieren. Während die **SPLIT-Taste** niedergehalten wird, das Keyboard an der Stelle drücken, an der die ganz links liegende Taste des hohen Bereichs angeordnet sein soll.

Beispiel: Um G3 als den Auftrennungspunkt zu spezifizieren, die G3-Taste drücken.



- Versuchen Sie nun etwas auf dem Keyboard zu spielen.
 - Jeder Taste ab F#3 und darunter ist die Klangfarbe PIZZICATO zugeordnet, wogegen jeder Taste ab G3 und darüber die Klangfarbe STRINGS zugeordnet ist.
- Die **SPLIT-Taste** erneut drücken, um die Auftrennung aufzuheben und auf den Normal-Modus zurückzukehren.

AUFTRENNUNG



Gemeinsame Verwendung von Überlagerung und Auftrennung

Sie können die Überlagerung und Auftrennung gemeinsam verwenden, um ein überlagertes, aufgetrenntes Keyboard zu kreieren. Dabei spielt es keine Rolle, ob Sie zuerst die Klangfarben überlagern und danach das Keyboard auftrennen oder zuerst das Keyboard auftrennen und danach die Klangfarben überlagern.

Wenn Sie die Überlagerung und Auftrennung in Kombination verwenden, sind dem hohen Bereich des Keyboards zwei Klangfarben (Haupt-Klangfarbe + überlagerte Klangfarbe) und dem niedrigen Bereich ebenfalls zwei Klangfarben (aufgetrennte Klangfarbe + überlagerte, aufgetrennte Klangfarbe) zugeordnet.

Kreieren eines überlagerten, aufgetrennten Keyboards

- Die **TONE-Taste** drücken und danach die Klangfarbennummer der Haupt-Klangfarbe eingeben.



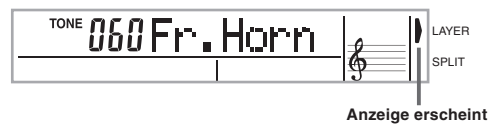
- Die **SPLIT-Taste** drücken und danach die Nummer der aufgetrennten Klangfarbe eingeben.



- Nach dem Spezifizieren der Auftrennungsklangfarbe, die **SPLIT-Taste** drücken, um die Auftrennung des Keyboards freizugeben.

- Die **LAYER-Taste** drücken und danach die Nummer der überlagerten Klangfarbe eingeben.

- Achten Sie darauf, dass Sie die Schritte 2 und 3 auch umkehren können, um zuerst die überlagerte Klangfarbe und danach die aufgetrennte Klangfarbe einzugeben.



- Die **SPLIT-Taste** oder die **LAYER-Taste** drücken, sodass die **SPLIT-** und **LAYER-Anzeigen** angezeigt werden.

- Die Nummer der überlagerten, aufgetrennten Klangfarbe eingeben.

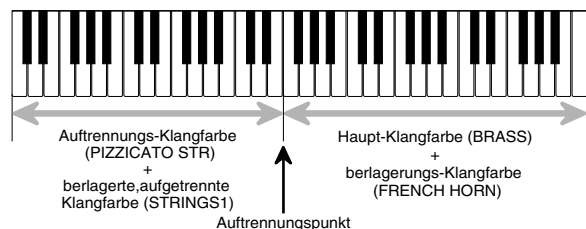


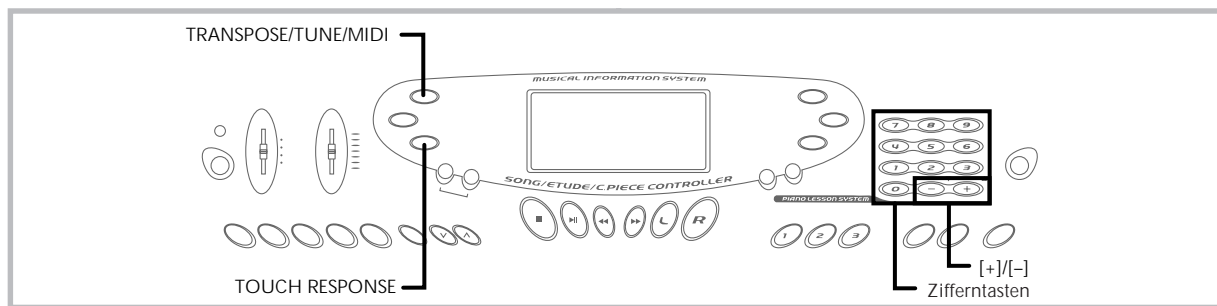
- Den Auftrennungspunkt spezifizieren.
 - Während die **SPLIT-Taste** niedergehalten wird, das Keyboard an der Stelle drücken, an der die ganz links liegende Taste des tiefen Bereichs angeordnet sein soll.

- Spiele Sie etwas auf dem Keyboard.

- Die **LAYER-Taste** drücken, um die Überlagerung des Keyboards aufzuheben, und die **SPLIT-Taste** drücken, um die Auftrennung des Keyboards aufzuheben.

ÜBERLAGERUNG UND AUFTRENNUNG





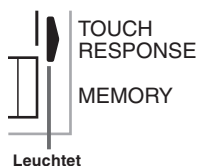
Verwendung der Anschlagdynamik

Wenn die Anschlagdynamik eingeschaltet ist, variiert die relative Lautstärke des vom Keyboard ausgegebenen Sounds in Abhängigkeit von dem auf die Tasten ausgeübten Druck, gleich wie bei einem akustischen Piano.

Ein- und Ausschalten der Anschlagdynamik

Die **TOUCH RESPONSE**-Taste drücken, um die Anschlagdynamik ein- oder auszuschalten.

- Die Anschlagdynamik ist eingeschaltet, wenn die Anschlagdynamik-Anzeige angezeigt wird.



- Die Anschlagdynamik ist ausgeschaltet, wenn die TOUCH RESPONSE-Anzeige nicht leuchtet.



■ HINWEISE ■

- Sie können die Empfindlichkeit der Anschlagdynamik einstellen, indem Sie den unter "TOUCH CURVE" auf Seite G-39 beschriebenen Vorgang verwenden.
- Die Anschlagdynamik beeinflusst nicht nur die interne Klangquelle des Keyboards, sondern wird auch als MIDI-Daten ausgegeben.
- Die Speicher-Wiedergabe, Begleitung und externe MIDI-Notendaten beeinflussen nicht die Einstellung der Anschlagdynamik.

Transponierung des Keyboards

Die Transponierung lässt Sie die gesamte Tonart des Keyboards in Halbönen anheben und absenken. Falls Sie eine Begleitung für einen Sänger spielen möchten, der in einer von dem Keyboard abweichenden Tonart singt, dann können Sie mit der Transponierung einfach die Tonart des Keyboards ändern.

Transponieren des Keyboards

- Die **TRANSPOSE/TUNE/MIDI**-Taste drücken, bis die Transponierungsanzeige auf dem Display erscheint.



- Die **[+]**, **[-]**- und **Zifferntasten** verwenden, um die Transponierungs-Einstellung des Keyboards zu ändern.
Beispiel: Das Keyboard ist um fünf Halböne nach oben zu transponieren.



■ HINWEISE ■

- Das Keyboard kann innerhalb eines Bereichs von -12 (eine Oktave nach unten) bis +12 (eine Oktave nach oben) transponiert werden.
- Die Vorgabe-Transponierungs-Einstellung ist "00", wenn die Stromversorgung des Keyboards eingeschaltet wird.
- Falls Sie die Transponierungsanzeige für etwa fünf Sekunden auf dem Display belassen, ohne etwas auszuführen, dann wird diese Anzeige automatisch gelöscht.
- Die Transponierungs-Einstellung beeinflusst auch die Wiedergabe aus dem Speicher und die automatische Begleitung.

TRANSPOSE/TUNE/MIDI-Taste

Mit jedem Drücken der TRANSPOSE/TUNE/MIDI-Taste wird zyklisch durch insgesamt 12 Einstellanzeigen umgeschaltet: Transponierungsanzeige, Stimmungsanzeige und 10 MIDI-Einstellungsanzeigen (Seite G-36). Falls Sie versehentlich über die gewünschte Anzeige weiterschalten, die TRANSPOSE/TUNE/MIDI-Taste erneut drücken, bis die gewünschte Anzeige wiederum erscheint.

Stimmen des Keyboards

Verwenden Sie den folgenden Vorgang, um das Keyboard zu stimmen und an die Stimmung eines anderen Musikinstrumentes anzupassen.

Stimmen des Keyboards

1. Die **TRANPOSE/TUNE/MIDI-Taste** zweimal drücken, um die Stimmungsanzeige anzuzeigen.



00 Tune

2. Die **[+]**, **[-]**- und die **Zifferntasten** verwenden, um den Stimmungswert einzustellen.

Beispiel: Um die Stimmung um 20 abzusenken.

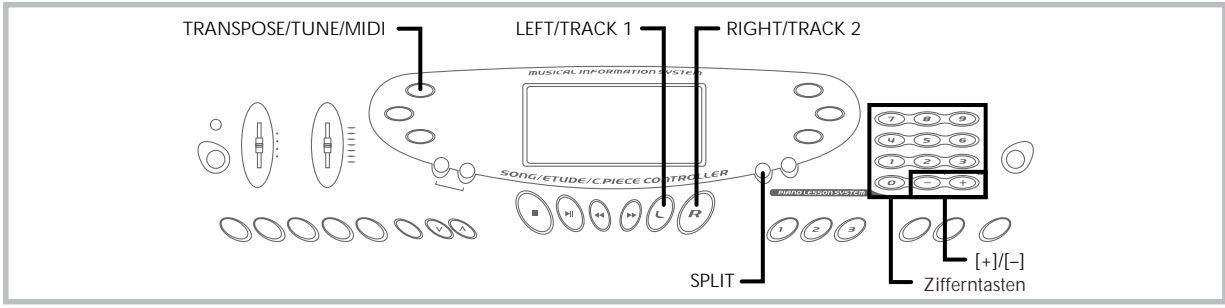


-20 Tune

■ HINWEISE ■

- Das Keyboard kann innerhalb eines Bereichs von -50 Cent bis +50 Cent gestimmt werden.
*100 Cent entsprechen einem Halbton.
- Die Vorgabe-Stimmungs-Einstellung ist "00", wenn die Stromversorgung des Keyboards eingeschaltet wird.
- Falls Sie die Stimmungsanzeige für etwa fünf Sekunden auf dem Display belassen, ohne etwas auszuführen, wird die Anzeig automatisch gelöscht.
- Die Stimmungs-Einstellung beeinflusst auch die Wiedergabe aus dem Speicher und die automatische Begleitung.

MIDI

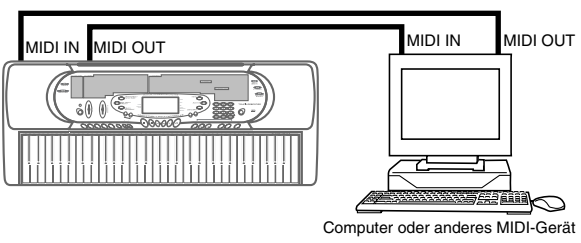


Was ist MIDI?

Die Abkürzung MIDI steht für "Musical Instrument Digital Interface" und ist die Bezeichnung eines weltweiten Standards für Digitalsignale und Steckverbinder, die einen Austausch von musikalischen Daten zwischen Musikinstrumenten und Computern (Maschinen) ermöglichen, die von verschiedenen Herstellern hergestellt wurden. MIDI-kompatible Geräte können den Keyboard-Tastendruck, die Tastenfreigabe, die Klangfarbenänderung und andere Daten als Meldungen austauschen. Obwohl Sie keine speziellen Kenntnisse über MIDI benötigen, um dieses Keyboard für sich alleine verwenden zu können, so ist für die MIDI-Operationen doch ein spezielles Wissen erforderlich. Dieser Abschnitt enthält eine Übersicht über MIDI, die Ihnen bei der Bedienung helfen wird.

MIDI-Anschlüsse

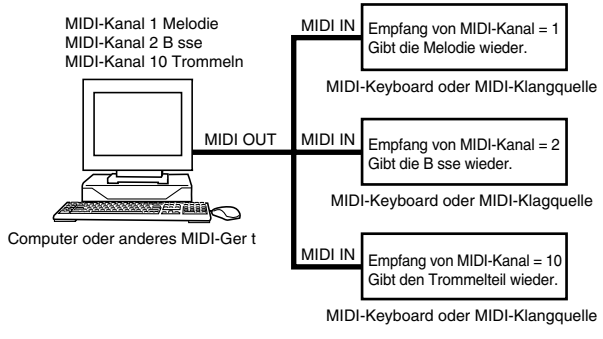
Die MIDI-Meldungen werden über die MIDI OUT-Buchse einer Maschine mit Hilfe eines MIDI-Kabels an die MIDI IN-Buchse einer anderen Maschine ausgegeben. Um z.B. eine Meldung von diesem Keyboard an eine andere Maschine zu senden, müssen Sie ein MIDI-Kabel verwenden, um die MIDI OUT-Buchse dieses Keyboards mit der MIDI IN-Buchse der anderen Maschine zu verbinden. Um die MIDI-Meldungen zurück an dieses Keyboard zu senden, müssen Sie ein MIDI-Kabel verwenden, um die MIDI OUT-Buchse der anderen Maschine mit der MIDI IN-Buchse dieses Keyboards zu verbinden. Um einen Computer oder ein anderes MIDI-Gerät für die Aufnahme und Wiedergabe der auf diesem Keyboard erzeugten MIDI-Daten verwenden zu können, müssen Sie die MIDI IN- und MIDI OUT-Buchsen beider Maschinen verbinden, um Daten senden und empfangen zu können.



- Um die MIDI THRU-Funktion eines angeschlossenen Computers, Sequenzers oder anderen MIDI-Gerätes zu verwenden, unbedingt LOCAL CONTROL dieses Keyboards ausschalten (Seite G-38).

MIDI-Kanäle

MIDI gestattet das gleichzeitige Senden der Daten von mehreren Teilen, wobei jeder Teil über einen separaten MIDI-Kanal gesandt wird. Es gibt 16 MIDI-Kanäle, die von 1 bis 16 nummeriert sind, und die MIDI-Kanal-Daten sind immer eingeschlossen, wenn Sie Daten (Tastendruck, Tonhöhenbeugungsoperation usw.) austauschen. Sowohl die Sendemaschine als auch die Empfangsmaschine müssen auf den gleichen Kanal eingestellt sein, damit die Empfangseinheit die Daten richtig empfangen und spielen kann. Falls z.B. die Empfangsmaschine auf Kanal 2 eingestellt ist, dann empfängt sie nur MIDI Kanal 2 Daten, und alle anderen Kanäle werden ignoriert.



Dieses Keyboard verfügt über Multi-Klangfarben-Fähigkeit, d.h. es kann Meldungen über alle 16 MIDI-Kanäle empfangen und gleichzeitig bis zu 16 Teile wiedergeben. Die auf diesem Keyboard ausgeführten Keyboard- und Pedaloperationen werden ausgesandt, indem ein MIDI-Kanal (1 bis 16) gewählt und danach die entsprechende Meldung gesandt wird.

General MIDI

Wie wir bereits gesehen haben, ermöglicht MIDI den Austausch von musikalischen Daten zwischen Geräten, die von unterschiedlichen Herstellern hergestellt wurden. Diese musikalischen Daten bestehen nicht aus den eigentlichen Noten, sondern aus Informationen darüber, ob eine Taste gedrückt oder freigegeben wurde, und der Klangfarbennummer. Falls z.B. Klangfarbe 1 auf einem von der Firma A hergestellten Keyboard gleich PIANO ist, wogegen Klangfarbe 1 auf einem Keyboard der Firma B gleich BASS ist, dann wird durch das Senden der Daten von dem Keyboard der Firma A an das Keyboard der Firma B ein Ergebnis erhalten, das vollständig unterschiedlich von dem Original ist. Falls ein Computer, Sequenzer oder anderes Gerät mit automatischer Begleitungsfunktion verwendet wird, um die musikalischen Daten für das Keyboard der Firma A zu erzeugen, das 16 Teile (16 Kanäle) aufweist, und danach diese Daten an das Keyboard der Firma B gesandt werden, das nur 10 Teile (10 Kanäle) empfangen kann, dann können die nicht empfangenen Teile auch nicht gehört werden. Der Standard für die Klangfarben-Nummerierungssequenz, die Anzahl der Pads und andere allgemeine Faktoren, die die Klangquellen-Konfiguration bestimmen, die von der Herstellern in aller Welt vereinbart wurden, wird als General MIDI bezeichnet. Der General MIDI Standard definiert die Klangfarben-Nummerierungssequenz, die Trommelklang-Nummerierungssequenz, die Anzahl der verwendbaren MIDI-Kanäle und andere allgemeine Faktoren, die die Klangquellen-Konfiguration bestimmen. Daher können die auf einer General MIDI-Klangquelle erzeugten musikalischen Daten unter Verwendung von ähnlichen Klangfarben und identischen Nuancen wie das Original wiedergegeben werden, auch wenn die Wiedergabe auf einer Klangquelle von einem unterschiedlichen Hersteller erfolgt. Dieses Keyboard entspricht dem General MIDI Standard, sodass es an einen Computer oder ein anderes Gerät angeschlossen werden und für die Wiedergabe von General MIDI-Daten, die im Fachhandel erstanden, vom Internet heruntergeladen oder von einer anderen Quelle erhalten wurden, verwendet werden kann.

Änderung der MIDI-Einstellungen

Sie können dieses Keyboard in Kombination mit einem externen Sequenzer, Synthesizer oder anderem MIDI-Gerät verwenden, um mit im Fachhandel erhältlicher General MIDI-Software mitzuspielen. Dieser Abschnitt beschreibt, wie die erforderlichen MIDI-Einstellungen auszuführen sind, wenn Sie dieses Keyboard an ein externes Gerät anschließen.

TRANSCOPE/TUNE/MIDI-Taste

Mit jedem Drücken der TRANSCOPE/TUNE/MIDI-Taste wird zyklisch durch eine von insgesamt 12 Einstellungsanzeigen weitergeschaltet: Transponierungsanzeige, Abstimmungsanzeige und 10 MIDI-Einstellungsanzeigen. Falls Sie versehentlich über die gewünschte Anzeige weiterschalten, die TRANSCOPE/TUNE/MIDI-Taste erneut drücken, bis Sie wiederum die gewünschte Anzeige erhalten. Achten Sie auch darauf, dass die Einstellungsanzeige automatisch von dem Display gelöscht wird, wenn Sie für etwa fünf Sekunden keine Operation ausführen.

GM MODE (GM-MODUS) (Vorgabe: Off)

on: Dieses Keyboard spielt General MIDI-Daten von einem Computer oder anderem externen Gerät. MIDI IN CHORD JUDGE kann nicht verwendet werden, wenn GM MODE eingeschaltet ist.

off: MIDI IN CHORD JUDGE kann verwendet werden.

1. Die TRANSCOPE/TUNE/MIDI-Taste drücken, bis die GM MODE-Anzeige erscheint.
Beispiel: Wenn GM MODE ausgeschaltet ist



2. Die [+] und [-] oder die [0] und [1]-Taste verwenden, um die Einstellung ein- oder auszuschalten.
Beispiel: Um GM MODE einzuschalten



KEYBOARD CHANNEL (KEYBOARD-KANAL)

Der Keyboard-Kanal ist der Kanal, der verwendet wird, um die MIDI-Meldungen von diesem Keyboard an ein externes Gerät zu senden. Sie können einen beliebigen Kanal von 1 bis 16 als den Keyboard-Kanal spezifizieren.

1. Die TRANSCOPE/TUNE/MIDI-Taste drücken, bis die KEYBOARD CHANNEL-Anzeige erscheint.



2. Die [+] , [-] und Zifferntasten verwenden, um die Kanalnummer zu ändern.
Beispiel: Um Kanal 4 zu spezifizieren



NAVIGATE CHANNEL (NAVIGATIONS-KANAL) (Vorgabe: 4)

Wenn MIDI-Meldungen von einem externen Gerät für die Wiedergabe von diesem Keyboard empfangen werden, ist der Navigations-Kanal der Kanal, dessen Notendaten auf dem Display erscheinen. Sie können einen Kanal von 1 bis 8 als den Navigations-Kanal wählen. Da Sie diese Einstellung die Daten eines beliebigen Kanals der im Fachhandel erhältlichen MIDI-Software verwenden lässt, um die On-Screen-Keyboard-Anleitung zu beleuchten, können Sie analysieren, wie unterschiedliche Teile eines Arrangements gespielt werden.

1. Die TRANSCOPE/TUNE/MIDI-Taste drücken, bis die NAVIGATE CHANNEL-Anzeige erscheint.



2. Die [+] , [-] und Zifferntasten [1] bis [8] verwenden, um die Kanalnummer zu ändern.
Beispiel: Um Kanal 2 zu spezifizieren



■ HINWEIS ■

Der Navigations-Kanal ändert automatisch auf 1, wenn Sie MIDI IN CHORD JUDGE einschalten.

Ausschalten von bestimmten Klängen während der Wiedergabe von empfangenen MIDI-Daten

<<Navigations-Kanal ein/aus>>

Vor der Wiedergabe von MIDI-Daten, die RIGHT/TRACK 2-Taste drücken.

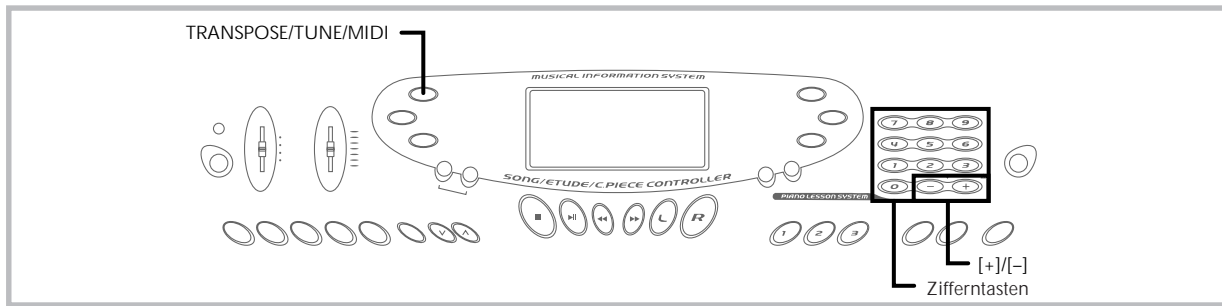
- Dadurch wird der Ton des Navigations-Kanals ausgeschaltet, wobei jedoch die Tasten der On-Screen-Keyboard-Anleitung weiterhin in Abhängigkeit von den Daten des Kanals aufleuchten, wenn diese empfangen werden. Die RIGHT/TRACK 2-Taste erneut drücken, um den Kanal wieder einzuschalten.

<<Nächst niedriger Kanal von dem Navigations-Kanal ein/aus>>

Vor der Wiedergabe von MIDI-Daten, die LEFT/TRACK 1-Taste drücken.

- Dadurch wird der Ton des Kanals, dessen Nummer um eins niedriger als die des Navigations-Kanals ist, ausgeschaltet, wobei jedoch die Tasten der On-Screen-Keyboard-Anleitung weiterhin in Abhängigkeit von den Daten des Kanals aufleuchten, wenn diese empfangen werden. Die LEFT/TRACK 1-Taste erneut drücken, um den Kanal wieder einzuschalten.

Beispiel: Falls der Navigations-Kanal der Kanal 4 ist, wird durch den obigen Vorgang der Kanal 3 ausgeschaltet. Falls der Navigations-Kanal der Kanal 1 oder 2 ist, dann wird durch den obigen Vorgang der Kanal 8 ausgeschaltet.



MIDI IN CHORD JUDGE (Vorgabe: Off)

on: Wenn eine Akkordspezifikationsmethode mit dem MODE-Schalter gewählt wird, werden die Akkorde durch die an der MIDI IN-Buchse eingegebenen Keyboard-Kanal-Notendaten spezifiziert.

oFF: MIDI IN CHORD JUDGE ist ausgeschaltet.

1. Die **TRANSPOSE/TUNE/MIDI-Taste** drücken, bis die MIDI IN CHORD JUDGE-Anzeige erscheint.

off Chord

2. Die **[+]**- und **[-]**-Taste oder **[0]**- und **[1]**-Taste verwenden, um die Einstellung ein- oder auszuschalten.
Beispiel: Einschalten von MIDI IN CHORD JUDGE

on Chord

■ HINWEIS ■

MIDI IN CHORD JUDGE wird automatisch ausgeschaltet, wenn Sie den Navigations-Kanal auf einen anderen Kanal als 01 ändern.

LOCAL CONTROL (Vorgabe: On)

Diese Einstellung bestimmt, ob das Keyboard und die Klangquelle dieses Keyboards intern verbunden sind oder nicht. Bei Aufnahme auf einem an die MIDI IN/OUT-Buchse des Keyboards angeschlossenen Computer oder externen Gerät ist es nützlich, wenn Sie LOCAL CONTROL ausschalten.

on: Alle auf dem Keyboard gespielten Daten ertönen von der internen Klangquelle und werden gleichzeitig als MIDI-Meldungen von der MIDI OUT-Buchse ausgegeben.

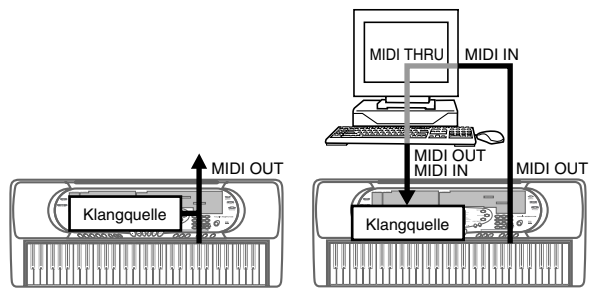
oFF: Alle auf dem Keyboard gespielten Daten werden als MIDI-Meldungen an der MIDI OUT-Buchse ausgegeben, ohne dass sie von der internen Klangquelle ertönen. LOCAL CONTROL immer ausschalten, wenn Sie die MIDI THRU-Funktion eines Computers oder eines anderen externen Gerätes verwenden. Achten Sie auch darauf, dass kein Ton von dem Keyboard erzeugt wird, wenn LOCAL CONTROL ausgeschaltet und kein externes Gerät angeschlossen ist.

1. Die **TRANSPOSE/TUNE/MIDI-Taste** drücken, bis die LOCAL CONTROL-Anzeige erscheint.
Beispiel: Wenn LOCAL CONTROL eingeschaltet ist

on Local

2. Die **[+]**- und **[-]**-Taste oder **[0]**- und **[1]**-Taste verwenden, um die Einstellung ein- oder auszuschalten.
Beispiel: Um LOCAL CONTROL auszuschalten

off Local



LOCAL CONTROL On

Die auf dem Keyboard gespielten Noten ertönen von der internen Klangquelle und werden als MIDI-Meldungen an der MIDI OUT-Buchse ausgegeben.

LOCAL CONTROL Off

Die auf dem Keyboard gespielten Noten werden als MIDI-Meldungen an der MIDI OUT-Buchse ausgegeben, ertönen aber nicht direkt von der internen Klangquelle. Die MIDI THRU-Buchse des angeschlossenen Gerätes kann verwendet werden, um die MIDI-Meldungen zurückzuführen und von der Klangquelle des Keyboards ertönen zu lassen.

ACCOMP MIDI OUT (Vorgabe: Off)

on: Die automatische Begleitung wird von dem Keyboard gespielt und die entsprechende MIDI-Meldung wird an der MIDI OUT-Buchse ausgegeben.

oFF: Die MIDI-Meldungen der automatischen Begleitung werden an der MIDI OUT-Buchse nicht ausgegeben.

1. Die **TRANSPOSE/TUNE/MIDI-Taste** drücken, bis die ACCOMP MIDI OUT-Anzeige erscheint.
Beispiel: Wenn ACCOMP MIDI OUT ausgeschaltet ist

off AccomOut

2. Die **[+]**- und **[-]**-Taste oder die **[0]**- und **[1]**-Taste verwenden, um die Einstellung ein- oder auszuschalten.
Beispiel: Um ACCOMP MIDI OUT einzuschalten

on AccomOut

TOUCH CURVE (Vorgabe: 0)

0: Normale Anschlagkurve

1: Lauter als normaler Ton, auch wenn nur geringer Druck beim Drücken der Keyboard-Tasten ausgeübt wird. Wenn die Anschlagdynamik ausgeschaltet ist, wird der Sound mit einer lauterer Lautstärke als normal erzeugt.

1. Die **TRANPOSE/TUNE/MIDI-Taste** drücken, bis die **TOUCH CURVE SELECT-Anzeige** erscheint.

0 Touch

2. Die **[+]**- und **[-]**-Taste oder die **[0]**- und **[1]**-Taste verwenden, um die Einstellung zu ändern.

Beispiel: Um Anschlagkurve 1 zu wählen

1 Touch

ASSIGNABLE JACK

SUS(Sustain): Spezifiziert einen Sustain*1-Effekt, wenn das Pedal niedergedrückt wird.

SoS (Sostenuto): Spezifiziert einen Sostenuto*2-Effekt, wenn das Pedal niedergedrückt wird.

Sft (Soft): Spezifiziert eine Verminderung der Lautstärke des Sounds, wenn das Pedal niedergedrückt wird.

rHy (Rhythmus): Spezifiziert eine Betätigung der START/STOP-Taste, wenn das Pedal niedergedrückt wird.

1. Die **TRANPOSE/TUNE/MIDI-Taste** drücken, bis die **ASSIGNABLE JACK-Anzeige** erscheint.

Beispiel: Wenn Sustain gegenwärtig eingestellt ist

SUS Jack

2. Die **[+]**- und **[-]**- oder die **[0]**-, **[1]**-, **[2]**- und **[3]**-Taste verwenden, um die Einstellung zu ändern.

Beispiel: Um Rhythmus zu wählen

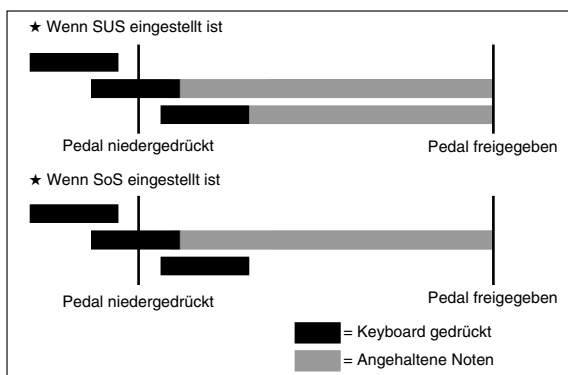
rHY Jack

*1 Sustain

Bei Piano-Klangfarben und anderen abklingenden Sounds, dient das Pedal als eine Art Dämpfungspedal, wobei die Sounds länger angehalten werden als das Pedal gedrückt wird. Bei Orgel-Klangfarben und anderen kontinuierlichen Sounds, ertönen die auf dem Keyboard gespielten Noten bis zur Freigabe des Pedals. In jedem dieser beiden Fällen, wird der Sustain-Effekt auch an alle Noten angelegt, die bei gedrücktem Pedal gespielt werden.

*2 Sostenuto

Dieser Effekt wirkt auf die gleiche Weise wie Sustain, ausgenommen, dass er nur auf Noten angewandt wird, die gespielt werden, nachdem das Pedal niedergedrückt wird.



SOUND RANGE SHIFT (Vorgabe: On)

on: Verschiebt die Klangfarben des niedrigen Bereichs um eine Oktave nach unten und 072 PICCOLO um eine Oktave nach oben.

off: Spiel die Klangfarben des niedrigen Bereichs und 072 PICCOLO mit ihren normalen Pegeln.

1. Die **TRANPOSE/TUNE/MIDI-Taste** drücken, bis die **SOUND RANGE SHIFT-Anzeige** erscheint.

on Shift

2. Die **[+]**- und **[-]**-Taste oder die **[0]**- und **[1]**-Taste verwenden, um die Einstellung zu ändern.

Beispiel: Um SOUND RANGE SHIFT auszuschalten

off Shift

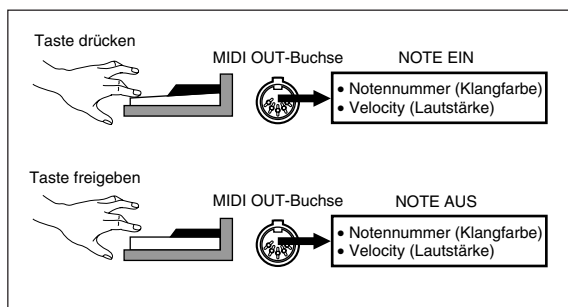
Meldungen

Unter dem MIDI-Standard ist eine große Anzahl an Meldungen definiert. Dieser Abschnitt beschreibt die einschlägigen Meldungen, die von diesem Keyboard gesandt und empfangen werden können. Ein Asteriskus wird verwendet, um Meldungen zu markieren, die das gesamte Keyboard betreffen. Meldungen ohne Asteriskus beeinflussen nur einen bestimmten Kanal.

Note ein/aus

Diese Meldung sendet Daten, wenn eine Taste gedrückt (NOTE ON) oder freigegeben (NOTE OFF) wird. Eine NOTE ON/OFF-Meldung schließt eine Notenummer (um die Note anzugeben, deren Taste gedrückt oder freigegeben wird) und die Velocity (Keyboard-Tastendruck als Wert von 1 bis 127) ein. NOTE ON Velocity wird immer verwendet, um die relative Lautstärke der Note zu bestimmen. Dieses Keyboard empfängt keine NOTE OFF Velocity-Daten.

Wenn Sie eine Taste auf diesem Keyboard drücken oder freigeben, wird die entsprechende NOTE ON- oder NOTE OFF-Meldung von der MIDI OUT-Buchse ausgesandt.



■ HINWEIS ■

Die Tonhöhe einer Note hängt von der verwendeten Klangfarbe ab, wie es in der Noten-Tabelle auf Seite A-1 dargestellt ist. Wenn dieses Keyboard eine Notenummer empfängt, die außerhalb ihres Bereichs für diese Klangfarbe liegt, wird diese Note durch die gleiche Note in der nächsten verfügbaren Oktave ersetzt.

Programmänderung

Diese ist die Meldung für die Klangfarbenwahl. PROGRAM CHANGE kann Klangfarbendaten in dem Bereich von 0 bis 127 enthalten. Eine PROGRAM CHANGE Meldung wird durch die MIDI OUT-Buchse dieses Keyboards ausgesandt, wenn Sie manuell die Klangfarbennummer ändern. Durch den Empfang einer PROGRAM CHANGE Meldung von einer externen Maschine wird die Einstellung der Klangfarbe an diesem Keyboard geändert.

■ HINWEIS ■

Dieses Keyboard unterstützt 128 Klangfarben in dem Bereich von 0 bis 127. Kanal 10 ist jedoch ein Kanal nur für Perkussion, und die Kanäle 0, 8, 16, 24, 25, 32, 40, 48 und 62 entsprechen den neun Trommelsatz-Sounds dieses Keyboards.

Pitch Bend (Tönhöhenbeugung)

Diese Meldung enthält Tonhöhenbeugungs-Informationen für glattes Erhöhen oder Vermindern der Tonhöhe während des Spielens auf dem Keyboard. Dieses Keyboard sendet keine Tonhöhenbeugungs-Daten, kann aber solche Daten empfangen.

Control Change (Steuerungsänderung)

Diese Meldung fügt Effekte hinzu, wie z.B. die während des Spielens auf dem Keyboard angelegten Vibrato- und Lautstärkeänderungen. Die CONTROL CHANGE-Daten schließen eine Steuerungsnummer (um den Effekttyp zu identifizieren) und einen Steuerungswert (um den Ein-/Aus-Status und die Tiefe des Effekts zu spezifizieren) ein. Nachfolgend ist eine Liste der Daten aufgeführt, die unter Verwendung von CONTROL CHANGE gesandt oder empfangen werden können.

Effekt	Steuerungsnummer
★ Modulation	1
★ Lautstärke	7
★ Schwenk	10
★ Ausdruck	11
Hold 1	64
Sostenuto	66
Soft-Pedal	67
RPN*	100 / 101
Dateneingabe	6 / 38

★ Bezeichnet nur empfangene Meldungen

* RPN steht für Registrierte Parameter-Nummer, bei der es sich um eine spezielle Steuerungsänderungsnummer handelt, die bei Kombination von mehreren Steuerungsänderungen verwendet wird. Der zu steuernde Parameter wird unter Verwendung der Steuerungswerte der Steuerungsnummer 100 und 101 gewählt, worauf die Einstellungen unter Verwendung der Steuerungswerte von DATA ENTRY (Steuerungsnummer 6 und 38) ausgeführt werden. Dieses Keyboard verwendet RPN, um den Tonhöhenbeugungs-Sensor des Keyboards (Tonhöhen-Änderungsbreite in Abhängigkeit von den Beugungsdaten), die Transponierung (in Halbtoneinheiten eingestellte Gesamtstimmung des Keyboards) und die Stimmung (die gesamte Feinabstimmung dieses Keyboards) von einem anderen externen MIDI-Gerät zu steuern.

■ HINWEIS ■

Die durch Verwendung des Fußpedals angelegten Effekte Sustain (Steuerungsnummer 64), Sostenuto (Steuerungsnummer 66) und Soft (Steuerungsnummer 67) werden ebenfalls angelegt.

All Sound off (Alle Klänge ausgeschaltet)

Diese Meldung erzwingt ein Ausschalten des gesamten über den gegenwärtigen Kanal erzeugten Sounds, unabhängig davon, wie der Sound erzeugt wird.

All Notes off (Alle Noten ausgeschaltet)

Diese Meldung schaltet alle Notendaten aus, die von einem externen Gerät gesendet werden und auf dem Kanal ertönen.

- Alle Noten, die unter Verwendung eines Sustain-Pedals oder Sostenuto-Pedals angehalten werden, ertönen weiterhin, bis das Pedal freigegeben wird.

Reset all Controllers (Alle Controller zurückstellen)

Diese Meldung initialisiert die Tonhöhenbeugungs und alle anderen Steuerungsänderungen.

System Exclusive* (System-exklusiv)

Diese Meldung wird für die Steuerung von System-exklusiven Einstellungen verwendet, bei welchen es sich um Klangfarben-Feineinstellungen handelt, die einzigartig für eine bestimmte Maschine sind. Ursprünglich waren die System-exklusiven Einstellungen einzigartig für ein bestimmtes Modell, sind aber nun auch universell System-exklusive Einstellungen, die auf Maschinen zutreffen, die andere Modelle sind und sogar von verschiedenen Herstellern hergestellt werden.

Nachfolgend sind die System-exklusiven Meldungen aufgeführt, die von diesem Keyboard unterstützt werden.

■ GM SYSTEM ON ([F0][7E][7F][09][01][F7])

GM SYSTEM ON wird von einer externen Maschine verwendet, um das GM-System dieses Keyboards einzuschalten (GM steht für General MIDI).

- GM SYSTEM ON benötigt längere Zeit als andere Meldungen für die Verarbeitung. Wenn daher GM SYSTEM ON in einem Sequenzer gespeichert ist, können mehr als 100 msec. bis zur nächsten Meldung benötigt werden.

■ GM SYSTEM OFF ([F0][7E][7F][09][02][F7])

GM SYSTEM OFF wird von einer externen Maschine verwendet, um das GM-System dieses Keyboards auszuschalten.



Störungsbeseitigung

Problem	Mögliche Ursache	Abhilfe	Siehe Seite
Kein Keyboard-Sound	<ol style="list-style-type: none"> 1. Problem mit der Stromversorgung. 2. Die Stromversorgung ist nicht eingeschaltet. 3. Lautstärke-Einstellung zu niedrig. 4. Der MODE-Schalter ist auf Position CASIO CHORD oder FINGERED gestellt. 5. LOCAL CONTROL ist ausgeschaltet. 6. Die VOLUME- und EXPRESSION-Einstellungen der MIDI-Daten wurden auf 0 geändert. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Das Netzgerät richtig anschließen, auf richtige Polung (+/-) der Batterien achten und sicherstellen, dass die Batterien nicht verbraucht sind. 2. Die POWER-Taste drücken, um die Stromversorgung einzuschalten. 3. Den VOLUME-Gleitbahnregler verwenden, um die Lautstärke zu erhöhen. 4. Normales Spielen auf dem Begleitungs-Keyboard ist nicht möglich, wenn der MODE-Schalter auf CASIO CHORD oder FINGERED gestellt ist. Die Einstellung des MODE-Schalters auf NORMAL ändern. 5. LOCAL CONTROL einschalten. 6. Beide Parameter einstellen. 	<p>Seite G-12</p> <p>Seite G-14</p> <p>Seite G-14</p> <p>Seite G-17</p> <p>Seite G-38</p> <p>Seite G-40</p>
<p>Eines der folgenden Symptome bei Batteriebetrieb</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stromversorgungs-Kontrolllampe blass • Instrument schaltet nicht ein. • Display blass, schwierig abzulesen • Ungewöhnlich niedrige Lautsprecher/ Kopfhörer-Lautstärke • Verzerrungen im ausgegebenen Sound • Manchmalige Unterbrechung des Sounds beim Spielen mit hoher Lautstärke • Plötzlicher Stromausfall beim Spielen mit hoher Lautstärke • Verblässen des Displays, wenn mit hoher Lautstärke gespielt wird • Kontinuierliche Sound-Ausgabe nachdem Sie eine Taste freigeben • Eine vollständig unterschiedliche Klangfarbe ertönt • Ein abnormales Rhythmusmuster und Demomusikstück wird gespielt • Stromausfall, verzerrter Klang oder niedrige Lautstärke, wenn von einem angeschlossenen Computer oder MIDI-Gerät wiedergegeben wird 	Niedrige Batteriespannung	Die Batterien erneuern oder das Netzgerät verwenden.	Seite G-12
Die automatische Begleitung ertönt nicht.	Begleitungslautstärke auf 000 eingestellt.	Den ACCOMP VOLUME-Taste verwenden, um die Lautstärke zu erhöhen.	Seite G-20
Die Sound-Ausgabe ändert nicht, wenn der Tastendruck geändert wird.	Anschlagdynamik ist ausgeschaltet.	Taste für Anschlagdynamik (TOUCH RESPONSE) drücken, um diese einzuschalten.	Seite G-34
Tasten der On-Screen-Keyboard-Anzeige bleiben eingeschaltet.	Keyboard wartet auf das Spielen der richtigen Note während des Spielens von Schritt 1 oder Schritt 2.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Die beleuchtete Taste drücken, um mit dem Spielen von Schritt 1 oder Schritt 2 fortzusetzen. 2. Die START/STOP-Taste drücken, um das Spielen von Schritt 1 oder Schritt 2 zu beenden. 	<p>Seite G-25</p> <p>Seite G-25</p>
Wenn mit einem anderen MIDI-Instrument gespielt wird, stimmen die Tasten oder Stimmungen nicht überein.	Die Transponierung oder Stimmung ist auf einen anderen Wert als 00 eingestellt.	Die TRANSPOSE/TUNE/MIDI-Taste verwenden, um die zutreffenden Einstellungsanzeigen anzuzeigen, und sowohl die Transponierung als auch die Stimmung auf 00 einstellen.	Seite G-37
Automatische Begleitung oder Rhythmus kann nicht aufgenommen werden.	Eine andere Spur als Spur 1 ist als Aufnahme-spur gewählt.	Die Spurwahltasten verwenden, um Spur 1 zu wählen. (Spur 2 ist die Melodienspur.)	Seite G-28
Wenn General MIDI-Daten mit einem Computer wiedergegeben werden, stimmen die wiedergegebenen Noten nicht mit den Noten überein, die beim Drücken der beleuchteten Tasten der On-Screen-Keyboard-Auleitung erzeugt werden.	Falsche SOUND RANGE SHIFT-Einstellung	Die TRANSPOSE/TUNE/MIDI-Taste verwenden, um die SOUND RANGE SHIFT-Anzeige anzuzeigen, und die Einstellung korrigieren.	Seite G-39
Spielen auf dem Keyboard erzeugt einen unnatürlichen Sound, wenn an einen Computer angeschlossen.	Die MIDI THRU-Funktion des Computers ist eingeschaltet.	Die MIDI THRU-Funktion des Computers oder LOCAL CONTROL auf dem Keyboard ausschalten.	Seite G-38
Akkord-Begleitungsdaten können auf einem Computer nicht aufgezeichnet werden.	ACCOMP MIDI OUT ist ausgeschaltet.	ACCOMP MIDI OUT einschalten.	Seite G-38

Technische Daten

Modell:	CTK-571
Keyboard:	61 Tasten der Normalgröße, 5 Oktaven (mit ein/ausschaltbarer Anschlagdynamik)
Klangfarben:	137 (128 General MIDI-Klangfarben + 9 Trommel-Klangfarben); mit Überlagerung und Auftrennung
Rhythmusinstrument-Klangfarben:	61
Polyfonie:	Maximal 24 Noten (12 für bestimmte Klangfarben)
Automatische Begleitung Rhythmusmuster: Tempo: Akkorde: Rhythmus-Controller: Begleitungslautstärke: One-Touch-Presets:	100 Variabel (216 Schritte, ♩ = 40 bis 255) 3 Greifverfahren (CASIO CHORD, FINGERED, FULL RANGE CHORD) START/STOP, INTRO, NORMAL/NORMAL FILL-IN, VARIATION/VARIATION FILL-IN, SYNCHRO/ENDING 0 bis 127 (128 Schritte) Rufen die Einstellungen für Klangfarbe, Tempo, Überlagerung, Auftrennung und Begleitungslautstärke gemäß Rhythmus auf.
3-Schritt Lehrfunktion: Wiedergabe:	3 Übungen (Schritt 1, 2, 3) Wiederholte Wiedergabe eines Musikstücks
Song Bank, Etüde, Konzertstück Anzahl der Musikstücke: Controller:	100 (Song Bank: 50, Etüde: 20, Konzertstück: 30) PLAY/PAUSE, STOP, FF, REW, LEFT/TRACK 1, RIGHT/TRACK 2
Musikalische Informationsfunktion:	Klangfarbe, automatische Begleitung, Song Bank Nummern und Namen; Notenzeilen-Schreibweise, Tempo, Metronom, Takt- und Beatnummer, Schritt-Übungs-Anzeige, Akkordname, Greifvorgang, Pedal-Operation, Keyboard, Pianomarkierung
Metronom: Beat-Spezifikation:	Ein/Aus 1 bis 6
Speicher Songs: Aufnahmespuren: Aufnahmemethoden: Speicherkapazität:	2 2 Echtzeit Ca. 5.200 Noten (gesamt für zwei Songs)
MIDI:	16 Multi-Klangfarben-Empfang, GM Level 1 Standard
Andere Funktionen Transponierung: Stimmung:	25 Schritte (-12 Halbtöne bis +12 Halbtöne) 101 Schritte (A4 = etwa 440 Hz, ±50 Cent)
Anschlüsse MIDI-Anschlüsse: Zuordnungsbare Buchse: Kopfhörer/Ausgangsbuchse: Ausgangsimpedanz: Ausgangsspannung:	IN, OUT Klinkenbuchse (Sustain, Sostenuto, Soft, Rhythmus-Start/Stop) Stereo-Klinkenbuchse 66 Ω Max. 3,0 V (effekt.)
Stromversorgungsbuchse:	9 V Gleichspannung
Stromversorgung: Batterien: Batterielebensdauer: Netzgerät: Ausschaltautomatik:	2-Weg 6 Monozellen Ca. 6 Stunden Dauerbetrieb mit Manganbatterien AD-5 Schaltet die Stromversorgung etwa 6 Minuten nach der letzten Tastenbetätigung aus. Arbeitet nur bei Batteriebetrieb, kann aber auch ausgeschaltet werden.
Lautsprecher-Ausgang:	2,0 W + 2,0 W
Leistungsaufnahme:	9 V --- 7,7 W
Abmessungen:	96,1 x 37,5 x 14,3 cm
Gewicht:	Ca. 5,3 kg (ohne Batterien)

- Änderungen des Designs und der technischen Daten ohne Vorankündigung vorbehalten.

Noten-Tabelle

(1)	(2)	(3)	(4)	(1)	(2)	(3)	(4)	(1)	(2)	(3)	(4)	(1)	(2)	(3)	(4)
000	24	A	A0 - C8	010	12	A	C4 - C6	020	24	A	C2 - C7	030	24	A	E2 - D6
001	24	A	A0 - C8	011	24	A	F3 - F6	021	12	A	F3 - F6	031	24	A	E2 - D6
002	12	A	A0 - C8	012	24	A	C3 - C6	022	24	A	C4 - C6	032	24	B	E1 - G3
003	12	A	A0 - C8	013	24	A	F4 - C7	023	12	A	F3 - F6	033	24	B	E1 - G3
004	24	A	E1 - G7	014	24	A	C4 - F5	024	24	A	E2 - C6	034	24	B	E1 - G3
005	24	A	E1 - G7	015	12	A	C4 - C6	025	24	A	E2 - C6	035	24	B	E1 - G3
006	24	A	F2 - F6	016	12	A	C2 - C7	026	24	A	E2 - D6	036	24	B	E1 - G3
007	24	A	C2 - C7	017	12	A	C2 - C7	027	24	A	E2 - D6	037	24	B	E1 - G3
008	24	A	C4 - C8	018	12	A	C2 - C7	028	24	A	E2 - D6	038	24	B	E1 - G3
009	24	A	C5 - C8	019	12	A	A0 - C8	029	24	A	E2 - D6	039	24	B	E1 - G3

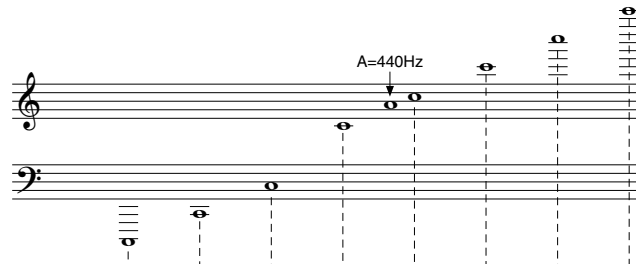
(1)	(2)	(3)	(4)	(1)	(2)	(3)	(4)	(1)	(2)	(3)	(4)	(1)	(2)	(3)	(4)
040	24	A	G3 - C7	050	24	A	C2 - C7	060	12	A	F2 - F5	070	24	B	A#1 - C5
041	24	A	C3 - C6	051	12	A	C2 - C7	061	24	A	C2 - C7	071	24	A	D3 - G6
042	24	A	C2 - C5	052	24	A	C3 - G5	062	12	A	C2 - C7	072	24	C	D5 - C8
043	24	B	E1 - G3	053	24	A	C3 - G5	063	12	A	C2 - C7	073	24	A	C4 - C7
044	24	A	E1 - C7	054	12	A	C3 - C6	064	24	A	F#3 - D#6	074	24	A	C4 - C7
045	24	A	E1 - C7	055	12	A	C3 - C5	065	24	A	C#3 - G#5	075	24	A	C4 - C7
046	24	A	B0 - G7	056	24	A	A#3 - A#6	066	24	A	F#2 - D#5	076	12	A	C4 - C7
047	24	B	C2 - A3	057	24	A	A#1 - D#5	067	24	B	C#2 - G#4	077	24	A	G3 - C6
048	24	A	E1 - C7	058	24	B	F1 - G3	068	24	A	A#3 - G6	078	24	A	C4 - C7
049	24	A	E1 - C7	059	24	A	A#3 - A#5	069	24	A	E3 - A5	079	24	A	C4 - C6

(1)	(2)	(3)	(4)	(1)	(2)	(3)	(4)	(1)	(2)	(3)	(4)	(1)	(2)	(3)	(4)
080	12	A	A0 - C8	090	12	A	C2 - C7	100	12	A	C2 - C7	110	12	A	G3 - C7
081	12	A	A0 - C8	091	12	A	C2 - C7	101	12	A	C2 - C7	111	24	A	C3 - C5
082	12	A	C2 - C7	092	12	A	C2 - C7	102	12	A	C2 - C7	112	24	A	C5 - C6
083	12	A	C2 - C7	093	12	A	C2 - C7	103	12	A	C2 - C7	113	24	A	C4 - C5
084	12	A	C2 - C7	094	12	A	C2 - C7	104	24	A	C3 - F5	114	12	A	E3 - E5
085	12	A	C2 - C7	095	12	A	C2 - C7	105	24	A	C3 - C6	*115	24	D	C4 - C5
086	12	A	C2 - C7	096	12	A	C2 - C7	106	24	A	D3 - G5	*116	24	D	C4 - C5
087	12	A	A0 - C8	097	12	A	C2 - C7	107	24	A	G3 - C6	*117	24	D	C4 - C5
088	12	A	C2 - C7	098	12	A	C2 - C7	108	24	A	C3 - G5	*118	12	D	C4 - C5
089	24	A	C2 - C7	099	12	A	C2 - C7	109	12	A	C2 - F5	*119	24	D	C4 - C5

■ HINWEISE ■

- (1) Die Bedeutung jedes Bereichstyps ist rechts beschrieben.
- (2) Die Tonhöhe der mit einem Asteriskus markierten Klangfarben ändert nicht, welche Taste des Keyboards Sie auch immer drücken.
- (3) Die Perkussion-Sounds (Klangfarbennummern 128 bis 136) haben eine Polyfonie von maximal 12.
- (4) Durch Einschalten von SOUND RANGE SHIFT (Seite G-39) werden die Klangfarben des Bereichstyps B und C um eine Oktave verschoben.

(1)	(2)	(3)	(4)
*120	24	D	C4 - C5
121	24	A	C4 - C5
*122	12	D	C4 - C5
*123	24	D	C4 - C5
*124	24	D	C4 - C5
*125	24	D	C4 - C5
*126	12	D	C4 - C5
*127	24	D	C4 - C5



Bereichstypen	C-1	C0	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	G7	C8	C9	G9
A (Standard-Typ)													
B (Instrumente mit niedriger Tonhöhe)													
C (Nur "072 PICCOLO")													
D (Klangeffekt)	Keine Tonleiter für Klangfarben.												

- aKeyboard-Bereich (SOUND RANGE SHIFT eingeschaltet)
- bKeyboard-Bereich (SOUND RANGE SHIFT ausgeschaltet)
- cVerfügbarer Bereich (unter Verwendung von Transponierung oder MIDI-Empfang)
- dNoten in diesem Bereich werden erzeugt, indem die Noten in Bereich c gespielt werden, die in der nächsten Oktave als Ergebnis der Transponierungs- und MIDI-Daten-Empfangsoperation enthalten sind.

■ Tabellen der gegriffenen Akkorde

Chord Type Root	M	m	7	m7	dim7	M7	m7-5	dim
C								
C#/(D♭)								
D								
(D♯)/E♭								
E								
F								
F#/(G♭)								
G								
(G♯)/A♭								
A								
(A♯)/B♭								
B								



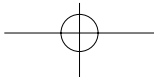
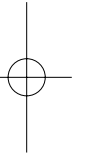
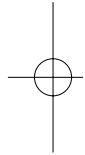
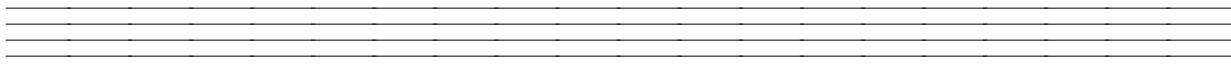
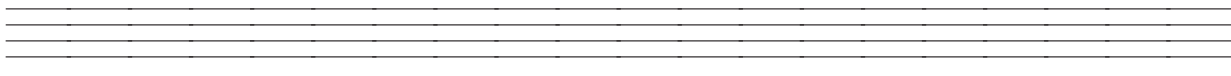
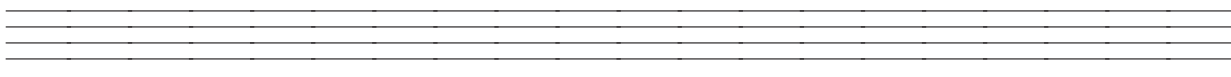
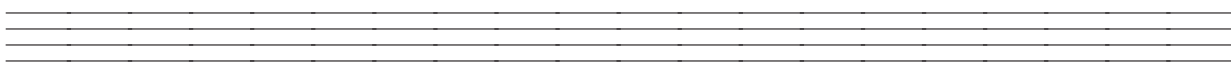
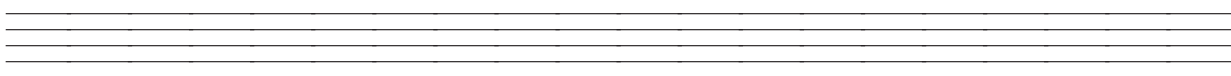
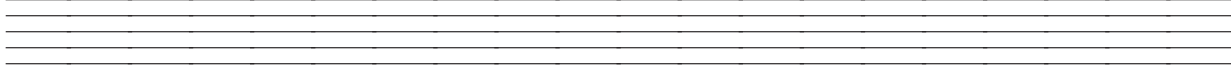
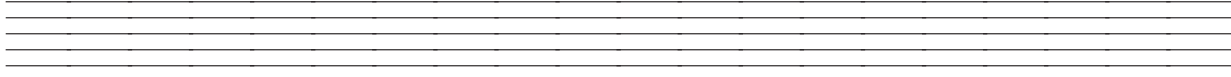
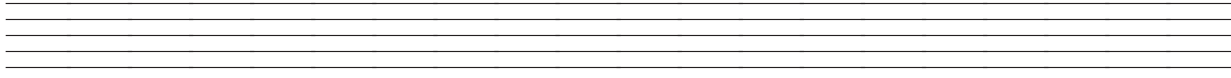
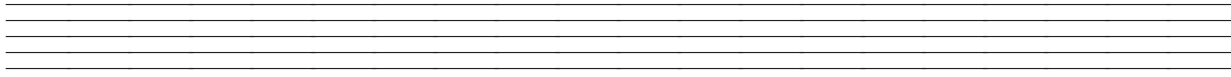
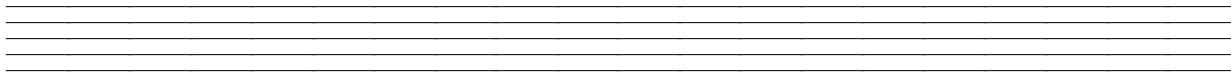
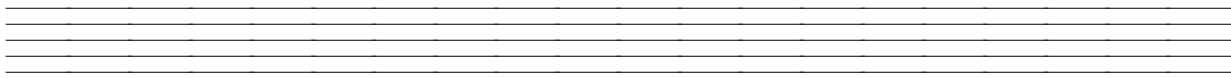
Chord Type Root	aug	sus4	7sus4	m add9	mM7	7-5	add9
C							
C#/(D♭)							
D							
(D#)/E♭							
E							
F							
F#/(G♭)							
G							
(G#)/A♭							
A							
(A#)/B♭							
B							

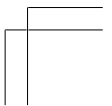
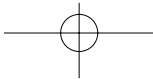
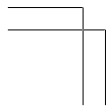
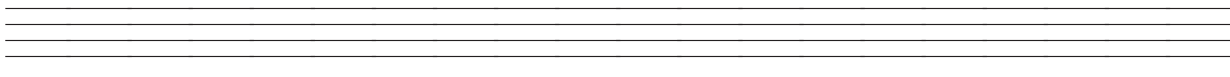
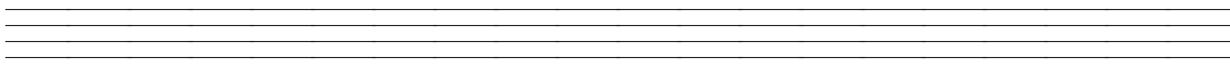
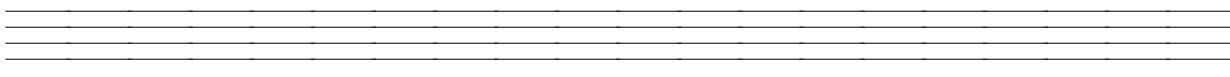
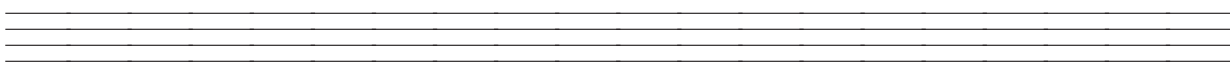
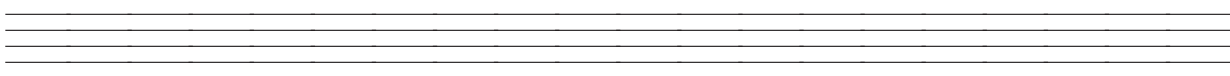
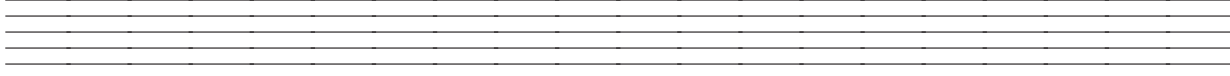
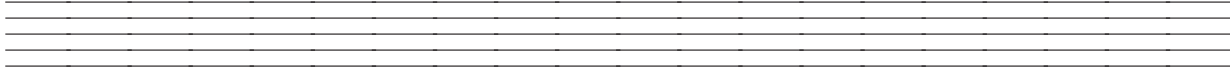
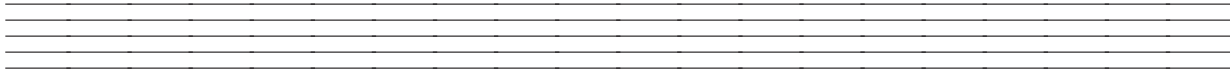
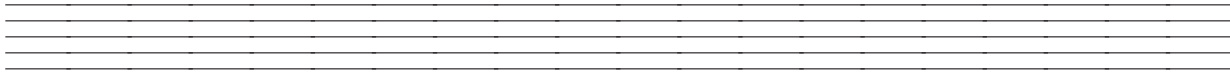
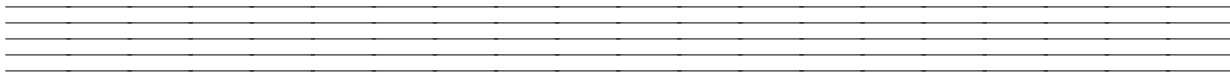
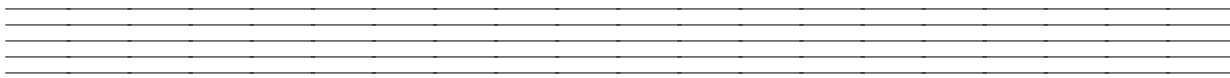
■ Klangfarben-Liste

SYNTH-LEAD 080-087	094 HALO PAD	115 WOOD BLOCK
080 SQUARE WAVE	095 SWEEP PAD	116 TAIKO
081 SAWTOOTH WAVE		117 MELODIC TOM
082 CALLIOPE	SYNTH-SFX 096-103	118 SYNTH-DRUM
083 CHIFF LEAD	096 RAIN DROP	119 REVERSE CYMBAL
084 CHARANG	097 SOUNDTRACK	
085 VOICE LEAD	098 CRYSTAL	SOUND EFFECTS 120-127
086 FIFTH LEAD	099 ATMOSPHERE	120 GT FRET NOISE
087 BASS+LEAD	100 BRIGHTNESS	121 BREATH NOISE
	101 GOBLINS	122 SEASHORE
SYNTH-PAD 088-095	102 ECHOES	123 BIRD
088 NEW AGE	103 SF	124 TELEPHONE
089 WARM PAD		125 HELICOPTER
090 POLYSYNTH	PERCUSSIVE 112-119	126 APPLAUSE
091 SPACE CHOIR	112 TINKLE BELL	127 GUNSHOT
092 BOWED GLASS	113 AGOGO	
093 METALLIC PAD	114 STEEL DRUM	

■ Rhythmus-Liste

POPS	32 SLOW ROCK 2	65 VIENNESE WALTZ
00 POPS 1	33 SOFT ROCK 1	66 WALTZ
01 WORLD POP	34 SOFT ROCK 2	67 FRENCH WALTZ
02 SOUL BALLAD 1	35 SOFT ROCK 3	68 SERENADE
03 POP SHUFFLE	36 FOLKIE POP	69 TANGO
04 POP BALLAD	37 POP ROCK 1	
05 POPS 2	38 60'S SOUL	LATIN/VARIOUS
06 BALLAD	39 POP ROCK 2	70 BOSSA NOVA 1
07 FUSION SHUFFLE	40 ROCK 1	71 BOSSA NOVA 2
08 POPS 3	41 ROCK 2	72 SAMBA 1
09 SOUL BALLAD 2	42 POP ROCK 3	73 SAMBA 2
10 16 BEAT 1	43 RIFF ROCK	74 JAZZ SAMBA
11 16 BEAT 2	44 HEAVY METAL	75 MAMBO
12 16 BEAT 3	45 50'S ROCK	76 RHUMBA
13 8 BEAT 1	46 TWIST	77 CHA-CHA-CHA
14 8 BEAT 2	47 N'AWLINS R&R	78 MERENGUE
15 8 BEAT 3	48 CHICAGO BLUES	79 BOLERO
16 POPS 4	49 R & B	80 SALSA
17 DANCE POP		81 REGGAE
18 POP FUSION	JAZZ/FUSION	82 PUNTA
19 POP WALTZ	50 BIG BAND	83 CUMBIA
	51 JAZZ VOICES	84 PASODOBLE
DANCE/FUNK	52 SLOW SWING	85 RUMBA CATALANA
20 JUNGLE	53 SWING 1	86 SEVILLANA
21 RAVE	54 SWING 2	87 SKA
22 TECHNO	55 FOX TROT	88 TEX-MEX
23 GROOVE SOUL	56 MODERN JAZZ	89 FOLKLORE
24 DISCO	57 ACID JAZZ	90 COUNTRY
25 EURO BEAT	58 LATIN FUSION	91 BLUEGRASS
26 RAP	59 JAZZ WALTZ	92 TOWNSHIP
27 TRANCE		93 FAST GOSPEL
28 FUNK	EUROPEAN	94 SLOW GOSPEL
29 VERY FUNKY	60 POLKA 1	95 RAI
	61 POLKA 2	96 ADANI
ROCK	62 MARCH 1	97 BALADI
30 ROCK WALTZ	63 MARCH 2	98 ENKA
31 SLOW ROCK 1	64 SLOW WALTZ	99 STR QUARTET





Model **CTK-571** **MIDI Implementation Chart** Version: 1.0

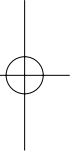
Function ...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel Default Changed	1-16*1 1-16	1-16 1-16	*1Hold in memory as long as the power is supplied
Mode Default Messages Altered	Mode 3 X *****	Mode 3 X *****	
Note Number: True voice	36 - 96 *****	0-127 12 - 108*2	*2See Note Table on page A-1.
Velocity Note ON Note OFF	0 9nH v = 1-127 X 9nH v = 0	0 9nH v = 1-127 X 9nH v = 0, 8nH v = XX	XX = no relation
After Touch Key's Ch's	X X	X O*3	
Pitch Bender	X	O	
Control Change 1 6,38 7 10 11 64 66 67	X O*4 X X X O*5 O*5 O*5	O*3 O*4 O O O O O O	Modulation Data entry Volume Pan Expression Hold1 Sostenuto Soft pedal
100, 101 120 121	O*4 X X	O*4 O O	RPN LSB, MSB All sound off Reset all controller

<p>67</p> <p><input type="radio"/> *5</p>	<p><input type="radio"/> *5</p>	<p><input type="radio"/> *5</p>	<p><input type="radio"/> *5</p>	<p>Soft pedal</p>
<p>100, 101 120 121</p>	<p><input type="radio"/> *4 X X</p>	<p><input type="radio"/> *4 X X</p>	<p><input type="radio"/> *4 X X</p>	<p>RPN LSB, MSB All sound off Reset all controller</p>
<p>Program Change: True #</p>	<p><input type="radio"/> 0-127 *****</p>	<p><input type="radio"/> 0-127 *****</p>	<p><input type="radio"/> 0-127 *****</p>	
<p>System Exclusive</p>	<p><input type="radio"/> *6</p>	<p><input type="radio"/> *6</p>	<p><input type="radio"/> *6</p>	
<p>System Common : Song Pos : Song Sel : Tune</p>	<p>X X X</p>	<p>X X X</p>	<p>X X X</p>	
<p>System Real Time : Clock : Commands</p>	<p><input type="radio"/> <input type="radio"/></p>	<p><input type="radio"/> <input type="radio"/></p>	<p><input type="radio"/> <input type="radio"/></p>	
<p>Aux Messages : Local ON/OFF : All notes OFF : Active Sense : Reset</p>	<p>X X X X</p>	<p>X X X X</p>	<p>X X X X</p>	
<p>Remarks</p>	<p>*3 Modulation and after touch for each channel are the same effect. *4 FINE TUNE, COARSE TUNE send/receive, and PITCH BEND SENSE, RPN Null receive *5 In accordance with assignable jack setting *6 GM on/off GM ON : [F0] [7E] [7F] [09] [01] [F7] GM OFF : [F0] [7E] [7F] [09] [02] [F7]</p>			

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®

CASIO COMPUTER CO.,LTD.
6-2, Hon-machi 1-chome
Shibuya-ku, Tokyo 151-8543, Japan

MA0011-A  Printed in China
CTK571-G-1