



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

MA0503-A Printed in China
CTK900-G-1

CTK-900

BEDIENUNGSANLEITUNG



CASIO®

CTK900-G-1

Wichtig!

Bitte beachten Sie die folgenden wichtigen Informationen, bevor Sie dieses Produkt verwenden.

- Bevor Sie das optionale Netzgerät AD-5 für die Stromversorgung dieses Produkts verwenden, überprüfen Sie unbedingt zuerst das Netzgerät auf Beschädigungen. Kontrollieren Sie besonders sorgfältig das Stromkabel auf Schnitte, Bruch, freiliegende Drähte und andere ernsthafte Schäden. Lassen Sie niemals Kinder ein ernsthaft beschädigtes Netzgerät verwenden.
- Versuchen Sie niemals ein Aufladen der Batterien.
- Verwenden Sie keine aufladbaren Batterien.
- Mischen Sie niemals alte und neue Batterien.
- Verwenden Sie nur die empfohlenen Batterien oder gleichwertige Erzeugnisse.
- Achten Sie immer darauf, dass die positiven (+) und negativen (-) Pole der Batterien in die richtigen Richtungen weisen, wie es in der Nähe des Batteriefaches angegeben ist.
- Tauschen Sie die Batterien möglichst sofort aus, wenn ein Anzeichen von niedriger Batteriespannung festgestellt wird.
- Schließen Sie niemals die Batteriekontakte kurz.
- Dieses Produkt ist nicht für Kinder unter 3 Jahren ausgelegt.
- Verwenden Sie nur das CASIO Netzgerät AD-5.
- Das Netzgerät ist kein Spielzeug.
- Trennen Sie immer das Netzgerät ab, bevor Sie das Produkt reinigen.



Diese Markierung trifft nur auf EU-Länder zu.

CE CASIO Europe GmbH
Bornbarch 10, 22848 Norderstedt, Germany

	Attack Time Brightness Vibrato rate Vibrato depth Vdelay DSP Parameter4 DSP Parameter5 DSP Parameter6 DSP Parameter7 Reverb send Chorus send NRPN LSB, MSB RPN LSB, MSB All sound off Reset all controller	○○○○○○○○○○○○○○○○○○	O 0 - 127 * * * * *	O	X X X	X X	X O O X	*2 : Kann durch Spielen auf dem Keyboard oder Operationen auf dem Steuerpult dieses Instruments nicht gesandt werden, wird aber durch Begleitaomatik- oder Songspeicherfunktion gesandt. *3 : Gewählt in Abhängigkeit von der Einstellung des Sustainpedals.
		○○○○○○○○○○○○○○○○○○XOXO	O 0 - 127 * * * * *	O	X X X	O O	X X X X	
Program Change	: True #	73 74 77 76 78 80 81 82 83 91 93 98, 99 100, 101 120 121						
System Exclusive								
Common	: Song Pos : Song Sel : Tune							
System Real Time	: Clock : Commands							
Aux Messages	: Local ON/OFF : All Notes OFF : Active Sense : Reset							
Remarks								

Mode 1 : OMNI ON, POLY Mode
Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode
Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 4 : OMNI OFF, MONO
O : Yes
X : No

Vorsichtsmaßnahmen hinsichtlich der Sicherheit

Herzlichen Glückwunsch zu Ihrer Wahl eines elektronischen Musikinstrumentes von CASIO.

- Bevor Sie das Instrument verwenden, lesen Sie unbedingt die in dieser Anleitung enthaltenen Instruktionen aufmerksam durch.
- Bitte bewahren Sie alle Informationen für spätere Referenz auf.

Symbols

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 Sachschäden zu vermeiden. Dieses Symbole und ihre Bedeutungen sind nachfolgend beschrieben.

GEFAHR

Dieses Symbol bezeichnet Informationen, die das Risiko von Todesfolge oder ernsthaften Verletzungen aufweisen, wenn diese Informationen ignoriert oder falsch angewendet werden.

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 welche die Möglichkeit von Beschädigungen besteht, nur wenn das Produkt unter Ignorierung dieser Anzeige falsch bedient wird.

Symbolbeispiele




Dieses Dreiecksymbol () 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.)



GEFAHR

Alkalibatterien

Führen Sie sofort die folgenden Schritte aus, wenn die Batterieflüssigkeit von Alkalibatterien in Ihre Augen gelangt. 

1. Reiben Sie niemals Ihre Augen! Spülen Sie die Augen mit Frischwasser aus.
2. Wenden Sie sich unverzüglich an einen Arzt. Falls Sie die Batterieflüssigkeit von Alkalibatterien in Ihren Augen belassen, können Sie das Sehvermögen verlieren.



WARNUNG

Rauch, ungewöhnlicher Geruch, Überhitzung

Fortgesetzte Verwendung des Produktes, wenn dieses Rauch, ungewöhnlichen Geruch oder Hitze erzeugt, führt zu Feuer- und Stromschlaggefahr. Führen Sie sofort die folgenden Schritte aus.

1. Schalten Sie die Stromversorgung aus.
2. Falls Sie das Netzgerät für die Stromversorgung verwenden, ziehen Sie dieses von der Netzdose ab.
3. Wenden Sie sich an Ihren Fachhändler oder an einen autorisierten CASIO Kundendienst.








Netzgerät

- Falsche Verwendung des Netzgerätes führt zu Feuer- und Stromschlaggefahr. Beachten Sie immer die folgenden Vorsichtsmaßnahmen.
 - Verwenden Sie nur das für dieses Produkt spezifizierte Netzgerät.
 - Verwenden Sie nur eine Spannungsquelle, die innerhalb der an dem Netzgerät angegebenen Netzspannung liegt.
 - Überhitzen Sie nicht die elektrischen Netzdosen und Verlängerungskabel.









Vorsichtsmaßnahmen hinsichtlich der Sicherheit

⚠️ WARNUNG


- Fehlerhafte Verwendung des elektrischen Kabels des Netzgerätes kann zu dessen Beschädigung und damit zu Feuer- und Stromschlaggefahr führen. Beachten Sie immer die folgenden Vorsichtsmaßnahmen.
 - Stellen Sie niemals schwere Gegenstände auf dem Kabel ab und setzen Sie dieses keiner Wärme aus. 
 - Versuchen Sie niemals ein Modifizieren des Kabels, und biegen Sie das Kabel nicht übermäßig ab. 
 - Verdrehen Sie niemals das Kabel, und ziehen Sie niemals stark daran. 
 - Sollte das elektrische Kabel oder der Stecker beschädigt werden, wenden Sie sich sofort an Ihren Fachhändler oder an einen autorisierten CASIO Kundendienst. 
- Berühren Sie niemals das Netzgerät mit nassen Händen. Anderenfalls besteht Stromschlaggefahr. 
- Verwenden Sie das Netzgerät nur an Orten, an denen kein Wasser darauf gespritzt wird. Wasser führt zu Feuer- und Stromschlaggefahr. 
- Stellen Sie niemals eine Vase oder einen anderen mit einer Flüssigkeit gefüllten Behälter auf dem Netzgerät ab. Wasser führt zu Feuer- und Stromschlaggefahr. 

Batterien

Falsche Verwendung der Batterien kann zu deren Auslaufen und damit zu einer Beschädigung benachbarter Gegenstände führen, oder die Batterien können bersten, wodurch es zu Feuer- und Verletzungsgefahr kommt. Beachten Sie immer die folgenden Vorsichtsmaßnahmen.


- Versuchen Sie niemals die Batterien zu zerlegen oder diese kurzuschließen. 
- Setzen Sie die Batterien niemals Wärme aus, und versuchen Sie niemals diese durch Verbrennen zu entsorgen. 
- Mischen Sie niemals alte Batterien mit neuen Batterien. 
- Mischen Sie niemals Batterien unterschiedlichen Typs. 
- Versuchen Sie niemals ein Aufladen der Batterien. 
- Achten Sie immer darauf, dass die Batterien mit den positiven (+) und negativen (-) Enden in die richtigen Richtungen weisend eingesetzt werden. 

Verbrennen Sie niemals das Produkt.

Werfen Sie das Produkt niemals in ein Feuer. Anderenfalls kann es explodieren, wodurch es zu Feuer- und Verletzungsgefahr kommt. 


⚠️ WARNUNG

Wasser und Fremdmaterial


Achten Sie darauf, dass niemals Wasser, andere Flüssigkeiten oder Fremdmaterial (wie z.B. Metallstücke) in das Innere des Produktes gelangen, da es sonst zu Feuer- und Stromschlaggefahr kommt. Führen Sie sofort die folgenden Schritte aus. 

1. Schalten Sie die Stromversorgung aus.
2. Falls Sie das Netzgerät für die Stromversorgung verwenden, ziehen Sie dieses von der Netzdose ab.
3. Wenden Sie sich an Ihren Fachhändler oder an einen autorisierten CASIO Kundendienst.

Demontage und Modifikation


Versuchen Sie niemals dieses Produkt zu zerlegen oder auf irgend eine Art zu modifizieren. Anderenfalls besteht das Risiko von elektrischen Schlägen, Verbrennungen und persönlichen Verletzungen. Lassen Sie alle Inspektionen, Einstellungen und Wartungsarbeiten von Ihrem Fachhändler oder einem autorisierten CASIO Kundendienst ausführen. 

Fallenlassen und Stöße


Die fortgesetzte Verwendung dieses Produktes, nachdem dieses durch Fallenlassen oder starke Stöße beschädigt wurde, führt zu Feuer- und Stromschlaggefahr. Führen Sie in einem solchen Fall sofort die folgenden Schritte aus. 

1. Schalten Sie die Stromversorgung aus.
2. Falls Sie das Netzgerät für die Stromversorgung verwenden, ziehen Sie dieses von der Netzdose ab.
3. Wenden Sie sich an Ihren Fachhändler oder an einen autorisierten CASIO Kundendienst.


Plastikbeutel

Stülpen Sie niemals den Plastikbeutel, in welchem dieses Produkt geliefert wird, über Ihren Kopf oder Mund. Anderenfalls besteht Erstickungsgefahr. Besondere Vorsicht in dieser Hinsicht ist in Haushalten mit Kleinkindern geboten. 

Klettern Sie niemals auf das Produkt und den Ständer.*

Falls Sie auf dieses Produkt oder seinen Ständer klettern, kann dieser umfallen oder beschädigt werden. Besondere Vorsicht in dieser Hinsicht ist in Haushalten mit Kleinkindern geboten. 



Aufstellung

Vermeiden Sie die Aufstellung des Produkts auf einem instabilen Ständer, einer schrägen Unterlage oder einem anderen ungeeigneten Ort. Eine instabile Unterlage kann zu einem Umfallen des Produktes führen, wodurch es zu Verletzungsgefahr kommen kann. 


Vorsichtsmaßnahmen hinsichtlich der Sicherheit

VORSICHT


Netzgerät

- Falsche Verwendung des Netzgerätes führt zu Feuer- und Stromschlaggefahr. Beachten Sie immer die folgenden Vorsichtsmaßnahmen.
 - Ordnen Sie das elektrische Kabel niemals in der Nähe eines Ofens oder einer anderen Wärmequelle an. 
 - Ziehen Sie niemals am Kabel, wenn Sie das Netzgerät von der Netzdose abtrennen. Ziehen Sie immer am Netzgerät selbst, um dieses abzutrennen.
- Falsche Verwendung des Netzgerätes führt zu Feuer- und Stromschlaggefahr. Beachten Sie immer die folgenden Vorsichtsmaßnahmen.
 - Stecken Sie das Netzgerät immer bis zum Anschlag in die Netzdose ein. 
 - Trennen Sie das Netzgerät während eines Gewitters oder vor Antritt einer Reise bzw. vor längerer Abwesenheit immer von der Netzdose ab.
 - Trennen Sie mindestens einmal jährlich das Netzgerät von der Netzdose ab, und wischen Sie den an den Kontakten des Steckers angesammelten Staub ab.

Neuaufstellung des Produkts

Bevor Sie das Produkt an einem neuen Ort aufstellen, ziehen Sie immer das Netzgerät von der Netzdose ab, und trennen Sie alle anderen Kabel und Verbindungskabel ab. Falls Sie die Kabel angeschlossen belassen, können die Kabel beschädigt werden, wodurch es zu Feuer- und Stromschlaggefahr kommt. 

Reinigung


Bevor Sie das Produkt reinigen, ziehen Sie immer das Netzgerät von der Netzdose ab. Falls Sie das Netzgerät an die Netzdose angeschlossen belassen, besteht das Risiko einer Beschädigung des Netzgerätes, wodurch es zu Feuer- und Stromschlaggefahr kommen kann. 

VORSICHT


Batterien

- Fehlerhafte Verwendung der Batterien kann zu deren Auslaufen führen, wodurch Gegenstände in der Nähe beschädigt werden können. Oder die Batterien können explodieren, wodurch es zu Feuer- und Verletzungsgefahr kommt. Beachten Sie daher immer die folgenden Vorsichtsmaßnahmen.
- Verwenden Sie nur die für dieses Produkt vorgeschriebenen Batterien.
 - Entfernen Sie die Batterien aus dem Produkt, wenn Sie dieses für längere Zeit nicht verwenden werden.

Steckerbuchsen

Schließen Sie nur die vorgeschriebenen Geräte und Ausrüstungen an die Steckerbuchsen dieses Gerätes an. Der Anschluss eines nicht spezifizierten Gerätes oder einer nicht spezifizierten Ausrüstung kann zu Feuer- und Stromschlaggefahr führen. 

Aufstellungsort

- Vermeiden Sie die folgenden Aufstellungsorte für dieses Produkt. Solche Aufstellungsorte führen zu Feuer- und Stromschlaggefahr. 
- Orte, die hoher Luftfeuchtigkeit oder starker Staubentwicklung ausgesetzt sind.
 - Orte, an welchen Lebensmittel verarbeitet werden, oder die auf andere Weise ölhaltiger Luft ausgesetzt sind.
 - Orte in der Nähe von Klimageräten, auf beheizten Teppichen, in direktem Sonnenschein, in einem im prallen Sonnenlicht geparkten Fahrzeug oder an einem anderen Ort mit hoher Temperatur.

Vorsichtsmaßnahmen hinsichtlich der Sicherheit



VORSICHT

Flüssigkristallanzeige

- Drücken Sie niemals gegen das LCD-Panel, und setzen Sie dieses keinen starken Stößen aus. Anderenfalls kann das Glas brechen, wodurch es zu Verletzungsgefahr kommt.
- Sollte das LCD-Panel jemals splintern oder brechen, berühren Sie niemals die Flüssigkeit in dem Panel. Die Flüssigkeit im Inneren des LCD-Panels kann zu Entzündungen der Haut führen.
- Falls die Flüssigkeit des LCD-Panels jemals in Ihren Mund gelangen sollte, spülen Sie sofort Ihren Mund mit Frischwasser aus, und suchen Sie danach einen Arzt auf.
- Sollte die Flüssigkeit des LCD-Panels jemals in Ihre Augen oder auf Ihre Haut gelangen, spülen Sie die Augen bzw. die betroffene Stelle für mindestens 15 Minuten mit Frischwasser, und suchen Sie danach einen Arzt auf.



Lautstärke

Hören Sie niemals Musik für längere Zeit mit hoher Lautstärke. Besondere Vorsicht ist bei der Verwendung von Kopfhörern geboten. Eine hohe Lautstärkeeinstellung kann zu Gehörschäden führen.



Schwere Gegenstände

Stellen Sie niemals schwere Gegenstände auf diesem Produkt ab. Anderenfalls kann das Produkt umfallen oder die Gegenstände können herunter fallen, wodurch es zu persönlichen Verletzungen kommen kann.



Richtige Montage des Ständers*

Ein falsch montierter Ständer kann umkippen, sodass das Produkt herunterfällt und persönliche Verletzungen verursachen kann. Achten Sie auf richtige Montage des Ständers, wie es in der damit mitgelieferten Montageanleitung angegeben ist. Bringen Sie auch das Produkt richtig auf dem Ständer an.



* Der Ständer ist als Option erhältlich.

WICHTIG!

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

- Stromversorgungs-Kontrolllampe blass
- Instrument schaltet nicht ein
- Display flimmert, ist blass oder kann nur schwer abgelesen werden
- 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
- Flimmern oder Verblassen des Displays, wenn mit hoher Lautstärke gespielt wird
- Kontinuierliche Sound-Ausgabe nachdem Sie eine Taste freigegeben
- Eine von der gewählten Klangfarbe vollständig unterschiedliche Klangfarbe wird gespielt
- Ein abnormales Rhythmuspattern und Demo-Musikstück wird gespielt
- Stromausfall, verzerrter Klang oder niedrige Lautstärke, wenn von einem angeschlossenen Computer oder MIDI-Gerät wiedergegeben wird

Einleitung

Herzlichen Glückwunsch zur Wahl dieses Musikinstruments von CASIO. Dieses Keyboard weist die folgenden Merkmale und Funktionen auf.

■ 550 Klangfarben einschließlich reicher fortschrittlicher Klangfarben

Insgesamt 332 fortschrittliche Klangfarben sind mit den DSP-Klangfarben programmiert, um sie reicher und starker zu machen. Die fortschrittlichen Klangfarben wie Stereo Piano und Tremolo Electric Piano betonen die Piano- und Elektropiano-Klangfarben, um einen völlig neuen Sound zu kreieren.

■ 50 Zugriegel-Organ-Klangfarben

Zusätzlich zu den 550 Standard-Klangfarben, bietet dieses Keyboard auch 50 realistische Zugriegel-Organ-Klangfarben. Sie können die Zugriegel-Organ-Klangfarben unter Verwendung von neun Digital-Zugriegeln steuern. Sie können auch Perkussion und Tastenklick wählen, die Parameter der Preset-Klangfarben bearbeiten und bis zu 100 Original-Klangfarben im Anwenderklangfarbenspeicher abspeichern.

■ Flash-Speicher

Der eingebaute Flash-Speicher lässt Sie Ihre Auswahl an Klangfarben und Rhythmen erweitern, indem Sie Daten von der CASIO MUSIC SITE oder von der mit dem Keyboard mitgelieferten CD-ROM herunterladen. Sie können auch bis zu 200 Musikdateien im SMF-Format für die Wiedergabe speichern.

■ PIANO SETTING-Taste

Auf Tastendruck können Sie das Keyboard-Setup für das Pianospiele optimieren.

■ 160 Preset-Rhythmen + 16 Anwenderrhythmen

Eine Auswahl von 160 Rhythmen schleift Begleitungen für jede Musikrichtung von Rock bis Pop und Jazz ein. Sie können auch die Begleitungsdaten von Ihrem Computer übertragen und bis zu 16 Anwenderrhythmen in dem Speicher des Keyboards abspeichern.

■ Automatische Begleitung

Spielen Sie einfach einen Akkord, und die entsprechenden Rhythmus-, Bass- und Akkordparts werden automatisch gespielt. Mit One-Touch-Preset können Sie die am besten geeigneten Klangfarben- und Tempoeinstellungen passend zu dem von Ihnen verwendeten Rhythmus auf Tastendruck abrufen.

■ Großes, informationsreiches Display

Ein großes, eingebautes Display zeigt die Akkord-Bezeichnungen, die Tempo-Einstellung, die Keyboard-Informationen, die gespielten Noten in Notennlinien-Schreibweise und noch viel mehr zur Unterstützung Ihres Keyboard-Spiels an. Eine eingebaute Hintergrundleuchte sorgt auch in vollkommener Dunkelheit für ein einfaches Ablesen des Displays.

■ Songspeicher

Speichern Sie bis zu sechs Parts in dem Speicher ab, um Klangfarbe, Lautstärke, Panoramaposition und andere Parameter für spätere Wiedergabe einzustellen. Auch das realistische Spielen eines Ensembles kann unter Verwendung der automatischen Begleitfunktion kreiert werden.

■ Synthesizerfunktion

Bearbeiten Sie die vorprogrammierten Sounds, um Ihre eigenen Originalkreationen zu erstellen. Bis zu 120 Ihrer eigenen Sounds können für das spätere Aufrufen in dem Speicher abgelegt werden, gleich wie die vorprogrammierten Klangfarben.

■ General MIDI Kompatibilität

Die General MIDI Klangfarben dieses Keyboards gestatten den Anschluss an einen Personal Computer, um die „Desktop-Musik“-Fähigkeiten genießen zu können. Dieses Keyboard kann als Desktop-Musik-Eingabegerät oder als Klangquelle verwendet werden und ist für die Wiedergabe von im Fachhandel erhältlicher General MIDI Musik-Software geeignet.

Einleitung

■ Leistungsstarke Effekte

Eine Auswahl an leistungsstarken Effekten wie DSP, Nachhall, Chorus usw. gibt Ihnen die vollständige Kontrolle über den Typ des gewünschten Sounds. Sie können sogar die Parameter eines Effekts ändern, um Ihren eigenen Originaleffekt zu erstellen. Eingeschlossen ist auch ein Equalizer (Entzerrer) mit vier Frequenzbändern.

■ Mixer

Sie können die Klangfarbe, die Lautstärke, die Panoramaposition und andere Parameter für jeden Part der eingebauten Begleitautomatik spezifizieren. Sie können auch die gleichen Parameter für jeden Kanal während der MIDI-Eingabe steuern.

■ Registrationspeicher

Sie können die Keyboard-Setups im Speicher abspeichern, und später bei Bedarf jederzeit abrufen. Bis zu 32 Setups (4 Setups x 8 Banken) können im Registrationspeicher abgespeichert werden.

■ Herunterladen von Daten von Ihrem Computer

Sie können Ihren Computer verwenden, um Daten von der CASIO MUSIC SITE herunterzuladen.

Inhalt

Vorsichtsmaßnahmen hinsichtlich der Sicherheit..... G-1

Einleitung..... G-5

Allgemeine Anleitung G-9

- Anbringen des Notenständers..... G-10
- Wiedergabe eines
Demo-Musikstückes..... G-11

Stromversorgung G-12

- Batteriebetrieb..... G-12
- Netzbetrieb..... G-13
- Ausschaltautomatik..... G-13
- Ausschalten des Keyboards..... G-14
- Speicherbereich G-14

Anschlüsse..... G-15

Grundlegende Bedienvorgänge..... G-16

- Spielen des Keyboards G-16
- Wahl einer Klangfarbe..... G-16
- PIANO SETTING-Taste G-18

Verwendung des Zugriegel-Orgel- Modus..... G-19

- Wählen einer Zugriegel-Orgel-
Klangfarbe..... G-20
- Bearbeiten einer Zugriegel-Orgel-
Klangfarbe..... G-20
- Einzelheiten der Parameter..... G-21
- Speichern einer bearbeiteten
Zugriegel-Orgel-Klangfarbe..... G-22

Anlegen von Effekten an Klangfarben G-23

- Effektblöcke..... G-23
- Wahl eines DSP-Typs G-23
- DSP-Taste..... G-25
- Wahl von REVERB (Nachhall) G-25
- Wahl von CHORUS (Chorus)..... G-26
- Verwendung des Equalizers
(Entzerrers) G-27

Begleitautomatik G-28

- Über die MODE-Taste..... G-28
- Wahl eines Rhythmus G-29
- Wiedergabe eines Rhythmus G-29
- Einstellung des Tempos G-29
- Verwendung der Begleitautomatik G-29
- Verwendung einer
Einleitungsphrase..... G-32
- Verwendung eines Fill-ins
(Zwischenspiels)..... G-32
- Verwendung einer Rhythmus-
Variation G-33
- Synchronstart der Begleitung mit
dem Rhythmus G-33
- Beendigung mit einer
Schlussphrase..... G-33
- Verwendung von One-Touch-
Preset..... G-34
- Verwendung der
Harmonisierautomatik G-34
- Einstellen der
Begleitungslautstärke G-35

Mixer-Funktion..... G-36

- Was Sie mit dem Mixer machen
können..... G-36
- Ein- und Ausschaltung der Kanäle G-36
- Verwendung des Parameter-
Editier-Modus G-37
- Wie die Parameter arbeiten..... G-38

Inhalt

Synthesizer-Modus G-40

- Synthesizer-Modus-Funktionen G-40
- Kreieren einer Anwender-Klangfarbe G-43
- Abspeichern einer Anwender-Klangfarbe im Speicher G-45

Registationsspeicher ... G-46

- Merkmale des Registrierungsspeichers G-46
- Abspeichern einer Einstellung in dem Registrierungsspeicher G-47
- Aufrufen einer Einstellung aus dem Registrierungsspeicher G-48

Songspeicher-Funktion ... G-49

- Spuren G-49
- Grundlegende Songspeicher-Operationen G-50
- Verwendung von Echtzeit-Aufnahme G-50
- Mixer-Modus-Einstellungen G-51
- Wiedergabe aus dem Songspeicher G-52
- Aufnahme von Melodie und Akkorden mit der schrittweisen Aufnahme G-52
- Aufnahme von mehreren Spuren G-55
- Korrektur von Fehlern während der schrittweisen Aufnahme G-57
- Editierung des Speicherinhalts G-58
- Editierung eines Songs G-59

Keyboard-Einstellungen G-61

- Verwendung von Mischklangfarben ... G-61
- Verwendung von Split (Tastatur-Auftrennung) G-62
- Gemeinsame Verwendung von Mischklangfarben und Split (Tastatur-Auftrennung) G-63

- Transponierung des Keyboards G-64
- Verwendung der Anschlagdynamik G-64
- Stimmung des Keyboards G-65
- Änderung anderer Einstellungen G-66

Verwendung des SMF-Players G-71

- Wiedergabe einer SMF-Datei G-73
- Konfigurierung anderer Einstellungen G-73

MIDI G-75

- Was ist MIDI? G-75
- General MIDI G-75
- MIDI-Einstellungen G-75
- Verwendung der Musikdaten-Verwaltungssoftware (auf der mitgelieferten CD-ROM enthalten) G-76

Störungsbeseitigung ... G-78

Technische Daten G-80

Pflege Ihres Instruments G-82

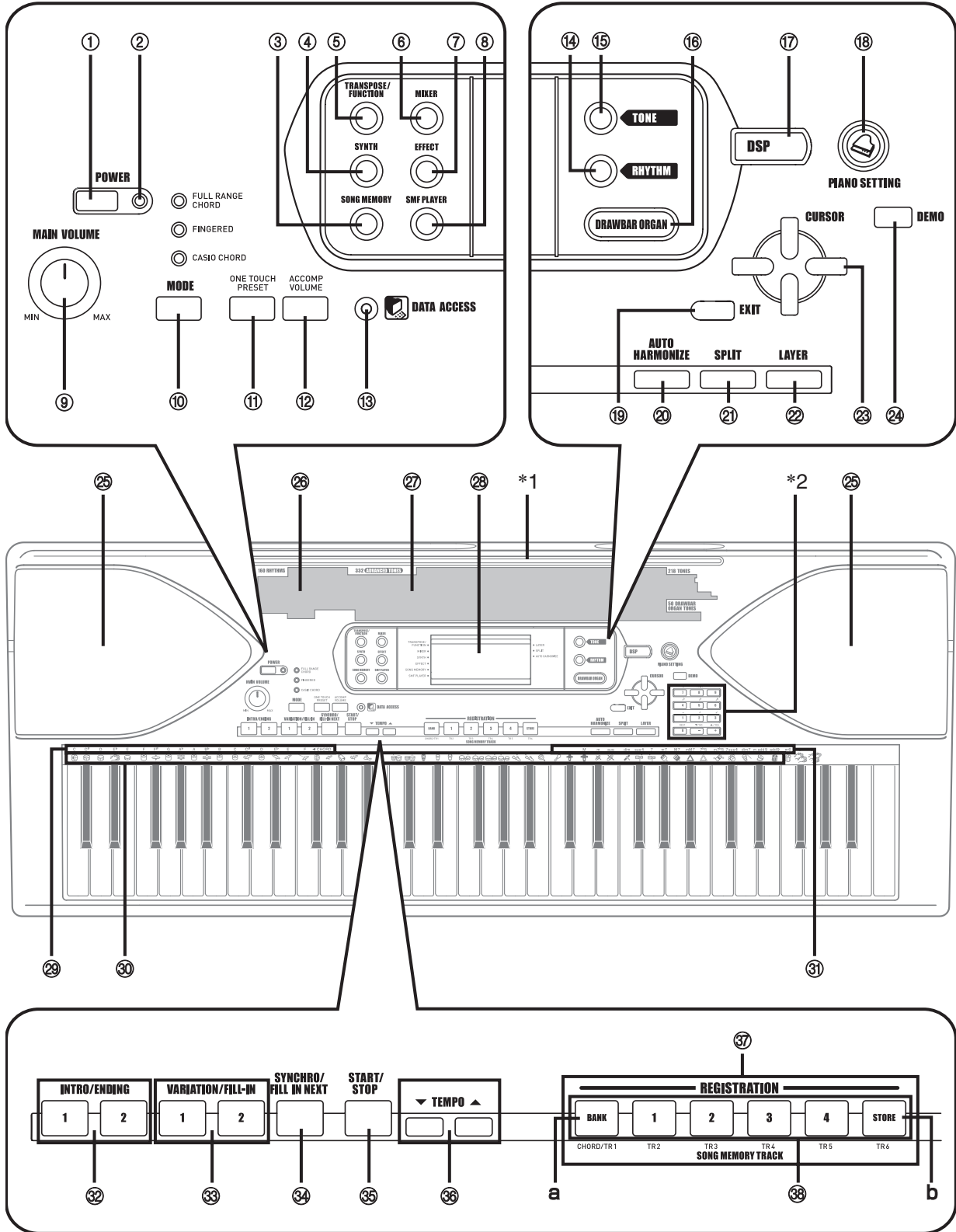
Liste der DSP-Algorithmen G-83

Anhang A-1

- Klangfarbenliste A-1
- Schlagzeug-Zuordnungsliste A-8
- Rhythmusliste A-10
- Tabellen der gegriffenen Akkorde A-11
- Liste der Effekte A-13

MIDI Implementation Chart

Allgemeine Anleitung

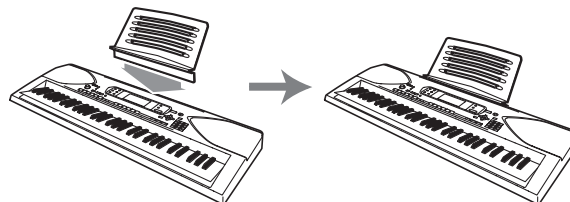


Allgemeine Anleitung

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ① Stromtaste (POWER) ② Stromindikator ③ Songspeichertaste (SONG MEMORY) ④ Synthesizertaste (SYNTH) ⑤ Transponierungs-/Funktionstaste (TRANSPOSE/FUNCTION) ⑥ Mixertaste (MIXER) ⑦ Effekttaste (EFFECT) ⑧ Taste für SMF-Player (SMF PLAYER) ⑨ Hauptlautstärkereger (MAIN VOLUME) ⑩ Modustaste (MODE) ⑪ One-Touch-Preset-Taste (ONE TOUCH PRESET) ⑫ Begleitlautstärketaste (ACCOMP VOLUME) ⑬ Datenzugriffsindikator (DATA ACCESS) ⑭ Rhythmustaste (RHYTHM) ⑮ Klangfarbentaste (TONE) ⑯ Zugriegel-Organ-Taste (DRAWBAR ORGAN) ⑰ DSP-Taste (DSP) ⑱ Piano-Einstellaste (PIANO SETTING) ⑲ EXIT-Taste (EXIT) ⑳ Taste für Harmonisierungsautomatik (AUTO HARMONIZE) | <ul style="list-style-type: none"> ㉑ Taste für Tastatur-Auftrennung (SPLIT) ㉒ Mischklangfarbentaste (LAYER) ㉓ [◀] / [▶] / [▲] / [▼] Cursortasten (CURSOR) ㉔ Demo-Taste (DEMO) (*3) ㉕ Lautsprecher ㉖ Rhythmusliste ㉗ Klangfarbenliste ㉘ Display ㉙ Akkord-Grundtonnamen (CHORD) ㉚ Liste der Perkussionsinstrumente ㉛ Akkordtypname ㉜ Tasten für Einleitungsphrase/Schlussphrase (INTRO/ENDING 1/2) ㉝ Tasten für Variation/Zwischenspiel (VARIATION/FILL-IN 1/2) ㉞ SYNCHRO/FILL-IN NEXT button ㉟ Start/Stopptaste (START/STOP) ㊱ Tempotasten (TEMPO) ㊲ Registrationstasten (REGISTRATION) <ul style="list-style-type: none"> a) Banktaste (BANK) b) Speicherungstaste (STORE) ㊳ Songspeicher-Spurtasten (SONG MEMORY TRACK) |
|---|---|

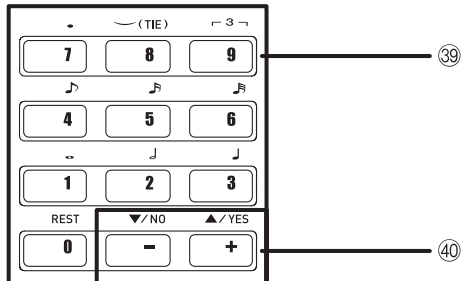
■ Anbringen des Notenständers (*1)

Setzen Sie den Notenständer in den Schlitz an der Oberseite des Keyboards ein, wie es in der Abbildung dargestellt ist.



Allgemeine Anleitung

*2



- ③⑨ Zifferntasten
 - Diese Tasten dienen für die Eingabe von Zahlen, um die angezeigten Einstellungen zu ändern.
- ④⑩ [+] / [-]-Tasten (YES/NO)
 - Negative Werte können nur unter Verwendung der [+]-Taste und der [-]-Taste geändert werden, um den angezeigten Wert zu erhöhen oder zu vermindern.

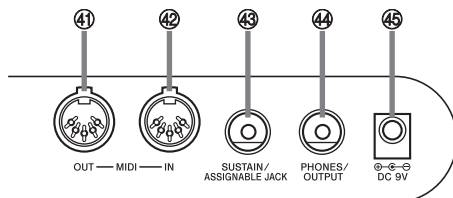
Wiedergabe eines Demo-Musikstückes (*3)

Drücken Sie die DEMO-Taste, um mit der Wiedergabe eines Demo-Musikstückes zu beginnen. Es sind 3 Demo-Musikstücke vorprogrammiert, die aufeinander folgend wiedergegeben werden. Um die Wiedergabe der Demo-Musikstücke zu stoppen, drücken Sie entweder die DEMO-Taste oder die START/STOP-Taste.

HINWEIS

- Drücken Sie die [+] / [-]-Tasten, um an das nächste Demo-Musikstück zu springen.
- Die PIANO SETTING-Taste, Mischklangfarbe und Split (Tastatur-Auftrennung) sind deaktiviert, während ein Demo-Musikstück wiedergegeben wird.

Rückwand



- ④① MIDI-Ausgang (MIDI OUT)
- ④② MIDI-Eingang (MIDI IN)
- ④③ Sustain/Zuordnungsbare Buchse (SUSTAIN/ASSIGNABLE JACK)
- ④④ Kopfhörer/Ausgangsbuchse (PHONES/OUTPUT)
- ④⑤ 9-V-Gleichstrombuchse (DC 9V)

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.
- Aufgrund der Eigenschaften des LCD-Elements, ändert der Anzeigecontrast in Abhängigkeit des Winkels, aus welchem Sie das Display betrachten. Die anfängliche Vorgabekontrasteinstellung gestattet einem direkt vor dem Display sitzenden Musiker ein einfaches Ablesen. Sie können den Kontrast auch auf einen Pegel einstellen, der Ihren Anforderungen entspricht. Für weitere Informationen siehe Seite G-69.

Stromversorgung

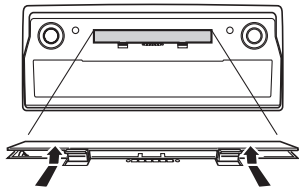
Dieses Keyboard kann von einer normalen Netzdose (bei Verwendung des vorgeschriebenen Netzgerätes) oder von Batterien mit Strom versorgt werden. Immer das Keyboard ausschalten, wenn dieses nicht verwendet wird.

Batteriebetrieb

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

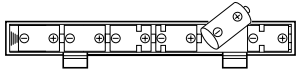
Einsetzen der Batterien

1. Den Batteriefachdeckel abnehmen.

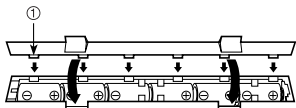


2. Sechs Mono-Batterien in das Batteriefach einsetzen.

- 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.



① Laschen

HINWEIS

- 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 Batteriearten aufgeführt.
 - Manganbatterien: Ca. 4 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.

! WARNUNG

Falsche Verwendung der Batterien kann zu deren Undichtigkeit führen, wodurch in der Nähe abgelegte Objekte beschädigt bzw. Explosions-, Feuer- und Verletzungsgefahr verursacht werden können. Beachten Sie daher immer die folgenden Vorsichtsmaßnahmen.

- Versuchen Sie niemals die Batterien zu zerlegen oder kurz zu schließen. ☹
- Setzen Sie die Batterien niemals Hitze aus, und entsorgen Sie die Batterien niemals durch Verbrennen.
- Mischen Sie niemals alte und neue Batterien.
- Verwenden Sie niemals gemeinsam Batterien unterschiedlichen Typs.
- Versuchen Sie niemals ein Aufladen der Batterien.
- Achten Sie darauf, dass die positiven (+) und negativen (-) Enden der Batterien richtig ausgerichtet sind.

! VORSICHT

Falsche Verwendung der Batterien kann zu deren Undichtigkeit führen, wodurch in der Nähe abgelegte Objekte beschädigt bzw. Explosions-, Feuer- und Verletzungsgefahr verursacht werden können. Beachten Sie daher immer die folgenden Vorsichtsmaßnahmen.

- Verwenden Sie nur die für dieses Produkt spezifizierten Batterien. ☹
- Entfernen Sie die Batterien aus dem Produkt, wenn Sie dieses für längere Zeit nicht verwenden werden.

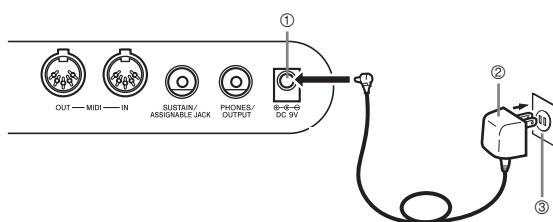
Stromversorgung

Netzbetrieb

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

Vorgeschriebenes Netzgerät: AD-5

Rückwand



- ① DC 9V Buchse
- ② Netzgerät AD-5
- ③ Netzdose

Beachten Sie die folgenden wichtigen Vorsichtsmaßnahmen, um Beschädigung des Netzkabels zu vermeiden.

- Während des Betriebs
 - Ziehen Sie niemals mit übermäßiger Kraft an dem Netzkabel.
 - Ziehen Sie niemals wiederholt an dem Netzkabel.
 - Verdrehen Sie das Kabel niemals an der Basis des Steckers.
 - Achten Sie darauf, dass das Netzkabel während des Betriebs nicht straff gespannt wird.
- Während des Transportes
 - Bevor Sie das Keyboard transportieren, ziehen Sie unbedingt den Netzstecker von der Netzdose ab.
- Während der Lagerung
 - Spulen Sie das Netzkabel auf, aber wickeln Sie es niemals um das Netzgerät.

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).

Außerbetriebsetzung der Ausschaltautomatik

Die TONE-Taste gedrückt halten, während das Keyboard eingeschaltet wird, um die Ausschaltautomatik außer Betrieb zu setzen.

- Wenn die Ausschaltautomatik außer Betrieb gesetzt ist, wird das Keyboard nicht automatisch ausgeschaltet, unabhängig davon, wie lange keine Operation ausgeführt wird.
- Die Ausschaltautomatik wird mit dem Einschalten der Stromversorgung des Keyboards automatisch aktiviert.

Einstellungen

Die beim manuellen Ausschalten des Keyboards durch Drücken der POWER-Taste bzw. beim Ansprechen der Ausschaltautomatik wirksamen Klangfarben-, Rhythmus- und anderen „Haupteinstellungen des Keyboards“ sind wiederum wirksam, wenn Sie das nächste Mal die Stromversorgung einschalten.

Haupt-Keyboard-Einstellungen

Klangfarbennummer, Mischklangfarbe, Split (Tastatur-Auftrennung), Splitpunkt, Zugriegel-Organ-Klangfarbeneinstellungen, Transponierung, Stimmung, Kopntrasteinstellungen, Anschlagdynamik, Nachhall, Chorus, DSP, Equalizer (Entzerrer), Rhythmusnummer, Tempo, Keyboard-Kanal, MIDI-Begleitautomatik-Steuerung Ein/Aus-Einstellung, Begleitungs-MIDI-Ausgang Ein/Aus-Einstellung, Einstellung der zuordnungsbaeren Buchse, Begleitlautstärke, Anwenderbereichs-Klangfarbe (Synthesizer-Modus), Anwenderbereichbegleitungen, Anwender-DSP-Bereich, Harmonisierungsautomatik-Ein/Aus-Einstellung, Typ der Harmonisierungsautomatik, Mixer-Anhaltefunktion, DSP-Anhaltefunktion, Begleitautomatikmodus, alle Mixer-Parameter, alle Parameter des Synthesizer-Modus, Songspeicher-Songnummern, SMF-Player-Einstellungen (Wiedergabemodus, manuell zu spielender Part, SMF-Wiedergabelautstärke)

Stromversorgung

Ausschalten des Keyboards

- Drücken Sie unbedingt die POWER-Taste, um die Stromversorgung auszuschalten, und stellen Sie sicher, dass das LC-Display ausgeschaltet ist, bevor Sie das Netzgerät abtrennen oder etwas anderes ausführen.
- Trennen Sie niemals das Netzgerät ab, während das Keyboard eingeschaltet ist, und versuchen Sie niemals ein Ausschalten der Stromversorgung durch ein anderes Verfahren als die Verwendung der POWER-Taste. Anderenfalls kann der Inhalt des Flash-Speichers des Keyboards korruptiert werden. Ungewöhnliche Keyboard-Operationen und abnormales Hochfahren des Keyboards beim Einschalten der Stromversorgung sind Symptome für einen korruptierten Inhalt des Flash-Speichers. Für weitere Informationen siehe „Störungsbeseitigung“ auf Seite G-78.

WICHTIG!

- Während die folgende Meldung auf dem Display angezeigt wird, schalten Sie niemals das Keyboard durch Drücken der POWER-Taste, Abtrennen des Netzgerätes usw. ab.

(Meldung) „Pls Wait“ oder „Bulk In“

Falls Sie das Keyboard ausschalten, während die obige Meldung auf dem Display angezeigt wird, können die gegenwärtig im Speicher des Keyboards abgespeicherten Anwenderdaten (Anwenderklangfarben, Songspeicherdaten usw.) korruptiert werden. Einmal korruptiert, können Sie vielleicht die Daten nicht wieder aufrufen.

Speicherbereich

Speicherbereich Zusätzlich zu den obigen Einstellungen, verbleiben auch die im Registrationsmodus und Songspeichermodus gespeicherten Daten erhalten, wenn die Stromversorgung des Keyboards ausgeschaltet wird.

Speicherung der Setups und des Speicherinhalts

■ Über den Flash-Speicher

Ihr Keyboard ist mit einem Flash-Speicher ausgerüstet, der die Daten auch dann speichert, wenn die elektrische Stromversorgung vollständig unterbrochen ist. Dies bedeutet, dass Sie auch bei verbrauchten Batterien das Netzgerät anschließen, die Stromversorgung einschalten und danach die Daten wiederum aus dem Speicher aufrufen können.

WICHTIG!

- Bei Batteriebetrieb sollten Sie darauf achten, dass die Batterien beim ersten Anzeichen von niedriger Batteriespannung (blasse Stromversorgungs-Indikatorlampe, blasse Zeichen auf dem Display usw.) ausgetauscht werden. Obwohl es sich bei dem Flash-Speicher des Keyboards um einen nichtflüchtigen Speicher handelt (d.h. die Daten werden nicht gelöscht, wenn die Stromversorgung unterbrochen wird), können die Daten durch plötzlichen Ausfall der Stromversorgung während des Schreibens der Daten in den Flash-Speicher verloren gehen.*
- * Während der Speicherung von Anwenderdaten, während der Aufnahme mit dem Synthesizer, während der Datenübertragung von einem Computer usw.

■ Sicherung von Daten auf einem Computer

Sie können eine MIDI-Verbindung verwenden, um die Einstellungen des Keyboards sowie den Speicherinhalt auf der Festplatte eines Computers zu sichern. Für weitere Informationen siehe „MIDI“ auf Seite G-75.

Initialisierung des Keyboards

Sie können die Initialisierung verwenden, um die Parameter des Keyboards auf ihre anfänglichen Werksvorgaben zurückzustellen oder alle gegenwärtig im Speicher des Keyboards abgelegten Daten zu löschen. Für weitere Informationen über die Initialisierung siehe Seite G-70.

■ Rückstellung des Keyboards auf seine anfänglichen Werksvorgaben

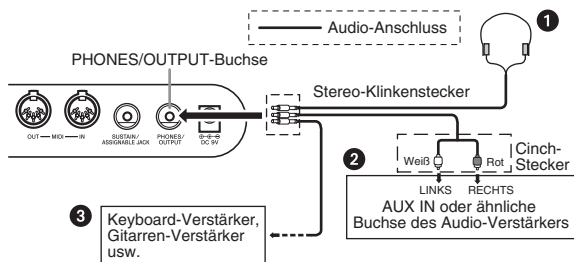
Sie können die zum Lieferumfang des Keyboards gehörende CD-ROM und Ihren Computer verwenden, um den Flash-Speicher des Keyboards und alle seine Parameter auf ihre anfänglichen Werksvorgaben zurückzustellen. Für Einzelheiten siehe „Mitgelieferte CD-ROM-Daten“ auf Seite G-77.

Anschlüsse

Kopfhörer/Ausgangsbuchse

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 ①

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

Audio-Gerät 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.

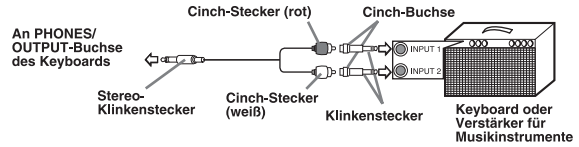
Verstärker für Musikinstrumente ③

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



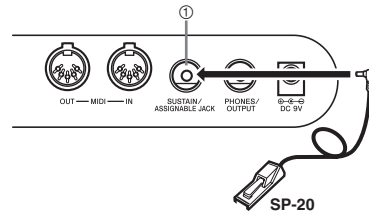
HINWEIS

- Sie können das Keyboard auch an einen Computer oder einen Sequenzer anschließen. Für Einzelheiten siehe „MIDI“ auf Seite G-75.

Sustain/Zuordnungsbuchse

Sie können ein als Option erhältliches Sustain-Pedal (Anhaltepedal) (SP-3 oder SP-20) an die SUSTAIN/ASSIGNABLE JACK-Buchse anschließen, um die nachfolgend beschriebenen Fähigkeiten zu erhalten.

Für Einzelheiten über das Wählen der gewünschten Pedalfunktion siehe „Änderung anderer Einstellungen“ auf Seite G-66.



① SUSTAIN/ASSIGNABLE JACK-Buchse

Sustain-Pedal

- Bei Piano-Klangfarben werden die Noten angehalten, wenn das Pedal niedertreten 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 einem Sostenuto-Pedal und einem Sustain-Pedal ist das Timing.
- Mit dem Sostenuto-Pedal drücken Sie die Tasten und danach das Pedal, bevor Sie die Tasten freigeben. Nur die beim Drücken des Pedals ertöndenen Noten werden angehalten.

Soft-Pedal

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

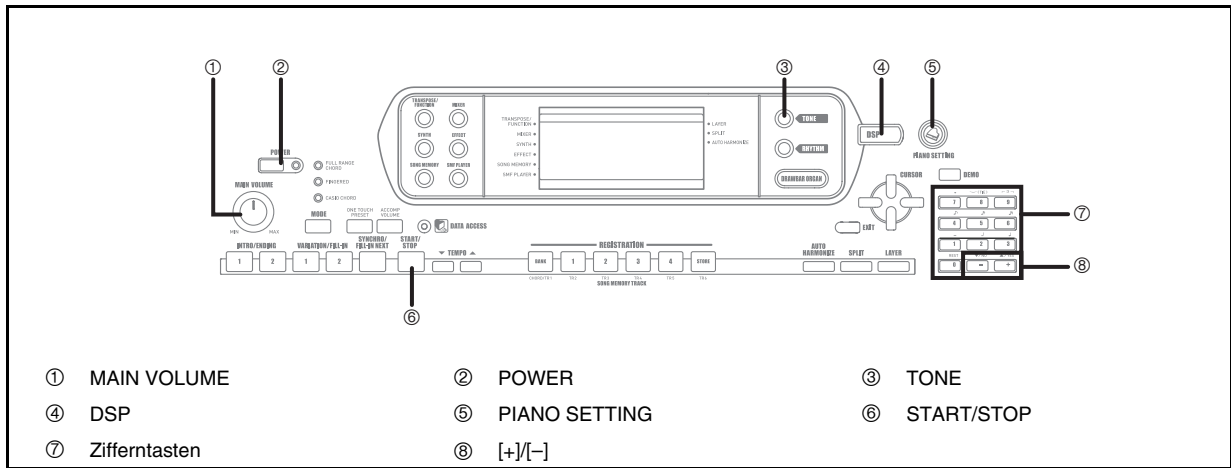
Rhythmus-Start/Stop-Pedal

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.

Grundlegende Bedienvorgänge



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

Spielen des Keyboards

1. Die POWER-Taste drücken, um das Keyboard einzuschalten.
 - Dadurch leuchtet die Stromversorgungs-Kontrollleuchte auf.
2. Verwenden Sie den MAIN VOLUME-Regler, um die Lautstärke auf einen relativ niedrigen Pegel einzustellen.
3. Etwas auf dem Keyboard spielen.

Wahl einer Klangfarbe

Dieses Keyboard ist mit den folgenden Klangfarben vorprogrammiert.

Eine teilweise Liste der verfügbaren Klangfarbennamen ist auf der Konsole des Keyboards aufgedruckt. Für eine vollständige Liste siehe „Klangfarbenliste“ auf Seite A-1 dieser Anleitung.
 „Fortschrittliche Klangfarben“ sind Variationen der Standard-Klangfarben, welche durch die Programmierung der Effekte (DSP) und anderen Einstellungen erstellt werden. Für Einzelheiten über die Zugriegel-Organ-Klangfarben siehe „Verwendung des Zugriegel-Organ-Modus“ auf Seite G-19.

Klangfarbentypen

Standard-Klangfarben:
 550 Preset-Klangfarben + 124 Anwenderklangfarben

Nummer	Anzahl der Klangfarben	Klangfarbentyp	DSP-Leitung Ein/Aus (*1)
000-331	332	Fortschrittliche Klangfarben	Ein
400-599	200	Preset-Klangfarben	Aus
600-617	18	Schlagzeug-Sets	Aus
700-799	100	Anwenderklangfarben (*2)	Ein/Aus (*3)
800-819	20	Anwenderklangfarben mit Wellenformen (*4)	Ein/Aus (*3)
900-903	4	Anwenderschlagzeug-Sets mit Wellenformen (*4)	Ein/Aus (*5)

Grundlegende Bedienvorgänge

Zugriegel-Orgel-Klangfarben:

50 Preset-Klangfarben + 100 Anwenderklangfarben

Nummer	Anzahl der Klangfarben	Klangfarbentyp	DSP-Leitung Ein/ Aus (*1)
000-049	50	Preset-Klangfarben	Ein/ Aus (*5)
100-199	100	Anwenderklangfarben (*6)	Ein/ Aus (*3)

- *1: Siehe „Änderung der Klangfarben und Konfigurierung der DSP-Effekt-Einstellungen“ auf Seite G-18.
- *2: Speicherbereich für die von Ihnen erstellten Klangfarben. Siehe „Synthesizer-Modus“ auf Seite G-40. Die Anwenderklangfarbenbereiche 700 bis 799 enthalten anfänglich die gleichen Daten wie die DSP-Typen 000 bis 099.
- *3: Hängt von der Signalquellen-Klangfarbe oder der Anwendereinstellung ab. Siehe „Synthesizer-Modus“ auf Seite G-40 für weitere Informationen.
- *4: Bereich für die von einem Computer übertragenen Daten. Siehe „Verwendung der Musikdaten-Verwaltungssoftware (auf der mitgelieferten CD-ROM enthalten)“ auf Seite G-76 für weitere Informationen. Für Informationen über die Wellenformen siehe „Kreieren einer Anwender-Klangfarbe“ auf Seite G-43.
- *5: Hängt von der Klangfarbe ab. Sie können diesen Status überprüfen, indem Sie die DSP-Taste betrachten. Siehe „DSP-Taste“ auf Seite G-25 für weitere Informationen.
- *6: Speicherbereich für die von Ihnen erstellten Klangfarben. Siehe „Bearbeiten einer Zugriegel-Orgel-Klangfarbe“ auf Seite G-20. Die Anwender-Zugriegel-Orgel-Klangfarbenbereiche enthalten anfänglich zwei Sätze der gleichen Daten wie die Zugriegel-Orgel-Klangfarbentypen 000 bis 049.

HINWEIS

- Sie können nicht in den obigen Bereichen enthaltene Klangfarbennummern (Standard-Klangfarben 332 bis 399, 618 bis 699 und 820 bis 899, sowie Zugriegel-Orgel-Klangfarben 050 bis 099) nicht wählen. Wenn Sie die [+] und [-]-Tasten für das Scrollen durch die Klangfarbennummern verwenden, wird über die nicht verwendeten Nummern gesprungen. Falls Sie zum Beispiel die [+] Taste drücken, wenn 617 gewählt ist, wird an 700 gesprungen.

Wählen einer Klangfarbe

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

TONE

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

Beispiel:

Um „432 GM ACOUSTIC BASS“ zu wählen, geben Sie 4, 3 und danach 2 ein.

TONE 432 AcousBsG

HINWEIS

- Immer alle drei Stellen der Klangfarbennummer eingeben, einschließlich der vorgestellten Nullen (wenn vorhanden).
- Sie können die angezeigte Klangfarbennummer auch erhöhen oder vermindern, indem Sie die [+] Taste bzw. [-] Taste drücken.
- Wenn Sie eines der Schlagzeug-Sets (Klangfarbennummer 600 bis 617) wählen, ist jeder Taste des Keyboards ein anderer Perkussion-Sound zugeordnet. Siehe Seite A-8 für Einzelheiten.

Polyphonie

Der Ausdruck „Polyphonie“ bezeichnet die maximale Anzahl von Noten, die Sie gleichzeitig spielen können. Dieses Keyboard weist 32-notige Polyphonie auf, welche die von Ihnen gespielten Noten sowie die von dem Keyboard wiedergegebenen Rhythmus- und Begleitautomatikmuster einschließt. Dies bedeutet, dass die Anzahl der Noten (Polyphonie), die Sie auf dem Keyboard spielen können, reduziert wird, wenn ein Rhythmus- oder Begleitautomatikmuster wiedergegeben wird. Achten Sie auch darauf, dass manche der Klangfarben nur 10-notig Polyphonie aufweisen.

Grundlegende Bedienvorgänge

Änderung der Klangfarben und Konfigurierung der DSP-Effekt-Einstellungen

Dieses Keyboard verfügt nur über eine einzige DSP-Klangquelle. Daher kann es zu Konflikten kommen, wenn Sie Klangfarben wählen, für welche DSP bei mehreren Parts aktiviert ist, wenn Sie Mischklangfarbe oder Split (Tastatur-Auftrennung) (Seite G-61, G-62) verwenden. Um solche Konflikte zu vermeiden, wird DSP der letzten Klangfarbe zugeordnet, für die DSP aktiviert ist, und DSP wird für alle anderen Parts deaktiviert (DSP-Leitung OFF).

DSP-Leitung ist ein Parameter, der steuert, ob der aktuell gewählte DSP-Effekt an einen Part angelegt wird oder nicht.* Jede Klangfarbe weist einen DSP-Leitung-Parameter auf. Falls Sie eine Klangfarbe für einen Part wählen, wird die DSP-Leitung-Parametereinstellung der Klangfarbe auf alle Parts angelegt.

* Der DSP-Leitung-Parameter ist für die 332 fortschrittlichen Klangfarben mit den Nummern 000 bis 331 eingeschaltet (der DSP-Effekt wird angelegt) bzw. für die 200 Preset-Klangfarben mit den Nummern 400 bis 599 ausgeschaltet (der DSP-Effekt wird nicht angelegt). Für Informationen über andere Klangfarben siehe „Klangfarbentypen“ auf Seite G-16.

PIANO SETTING-Taste

Drücken Sie diese Taste, um das Setup des Keyboards zu ändern und für das Pianospiel zu optimieren.

Einstellungen

Klangfarbennummer:	“000”
Rhythmusnummer:	“140”
Begleitmodus:	Normal
Mischklangfarbe:	Aus
Split (Tastatur-Auftrennung):	Aus
Harmonisierungsautomatik:	Aus
Transponierung:	0
Anschlagdynamik:	Aus: Kehrt an die anfängliche Vorgabe zurück Ein: Keine Änderung
Zuordnungsbare Buchse:	SUS
Local Control:	Ein
Parameter-Setup für Mixer-Kanal 1:	Hängt von der Klangfarbe ab

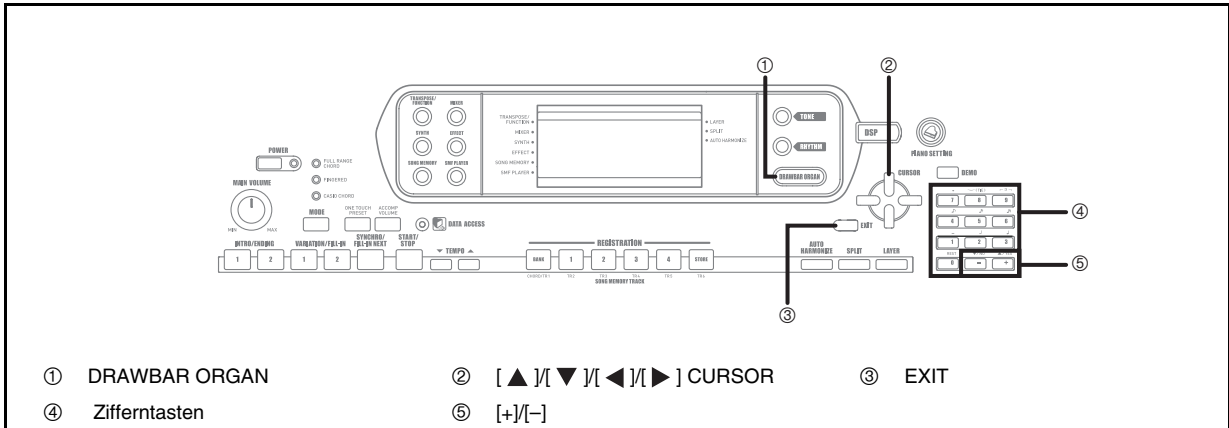
■ Optimieren der Keyboard-Einstellungen für das Pianospiel

1. Drücken Sie die PIANO SETTING-Taste.
2. Versuchen Sie nun etwas auf dem Keyboard zu spielen.
 - Die von Ihnen gespielten Noten ertönen mit einer Pianoklangfarbe.
3. Falls Sie mit Rhythmusbegleitung spielen möchten, drücken Sie die START/STOP-Taste.
 - Dadurch wird mit der Wiedergabe eines Rhythmus begonnen, der für das Pianospiel optimiert ist.
 - Um die Rhythmuswiedergabe zu stoppen, drücken Sie erneut die START/STOP-Taste.

HINWEIS

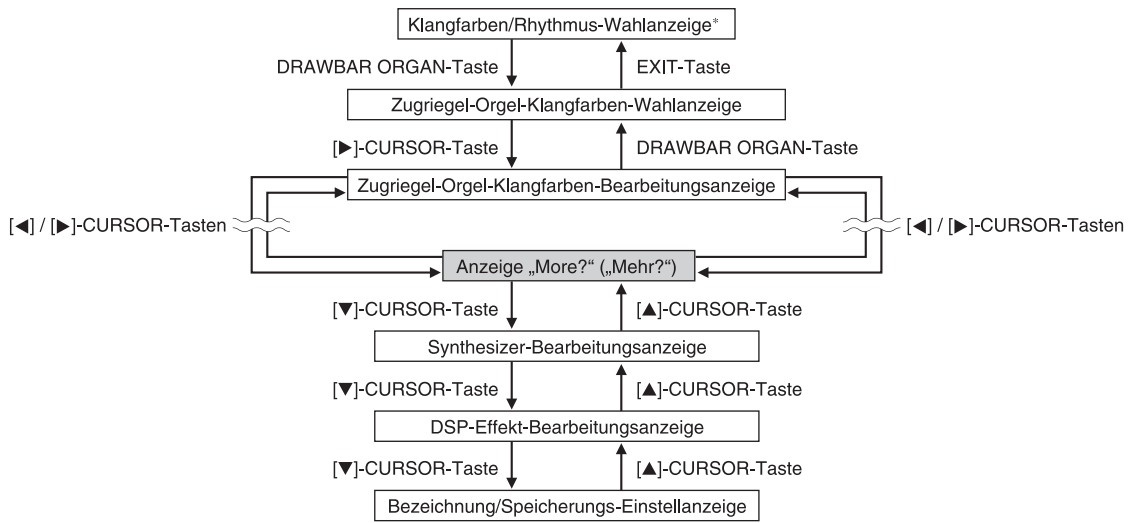
- Falls Sie die PIANO SETTING-Taste drücken, während ein Rhythmus wiedergegeben wird, wird die Rhythmuswiedergabe gestoppt, worauf das Keyboard-Setup geändert wird.
- Falls Sie die PIANO SETTING-Taste drücken, während ein Demo-Musikstück wiedergegeben wird oder während das Keyboard auf den Synthesizer-Modus oder einen anderen Modus geschaltet ist, dann wird der aktuelle Modus verlassen, worauf das Keyboard-Setup geändert wird.
- Das Setup des Keyboards ändert nicht, wenn Sie die PIANO SETTING-Taste drücken, wenn eine der folgenden Bedingungen vorliegt.
 - * Während der Echtzeit-Aufnahme, der schrittweisen Aufnahme oder während der Verwendung der Bearbeitungsfunktion des Songspeichers
 - * Während die Meldung für die Sicherung oder das Überschreiben der Daten auf dem Display angezeigt wird
 - * Während der Wiedergabe eines Demomusikstückes

Verwendung des Zugriegel-Organ-Modus



Ihr Keyboard ist mit vorprogrammierten „Zugriegel-Organ-Klangfarben“ ausgestattet, die unter Verwendung der neun Digital-Zugriegel geändert werden können, deren Operationen ähnlich zu den Reglern einer Zugriegel-Organ sind. Sie können auch Perkussion oder Tastenklick wählen. Und im Speicher ist ausreichender Platz für bis zu 100 vom Anwender erstellten Zugriegel-Klangfarben-Variationen vorhanden.

Operationsablauf im Zugriegel-Organ-Modus

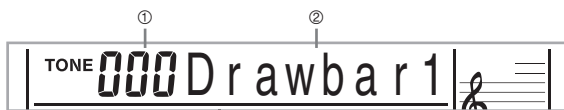


* Sie können aus dem Songspeicher-Modus aus auch die Wahlanzeige für die Zugriegel-Organ-Klangfarbe oder die Anzeige des SMF-Wiedergabemodus aufrufen. In diesem Fall erscheint jedoch die Bearbeitungsanzeige für die Zugriegel-Organ-Klangfarbe nicht.

Verwendung des Zugriegel-Orgel-Modus

Wählen einer Zugriegel-Orgel-Klangfarbe

- Suchen Sie die zu verwendende Zugriegel-Orgel-Klangfarbe in der Klangfarbenliste auf, und merken Sie sich ihre Klangfarbennummer.
- Drücken Sie die DRAWBAR ORGAN-Taste.
 - Dadurch erscheint die Wahlanzeige für die Zugriegel-Orgel-Klangfarbe.



- ① Klangfarbennummer
- ② Klangfarbenname

- Verwenden Sie die Zifferntasten, um die dreistellige Klangfarbennummer für die gewünschte Klangfarbe einzugeben.

HINWEIS

- Geben Sie immer alle drei Stellen für die Klangfarbennummer ein, einschließlich anfänglicher Nullen (wenn vorhanden).
- Sie können die angezeigte Klangfarbennummer auch erhöhen oder vermindern, indem Sie die [+]- bzw. [-]-Taste drücken.

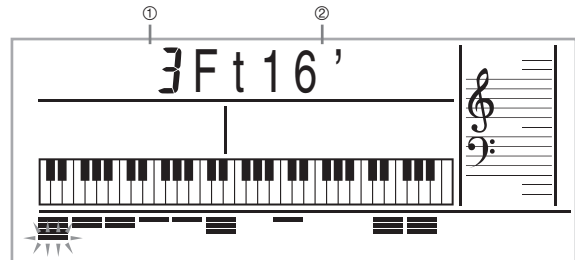
Bearbeiten einer Zugriegel-Orgel-Klangfarbe

- Suchen Sie die zu bearbeitende Zugriegel-Orgel-Klangfarbe (000 bis 049, 100 bis 199) auf, und merken Sie sich ihre Klangfarbennummer.

- Verwenden Sie die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten, um die Bearbeitungsanzeige für die Zugriegel-Orgel-Klangfarbe anzuzeigen. Wählen Sie den Parameter, dessen Einstellung Sie ändern möchten.

Beispiel:

Wahl des „Ft16“ Parameters



- ① Parametereinstellung
- ② Parametername

- Es gibt insgesamt 13 Parameter. Sie können die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten verwenden, um zyklisch durch diese zu schalten. Siehe „Einzelheiten der Parameter“ auf Seite G-21 für weitere Informationen.
- Während die Anzeige „More?“ auf dem Display angezeigt wird, können Sie durch Drücken der [▼]-CURSOR-Taste oder der [+]-Taste auf die Synthesizer- und DSP-Effekt-Bearbeitungsanzeigen weiterschalten.

- Verwenden Sie die [▲]- und [▼]-CURSOR-Tasten oder die [+]- und [-]-Tasten, um die Einstellung des aktuell angezeigten Parameters zu ändern.

- Sie können eine Parametereinstellung auch ändern, indem Sie einen Wert mit den Zifferntasten eingeben.
- Sie können die Änderungen in einer Klangfarbe kontrollieren, indem Sie die Noten auf dem Keyboard spielen, während Sie die Parametereinstellungen ändern.

HINWEIS

- Falls Sie nach der Bearbeitung von Parametern eine unterschiedliche Klangfarbe wählen, werden die Parametereinstellungen durch die Parameter der neu gewählten Klangfarbe ersetzt.
- Falls Sie die Zugriegel-Orgel-Klangfarben zu mehr als einem Kanal zugeordnet haben, dann wird durch die Änderung der Zugriegel-Orgel-Einstellung für einen der Kanäle die gleiche Einstellung auch auf alle anderen Kanäle angelegt.
- Siehe „Speichern einer bearbeiteten Zugriegel-Orgel-Klangfarbe“ auf Seite G-22 für Informationen über die Speicherung Ihrer bearbeiteten Einstellungen.

Verwendung des Zugriegel-Organ-Modus

Bearbeitung der Synthesizer-Modus-Parameter und der DSP-Parameter der Zugriegel-Organ-Klangfarben

Gleich wie mit den Standard-Klangfarben (anderen als Zugriegel-Klangfarben), können Sie die Synthesizer-Modus-Parameter und die DSP-Parameter der Zugriegel-Organ-Klangfarben (Siehe „Operationsablauf im Zugriegel-Organ-Modus“ auf Seite G-19) bearbeiten.

1. Verwenden Sie die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten, um „More?“ anzuzeigen, und drücken Sie danach die [▼]-CURSOR-Taste.

- Dadurch wird in den Synthesizer-Modus geschaltet, der durch einen Zeiger neben dem Schriftzug SYNTH auf dem Display angezeigt wird.
- Für den Rest des Vorganges, führen Sie die Schritte ab dem Schritt 3 unter „Kreieren einer Anwender-Klangfarbe“ auf Seite G-43 aus.

Einzelheiten der Parameter

Nachfolgend sind Einzelheiten über die Parameter aufgeführt, die Sie unter Verwendung der Bearbeitungsanzeige für die Zugriegel-Organ-Klangfarbe konfigurieren können.

Drawbar Position (Zugriegel-Position)

Dieser Parameter definiert die Position jedes Zugriegels sowie die Lautstärke jedes Obertons. Je größer der Wert, umso größer die Lautstärke des entsprechenden Obertons.

Parametername	Parameteranzeige-indikator	Einstellungen
Drawbar 16'	Ft16'	0 bis 3
Drawbar 5 1/3'	Ft 5 1/3'	0 bis 3
Drawbar 8'	Ft 8'	0 bis 3
Drawbar 4'	Ft 4'	0 bis 3
Drawbar 2 2/3'	Ft 2 2/3'	0 bis 3
Drawbar 2'	Ft 2'	0 bis 3
Drawbar 1 3/5'	Ft 1 3/5'	0 bis 3
Drawbar 1 1/3'	Ft 1 1/3'	0 bis 3
Drawbar 1'	Ft 1'	0 bis 3

(Ft: Fuß)

Click (Klick)

Dieser Parameter bestimmt, ob ein Tastenklick hinzugefügt werden soll oder nicht, wenn eine unter Verwendung der Zugriegel konfigurierte angehaltene Klangfarbe gespielt wird.

Parametername	Parameteranzeige-indikator	Einstellungen
Click	Click	oFF: Click Off on: Click On

Percussion (Perkussion)

Diese Parameter lässt Sie einen Perkussion-Sound hinzufügen, der zu einer Modulation der von Ihnen erstellten angehaltenen Klangfarben führt. Wenn Sie eine Taste auf dem Keyboard gedrückt halten, klingt der erzeugte Sound ab, bis er nicht mehr gehört werden kann. Drücken Sie erneut diese Taste, um die gleiche Note mit höherer Lautstärke ertönen zu lassen. Percussion (Perkussion) weist die Einstellungen „2nd Percussion“ (zweite Oberton-Tonhöhe) und „3rd Percussion“ (dritte Oberton-Tonhöhe) auf, die jeweils ein- oder ausgeschaltet werden können. Sie können auch die Perkussion-Decayzeit (Abschwellzeit) spezifizieren, die steuert, wie lange es für das Abschwellen des Perkussion-Sounds dauert.

Parametername	Parameteranzeige-indikator	Einstellungen
2nd Percussion (zweites Perkussion)	Second	oFF: Aus on: Ein
3rd Percussion (drittes Perkussion)	Third	oFF: Aus on: Ein
Percussion Decay Time (Perkussion-Decayzeit)	Decay	000 bis 127

Verwendung des Zugriegel-Orgel-Modus

■ Inhalt der Anzeige in dem Zugriegel-Orgel-Modus

In dem Zugriegel-Orgel-Modus werden der aktuelle Status der Zugriegelpositionen, des Tastenklicks und der Perkussions-Parameter in der Balkengrafik des Displays angezeigt, wie es in der folgenden Abbildung dargestellt ist. Für jeden Parameter wird eine Zeile verwendet, und das unterste Segment der gewählten Parameterzeile blinkt.

Das unterste Segment der Balkengrafikspalte, die dem gegenwärtig gewählten Parameter entspricht, blinkt, um damit anzuzeigen, dass dieser gewählt ist.

Keine der Kanalnummern (1 bis 16) wird in dem Zugriegel-Orgel-Klangfarbenmodus und in dem Bearbeitungsmodus angezeigt.

Zugriegelpositionsgrafik

Einstellwert	0	1	2	3
Display				

- Aus
- Ein
- Blinkt

Tastenklick- und Perkussion-Ein/Aus-Grafik

Einstellwert	Aus	Ein
Display		

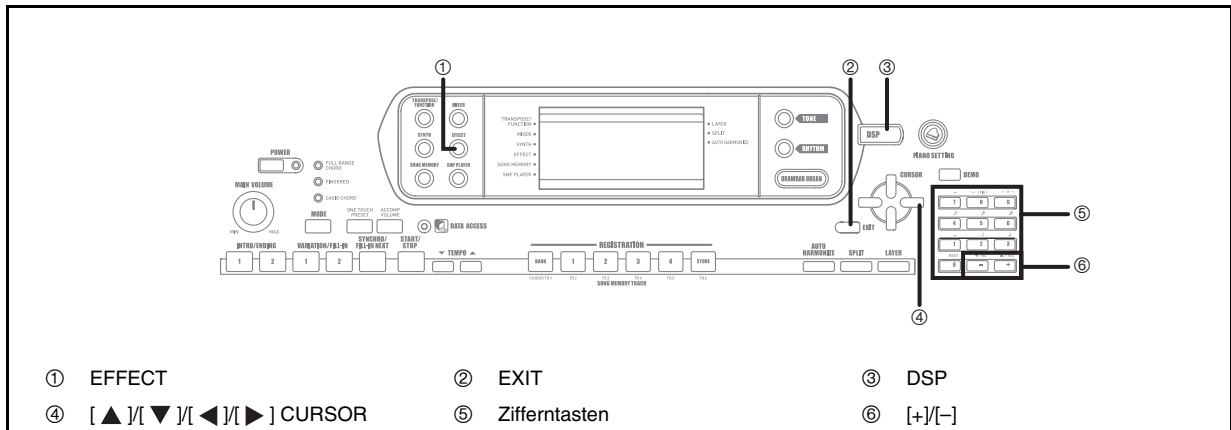
Perkussion-Decayzeitgrafik

Einstellwert	0-31	32-63	64-95	96-127
Display				

Speichern einer bearbeiteten Zugriegel-Orgel-Klangfarbe

1. Nachdem Sie die Parameter bearbeitet haben, verwenden Sie die [◀]- und [▶]-CURSOR-Taste für die Anzeige von „More?“.
2. Drücken Sie die [▼]-CURSOR-Taste drei Mal, um die Anzeige für die Eingabe eines Klangfarbennamens und die Zuordnung einer Klangfarbennummer zu erhalten.
3. Verwenden Sie die [+]- und [-]-Tasten, um eine Klangfarbennummer zu wählen.
 - Sie können eine Klangfarbennummer im Bereich von 100 bis 199 wählen.
4. Nachdem Sie den Klangfarbennamen wunschgemäß eingegeben haben, drücken Sie die [▶]-CURSOR-Taste, um die Klangfarbe zu speichern.
 - Verwenden Sie die [+]- und [-]-Tasten, um an der aktuellen Cursorposition durch die Buchstaben zu scrollen.
 - Verwenden Sie die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten, um den Cursor nach links oder rechts zu verschieben.
 - Für Informationen über die Eingabe von Text siehe Seite G-45.
5. Nachdem Sie alles wunschgemäß eingestellt haben, drücken Sie die [▼]-CURSOR-Taste, um die Klangfarbe zu speichern.
 - Dadurch erscheint eine Bestätigungsmeldung, die Sie danach fragt, ob Sie die Daten wirklich speichern möchten. Drücken Sie die YES-Taste, um die Daten abzuspeichern.
 - Nachdem die Speicherungsoperation beendet ist, erscheint die Meldung „Complete“ auf dem Display, worauf das Display auf die Klangfarben-Wahlanzeige zurückkehrt.
 - Um die Speicherungsoperation abzubrechen, drücken Sie die EXIT-Taste.

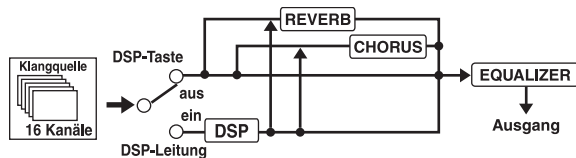
Anlegen von Effekten an Klangfarben



Dieses Keyboard bietet Ihnen eine Auswahl an Effekten, die Sie an die Klangfarben anlegen können. Die vorprogrammierten Effekte schließen eine große Auswahl an Variationen ein, die Ihnen den Zugriff auf eine Auswahl von allgemeinen Digital-Effekten geben.

Effektblöcke

Nachfolgend ist dargestellt, wie die Effekte auf diesem Keyboard organisiert sind.



■ DSP

Die DSP-Effekte werden an die Verbindung zwischen der Klangquelle und dem Ausgang angelegt. Sie können die Verzerrungs- und Modulationseffekte wählen. Sie können auch DSP-Effekt-Setups erstellen und die auf Ihren Computer herunter geladenen DSP-Daten übertragen. Das Keyboard weist einen Speicher auf, der Sie bis zu 100 DSP-Effekt-Setups abspeichern lässt. Siehe „Verwendung der Musikdaten-Verwaltungssoftware (auf der mitgelieferten CD-ROM enthalten)“ auf Seite G-76 und „Speicherung der Einstellungen der DSP-Parameter“ auf Seite G-24 für weitere Informationen.

■ REVERB (Nachhall)

Der Nachhall simuliert die Akustik von verschiedenen Arten des Umfeldes. Sie können aus 16 verschiedenen Nachhalleffekten wählen, einschließlich „Room“ und „Hall“.

■ CHORUS (Chorus)

Der Chorusseffekt gibt dem Sound größere Tiefe, indem er eine Vibration verursacht. Sie können aus 16 verschiedenen Chorusseffekten wählen, einschließlich „Chorus“ und „Flanger“.

Der Equalizer (Entzerrer) ist ein anderer Typ von Effekt, den Sie für die Einstellungen der Klangfarbenqualität verwenden können. Der Frequenzbereich ist in mehrere Frequenzbänder aufgeteilt, und Sie können den Pegel jedes Frequenzbandes anheben oder absenken, um den Klang zu ändern. Sie können die optimale Akustik für den Typ der gespielten Musik (zum Beispiel: Klassik) reproduzieren, indem Sie die zutreffende Entzerrereinstellung wählen.

Wahl eines DSP-Typs

Zusätzlich zu den 100 vorprogrammierten Effekttypen, können Sie auch Effekttypen bearbeiten, um Ihre eigenen Effekte zu erstellen und in dem Anwenderspeicher abzuspeichern. Sie können zu jedem Zeitpunkt bis zu 100 Effekttypen in dem Anwenderspeicher abgelegt haben. Sie können auch den DSP-Typ der von Ihnen zuletzt verwendeten Klangfarbe mit aktiviertem DSP wählen. Dies bedeutet, dass Sie immer Zugriff auf den DSP-Typ der fortschrittlichen Klangfarben und der von Ihnen aus dem Internet herunter geladenen Klangfarben haben. Um den DSP-Typ der zuletzt von Ihnen verwendeten Klangfarbe mit aktiviertem DSP zu wählen, wählen Sie „ton“ in Schritt 3 des folgenden Vorgangs.

Führen Sie die folgenden Schritte aus, um einen DSP-Typ zu wählen.

Wollen wir beginnen

- Wenn Sie einen DSP-Effekt verwenden, sollten Sie den Mixer benutzen, um zu bestätigen, dass die DSP-Leitungen der erforderlichen Parts eingeschaltet sind. Für weitere Informationen siehe „Mixer-Funktion“ auf Seite G-36.

1. Drücken Sie die EFFECT-Taste, sodass der Zeiger neben dem Schriftzug EFFECT auf dem Display erscheint.
 - Die Einstellanzeige für den DSP-Typ (Schritt 3) erscheint automatisch etwa fünf Sekunden nach dem Drücken der genannten Taste.
2. Drücken Sie die [▶]-CURSOR-Taste.

Anlegen von Effekten an Klangfarben

3. Verwenden Sie die [+]- und [-]-Tasten oder die Zifferntasten, um den gewünschten DSP-Typ zu wählen.

- Für Informationen über die DSP-Typen, die gewählt werden können, siehe die „Liste der Effekte“ auf Seite A-13.
- Hier könnten Sie auch die Parameter des gewählten Effektes ändern, wenn Sie dies wünschen. Für weitere Informationen siehe „Änderung der Einstellungen der DSP-Parameter“.

HINWEIS

- Der Anzeigebereich für den DSP-Typ zeigt die DSP-Nummer (000 bis 199) oder „ton“ (unter Verwendung von DSP erstellte Anwenderklangfarbe) an.

Änderung der Einstellungen der DSP-Parameter

Sie können die relative Stärke eines DSP, und wie dieser angelegt wird, steuern. Für weitere Informationen siehe den folgenden Abschnitt mit dem Titel „DSP-Parameter“.

1. Nachdem Sie den gewünschten DSP-Typ gewählt haben, verwenden Sie die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten, um den Parameter anzuzeigen, dessen Einstellung Sie ändern möchten.

- Dadurch wird die Anzeige für die Parametereinstellung erhalten.

2. Verwenden Sie die [+]- und [-]-Tasten oder die Zifferntasten, um die gewünschte Parametereinstellung vorzunehmen.

- Drücken Sie gleichzeitig die [+]- und and [-]-Tasten, um den Parameter auf seine empfohlene Einstellung zurückzustellen.

3. Drücken Sie die EFFECT- oder EXIT-Taste.

- Dadurch wird die Klangfarben- oder RhythmusEinstellungsanzeige verlassen.

DSP-Parameter

Nachfolgend sind die Parameter für jeden DSP beschrieben.

■ DSP

- Parameter 0 bis 7
Dieser Parameter unterscheidet sich gemäß dem Algorithmus* des gewählten DSP-Typs. Für weitere Informationen siehe die „Liste der Effekte“ auf Seite A-13 und die „Liste der DSP-Algorithmen“ auf Seite G-83.
* Struktur und Operationstyp des Effektors
- DSP Reverb Send (DSP-Nachhall senden) (Bereich: 000 bis 127)
Spezifiziert, wie viel des Post-DSP-Sounds an den Nachhall gesandt werden soll.

- DSP Chorus Send (DSP-Chorus senden) (Bereich: 000 bis 127)
Spezifiziert, wie viel des Post-DSP-Sounds an den Chorus gesandt werden soll.

HINWEIS

- Ob ein Effekt an die ertönenden Parts angelegt wird oder nicht, hängt auch von den Mixermodus-Nachhallsende-, Chorussende- und DSP-Ein/Aus-Einstellungen ab. Für weitere Informationen siehe „Mixer-Funktion“ auf Seite G-36.
- Durch die Wiedergabe eines Demo-Musikstückes (Seite G-11) wird der Effekt automatisch auf den dem Musikstück zugeordneten Effekt geändert. Sie können den Effekt eines Demo-Musikstückes nicht ändern oder ausschalten.
- Falls Sie die Effekteinstellung ändern, während ein Sound von dem Keyboard ausgegeben wird, verursacht dies einen kurzen Break im Sound, wenn der Effekt geändert wird.
- Eine Anzahl mit „Fortschrittlichen Klangfarben“ bezeichneten Klangfarben schalten die DSP-Leitung automatisch ein, um reicheren Klang mit höherer Qualität zu erhalten. Falls Sie eine fortschrittliche Klangfarbe einem Keyboard-Part (Kanäle 1 bis 4) zuordnen, wird die DSP-Leitung automatisch eingeschaltet, und zwar gemäß den Einstellungen der fortschrittlichen Klangfarbe. Die DSP-Leitungs-Ein/Aus-Einstellung des Mixer-Modus für den Keyboard-Part, dem die fortschrittliche Klangfarbe zugeordnet ist, wird ebenfalls eingeschaltet.*
* Die Mixer-DSP-Leitungs-Einstellung wird automatisch für jeden Part ausgeschaltet, dem keine fortschrittliche Klangfarbe zugeordnet ist.
Daher werden die früher an diesen Parts angelegten DSP-Effekte freigegeben, wodurch ihre Klangfarbe unterschiedlich klingt. In diesem Fall zeigen Sie die Mixer-Anzeige an und schalten Sie DSP wieder ein.

Speicherung der Einstellungen der DSP-Parameter

Sie können bis zu 100 modifizierte DSPs im Anwenderbereich abspeichern, um diese später bei Bedarf wieder aufrufen zu können.

HINWEIS

- Die Anwender-DSP-Bereiche 100 bis 199 enthalten anfänglich die gleichen Daten wie die DSP-Typen 000 bis 099.

1. Nachdem Sie die gewünschten DSP-Parametereinstellungen ausgeführt haben, drücken Sie die [▼]-CURSOR-Taste.

- Dadurch wird ein Blinken der DSP-Nummer des Anwenderbereichs, in dem der DSP abgespeichert wird, am Display verursacht.

2. Verwenden Sie die [+]- und [-]-Tasten, um die Anwender-DSP-Bereichsnummer zu wählen, unter der Sie den neuen DSP abspeichern möchten.

- Sie können nur eine Anwender-DSP-Bereichsnummer im Bereich von 100 bis 199 wählen.

Anlegen von Effekten an Klangfarben

3. Nachdem Sie die gewünschten Anwender-DSP-Bereichsnummer gewählt haben, drücken Sie die [▶]-CURSOR-Taste.

- Verwenden Sie die [+]- und [-]-Tasten, um an der aktuellen Cursorposition durch die Buchstaben zu scrollen.
- Verwenden Sie die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten, um den Cursor nach links oder rechts zu verschieben.
- Für Informationen über die Eingabe von Text siehe Seite G-45.

4. Nachdem Sie alles wunschgemäß eingegeben haben, drücken Sie die [▼]-CURSOR-Taste, um den Effekt zu speichern.

- Dadurch erscheint eine Bestätigungsmeldung, die Sie danach fragt, ob Sie die Daten wirklich speichern möchten. Drücken Sie die YES-Taste, um die Daten abzuspeichern.
- Die Meldung „Complete“ erscheint momentan auf dem Display, gefolgt von der Klangfarben- oder Rhythmuswahlanzeige.

DSP-Taste

Durch Kontrolle der DSP-Taste können Sie feststellen, ob DSP für die Klangfarbe aktiviert ist oder nicht, die gegenwärtig für einen Part gewählt ist. Die DSP-Taste leuchtet für eine Klangfarbe, für die DSP aktiviert ist (DSP-Leitung ON), bzw. verbleibt für eine Klangfarbe ausgeschaltet, für die DSP deaktiviert ist (DSP-Leitung OFF). Falls Sie zum Beispiel jeden Part verschieben, während Sie die Split/Mischklangfarbenfunktion verwenden, leuchtet oder erlischt die DSP-Taste gemäß der Einstellung des entsprechenden Parts.

Drücken Sie die DSP-Taste, um die Klangfarbe des Parts, den Sie gegenwärtig auf dem Keyboard spielen, zwischen aktiviert (DSP-Leitung ON) und deaktiviert (DSP-Leitung OFF) umzuschalten.

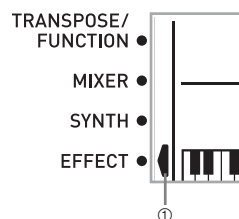
Ein- oder Ausschalten der DSP-Leitungswahl

1. Drücken Sie die DSP-Taste, um die DSP-Leitungswahl für den gegenwärtig gewählten Part ein- oder auszuschalten.

Wahl von REVERB (Nachhall)

Führen Sie die folgenden Schritte aus, um REVERB (Nachhall) zu wählen.

1. Drücken Sie die EFFECT-Taste, sodass der Zeiger neben dem Schriftzug EFFECT auf dem Display erscheint.



① Zeiger

2. Drücken Sie einmal die [▼]-CURSOR-Taste.

- Dadurch erscheint die Nachhall-Bearbeitungsanzeige.
- Die Nachhalltyp-Einstellungsanzeige (Schritt 4) erscheint automatisch etwa fünf Sekunden, nachdem Sie die Taste gedrückt haben.

3. Drücken Sie die [▶]-CURSOR-Taste.

4. Verwenden Sie die [+]- und [-]-Tasten oder die Zifferntasten, um durch die Nachhalltypen zu scrollen, bis der gewünschte Typ angezeigt wird, oder verwenden Sie die Zifferntasten, um die Nachhallnummer einzugeben, die Sie wählen möchten.

- Für Informationen über die verfügbaren Typen der REVERB-Effekte siehe die Liste auf Seite A-13.
- Hier könnten Sie auch die Parameter des gewählten Effekts ändern, wenn Sie dies wünschen. Für weitere Informationen siehe „Änderung der Einstellungen der REVERB-Parameter“ auf Seite G-26.

Anlegen von Effekten an Klangfarben

Änderung der Einstellungen der REVERB-Parameter

Sie können die relative Stärke des Nachhalls und das Verfahren für dessen Anlegung steuern. Für weitere Informationen siehe den folgenden Abschnitt mit dem Titel „REVERB-Parameter“.

1. Nachdem Sie den gewünschten Nachhalltyp gewählt haben, verwenden Sie die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten, um den Parameter anzuzeigen, dessen Einstellung Sie ändern möchten.

- Dadurch wird die Parametereinstellanzeige erhalten.

Beispiel:

Einstellen des Parameters „Reverb Time“.

072SRv Time

2. Verwenden Sie die [+]- und [-]-Tasten oder die Zifferntasten, um die gewünschte Parametereinstellung einzugeben.

3. Drücken Sie die EFFECT- oder EXIT-Taste.

- Dadurch wird an die Klangfarben- oder Rhythmuswahlanzeige zurückgekehrt.

REVERB-Parameter

Die Nachhalleffekte werden in Abhängigkeit von entweder dem Nachhalltyp oder dem Verzögerungstyp verwendet. Die Parametereinstellungen hängen von den verwendeten Typ ab.

■ Reverb Type (Nachhalltyp) (Nr. 0 bis 5, 8 bis 13)

- **Reverb Level (Nachhallpegel)** (Bereich: 000 bis 127)
Steuert die Stärke des Nachhalls. Eine größere Nummer erzeugt einen stärkeren Nachhall.
- **Reverb Time (Nachhallzeit)** (Bereich: 000 bis 127)
Steuert, wie lang der Nachhall angehalten wird. Eine größere Nummer erzeugt einen längeren Nachhall.
- **ER Level (Anfänglicher Echopegel)** (Bereich: 000 bis 127)
Dieser Parameter steuert die anfängliche Nachhall-Lautstärke. Das anfängliche Echo ist der erste Sound, der von den Wänden und der Decke reflektiert wird, wenn ein Sound von dem Keyboard ausgegeben wird. Ein größerer Wert spezifiziert ein längeres Echo.
- **High Damp (Höhendämpfung)** (Bereich: 000 bis 127)
Stellt die Dämpfung des Nachhall der hohen Frequenzen ein (Höhendämpfung). Ein kleinerer Wert dämpft die Höhen und kreiert einen dunklen Nachhall. Ein größerer Wert dämpft die Höhen nicht, sodass ein hellerer Nachhall erhalten wird.

■ Delay Type (Verzögerungstyp) (Nr. 6, 7, 14, 15)

- **Delay Level (Verzögerungspegel)** (Bereich: 000 bis 127)
Spezifiziert die Größe des Verzögerungsounds. Ein höherer Wert erzeugt einen größeren Verzögerungsound.
- **Delay Feedback (Verzögerungsrückkopplung)** (Bereich: 000 bis 127)
Stellt die Verzögerungswiederholung ein. Ein höherer Wert erzeugt eine größere Anzahl an Wiederholungen.
- **ER Level (ER-Pegel)**
Gleich wie Reverb Type (Nachhalltyp).
- **High Damp (Höhendämpfung)**
Gleich wie Reverb Type (Nachhalltyp).

HINWEIS

- Ob ein Effekt an die ertönenden Parts angelegt wird oder nicht, hängt auch von den Mixermodus-Nachhallsende-, Chorussende- und DSP-Ein/Aus-Einstellungen ab. Für weitere Informationen siehe „Mixer-Funktion“ auf Seite G-36.

Wahl von CHORUS (Chorus)

Führen Sie die folgenden Schritte aus, um CHORUS zu wählen.

- 1.** Drücken Sie die EFFECT-Taste, so dass der Zeiger neben dem Schriftzug EFFECT auf dem Display erscheint.
- 2.** Drücken Sie zwei Mal die [▼]-CURSOR-Taste.
 - Dadurch erscheint die Chorus-Bearbeitungsanzeige.
 - Die Chorustyp-Einstellanzeige (Schritt 4) erscheint automatisch etwa fünf Sekunden nach dem Drücken der genannten Taste.
- 3.** Drücken Sie die [▶]-CURSOR-Taste.
- 4.** Verwenden Sie die [+]- und [-]-Tasten oder die Zifferntasten, um durch die Chorustypen zu scrollen, bis der von Ihnen gewünschte Chorustyp angezeigt wird, oder geben Sie die zu wählende Chorusnummer mit den Zifferntasten ein.
 - Für Informationen über die Typen der verfügbaren CHORUS-Effekte siehe die Liste auf Seite A-13.
 - Hier könnten Sie auch die Parameter des zu wählenden Effektes ändern, wenn Sie dies wünschen. Für weitere Informationen siehe „Änderung der Einstellungen der CHORUS-Parameter“.

Anlegen von Effekten an Klangfarben

Änderung der Einstellungen der CHORUS-Parameter

Sie können die relative Stärke eines Effekts steuern und die Art und Weise wählen, wie der Effekt angelegt werden soll. Die Parameter, die Sie steuern können, hängen von dem Effekt ab. Siehe den folgenden Abschnitt mit dem Titel „CHORUS-Parameter“ für weitere Informationen.

- Nachdem Sie den gewünschten Chorustyp gewählt haben, verwenden Sie die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten, um den Parameter anzuzeigen, dessen Einstellung Sie ändern möchten.
- Verwenden Sie die [+]- und [-]-Tasten oder die Zifferntasten, um die gewünschte Parametereinstellung einzugeben.
- Drücken Sie die EFFECT- oder EXIT-Taste.
 - Dadurch wird an die Klangfarben- oder Rhythmuswahlanzeige zurückgekehrt.

CHORUS-Parameter

- Chorus Level (Choruspegel) (Bereich: 000 bis 127)
Spezifiziert den Pegel des Chorusounds.
- Chorus Rate (Chorusrate) (Bereich : 000 bis 127)
Spezifiziert die Wellengeschwindigkeit des Chorusounds. Je höher der Wert, umso höher die Wellengeschwindigkeit.
- Chorus Depth (Chorustiefe) (Bereich : 000 bis 127)
Spezifiziert die Wellentiefe des Chorusounds. Je höher der Wert, umso tiefer die Wellentiefe.

HINWEIS

- Ob ein Effekt an die ertönenden Parts angelegt wird oder nicht, hängt auch von den Nachhallsende-, Chorussende- und DSP-Ein/Aus-Einstellungen ab. Für weitere Informationen siehe „Mixer-Funktion“ auf Seite G-36.

Verwendung des Equalizers (Entzerrers)

Dieses Keyboard ist mit einem Equalizer (Entzerrer) mit vier Frequenzbändern und mit 10 verschiedenen Einstellungen ausgerüstet, aus welchen Sie wählen können. Sie können den Gewinn (Lautstärke) der vier Frequenzbänder des Entzerrers innerhalb eines Bereichs von -12 bis 0 bis +12 einstellen.

Wahl des Equalizertyps

- Drücken Sie die EFFECT-Taste, sodass der Zeiger neben dem Schriftzug EFFECT auf dem Display erscheint.
- Drücken Sie drei Mal die [▼]-CURSOR-Taste.
 - Dadurch wird die Entzerrer-Bearbeitungsanzeige erhalten.
 - Die Entzerrertyp-Einstellanzeige (Schritt 4) erscheint automatisch etwa fünf Sekunden nach dem Drücken der genannten Taste.

- Drücken Sie die [▶]-CURSOR-Taste.
- Verwenden Sie die [+]- und [-]-Tasten oder die Zifferntasten, um den gewünschten Equalizertyp zu wählen.

- Für Informationen über die verfügbaren Entzerrertypen siehe die Liste auf Seite A-13.

Beispiel:

Wählen Sie „Jazz“.

8 Jazz

- Drücken Sie die EXIT- oder EFFECT-Taste, um die Entzerrer-Einstellanzeige zu verlassen.

Einstellen der Verstärkung (Lautstärke) eines Bandes

- Nachdem Sie den gewünschten Entzerrertyp gewählt haben, verwenden Sie die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten, um das einzustellende Frequenzband zu wählen.

Beispiel:

Stellen Sie das Band „HIGH“ ein.

00MEq High

- Verwenden Sie die [+]- und [-]-Tasten oder die Zifferntasten, um die Verstärkung des Bandes einzustellen.

Beispiel:

Stellen Sie die Verstärkung auf 10 ein.

10MEq High

- Drücken Sie die EXIT- oder EFFECT-Taste, um die Entzerrer-Einstellanzeige zu verlassen.

HINWEIS

- Durch die Änderung auf einen anderen Equalizertyp werden die Einstellungen der Verstärkungen der Bänder automatisch auf die anfänglichen Einstellungen für den neu gewählten Equalizertyp zurückgestellt.

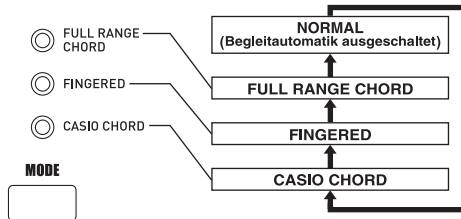
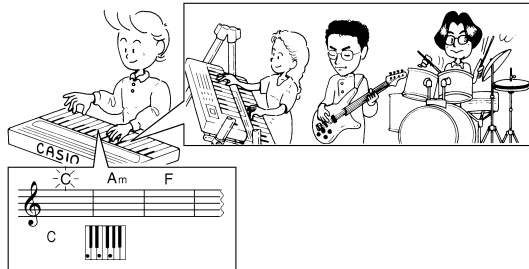
Begleitautomatik

③ MODE	② ONE TOUCH PRESET	③ ACCOMP VOLUME
④ RHYTHM	⑤ EXIT	⑥ INTRO/ENDING 1/2
⑦ VARIATION/FILL-IN 1/2	⑧ SYNCHRO/FILL-IN NEXT	⑨ START/STOP
⑩ TEMPO	⑪ AUTO HARMONIZE	⑫ Zifferntasten
⑬ [+]/[-]		

Dieses Keyboard spielt automatisch die Bass- und Akkordteile in Abhängigkeit von den gegriffenen Akkorden. Die Bass- und Akkordparts 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.

Über die MODE-Taste

Verwenden Sie die MODE-Taste, um den Begleitmodus zu wählen, den Sie verwenden möchten. Mit jedem Drücken der MODE-Taste wird zyklisch durch die verfügbaren Begleitmodi geschaltet, wie es in der folgenden Abbildung dargestellt ist.



- Nur die Rhythmusounds werden erzeugt, wenn alle Begleitmoduslampen ausgeschaltet sind.
- Der aktuell gewählte Begleitmodus wird durch die Moduslampen über der MODE-Taste angezeigt. Die Informationen über die Verwendung jedes dieser Modi beginnen ab Seite G-30.

Wahl eines Rhythmus

Dieses Keyboard bietet Ihnen 160 erregende Rhythmen, die Sie unter Verwendung des folgenden Vorganges wählen können.

Sie können auch die Begleitdaten von Ihrem Computer übertragen und bis zu 16 dieser Begleitdaten als Anwenderrhythmen in dem Speicher des Keyboards abspeichern. Für weitere Informationen siehe „Verwendung der Musikdaten-Verwaltungssoftware (auf der mitgelieferten CD-ROM enthalten)“ auf Seite G-76.

Wählen eines Rhythmus

1. Den gewünschten Rhythmus in der Rhythmusliste des Keyboards aufsuchen und dessen Rhythmusnummer ablesen.

- Achten Sie darauf, dass nicht alle verfügbaren Rhythmen in der Rhythmusliste aufgeführt sind, die auf der Konsole des Keyboards aufgedruckt ist. Für eine vollständige Liste siehe „Rhythmusliste“ auf Seite A-10.

2. Die RHYTHM-Taste drücken.



- ① Erscheint, wenn die RHYTHM-Taste gedrückt wird
- ② Nummer und Bezeichnung des gewählten Rhythmus

3. Die Zifferntasten verwenden, um die dreistellige Rhythmusnummer für den gewünschten Rhythmus einzugeben.

Beispiel:

Um zum Beispiel „052 ROCK 2“ zu wählen, geben Sie 0, 5 und danach 2 ein.



HINWEIS

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

Wiedergabe eines Rhythmus

Wiedergeben eines Rhythmus

1. Drücken Sie die VARIATION/FILL IN-Taste 1 oder 2.

- Dadurch wird mit der Wiedergabe des gewählten Rhythmus begonnen.
- Um die Wiedergabe des Rhythmus zu stoppen, drücken Sie die START/STOP-Taste.

HINWEIS

- Die Akkorde ertönen gemeinsam mit dem Rhythmus, wenn eine der drei Begleitmoduslampen über der MODE-Taste leuchtet. Falls Sie das Rhythmusmuster ohne Akkorde spielen möchten, drücken Sie die MODE-Taste, bis alle Lampen erloschen sind.

Einstellung des Tempos

Sie können das Tempo des gespielten Rhythmus in einem Bereich von 30 bis 255 Beats pro Minute einstellen. Die Tempo-Einstellung wird für das Spielen der Akkorde der automatischen Begleitung und für die Songspeicher-Operationen verwendet.

Einstellen des Tempos

Eine der TEMPO-Tasten (▼ oder ▲) drücken.

- ▲: Erhöht den angezeigten Wert(erhöht das Tempo)
- ▼: Vermindert den angezeigten Wert(vermindert das Tempo)



HINWEIS

- Durch gleichzeitiges Drücken beider TEMPO-Tasten (▼ und ▲) wird das Tempo auf den Vorgabe-Wert des gegenwärtig gewählten Rhythmus zurückgestellt.

Verwendung der Begleitautomatik

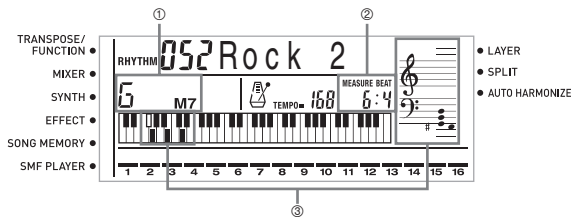
Der folgende Vorgang beschreibt, wie die Begleitautomatik des Keyboards verwendet werden kann. Bevor Sie damit beginnen, sollten Sie zuerst den gewünschten Rhythmus wählen und das Tempo des Rhythmus auf den gewünschten Wert einstellen.

Begleitautomatik

Verwenden der Begleitautomatik

1. Verwenden Sie die MODE-Taste, um FULL RANGE CHORD, FINGERED oder CASIO CHORD als Begleitmodus zu wählen.
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 Akkordes hängt von dem aktuell gewählten Begleitmodus ab. Für Einzelheiten über das Spielen von Akkorden siehe die folgenden Seiten.

CASIO CHORD : Seite G-30
 FINGERED : Seite G-31
 FULL RANGE CHORD : Seite G-31



- ① Akkordbezeichnung
- ② Gegenwärtige Taktnummer und Beatnummer
- ③ Grundlegendes Greifen des gegenwärtigen Akkords (Kann von dem tatsächlich auf dem Keyboard gespielten Akkord abweichen)

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

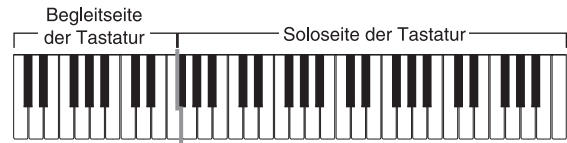
HINWEIS

- Falls Sie die SYNCHRO/FILL-IN NEXT-Taste und danach die VARIATION/FILL-IN 1/2-Taste anstelle der START/STOP-Taste in Schritt 2 drücken, dann startet die Begleitung mit einer Einleitungsphrase, wenn Sie den Bedienungsvorgang in Schritt 3 ausführen. Für Einzelheiten über diese Tasten siehe Seite G-32 und G-33.
- Falls Sie die VARIATION/FILL-IN 1/2-Taste anstelle der START/STOP-Taste in Schritt 4 drücken, wird eine Schlussphrase gespielt, bevor die Wiedergabe der Begleitung endet. Für Einzelheiten über dieser Taste siehe Seite G-33.
- Sie können den Lautstärkepegel des Begleitparts unabhängig von der Hauptlautstärke einstellen. Für Einzelheiten siehe „Einstellen der Begleitungslautstärke“ auf Seite G-35.

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 die CASIO CHORD „Begleitseite der Tastatur“ und „die Soloseite der Tastatur“ beschrieben und die Vorgänge für das Spielen von CASIO CHORDS aufgeführt.

CASIO CHORD Begleitseite und Soloseite der Tastatur



HINWEIS

- Die Begleitseite der Tastatur kann nur für das Spielen von Akkorden verwendet werden. Kein Ton wird erzeugt, wenn Sie das Spielen der einzelnen Noten der Melodie auf der Begleitseite der Tastatur 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 den Tasten der Begleitseite der Tastatur markiert. Achten Sie darauf, dass der durch das Drücken der Begleitseite der Tastatur gespielte Akkord nicht die Oktave wechselt, unabhängig davon, welche Taste Sie für das Spielen dieses Akkords verwenden.	C-Dur (C) Klangfarbename
Moll-Akkorde (m) Um einen Moll-Akkord zu spielen, die Dur-Akkord-Taste gedrückt halten und eine beliebige Taste rechts von der Dur-Akkord-Taste drücken.	C-Moll (C)
Septimen-Akkorde (7) Um einen Septimen-Akkord zu spielen, die Dur-Akkord-Taste gedrückt halten und zwei beliebige Tasten der Begleitseite der Tastatur 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 Tasten der Begleitseite der Tastatur rechts von der Dur-Akkord-Taste drücken.	C-Moll-Septime (Cm7)

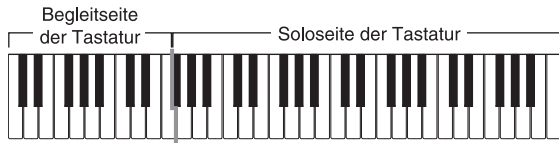
HINWEIS

- 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

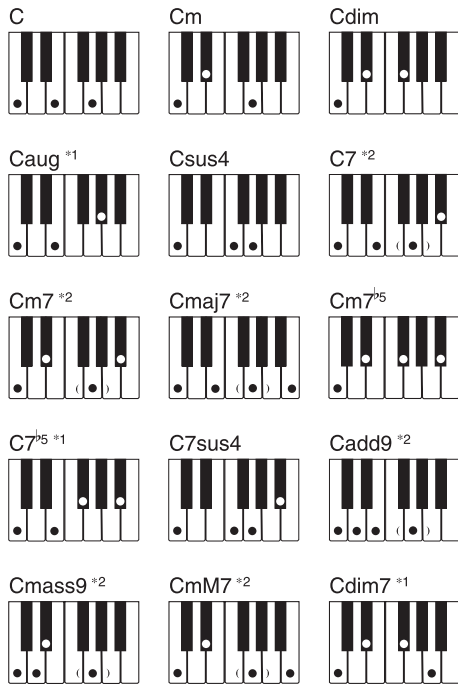
FINGERED gestattet Ihnen das Spielen von insgesamt 15 unterschiedlichen Akkord-Typen. Nachfolgend sind die FINGERED „Begleitseite der Tastatur“ und „die Soloseite der Tastatur“ beschrieben und die Vorgänge für das Spielen eines C-Akkords mit FINGERED aufgeführt.

■ FINGERED Begleitseite und Soloseite der Tastatur



HINWEIS

- Die Begleitseite der Tastatur kann nur für das Spielen von Akkorden verwendet werden. Kein Ton wird erzeugt, wenn Sie das Spielen der einzelnen Noten der Melodie auf der Begleitseite der Tastatur versuchen.



Für Einzelheiten über das Spielen von Akkorden mit anderen Grundtönen siehe die „Tabellen der gegriffenen Akkorde“ auf Seite A-11.

- *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.

HINWEIS

- 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 an Stelle 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 Patterns als einen Akkord. Jede andere Eingabe (d.h. nicht ein FULL RANGE CHORD Pattern) wird als Spielen der Melodie interpretiert. Daher besteht kein Bedarf für eine separate Begleitseite der Tastatur, sodass das gesamte Keyboard (von Ende bis Ende) als Soloseite der Tastatur funktioniert, das für das Spielen von Melodie und Akkorden verwendet werden kann.

■ FULL RANGE CHORD Begleitseite und Soloseite der Tastatur



Von diesem Keyboard erkannte Akkorde

Die folgende Tabelle enthält die Muster, die von FULL RANGE CHORD als Akkorde erkannt werden.

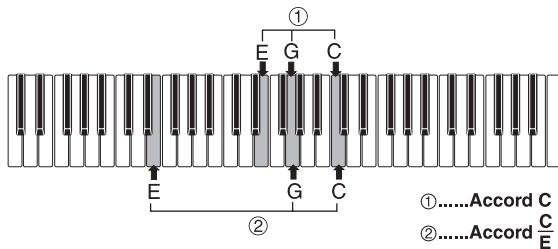
Muster-Typv	Anzahl der Akkord-Variationen
FINGERED	Die 15 Akkordmuster, die unter FINGERED auf Seite G-31 aufgeführt sind. Für Einzelheiten über das spielen von Akkorden mit anderen Grundtönen siehe „Tabellen der gegriffenen Akkorde“ auf Seite A-11.
Normaler Greifvorgang	23 normale Akkord-Greifvorgänge. Nachfolgend sind Beispiele der 23 Akkorde aufgeführt, die C als Grundnote verwenden. $C_6 \cdot C_{m6} \cdot C_{69}$ $\frac{C^\sharp}{C} \cdot \frac{D}{C} \cdot \frac{E}{C} \cdot \frac{F}{C} \cdot \frac{G}{C} \cdot \frac{A^\flat}{C} \cdot \frac{B^\flat}{C}$ $\frac{B}{C} \cdot \frac{C^\sharp m}{C} \cdot \frac{Dm}{C} \cdot \frac{Fm}{C} \cdot \frac{Gm}{C} \cdot \frac{Am}{C} \cdot \frac{B^{\flat}m}{C}$ $\frac{Dm^{\flat 5}}{C} \cdot \frac{A^{\flat 7}}{C} \cdot \frac{F_7}{C} \cdot \frac{Fm_7}{C} \cdot \frac{Gm_7}{C} \cdot \frac{A^{\flat add 9}}{C}$

Begleitautomatik

Beispiel:

Spielen eines C-Dur-Akkords.

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



HINWEIS

- Gleich wie mit dem FINGERED-Modus (Seite G-31), können Sie die Noten, die einen Akkord bilden, in jeder beliebigen Kombination (①) spielen.
- Wenn die niedrigste Note eines Akkordes um mehr als sechs oder mehr Halbtönen von ihrer benachbarten Note getrennt ist, wird die niedrigste Note zum Grundton (②).

Verwendung einer Einleitungsphrase

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

Der folgende Vorgang beschreibt, wie Sie die Intro-Funktion (Einleitungsphrasenfunktion) verwenden können. Bevor Sie damit beginnen, sollten Sie zuerst den zu verwendenden Rhythmus wählen, das Tempo einstellen und die MODE-Taste benutzen, um die zu verwendende Methode für das Spielen der Akkorde (NORMAL, CASIO CHORD, FINGERED, FULL RANGE CHORD) zu wählen.

Einfügen einer Einleitungsphrase

1. Drücken Sie die INTRO/ENDING-Taste 1 oder 2.
 - Mit der obigen Einstellung wird die Einleitungsphrase gespielt, und der Rhythmus startet, sobald Sie eine Taste auf der Begleitseite der Tastatur drücken.

HINWEIS

- Das Standard-Rhythmusmuster beginnt zu spielen, nachdem die Einleitungsphrase beendet ist.

Verwendung eines Fill-ins (Zwischenspiels)

Fill-ins (Zwischenspiele) 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-ins (Zwischenspiels)

1. Drücken Sie die START/STOP-Taste, um mit der Wiedergabe des Rhythmus zu beginnen.
2. Wählen Sie die gewünschte Fill-in-Variation.
 - Um das Zwischenspiel Fill-in 1 einzufügen, drücken Sie die VARIATION/FILL-IN 1-Taste, während die Variation 1 des Rhythmus wiedergegeben wird.
 - Um das Zwischenspiel Fill-in 2 einzufügen, drücken Sie die VARIATION/FILL-IN 2-Taste, während die Variation 2 des Rhythmus wiedergegeben wird.

HINWEIS

- Das Fill-in wird nicht gespielt, wenn Sie die SYNCHRO/FILL-IN NEXT-Taste drücken, während eine Einleitungsphrase gespielt wird.
- Halten Sie die SYNCHRO/FILL-IN NEXT- oder VARIATION/FILL-IN 1/2-Taste gedrückt, um das Zwischenspiel (Fill-in) zu wiederholen.

Verwendung einer Rhythmus-Variation

Zusätzlich zu dem Standard-Rhythmuspattern können Sie auch auf ein sekundäres „Variations“-Rhythmuspattern umschalten, um eine Variation zu erhalten.

Einfügen eines Variationsrhythmuspattern

1. Drücken Sie die START/STOP-Taste, um die Wiedergabe des Rhythmus zu beginnen.
2. Drücken Sie die SYNCHRO/FILL-IN NEXT-Taste.
 - Falls die Variation 1 des Rhythmus gegenwärtig gespielt wird, wird dadurch Fill-in 1 gefolgt von Fill-in 2 gespielt, worauf auf die Variation 2 des Rhythmus umgeschaltet wird.
 - Falls die Variation 2 des Rhythmus gegenwärtig gespielt wird, wird dadurch Fill-in 2 gefolgt von Fill-in 1 gespielt, worauf auf die Variation 1 des Rhythmus umgeschaltet wird.
 - Halten Sie die SYNCHRO/FILL-IN NEXT-Taste gedrückt, um das Zwischenspiel (Fill-in) zu wiederholen.

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 folgende Vorgang beschreibt, wie Sie den Synchronstart verwenden können. Bevor Sie aber damit beginnen, sollten Sie zuerst den zu verwendenden Rhythmus wählen, das Tempo einstellen und die MODE-Taste benutzen, um die Methode für das Spielen der Akkorde (NORMAL, CASIO CHORD, FINGERED, FULL RANGE CHORD) zu wählen.

Verwenden von Synchronstart

1. Die SYNCHRO/FILL-IN NEXT-Taste drücken, um das Keyboard auf die Synchronstart-Bereitschaft zu schalten.



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

HINWEIS

- Falls der MODE-Taste auf Position NORMAL gestellt ist, wird nur der Rhythmus gespielt (ohne einem Akkord), wenn Sie auf dem Keyboard spielen.
- Falls Sie die INTRO/ENDING-Taste 1 oder 2 drücken, bevor Sie irgendetwas auf dem Keyboard spielen, startet der Rhythmus automatisch mit einer Einleitungsphrase, sobald Sie etwas auf dem Keyboard spielen.
- Um die Synchronstart-Bereitschaft freizugeben, die SYNCHRO/FILL-IN NEXT-Taste nochmals drücken.

Beendigung mit einer Schlussphrase

Sie können Ihre Darbietung mit einer Schlussphrase beenden, die den verwendeten Rhythmus natürlich ausklingen lässt. Der folgende Vorgang beschreibt, wie eine Schlussphrase eingefügt werden kann. Achten Sie darauf, dass die tatsächlich gespielte Schlussphrase von dem verwendeten Rhythmuspattern abhängt.

Beenden mit einer Schlussphrase

1. Während der Rhythmus wiedergegeben wird, drücken Sie die INTRO/ENDING-Taste 1 oder 2.
 - Die Zeitsteuerung für den Start der Schlussphrase hängt davon ab, wann Sie die INTRO/ENDING-Taste 1 oder 2 drücken. Falls Sie die Taste vor dem zweiten Beat des gegenwärtigen Taktes drücken, beginnt die Schlussphrase sofort zu spielen.

HINWEIS

- Falls Sie die INTRO/ENDING-Taste vor dem ersten halben Beat am Beginn eines Taktes drücken, wird das Ending (die Schlussphrase) sofort gespielt. Drücken Sie diese Taste nach dem ersten halben Beat eines Taktes, um das Ending (die Schlussphrase) ab dem Beginn des nächsten Taktes zu spielen.

Begleitautomatik

Verwendung von One-Touch-Preset

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

- Keyboard-Klangfarbe
- Mischklangfarben ein/aus
- SPLIT- (Tastatur-Auftrennung) Ein/ Aus-Einstellung
- Harmonisierungsautomatik-Ein/ Aus-Einstellung
- Typ der Harmonisierungsautomatik
- Begleitlautstärkepegel
- Tempo
- Effekteinstellungen

Verwenden von One-Touch-Preset

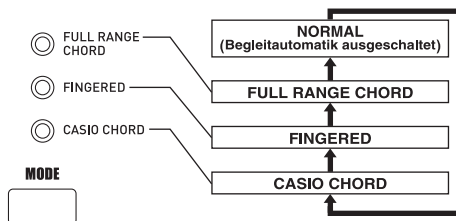
1. Den zu verwendenden Rhythmus wählen.
2. Verwenden Sie die MODE-Taste, um den zu verwendenden Begleitmodus zu wählen.
3. Die ONE TOUCH PRESET-Taste drücken.
 - Dadurch werden automatisch die One-Touch-Preset-Einstellungen in Abhängigkeit von dem gewählten Rhythmus ausgeführt.
 - Zu diesem Zeitpunkt schaltet das Keyboard automatisch auf die Synchronbereitschaft.
4. Den Rhythmus und die Begleitautomatik starten und etwas auf dem Keyboard spielen.
 - Die Begleitung wird nun mit den One-Touch-Preset-Einstellungen gespielt.

Verwendung der Harmonisierautomatik

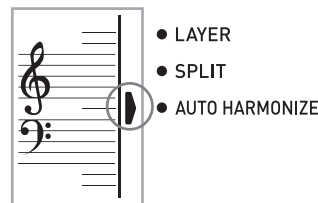
Wenn Sie die Begleitautomatik verwenden, fügt die Harmonisierungsautomatik automatisch zusätzliche Noten zu Ihrer Melodie hinzu, und zwar in Abhängigkeit von dem gespielten Akkord. Dies führt zu einem Harmonisierungseffekt, der Ihre Melodie reicher und voller macht.

Verwenden der Harmonisierautomatik

1. Verwenden Sie die MODE-Taste, um FINGERED oder CASIO CHORD als den Begleitmodus zu wählen.
 - Der aktuell gewählte Begleitmodus wird durch seine leuchtende Lampe angezeigt. Für Einzelheiten siehe „Über die MODE-Taste“ auf Seite G-28.



2. Drücken Sie die AUTO HARMONIZE-Taste, um die Harmonisierautomatik einzuschalten.
 - Dadurch erscheint ein Zeiger neben dem Schriftzug AUTO HARMONIZE auf dem Display.



3. Starten Sie die Wiedergabe der Begleitautomatik, und spielen Sie etwas auf dem Keyboard.
4. Um die Harmonisierautomatik auszuschalten, drücken Sie ein Mal die AUTO HARMONIZE-Taste.
 - Dadurch verschwindet der Zeiger neben dem Schriftzug AUTO HARMONIZE.

HINWEIS

- Die Harmonisierautomatik wird vorübergehend ausgeschaltet. Sie wird wiederum eingeschaltet, sobald die Operation oder Funktion beendet ist, durch die sie ausgeschaltet wurde.
- Die Harmonisierautomatik wird nur aktiviert, wenn die Begleitautomatik auf FINGERED oder CASIO CHORD gestellt ist.

Typen der Harmonisierungsautomatik

Die Harmonisierungsautomatik lässt Sie aus den folgenden 10 Typen der Harmonisierungsautomatik wählen. Die Änderung des Typs können Sie ausführen, indem Sie den Eintrag unter Verwendung der TRANSPOSE/FUNCTION-Taste einstellen.

Für weitere Informationen siehe „Änderung anderer Einstellungen“ auf Seite G-66.

Über die Noten und Klangfarben der Harmonisierautomatik

Die von Ihnen auf dem Keyboard gespielten Noten werden als „Melodiennoten“ bezeichnet, wogegen die von der Harmonisierautomatik zur Melodie hinzugefügten Noten „Harmonienoten“ genannt werden. Die Harmonisierautomatik verwendet normalerweise die Klangfarbe, die Sie als Klangfarbe für die Harmonienoten für die Melodiennoten gewählt haben, wobei Sie jedoch auch den Mixer (Seite G-36) verwenden können, um eine unterschiedliche Klangfarbe für die Harmonienoten zu spezifizieren. Die Klangfarbe für die Harmonienoten ist dem Mixerkanal 5 zugeordnet, sodass Sie den Kanal 5 auf die Klangfarbe ändern können, die Sie für die Harmonienoten verwenden möchten.

Zusätzlich zu der Klangfarbe, können Sie den Mixer auch verwenden, um eine Anzahl von anderen Parametern zu ändern, wie zum Beispiel der Lautstärkebalance. Für Einzelheiten über diese Vorgänge siehe „Verwendung des Parameter-Editier-Modus“ auf Seite G-37.

HINWEIS

- Die Vorgabe für die Klangfarbe der Harmonienoten, wenn Sie zuerst die Harmonisierautomatik einschalten, ist die gleiche Klangfarbe wie die für die Melodiennoten.
- Durch Änderung der Einstellung der Melodienklangfarbe wird die Klangfarbe der Harmonienoten automatisch auf die gleiche Einstellung geändert.

Einstellen der Begleitungslautstärke

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

1. Die ACCOMP VOLUME-Taste drücken.



- ① Gegenwärtige Einstellung der Begleitungslautstärke

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

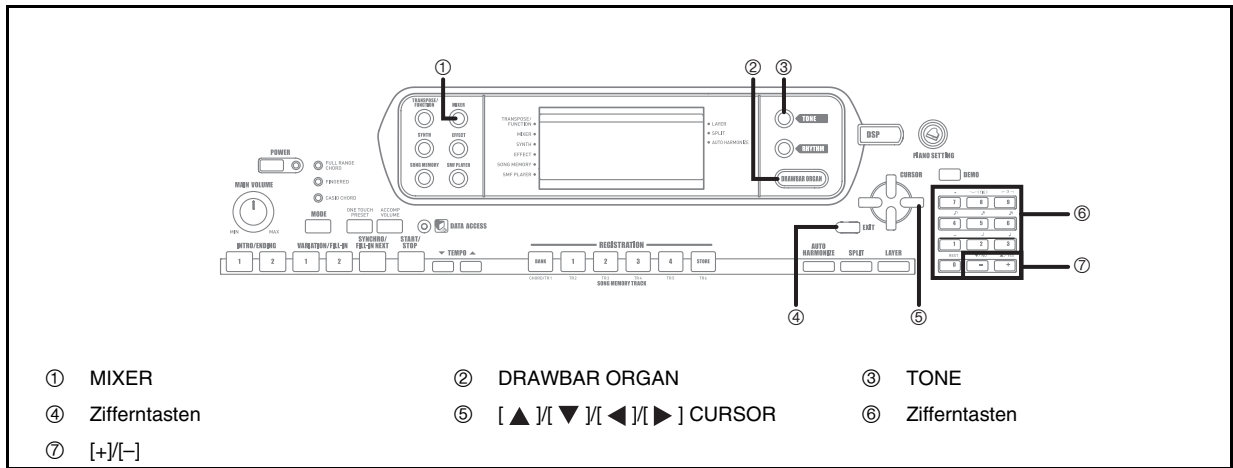
Beispiel: 110



HINWEIS

- Drücken Sie die ACCOMP VOLUME-Taste oder die EXIT-Taste, um an die Anzeige für die Einstellung der Klangfarbe oder des Rhythmus zurückzukehren.
- Die von Ihnen mit dem Mixer getätigten Kanal-Balance-Einstellungen bleiben erhalten, wenn Sie die Begleitungslautstärken-Einstellung ändern.
- Durch gleichzeitiges Drücken der [+]- und [-]-Tasten wird die Begleitungslautstärke automatisch auf 100 eingestellt.

Mixer-Funktion



Was Sie mit dem Mixer machen können

Diese Keyboard lässt Sie mehrere unterschiedliche Musikinstrumentparts gleichzeitig während des Spielens der Begleitautomatik, der Songspeicher-Wiedergabe, des Empfangs von Daten über die MIDI-Anschlüsse usw. spielen. Der Mixer ordnet jeden Part einem separaten Kanal (1 bis 16) zu und lässt Sie die Kanal-Ein-/Aus-, Lautstärken- und Panorama-Parameter jedes Kanals steuern. Zusätzlich zu den Kanälen 1 bis 16 weist der Mixer auch einen DSP-Kanal auf, den Sie für die Einstellung des DSP-Pegels, des DSP-Panoramas und anderer DSP-Parameter verwenden können.

HINWEIS

- Normalerweise ist das Spielen auf dem Keyboard dem Kanal 1 zugeordnet. Wenn die Begleitautomatik verwendet wird, wird jeder Part der Begleitung den Kanälen 6 bis 10 zugeordnet.
- Wenn dieses Keyboard als Klangquelle für einen extern angeschlossenen Computer oder ein anderes MIDI-Gerät verwendet wird, sind alle 16 Kanäle den Musikinstrumentenparts zugeordnet. Die über den Kanal, der durch die Schritte 1 und 2 unter „Ein- und Ausschalten der Kanäle“ auf Seite G-36 gewählt wurde, gespielten Noten werden auf dem angezeigten Keyboard und der Notenzeile angezeigt.

Kanal-Zuordnungen

Nachfolgend ist gezeigt, welche Parts jedem der 16 Kanäle zugeordnet sind.

Kanal-Nummer	Teil
Kanal 1	Haupt-Klangfarbe
Kanal 2	Überlagerte Klangfarbe
Kanal 3	Aufgetrennte Klangfarbe
Kanal 4	Überlagerte/ aufgetrennte Klangfarbe
Kanal 5	Klangfarbe der Harmonienoten
Kanal 6	Part 1 der automatischen Begleitungsakkorde
Kanal 7	Part 2 der automatischen Begleitungsakkorde
Kanal 8	Part 3 der automatischen Begleitungsakkorde
Kanal 9	Bassteil der automatischen Begleitung
Kanal 10	Rhythmuspart der automatischen Begleitung
Kanal 11	Spur 1 des Songspeichers
Kanal 12	Spur 2 des Songspeichers
Kanal 13	Spur 3 des Songspeichers
Kanal 14	Spur 4 des Songspeichers
Kanal 15	Spur 5 des Songspeichers
Kanal 16	Spur 6 des Songspeichers

Für Informationen über die überlagerten, aufgetrennten und überlagerten/aufgetrennten Klangfarben siehe Seite G-61 bis G-63. Für Informationen über den Songspeicher siehe Seite G-49.

Ein- und Ausschaltung der Kanäle

Durch das Ausschalten eines Kanals wird das auf diesem Kanal aufgezeichnete Instrument stummgeschaltet.

Ein- und Ausschalten der Kanäle

1. Drücken Sie die MIXER-Taste.
 - Dadurch erscheint ein Zeiger neben dem Schriftzug MIXER auf dem Display.
2. Verwenden Sie die [◀][▶]-CURSOR-Tasten, um einen Kanal zu wählen.

Beispiel:
Wählen Sie den Kanal 1.



- ① Blinkt
- Dadurch beginnen die drei oberen Segmente des Pegelmessers des gewählten Kanals zu blinken.

3. Drücken Sie die [▲]/[▼]-CURSOR-Tasten, um die Ein/Aus-Wahlanzeige zu erhalten.

on Channel

4. Verwenden Sie die [+]- und [-]-Tasten, um den gewählten Kanal ein- oder auszuschalten.

Beispiel:

Schalten Sie den Kanal aus.

off Channel

- Drücken Sie die [▲]-CURSOR-Taste, um an die Kanalwahlanzeige zurückzukehren.
- Drücken Sie die MIXER-Taste, um an die Klangfarbenwahl zurückzukehren.

HINWEIS

- Das MIDI-Daten-Display zeigt nur die Daten für die mit dem Mixer gewählten Kanäle an.

Wie das Ein/Ausschalten der Kanäle arbeitet

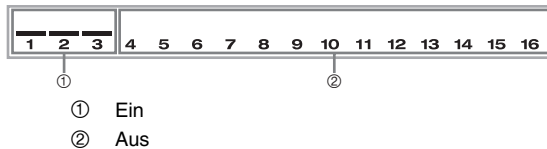
Nachfolgend ist beschrieben, was passiert und was am Display erscheint, wenn Sie einen Kanal ein- oder ausschalten.

- Ein (on)

Diese Einstellung schaltet den gegenwärtig gewählten Kanal ein, was durch einen Balken angezeigt wird, der an der Unterseite des Pegelmessers für diesen Kanal erscheint. Dies ist auch die Vorgabe-Einstellung für alle Kanäle, wenn das Keyboard eingeschaltet wird.

- Aus (off)

Dieses Einstellung schaltet den gegenwärtig gewählten Kanal aus, was dadurch angezeigt wird, daß der Balken an der Unterseite des Pegelmessers für diesen Kanal fehlt.



Verwendung des Parameter-Editier-Modus

Bearbeitung der Parameter für die Kanäle 1 bis 16

In dem Parameter-Editier-Modus können Sie die Einstellungen von 10 Parametern (einschließlich Klangfarbe, Lautstärke und Panorama) für den auf der Mixer-Anzeige gewählten Kanal ändern.

Ändern von Parametern

1. Drücken Sie die MIXER-Taste.
 - Dadurch erscheint ein Zeiger neben dem Schriftzug MIXER auf dem Display.
2. Verwenden Sie die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten, um den gewünschten Kanal zu wählen.
3. Verwenden Sie die [▲]- und [▼]-CURSOR-Tasten, um den Parameter zu wählen, dessen Einstellung Sie ändern möchten.

Beispiel:

Wählen Sie die Lautstärke-Einstellung, indem „Volume“ angezeigt wird.

- Mit jedem Drücken der [▲]- oder [▼]-CURSOR-Taste wird zyklisch durch die Parameter geschaltet.
- Sie können die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten verwenden, um zu jedem beliebigen Zeitpunkt während dieses Vorgangs auf einen anderen Kanal zu wechseln.

127 Volume

- ① Zeigt Kanallautstärke von 127 an.

4. Die Zifferntasten oder die [+]- und [-]-Tasten verwenden, um die Parameter-Einstellung zu ändern.

Beispiel:

Ändern Sie die Einstellung auf „060“.

060 Volume

- Falls Sie die MIXER- oder EXIT-Taste drücken, wird der Parameterbearbeitungsmodus verlassen.

Mixer-Funktion

Bearbeitung der Parameter des DSP-Kanals

1. Während Kanal 16 gewählt ist, drücken Sie die [▶] -CURSOR-Taste.
 - Dadurch wird der DSP-Kanal gewählt.
 - Falls Sie die [◀] -CURSOR-Taste bei gewähltem DSP-Kanal drücken, wird an den Kanal 16 zurückgekehrt.

Wie die Parameter arbeiten

Nachfolgend sind die Parameter aufgeführt, deren Einstellung in dem Parameter-Editier-Modus geändert werden kann.

Klangfarben-Parameter

- Klangfarbe (Bereich: 000 bis 903, Zugriegel-Orgel-Klangfarben 000 bis 199)

Dieser Parameter steuert die jedem Part zugeordneten Klangfarben.

Jedes Mal, wenn die Klangfarbe auf dem Display angezeigt wird, können Sie die TONE-Taste oder die DRAWBAR ORGAN-Taste drücken und danach eine unterschiedliche Klangfarbe wählen, wenn Sie dies wünschen.

000 St . Gr Pno

- Part On/Off (Part ein/aus) (Einstellungen: on, oFF)

Dieser Parameter kann verwendet werden, um jeden Part ein- (ertönt) oder auszuschalten (ertönt nicht). Der gegenwärtige Ein/Aus-Status jedes Parts wird wie folgt am Display angezeigt.

on Channel

- Volume (Lautstärke) (Bereich: 000 bis 127)

Dies ist der Parameter, der die Lautstärke des gewählten Kanals steuert.

127 Vo l u m e

- Pan Pot (Panorama) (Bereich: -64 bis 00 bis +63)

Dieser Parameter steuert das Panorama, das dem Mittelpunkt des linken und rechten Stereokanals entspricht. Die Einstellung „00“ entspricht der Mitte, ein Wert von weniger als „00“ verschiebt den Punkt nach links, und ein Wert von mehr als „00“ verschiebt den Punkt nach rechts.

63 Pan

- Octave Shift (Oktavverschiebung) (Bereich: -2 bis 0 bis +2)

Die Oktavverschiebung kann also verwendet werden, um den Bereich der Klangfarbe nach oben oder unten zu verschieben. Wenn Sie eine Piccolo-Klangfarbe verwenden, dann können in manchen Fällen sehr hohe Noten auftreten, die Sie nicht innerhalb des Bereichs der Tastatur des Keyboards spielen können. In einem solchen Fall können Sie die Oktavverschiebung verwenden, um den Tastaturbereich des Keyboards um eine Oktave nach oben zu verschieben.

00 Oct Shift

-2 : Der Bereich wird um zwei Oktaven nach unten verschoben.

-1 : Der Bereich wird um eine Oktave nach unten verschoben.

0 : Keine Verschiebung

+1 : Der Bereich wird um eine Oktave nach oben verschoben.

+2 : Der Bereich wird um zwei Oktaven nach oben verschoben.

Stimmungsparameter

Sie können diese Parameter verwenden, um jeden Part individuell zu stimmen.

- Coarse Tune (Grobstimmung) (Bereich: -24 bis 00 bis +24)

Dieser Parameter steuert die Grobstimmung der Tonhöhe des gewählten Kanals in Einheiten von einem Halbton.

00 C . Tune

- Fine Tune (Feinstimmung) (Bereich: -99 bis 00 bis +99)

Dieser Parameter steuert die Feinstimmung der Tonhöhe des gewählten Kanals in Einheiten von Cents.

00 Fine Tune

Mixer-Funktion

Effektparameter

Der Mixer lässt Sie die an jeden individuellen Part angelegten Effekte steuern, sodass diese unterschiedlich von dem Effektmodus sind, dessen Einstellungen normalerweise an alle Parts angelegt werden.

- Reverb Send (Nachhall senden) (Bereich: 000 bis 127)

Dieser Parameter steuert, wie viel Nachhall an einen Part angelegt wird. Eine Einstellung von „000“ schaltet den Nachhall aus, wogegen eine Einstellung von 127 den maximalen Nachhall anlegt.

- „Reverb Send“ arbeitet nicht mit manchen Schlagzeugsounds.

056 Rvb Send

- Chorus Send (Chorus senden) (Bereich: 000 bis 127)

Dieser Parameter steuert, wie viel Chorus an einen Part angelegt wird. Eine Einstellung von „000“ schaltet den Chorus aus, wogegen eine Einstellung von 127 den maximalen Chorus anlegt.

- „Chorus Send“ arbeitet nicht mit den Schlagzeugsounds.

000 Cho Send

- DSP Line (DSP-Leitung) (Einstellungen: on, off)

Sie können diesen Parameter verwenden, um die DSP-Leitung für einen bestimmten Kanal ein- oder auszuschalten.

off DSP Line

Parameter des DSP-Parts

- DSP Level (DSP-Pegel) (Bereich : 0 bis 127)

Stellt den Lautstärkepegel nach dem Anlegen des DSP-Effekts ein.

127 DSP Level

- DSP Pan (DSP-Panorama) (Bereich: -64 bis 0 bis 63)
Stellt das Stereo-Panorama nach dem Anlegen des DSP-Effekts ein.

00 DSP Pan

- DSP System Reverb Send
(Senden des DSP-Systemnachhalls) (Bereich: 000 bis 127)

Dieser Parameter stellt ein, wie viel Nachhall an alle Parts angelegt wird.

000 D. Rvb Snd

- DSP System Chorus Send
(Senden des DSP-Systemchorus) (Bereich: 000 bis 127)

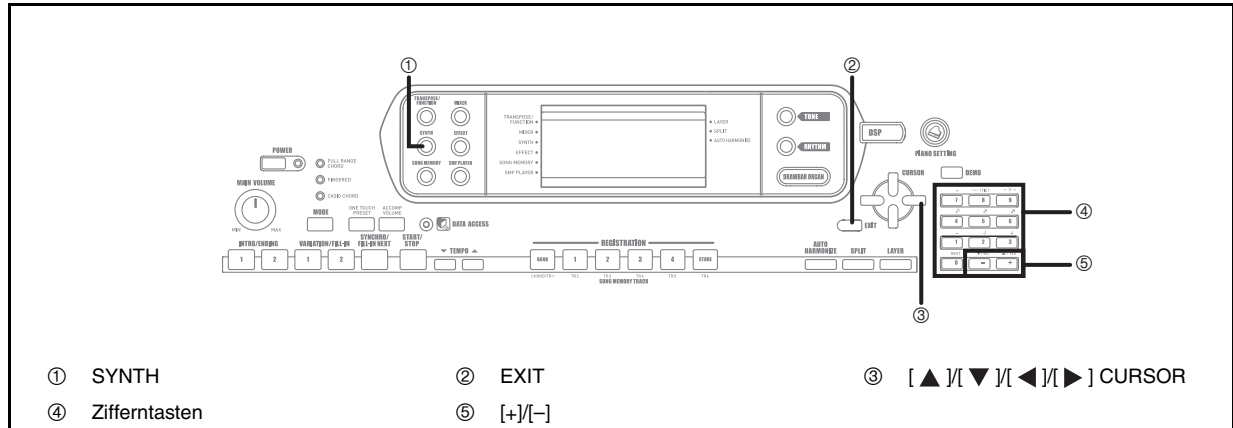
Dieser Parameter stellt den Chorus ein.

000 D. Cho Snd

HINWEIS

- Falls Sie die Einstellung für Klangfarbe, Lautstärke, Panorama, Grobstimmung, Feinstimmung, Nachhall senden oder Chorus senden ändern, wird die entsprechende MIDI-Meldung an der MIDI-Buchse ausgegeben.
- Durch die Änderung der Klangfarbeneinstellung werden auch die Einstellungen für Klangfarbe, Nachhall senden, Chorus senden und DSP-Leitungs-Parameter* geändert.
* Wenn DSP ausgeschaltet ist (siehe den Hinweis auf Seite G-24).
- Das Einschalten des DSP-Leitungsparameters des Mixers (Seite G-24) sorgt dafür, dass die Einstellungen der Parameter für DSP Pan (DSP-Panorama), DSP System Reverb Send (Senden des DSP-Systemnachhalls) und DSP System Chorus (DSP-Systemchorus) an Stelle der Parameter für Pan Pot (Panorama-Potentiometer), Reverb Send (Nachhall senden) und Chorus Send (Chorus senden) verwendet werden.

Synthesizer-Modus



Der Synthesizer-Modus dieses Keyboards bietet die Werkzeuge für das Kreieren Ihrer eigenen Original-Klangfarben. Wählen Sie einfach eine der vorprogrammierten Klangfarben, und ändern Sie danach deren Parameter, um Ihren eigenen Original-Sound zu kreieren. Sie können Ihre Sounds sogar in dem Speicher abspeichern und danach mit dem gleichen Vorgang wie für die Wahl einer vorprogrammierten Klangfarbe wählen.

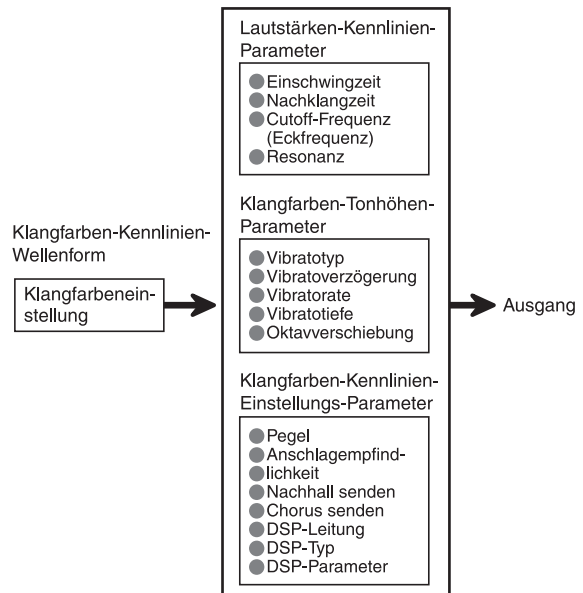
Synthesizer-Modus-Funktionen

Nachfolgend ist beschrieben, wie die einzelnen im Synthesizer-Modus verfügbaren Funktionen verwendet werden können.

Synthesizer-Modus-Parameter

Die in diesem Keyboard programmierten Preset-Klangfarben bestehen aus einer Anzahl von Parametern. Um eine Anwenderklangfarbe zu erstellen, rufen Sie zuerst eine fortschrittliche Klangfarbe (000 bis 331) oder eine Preset-Klangfarbe (400 bis 599) auf, und ändern Sie danach deren Parameter, um Ihre eigene Klangfarbe zu erhalten. Achten Sie darauf, dass die Schlagzeug-Set-Klangfarben (600 bis 617) nicht als Grundlage für eine Anwenderklangfarbe verwendet werden können.

Die nebenstehende Abbildung zeigt die Parameter, welche die Preset-Klangfarben ausmachen, und verdeutlicht die Funktion jedes Parameters. Wie Sie dieser Abbildung entnehmen können, sind die Parameter in vier Gruppen unterteilt, die nachfolgend in allen Einzelheiten beschrieben sind.



HINWEIS

- Achten Sie darauf, dass es sich bei der Klangfarbe, deren Parameter Sie bearbeiten können, um jene Klangfarbe handelt, die dem Kanal (1 bis 4) zugeordnet ist, der gegenwärtig mit dem Synthesizer-Modus gewählt wurde.

Synthesizer-Modus

■ Klangfarben-Wellenform

- Tone Setting (Klangfarben-Einstellung)

Spezifiziert, welche der vorprogrammierten Klangfarben als Original-Klangfarbe verwendet werden soll.

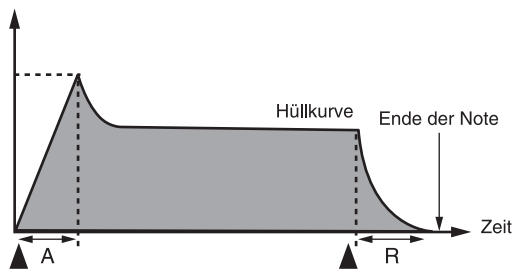
■ Lautstärkenparameter

Diese Parameter steuern die Klangfarbenänderungen über die Zeit, vom Zeitpunkt des Drückens einer Taste des Keyboards bis zum Abschwelen der Klangfarbe. Sie können Änderungen in der Lautstärke- und Sound-Kennlinie spezifizieren.

- Attack time (Einschwingzeit)

Dies ist die Einschwingzeit, welche die Klangfarbe bis zum Erreichen des höchsten Lautstärkepegels benötigt. Sie können eine schnelle Rate, bei der die Klangfarbe den höchsten Lautstärkepegel sofort erreicht, eine langsame Rate, bei der die Lautstärke der Klangfarbe langsam ansteigt, oder eine dazwischen liegende Zeitspanne spezifizieren.

- Release time (Nachklangzeit)



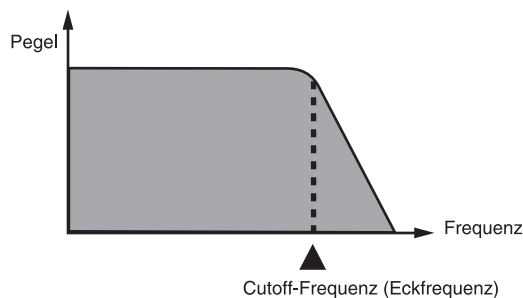
Drücken der Taste

Freigabe der Taste

A: Einschwingzeit
R: Nachklangzeit

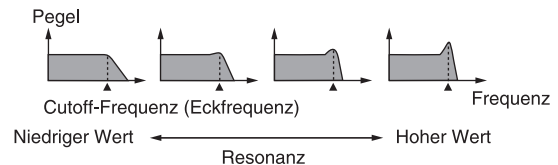
- Cutoff Frequency (Cutoff-Frequenz (Eckfrequenz))

Die Cutoff-Frequenz (Eckfrequenz) ist ein Parameter für die Einstellung der Klangfarbe, indem jede höhere Frequenz als eine spezifizierte Frequenz abgeschnitten wird. Eine höhere Cutoff-Frequenz erzeugt eine helle (harte) Klangfarbe, wogegen eine niedrigere Cutoff-Frequenz eine dunklere (weichere) Klangfarbe erzeugt.



- Resonance (Resonanz)

Resonanz betont die harmonischen Komponenten in der Nähe der Cutoff-Frequenz, wodurch ein bestimmter Sound erzeugt wird. Ein höherer Resonanzwert betont den Sound, wie es in der Abbildung dargestellt ist.



HINWEIS

- Bei manchen Klangfarben kann ein großer Resonanzwert Verzerrungen oder Rauschen während des Einschwingparts der Klangfarbe verursachen.

■ Klangfarben-Tonhöhenparameter

- Vibrato Type (Vibratotyp), Vibrato Delay (Vibratoverzögerung), (Vibrato Rate (Vibratorate), Vibrato Depth (Vibratotiefe)

Diese Parameter stellen den Vibratoeffekt ein, der eine periodische Änderung der Klangfarbe verursachen kann.

- Octave Shift (Oktavverschiebung)

Dieser Parameter steuert die Oktave aller Klangfarben.

■ Einstellung de Klangfarbenparameter

- Level (Pegel)

Dieser Parameter steuert die Gesamtlautstärke der Klangfarbe.

- Touch Sense (Anschlagempfindlichkeit)

Dieser Parameter steuert die Änderungen in der Lautstärke und im Klang in Abhängigkeit von dem relativen Druck, der auf die Tasten des Keyboards ausgeübt wird. Sie können eine höhere Lautstärke für einen stärkeren Druck und eine niedrigere Lautstärke für einen leichteren Druck spezifizieren, oder Sie können die gleiche Lautstärke unabhängig von dem auf die Tasten ausgeübten Druck spezifizieren.

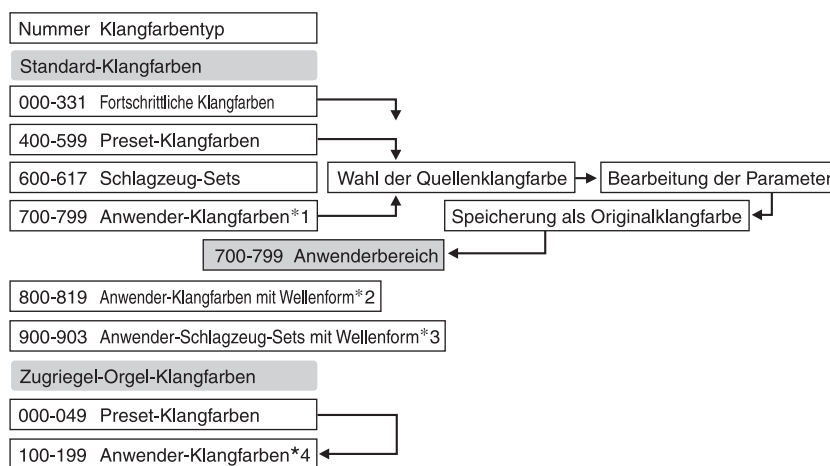
- Reverb Send (Nachhall senden), Chorus Send (Chorus senden), DSP Line (DSP-Leitung), DSP Type (DSP-Typ), DSP Parameter (DSP-Parameter)

Diese Parameter steuern die an die Klangfarben angelegten Effekte.

Synthesizer-Modus

Abspeichern von Anwender-Klangfarben

Die Gruppe der Klangfarben mit den Nummern von 700 bis 799 (Anwender 001 bis 100) wird als „Anwenderbereich“ bezeichnet, da diese für die Speicherung der Anwenderklangfarben reserviert sind. Nachdem Sie eine Preset-Klangfarbe aufrufen und ihre Parameter geändert haben, um Ihre eigene Anwenderklangfarbe zu erstellen, können Sie diese für späteres Aufrufen in dem Anwenderbereich abspeichern. Sie können Ihre Klangfarben unter Verwendung des gleichen Vorganges aufrufen, den Sie für die Wahl eine Preset-Klangfarbe verwenden.



- *1: Sie können jede beliebige fortschrittliche Klangfarbe, Preset-Klangfarbe oder Anwenderklangfarbe wählen. Die Anwenderklangfarbenbereiche 700 bis 799 enthalten anfänglich die gleichen Daten wie die fortschrittlichen Klangfarben 000 bis 099.
- *2: Der Bereich, in dem die von dem Computer übertragenen Daten gespeichert werden (siehe „Verwendung der Musikdaten-Verwaltungssoftware (auf der mitgelieferten CD-ROM enthalten)“ auf Seite G-76). Nach der Übertragung können Sie das Keyboard für die Bearbeitung der Parameter verwenden, wobei Sie jedoch nur die vorhandenen Parameter überschreiben können. Sie können die Daten nicht unter einer anderen Nummer speichern.
- *3: Bereich, in dem die von dem Computer übertragenen Daten gespeichert werden (siehe „Verwendung der Musikdaten-Verwaltungssoftware (auf der mitgelieferten CD-ROM enthalten)“ auf Seite G-76). Nur die Übertragung ist gestattet, wogegen die Bearbeitung der Parameter nicht erlaubt ist.
- *4: Anwenderklangfarben, die durch Modifikation der Parameter einer der Preset-Klangfarben (000 bis 049) erstellt wurden. Der Bereich der Anwender-Zugriegel-Orgel-Klangfarben enthält anfänglich zwei Sätze der gleichen Daten wie die Zugriegel-Orgel-Klangfarben 000 bis 049.

HINWEIS

- Sie können eine Original-Klangfarbe kreieren, indem Sie eine Anwenderklangfarbe mit Wellenform (Klangfarbennummer 800 bis 819) verwenden. In diesem Fall ist der Speicherbereich gleich dem Quellenklangfarbenbereich. Falls Sie zum Beispiel eine Original-Klangfarbe unter Verwendung der Klangfarbe mit der Nummer 800 als Quellenklangfarbe kreieren, dann wird diese in dem Anwenderbereich mit der Nummer 800 gespeichert.

Synthesizer-Modus

Kreieren einer Anwender-Klangfarbe

Verwenden Sie den folgenden Vorgang, um eine Preset-Klangfarbe zu wählen und deren Parameter zu ändern, um eine Anwender-Klangfarbe zu kreieren.

1. Zuerst wählen Sie die Preset-Klangfarbe, die Sie als Grundlage für Ihre Anwender-Klangfarbe verwenden möchten.
2. Die SYNTH-Taste drücken.
 - Dadurch wird auf den Synthesizer-Modus geschaltet, der durch einen Zeiger neben dem Schriftzug SYNTH auf dem Display angezeigt wird.

00 Atk Time

- ① Parameter-Einstellwert
- ② Gegenwärtig gewählter Parameter

3. Verwenden Sie die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten, um den Parameter anzuzeigen, dessen Einstellung Sie ändern möchten.

00 Vib Delay

- Mit jedem Drücken der [◀]- oder [▶]-CURSOR-Taste wird auf den jeweils nächsten Parameter gewechselt. Für Informationen über den Einstellbereich jedes Parameters siehe „Parameter und ihre Einstellungen“ auf Seite G-43.

4. Verwenden Sie die [+]- und [-]-Tasten, um die Einstellung des gegenwärtig gewählten Parameters zu ändern.
 - Sie können auch die Zifferntasten verwenden, um einen Wert für die Änderung einer Parametereinstellung einzugeben. Für Informationen über den Einstellbereich jedes Parameters siehe „Parameter und ihre Einstellungen“ auf Seite G-43.
5. Nachdem Sie mit dem Editieren des Sounds fertig sind, drücken Sie die SYNTH-Taste, um den Synthesizer-Modus zu verlassen.

HINWEIS

- Für Einzelheiten über die Speicherung der Anwenderklangfarbendaten im Speicher, so dass diese nicht gelöscht werden, siehe „Abspeichern einer Anwender-Klangfarbe im Speicher“ auf Seite G-45.

Parameter und ihre Einstellungen

Nachfolgend ist die Funktion jedes Parameters beschrieben und der jeweilige Einstellbereich aufgeführt.

- Attack Time (Einschwingzeit) (Bereich: -64 bis 00 bis +63)
Damit wird die Zeitspanne bezeichnet, die nach dem Drücken einer Taste bis zum Ertönen der Klangfarbe benötigt wird.

-01 Atk Time

- Release Time (Nachklangzeit) (Bereich: -64 bis 00 bis +63)
Damit wird die Zeitspanne bezeichnet, für die ein Sound nach der Freigabe der Taste nachklingt.

-07 Rel. Time

- Cutoff Frequency (Cutoff-Frequenz (Eckfrequenz)) (Bereich: -64 bis 00 bis +63)

Dies ist die Cutoff-Frequenz (Eckfrequenz) für die harmonischen Komponenten im Höhenbereich der Klangfarbe.





-06 C-off Frq

- Resonance (Resonanz) (Bereich: -64 bis 00 bis +63)
Dies ist die Resonanz der Klangfarbe.

-08 Resonan.

- Vibrato Waveform (Vibrato-Wellenform) (Bereich: Siehe unten.)
Spezifiziert die Vibrato-Wellenform.

5 in Vib. Type

Wert	Bedeutung	Wellenform
Sin	Sinuswelle	
tri	Dreieckswelle	
SAU	Sägezahnwelle	
Sqr	Rechteckwelle	

Synthesizer-Modus

- Vibrato Delay (Vibratoverzögerung)
(Bereich: -64 bis 00 bis +63)

Spezifiziert die Zeitspanne bis zum Beginn des Vibratos.

00 VibDelay

- Vibrato Rate (Vibratorate) (Bereich: -64 bis 00 bis +63)

Dies ist die Rate (die Geschwindigkeit) des Vibratoeffekts.

02 Vib.Rate

- Vibrato Depth (Vibratotiefe) (Bereich: -64 bis 00 bis +63)

Dies ist die Tiefe des Vibratoeffekts.

12 VibDepth

- Octave Shift (Oktavverschiebung) (Bereich: -2 bis 0 bis +2)

Damit kann die Oktave nach oben oder unten verschoben werden.

-1 OctShift

- Level (Pegel) (Bereich: 000 bis 127)

Dieser Parameter steuert die Gesamtlautstärke der Klangfarbe. Je größer der Wert, umso größer die Lautstärke. Falls Sie einen Pegel von Null einstellen, ertönt die Klangfarbe nicht.

096 Level

- Touch Sensitivity (Anschlagempfindlichkeit)
(Bereich: -64 bis 00 bis +63)

Dieser Parameter steuert die Änderungen der Lautstärke der Klangfarbe in Abhängigkeit von dem auf die Tasten des Keyboards ausgeübten Druck. Ein größerer positiver Wert erhöht die Lautstärke des Ausgangs bei größerem ausgeübtem Druck, wogegen ein negativer Wert die Lautstärke mit zunehmendem Druck auf die Tasten des Keyboards vermindert. Eine Einstellung von Null spezifiziert keine Änderung der Lautstärke in Abhängigkeit von dem ausgeübten Druck.

32 TchSense

- Reverb Send (Nachhall senden) (Bereich: 000 bis 127)

Dieser Parameter stellt den Nachhall ein.

127 Rvb Send

- Chorus Send (Chorus senden) (Bereich: 000 bis 127)

Dieser Parameter stellt den Chorus ein.

112 Cho Send

- DSP Line (DSP-Leitung) (Einstellungen: on, off)

Dieser Parameter steuert, ob der DSP-Effekt verwendet wird oder nicht.

on DSP Line

DSP-Einstellungen

Verwenden Sie die DSP-Bearbeitungsanzeige, um den DSP-Typ zu wählen und die Parameter zu bearbeiten.

1. Wählen Sie eine Klangfarbe, drücken Sie die SYNTH-Taste, und konfigurieren Sie danach die Parametereinstellungen.
2. Nachdem Sie die Einstellungen wunschgemäß ausgeführt haben, drücken Sie einmal die [▼]-CURSOR-Taste. Dadurch wird auf die Bearbeitungsanzeige für die DSP-Parameter weitergeschaltet.

Drücken Sie die [▲]-CURSOR-Taste, um an die Parameteranzeige des Synthesizer-Modus zurückzukehren.

Diese Einstellung spezifiziert die DSP-Parameter. Für weitere Informationen siehe „DSP-Parameter“ auf Seite G-24, „Liste der Effekte“ auf Seite A-13 und „Liste der DSP-Algorithmen“ auf Seite G-83.

HINWEIS

- Falls Sie eine Original-Klangfarbe bei eingeschalteter DSP-Leitung abspeichern (siehe nächste Seite), werden durch das einfache Aufrufen der Klangfarbe die Einstellungen für DSP-Leitung, DSP-Typ und DSP-Parameter automatisch geändert. Dies vereinfacht das Aufrufen der Original-Klangfarben, die einen DSP-Effekt einschließen.
- Ein Indikator erscheint neben DSP am Display, wenn Sie Einstellungen für den DSP-Typ oder DSP-Parameter ausführen.

Synthesizer-Modus

Hinweise zum Kreieren einer Anwender-Klangfarbe

Die folgenden Hinweise enthalten nützliche Angaben, um Anwender-Klangfarben schneller und einfacher kreieren zu können.

Verwenden Sie eine Preset-Klangfarbe, die ähnlich zu der Klangfarbe ist, die Sie kreieren möchten. Falls Sie bereits eine grobe Idee über die Klangfarbe haben, die Sie kreieren möchten, dann ist es eine gute Idee mit einer ähnlichen Preset-Klangfarbe zu beginnen.

- Experimentieren Sie mit mehreren unterschiedlichen Einstellungen.

Es gibt keine wirklichen Regeln dafür, wie eine Klangfarbe ertönen soll. Lassen Sie Ihrem Vorstellungsvermögen freien Lauf und experimentieren Sie mit unterschiedlichen Kombinationen. Sie werden überrascht davon sein, was Sie alles erzielen können.

Abspeichern einer Anwender-Klangfarbe im Speicher

Der nachfolgende Vorgang beschreibt, wie Sie eine Anwender-Klangfarbe in dem Speicher abspeichern können. Sobald eine Klangfarbe abgespeichert ist, können Sie diese gleich wie jede Preset-Klangfarbe wieder aufrufen.

Bezeichnen einer Anwender-Klangfarbe und Abspeichern im Speicher

1. Wählen Sie eine Preset-Klangfarbe, die als Grundlage für die Anwender-Klangfarbe verwendet werden soll, drücken Sie die SYNTH-Taste, um den Synthesizer-Modus aufzurufen, und führen Sie die gewünschten Parameter-Einstellungen aus.
2. Nachdem Sie die Parametereinstellungen für das Erstellen einer Anwenderklangfarbe ausgeführt haben, drücken Sie zwei Mal die [▼]-CURSOR-Taste.
3. Die [+]- und [-]-Tasten verwenden, um die Anwenderbereich-Klangfarbennummer auf dem Display zu ändern, bis die Nummer angezeigt wird, unter der Sie die Klangfarbe abspeichern möchten.
 - Sie können jede beliebige Klangfarbennummer von 700 bis 799 wählen.



4. Nachdem Sie den Klangfarbennamen wunschgemäß eingegeben haben, drücken Sie die [▶]-CURSOR-Taste, um die Klangfarbe abzuspeichern.

- Verwenden Sie die [+]- und [-]-Tasten, um an der aktuellen Cursorposition durch die Buchstaben zu scrollen.
- Verwenden Sie die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten, um den Cursor nach links oder rechts zu verschieben.
- Für Informationen über die Eingabe von Text siehe „Eingabe von Zeichen“.

5. Drücken Sie die [▼]-CURSOR-Taste, um die Anwenderklangfarbe zu speichern.

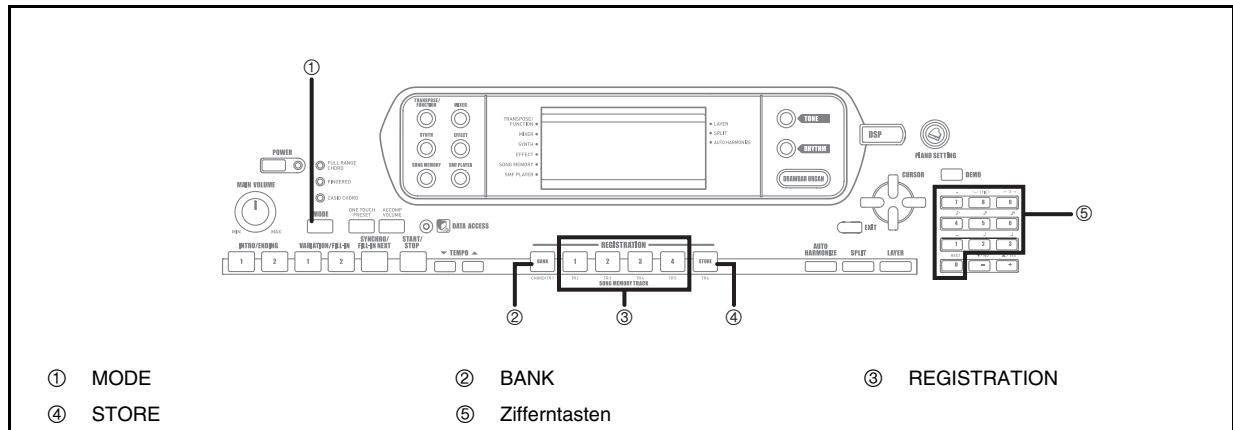
- Dadurch erscheint eine Bestätigungsmeldung, die Sie danach fragt, ob Sie die Daten wirklich speichern möchten. Drücken Sie die YES-Taste, um die Daten abzuspeichern.
- Die Meldung „Complete“ erscheint momentan auf dem Display, gefolgt von der Klangfarben- oder Rhythmuswahlanzeige.
- Um die Speicherungsoperation an einem beliebigen Zeitpunkt abzubrechen, drücken Sie die SYNTH-Taste oder die EXIT-Taste, wodurch der Synthesizer-Modus verlassen wird. Falls Sie die SYNTH-Taste erneut drücken (bevor Sie eine andere Klangfarbe wählen), wird wiederum an den Synthesizer-Modus zurückgekehrt, wobei alle Ihre Parametereinstellungen weiterhin intakt sind.

Eingabe von Zeichen

Nachfolgend sind die Zeichentypen aufgeführt, die Sie eingeben können, wenn Sie Daten in dem Anwenderbereich abspeichern.

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

Registrationspeicher



Merkmale des Registrationspeichers

Der Registrationspeicher lässt Sie bis zu 32 Keyboard-Setups (4 Sätze x 8 Banken) abspeichern, die Sie danach bei Bedarf jederzeit sofort abrufen können. Die nachfolgende Liste zeigt die Einstellungen, die in dem Registrationspeicher abgespeichert werden.

Einstellungen des Registrationspeichers

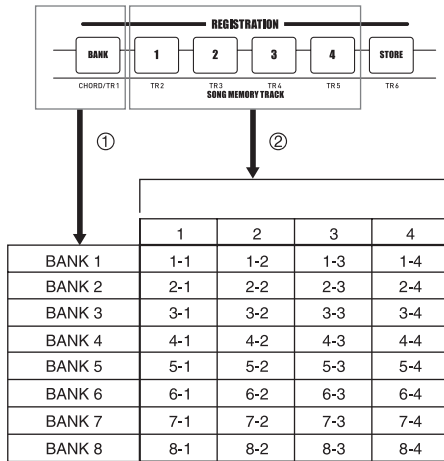
- Klangfarbe
- Rhythmus
- Tempo
- Mischklangfarben ein/aus
- Split ein/aus
- Splitpunkt
- Harmonisierautomatik ein/aus
- Mixer-Einstellungen (Kanäle 1 bis 10)
- Effekteinstellungen
- Anschlagdynamik-Einstellungen
- Einstellung der zuordnungsaren Buchse
- Transponierung
- Stimmung
- Einstellung der Begleitungslautstärke
- Typ der Harmonisierungautomatik
- Einstellung der MODE-Taste
- Synchronbereitschaftsstatus
- Mixer-Anhaltefunktion
- DSP-Anhaltefunktion
- Parameter des Synthesizer-Modus (nur Vibratowellenform, Vibratoverzögerung, Vibratorate und Vibratotiefe)

HINWEIS

- Jede Bank des Registrationspeichers enthält anfänglich Daten, wenn Sie das Keyboard erstmalig verwenden. Ersetzen Sie einfach die vorhandenen Daten durch Ihre eigenen Daten.
- Die Funktionen des Registrationspeichers sind deaktiviert, wenn Sie den SMF-Player, den Songspeicher oder die Demo-Musikstück-Funktion verwenden.

Einstellungsbezeichnungen

Sie können die Setups einem von 32 Bereichen zuordnen, die Sie unter Verwendung der BANK-Tasten 1 bis 4 und der vier REGISTRATION-Tasten wählen können. Die Bereichsnamen reichen von 1-1 bis 8-4, wie es nachfolgend dargestellt ist.



- ① Verwenden Sie die BANK-Taste, um die Bank zu wählen. Mit jedem Drücken der BANK-Taste wird zyklisch durch die Banknummern von 1 bis 8 geschaltet.
- ② Drücken Sie eine der REGISTRATION-Tasten (1 bis 4), um den entsprechenden Bereich in der gegenwärtig angewählten Bank zu wählen.

HINWEIS

- Wann immer Sie eine Einstellung abspeichern und dieser eine Einstellungsbezeichnung zuordnen, wird eine frühere dieser Bezeichnung zugeordnete Einstellung durch die neuen Daten ersetzt.
- Sie können auch die MIDI-Fähigkeiten des Keyboards verwenden, um Ihre Setupdaten auf einem Computer oder einem anderen externen Speichergerät zu speichern. Für Einzelheiten siehe „Verwendung der Musikdaten-Verwaltungssoftware (auf der mitgelieferten CD-ROM enthalten)“ auf Seite G-76.

Abspeichern einer Einstellung in dem Registrationspeicher

1. Eine Klangfarbe und einen Rhythmus wählen, und alle anderen gewünschten Einstellungen an dem Keyboard vornehmen.
 - Für Einzelheiten darüber, welche Daten in dem Registrationspeicher abgespeichert werden, siehe „Einstellungen des RegistrationsSpeichers“ auf Seite G-46.
2. Die BANK-Taste oder die Zifferntasten verwenden, um die gewünschte Bank auszuwählen.
 - Falls Sie nach dem Drücken der BANK-Taste für etwa fünf Sekunden keine Operation ausführen, kehrt das Display auf den Inhalt im obigen Schritt 1 zurück.
 - Bank 1 gewählt.

1--Bank

3. Während die STORE-Taste nieder gehalten wird, die REGISTRATION-Taste (1 bis 4) drücken.
 - Die folgende Anzeige erscheint, wenn Sie die 2-Taste drücken.

1-2Store

4. Die STORE-Taste und die REGISTRATION-Taste freigeben.

HINWEIS

- Die Einstellung wird gespeichert, so bald Sie die REGISTRATION-Taste im obigen Schritt 3 drücken.

Registrationspeicher

Aufrufen einer Einstellung aus dem Registrationspeicher

1. Verwenden Sie die BANK-Taste oder die Zifferntasten, um die Bank zu wählen.
 - Falls Sie für etwa fünf Sekunden nach dem Drücken der BANK-Taste keine Operation ausführen, löscht das Keyboard automatisch die Registrationspeicher-Aufrufanzeige

1--Bank

2. Drücken Sie die REGISTRATION-Taste (1 bis 4) für den Bereich, dessen Setup (Einstellung) Sie aufrufen möchten.

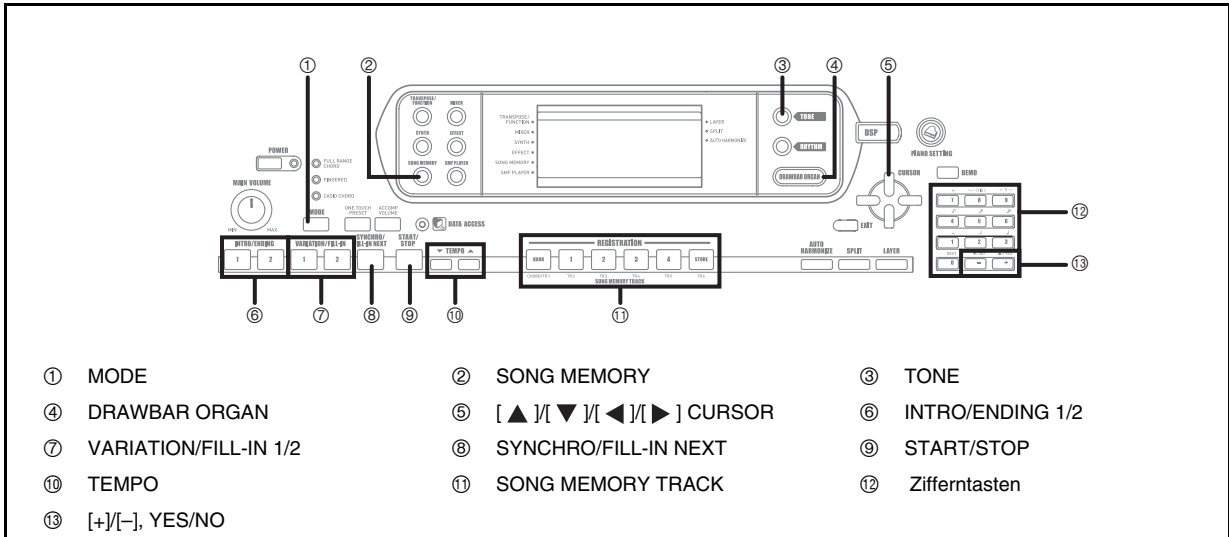
1-2Recall

- Die Bezeichnung der Einstellung sowie die Meldung „Recall“ („Aufrufen“) erscheinen auf dem Display.

HINWEIS

- Falls Sie die REGISTRATION-Taste drücken, ohne zuerst die BANK-Taste für die Wahl der Bank zu verwenden, wird die zuletzt gewählte Banknummer verwendet.

Songspeicher-Funktion



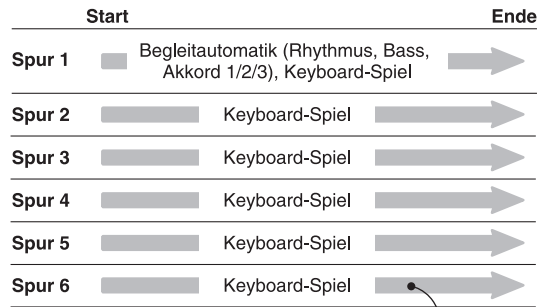
Dieses Keyboard lässt Sie bis zu fünf separate Songs im Songspeicher für die spätere Wiedergabe abspeichern. Es gibt zwei Methoden, die Sie für die Aufnahme eines Songs verwenden können: Echtzeit-Aufnahme, bei der Sie die auf dem Keyboard gespielten Noten aufnehmen, und schrittweise Aufnahme, bei der Sie die Akkorde und Noten einzeln eingeben.

HINWEIS

- Mischklangfarben und Split (Tastatur-Auftrennung) können während der Aufnahmebereitschaft oder während der Aufnahme im Songspeicher-Modus nicht verwendet werden. Mischklangfarben und Split (Tastatur-Auftrennung) werden auch automatisch ausgeschaltet, wenn das Keyboard auf Aufnahmebereitschaft geschaltet wird oder mit der Aufnahme beginnt.

Spuren

Die Aufnahme in dem und die Wiedergabe von dem Songspeicher des Keyboards erfolgt ähnlich wie bei einem Tonbandgerät. Der Speicher enthält insgesamt sechs Spuren, die Sie jeweils separat bespielen können. Neben den Noten kann jede Spur eine eigene Klangfarbennummer aufweisen. Wenn Sie danach diese Spuren gemeinsam wiedergeben, dann klingt dies wie eine Band mit sechs Instrumenten. Während der Wiedergabe können Sie das Tempo einstellen, um die Geschwindigkeit der Wiedergabe zu ändern.



Auf der Spur aufgezeichnete Melodiendaten.

HINWEIS

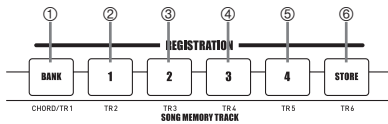
- Bei diesem Keyboard ist die Spur 1 die Grundspur, auf der Sie das Spielen auf dem Keyboard gemeinsam mit der Begleitautomatik aufnehmen können. Die Spuren 2 bis 6 können nur für das Spielen auf dem Keyboard verwendet werden, sodass sie als Melodienspuren bezeichnet werden. Die Spuren 2 bis 6 werden verwendet, um andere Parts zu der Aufnahme auf Spur 1 hinzuzufügen.
- Achten Sie darauf, dass jede Spur unabhängig von den anderen Spuren ist. Dies bedeutet, dass bei einem Aufnahmefehler nur die jeweils fehlerhafte Spur erneut aufgezeichnet werden muss.
- Sie können unterschiedliche Mixer-Einstellungen für jede Spur verwenden (Seite G-36).

Songspeicher-Funktion

Wahl einer Spur

Verwenden Sie die mit CHORD/TR1 bis TR6 bezeichneten SONG MEMORY TRACK-Tasten, um die gewünschte Spur zu wählen.

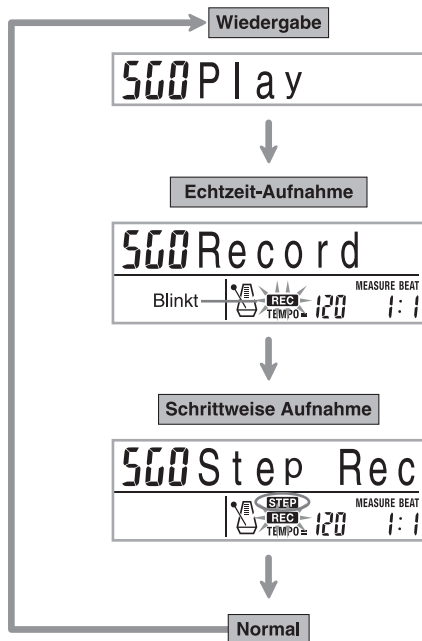
SONG MEMORY TRACK-Tasten



- ① Spur 1
- ② Spur 2
- ③ Spur 3
- ④ Spur 4
- ⑤ Spur 5
- ⑥ Spur 6

Grundlegende Songspeicher-Operationen

Der Status des Songspeichers ändert mit jedem Drücken der SONG MEMORY-Taste.



Verwendung von Echtzeit-Aufnahme

Bei der Echtzeit-Aufnahme werden die auf dem Keyboard gespielten Noten aufgezeichnet, wie Sie diese spielen.

Aufnahme mit Echtzeit-Aufnahme

1. Drücken Sie die SONG MEMORY-Taste zwei Mal, um auf die Echtzeit-Aufnahmebereitschaft zu schalten.

- Führen Sie den nachfolgenden Schritt 2 innerhalb von fünf Sekunden nach dem Aufrufen der Aufnahmebereitschaft aus.



- Die Pegelmesser für die Spuren 11 bis 16 werden auf dem Display angezeigt, während das Keyboard auf die Aufnahmebereitschaft geschaltet ist, sodass Sie einfach die bereits bespielten Spuren kontrollieren können. Für Einzelheiten siehe „Pegelmesserinhalte während Aufnahme/Editierbereitschaft“ auf Seite G-57.

2. Verwenden Sie die Zifferntasten, um eine Songnummer (0 bis 4) zu wählen.



- ① Songnummer

- Die obige Song-Nummer-Anzeige verbleibt für etwa fünf Sekunden auf dem Display. Falls Sie verschwindet, bevor Sie eine Songnummer wählen können, verwenden Sie erneut die [▼]-CURSOR-Taste, um wiederum die genannte Anzeige zu erhalten.

3. Führen Sie die folgenden Einstellungen aus.

- Klangfarbennummer
- Rhythmusnummer
- Tempo
- MODE-Taste

4. Die START/STOP-Taste drücken, um mit der Aufnahme zu beginnen.

- Die Echtzeit-Aufnahme ohne Rhythmus beginnt. Falls Sie die Aufnahme mit Rhythmus ausführen mochten, drücken Sie die INTRO/ENDING 1/2- oder die VARIATION/FILL-IN 1/2-Taste.
- Wenn die Aufnahme beginnt, blinkt der REC-Indikator am Display. Nach einigen Momenten stellt der Indikator das Blinken ein, und verbleibt mit Dauerlicht am Display.

Songspeicher-Funktion

5. Spielen Sie etwas auf dem Keyboard.

- Sie können auch die Akkorde der Begleitautomatik aufnehmen, indem Sie den zutreffenden Modus mit der MODE-Taste wählen.
- Die Operationen des optionalen Pedals werden ebenfalls aufgezeichnet. Siehe „Inhalt der Spur 1 der Echtzeit-Aufnahme“.

6. Die START/STOP-Taste drücken, um die Aufnahme zu beenden, nachdem Sie Ihr Spiel abgeschlossen haben.

- Falls Sie während der Aufnahme einen Fehler begehen, können sie die Aufnahmeoperation stoppen, nochmals ab Schritt 1 beginnen oder die Editierfunktion (Seite G-58) verwenden, um Berichtigungen auszuführen.

HINWEIS

- Durch Echtzeit-Aufnahme auf einer Spur, die bereits aufgezeichnete Daten enthält, wird die frühere Aufnahme durch die neue Aufnahme ersetzt.

Inhalt der Spur 1 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 auch verwendet, wenn die Spur 1 wiedergegeben wird.

- Klangfarbennummer
- Rhythmusnummer
- Operationen der INTRO/ENDING 1-Taste, INTRO/ENDING 2-Taste, VARIATION/FILL-IN 1-Taste, VARIATION/FILL-IN 2-Taste, SYNCHRO/FILL-IN NEXT-Taste
- Pedaloperationen (Option)

Die folgenden Daten werden in der Kopfzeile aufgezeichnet, wenn Sie die Aufnahme einer Spur starten.

- Mixer-Einstellungen anderer Spuren
- Effektyp
- Begleitungslautstärke
- Reverb Level (Nachhallpegel)
- Chorus Level (Choruspegel)
- DSP Hold On/Off (DSP-Anhaltefunktion-Ein/Aus-Einstellung)
- Mixer Hold On/Off (Mixer-Anhaltefunktion-Ein/Aus-Einstellung)

Mixer-Modus-Einstellungen

Die Kanal 1 Mixer-Parameter (Seite G-36) werden automatisch auf Spur 1 aufgezeichnet. Sie können den Mixer verwenden, um jeden der Parameter zu ändern.

Speicherkapazität

Der Speicher des Keyboards reicht für etwa 10.000 Noten.

- Die Taktnummer und die Notennummer blinken auf dem Display, wenn die restliche Speicherkapazität weniger als 100 Noten beträgt.
- Die Aufnahme stoppt automatisch (und die automatische Begleitung und der Rhythmus stellen das Spielen ein, wenn sie verwendet werden), wenn der Speicher voll wird.
- Anfänglich ist nichts in dem Songspeicher gespeichert.

Speicherung von Speicherdaten

- Wenn Sie eine neue Aufnahme ausführen, werden die früher im Speicher abgespeicherten Daten durch die neue Aufnahme ersetzt.
- Durch Ausschalten des Keyboards während einer Aufnahmeoperation, wird der Inhalt der Spur, auf der Sie gegenwärtig aufnehmen, gelöscht.
- Achten Sie darauf, dass Sie den Speicherinhalt auf ein anderes MIDI-Gerät übertragen können, indem Sie den unter „Verwendung der Musikdaten-Verwaltungssoftware (auf der mitgelieferten CD-ROM enthalten)“ auf Seite G-76 beschriebenen Vorgang verwenden.

Variationen der Echtzeit-Aufnahme auf Spur 1

Nachfolgend ist eine Anzahl von verschiedenen Variationen beschrieben, die Sie bei Echtzeit-Aufnahme auf Spur 1 verwenden können. Alle diese Variationen beruhen auf dem unter „Aufnahme mit Echtzeit-Aufnahme“ auf Seite G-50 beschriebenen Vorgang.

■ Beginn der Aufnahme mit Synchro-Start

Statt den Schritt 4 auszuführen, drücken Sie die SYNCHRO/FILL-IN NEXT-Taste. Die Begleitautomatik und die Aufnahme starten, wenn Sie einen Akkord auf der Begleitseite der Tastatur spielen.

■ Aufnahme mit Einleitung, Endung oder Fill-in

Während der Aufnahme können die INTRO/ENDING 1/2-, SYNCHRO/FILL-IN NEXT- und VARIATION/FILL-IN 1/2-Tasten (Seite G-32 bis G-33) gleich wie normal verwendet werden.

Songspeicher-Funktion

■ Synchronstart der automatischen Begleitung mit einer Einleitungsphrase

Statt den Schritt 4 auszuführen, drücken Sie die SYNCHRO/FILL-IN NEXT-Taste und danach die INTRO/ENDING 1- oder INTRO/ENDING 2-Taste. Die Begleitautomatik startet mit einer Einleitungsphrase (Intro), wenn Sie einen Akkord auf der Begleitseite der Tastatur spielen.

■ Beginn der automatischen Begleitung während der Aufnahme

Statt den Schritt 4 auszuführen, drücken Sie die SYNCHRO/FILL-IN NEXT-Taste, und spielen Sie danach etwas auf der Soloseite der Tastatur, um die Aufnahme ohne Begleitautomatik zu starten. Sobald Sie den Punkt erreicht haben, an dem die Begleitung einsetzen soll, spielen Sie einen Akkord auf der Begleitseite der Tastatur, um die Begleitautomatik zu starten.

Wiedergabe aus dem Songspeicher

Sobald Sie die Spuren im Speicher bespielt haben, können Sie diese wiedergeben.

Wiedergeben aus dem Songspeicher

1. Verwenden Sie die SONG MEMORY-Taste, um auf die Wiedergabebereitschaft zu schalten, und benutzen Sie danach die Zifferntasten für die Wahl einer Songnummer (0 bis 4).



- ① Song-Nummer
- ② Wiedergabebereitschaft

- Die obige Songnummernanzeige verbleibt für etwa fünf Sekunden auf dem Display. Falls Sie verschwindet, bevor Sie eine Songnummer wählen können, verwenden Sie erneut die [▼]-CURSOR-Taste, um wiederum die genannte Anzeige zu erhalten.
2. Drücken Sie die START/STOP-Taste, um den gewählten Song wiederzugeben.
 - Sie können die TEMPO-Tasten verwenden, um das Tempo der Wiedergabe einzustellen.
 - Drücken Sie erneut die START/STOP-Taste, um die Wiedergabe zu stoppen.

HINWEIS

- Während der Wiedergabe können Sie am Keyboard mitspielen, indem Sie die Mischklammrnfärben (Seite G-61) und Split (Tastatur-Auftrennung) (Seite G-62) verwenden.
- Falls Sie die START/STOP-Taste drücken, um die Wiedergabe aus dem Songspeicher zu starten, dann wird immer mit der Wiedergabe ab dem Beginn des Songs begonnen.
- Das gesamte Keyboard funktioniert als Solotastatur, unabhängig von der Einstellung des Begleitmodus.

Ausschalten einer bestimmten Spur

Drücken Sie die SONG MEMORY TRACK-Taste der Spur, die Sie ausschalten möchten, oder verwenden Sie den Mixer (Seite G-36), um den Kanal dieser Spur auszuschalten.

Aufnahme von Melodie und Akkorden mit der schrittweisen Aufnahme

Mit der schrittweisen Aufnahme können Sie die Akkorde und Noten der automatischen Begleitung aufnehmen und sogar die Notenlängen einzeln spezifizieren. Wenn Sie das Mitspielen auf dem Keyboard mit einer automatischen Begleitung schwierig finden, können Sie die automatischen Begleitungen beruhend auf Ihren eigenen Original-Akkordfolgen kreieren. Nachfolgend sind die Arten der Daten aufgeführt, die auf den Spuren 1 bis 6 aufgezeichnet werden können.

- Spur 1** : Akkorde und automatische Begleitung
- Spuren 2 bis 6** : Keyboard-Spiel

Mit der schrittweisen Aufnahme sollten Sie zuerst die Akkorde und die automatische Begleitung auf Spur 1 aufzeichnen. Danach nehmen Sie die Melodie auf den Spuren 2 bis 6 auf.

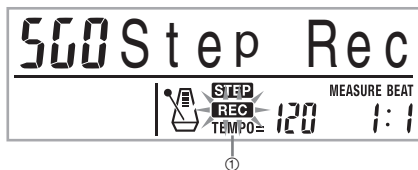
HINWEIS

- Für Einzelheiten über die Aufnahme auf den Spuren 2 bis 6 siehe „Echtzeit-Aufnahme auf den Spuren 2 bis 6“ auf Seite G-55.

Songspeicher-Funktion

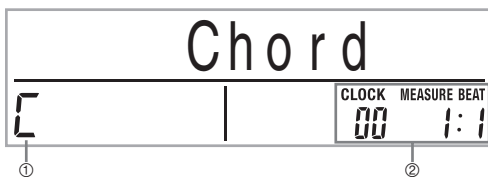
Aufnahmen von Akkorden mit der schrittweisen Aufnahme

1. Drücken Sie drei Mal die SONG MEMORY-Taste, um auf die Bereitschaft für die schrittweise Aufnahme zu schalten, und verwenden Sie danach die Zifferntaste für die Wahl der Songnummer (0 bis 4).



① Blinkt

2. Führen Sie die folgenden Einstellungen aus.
 - Rhythmusnummer
 - MODE-Taste
3. Drücken Sie die CHORD/TR1-Taste, die eine der SONG MEMORY TRACK-Tasten ist, um die Spur 1 zu wählen.
 - Wenn die Aufnahme beginnt, blinkt der REC-Indikator am Display. Nach einigen Momenten stellt der Indikator das Blinken ein, und verbleibt mit Dauerlicht am Display.
4. Drücken Sie die SYNCHRO/FILL-IN NEXT-Taste.
5. Spielen Sie einen Akkord.
 - Verwenden Sie die Methode für das Spielen der Akkorde, die durch die aktuelle MODE-Einstellung (FINGERED, CASIO CHORD usw.) spezifiziert ist.
 - Wenn der Begleitmodus auf NORMAL eingestellt ist, spezifizieren Sie den Akkord unter Verwendung der Grundton-Eingabetastatur und der Akkordtyp-Eingabetastatur. Für Einzelheiten siehe „Spezifizieren von Akkorden im normalen Modus“ auf Seite G-54.



① Akkordbezeichnung

② Takt, Beat und Taktgeber an gegenwärtiger Stelle*

* 96 Taktgeberimpulse = 1 Beat

6. Geben Sie die Länge des Akkords ein (wie lange dieser gespielt werden soll, bis der nächste Akkord gespielt wird).
 - Verwenden Sie die Zifferntasten, um die Länge des Akkords zu spezifizieren. Für Einzelheiten siehe „Spezifizieren der Länge einer Note“ auf Seite G-54.
 - Der spezifizierte Akkord und seine Länge werden in dem Speicher gespeichert, und das Keyboard wartet in Bereitschaft auf die Eingabe des nächsten Akkords.
 - Wiederholen Sie die Schritte 5 und 6, um weitere Akkorde einzugeben.
7. Nachdem Sie die Aufnahme beendet haben, die START/STOP-Taste drücken.
 - Dadurch wird auf die Wiedergabebereitschaft für den Song geschaltet, den Sie gerade aufgenommen haben.
 - Um nun den Song wiederzugeben, die START/STOP-Taste drücken.

HINWEIS

- Verwenden Sie den unter „Korrektur von Fehlern während der schrittweisen Aufnahme“ auf Seite G-57 beschriebenen Vorgang, um Eingabefehler zu berichtigen, die Sie während der schrittweisen Aufnahme begangen haben.
- Sie können weitere Daten an einer Spur anfügen, die bereits Aufnahmedaten enthält, indem Sie diese Spur in Schritt 3 des obigen Vorganges wählen. Dadurch wird automatisch der Startpunkt der schrittweisen Aufnahme an dem ersten Beat unmittelbar nach den vorhergehend aufgezeichneten Daten aufgesucht.
- Durch Eingabe von „0“ als Akkordlänge in den Schritten 5 und 6 des obigen Vorganges wird eine Pause spezifiziert, wobei jedoch die Pause im Begleitungsinhalt nicht berücksichtigt wird, wenn die Begleitung gespielt wird.

Inhalt von Spur 1 nach der schrittweisen Aufnahme

Zusätzlich zu den Akkorden werden während der schrittweisen Aufnahme auch die folgenden Daten auf Spur 1 aufgezeichnet. Diese Daten werden dann verwendet, wenn Spur 1 wiedergegeben wird.

- Rhythmusnummer
- Operationen der INTRO/ENDING 1-Taste, INTRO/ENDING 2-Taste, VARIATION/FILL-IN 1-Taste, VARIATION/FILL-IN 2-Taste, SYNCHRO/FILL-IN NEXT-Taste

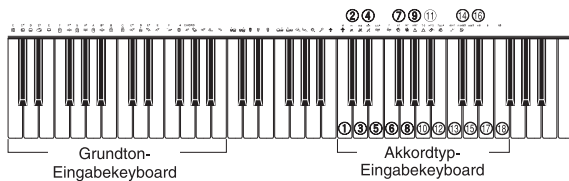
HINWEIS

- Sie können auch die Zifferntasten 1 bis 7 und 9 verwenden, um die Tastenfreigabezeit für die VARIATION/FILL-IN 1-, VARIATION/FILL-IN 2- und SYNCHRO/FILL-IN NEXT-Tasten zu spezifizieren. Für weitere Informationen siehe „Spezifizieren der Länge einer Note“ auf Seite G-54. Durch Spezifizieren der Freigabezeit wird eingegeben, dass die zutreffende Taste für eine bestimmte Zeitdauer gedrückt verbleibt. Falls Sie die Freigabezeit nicht spezifizieren, dann wird angenommen, dass die Taste gedrückt und danach sofort wieder freigegeben wird.

Songspeicher-Funktion

Spezifizieren von Akkorden im normalen Modus

Falls der Begleitmodus während der schrittweisen Aufnahme auf NORMAL gestellt ist, können Sie die Akkorde unter Verwendung einer von den CASIO CHORD- und FINGERED-Fingersätzen abweichenden Methode spezifizieren. Diese Methode für das Spezifizieren von Akkorden kann für die Eingabe von 18 unterschiedlichen Akkorden verwendet werden, indem Sie nur zwei Tasten des Keyboards benutzen, sodass Sie die Akkorde auch spezifizieren können, wenn Sie nicht wissen, wie diese tatsächlich zu spielen sind.

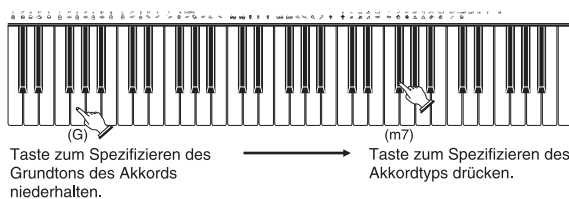


- ① Dur
- ② Moll
- ③ Verlängerung
- ④ Verminderung
- ⑤ Schwebung Quarte
- ⑥ Septime
- ⑦ Moll-Septime
- ⑧ Dur-Septime
- ⑨ Moll-Dur-Septime
- ⑩ Septime halbtönverkürzte Quinte
- ⑪ Moll-Septime halbtönverkürzte Quinte
- ⑫ Septime schwebende Quarte
- ⑬ Verminderte Septime
- ⑭ Moll erhöhte None
- ⑮ Erhöhte None
- ⑯ Moll-Sexte
- ⑰ Sexte
- ⑱ Sexte-None

Um einen Akkord zu spezifizieren, die Taste, die den Grundton spezifiziert, auf dem Grundton-Eingabekeyboard gedrückt halten und die Taste auf dem Akkordtyp-Eingabekeyboard drücken, um den Akkordtyp zu spezifizieren. Wenn ein Akkord mit einer bestimmten Bassnote eingegeben wird, wird durch Drücken von zwei Tasten auf dem Grundton-Eingabekeyboard die niedrigere Note als eine Bassnote spezifiziert.

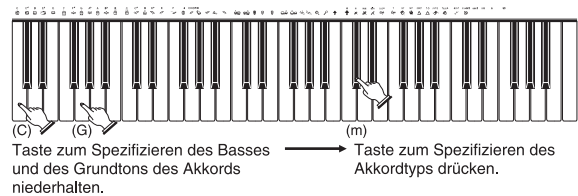
Beispiel 1:

Um den Akkord Gm7 einzugeben, die Taste G auf dem Grundton-Eingabekeyboard niederhalten und die Taste m7 auf dem Akkordtyp-Eingabekeyboard drücken.



Beispiel 2:

Um den Akkord Gm/C einzugeben, die Tasten C und G auf dem Grundton-Eingabekeyboard niederhalten und die Taste m auf dem Akkordtyp-Eingabekeyboard drücken.



Spezifizieren der Länge einer Note

Während der schrittweisen Aufnahme werden die Zifferntasten verwendet, um die Länge jeder Note zu spezifizieren.

Notenlängen

Die Zifferntasten [1] bis [6] verwenden, um ganze Noten (♩), halbe Noten (♪), Viertelnoten (♫), Achtelnoten (♮), Sechzehntelnoten (♯) und Zweiunddreißigstelnoten (♯♯) zu spezifizieren.

Beispiel:

Um eine Viertelnote zu spezifizieren (♫), die Taste [3] drücken.

Punkte (.) und Verdreifachungen (←3→)

Während die Taste [7] (Punkt) oder [9] (Verdreifachung) niedergehalten wird, die Tasten [1] bis [6] verwenden, um die Längen der Noten einzugeben.

Beispiel:

Um eine punktierte Achtelnote einzugeben (♮.), die Taste [7] niederhalten und die Taste [4] drücken.

Bindebogen

Geben Sie zuerst die erste und danach die zweite Note ein.

Beispiel:

Um eine Bindebogennote einzugeben, drücken Sie [4] und danach [8]. Anschließend drücken Sie [5]. Diese Note wird mit der nächsten Note, die Sie eingeben, verbunden (Sechzehntelnote in diesem Beispiel).

Pause

Die Taste [0] niederhalten und danach die Zifferntasten [1] bis [9] verwenden, um die Länge der Pause zu spezifizieren.

Beispiel:

Um eine Pause von einer Achtelnote einzugeben, die Taste [0] niederhalten und die Taste [4] drücken.

- Drücken Sie die [▶]-CURSOR-Taste, um Rastperioden bis zum Beginn des nächsten Taktes einzugeben.

Songspeicher-Funktion

Variationen bei schrittweiser Aufnahme auf Spur 1

Nachfolgend ist eine Anzahl von verschiedenen Variationen beschrieben, die Sie bei der schrittweisen Aufnahme auf Spur 1 verwenden können. Alle diese Variationen beruhen auf dem unter „Aufnehmen von Akkorden mit der schrittweisen Aufnahme“ auf Seite G-53 beschriebenen Vorgang.

■ Start der Begleitung mit einer Einleitungsphrase

In Schritt 4 drücken Sie die INTRO/ENDING 1- oder INTRO/ENDING 2-Taste nach der SYNCHRO/FILL-IN NEXT-Taste.

■ Umschalten auf eine Rhythmusvariation

In Schritt 5 drücken Sie die VARIATION/FILL-IN 1- oder VARIATION/FILL-IN 2-Taste unmittelbar vor der Eingabe eines Akkords.

■ Einfügen eines Fill-ins (Zwischenspiels)

In Schritt 5 drücken Sie die VARIATION/FILL-IN 1- oder VARIATION/FILL-IN 2-Taste an dem Takt oder Beat unmittelbar vor dem Akkord oder Beat, an dem Sie das Fill-in (Zwischenspiel) einfügen möchten.

■ Einfügen einer Schlussphrase

In Schritt 5 ist die INTRO/ENDING 1- oder INTRO/ENDING 2-Taste an dem Takt oder Beat unmittelbar vor dem Akkord, an dem Sie die Schlussphrase einfügen möchten, zu drücken.

WICHTIG!

- Die Länge der Schlussphrase hängt von dem verwendeten Rhythmus ab. Überprüfen Sie die Länge der verwendeten Phrase und stellen Sie die Länge des Akkords in Schritt 6 entsprechend ein. Falls Sie den Akkord in Schritt 6 zu kurz einstellen, kann die Schlussphrase abgeschnitten werden.

■ Schrittweise Aufnahme von Akkorden ohne Rhythmus

Schritt 4 überspringen. Der spezifizierte Akkord mit der durch die Zifferntasten spezifizierten Länge wird aufgezeichnet. Hier kann eine Pause spezifiziert werden, sodass auch ein Original-Akkordmuster kreiert werden kann.

■ Einfügen einer Akkordbegleitung während der Rhythmuswiedergabe

An Stelle des Schrittes 4 am Beginn der Aufnahme, drücken Sie die VARIATION/FILL-IN 1- oder VARIATION/FILL-IN 2-Taste und geben danach Pausen ein. Danach geben Sie in Schritt 5 die Akkorde ein. Nur der Rhythmus wird gespielt, wo Sie die Pausen eingegeben haben, und die Wiedergabe der Akkorde startet nach den Pausen.

Aufnahme von mehreren Spuren

Auf Spur 1 des Songspeichers des Keyboards wird die Begleitautomatik und das Spielen auf dem Keyboard aufgezeichnet. Zusätzlich dazu stehen fünf andere Melodien Spuren zur Verfügung, auf welchen Sie nur Melodienparts aufzeichnen können. Sie können unterschiedliche Klangfarben auf den Melodien Spuren aufnehmen und somit ein volles Ensemble von Instrumenten in Ihren Aufnahme kreieren. Der Vorgang für die Aufnahme auf den Spuren 2 bis 6 ist identisch zu dem Vorgang, den Sie für die Aufnahme auf Spur 1 verwendet haben.

Echtzeit-Aufnahme auf den Spuren 2 bis 6

Sie können auf den Spuren 2 bis 6 aufnehmen, während Sie die ursprünglich aufgezeichnete Spur 1 und andere bereits bespielte Spuren wiedergeben.

- Drücken Sie zwei Mal die SONG MEMORY-Taste, um auf die Aufnahmebereitschaft zu schalten, und verwenden Sie danach die Zifferntaste für die Wahl einer Songnummer (0 bis 4).
 - Die von Ihnen gewählte Songnummer sollte diejenige sein, an der Sie vorher die Spur 1 eingegeben hatten.
- Die SONG MEMORY TRACK-Tasten verwenden, um die Spur (2 bis 6) zu wählen, auf der Sie aufnehmen möchten.
 - Während das Keyboard auf die Aufnahmebereitschaft geschaltet ist, zeigt das Display die Pegelmessung für die Kanäle 11 bis 16 an, sodass Sie die bereits bespielten Spuren kontrollieren können. Für Einzelheiten siehe „Pegelmesserinhalte während Aufnahme/Editorbereitschaft“ auf Seite G-57.
- Führen Sie die folgenden Einstellungen aus.
 - Klangfarben-Nummer
 - Tempo
- Die START/STOP-Taste drücken, um mit der Aufnahme zu beginnen.
 - Damit wird mit der Wiedergabe des Inhaltes der bereits bespielten Spuren begonnen.
 - Die Operationen des optionalen Pedals werden ebenfalls aufgezeichnet.
- Verwenden Sie das Keyboard, um das zu spielen, was Sie auf der gewählten Spur aufnehmen möchten.
- Die START/STOP-Taste drücken, um nach Beendigung die Aufnahme zu stoppen.

Songspeicher-Funktion

Inhalt der Spuren nach der Echtzeit-Aufnahme

Zusätzlich zu den Keyboard-Noten werden während der Echtzeit-Aufnahme auch die folgenden Daten auf der gewählten Spur aufgezeichnet. Diese Daten werden danach bei der Wiedergabe dieser Spur verwendet.

- Klangfarben-Nummer
- Optionale Pedaloperationen

Die folgenden Daten werden in der Kopfzeile aufgezeichnet, wenn Sie mit der Aufnahme einer Spur beginnen.

- Mixer-Einstellungen anderer Spuren
- Effektyp
- Begleitlautstärke
- Reverb Level (Nachhallpegel)
- Chorus Level (Choruspegel)
- DSP Hold On/Off (DSP-Anhaltefunktion-Ein/Aus-Einstellung)
- Mixer Hold On/Off (Mixer-Anhaltefunktion-Ein/Aus-Einstellung)

Aufnahme auf Spuren 2 bis 6 unter Verwendung der schrittweisen Aufnahme

Dieser Vorgang beschreibt, wie Sie die Noten einzeln und aufeinanderfolgend eingeben können, indem Sie die Tonhöhe und die Länge jeder Note spezifizieren.

1. Drücken Sie drei Mal die SONG MEMORY-Taste, um auf die Echtzeit-Aufnahmebereitschaft zu schalten, und verwenden Sie danach die Zifferntasten für die Wahl einer Songnummer (0 bis 4).

- Die von Ihnen gewählte Songnummer sollte diejenige sein, an der Sie vorher die Spur 1 eingegeben hatten.

56 | Step Rec

2. Die SONG MEMORY TRACK-Tasten verwenden, um die Spur zu wählen, auf der Sie aufnehmen möchten (2 bis 6).

Beispiel:

Wählen Sie Spur 2.



① Blinkt

3. Spezifizieren Sie eine Klangfarbennummer.

- Drücken Sie eine TONE-Taste oder die DRAWBAR ORGAN-Taste, um die Klangfarbennummer und den Klangfarbennamen auf dem Display anzuzeigen. Sie können danach die Zifferntasten oder die [+] -Taste (Erhöhung) und die [-] -Taste (Verminderung) verwenden, um die Klangfarbe zu ändern.
- Nach der Änderung der Klangfarbennummer drücken Sie eine beliebige Taste des Keyboards, um die Klangfarbennummern- und Namenanzeige zu löschen und an die Noteneingabeanzeige zurückzukehren.

4. Verwenden Sie die Keyboard-Tasten um Noten, bzw. die Taste [0], um Pausen einzugeben.

- Zu diesem Zeitpunkt zeigt das Display den Tastendruck (Velocity) an. Verwenden Sie die [+] -Taste (Erhöhung) und die [-] -Taste (Verminderung), um Velocity zu ändern.
- Sie können auch einen Akkord eingeben.

5. Verwenden Sie die Zifferntasten, um die Längen der Noten oder Pausen einzugeben (Seite G-54).

6. Wiederholen Sie die Schritte 4 und 5, um weitere Noten einzugeben.

7. Drücken Sie die START/STOP-Taste, um nach der Beendigung die Aufnahme zu stoppen.

HINWEIS

- Verwenden Sie den unter „Korrektur von Fehlern während der schrittweisen Aufnahme“ auf Seite G-57 beschriebenen Vorgang, um Fehler zu korrigieren, die während der schrittweisen Aufnahme begangen wurden.
- Sie können weitere Daten auf einer Spur hinzufügen, die bereits aufgezeichnete Daten enthält, indem diese Spur in Schritt 2 des obigen Vorgangs gewählt wird. Dadurch wird automatisch der Startpunkt der schrittweisen Aufnahme an dem ersten Beat unmittelbar nach den vorhergehend aufgezeichneten Daten aufgesucht.
- Falls Sie die Aufnahme auf den Spuren 2 bis 6 ausführen, funktioniert das gesamte Keyboard als Solotastatur, unabhängig von der aktuellen Einstellung der MODE-Taste.
- Falls Sie die mithilfe der fortschrittlichen Klangfarben am Beginn von Mehrfachspuren aufgezeichneten Daten wiedergeben, dann verwendet das Keyboard den DSP-Typ der fortschrittlichen Klangfarbe, die auf der Spur mit der höchsten Spurnummer aufgezeichnet ist.
- Falls Sie eine mit einer gewählten fortschrittlichen Klangfarbe aufgezeichnete Spur wiedergeben, dann kann es zu einer geringen Verzögerung vor der ersten Note der Spursounds kommen. Falls dies eintritt, versuchen Sie eine kurze Rastpause am Beginn der Spur einzugeben.

Songspeicher-Funktion

Spurenhalt nach der schrittweisen Aufnahme

Zusätzlich zu den Noten und Pausen, werden während der schrittweisen Aufnahme auch die folgenden Daten aufgezeichnet. Diese Daten werden dann verwendet, wenn die Spur wiedergegeben wird.

- Klangfarbennummer

Pegelmesserinhalt während Aufnahme/ Editierbereitschaft

Die Kanäle 11 bis 16 entsprechen den Spuren 1 bis 6. Wenn sich das Keyboard in Aufnahme- oder Editierbereitschaft (Seite G-58) befindet, zeigt das Pegelmesser-Display an, welche Spuren bereits Aufnahmedaten enthalten und welche Spuren noch leer sind. Spuren mit vier aufleuchtenden Segmenten enthalten bereits Aufnahmedaten, wogegen Spuren mit einem aufleuchtenden Segment noch nicht bespielt sind.



- ① Aufnahmespur
- ② Spur ohne Aufnahme

Korrektur von Fehlern während der schrittweisen Aufnahme

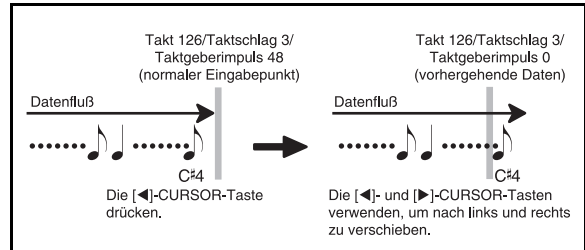
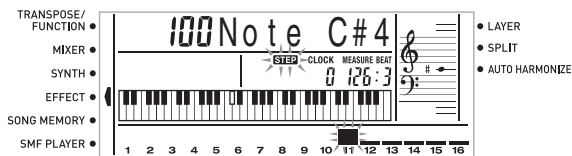
Die Aufnahmedaten können als musikalische Noten betrachtet werden, die von links nach rechts ablaufen, wobei sich der Eingabepunkt normalerweise am rechten Ende der aufgezeichneten Daten befindet.

Der hier beschriebene Vorgang lässt Sie den Eingabepunkt nach links verschieben, damit Sie Änderungen an den bereits eingegebenen Daten vornehmen können. Achten Sie jedoch darauf, dass durch das Verschieben des Eingabepunkts nach links und die Änderungen von Daten alle rechts vom Eingabepunkt aufgezeichneten Daten automatisch gelöscht werden.

Korrigieren von Fehlern während der schrittweisen Aufnahme

1. Ohne die schrittweise Aufnahme zu verlassen, verwenden Sie die [◀]-CURSOR-Taste, um den Eingabepunkt nach links zu verschieben.

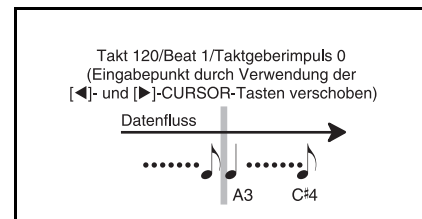
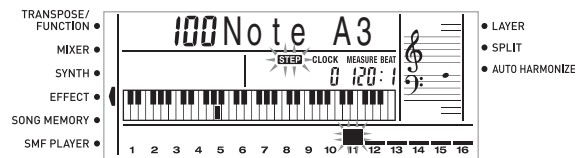
- Der REC-Indikator verschwindet von dem Display, und der STEP-Indikator blinkt.



2. Während Sie die Daten auf dem Display überwachen, verwenden Sie die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten, um den Eingabepunkt an die Daten zu verschieben, die Sie ändern möchten.

Beispiel:

Alle Notendaten nach der Note A3 am dem Takt 120, Beat 1 und Taktgeberimpuls 0 sind neu aufzunehmen.

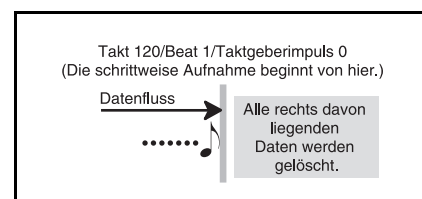


3. Drücken Sie die [▼]-CURSOR-Taste.

Rewrite?

4. Drücken Sie die YES-Taste.

- Dadurch werden alle Daten von der spezifizierten Position gelöscht, worauf auf die Bereitschaft für die schrittweise Aufnahme geschaltet wird.
- Drücken Sie die [▲]-CURSOR-Taste oder die NO-Taste, um den Löschvorgang der Daten abbrechen.



Songspeicher-Funktion

HINWEIS

- Falls Sie das Ende der Aufnahme durch Drücken der [▶]-CURSOR-Taste erreichen, erscheint der REC-Indikator, und der STEP-Indikator blinkt auf dem Display, um damit anzuzeigen, dass Sie weitere Daten unter Verwendung der schrittweisen Aufnahme hinzufügen können.

Löschen von bestimmten Notendaten

- Führen Sie die Schritte 1 und 2 im obigen Abschnitt „Korrigieren von Fehlern während der schrittweisen Aufnahme“ aus, um die zu löschende Note anzuzeigen.
- Drücken Sie zwei Mal die [▼]-CURSOR-Taste.
- Als Antwort auf die erscheinende Meldung „Delete?“, drücken Sie die YES-Taste, um die angezeigte Note zu löschen.

Editierung des Speicherinhalts

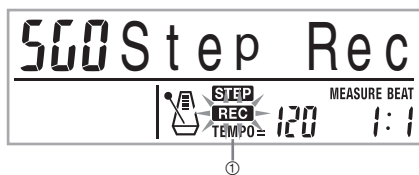
Nach einer Aufnahme in dem Keyboard-Speicher können Sie die einzelnen Noten und Parameter-Einstellungen (wie z.B. Klangfarben-Nummer) aufrufen und die gewünschten Änderungen vornehmen. Dies bedeutet, dass Sie falsch gespielte Noten berichtigen, die gewählten Klangfarben ändern können usw.

Die folgenden Arten von Daten können editiert werden.

- Notenintensität
- Noten
- Akkorde
- Klangfarben-Nummern
- Rhythmus-Nummer
- Operationen der INTRO/ENDING 1-Taste, INTRO/ENDING 2-Taste, VARIATION/FILL-IN 1-Taste, VARIATION/FILL-IN 2-Taste, SYNCHRO/FILL-IN NEXT-Taste

Editieren des Speicherinhalts

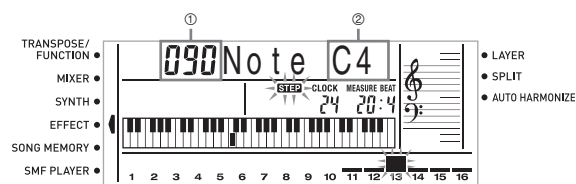
- Drücken Sie drei Mal die SONG MEMORY-Taste, um auf die Bereitschaft für die schrittweise Aufnahme zu schalten, und verwenden Sie danach die [+]- und [-]-Tasten für die Wahl einer Songnummer (0 bis 4).



- ① Blinkt

- Die SONG MEMORY TRACK-Tasten verwenden, um die bespielte Spur zu wählen, die Sie editieren möchten.
- Drücken Sie die [◀]-CURSOR-Taste, um auf den Bearbeitungsmodus zu schalten.
 - Der REC-Indikator verschwindet von dem Display, und der STEP-Indikator blinkt.
- Verwenden Sie die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten, um an die Stelle der Spur zu gelangen, an der die Note oder der Parameter angeordnet ist, die/den Sie ändern möchten.

Editierbeispiel beachten



- ① Velocity

- ② Tonhöhe

- Die gewünschten Änderungen an dem Wert vornehmen.
 - Die tatsächlich für die Änderung eines Parameters verwendeten Vorgänge hängen von dem enthaltenen Datentyp ab. Für Einzelheiten siehe „Editiertechniken und Display-Inhalt“ auf Seite G-59.
 - Wiederholen Sie die Schritte 4 und 5, um andere Parameter zu bearbeiten.
- Die START/STOP-Taste drücken, um nach Beendigung das Editieren zu stoppen.

HINWEIS

- Die einzigen Parameter, die für die Spuren 2 bis 6 editiert werden können, sind Noten und Klangfarben-Nummern.
- Bei der Echtzeitaufnahme können Sie später die während der Aufnahme der Spuren 1 bis 6 spezifizierten Klangfarbennummern ändern.
- Sie können nur die Klangfarbennummer ändern, die ursprünglich für die Spuren 2 bis 6 unter Verwendung der schrittweisen Aufnahme eingestellt waren.
- Bei der Echtzeitaufnahme können Sie später die während der Aufnahme der Spur 1 spezifizierten Rhythmusnummern ändern.
- Sie können nur die Rhythmusnummern ändern, die ursprünglich für die Spur 1 unter Verwendung der schrittweisen Aufnahme eingestellt waren.
- Sie können den Editierorgang nicht dazu verwenden, um weitere Daten der Aufnahme hinzuzufügen.
- Sie können keinen Teil einer Aufnahme an eine unterschiedliche Stelle innerhalb der Aufnahme verschieben.
- Die Notenlängen können nicht geändert werden.

Song Speicher-Funktion

Editiertechniken und Display-Inhalt

Nachfolgend sind die Editiertechniken beschrieben, die Sie für das Ändern der verschiedenen im Speicher abgespeicherten Parameter verwenden können.

■ Ändern des Tastendrucks (Velocity) einer Note

Die Zifferntasten oder die [+] - und [-] -Tasten verwenden, um den Tastendruck einzustellen.

110 Note G4

■ Ändern der Tonhöhe einer Note

Geben Sie eine neue Note auf dem Keyboard ein, um die Tonhöhe der Note zu ändern. Die hier von Ihnen spezifizierte Tonhöhe wird in dem Keyboard und den auf der Notenzeile des Displays angezeigten Noten reflektiert.

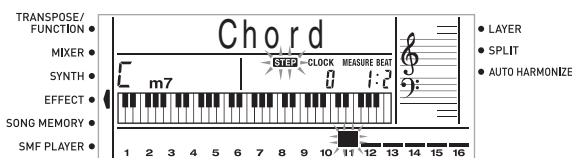
110 Note G4

WICHTIG!

- Wann immer Sie den Inhalt des Speichers editieren, ändern Sie niemals eine Note so, dass sie identisch zu der Note davor oder danach ist. Anderenfalls kann die Länge der geänderten Note und der Note davor bzw. danach geändert werden. Sollte dies eintreffen, müssen Sie die gesamte Spur nochmals aufnehmen.

■ Ändern eines Akkords

Verwenden Sie die mit der MODE-Taste gewählte Akkordgreifmethode (FINGERED, CASIO CHORD usw.), um einen Akkord einzugeben.



■ Ändern einer Klangfarben-Nummer

Die Zifferntasten oder die [+] - und [-] -Tasten verwenden, um die Klangfarben-Nummer zu ändern.

TONE 000 St . Gr Pno

HINWEIS

- Bei der Echtzeitaufnahme können Sie später die während der Aufnahme der Spuren 1 bis 6 spezifizierten Klangfarbennummern ändern.
- Sie können nur die Klangfarbennummer ändern, die ursprünglich für die Spuren 2 bis 6 unter Verwendung der schrittweisen Aufnahme eingestellt waren.

■ Ändern einer Rhythmus-Nummer

Die Zifferntasten oder die [+] - und [-] -Tasten verwenden, um die Rhythmus-Nummer zu ändern.

RHYTHM 026 Pop 1

HINWEIS

- Bei der Echtzeitaufnahme können Sie später die während der Aufnahme der Spur 1 spezifizierten Rhythmusnummern ändern.
- Sie können nur die Rhythmusnummern ändern, die ursprünglich für die Spur 1 unter Verwendung der schrittweisen Aufnahme eingestellt waren.

■ Ändern einer Rhythmus-Controller-Operation *

* Operationen der INTRO/ENDING 1-Taste, INTRO/ENDING 2-Taste, VARIATION/FILL-IN 1-Taste, VARIATION/FILL-IN 2-Taste, SYNCHRO/FILL-IN NEXT-Taste

Die Rhythmus-Controller-Taste drücken, auf die Sie ändern möchten.

Int / End 1

Editierung eines Songs

In dem Songeditiermodus können Sie die folgenden Operationen ausführen.

- Löschen eines Songs
- Löschen einer Spur
- Neuschreiben der Kopfzeilendaten eines Songs (Panel Record)

Löschen eines Songs

1. Drücken Sie die SONG MEMORY-Taste ein Mal, um auf die Wiedergabebereitschaft zu schalten.
2. Verwenden Sie die [+] - und [-] -Tasten, um die Nummer des zu löschenden Songs zu wählen.

Songspeicher-Funktion

3. Drücken Sie die [▼]-CURSOR-Taste. Falls keine Songnummer auf dem Display angezeigt wird, drücken Sie zwei Mal die [▼]-CURSOR-Taste.
 - Dadurch wird die Songlöschanzeige erhalten.
4. Drücken Sie die YES-Taste.
 - Dadurch erscheint die Meldung „Sure?“ am Display, damit Sie bestätigen können, dass Sie den Song wirklich löschen möchten.
5. Drücken Sie die YES-Taste, um den Song zu löschen und auf die Wiedergabebereitschaft zurückzukehren.

5. Drücken Sie die YES-Taste.
 - Dadurch erscheint die Meldung „Sure?“, damit Sie bestätigen können, dass Sie die Spur wirklich löschen möchten.
6. Drücken Sie die YES-Taste, um die Spur zu löschen.

HINWEIS

- Sie können die Songnummer nicht ändern, während das Keyboard auf die Spurlöschbereitschaft geschaltet ist.
- Drücken Sie die SONG MEMORY-Taste während der Spurlöschbereitschaft, um auf die Aufnahmebereitschaft zurückzukehren.

Löschen einer bestimmten Spur

1. Drücken Sie die SONG MEMORY-Taste ein Mal, um auf die Wiedergabebereitschaft zu schalten.
2. Verwenden Sie die [+] und [-]-Tasten, um die Nummer des Songs zu wählen, der die zu löschende Spur enthält.
3. Drücken Sie die [▼]-CURSOR-Taste. Falls keine Songnummer auf dem Display angezeigt wird, drücken Sie drei Mal die [▼]-CURSOR-Taste.
 - Dadurch wird die Songlöschanzeige erhalten.

56 | Tr . Del . ?

- ① Nummer des Songs, der die Spur enthält (kann nicht geändert werden)
- ② Spurlöschbereitschaft

4. Verwenden Sie die SONG MEMORY TRACK-Tasten, um die bespielte Spur oder die bespielten Spuren zu wählen, deren Daten Sie löschen möchten.

Spurlöschbereitschaft



- ① Bespielte Spur
- ② Zu löschende Spur (mehrere Spuren können spezifiziert werden)

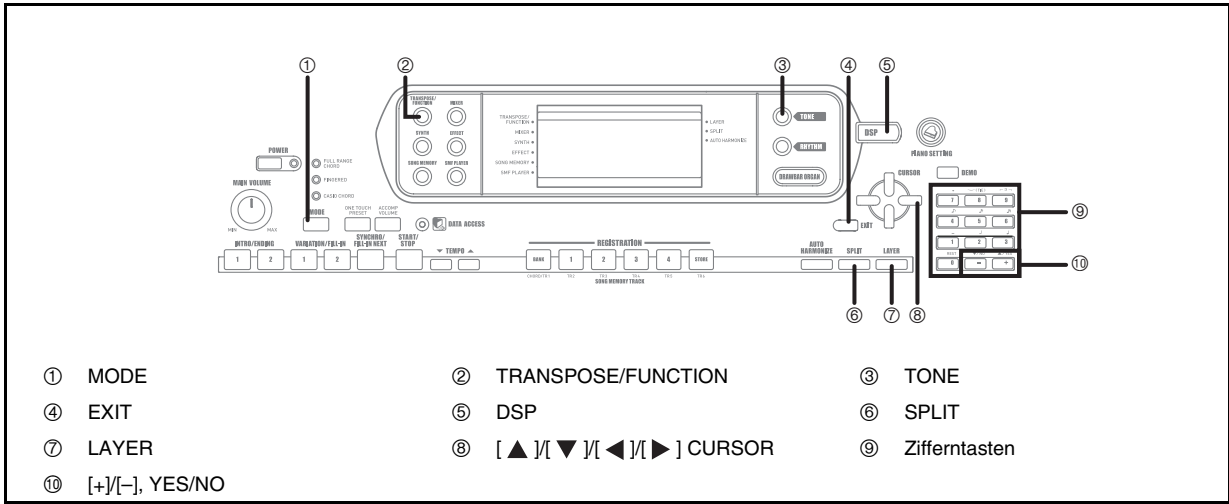
- Sie können mehr als eine Spur für das Löschen spezifizieren, indem Sie mehr als eine Spurwahltaste drücken.
- Um die Wahl einer Spur wieder aufzuheben, drücken Sie einfach deren Spurwahltaste erneut.

Neuschreiben der Kopfzeilendaten eines Songs (Panel Record)

Sie können einen mit „Panel Record“ bezeichneten Vorgang verwenden, um die anfänglichen Mixer-, Tempo- und anderen Einstellungen in der Kopfzeile des Songs zu ändern.

1. Drücken Sie die SONG MEMORY-Taste ein Mal, um auf die Wiedergabebereitschaft zu schalten.
2. Verwenden Sie die [+] und [-]-Tasten, um die Nummer des Songs zu wählen, dessen Kopfzeilendaten Sie neu schreiben möchten.
3. Nehmen Sie die gewünschten Änderungen in den Kopfzeilendaten vor.
4. Drücken Sie drei Mal die [▼]-CURSOR-Taste.
 - Dadurch wird die Songlöschanzeige erhalten.
 - Dadurch erscheint die Meldung „Pnel Rec?“ am Display.
5. Drücken Sie die YES-Taste, um die Kopfzeilendaten neu zu schreiben.

Keyboard-Einstellungen



Parts

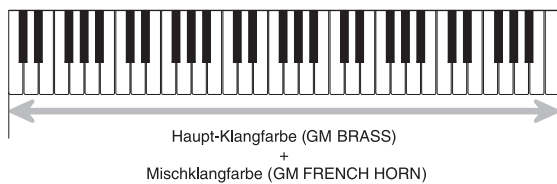
Sie können während des Spiels auf dem Keyboard gleichzeitig bis zu vier Parts (nummeriert von 1 bis 4) verwenden. Diese Parts können von den nachfolgend erläuterten Mischklangfarben- und Splitfunktionen (Tastatur-Auftrennung) verwendet werden.

- Part 1: Part der Hauptklangfarbe
- Part 2: Part der Mischklangfarbe
- Part 3: Part der Splitklangfarbe
- Part 4: Part der überlagerten und aufgetrennten Klangfarbe

Verwendung von Mischklangfarben

Die Mischklangfarbenfunktion lässt Sie zwei unterschiedliche Klangfarben (eine Hauptklangfarbe und eine Mischklangfarbe) dem Keyboard zuordnen, die dann gemeinsam gespielt werden, wenn Sie eine Taste drücken. So können Sie zum Beispiel die Klangfarbe GM FRENCH HORN der Klangfarbe GM BRASS überlagern, um einen reichen Blechbläser-sound zu erhalten.

■ ÜBERLAGERUNG



Überlagern von Klangfarben

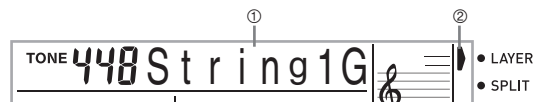
1. Zuerst die Haupt-Klangfarbe wählen.

Beispiel:

Um „461 GM BRASS“ als die Hauptklangfarbe zu wählen, drücken Sie die TONE-Taste, und verwenden Sie danach die Zifferntaste, um 4, 6 gefolgt von 1 einzugeben.



2. Die LAYER-Taste drücken.



- ① Gewählte Mischklangfarbe
- ② Zeiger

3. Die Mischklangfarbe wählen.

Beispiel:

Um „460 GM FRENCH HORN“ als die (überlagerte) Mischklangfarbe zu wählen, verwenden Sie die Zifferntasten, um 4, 6 gefolgt von 0 einzugeben.



4. Versuchen Sie nun etwas auf dem Keyboard zu spielen.

- Beide Klangfarben werden gleichzeitig gespielt.

Keyboard-Einstellungen

5. Die LAYER-Taste erneut drücken, um die Überlagerung der Klangfarben freizugeben und das Keyboard auf den Normal-Modus zurückzuschalten.

HINWEIS

- Falls Sie die Mischklangfarbe einschalten, wird der aktuell gewählte Part von Part 1 auf Part 2 umgeschaltet, wobei die Mischklangfarbe angezeigt wird. Zu diesem Zeitpunkt können Sie die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten verwenden, um zwischen den Parts umzuschalten. Falls Sie die Mischklangfarbe ausschalten, wird an den Part 1 zurückgekehrt.
- Die Haupt-Klangfarbe ertönt über Kanal 1, wogegen die Mischklangfarbe über Kanal 2 ertönt. Sie können auch den Mixer verwenden, um die Klangfarben- und Lautstärken-Einstellungen für diese Kanäle zu ändern.
- Achten Sie darauf, dass die Mischklangfarbe während der Aufnahmebereitschaft oder der Aufnahme in dem Songspeichermodus bzw. während der Verwendung des SMF-Player-Modus nicht verwendet werden kann.

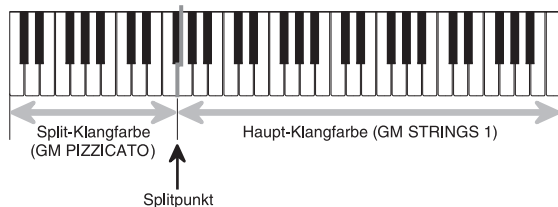
Verwendung von Split (Tastatur-Auftrennung)

Mit Split (Tastatur-Auftrennung) können Sie zwei unterschiedliche Klangfarben (eine Hauptklangfarbe und eine Splitklangfarbe) den beiden Enden des Keyboards zuordnen, worauf Sie eine Klangfarbe mit Ihrer linken Hand und die andere Klangfarbe mit Ihrer rechten Hand spielen können. Sie können zum Beispiel GM STRINGS 1 als die Hauptklangfarbe (hoher Bereich) und GM PIZZICATO als die Splitklangfarbe (niedriger Bereich) wählen, wodurch Sie ein gesamtes Saitenensemble spielen können. Split lässt Sie auch den Splitpunkt spezifizieren, der die Stelle auf dem Keyboard definiert, an dem zwischen den beiden Klangfarben gewechselt wird.

HINWEIS

- Belassen Sie die MODE-Taste auf der NORMAL- oder FULL RANGE CHORD-Position.

■ SPLIT (AUFTRENNUNG)



Auftrennen des Keyboards

1. Zuerst die Haupt-Klangfarbe wählen.

Beispiel:

Um „448 GM STRINGS 1“ als die Hauptklangfarbe zu wählen, drücken Sie die TONE-Taste, und verwenden Sie danach die Zifferntasten für die Eingabe von 4, 4 gefolgt von 8.

TONE 448 String 1 G

2. Die SPLIT-Taste drücken.



- ① Gewählte Split-Klangfarbe
② Zeiger

3. Die Split-Klangfarbe wählen.

Beispiel:

Um „445 GM PIZZICATO“ als die Splitklangfarbe zu wählen, verwenden Sie die Zifferntasten für die Eingabe von 4, 4 gefolgt von 5.

TONE 445 P i z z c a t G

4. Den Splitpunkt 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 Splitpunkt zu spezifizieren, die G3-Taste drücken.

G3

5. Versuchen Sie nun etwas auf dem Keyboard zu spielen.

- Jeder Taste von F#3 und darunter ist nun die Klangfarbe GM PIZZICATO zugeordnet, wogegen jeder Taste von G3 und darüber die Klangfarbe GM STRINGS 1 zugeordnet ist.

6. Die SPLIT-Taste erneut drücken, um die Auftrennung aufzuheben und auf den Normal-Modus zurückzukehren.

Keyboard-Einstellungen

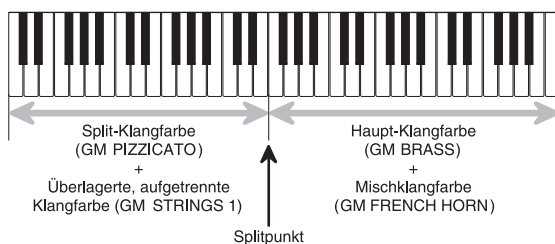
HINWEIS

- Falls Sie Split einschalten, wird der aktuell gewählte Part auf Part 3 umgeschaltet, wobei die Splitklangfarbe angezeigt wird. Zu diesem Zeitpunkt können Sie die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten verwenden, um zwischen den Parts umzuschalten. Falls Sie Split ausschalten, wird an Part 1 zurückgekehrt.
- Die Haupt-Klangfarbe ertönt über Kanal 1, wogegen die Split-Klangfarbe über Kanal 3 ertönt. Sie können auch den Mixer verwenden, um die Klangfarben- und Lautstärken-Einstellungen für diese Kanäle zu ändern.
- Achten Sie darauf, dass Sie die Splitfunktion während der Aufnahmebereitschaft oder der Aufnahme in dem Songspeichermodus bzw. bei Verwendung des SMF-Player-Modus nicht verwenden können.
- Wenn der Begleitmodus auf CASIO CHORD oder FINGERED gestellt ist, befindet sich die Begleitseite der Tastatur des Keyboards in dem Bereich, den Sie mit dem Splitpunkt in dem obigen Vorgang spezifiziert haben.

Gemeinsame Verwendung von Mischklangfarben und Split (Tastatur-Auftrennung)

Sie können Mischklangfarben und Split (Tastatur-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 Mischklangfarben und Split (Tastatur-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.

■ Mischklangfarben und Split (Tastatur-Auftrennung)



Kreieren eines überlagerten, aufgetrennten Keyboards

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

Beispiel:

Um „461 GM BRASS“ als die Hauptklangfarbe einzustellen.

TONE 461 Brass G

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

Beispiel:

Um „445 GM PIZZICATO“ als die Splitklangfarbe einzustellen.

TONE 445 Pizzcat G

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

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

Beispiel:

Um „460 GM FRENCH HORN“ als die Mischklangfarbe einzustellen.

TONE 460 FrHorn G

4. Die SPLIT-Taste oder die LAYER-Taste drücken, so daß die SPLIT- und LAYER-Anzeigen angezeigt werden.

5. Die Nummer der überlagerten, aufgetrennten Klangfarbe eingeben.

Beispiel:

Um die Klangfarbe „448 GM STRINGS 1“ zu spezifizieren, geben Sie 4, 4 gefolgt von 8 ein.

TONE 448 String1 G

6. Während Sie die SPLIT-Taste gedrückt halten, drücken Sie die Taste der Tastatur, an der die niedrigste Note (die ganz linke Taste) des oberen Bereich (Bereich der rechten Seite) angeordnet sein soll.

Keyboard-Einstellungen

7. Spielen 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.

HINWEIS

- Falls Sie Mischklangfarbe + Split einschalten, wird der aktuell gewählte Part auf Part 4 umgeschaltet, wobei die Mischklangfarbe angezeigt wird. Zu diesem Zeitpunkt können Sie die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten verwenden, um zwischen den Parts umzuschalten. Falls Sie die Mischklangfarbe ausschalten, wird an den Part 3 zurückgekehrt, wogegen durch das Ausschalten von Split an den Part 2 zurückgekehrt wird. Falls Sie sowohl die Mischklangfarbe als auch Split ausschalten, wird an den Part 1 zurückgekehrt.
- Die Haupt-Klangfarbe ertönt über Kanal 1, die Mischklangfarbe ertönt über Kanal 2, die Split-Klangfarbe ertönt über Kanal 3 und die überlagerte/aufgetrennte Klangfarbe ertönt über Kanal 4. Sie können auch den Mixer verwenden, um die Klangfarben- und Lautstärken-Einstellungen für diese Kanäle zu ändern.

Transponierung des Keyboards

Die Transponierung lässt Sie die gesamte Tonart des Keyboards in Halbtönen 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

1. Drücken Sie die TRANSPOSE/FUNCTION-Taste.

- Dadurch erscheint ein Zeiger neben dem Schriftzug TRANSPOSE/FUNCTION auf dem Display, wobei die Transponierungseinstellungsanzeige angezeigt wird.

00 Trans.

2. Verwenden Sie die [+]- und [-]-Tasten, um die Transponiereinstellung des Keyboards zu ändern.

Beispiel:

Transponieren Sie das Keyboard um fünf Halbtöne nach oben.

05 Trans.

- Drücken Sie die TRANSPOSE/FUNCTION-Taste, um die Transponierungsanzeige zu verlassen.

HINWEIS

- Das Keyboard kann innerhalb eines Bereichs von -24 (zwei Oktaven nach unten) bis +24 (zwei Oktaven nach oben) transponiert werden.
- Die Transponiereinstellung beeinflusst auch die Wiedergabe von dem Songspeicher und die Begleitautomatik.
- Der zulässige Tonhöhenbereich, innerhalb dem Sie transponieren können, hängt von der verwendeten Klangfarbe ab. Falls die Transponierungsoperation dazu führt, dass eine Note für die verwendete Klangfarbe außerhalb des Tonhöhenbereichs liegt, dann spielt das Keyboard automatisch die gleiche Note in der nächsten Oktave, die innerhalb des Tonhöhenbereichs der verwendeten Klangfarbe liegt.

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 Anschlagempfindlichkeit

- Drücken Sie die TRANSPOSE/FUNCTION-Taste.
 - Dadurch erscheint ein Zeiger neben dem Schriftzug TRANSPOSE/FUNCTION auf dem Display.
- Verwenden Sie die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten, um die Anschlagdynamik-Einstellungsanzeige zu erhalten.

2 Touch

3. Verwenden Sie die [+]- und [-]-Tasten, um den Pegel der Anschlagempfindlichkeit zu wählen.

- „1“ gibt auch bei leichtem Tastendruck kraftvollen Sound aus, wogegen „3“ einen sehr starken Tastendruck erfordert, um einen kraftvollen Sound auszugeben.
- Falls Sie die [+]- und [-]-Tasten gleichzeitig drücken, wird die Empfindlichkeitseinstellung auf „2“ zurückgestellt.
- Falls Sie „OFF“ wählen, ändert der Ton nicht, unabhängig von den von Ihnen auf das Keyboard ausgeübten Druck.

HINWEIS

- Die Anschlagempfindlichkeit beeinflusst nicht nur die interen Klangquelle des Keyboards, sondern auch die Ausgabe der MIDI-Daten .
- Die Songspeicher-Wiedergabe, die Begleitung und die externen MIDI-Notendaten beeinflussen nicht die Einstellung der Anschlagempfindlichkeit.

Stimmung des Keyboards

Die Stimmungsfunktion lässt Sie eine Feinstimmung des Keyboards ausführen, um dieses an die Stimmung von anderen Musikinstrumenten anzupassen.

Stimmen des Keyboards

1. Drücken Sie die TRANSPOSE/FUNCTION-Taste.
2. Verwenden Sie die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten, um die Stimmungsanzeige zu erhalten.



00Tune

3. Die [+]- und [-]-Tasten verwenden, um die Stimmungs-Einstellung des Keyboards zu ändern.

Beispiel:

Absenken der Stimmung um 20.



-20Tune

- Drücken Sie die TRANSPOSE/FUNCTION-Taste, um die Transponierungsanzeige zu verlassen.

HINWEIS

- Das Keyboard kann innerhalb eines Bereichs von -99 Cent bis +99 Cent gestimmt werden.
 - * 100 Cent entsprechen einem Halbton.
- Die Stimmungseinstellung beeinflusst auch die Wiedergabe von dem Songspeicher und die Begleitautomatik.

Keyboard-Einstellungen

Änderung anderer Einstellungen

Einstellungstypen

Die folgende Tabelle zeigt die Parameter, welche Sie ändern können.

Einstellungsmenü	Beschreibung	Seite
Transponierung (Trans.)	Einstellung der Gesamtstimmung des Keyboards in Einheiten von Halbtönen.	G-64
Harmonisierungsautomatik (AutoHarm)	Wählt den Typ der Harmonisierungsautomatik.	G-69
Anschlagempfindlichkeit (Touch)	Spezifiziert wie der Sound mit dem auf die Tasten ausgeübten Druck ändert.	G-64
Stimmung (Tune)	Feinstimmung der Gesamtstimmung des Keyboards.	G-65
Kontrast (Contrast)	Stellt die Anzeigehelligkeit ein.	G-69
Zuordnungsbare Buchse (Jack)	Ordnet die Effekte den Pedalen zu.	G-69
Mixer-Anhaltefunktion (MixHold)	Schaltet die Mixer-Anhaltefunktion ein oder aus.	G-69
DSP-Anhaltefunktion (DSP Hold)	Schaltet die Mixer-Anhaltefunktion ein oder aus.	G-69
MIDI (MIDI)	MIDI-Einstellungen	G-70
Löschen/Initialisieren (Del/Init)	Sie können die Initialisierung verwenden, um die Parameter des Keyboards auf ihre anfänglichen Werksvorgaben zurückzustellen oder alle gegenwärtig im Speicher des Keyboards abgelegten Daten zu löschen.	G-70

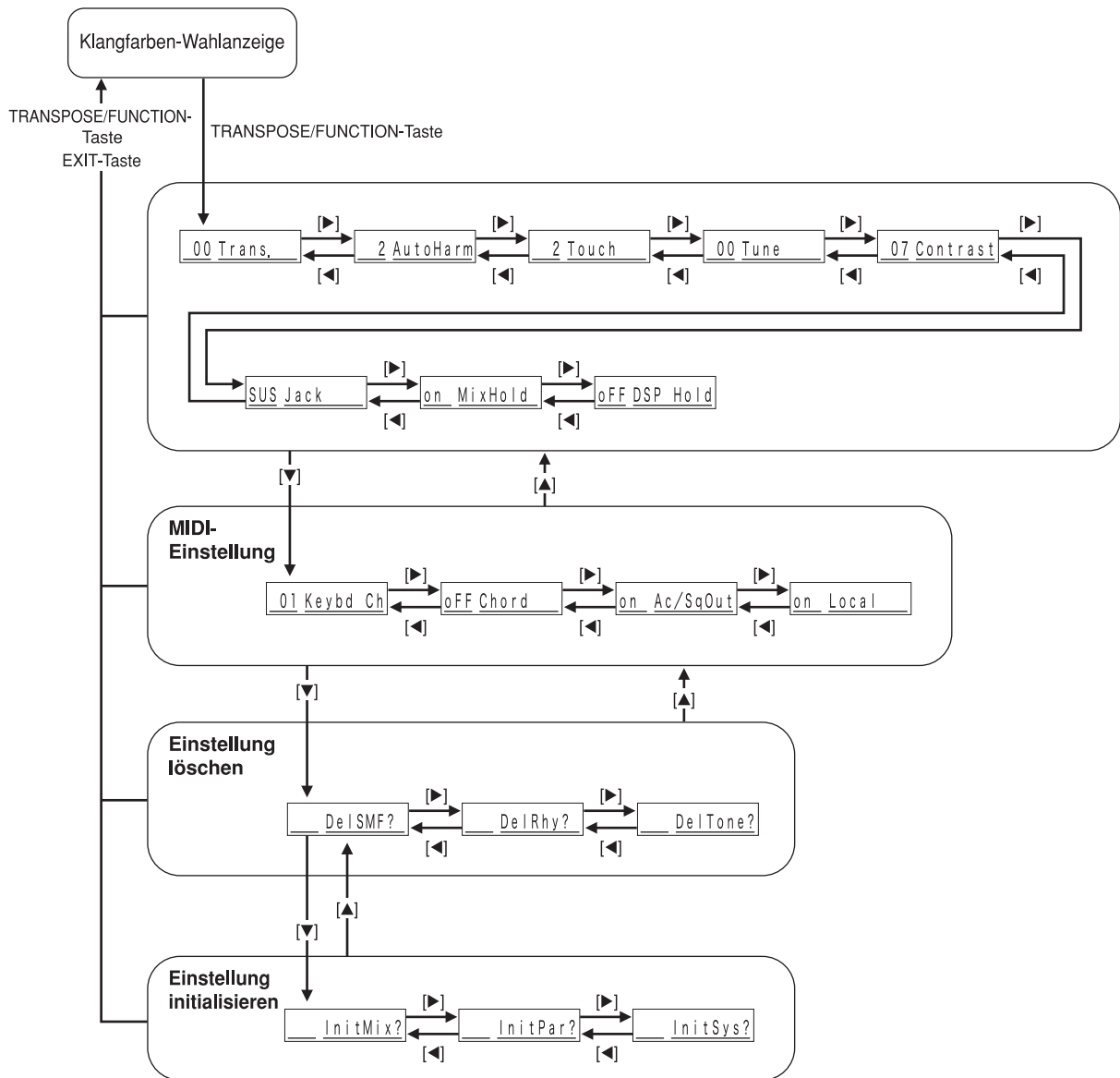
HINWEIS

- Alle obigen Einstellungen werden abgespeichert, wenn Sie das Keyboard ausschalten. Für Einzelheiten siehe „Speicherbereich“ auf Seite G-14.
- Die MIDI-Einstellungen und die Löschungs-/Initialisierungs-Einstellungen sind deaktiviert, wenn Sie den SMF-Player oder die Songspeicherfunktion verwenden.

Keyboard-Einstellungen

Verwenden des Einstellmenüs des Keyboards

1. Drücken Sie die TRANSPOSE/FUNCTION-Taste.
 - Dadurch erscheint ein Zeiger neben dem Schriftzug TRANSPOSE/FUNCTION auf dem Display.
2. Verwenden Sie die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten sowie die [▲]- und [▼]-CURSOR-Tasten, um einen Eintrag aufzurufen, dessen Einstellungen Sie ändern möchten.



* [▲]: [▲]-CURSOR-Taste [◀]: [◀]-CURSOR-Taste
 [▼]: [▼]-CURSOR-Taste [▶]: [▶]-CURSOR-Taste

Keyboard-Einstellungen

3. Verwenden Sie die [+]- und [-]-Tasten oder die Zifferntasten, um die Werte zu ändern.
 - Die von Ihnen vorgenommenen Einstellungen werden angelegt, auch wenn Sie nicht die EXIT-Taste drücken.
 - Für Einzelheiten über jede Einstellung siehe den folgenden Abschnitt „Einstellung der Menüposten“.
 - Nachdem Sie die gewünschten Einstellungen ausgeführt haben, drücken Sie die TRANSPOSE/FUNCTION-Taste oder die EXIT-Taste, um an die Klangfarben- oder Rhythmuswahlanzeige zurückzukehren.
- Im Falle eines Lösch- oder Initialisierungsvorganges
4. Drücken Sie die YES-Taste.
 - Dadurch werden die Anwenderberechnummer und der Datennamen der zu löschenden Daten angezeigt.
 - Der Wert der Datengröße wird in Einheiten von Kilobyte angegeben.
5. Verwenden Sie nun die Zifferntasten oder die [+]-Taste (Erhöhung) und [-]-Taste (Verminderung), um die gewünschten Daten zu wählen.
6. Drücken Sie die [▼]-CURSOR-Taste.
 - Dadurch erscheint die Meldung „Sure?“ am Display, damit Sie bestätigen können, dass Sie den Initialisierungs- oder Löschvorgang wirklich ausführen möchten.
7. Drücken Sie die YES-Taste, um den Vorgang zu beenden.
 - Dadurch wird die Lösch- oder Initialisierungsoperation ausgeführt, worauf an die Anzeige in Schritt 5 zurückgekehrt wird.
8. Nachdem Sie die gewünschten Einstellungen vorgenommen haben, drücken Sie die TRANSPOSE/FUNCTION-Taste oder die EXIT-Taste, um an die Klangfarben- oder Rhythmuswahlanzeige zurückzukehren.

WICHTIG!

- Für die Ausführung einer Lösch- oder Initialisierungsoperation können mehr als 40 Sekunden benötigt werden, nachdem Sie die YES-Taste in Schritt 7 des obigen Vorgangs gedrückt haben. Die Meldung „Pls Wait“ („Bitte warten“) verbleibt auf dem Display, um damit anzuzeigen, dass ein Vorgang ausgeführt wird. Versuchen Sie niemals die Ausführung einer anderen Operation, während die Meldung „Pls Wait“ („Bitte warten“) angezeigt wird. Durch die Ausführung einer anderen Operation können der Speicher des Keyboards beschädigt und Fehlbetrieb des Keyboards verursacht werden.

Keyboard-Einstellungen

Einstellung der Menüposten

■ Typen der Harmonisierungsautomatik

Sie können aus den 10 verschiedenen Typen für die Harmonisierungsautomatik wählen, wie sie nachfolgend aufgeführt sind.

Nr.	Type	Beschreibung
0	Duet1	Fügt eine 1-Part-Harmonie zu dem Keyboardspiel hinzu.
1	Duet2	Fügt eine 1-Part-Harmonie zu dem Keyboardspiel hinzu. Duet2 ist offener als Duet1.
2	Country	Fügt eine Country-Harmonie zu dem Keyboardspiel hinzu.
3	Octave	Fügt Noten hinzu, die eine Oktave unter den auf dem Keyboard gespielten Noten liegen.
4	5th	Fügt Quintennoten über den auf dem Keyboard gespielten Noten hinzu.
5	3-Way Open	Fügt zwei offene Harmonieparts zu den auf dem Keyboard gespielten Noten hinzu (kreiert eine Drei-Part-Harmonie).
6	3-Way Close	Fügt zwei geschlossene Harmonieparts zu den auf dem Keyboard gespielten Noten hinzu (kreiert eine Drei-Part-Harmonie).
7	Strings	Fügt Harmonien hinzu, die geeignet für Streicher sind.
8	Block	Fügt Blockakkordnoten hinzu.
9	Big Band	Fügt Harmonien hinzu, die geeignet für das Spielen einer Big-Band sind.

■ Andere Einstellungen

Einstellmenü	Bereich	Vorgabe	Beschreibung
Kontrast (Contrast)	00 bis 15	07	Stellt den Kontrast des Displays ein.
Zuordnungsbare Buchse (Jack)	SUS	SUS	Ordnet den Effekt des Sustain-Pedals einem Pedal zu.
	SoS	—	Ordnet den Effekt des Sostenuto-Pedals einem Pedal zu.
	SFt	—	Ordnet den Effekt des Soft-Pedals einem Pedal zu.
	rhy	—	Ordnet die Funktion der START/STOP-Taste einem Pedal zu.
Mixer-Anhaltefunktion (MixHold)	on/off	oFF	Wenn die Mixer-Anhaltefunktion eingeschaltet ist, können Sie die Parameter der Begleitparts (Part 6 bis Part 10) durch die Begleitdaten nicht modifizieren.
DSP-Anhaltefunktion (DSP Hold)	on/off	oFF	on: Die aktuelle DSP-Leitungseinstellung wird beibehalten, auch wenn die Klangfarbe geändert wird.
			oFF: Durch Änderung der Klangfarbe wird die DSP-Leitungseinstellung auf die neue Klangfarbe umgeschaltet.

Keyboard-Einstellungen

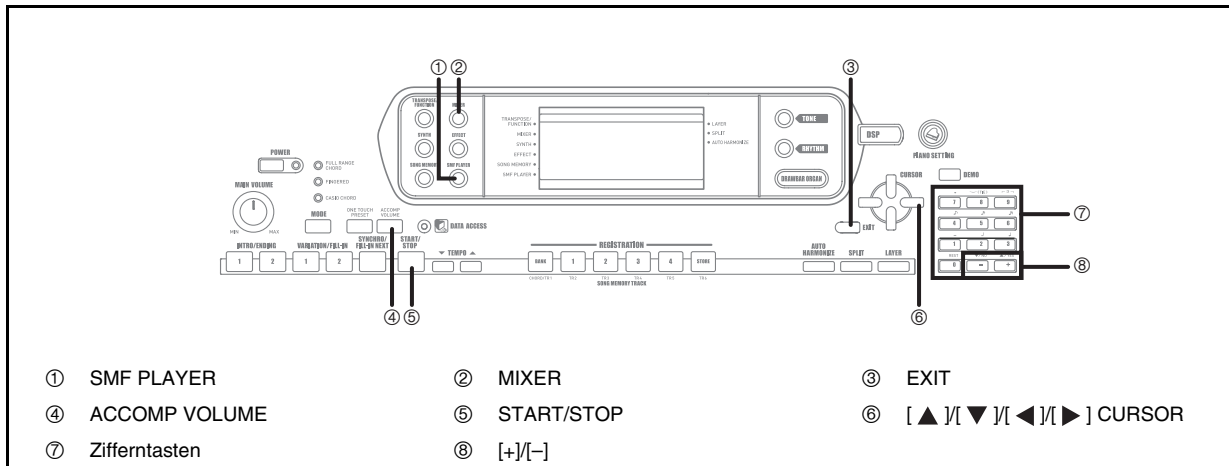
■ MIDI-Einstellungen

Einstellmenü	Bereich	Vorgabe	Beschreibung
Keyboard-Kanal (Keybd Ch)	01 bis 16	01	Spezifiziert den Sendekanal für das Spielen der Haupt-Klangfarbe.
MIDI-Begleitautomatik- Steuerung (Chord)	on/off	off	Spezifiziert, ob die von einem externen Gerät empfangene Einschaltmeldung der MIDI-Noten im Begleitbereich als Akkorde der Begleitautomatik interpretiert werden sollen.
Accomp/Song MIDI Out (Ac/sg Out)	on/off	off	Spezifiziert, ob die Begleitung dieses Keyboards als MIDI-Meldungen gesandt werden soll.
Local Control-Einstellung (Local)	on/off	on	Spezifiziert, ob das Keyboard die darauf gespielten Parts ertönen lassen soll.

■ Löschungs-/Initialisierungseinstellungen

Einstellmenü	Bereich	Vorgabe	Beschreibung
SMF Delete	—	—	Löscht gewählte SMF-Daten.
User Rhythm Delete	—	—	Löscht gewählte Anwenderrhythmusdaten.
User Tone Delete	—	—	Löscht gewählte Anwenderklangfarbendaten.
Mixer-Rückstellung (InitMix?)	—	—	Initialisiert die durch den Mixer zugeordneten oder von einem externen Sequenzer eingegebenen Parameter.
Parameter-Rückstellung (InitPar?)	—	—	Initialisiert alle Parameter, ausgenommen die Kontrasteinstellung des Displays.
System-Rückstellung (InitSys?)	—	—	Initialisiert die Parameter des Keyboards und die Registrierungsdaten bzw. löscht alle im Anwenderbereich des Keyboards abgelegten Daten.

Verwendung des SMF-Players



Die Buchstaben „SMF“ stehen für Standard MIDI File (Standard-MIDI-Datei), einem Dateiformat, das die gemeinsame Verwendung von MIDI-Daten zwischen unterschiedlicher Software und unterschiedlichen Sequenzen gestattet. Es gibt tatsächlich drei SMF-Formate, die mit SMF 0, SMF 1 bzw. SMF 2 benannt sind. Dieses Keyboard unterstützt das Format SMF 0, das heute wohl am weitest verbreitetes Format, sodass sich der Ausdruck „SMF-Daten“ in dieser Anleitung immer auf Daten in dem Format SMF 0 bezieht.

Der in Ihr Keyboard eingebaute Flash-Speicher lässt Sie die Musikdaten des SMF-Formats für spätere Wiedergabe abspeichern. Sie können zu jedem Zeitpunkt bis zu 200 Musikdateien* in dem Flash-Speicher ablegen, Sie können Ihren Computer für die Übertragung der SMF-Dateien von der zum Lieferumfang dieses Keyboards gehörenden CD-ROM oder der von der CASIO MUSIC SITE heruntergeladenen SMF-Dateien in den Flash-Speicher des Keyboards verwenden. Für weitere Informationen siehe „Verwendung der Musikdaten-Verwaltungssoftware (auf der mitgelieferten CD-ROM enthalten)“ auf Seite G-76.

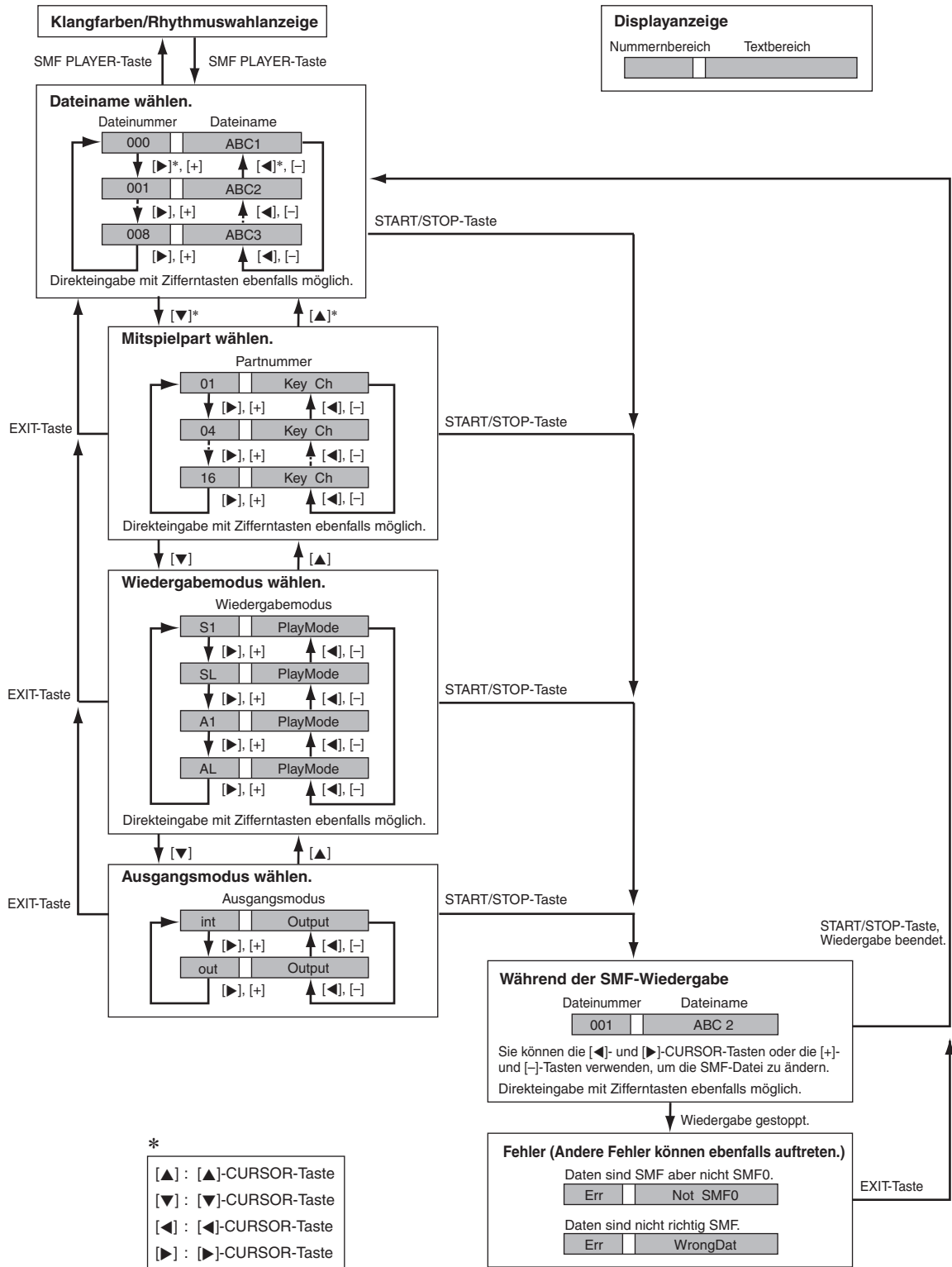
- * Achten Sie darauf, dass die Anzahl der Dateien, die Sie in dem Speicher abspeichern können, auch von der Größe jeder Datei abhängt. Falls Ihre Dateien sehr groß sind, können Sie wahrscheinlich nur weniger als 200 Dateien abspeichern.
- * Im Anlieferungszustand sind im Speicher Ihres Keyboards drei SMF-Musikstücke als Beispiele abgespeichert.

WICHTIG!

- Die CASIO COMPUTER CO., LTD. ist nicht verantwortlich für den Verlust von Daten, die in dem Flash-Speicher dieses Keyboards abgespeichert wurden.

Verwendung des SMF-Players

Bedienungsablauf im SMF-Player-Modus



Verwendung des SMF-Players

Wiedergabe einer SMF-Datei

Wiedergeben einer SMF-Datei

- Drücken Sie die SMF PLAYER-Taste, um die Wahlanzeige zu erhalten.
 - Dadurch erscheint der SMF-Player-Zeiger auf dem Display.
 - SMF-Dateien sind Dateien, deren Dateinamen die Extension „MID“ aufweisen. Eine Fehlermeldung erscheint zu diesem Zeitpunkt, wenn sich gegenwärtig keine SMF-Dateien in dem Flash-Speicher befinden.
- Verwenden Sie die Zifferntasten für die Eingabe der dreistelligen Dateinummer der wiederzugebenden Datei.
 - Der Name der aktuell gewählten Datei erscheint im Textbereich auf dem Display. Die Dateinummer wird im Nummernbereich des Displays angezeigt. Der Tempo/Taktbereich des Displays zeigt die Größe der Datei in Kilobyte an.
 - Sie können auch die [◀] und [▶]-CURSOR-Tasten oder die [+] und [-]-Tasten verwenden, um die Datei zu ändern.
- Drücken Sie die START/STOP-Taste.
 - Dadurch wird mit der Wiedergabe der gewählten Datei begonnen.
 - Sie können die TEMPO-Tasten verwenden, um das Tempo im Bereich von 30 bis 255 einzustellen.
 - Sie können die Kanäle 1 bis 16 ein- oder ausschalten, unabhängig davon, ob die Wiedergabe der Datei gerade erfolgt oder gestoppt ist. Für weitere Informationen siehe „Ein- und Ausschaltung der Kanäle“ auf Seite G-36.
- Um die Wiedergabe der Datei zu stoppen, drücken Sie erneut die START/STOP-Taste.

Einstellung der SMF-Wiedergabelautstärke

Der folgende Vorgang erläutert, wie Sie die Gesamtlautstärke der Wiedergabe von SMF-Daten steuern können. Sie können die Lautstärke während der oder bei gestoppter Wiedergabe einstellen.

- Drücken Sie die ACCOMP VOLUME-Taste.
 - Dadurch erscheint der „SMF Vol.“-Indikator auf dem Display, gemeinsam mit einem Wert, der die aktuelle Einstellung der SMF-Lautstärke anzeigt.

- Verwenden Sie die [+] und [-]-Tasten, um die SMF-Lautstärke einzustellen.
 - Sie können eine Einstellung im Bereich von 000 (Minimum) bis zu 127 (Maximum) spezifizieren.
 - Drücken Sie gleichzeitig die [+] und [-]-Tasten, um die Einstellung der SMF-Lautstärke auf 100 zurückzustellen.
 - Achten Sie darauf, dass diese Einstellung die Lautstärke der von Ihnen auf dem Keyboard gespielten Noten nicht beeinflusst.

Konfigurierung anderer Einstellungen

Konfigurieren andere Einstellungen

- Während die Wiedergabe gestoppt ist, wählen Sie die wiederzugebende Datei.
 - Führen Sie die Schritte 1 bis 2 unter „Wiedergeben einer SMF-Datei“ aus, um eine Datei zu wählen.
- Drücken Sie die [▼]-CURSOR-Taste, um eine Anzeige für die Wahl des Parts zu erhalten, den Sie auf dem Keyboard spielen möchten (Mitspielpart).
 - Verwenden Sie die [◀] und [▶]-CURSOR-Tasten bzw. die [+] und [-]-Tasten, um den Mitspielpart zu wählen.
 - Drücken Sie die MIXER-Taste, um auf den Mixer-Modus zu schalten.
 - Schalten Sie den Kanal aus, der dem oben gewählten Mitspielpart entspricht. Für weitere Informationen siehe „Ein- und Ausschaltung der Kanäle“ auf Seite G-36. Falls Sie diesen Schritt ausführen, wird der zutreffende Part ausgeschaltet, sodass Sie diesen mit dem Rest der SMF-Wiedergabe auf dem Keyboard mitspielen können.

HINWEIS

- Durch das Aufrufen des SMF-Player-Modus werden alle Parts initialisiert, indem alle Kanäle des Mixer-Modus eingeschaltet werden.
- Nachdem Sie die Einstellungen des Mixer-Modus konfiguriert haben, drücken Sie die MIXER-Taste oder die EXIT-Taste, um in den SMF-Player-Modus zurückzukehren.

Verwendung des SMF-Players

3. Drücken Sie die [▼]-CURSOR-Taste, um die Wiedergabemodus-Wahlanzeige zu erhalten.

- Verwenden Sie die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten bzw. die [+]- und [-]-Tasten, um den Wiedergabemodus zu wählen.
- Sie können einen der vier folgenden Wiedergabemodi wählen.

S1: Eine Datei, einmal

SL: Eine Datei, wiederholt

A1: Alle Dateien, einmal

AL: Alle Dateien, wiederholt

4. Drücken Sie die [▼]-CURSOR-Taste, um die Ausgangsmodus-Wahlanzeige zu erhalten.

- Verwenden Sie die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten bzw. die [+]- und [-]-Tasten, um den Ausgangsmodus zu wählen.
- Sie können einen der beiden folgenden Typen wählen.

int: Eingebaute Lautsprecher des Keyboards

out: MIDI OUT

HINWEIS

- Mischklangfarbe, Split und Harmonisierungsautomatik werden im SMF-Player-Modus automatisch ausgeschaltet.

SMF-Player-Fehlermeldungen

Nachfolgend ist erläutert, was Sie tun sollten, wenn eine Fehlermeldung in dem SMF-Player-Modus erscheint.

Fehlermeldung	Ursache	Abhilfe
Err Not SMF0	Sie versuchen die Wiedergabe von SMF-Daten, die nicht dem Format 0 entsprechen.	Verwenden Sie nur Daten mit dem Format 0.
Err WrongDat	Es liegt ein Problem mit den SMF-Daten vor, die Sie wiederzugeben versuchen, oder die Daten sind korruptiert.	Verwenden Sie unterschiedliche Daten.

MIDI

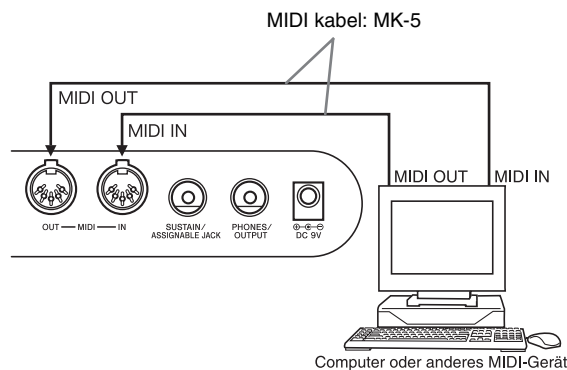
Was ist MIDI?

MIDI ist ein Standard für Digitalsignale und Anschlüsse, der den Datenaustausch zwischen Musikinstrumenten, Computern und anderen Geräten gestattet, unabhängig von dem Hersteller.

MIDI-Anschlüsse

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 Geräte verbinden, um Daten senden und empfangen zu können.

Rückwand



Falls eine MIDI THRU-Funktion der mitgelieferten Software auf einem angeschlossenen Computer oder anderem MIDI-Gerät läuft, schalten Sie unbedingt die Einstellung „Local Control-Einstellung“ dieses Keyboards aus (Seite G-70).

General MIDI

Dieses Keyboard unterstützt General MIDI, sodass es verwendet werden kann, um im Fachhandel erhältliche, vorbespielte General MIDI Daten sowie von einem Personal Computer an dieses Keyboard übersandte General MIDI Daten zu spielen.

Für Einzelheiten über die Klangfarben, die mit den GM-Klangfarben der Nummern 000 bis 127 zur Verfügung stehen, siehe „Klangfarbenliste“ auf Seite A-1.

MIDI-Einstellungen

Sie können die Einstellung einer Anzahl von Parametern ändern, die steuern, wie die MIDI-Meldungen gesandt und empfangen werden.

MIDI-Parameter

Sie können den Parametereinstellvorgang (Seite G-67) verwenden, um die Einstellung der nachfolgend beschriebenen MIDI-Parameter zu ändern. Für Einzelheiten über das Einstellmenü und den Einstellvorgang siehe Seite G-70.

- MIDI-Begleitautomatik-Steuerung

Dieser Parameter bestimmt, ob die von einem externen Gerät empfangenen Notendaten als gegriffene Akkorde der Begleitautomatik interpretiert werden sollen. Schalten Sie diesen Parameter ein, wenn Sie die Akkorde der Begleitautomatik von einem Computer oder einem anderen externen Gerät steuern möchten.

- on: Die durch die MIDI IN-Buchse eingegebenen Notendaten werden als gegriffene Akkorde der Begleitautomatik interpretiert. Der von dem Keyboardkanal spezifizierte Kanal wird für das Spezifizieren von Akkorden verwendet.
- off: „MIDI-Begleitautomatik-Steuerung“ ist ausgeschaltet.

- Accomp/Song MIDI Out (Accompaniment/Song MIDI Out) (Begleitung/Song-MIDI-Ausgang)

Schalten Sie diesen Parameter ein, wenn Sie die Begleitautomatik oder den Songspeicher als Klangquelle auf einem externen Gerät ertönen lassen möchten.

- on: Gibt die Begleitautomatik oder den Songspeicher als MIDI-Meldung an der MIDI OUT-Buchse des Keyboards aus.
- off: Gibt die Begleitautomatik oder den Songspeicher nicht aus.

HINWEIS

- Für Einzelheiten über die MIDI-Spezifikationen besuchen Sie die CASIO Webseite.
<http://world.casio.com>

MIDI

Verwendung der Musikdaten-Verwaltungssoftware (auf der mitgelieferten CD-ROM enthalten)

Die Musikdaten-Verwaltungssoftware-Applikation (Music Data Management Software) auf der mit diesem Keyboard mitgelieferten CD-ROM lässt Sie die von der CASIO Music Site in Ihren Computer heruntergeladenen Daten von dem Computer in den Speicher dieses Keyboards übertragen. Sie können diese Applikation auch verwenden, um die Keyboarddaten auf der Festplatte Ihres Computers zu sichern. Die Musikdaten-Verwaltungssoftware unterstützt den Transfer der folgenden Daten.

- SMF
- Rhythmuspatern
- Registrierungen
- Im Song-Speicher-Modus erstellte Anwendersongs
- Schlagzeugsounds mit Wellenformen
- Zugriegelorgel-Klangfarben
- Musikstücke
- Klangfarben mit Wellenformen
- DSP
- Paketdateien
- Alle Anwenderdaten

CASIO MUSIC SITE

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

Musikdaten-Verwaltungssoftware

Die Musikdaten-Verwaltungssoftware ermöglicht es Ihrem Computer, die von der CASIO Music Site in den Computer heruntergeladenen Daten in den Speicher des Keyboards zu übertragen und die Daten in dem Speicher des Keyboards auf der Festplatte Ihres Computers zu sichern. Nachdem Sie die Musikdaten-Verwaltungssoftware gestartet haben, haben Sie Zugriff auf die drei folgenden Konverterapplikationen.

■ Wellenkonverter (Wave Converter)

Der Wellenkonverter gestattet Ihnen die Erstellung von Klangfarben mit Wellenformen anhand der auf der Festplatte Ihres Computers abgespeicherten Klangfarbendateien (.wav).

■ Rhythmuskonverter (Rhythm Converter)

Der Rhythmuskonverter kreiert Keyboard-Rhythmusdaten mithilfe der auf der Festplatte Ihres Computers abgespeicherten Rhythmendaten im SMF-Format.

■ Parameter-Editor

Der Parameter-Editor gestattet Ihnen die Verwendung Ihres Computers für das Editieren der Keyboard-Parameter.

■ Installieren der Musikdaten-Verwaltungssoftware

- Bevor Sie die Musikdaten-Verwaltungssoftware installieren, lesen Sie unbedingt die zutreffende „readme.txt“-Datei (Lesemich-Datei) durch. Die „readme.txt“-Datei (Lesemich-Datei) finden Sie in dem gleichen Sprachenordner, in dem sich die von Ihnen zu installierende Musikdaten-Verwaltungssoftware befindet.

1. Um die Musikdaten-Verwaltungssoftware zu installieren, navigieren Sie auf Ihrem Computer an die CD-ROM, und führen Sie einen Doppelklick auf die Datei „wk3-30.exe“ aus. Danach befolgen Sie die auf dem Monitorbildschirm Ihres Computers erscheinenden Instruktionen.

- * Eine englische Anleitung mit detaillierten Erläuterungen des Betriebs der Musikdaten-Verwaltungssoftware befindet sich in dem englischen Ordner auf der CD-ROM. Sie können auf diese Anleitung zugreifen, indem Sie deren HTML-Name „index.html“ unter Verwendung einer der folgenden Webbrowser-Applikationen öffnen. Andere Sprachversionen dieser Anleitung können Sie kostenlos von der CASIO MUSIC SITE herunterladen.

Internet Explorer 4 oder höher

Netscape Navigator 4.04 oder höher

■ Unterstützte Computer-Betriebssysteme

Die Musikdaten-Verwaltungssoftware läuft unter den folgenden Betriebssystemen.

Windows 98SE

Windows Me

Windows 2000

Windows XP

WICHTIG!

- Obwohl die Musikdaten-Verwaltungssoftware für den Betrieb unter der Standard-Konfiguration der oben genannten Betriebssysteme ausgelegt ist, kann unter bestimmten Bedingungen und Hardwareumfeldern der richtige Betrieb nicht immer gewährleistet werden.
- Die Musikdaten-Verwaltungssoftware unterstützt nicht den Betrieb eines Macintosh.

Herunterladen von Dateien

Besuchen Sie die CASIO MUSIC SITE für Informationen über das Herunterladen von Daten.

Wenn Sie an die CASIO MUSIC SITE gelangen, wählen Sie einen geografischen Bereich oder ein Land. Danach wählen Sie einen Download-Dienst für Daten des Internetdaten-Erweiterungssystems.

Achten Sie darauf, dass die an der CASIO MUSIC SITE verfügbaren Dienste von dem von Ihnen gewählten Gebiet bzw. Land abhängen.

Mitgelieferte CD-ROM-Daten

Auf der zum Lieferumfang des Keyboards gehörenden CD-ROM ist ein Ordner mit dem Namen „Data“ enthalten, der verschiedene Datenordner enthält. Für Einzelheiten über die in den Datenordnern enthaltenen Daten siehe die Datei „list.txt“ innerhalb jedes Ordners.

Zurückstellen des Keyboards auf seine anfänglichen Werksvorgaben

Der mit „Data“ bezeichnete Ordner auf der zum Lieferumfang dieses Keyboards gehörenden CD-ROM enthält eine Datei mit dem Namen „alldata.ckf“, welche die Einstellungsdaten für die anfänglichen Werksvorgaben enthält. Übertragen Sie die in der Datei „alldata.ckf“ enthaltenen Daten in den Flash-Speicher des Keyboards, um alle Einstellungen auf ihre anfänglichen Werksvorgaben zurückzustellen.

- Für Informationen über die Datenübertragung in den Flash-Speicher des Keyboards siehe die Anleitung der Applikationssoftware.

Anschließen an einen Computer

Schalten Sie unbedingt die Stromversorgung des Keyboards und Ihres Computers aus, bevor Sie diese anschließen. Sie sollten auch den Lautstärkereger dieses Keyboards auf eine relativ niedrige Lautstärke einstellen.

1. Verbinden Sie die MIDI-Schnittstelle dieses Keyboards mit der MIDI-Schnittstelle Ihres Computers.

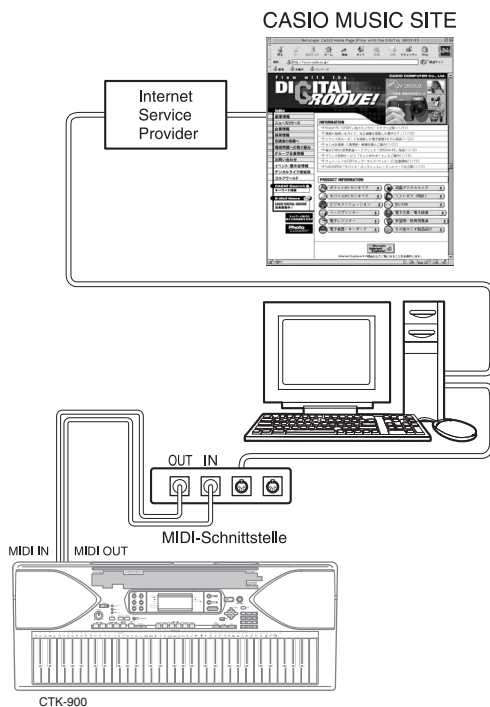
2. Schalten Sie das Keyboard zuerst ein, und schalten Sie danach Ihren Computer oder ein anderes angeschlossenes Gerät ein.
3. Starten Sie die Software, die Sie auf dem Computer verwenden möchten.

HINWEIS

- Wenn Sie die Applikationssoftware verwenden, achten Sie darauf, dass die Anzeige für die Klangfarbeneinstellung (die nach dem Einschalten der Stromversorgung erscheinende Anzeige) am Display des Keyboards angezeigt wird.
- Falls Sie einen Bedienungsvorgang an dem Keyboard ausführen, während Daten zwischen dem Keyboard und dem Computer übertragen werden, kann die Datenübertragung unterbrochen werden. Führen Sie daher keinen Bedienungsvorgang an dem Keyboard aus, wenn eine Datenübertragung im Gange ist.

DATA ACCESS-Lampe

- Die DATA ACCESS-Lampe leuchtet auf, wenn das Keyboard Daten mit einem angeschlossenen Computer über eine MIDI-Kabelverbindung austauscht. Trennen Sie niemals das MIDI-Kabel ab, während die DATA ACCESS-Lampe leuchtet.



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. Spielen auf der Begleitseite der Tastatur, während die MODE-Taste auf CASIO CHORD oder FINGERED eingestellt ist. 5. Local Control ist ausgeschaltet. 6. Mixer-Kanal 1 ist ausgeschaltet. 7. Lautstärkeeinstellung für Mixer-Kanal 1 ist zu niedrig. 	<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. Verwenden Sie den MAIN VOLUME-Regler zur Erhöhung der Lautstärke. 4. Keiner der Begleitmodusindikatoren leuchtet, wodurch angezeigt wird, dass die Begleitautomatik ausgeschaltet ist. 5. Local Control einschalten. 6. Den Mixer verwenden, um Kanal 1 einzuschalten. 7. Den Mixer verwenden, um die Lautstärkeeinstellung für Kanal 1 zu erhöhen. 	<p>G-12, 13</p> <p>G-16</p> <p>G-16</p> <p>G-28</p> <p>G-70</p> <p>G-36</p> <p>G-37, 38</p>
Eines der folgenden Symptome bei Batteriebetrieb	Niedrige Batteriespannung	Die Batterien erneuern oder das Netzgerät verwenden.	G-12, 13
<ul style="list-style-type: none"> • Stromversorgungs-Kontrolllampe blass • Instrument schaltet nicht ein • Display flimmert, ist blass oder kann nur schwer abgelesen werden • Ungewöhnlich niedrige Lautsprecher/Kopfhörer-Lautstärke • Verzerrungen im ausgegebenen Sound 	<ul style="list-style-type: none"> • Manchmalige Unterbrechung des Sounds beim Spielen mit hoher Lautstärke • Plötzlicher Stromausfall beim Spielen mit hoher Lautstärke • Flimmern oder Verblässen des Displays, wenn mit hoher Lautstärke gespielt wird • Kontinuierliche Sound-Ausgabe nachdem Sie eine Taste freigeben 	<ul style="list-style-type: none"> • Eine von der gewählten Klangfarbe vollständig unterschiedliche Klangfarbe wird gespielt • Ein abnormales Rhythmuspattern und Demo-Musikstück wird gespielt • Stromausfall, verzerrter Klang oder niedrige Lautstärke, wenn von einem angeschlossenen Computer oder MIDI-Gerät wiedergegeben wird 	
Die automatische Begleitung ertönt nicht.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Begleitungslautstärke auf 000 eingestellt. 2. Die Kanäle 6 bis 10 der automatischen Begleitungsteile sind ausgeschaltet. 3. Lautstärkeeinstellungen der Kanäle 6 bis 10 der automatischen Begleitungsteile zu niedrig. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Den ACCOMP VOLUME-Taste verwenden, um die Lautstärke zu erhöhen. 2. Den Mixer verwenden, um die Kanäle einzuschalten. 3. Den Mixer verwenden, um die Lautstärkeeinstellungen der einschlägigen Kanäle zu erhöhen. 	<p>G-35</p> <p>G-36</p> <p>G-37, 38</p>
Die Sound-Ausgabe ändert nicht, wenn der Tastendruck geändert wird.	Anschlagdynamik ist ausgeschaltet.	Drücken Sie die TRANSPOSE/FUNCTION-Taste, um diese einzuschalten.	G-64
Beim Spielen auf dem Keyboard ertönen zwei Klangfarben.	Überlagerung (Mischklangfarbe) ist eingeschaltet.	Die LAYER-Taste drücken, um die Überlagerung auszuschalten.	G-61
Unterschiedliche Klangfarben ertönen, wenn Tasten in unterschiedlichen Keyboard-Bereichen gedrückt werden.	Auftrennung (Split) ist eingeschaltet.	Die SPLIT-Taste drücken, um die Auftrennung auszuschalten.	G-62
Tonart oder Stimmung passt nicht, wenn mit einer anderen MIDI-Maschine mitgespielt wird.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Der Stimmungs- oder Transponierungs-Parameter ist auf einen anderen Wert als 00 eingestellt. 2. Die Einstellungen für Mixer-Grobstimmung, Feinstimmung und/oder Oktavverschiebung weisen andere Werte als 00 auf. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Den Transponierungs- oder Stimmungs-Parameter auf 00 ändern. 2. Verwenden Sie den Mixer, um die Einstellungen für Grobstimmung, Feinstimmung und/oder Oktavverschiebung auf 00 einzustellen. 	<p>G-64, 65</p> <p>G-38</p>
Parts setzen plötzlich aus während der Wiedergabe aus dem Songspeicher.	Die Anzahl der gleichzeitig wiedergegebenen Klangfarben übersteigt den Grenzwert des Keyboards.	Verwenden Sie den Mixer, um nicht benötigte Kanäle auszuschalten und die Anzahl der wiederzugebenden Parts zu reduzieren.	G-36
Manche Parts werden während der Wiedergabe aus dem Songspeicher nicht wiedergegeben.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Die Kanäle sind ausgeschaltet. 2. Die Lautstärke ist zu niedrig eingestellt. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Verwenden Sie den Mixer, um die Kanäle einzuschalten. 2. Verwenden Sie den Mixer, um die Lautstärkeeinstellung zu überprüfen. 	<p>G-36</p> <p>G-37, 38</p>

Störungsbeseitigung

Problem	Mögliche Ursache	Abhilfe	Siehe Seite
Nichts passiert, wenn die LAYER- oder SPLIT-Taste gedrückt wird.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ein oder mehrere Melodienkanäle (2 bis 4) sind ausgeschaltet. 2. Die Lautstärke eines oder mehrerer Melodienkanäle (2 bis 4) ist zu niedrig eingestellt. 3. Das Keyboard ist auf die Aufnahmebereitschaft geschaltet. 4. Der SMF-Player-Modus wird gegenwärtig verwendet. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Verwenden Sie den Mixer, um die Kanäle 2 bis 4 einzuschalten. 2. Verwenden Sie den Mixer, um die Lautstärkeeinstellung der Kanäle 2 bis 4 anzuheben. 3. Die LAYER- und SPLIT-Tasten sind außer Betrieb gesetzt, wenn das Keyboard auf Aufnahmebereitschaft oder Aufnahme geschaltet ist. 4. Schalten Sie den SMF-Player-Modus aus. Mischklangfarbe und Split (Tastatur-Auftrennung) stehen nicht zur Verfügung, wenn der SMF-Player-Modus verwendet wird. 	<p>G-36</p> <p>G-37, 38</p> <p>G-61, 62</p> <p>G-71</p>
Kein Ton wird erzeugt, wenn MIDI-Daten von einem Computer wiedergegeben werden.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Die MIDI-Kabel sind nicht richtig angeschlossen. 2. Der Kanal ist ausgeschaltet oder die Lautstärkeeinstellung ist zu niedrig. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Schließen Sie die MIDI-Kabel richtig an. 2. Verwenden Sie den Mixer, um den Kanal einzuschalten oder die Lautstärkeeinstellung anzuheben. 	<p>G-75</p> <p>G-36, 38</p>
Das Spielen auf dem Keyboard erzeugt einen unnatürlichen Klang, wenn an einen Computer angeschlossen.	Die MIDI Thru-Funktion des Computers ist eingeschaltet.	Schalten Sie die MIDI Thru-Funktion an dem Computer aus, oder schalten Sie Local Control an dem Keyboard aus.	G-70
Die Akkordbegleitungsdaten können auf dem Computer nicht aufgezeichnet werden.	Die MIDI-Begleitungs-Ausgabe ist ausgeschaltet.	Schalten Sie die MIDI-Begleitungs-Ausgabe ein.	G-70
Das Keyboard nach dem Einschalten der Stromversorgung ungewöhnlich hochgefahren.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Der Inhalt des Flash-Speichers ist korumpiert. 2. Das Keyboard stellt fehlerhafte Daten in dem Flash-Speicher fest und stellt das Keyboard-System automatisch zurück. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. a. Entfernen Sie die Batterien aus dem Keyboard, trennen Sie das Netzgerät ab, und drücken Sie danach die POWER-Taste. b. Setzen Sie die Batterien wieder ein und/oder schließen Sie das Netzgerät wieder an, und drücken Sie danach erneut die POWER-Taste, um die Stromversorgung einzuschalten. c. Verwenden Sie die TRANSPOSE/FUNCTION-Taste, um eine Systemrückstellungsoperation auszuführen. <ul style="list-style-type: none"> • Falls dadurch das Problem nicht gelöst wird, wenden Sie sich für die Reparatur an den nächsten autorisierten CASIO-Kundendienst. <ol style="list-style-type: none"> 2. Warten Sie (etwa 40 Sekunden), bis die Meldung „Pls Wait“ von dem Display verschwindet. 	G-70
Eine herunter geladene Klangfarbe mit Wellenform enthält Rauschen oder die Operationen an dem Keyboard werden abnormal, wenn die Anwenderdaten gewählt werden.	Jemand hat vielleicht das Keyboard ausgeschaltet, während die Daten im Flash-Speicher abgespeichert werden, oder eine andere Ursache liegt für eine Korruption des Inhalts des Flash-Speichers vor.	Verwenden Sie die TRANSPOSE/FUNCTION-Taste, um die Systemlöschoption auszuführen. Falls das Problem dadurch nicht behoben wird, wenden Sie sich für die Wartung bitte an den nächsten autorisierten CASIO-Kundendienst.	G-70
Die Klangqualität und die Lautstärke einer Klangfarbe klingen etwas anderes, abhängig von Position auf dem Keyboard, auf der die Begleitung gespielt wird.	<p>Dies ist ein dem Digital-Abtastprozess* eigenes unvermeidliches Ergebnis und stellt keinen Fehlbetrieb dar.</p> <p>* Mehrere Digitalproben werden im Bass-, Mitten- und Höhenbereich des Originalinstrumentes ausgeführt. Daher kann es zu einem geringen Unterschied zwischen der Klangqualität sowie der Lautstärke zwischen den Abtastbereichen kommen.</p>		

Technische Daten

Modell:	CTK-900																
Keyboard:	61 Tasten der Normalgröße, 5 Oktaven mit Anschlagdynamik (aus / 1 / 2 / 3)																
Klangfarben:	332 fortschrittliche Klangfarben + 200 Preset-Klangfarben + 18 Schlagzeug-Sets + 100 Standard-Anwenderklangfarben + 20 Anwenderklangfarben mit Wellenform* + 4 Anwender-Schlagzeug-Sets mit Wellenform* + 50 Zugriegel-Orgel-Klangfarben + 100 Anwender-Zugriegel-Orgel-Klangfarben (insgesamt 824 Klangfarben); Mischklangfarbe/Split (Tastatur-Auftrennung)																
Polyphonie:	Max. 32-notig (10-notig für bestimmte Klangfarben)																
Effekte:	DSP (200 Typen: intern, 100 Anwenderbereiche) + Nachhall (16 Typen) + Chorus (16 Typen) + Equalizer (Entzerrer) (10 Typen, 4 Frequenzbänder)																
Automatische Begleitung	<ul style="list-style-type: none"> • Rhythmusmuster: 176 (intern, 16 Anwenderbereiche*) • Tempo: Variabel (226 Schritte, ♩= 30 bis 255) • Akkorde: 3 Greifmethoden (CASIO CHORD, FINGERED, FULL RANGE CHORD) • Rhythmus-Controller: START/STOP, INTRO/ENDING 1 und 2, VARIATION/FILL-IN 1 und 2, SYNCHRO/FILL-IN NEXT • Begleitungslautstärke: 0 bis 127 (128 Schritte) • One-Touch-Presets: Aufrufen der Einstellungen für Klangfarbe, Tempo, Mischklangfarbe ein/aus, Harmonisierautomatik ein/aus in Abhängigkeit von dem Rhythmus. • Harmonisierautomatik: 10 Typen: Automatisches Hinzufügen von Noten, die mit den Melodiennoten harmonisieren, in Abhängigkeit von den spezifizierten Akkorden der Begleitautomatik. 																
Speicher-Funktion	<ul style="list-style-type: none"> • Songs: 5 • Aufnahmespuren: 6 (2 bis 6 sind Melodien-Spuren) • Aufnahmemethoden: Echtzeit, schrittweise • Speicher-Kapazität: Ca. 10.000 Noten (insgesamt für 5 Songs) • Editier-Funktion: Vorhanden 																
Demo-Musikstücke:	<p>3</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Musikstücknummer</th> <th>Bezeichnung</th> <th>Komponist</th> <th>Spielzeit</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>Street Beatz</td> <td>Steve Turner</td> <td>2:10</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>Wind from the South</td> <td>Hage Software</td> <td>2:30</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Serendipity Waltz</td> <td>TECH-NOTE INTERNATIONAL LTD.</td> <td>1:52</td> </tr> </tbody> </table>	Musikstücknummer	Bezeichnung	Komponist	Spielzeit	0	Street Beatz	Steve Turner	2:10	1	Wind from the South	Hage Software	2:30	2	Serendipity Waltz	TECH-NOTE INTERNATIONAL LTD.	1:52
Musikstücknummer	Bezeichnung	Komponist	Spielzeit														
0	Street Beatz	Steve Turner	2:10														
1	Wind from the South	Hage Software	2:30														
2	Serendipity Waltz	TECH-NOTE INTERNATIONAL LTD.	1:52														
Synthesizer-Funktion	<ul style="list-style-type: none"> • Parameter: Einschwingzeit (Attackzeit); Nachklangzeit (Releasezeit); Resonanz; Cutoff-Frequenz (Eckfrequenz); Vibratotyp; Vibratoverzögerung; Vibratotiefe; Vibratorate; Oktavverschiebung; Pegel; Anschlagempfindlichkeit; Nachhall senden; Chorus senden; DSP-Leitung; DSP-Typ und DSP-Parameter, DSP-Pegel. 																
Registrationspeicher	<ul style="list-style-type: none"> • Anzahl der Setups: 32 (4 Setups x 8 Banken) • Speicherinhalt: Klangfarbe, Rhythmus, Tempo, Mischklangfarbe ein/aus, Split (Tastatur-Auftrennung) ein/aus, Splitpunkt, Harmonisierungsautomatik ein/aus, Mixer-Einstellungen (Kanäle 1 bis 10), Effekteinstellungen, Einstellungen der Anschlagdynamik, Einstellung der zuordnungsbaeren Buchse, Transponierung, Stimmung, Einstellung der Begleitlautstärke, Typ der Harmonisierungsautomatik, Einstellung der MODE-Taste, Synchronbereitschaftsstatus, Mixer-Anhaltefunktion. DSP-Anhaltefunktion, Parameter des Synthesizer-Modus 																

Technische Daten

Mixer-Funktion <ul style="list-style-type: none"> • Kanäle: • Parameter: 	16 Klangfarbe; Part ein/aus; Lautstärke; Panorama-Potentiometer; Oktavverschiebung; Grobstimmung; Feinstimmung; Nachhall senden; Chorus senden; DSP-Leitung; DSP-Pegel; DSP-Panorama; DSP-Systemnachhall senden; DSP-Systemchorus senden
MIDI:	16 Multi-Klangfarben-Empfang, GM Ebene 1 als Standard
Andere Funktionen <ul style="list-style-type: none"> • Transponierung: • Stimmung: • Flüssigkristallanzeige (LCD): 	49 Schritte (-24 Halbtöne bis +24 Halbtöne) Variabel (A4 = etwa 440 Hz ± 100 Cent) Einstellbarer Kontrast
SMF-Player	Flash-Speicher für bis zu 200 Dateien* <ul style="list-style-type: none"> • Unterstütztes Format: SMF 0
Flash-Speicher	Kapazität: 4 MB Gemeinsamer Bereich: Ca. 3,5 MB (Wellenformdaten, Begleitungsdaten, SMF-Daten) <ul style="list-style-type: none"> • Weitere Speicherung von Wellenform-, Begleitungs- und SMF-Daten wird unmöglich, nachdem die Gesamtsumme dieser Daten ca. 3,5 MB erreicht hat.
Anschlüsse <ul style="list-style-type: none"> • MIDI-Buchsen: • Zuordnungsbare Sustain-Buchse: • Kopfhörer/Ausgangsbuchse: • Stromversorgungsanschluss: 	IN, OUT Klinkenbuchse (Sustain, Sostenuto, Soft, Rhythmus Start/Stop) Stereo-Klinkenbuchse Ausgangsimpedanz: 140Ω Ausgangsspannung: Maximal 4,5V (effect.) 9 V DC (9 V Gleichstrom)
Stromversorgung <ul style="list-style-type: none"> • Batterien: • Batterielebensdauer: • Netzgerät: • Abschaltautomatik: 	Zwei Stromversorgungssysteme 6 Mono-Batterien Ca. 4 Stunden Dauerbetrieb mit Manganbatterien AD-5 Automatisches Abschalten der Stromversorgung etwa sechs Minuten nach der letzten Tastenbetätigung. Arbeitet nur bei Batteriebetrieb; kann manuell außer Betrieb gesetzt werden.
Lautsprecher-Ausgangsleistung:	3 W + 3 W
Leistungsaufnahme:	9 V --- 7,7 W
Abmessungen:	96,0 x 37,5 x 14,6 cm
Gewicht:	Ca. 5,6 kg (ohne Batterien)

* Der gleiche Speicherbereich wird für die Speicherung der Wellenformdaten, der Begleitungsdaten und der SMF-Daten verwendet.

Pflege Ihres Instruments

■ Hitze, Feuchtigkeit und direkte Sonnenbestrahlung vermeiden.

Das Gerät niemals für längere Zeit direkter Sonnenbestrahlung aussetzen und die Nähe von Klimaanlage 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, Verdüner oder ähnliche Chemikalien für das Reinigen verwenden.

Das Instrument 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 Instrument zurück auf normale Temperatur gebracht wird.

HINWEIS

- Sie können vielleicht Linien im Finish des Gehäuses dieses Instruments 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.

Liste der DSP-Algorithmen

00 :Auto Pan

- Funktion
Führt kontinuierlich das links/rechts Panorama des Eingangssignals in Abhängigkeit von einem LFO (Low Frequency Oscillator = Niederfrequenzoszillator) aus.
- Parameter
 - 0: Rate (Bereich: 0 bis 127)
Stelle die Panorama-Rate ein.
 - 1: Depth (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Panoramatiefe ein.

01 : Tremolo

- Funktion
Stellt die Lautstärke des Eingangssignals in Abhängigkeit von einem LFO ein.
- Parameter
 - 0: Rate (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Tremolorate ein.
 - 1: Depth (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Tremolotiefe ein.

02 :2BandEQ

- Funktion
Dies ist ein Equalizer (Entzerrer) mit zwei Frequenzbändern.
- Parameter
 - 0: Low Frequency (Bereich: 0 (200Hz), 1 (400Hz), 2 (800Hz))
Stellt die Cutoff-Frequenz (Eckfrequenz) des niedrigen Frequenzbandes des Equalizers (Entzerrers) ein.
 - 1: Low Gain (Bereich: -12, -11, -10 bis 0 bis +10, +11, +12)
Stellt die Verstärkung des niedrigen Frequenzbandes des Equalizers (Entzerrers) ein.
 - 2: High Frequency (Bereich: 0 (6.0KHz), 1 (8.0KHz), 2 (10KHz))
Stellt die Cutoff-Frequenz (Eckfrequenz) des hohen Frequenzbandes des Equalizers (Entzerrers) ein.
 - 3: High Gain (Bereich: -12, -11, -10 bis 0 bis +10, +11, +12)
Stellt die Verstärkung des hohen Frequenzbandes des Equalizers (Entzerrers) ein.

03 :3BandEQ

- Funktion
Dies ist ein Equalizer (Entzerrer) mit drei Frequenzbändern.
- Parameter
 - 0: Low Frequency (Bereich: 0 (200Hz), 1 (400Hz), 2 (800Hz))
Stellt die Cutoff-Frequenz (Eckfrequenz) des niedrigen Frequenzbandes des Equalizers (Entzerrers) ein.
 - 1: Low Gain (Bereich: -12, -11, -10 bis 0 bis +10, +11, +12)
Stellt die Verstärkung des niedrigen Frequenzbandes des Equalizers (Entzerrers) ein.
 - 2: Mid Frequency (Bereich: 0 (1.0KHz), 1 (1.3KHz), 2 (1.6KHz), 3 (2.0KHz), 4 (3.0KHz), 5 (4.0KHz), 6 (6.0KHz), 7 (8.0KHz))
Stellt die Scheitelfrequenz des mittleren Frequenzbereichs des Equalizers (Entzerrers) ein.
 - 3: Mid Gain (Bereich: -12, -11, -10 bis 0 bis +10, +11, +12)
Stellt die Verstärkung des mittleren Frequenzbandes des Equalizers (Entzerrers) ein.
 - 4: High Frequency (Bereich: 0 (6.0KHz), 1 (8.0KHz), 2 (10KHz))
Stellt die Cutoff-Frequenz (Eckfrequenz) des hohen Frequenzbandes des Equalizers (Entzerrers) ein.
 - 5: High Gain (Bereich: -12, -11, -10 bis 0 bis +10, +11, +12)
Stellt die Verstärkung des hohen Frequenzbandes des Equalizers (Entzerrers) ein.

04 :LFA Wah

- Funktion
Dies ist ein „Wah“-Effekt, der die Frequenz in Abhängigkeit von dem LFO automatisch beeinflussen kann.
- Parameter
 - 0: Input Level (Bereich: 0 bis 127)
Stellt den Eingangspegel ein. Das Eingangssignal kann verzerrt werden, wenn der Pegel des eingegebenen Sounds, die Anzahl der Akkorde oder der Resonanzwert hoch ist. Stellen Sie diesen Parameter ein, um solche Verzerrungen zu eliminieren.

- 1: Resonance (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Resonanz des Sounds ein.
- 2: Manual (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Frequenz ein, die als Grundlage für das „Wah“-Filter verwendet wird.
- 3: LFO Rate (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Rate des LFO ein.
- 4: LFO Depth (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Tiefe des LFO ein.

05 :Auto Wah

- Funktion
Dies ist ein „Wah“-Effekt, der die Frequenz in Abhängigkeit von dem Pegel des Eingangssignals automatisch beeinflussen kann.
- Parameter
 - 0: Input Level (Bereich: 0 bis 127)
Stellt den Eingangspegel ein. Das Eingangssignal kann verzerrt werden, wenn der Pegel des eingegebenen Sounds, die Anzahl der Akkorde oder der Resonanzwert hoch ist. Stellen Sie diesen Parameter ein, um solche Verzerrungen zu eliminieren.
 - 1: Resonance (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Resonanz des Sounds ein.
 - 2: Manual (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Frequenz ein, die als Grundlage für das „Wah“-Filter verwendet wird.
 - 3: Depth (Bereich: -64 bis 0 bis +63)
Stellt die Tiefe des „Wah“-Effektes in Abhängigkeit von dem Pegel des Eingangssignals ein.
Falls Sie einen positiven Wert einstellen, wird das „Wah“-Filter direkt proportional zur Größe des Eingangssignals geöffnet, wodurch ein heller Sound erzeugt wird.
Durch die Einstellung eines negativen Wertes schließt das Wah-Filter in Abhängigkeit von der Größe des Eingangssignals, wodurch eine dunkle Klangqualität erzeugt wird. Ein großer Eingang öffnet jedoch das Wah-Filter wiederum, auch wenn dieses geschlossen ist.

06 :Compressor

- Funktion
Komprimiert das Eingangssignal, wodurch der Effekt einer Unterdrückung der Pegelvariationen erzielt werden kann und ein längeres Anhalten der bedämpften Sounds ermöglicht wird.
- Parameter
 - 0: Depth (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Komprimierung des Audiosignals ein.
 - 1: Attack (Bereich: 0 bis 127)
Stellt den Einschwingbetrag des Eingangssignals ein.
Ein kleinerer Wert verursacht prompte Komprimierungsoperation, wodurch das Einschwingen des Eingangssignals unterdrückt wird.
Ein größerer Wert verzögert die Komprimierungsoperation, wodurch das Einschwingen unverändert ausgegeben wird.
 - 2: Release (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Zeit von dem Punkt, an dem das Eingangssignal unter einen bestimmten Pegel abfällt, bis zum Stoppen der Komprimierungsoperation ein.
Wenn ein Einschwinggefühl gewünscht wird (keine Komprimierung am Beginn des Sounds), stellen Sie diesen Parameter auf einen möglichst niedriger Wert ein.
Um die Komprimierung immer anzulegen, stellen Sie einen hohen Wert ein.
 - 3: Level (Bereich: 0 bis 127)
Stellt den Ausgangspegel ein.
Die Ausgangslautstärke ändert in Abhängigkeit von der Depth-Einstellung und den Eigenschaften der Eingabeklangfarbe.
Verwenden Sie diesen Parameter für die Korrektur solcher Änderungen.

07 :Limiter

- Funktion
Dies ist ein Effektor, den Sie verwenden können, um einen oberen Grenzwert für den Pegel des Eingangssignals einzustellen.
- Parameter
 - 0: Limit (Bereich: 0 bis 127)
Stellt den Lautstärkepegel ein, ab dem der Grenzwert angewandt wird.

Liste der DSP-Algorithmen

- 1: Attack (Bereich: 0 bis 127)
Stellt den Einschwingbetrag des Eingangssignals ein.
- 2: Release (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Zeitspanne vom Abfall des Eingangssignals unter einen bestimmten Pegel bis zum Stoppen der Begrenzungsoperation ein.
- 3: Level (Bereich: 0 bis 127)
Stellt den ausgegebenen Pegel ein.
Der Ausgangspegel ändert in Abhängigkeit von der Limit-Einstellung und den Eigenschaften der Eingangsklangfarbe.
Verwenden Sie diesen Parameter, um für solche Änderungen zu korrigieren.

08 : Distortion

• Funktion

Dieser Effekt bietet Distortion + AmpSimulator.

• Parameter

- 0: Gain (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Eingangsverstärkung ein.
- 1: Low (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Verstärkung des niedrigen Frequenzbandes ein.
Die Cutoff-Frequenz (Eckfrequenz) unterscheidet sich gemäß voreingestelltem DSP.
- 2: High (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Verstärkung des hohen Frequenzbandes ein.
Die Cutoff-Frequenz (Eckfrequenz) unterscheidet sich gemäß voreingestelltem DSP.
- 3: Level (Bereich: 0 bis 127)
Stellt den Ausgangspegel ein.

09 : Stereo Phaser

• Funktion

Die ist ein Stereo-Phaser, der die Phase in abhängigkeit von einem Sinuswellen-LFO moduliert.

• Parameter

- 0: Resonance (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Resonanz des Sounds ein.
- 1: Manual (Bereich: -64 bis 0 bis +63)
Stellt die Phaser-Shift-Lautstärke ein, die als Referenz verwendet wird.
- 2: Rate (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Rate des LFO ein.
- 3: Depth (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Tiefe des LFO ein.
- 4: Wet Level (Bereich: 0 bis 127)
Stellt den Lautstärkepegel des Effekts ein.

10 :Phaser

• Funktion

Dies ist ein Mono-Phaser, der die Phase in Abhängigkeit von einem Sinuswellen-LFO moduliert.

• Parameter

- 0: Resonance (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Resonanz des Sounds ein.
- 1: Manual (Bereich: -64 bis 0 bis +63)
Stellt die Phaser-Shift-Lautstärke ein, die als Referenz verwendet wird.
- 2: Rate (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Rate des LFO ein.
- 3: Depth (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Tiefe des LFO ein.
- 4: Wet Level (Bereich: 0 bis 127)
Stellt den Pegel des Effektsounds ein.

11 :Rotary

• Funktion

Dies ist ein Simulator für einen Rotationslautsprecher.

• Parameter

- 0: Speed (Bereich: Slow, Fast)
Schaltet den Geschwindigkeitsmodus zwischen langsam (Slow) und schnell (Fast) um.
- 1: Break (Bereich: Rotate, Stop)
Stoppt die Rotation des Lautsprechers.

- 2: Fall Accel (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Beschleunigung ein, wenn der Geschwindigkeitsmodus von schnell auf langsam umgeschaltet wird.
- 3: Rise Accel (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Beschleunigung ein, wenn der Geschwindigkeitsmodus von langsam auf schnell umgeschaltet wird.
- 4: Slow Rate (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Rotationsgeschwindigkeit des Lautsprechers für den langsamen Geschwindigkeitsmodus ein.
- 5: Fast Rate (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Rotationsgeschwindigkeit des Lautsprechers für den schnellen Geschwindigkeitsmodus ein.

12 :Drive Rotary

• Funktion

Dies ist ein Overdrive-Simulator für den Rotationslautsprecher.

• Parameter

- 0: Overdrive Gain (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Overdrive-Verstärkung ein.
- 1: Overdrive Level (Bereich: 0 bis 127)
Stellt den Ausgangspegel für den Overdrive ein.
- 2: Speed (Bereich: Slow, Fast)
Schaltet den Geschwindigkeitsmodus zwischen langsam (Slow) und schnell (Fast) um.
- 3: Break (Bereich: Rotation, Stopp)Stoppt die Rotation des Lautsprechers.
- 4: Fall Accel (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Beschleunigung ein, wenn der Geschwindigkeitsmodus von schnell auf langsam umgeschaltet wird.
- 5: Rise Accel (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Beschleunigung ein, wenn der Geschwindigkeitsmodus von langsam auf schnell umgeschaltet wird.
- 6: Slow Rate (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Rotationsgeschwindigkeit des Lautsprechers für den langsamen Geschwindigkeitsmodus ein.
- 7: Fast Rate (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Rotationsgeschwindigkeit des Lautsprechers für den schnellen Geschwindigkeitsmodus ein.

13 :Enhancer

• Funktion

Betont die Umrisse des niederen Bereichs und des hohen Bereichs des Eingangssignals.

• Parameter

- 0: Low Frequency (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Frequenz des niedrigen Bereichs für den Enhancer ein.
- 1: Low Gain (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Verstärkung des niedrigen Bereichs für den Enhancer ein.
- 2: High Frequency (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Frequenz des hohen Bereichs für den Enhancer ein.
- 3: High Gain (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Verstärkung des hohen Bereichs für den Enhancer ein.

14 :Ring Modulator

• Funktion

Dies ist ein Ring-Modulator (AM-Modulator), der ein Modulieren der Frequenz des internen Oszillators (OSC) in Abhängigkeit von einem internen LFO ermöglicht.

• Parameter

- 0: OSC Frequency (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Bezugsfrequenz des internen OSC ein.
- 1: LFO Rate (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Rate des LFO ein.
- 2: LFO Depth (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Tiefe für den LFO ein.
- 3: Wet Level (Bereich: 0 bis 127)
Stellt den Pegel des Effektsounds ein.
- 4: Dry Level (Bereich: 0 bis 127)
Stellt den Pegel des Originalsounds ein.

Liste der DSP-Algorithmen

15 :Lo-Fi

- Funktion
Dies ist ein Effektor, welcher einen Lo-Fi-Sound des Retro-Typs erzeugt, indem er den Noise Generator 1 (Scratch-Rauschgenerator von Plattenspieler) und den Noise Generator 2 (Generator für kontinuierliches weißes Rauschen und rosa Rauschen vom UKW-Radio) verwendet und die Rauschmodulation (Amplituden-Modulation = AM) und Verzerrung der Frequenzeigenschaften ausführt.
- Parameter
 - 0: Noise Level 1 (Bereich: 0 bis 127)
Stellt den Pegel für den Noise Generator 1 ein.
 - 1: Noise Density 1 (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Rauschdichte für den Noise Generator 1 ein.
 - 2: Noise Level 2 (Bereich: 0 bis 127)
Stellt den Pegel für den Noise Generator 2 ein.
 - 3: Noise Density 2 (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Rauschdichte für den Noise Generator 2 ein.
 - 4: Tone (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Klangfarbe ein.
 - 5: Resonance (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Resonanz des Sounds ein.
 - 6: Bass (Bereich: -64 bis 0 bis +63)
Stellt die Lautstärke der niedrigen Töne (Bässe) ein.
 - 7: Level (Bereich: 0 bis 127)
Stellt den Ausgangspegel ein.

16 :1-Phase Chorus

- Funktion
Dies ist ein Mono-Chorus in Abhängigkeit von einem Sinuswellen-LFO.
- Parameter
 - 0: LFO Rate (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Rate für den LFO ein.
 - 1: LFO Depth (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Tiefe für den LFO ein.
 - 2: Feedback (Bereich: -64 bis 0 bis +63)
Stellt das Feedback für den Sound ein.
 - 3: Wet Level (Bereich: 0 bis 127)
Stellt den Pegel des Effektsounds ein.

17 :Sin 2-Phase Chorus

- Funktion
Dies ist ein Stereo-Chorus in Abhängigkeit von einem Sinuswellen-LFO.
- Parameter
 - 0: LFO Rate (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Rate für den LFO ein.
 - 1: LFO Depth (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Tiefe für den LFO ein.
 - 2: Feedback (Bereich: -64 bis 0 bis +63)
Stellt das Feedback für den Sound ein.
 - 3: Wet Level (Bereich: 0 bis 127)
Stellt den Pegel für den Effektsound ein.

18 :3-Phase Chorus

- Funktion
Dies ist ein 3-Phasen-Chorus in Abhängigkeit von zwei unterschiedlichen LFOs mit unterschiedlichen Sinuswellenraten.
- Parameter
 - 0: Rate1 (Fast LFO Rate) (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Rate für den LFO1 ein.
 - 1: Depth1 (Fast LFO Depth) (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Tiefe für den LFO1 ein.
 - 2: Rate2 (Slow LFO Rate) (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Rate für den LFO2 ein.
 - 3: Depth2 (Slow LFO Depth) (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Tiefe für den LFO2 ein.
 - 4: Wet Level (Bereich: 0 bis 127)
Stellt den Pegel für den Effektsound ein.

19 :Tri 2-Phase Chorus

- Funktion
Die ist ein Stereo-Chorus, welcher der Dreieckswelle des LFO entspricht.
- Parameter
 - 0: LFO Rate (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Rate für den LFO ein.
 - 1: LFO Depth (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Tiefe für den LFO ein.
 - 2: Feedback (Bereich: -64 bis 0 bis +63)
Stellt das Feedback für den Sound ein.
 - 3: Wet Level (Bereich: 0 bis 127)
Stellt den Pegel für den Effektsound ein.

20 :Stereo Delay 1

- Funktion
Dies ist eine Verzögerung für den Stereo-Eingang und -Ausgang.
- Parameter
 - 0: Delay Time (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Verzögerungszeit ein.
 - 1: Wet Level (Bereich: 0 bis 127)
Stellt den Pegel für den Effektsound ein.
 - 2: Feedback (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Wiederholung für die Verzögerung ein.
 - 3: High Damp (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Bedämpfung des verzögerten Sound im hohen Bereich ein.
Je kleiner der Wert, umso größer die Bedämpfung des verzögerten Sounds im hohen Bereich.
 - 4: Ratio L (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Verzögerungszeit für den linken Kanal ein.
Proportional zu dem für die Verzögerungszeit (Delay Time) eingestellten Wert.
 - 5: Ratio R (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Verzögerungszeit für den rechten Kanal ein.
Proportional zu dem für die Verzögerungszeit (Delay Time) eingestellten Wert.

21 :Stereo Delay 2

- Funktion
Dies ist die Cross-Feedback-Verzögerung für den Stereo-Eingang und -Ausgang.
- Parameter
 - 0: Delay Time (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Verzögerungszeit ein.
 - 1: Wet Level (Bereich: 0 bis 127)
Stellt den Pegel für den Effektsound ein.
 - 2: Feedback (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Wiederholung für die Verzögerung ein.
 - 3: High Damp (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Bedämpfung des verzögerten Sound im hohen Bereich ein.
Je kleiner der Wert, umso größer die Bedämpfung des verzögerten Sounds im hohen Bereich.
 - 4: Ratio L (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Verzögerungszeit für den linken Kanal ein.
Proportional zu dem für die Verzögerungszeit (Delay Time) eingestellten Wert.
 - 5: Ratio R (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Verzögerungszeit für den rechten Kanal ein.
Proportional zu dem für die Verzögerungszeit (Delay Time) eingestellten Wert.

22 :3-Tap Delay

- Funktion
Dies ist die links/Mitte/rechts 3-Tap-Verzögerung.
- Parameter
 - 0: Delay Time (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Verzögerungszeit ein.
 - 1: Wet Level (Bereich: 0 bis 127)
Stellt den Pegel für den Effektsound ein.
 - 2: Feedback (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Wiederholung für die Verzögerung ein.

Liste der DSP-Algorithmen

- 3: High Damp (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Bedämpfung des verzögerten Sound im hohen Bereich ein.
Je kleiner der Wert, umso größer die Bedämpfung des verzögerten Sounds im hohen Bereich.
- 4: Ratio L (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Verzögerungszeit für den linken Kanal ein.
Proportional zu dem für die Verzögerungszeit (Delay Time) eingestellten Wert.
- 5: Ratio C (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Verzögerungszeit für den mittleren Kanal ein.
Proportional zu dem für die Verzögerungszeit (Delay Time) eingestellten Wert.
- 6: Ratio R (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Verzögerungszeit für den rechten Kanal ein.
Proportional zu dem für die Verzögerungszeit (Delay Time) eingestellten Wert.

■ 23 :Gate Reverb

- Funktion
Dies ist ein Fader, welcher künstlichen Nachhall erzeugt, der wie das Abschneiden durch ein Gatter ertönt.
- Parameter
 - 0: LPF (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Cutoff-Frequenz (Eckfrequenz) für das Tiefpassfilter (LPF) ein.
Ein kleinerer Wert unterdrückt den hohen Bereich.
 - 1: HPF (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Cutoff-Frequenz (Eckfrequenz) für das Hochpassfilter (HPF) ein.
Ein größerer Wert unterdrückt den niedrigen Bereich.
 - 2: Feedback (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Wiederholung für den Nachhall ein.
 - 3: High Damp (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Bedämpfung für den verzögerten Sound im hohen Bereich ein.
Je kleiner der Wert, umso größer die Bedämpfung für den verzögerten Sound im hohen Bereich.
 - 4: Diffusion (Bereich: 0 bis 127)
Ermöglicht die Feineinstellung für den Nachhall.
 - 5: Wet Level (Bereich: 0 bis 127)
Stellt den Pegel für den Effektsound ein.
 - 6: Dry Level (Bereich: 0 bis 127)
Stellt den Pegel für den Originalsound ein.

■ 24 :Reverse Gate Reverb

- Funktion
Dies ist ein Gatter-Nachhall mit einem umgekehrten Rotationseffekt.
- Parameter
 - 0: LPF (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Cutoff-Frequenz (Eckfrequenz) für das Tiefpassfilter (LPF) ein.
Ein kleinerer Wert unterdrückt den hohen Bereich.
 - 1: HPF (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Cutoff-Frequenz (Eckfrequenz) für das Hochpassfilter (HPF) ein.
Ein größerer Wert unterdrückt den niedrigen Bereich.
 - 2: Feedback (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Wiederholung für den Nachhall ein.
 - 3: High Damp (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Bedämpfung für den verzögerten Sound im hohen Bereich ein.
Je kleiner der Wert, umso größer die Bedämpfung für den Nachhall-Sound im hohen Bereich.
 - 4: Diffusion (Bereich: 0 bis 127)
Ermöglicht die Feineinstellung für den Nachhall.
 - 5: Wet Level (Bereich: 0 bis 127)
Stellt den Pegel für den Effektsound ein.
 - 6: Dry Level (Bereich: 0 bis 127)
Stellt den Pegel für den Originalsound ein.

■ 25 :Reflection

- Funktion
Dies ist ein Effekt, welcher den ersten reflektierten Sound von einem Nachhallsound extrahiert.
- Parameter

- 0: Type (Bereich: 0 bis 7)
Wählt aus den acht verfügbaren Reflexionsmustern.
- 1: Wet Level (Bereich: 0 bis 127)
Stellt den Pegel für den Effektsound ein.
- 2: Feedback (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Wiederholung für den reflektierten Sound ein.
- 3: Tone (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Klangfarbe für den reflektierten Sound ein.

■ 26 :Flanger

- Funktion
Dies ist ein Flanger in Abhängigkeit von einem Sinuswellen-LFO.
- Parameter
 - 0: LFO Rate (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Rate für den LFO ein.
 - 1: LFO Depth (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Tiefe für den LFO ein.
 - 2: Feedback (Bereich: -64 bis 0 bis +63)
Stellt das Feedback für den Sound ein.
 - 3: Wet Level (Bereich: 0 bis 127)
Stellt den Pegel für den Effektsound ein.

■ 27 :Reverb

- Funktion
Dies ist ein Effektor, der die Breite eines Sounds beibehält, indem er einen Nachhallsound hinzufügt.
- Parameter
 - 0: Tone (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Klangfarbe für den Nachhallsound ein.
 - 1: Time (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Nachhallzeit ein.
 - 2: High Damp (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Bedämpfung für den Nachhallsound im hohen Bereich ein.
Je kleiner der Wert, umso größer die Bedämpfung für den Nachhallsound im hohen Bereich.
 - 3: ER Level (Bereich: 0 bis 127)
Stellt den Pegel für die anfängliche Reflexion ein.
 - 4: Wet Level (Bereich: 0 bis 127)
Stellt den Pegel für den Effektsound ein.

■ 28 :2-Tap Delay

- Funktion
Dies ist die links/rechts 2-Tap-Verzögerung.
 - Parameter
 - 0: Delay Time (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Verzögerungszeit ein.
 - 1: Wet Level (Bereich: 0 bis 127)
Stellt den Pegel für den Effektsound ein.
 - 2: Feedback (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Wiederholung für die Verzögerung ein.
 - 3: High Damp (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Bedämpfung für den verzögerten Sound im hohen Bereich ein.
Je kleiner der Wert, umso größer die Bedämpfung für den verzögerten Sound im hohen Bereich.
 - 4: Ratio L (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Verzögerungszeit für den linken Kanal ein.
Proportional zu dem für die Verzögerungszeit (Delay Time) eingestellten Wert.
 - 5: Ratio R (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Verzögerungszeit für den rechten Kanal ein.
Proportional zu dem für die Verzögerungszeit (Delay Time) eingestellten Wert.
- Die folgenden „Multi“-Algorithmen werden in Kombination mit den oben beschriebenen Algorithmen verwendet. Die Parameter werden gemeinsam von beiden Typen der Algorithmen verwendet.

■ M00 :Multi00 (Sin 2-Phase Chorus – 2-Tap Delay)

- Funktion
Dies ist ein Multi-Effektor, der verwandt zu Sin 2-Phase Chorus – 2-Tap Delay ist.

Liste der DSP-Algorithmen

- Parameter

- 0: Chorus LFO Rate
- 1: Chorus LFO Depth
- 2: Chorus Feedback
- 3: Chorus Wet Level
- 4: Delay Time
- 5: Delay Wet Time
- 6: Delay Feedback
- 7: Delay High Damp

■ M01 :Multi01 (3-Phase Chorus – 3-Tap Delay)

- Funktion
Dies ist ein Multi-Effektor, der verwandt zu 3-Phase Chorus – 3-Tap Delay ist.
- Parameter
 - 0: Chorus Rate 1
 - 1: Chorus Depth 1
 - 2: Chorus Rate 2
 - 3: Chorus Depth 2
 - 4: Chorus Wet Level
 - 5: Delay Time
 - 6: Delay Wet Level
 - 7: Delay Feedback

■ M02 : Multi02 (Phaser – 3-Phase Chorus)

- Funktion
Dies ist ein Multi-Effektor, der mit Phaser – 3-Phase Chorus verwandt ist.
- Parameter
 - 0: Phaser Resonance
 - 1: Phaser Manual
 - 2: Phaser Rate
 - 3: Phaser Depth
 - 4: Chorus Rate 1
 - 5: Chorus Depth 1
 - 6: Chorus Rate 2
 - 7: Chorus Depth 2

■ M03 : Multi03 (Flanger – 2-Tap Delay)

- Funktion
Dies ist ein Multi-Effektor, der mit Flanger – 2-Tap Delay verwandt ist.
- Parameter
 - 0: Flanger LFO Rate
 - 1: Flanger LFO Depth
 - 2: Flanger Feedback
 - 3: Flanger Wet Level
 - 4: Delay Time
 - 5: Delay Wet Level
 - 6: Delay Feedback
 - 7: Delay High Damp

■ M04 : Multi04 (Stereo Phaser – Stereo Delay 1)

- Funktion
Dies ist ein Multi-Effektor, der mit Stereo Phaser – Stereo Delay 1 verwandt ist.
- Parameter
 - 0: Phaser Resonance
 - 1: Phaser Manual
 - 2: Phaser Rate
 - 3: Phaser Depth
 - 4: Phaser Wet Level
 - 5: Delay Time
 - 6: Delay Wet Level
 - 7: Delay Feedback

■ M05 :Multi05 (Enhancer – 1-Phase Chorus)

- Funktion
Dies ist ein Multi-Effektor, der mit Enhancer – 1-Phase Chorus verwandt ist.
- Parameter
 - 0: Enhancer Low Frequency
 - 1: Enhancer Low Gain
 - 2: Enhancer High Frequency
 - 3: Enhancer High Gain

- 4: Chorus LFO Rate
- 5: Chorus LFO Depth
- 6: Chorus Feedback
- 7: Chorus Wet Level

■ M06 : Multi06 (Enhancer – 2-Tap Delay)

- Funktion
Dies ist ein Multi-Effektor, der mit Enhancer – 2-Tap Delay verwandt ist.
- Parameter
 - 0: Enhancer Low Frequency
 - 1: Enhancer Low Gain
 - 2: Enhancer High Frequency
 - 3: Enhancer High Gain
 - 4: Delay Time
 - 5: Delay Wet Level
 - 6: Delay Feedback
 - 7: Delay High Damp

■ M07 : Multi07 (Enhancer – Flanger)

- Funktion
Dies ist ein Multi-Effektor, der mit Enhancer – Flanger verwandt ist.
- Parameter
 - 0: Enhancer Low Frequency
 - 1: Enhancer Low Gain
 - 2: Enhancer High Frequency
 - 3: Enhancer High Gain
 - 4: Flanger LFO Rate
 - 5: Flanger LFO Depth
 - 6: Flanger Feedback
 - 7: Flanger Wet Level

■ M08 : Multi08 (Sin 2-Phase Chorus – Flanger)

- Funktion
Dies ist ein Multi-Effektor, der mit Sin 2-Phase Chorus – Flanger verwandt ist.
- Parameter
 - 0: Chorus LFO Rate
 - 1: Chorus LFO Depth
 - 2: Chorus Feedback
 - 3: Chorus Wet Level
 - 4: Flanger LFO Rate
 - 5: Flanger LFO Depth
 - 6: Flanger Feedback
 - 7: Flanger Wet Level

■ M09 :Multi09 (Sin 2-Phase Chorus – Tremolo)

- Funktion
Dies ist ein Multi-Effektor, der mit Sin 2-Phase Chorus – Tremolo verwandt ist.
- Parameter
 - 0: Chorus LFO Rate
 - 1: Chorus LFO Depth
 - 2: Chorus Feedback
 - 3: Chorus Wet Level
 - 4: Tremolo Rate
 - 5: Tremolo Depth

■ M10 : Multi10 (Stereo Phaser – Auto Pan)

- Funktion
Dies ist ein Multi-Effektor, der mit Stereo Phaser – Auto Pan verwandt ist.
- Parameter
 - 0: Phaser Resonance
 - 1: Phaser Manual
 - 2: Phaser Rate
 - 3: Phaser Depth
 - 4: Phaser Wet Level
 - 5: Auto Pan Rate
 - 6: Auto Pan Depth

■ M11 : Multi11 (Compressor – Lo-Fi)

- Funktion
Dies ist ein Multi-Effektor, der mit Compressor – Lo-Fi verwandt ist.

Liste der DSP-Algorithmen

- Parameter

- 0: Compressor Depth
- 1: Compressor Attack
- 2: Compressor Level
- 3: Lo-Fi Noise 1
- 4: Lo-Fi Noise 2
- 5: Lo-Fi Tone
- 6: Lo-Fi Resonance
- 7: Lo-Fi Bass

■ M12 :Multi12 (Ring Modulator – Sin 2-Phase Chorus – 2-Tap Delay)

- Funktion

Dies ist ein Multi-Effektor, der mit Ring Modulator – Sin 2-Phase Chorus verwandt ist.

- Parameter

- 0: Ring OSC Frequency
- 1: Ring LFO Rate
- 2: Ring LFO Depth
- 3: Ring Wet Level
- 4: Ring Dry Level
- 5: Chorus LFO Depth
- 6: Delay Time
- 7: Delay Wet Level

■ M13 : Multi13 (Ring Modulator – Distortion)

- Funktion

Dies ist ein Multi-Effektor, der mit Ring Modulator – Distortion verwandt ist.

- Parameter

- 0: Ring OSC Frequency
- 1: Ring LFO Rate
- 2: Ring LFO Depth
- 3: Ring Wet Level
- 4: Ring Dry Level
- 5: Distortion Gain
- 6: Distortion Tone
- 7: Distortion Level

■ M14 :Multi14 (Lo-Fi – Reflection)

- Funktion

Dies ist ein Multi-Effektor, der mit Lo-Fi – Reflection verwandt ist.

- Parameter

- 0: Lo-Fi Noise1
- 1: Lo-Fi Noise2
- 2: Lo-Fi Tone
- 3: Lo-Fi Resonance
- 4: Reflection Type
- 5: Reflection Wet Level
- 6: Reflection Feedback
- 7: Reflection Tone

■ M15 : Multi15 (Distortion – Lo-Fi)

- Funktion

Dies ist ein Multi-Effektor, der mit Distortion – Lo-Fi verwandt ist.

- Parameter

- 0: Distortion Gain
- 1: Distortion Low
- 2: Distortion High
- 3: Distortion Level
- 4: Lo-Fi Noise1
- 5: Lo-Fi Noise2
- 6: Lo-Fi Tone
- 7: Lo-Fi Resonance

■ M16 : Multi16 (Drive Rotary – Reflection)

- Funktion

Dies ist ein Multi-Effektor, der mit Drive Rotary – Reflection verwandt ist.

- Parameter

- 0: Drive Rotary Gain
- 1: Drive Rotary Level
- 2: Drive Rotary Speed
- 3: Drive Rotary Slow Rate

- 4: Drive Rotary Fast Rate
- 5: Reflection Wet Level
- 6: Reflection Feedback
- 7: Reflection Tone

■ M17 : Multi17 (Rotary – Reflection)

- Funktion

Dies ist ein Multi-Effektor, der mit Rotary – Reflection verwandt ist.

- Parameter

- 0: Rotary Speed
- 1: Rotary Break
- 2: Rotary Slow Rate
- 3: Rotary Fast Rate
- 4: Reflection Wet Level
- 5: Reflection Feedback
- 6: Reflection Tone

■ M18 :Multi18 (Compressor – Enhancer – 2-Tap Delay)

- Funktion

Dies ist ein Multi-Effektor, der mit Compressor – Enhancer – 2-Tap Delay verwandt ist.

- Parameter

- 0: Compressor Depth
- 1: Compressor Attack
- 2: Compressor Level
- 3: Enhancer Low Gain
- 4: Enhancer High Gain
- 5: Delay Time
- 6: Delay Wet Time
- 7: Delay Feedback

■ M19 : Multi19 (Compressor – Stereo Delay 1)

- Funktion

Dies ist ein Multi-Effektor, der mit Compressor – Stereo Delay 1 verwandt ist.

- Parameter

- 0: Compressor Depth
- 1: Compressor Attack
- 2: Compressor Release
- 3: Compressor Level
- 4: Delay Time
- 5: Delay Wet Time
- 6: Delay Feedback
- 7: Delay High Damp

■ M20 :Multi20 (Phaser – 1-Phase Chorus – Auto Pan)

- Funktion

Dies ist ein Multi-Effektor, der mit Phaser – 1-Phase Chorus – Auto Pan verwandt ist.

- Parameter

- 0: Phaser Resonance
- 1: Phaser Manual
- 2: Phaser Rate
- 3: Phaser Depth
- 4: Chorus LFO Rate
- 5: Chorus LFO Depth
- 6: Auto Pan Rate
- 7: Auto Pan Depth

■ M21 :Multi21 (Auto Wah – Tri 2-Phase Chorus – 2-Tap Delay)

- Funktion

Dies ist ein Multi-Effektor, der mit Auto Wah – Tri 2-Phase Chorus – 2-Tap Delay verwandt ist.

- Parameter

- 0: Wah Resonance
- 1: Wah Manual
- 2: Wah Depth
- 3: Chorus LFO Rate
- 4: Chorus LFO Depth
- 5: Delay Time
- 6: Delay Wet Level
- 7: Delay Feedback

Liste der DSP-Algorithmen

■ M22 :Multi22 (LFO Wah – Tri 2-Phase Chorus – 2-Tap Delay)

- Funktion
Dies ist ein Multi-Effektor, der mit LFO Wah – Tri 2-Phase Chorus – 2-Tap Delay verwandt ist.
- Parameter
 - 0: Wah Resonance
 - 1: Wah Manual
 - 2: Wah LFO Rate
 - 3: Wah LFO Depth
 - 4: Chorus LFO Depth
 - 5: Delay Time
 - 6: Delay Wet Level
 - 7: Delay Feedback

■ M23 :Multi23 (Compressor – Sin 2-Phase Chorus Reflection)

- Funktion
Dies ist ein Multi-Effektor, der mit Compressor – Sin 2-Phase Chorus – Reflector verwandt ist.
- Parameter
 - 0: Compressor Depth
 - 1: Compressor Attack
 - 2: Compressor Level
 - 3: Chorus LFO Rate
 - 4: Chorus LFO Depth
 - 5: Reflection Wet Level
 - 6: Reflection Feedback
 - 7: Reflection Tone

■ M24 :Multi24 (Distortion – 1-Phase Chorus – 2-Tap Delay)

- Funktion
Dies ist ein Multi-Effektor, der mit Distortion – 1-Phase Chorus – 2-Tap Delay verwandt ist.
- Parameter
 - 0: Distortion Gain
 - 1: Distortion Low
 - 2: Distortion High
 - 3: Distortion Level
 - 4: Chorus LFO Depth
 - 5: Chorus LFO Rate
 - 6: Delay Wet Level
 - 7: Delay Feedback

■ M25 :Multi25 (Compressor – Distortion – 2-Tap Delay)

- Funktion
Dies ist ein Multi-Effektor, der mit Compressor – Distortion – 2-Tap Delay verwandt ist.
- Parameter
 - 0: Compressor Depth
 - 1: Distortion Gain
 - 2: Distortion Low
 - 3: Distortion High
 - 4: Distortion Level
 - 5: Delay Time
 - 6: Delay Wet Level
 - 7: Delay Feedback

■ M26 :Multi26 (Auto Wah – Distortion – 2-Tap Delay)

- Funktion
Dies ist ein Multi-Effektor, der mit Auto Wah – Distortion – 2-Tap Delay verwandt ist.
- Parameter
 - 0: Wah Manual
 - 1: Wah Depth
 - 2: Distortion Gain
 - 3: Distortion Tone
 - 4: Distortion Level
 - 5: Delay Time
 - 6: Delay Wet Level
 - 7: Delay Feedback

■ M27 :Multi27 (LFO Wah – Distortion – 2-Tap Delay)

- Funktion
Dies ist ein Multi-Effektor, der mit LFO Wah – Distortion – 2-Tap Delay verwandt ist.
- Parameter
 - 0: Wah Manual
 - 1: Wah LFO Rate
 - 2: Wah LFO Depth
 - 3: Distortion Gain
 - 4: Distortion Level
 - 5: Delay Time
 - 6: Delay Wet Level
 - 7: Delay Feedback

■ M28 : Multi28 (Distortion – 3-Tap Delay)

- Funktion
Dies ist ein Multi-Effektor, der mit Distortion – 3-Tap Delay verwandt ist.
- Parameter
 - 0: Distortion Gain
 - 1: Distortion Low
 - 2: Distortion High
 - 3: Distortion Level
 - 4: Delay Time
 - 5: Delay Wet Level
 - 6: Delay Feedback
 - 7: Delay High Damp

■ M29 : Multi29 (Distortion – Phaser)

- Funktion
Dies ist ein Multi-Effektor, der mit Distortion – Phaser verwandt ist.
- Parameter
 - 0: Distortion Gain
 - 1: Distortion Low
 - 2: Distortion High
 - 3: Distortion Level
 - 4: Phaser Resonance
 - 5: Phaser Manual
 - 6: Phaser Rate
 - 7: Phaser Depth

■ M30 :Multi30 (Distortion – Sin 2-Phase Chorus)

- Funktion
Dies ist ein Multi-Effektor, der mit Distortion – Sin 2-Phase Chorus verwandt ist.
- Parameter
 - 0: Distortion Gain
 - 1: Distortion Low
 - 2: Distortion High
 - 3: Distortion Level
 - 4: Chorus LFO Rate
 - 5: Chorus LFO Depth
 - 6: Chorus Feedback
 - 7: Chorus Wet Level

■ M31 : Multi31 (Distortion – Flanger)

- Funktion
Dies ist ein Multi-Effektor, der mit Distortion – Flanger verwandt ist.
- Parameter
 - 0: Distortion Gain
 - 1: Distortion Low
 - 2: Distortion High
 - 3: Distortion Level
 - 4: Flanger LFO Rate
 - 5: Flanger LFO Depth
 - 6: Flanger Feedback
 - 7: Flanger Wet Level

Anhang

Klangfarbenliste

- ① Nr
- ② Klangfarben-gruppe
- ③ Klangfarbenname
- ④ Programm-änderung
- ⑤ Bank-wahl MSB
- ⑥ Maximale Polyfonie
- ⑦ Bereichs-typ
- ⑧ DSP-Typ

Fortschrittliche Klangfarben

①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧
0	PIANO	STEREO GRAND PIANO	0	51	16	N	RvbHall1
1	PIANO	STEREO MELLOW PIANO	0	52	16	N	GateRvb2
2	PIANO	STEREO BRIGHT PIANO	1	50	16	N	Equalize
3	PIANO	GRAND PIANO	0	48	32	N	RvbHall1
4	PIANO	ROCK PIANO	1	49	32	N	Equalize
5	PIANO	MODERN PIANO	1	51	16	N	Equalize
6	PIANO	DANCE PIANO	1	53	16	N	Enha Dly
7	PIANO	MELLOW PIANO	0	50	32	N	Equalize
8	PIANO	BRIGHT PIANO	1	48	32	N	Enhancer
9	PIANO	SYNTH-STR PIANO	0	54	16	N	Cho Flan
10	PIANO	STRINGS PIANO	1	52	16	N	RvbHall1
11	PIANO	VOICE PIANO	0	53	16	N	Reflect
12	PIANO	ELEC.GRAND PIANO	2	48	32	N	Equalize
13	PIANO	HARPSICHORD	6	51	32	N	CmpChoRf
14	PIANO	GRAND PIANO WIDE	0	49	32	N	Reflect
15	PIANO	AMBIENT PIANO	0	55	16	N	St.Delay
16	PIANO	1 OCTAVE PIANO	3	51	16	N	Equalize
17	PIANO	2 OCTAVE PIANO	3	50	16	N	RvbRoom2
18	PIANO	MODERN E.G.PIANO	2	50	16	N	ChoDly 1
19	PIANO	COMPIANO	0	56	32	N	CmpEnDly
20	PIANO	HONKY-TONK 1	3	48	16	N	Enhancer
21	PIANO	BRIGHT HARPSICHORD	6	52	32	N	CmpChoRf
22	PIANO	COUPLED HARPSICHORD	6	49	16	N	CmpChoRf
23	E.PIANO	ELEC.PIANO 1	4	48	32	N	Chorus 3
24	E.PIANO	ELEC.PIANO 2	5	49	16	N	Chorus 3
25	E.PIANO	FM ELEC.PIANO	5	48	16	N	Chorus 3
26	E.PIANO	DYNO ELEC.PIANO	4	49	32	N	Chorus 3
27	E.PIANO	60'S ELEC.PIANO	4	52	32	N	Auto Pan
28	E.PIANO	MELLOW E.PIANO	4	53	16	N	CmpChoRf
29	E.PIANO	POP ELEC.PIANO	4	50	16	N	Equalize
30	E.PIANO	TREMOLO E.PIANO	4	56	32	N	Cho Trem
31	E.PIANO	SOFT E.PIANO	5	51	16	N	Equalize
32	E.PIANO	GLASS E.PIANO	4	51	16	N	Equalize
33	E.PIANO	SYNTH-STR E.PIANO 1	4	55	16	N	Equalize
34	E.PIANO	CLAVI	7	48	32	N	Dist 1
35	E.PIANO	AUTO WAH E.PIANO	4	57	32	N	Auto Wah
36	E.PIANO	PHASER E.PIANO	4	58	32	N	PhaAPan1
37	E.PIANO	MODERN E.PIANO	5	50	16	N	Enha Dly
38	E.PIANO	WARM ELEC.PIANO	4	59	32	N	Cho Trem
39	E.PIANO	ELEC.PIANO PAD	4	54	16	N	StPhaser
40	E.PIANO	SYNTH-STR E.PIANO 2	5	53	16	N	Equalize
41	E.PIANO	STRINGS E.PIANO	5	54	16	N	ChoDly 1
42	E.PIANO	RESONANCE CLAVI	7	50	32	N	Auto Wah
43	E.PIANO	PULSE CLAVI	7	49	32	N	CmpEnDly
44	E.PIANO	LA CLAVI	7	51	32	N	Cho Dly4
45	CHROM.PERC	TREMOLO VIBRAPHONE	11	48	32	N	Cho Trem
46	CHROM.PERC	MARIMBA	12	48	32	N	Reflect
47	CHROM.PERC	GLOCKENSPIEL	9	48	32	+1	Reflect
48	CHROM.PERC	CELESTA	8	48	32	N	Reflect
49	CHROM.PERC	VIBRAPHONE	11	50	32	N	Reflect
50	CHROM.PERC	PHASER MARIMBA	12	50	32	N	PhaDly 2
51	CHROM.PERC	DELAY GLOCKENSPIEL	9	49	32	+1	ChoDly 2
52	CHROM.PERC	ROTARY CELESTA	8	49	32	N	RotRef 2
53	ORGAN	ROTARY DRAWBAR	16	52	16	N	Rotary 2
54	ORGAN	ROTARY PERC.ORGAN 1	17	52	16	N	Rotary 2
55	ORGAN	ROTARY PERC.ORGAN 2	17	54	16	N	RotRef 1
56	ORGAN	70'S ORGAN	17	49	32	N	Rotary 1
57	ORGAN	TREMOLO ORGAN	16	49	32	N	Cho Trem
58	ORGAN	JAZZ DRAWBAR	17	53	16	N	RotRef 1
59	ORGAN	ROCK ORGAN	18	48	16	N	Rotary 2
60	ORGAN	OVD ROTARY ORGAN	16	54	32	N	Od Rot 2
61	ORGAN	ROTARY ELEC.ORGAN	16	53	32	N	Rotary 2

①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧
62	ORGAN	CHURCH ORGAN 1	19	48	16	N	RvbHall2
63	ORGAN	CHAPEL ORGAN	19	51	32	N	GateRvb2
64	ORGAN	ACCORDION	21	48	16	N	Reflect
65	ORGAN	BANDONEON	23	48	16	N	Reflect
66	ORGAN	HARMONICA	22	48	32	N	Reflect
67	ORGAN	DRAWBAR ORGAN 1	16	48	32	N	Reflect
68	ORGAN	DRAWBAR ORGAN 2	16	50	32	N	Rotary 1
69	ORGAN	ELEC.ORGAN	16	51	32	N	Reflect
70	ORGAN	PERC.ORGAN 1	17	48	16	N	Reflect
71	ORGAN	PERC.ORGAN 2	17	51	16	N	Rotary 2
72	ORGAN	JAZZ ORGAN	17	50	16	N	Reflect
73	ORGAN	OVD ROCK ORGAN	18	49	16	N	OdRtRef1
74	ORGAN	TAPE ORGAN	20	50	16	N	Cho Dly4
75	ORGAN	CHURCH ORGAN 2	19	49	16	N	GateRvb2
76	ORGAN	OCTAVE ACCORDION	21	49	16	N	CmpChoRf
77	ORGAN	NEO BANDONEON	23	49	16	N	ChoDly 4
78	ORGAN	SLOW HARMONICA	22	49	32	N	RvbRoom2
79	ORGAN	WAH HARMONICA	22	50	32	N	LWhDsDly
80	GUITAR	PURE ACOUSTIC GUITAR	25	49	32	-1	Equalize
81	GUITAR	NYLON STR.GUITAR	24	48	32	-1	Equalize
82	GUITAR	STEEL STR.GUITAR	25	48	32	-1	Equalize
83	GUITAR	JAZZ GUITAR	26	48	32	-1	CmpChoRf
84	GUITAR	CHORUS CLEAN GUITAR	27	53	32	-1	CmpEnDly
85	GUITAR	ROTARY GUITAR	27	54	32	-1	RotRef 1
86	GUITAR	CRUNCH ELEC.GUITAR	27	52	32	-1	CrnDelay
87	GUITAR	OVD FRONT GUITAR	29	49	32	-1	CmpOdDly
88	GUITAR	FEEDBACK DIST.GT	30	52	16	-1	DistDly1
89	GUITAR	MUTE DIST.GUITAR	28	49	32	-1	MetalDly
90	GUITAR	MELLOW NYLON GUITAR	24	51	16	-1	ChoDly 3
91	GUITAR	12 STRING GUITAR	25	50	16	-1	Equalize
92	GUITAR	BRIGHT ACOUSTIC GUITAR	25	52	32	-1	Enha Dly
93	GUITAR	CHORUS STEEL GUITAR	25	51	16	-1	ChoDly 4
94	GUITAR	UKULELE	24	49	32	N	CmpChoRf
95	GUITAR	BANJO	105	48	32	N	Equalize
96	GUITAR	OCTAVE JAZZ GUITAR	26	50	16	-1	RvbRoom3
97	GUITAR	CHORUS JAZZ GUITAR	26	51	32	-1	OdChorus
98	GUITAR	CLEAN GUITAR	27	48	32	-1	Equalize
99	GUITAR	ELEC.GUITAR FRONT	27	51	32	-1	Equalize
100	GUITAR	ELEC.GUITAR REAR	27	50	32	-1	Equalize
101	GUITAR	TREMOLO GUITAR	29	55	32	-1	Cho Trem
102	GUITAR	MUTE GUITAR	28	48	32	-1	Equalize
103	GUITAR	OVERDRIVE GUITAR	29	48	16	-1	CmpDelay
104	GUITAR	OVD REAR GUITAR	29	50	32	-1	Ovrdrive
105	GUITAR	DISTORTION FRONT GT	30	50	32	-1	DistDly2
106	GUITAR	MORE DISTORTION GT	30	51	16	-1	DistDly2
107	GUITAR	TOUCH WAH OVD GT	30	54	16	-1	AWHCrDly
108	GUITAR	DISTORTION GUITAR	30	48	16	-1	CmpDelay
109	GUITAR	FEEDBACK GUITAR	30	49	16	-1	CmpCrDly
110	GUITAR	DISTORTION CLEAN GT	30	53	32	-1	CmpCrDly
111	BASS	ACOUSTIC BASS 1	32	48	32	-1	Limiter
112	BASS	ACOUSTIC BASS 2	32	49	32	-1	Reflect
113	BASS	RIDE BASS	32	50	16	-1	RvbRoom1
114	BASS	FINGERED BASS 1	33	48	32	-1	Limiter
115	BASS	FINGERED BASS 2	33	49	32	-1	Limiter
116	BASS	PICKED BASS	34	48	32	-1	CmpEnDly
117	BASS	FRETLESS BASS	35	48	32	-1	ChoDly 1
118	BASS	SLAP BASS	37	48	32	-1	Comp 2
119	BASS	SAW SYNTH-BASS 1	38	48	16	-1	Chorus 1
120	BASS	ANALOG SYNTH-BASS	38	52	32	-1	PhaCho 1
121	BASS	CHORUS FINGERED BASS	33	50	16	-1	Crn Cho
122	BASS	ROCK PICKED BASS	34	49	32	-1	OdChorus
123	BASS	FLAN.FRETLESS BASS	35	49	16	-1	Cho Flan

Anhang

①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧
124	BASS	FUNKY SLAP BASS	37	49	32	-1	AWHCrDly
125	BASS	SQR SYNTH-BASS 1	39	48	32	-1	Od Rot 1
126	BASS	RESO.SQR BASS	39	50	32	-1	Enha Cho
127	BASS	RESO.SAW BASS 1	38	53	32	-1	AWHChDly
128	BASS	RESO.SAW BASS 2	38	49	16	-1	PhaDly 2
129	BASS	DISTORTION SQR BASS	39	51	16	-1	DistDly1
130	BASS	DIGITAL BASS 1	39	52	32	-1	Comp 2
131	BASS	DIGITAL BASS 2	39	55	16	-1	Chorus 2
132	BASS	ACID BASS	38	50	32	-1	Enhancer
133	BASS	SAW SYNTH-BASS 2	38	54	32	-1	Equalize
134	BASS	TRI SYNTH-BASS	39	53	32	-1	Equalize
135	BASS	SINE BASS	39	54	32	-1	Comp 1
136	BASS	FAT SYNTH-BASS	39	56	16	N	CmpEnDly
137	BASS	ORGAN BASS 1	38	55	32	-1	Comp 1
138	ORCHESTRA	VIOLIN	40	48	32	N	GateRvb2
139	ORCHESTRA	CELLO	42	48	32	-1	GateRvb2
140	ORCHESTRA	VIOLA	41	48	32	N	GateRvb2
141	ORCHESTRA	PIZZICATO ENSEMBLE	45	49	16	N	RvbHall1
142	ORCHESTRA	HARP	46	48	32	N	Reflect
143	ORCHESTRA	SLOW VIOLIN	40	49	32	N	RvbHall2
144	ORCHESTRA	SLOW CELLO	42	49	32	-1	RvbHall2
145	ORCHESTRA	PIZZICATO	45	48	32	N	Reflect
146	ORCHESTRA	HARPS	46	49	16	N	Reflect
147	ENSEMBLE	STEREO STRINGS	48	51	16	N	RvbPlate
148	ENSEMBLE	STRING ENSEMBLE	48	48	32	N	RvbRoom3
149	ENSEMBLE	SLOW STRINGS	49	48	32	N	ChoDly 3
150	ENSEMBLE	CHAMBER	49	49	16	N	Reflect
151	ENSEMBLE	PURE SYNTH-STRINGS	50	50	16	N	ChoDly 3
152	ENSEMBLE	SYNTH-STRINGS 1	50	48	32	N	ChoDly 3
153	ENSEMBLE	70'S SYNTH-STR	50	51	16	N	RevHall1
154	ENSEMBLE	80'S SYNTH-STR	50	52	16	N	ChoDly 4
155	ENSEMBLE	STEREO CHOIR	52	50	16	N	RvbHall1
156	ENSEMBLE	VOICE UUH	53	49	16	N	RvbRoom1
157	ENSEMBLE	VOICE DOO	53	48	32	N	RvbRoom1
158	ENSEMBLE	SYNTH-VOICE 1	54	48	32	N	Chorus 4
159	ENSEMBLE	SYNTH-VOICE 2	54	49	32	N	ChoDly 3
160	ENSEMBLE	SCAT VOICE 1	53	52	32	N	ChoDly 4
161	ENSEMBLE	SCAT VOICE 2	53	53	32	N	ChoDly 2
162	ENSEMBLE	SCAT VOICE 3	53	54	32	-1	ChoDly 4
163	ENSEMBLE	BRIGHT STRINGS	48	49	32	N	RvbHall1
164	ENSEMBLE	WIDE STRINGS	48	52	16	N	RvbHall1
165	ENSEMBLE	MELLOW STRINGS	49	50	32	N	RvbHall1
166	ENSEMBLE	ORCHESTRA STRINGS 1	49	51	16	N	RvbRoom3
167	ENSEMBLE	ORCHESTRA STRINGS 2	49	52	16	N	RvbHall1
168	ENSEMBLE	RESO.SYNTH-STRINGS	51	48	32	N	ChoDly 3
169	ENSEMBLE	PHASER SYNTH-STRINGS	51	49	16	N	PhaAPan2
170	ENSEMBLE	OLD STRINGS ENSEMBLE	49	53	32	N	OdChorus
171	ENSEMBLE	CHOIR STRINGS	48	53	16	N	RvbHall1
172	ENSEMBLE	SYNTH-CHOIR	52	51	16	N	SxDelay
173	ENSEMBLE	SYNTH-DOO	53	50	16	N	DistDly1
174	ENSEMBLE	MAGIC VOICE DOO	53	51	32	N	PhaDly 2
175	ENSEMBLE	WAH SYNTH-VOICE	54	55	32	N	AWHChDly
176	ENSEMBLE	VOICE PAD	54	53	16	N	FlanDly3
177	ENSEMBLE	BLOW VOICE	54	51	16	N	DistDly1
178	ENSEMBLE	NOISY SYNTH-VOICE	54	54	16	N	FlanDly2
179	ENSEMBLE	POP HIT 1	55	52	16	N	Equalize
180	ENSEMBLE	POP HIT 2	55	53	16	N	FlanDly1
181	ENSEMBLE	BASS HIT	55	49	16	N	DistDly1
182	ENSEMBLE	PIANO HIT	55	54	16	N	GateRvb2
183	ENSEMBLE	ORGAN HIT	55	55	16	N	Rotary 2
184	ENSEMBLE	ORCHESTRA HIT 1	55	48	16	N	RvbHall1
185	ENSEMBLE	TECHNO HIT	55	56	16	N	MetalDly
186	BRASS	PURE TRUMPET	56	52	32	N	GateRvb1
187	BRASS	TROMBONE	57	50	16	-1	GateRvb2
188	BRASS	MUTE TRUMPET	59	48	32	N	Enhancer
189	BRASS	STEREO BRASS	61	50	16	N	RvbPlate
190	BRASS	BRASS ENSEMBLE	61	51	16	N	Enha Dly
191	BRASS	DEEP SYNTH-BRASS 1	62	51	16	N	Enha Dly
192	BRASS	SOFT SYNTH-BRASS	63	51	16	N	Enha Dly
193	BRASS	VINTAGE SYNTH-BRASS	63	48	16	N	RvbHall2
194	BRASS	TRUMPET 1	56	51	16	N	GateRvb2
195	BRASS	MELLOW TRUMPET	56	50	16	N	RvbHall1
196	BRASS	MELLOW TROMBONE	57	48	16	-1	RvbHall1
197	BRASS	BRIGHT TROMBONE	57	49	32	-1	RvbHall1
198	BRASS	TUBA	58	48	32	-1	RvbHall1

①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧
199	BRASS	FRENCH HORN	60	48	16	-1	RvbHall1
200	BRASS	TRUMPET 2	56	53	32	N	GateRvb1
201	BRASS	TROMBONE SECTION	57	51	16	-1	GateRvb2
202	BRASS	OCTAVE FRENCH HORN	60	50	16	-1	RvbHall1
203	BRASS	BRASS	61	48	32	N	RvbHall2
204	BRASS	BRASS SFZ	61	53	16	N	Comp 2
205	BRASS	BRASS+FRENCH HORN	61	55	16	N	RvbHall2
206	BRASS	OCTAVE BRASS	61	54	16	N	RvbHall2
207	BRASS	GATE BRASS	61	56	16	N	GateRvb1
208	BRASS	DEEP SYNTH-BRASS 2	62	53	16	N	Enha Dly
209	BRASS	ANALOG BRASS 1	62	48	32	N	Comp 2
210	BRASS	ANALOG BRASS 2	62	54	32	N	Equalize
211	BRASS	WARM SYNTH-BRASS	63	52	16	N	Delay
212	BRASS	SLOW SYNTH-BRASS	63	49	16	N	ChoDly 4
213	BRASS	SQR SYNTH-BRASS	62	52	16	N	Delay
214	BRASS	SAW SYNTH-BRASS	63	53	16	N	Enha Cho
215	BRASS	LA SYNTH-BRASS	63	50	16	N	PhaDly 1
216	REED	BREATHY ALTO SAX	65	50	16	-1	RvbHall1
217	REED	BREATHY TENOR SAX	66	50	16	-1	RvbHall1
218	REED	MELLOW SOPRANO SAX	64	49	16	N	CmpEnDly
219	REED	PURE ALTO SAX	65	51	32	-1	GateRvb2
220	REED	PURE TENOR SAX	66	51	16	-1	GateRvb2
221	REED	CLARINET	71	49	16	N	Reflect
222	REED	OBOE	68	48	32	N	GateRvb2
223	REED	SOPRANO SAX	64	48	32	N	Equalize
224	REED	ALTO SAX	65	48	32	-1	Equalize
225	REED	BRIGHT ALTO SAX	65	54	32	-1	Equalize
226	REED	TENOR SAX	66	48	32	-1	Equalize
227	REED	BARITONE SAX	67	48	32	-1	Equalize
228	REED	TREMOLO ALTO SAX	65	49	16	-1	Tremolo
229	REED	TREMOLO TENOR SAX	66	49	16	-1	Tremolo
230	REED	ALTO SAXYS	65	52	16	-1	Equalize
231	REED	TENOR SAXYS	66	52	16	-1	Equalize
232	REED	STACK BARITONE SAX	67	49	16	-1	Comp 2
233	REED	WAH BARITONE SAX	67	50	16	-1	Auto Wah
234	REED	MELLOW CLARINET	71	48	32	N	GateRvb2
235	REED	SYNTH-OBOE	68	49	16	N	ChoDly 4
236	PIPE	PURE FLUTE	73	49	16	N	GateRvb2
237	PIPE	FLUTE	73	48	32	N	Reflect
238	PIPE	MELLOW FLUTE	73	50	16	N	Reflect
239	PIPE	PICCOLO	72	48	32	+1	Equalize
240	PIPE	PAN FLUTE	75	48	32	N	GateRvb2
241	PIPE	BOTTLE BLOW	76	48	32	N	Equalize
242	PIPE	RECORDER	74	48	32	N	GateRvb2
243	PIPE	WHISTLE	78	48	32	N	Tremolo
244	PIPE	PICCOLO ENSEMBLE	72	49	16	+1	Equalize
245	PIPE	BREATHY FLUTE	73	53	16	N	Tremolo
246	PIPE	OCTAVE FLUTE	73	51	16	N	Equalize
247	PIPE	FLUTE+REED	73	52	16	N	SxDelay
248	PIPE	SYNTH-PAN FLUTE	75	49	16	N	AWHChDly
249	PIPE	SYNTH-RECORDER	74	49	16	N	ChoDly 4
250	PIPE	WHISTLES	78	49	16	N	ChoDly 4
251	SYNTH-LEAD	SAWTOOTH LEAD	81	48	16	N	Enha Dly
252	SYNTH-LEAD	MELLOW SAW LEAD	81	53	16	N	Enha Dly
253	SYNTH-LEAD	GR LEAD 1	81	54	16	N	PhaDly 2
254	SYNTH-LEAD	SQUARE LEAD 1	80	48	16	N	ChoDly 2
255	SYNTH-LEAD	SQUARE LEAD 2	80	51	16	N	ChoDly 2
256	SYNTH-LEAD	VOX SQR LEAD	80	52	16	N	ChoDly 4
257	SYNTH-LEAD	CALLIOPE LEAD	82	48	16	N	Equalize
258	SYNTH-LEAD	CHIFF LEAD 1	83	48	16	N	Comp 1
259	SYNTH-LEAD	CHARANG LEAD	84	48	16	N	Equalize
260	SYNTH-LEAD	GT SYNTH-LEAD 1	84	49	16	N	PhaAPan1
261	SYNTH-LEAD	SOLO VOX	85	48	16	N	PhaDly 1
262	SYNTH-LEAD	FIFTH LEAD	86	48	16	N	Auto Wah
263	SYNTH-LEAD	HUSKY SAW	86	49	16	N	PhaDly 1
264	SYNTH-LEAD	BASS LEAD 1	87	48	16	N	Chorus 2
265	SYNTH-LEAD	BASS LEAD 2	87	50	16	N	LFO Wah
266	SYNTH-LEAD	VOX SAW LEAD	81	57	16	N	RgChoDly
267	SYNTH-LEAD	SQUARE LEAD 3	80	53	16	N	FlanDly1
268	SYNTH-LEAD	MELLOW SQR LEAD	80	54	16	N	Tremolo
269	SYNTH-LEAD	ADVANCED CALLIOPE	82	49	16	N	RvbPlate
270	SYNTH-LEAD	SEQ SAW 1	81	55	16	N	Equalize
271	SYNTH-LEAD	REED SAW	81	56	16	N	Enha Cho
272	SYNTH-LEAD	PIPE LEAD	82	50	16	N	Reflect
273	SYNTH-LEAD	ATTACK SQR 1	80	55	16	N	Comp 2

Anhang

①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧
274	SYNTH-LEAD	ATTACK SQR 2	80	56	16	N	3Tap Dly
275	SYNTH-LEAD	PLUCK LEAD 1	84	50	16	N	FlanDly2
276	SYNTH-LEAD	PLUCK LEAD 2	84	51	16	N	FlanDly2
277	SYNTH-LEAD	FIFTH MELLOW	86	50	16	N	StxDelay
278	SYNTH-LEAD	FOURTH LEAD	86	51	16	N	Auto Pan
279	SYNTH-LEAD	DETUNE SAW	81	51	16	N	Chorus 2
280	SYNTH-LEAD	RESO.SAW LEAD	81	58	16	N	Phaser
281	SYNTH-LEAD	GR LEAD 2	81	59	32	N	CmpCrDly
282	SYNTH-LEAD	GR LEAD X	81	60	32	N	ChoDly 2
283	SYNTH-LEAD	VOX LEAD 1	85	50	16	N	FlanDly2
284	SYNTH-LEAD	REED LEAD	87	51	16	N	Equalize
285	SYNTH-LEAD	SQUARE WAVE 1	80	49	32	N	Auto Pan
286	SYNTH-LEAD	SQUARE WAVE 2	80	57	32	N	AWhChDly
287	SYNTH-LEAD	PERC.CHIFF 1	83	49	16	N	Comp 1
288	SYNTH-LEAD	CHIFF LEAD 2	83	50	16	N	Comp 1
289	SYNTH-LEAD	TECH POLYSYNTH 1	86	52	16	N	Ring Mod
290	SYNTH-LEAD	TECH POLYSYNTH 2	86	54	32	N	LoFi Ref
291	SYNTH-LEAD	RESONANCE LEAD	86	53	16	N	Enha Dly
292	SYNTH-LEAD	FRET LEAD	87	52	16	N	Enha Dly
293	SYNTH-LEAD	SEVENTH SEQ	86	55	16	N	Phaser
294	SYNTH-LEAD	WAH SEQ	86	56	16	N	AWhChDly
295	SYNTH-PAD	FANTASY PAD	88	48	16	N	PhaDly 2
296	SYNTH-PAD	WARM PAD	89	48	32	N	Equalize
297	SYNTH-PAD	POLYSYNTH PAD	90	48	16	N	Cho Trem
298	SYNTH-PAD	SPACE VOICE 1	91	48	16	N	RotRef 1
299	SYNTH-PAD	COSMIC VOICE	91	50	16	N	Rotary 2
300	SYNTH-PAD	BOWED PAD	92	48	16	N	3Tap Dly
301	SYNTH-PAD	METAL PAD 1	93	48	16	N	St Delay
302	SYNTH-PAD	HALO PAD	94	48	16	N	StPhaser

①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧
303	SYNTH-PAD	SWEEP PAD	95	48	32	N	Equalize
304	SYNTH-PAD	MOVIE SOUND	97	48	16	N	FlanDly1
305	SYNTH-PAD	NOISY SAW	90	49	16	N	Lo-Fi
306	SYNTH-PAD	SINE PAD	89	49	16	N	Phaser
307	SYNTH-PAD	VIBE PAD	96	49	16	N	CmpDelay
308	SYNTH-PAD	RAIN PAD	96	48	16	N	Comp 1
309	SYNTH-PAD	CRYSTAL 1	98	48	16	N	PhaDly 2
310	SYNTH-PAD	CRYSTAL 2	98	50	16	N	St Delay
311	SYNTH-PAD	ATMOSPHERE PAD	99	48	16	N	GateRvb1
312	SYNTH-PAD	BRIGHTER	100	49	16	N	Delay
313	SYNTH-PAD	STAR THEME	103	48	16	N	PhaAPan2
314	SYNTH-PAD	NEW FANTASY	88	49	16	N	ChoDly 3
315	SYNTH-PAD	WARM VOX	89	50	16	N	Equalize
316	SYNTH-PAD	FLUTE PAD	89	51	16	N	Equalize
317	SYNTH-PAD	ATTACK POLYSYNTH	90	50	16	N	Equalize
318	SYNTH-PAD	CHIFF CHOIR	91	51	16	N	Cho Flan
319	SYNTH-PAD	STAR VOICE 1	91	52	16	N	DsChoDly
320	SYNTH-PAD	STAR VOICE 2	91	53	32	N	AWhChDly
321	SYNTH-PAD	SPACE VOICE 2	91	49	16	N	RgChoDly
322	SYNTH-PAD	SPACE CHOIR	91	54	32	N	ChoDly 4
323	SYNTH-PAD	BOTTLE PAD	92	49	16	N	LFO Wah
324	SYNTH-PAD	DEEP BLUE	97	49	32	N	RevHall2
325	SYNTH-PAD	GOBLIN PAD	101	48	16	N	Flinger
326	SYNTH-PAD	POLY SAW	90	51	16	N	ChoDly 3
327	SYNTH-PAD	BOUNCE PAD	94	49	16	N	Dist Cho
328	SYNTH-PAD	SLOW SWEEP	95	49	16	N	RgChoDly
329	SYNTH-PAD	STEEL PAD	99	49	16	N	ChoDly 3
330	SYNTH-PAD	WONDER BELL	98	51	16	N	GateRvb4
331	SYNTH-PAD	SAVANNA	98	52	32	N	RgChoDly

Panel-Klangfarben

①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧
400	GM	GM PIANO 1	0	64	32	N	-
401	GM	GM PIANO 2	1	64	32	N	-
402	GM	GM PIANO 3	2	64	32	N	-
403	GM	GM HONKY-TONK	3	64	16	N	-
404	GM	GM E.PIANO 1	4	64	32	N	-
405	GM	GM E.PIANO 2	5	64	16	N	-
406	GM	GM HARPSICHORD	6	64	32	N	-
407	GM	GM CLAVI	7	64	32	N	-
408	GM	GM CELESTA	8	64	32	N	-
409	GM	GM GLOCKENSPIEL	9	64	32	N	-
410	GM	GM MUSIC BOX	10	64	16	N	-
411	GM	GM VIBRAPHONE	11	64	32	N	-
412	GM	GM MARIMBA	12	64	32	N	-
413	GM	GM XYLOPHONE	13	64	32	N	-
414	GM	GM TUBULAR BELL	14	64	32	N	-
415	GM	GM DULCIMER	15	64	16	N	-
416	GM	GM ORGAN 1	16	64	32	N	-
417	GM	GM ORGAN 2	17	64	16	N	-
418	GM	GM ORGAN 3	18	64	16	N	-
419	GM	GM PIPE ORGAN	19	64	16	N	-
420	GM	GM REED ORGAN	20	64	32	N	-
421	GM	GM ACCORDION	21	64	16	N	-
422	GM	GM HARMONICA	22	64	32	N	-
423	GM	GM BANDONEON	23	64	16	N	-
424	GM	GM NYLON STR.GUITAR	24	64	32	N	-
425	GM	GM STEEL STR.GUITAR	25	64	32	N	-
426	GM	GM JAZZ GUITAR	26	64	32	N	-
427	GM	GM CLEAN GUITAR	27	64	32	N	-
428	GM	GM MUTE GUITAR	28	64	32	N	-
429	GM	GM OVERDRIVE GT	29	64	16	N	-
430	GM	GM DISTORTION GT	30	64	16	N	-
431	GM	GM GT HARMONICS	31	64	32	N	-
432	GM	GM ACOUSTIC BASS	32	64	32	N	-
433	GM	GM FINGERED BASS	33	64	32	N	-
434	GM	GM PICKED BASS	34	64	32	N	-
435	GM	GM FRETLESS BASS	35	64	32	N	-
436	GM	GM SLAP BASS 1	36	64	32	N	-
437	GM	GM SLAP BASS 2	37	64	32	N	-
438	GM	GM SYNTH-BASS 1	38	64	16	N	-
439	GM	GM SYNTH-BASS 2	39	64	32	N	-

①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧
440	GM	GM VIOLIN	40	64	32	N	-
441	GM	GM VIOLA	41	64	32	N	-
442	GM	GM CELLO	42	64	32	N	-
443	GM	GM CONTRABASS	43	64	32	N	-
444	GM	GM TREMOLO STRINGS	44	64	32	N	-
445	GM	GM PIZZICATO	45	64	32	N	-
446	GM	GM HARP	46	64	32	N	-
447	GM	GM TIMPANI	47	64	32	N	-
448	GM	GM STRINGS 1	48	64	32	N	-
449	GM	GM STRINGS 2	49	64	32	N	-
450	GM	GM SYNTH-STRINGS 1	50	64	32	N	-
451	GM	GM SYNTH-STRINGS 2	51	64	32	N	-
452	GM	GM CHOIR AAHS	52	64	32	N	-
453	GM	GM VOICE DOO	53	64	32	N	-
454	GM	GM SYNTH-VOICE	54	64	32	N	-
455	GM	GM ORCHESTRA HIT	55	64	16	N	-
456	GM	GM TRUMPET	56	64	32	N	-
457	GM	GM TROMBONE	57	64	32	N	-
458	GM	GM TUBA	58	64	32	N	-
459	GM	GM MUTE TRUMPET	59	64	32	N	-
460	GM	GM FRENCH HORN	60	64	16	N	-
461	GM	GM BRASS	61	64	32	N	-
462	GM	GM SYNTH-BRASS 1	62	64	32	N	-
463	GM	GM SYNTH-BRASS 2	63	64	16	N	-
464	GM	GM SOPRANO SAX	64	64	32	N	-
465	GM	GM ALTO SAX	65	64	32	N	-
466	GM	GM TENOR SAX	66	64	32	N	-
467	GM	GM BARITONE SAX	67	64	32	N	-
468	GM	GM OBOE	68	64	32	N	-
469	GM	GM ENGLISH HORN	69	64	32	N	-
470	GM	GM BASSOON	70	64	32	N	-
471	GM	GM CLARINET	71	64	32	N	-
472	GM	GM PICCOLO	72	64	32	N	-
473	GM	GM FLUTE	73	64	32	N	-
474	GM	GM RECORDER	74	64	32	N	-
475	GM	GM PAN FLUTE	75	64	32	N	-
476	GM	GM BOTTLE BLOW	76	64	32	N	-
477	GM	GM SHAKUHACHI	77	64	16	N	-
478	GM	GM WHISTLE	78	64	32	N	-
479	GM	GM OCARINA	79	64	32	N	-

Anhang

①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧
480	GM	GM SQUARE LEAD	80	64	16	N	-
481	GM	GM SAWTOOTH LEAD	81	64	16	N	-
482	GM	GM CALLIOPE	82	64	16	N	-
483	GM	GM CHIFF LEAD	83	64	16	N	-
484	GM	GM CHARANG	84	64	16	N	-
485	GM	GM VOICE LEAD	85	64	16	N	-
486	GM	GM FIFTH LEAD	86	64	16	N	-
487	GM	GM BASS+LEAD	87	64	16	N	-
488	GM	GM FANTASY	88	64	16	N	-
489	GM	GM WARM PAD	89	64	32	N	-
490	GM	GM POLYSYNTH	90	64	16	N	-
491	GM	GM SPACE CHOIR	91	64	16	N	-
492	GM	GM BOWED GLASS	92	64	16	N	-
493	GM	GM METAL PAD	93	64	16	N	-
494	GM	GM HALO PAD	94	64	16	N	-
495	GM	GM SWEEP PAD	95	64	32	N	-
496	GM	GM RAIN DROP	96	64	16	N	-
497	GM	GM SOUND TRACK	97	64	16	N	-
498	GM	GM CRYSTAL	98	64	16	N	-
499	GM	GM ATMOSPHERE	99	64	16	N	-
500	GM	GM BRIGHTNESS	100	64	16	N	-
501	GM	GM GOBLINS	101	64	16	N	-
502	GM	GM ECHOES	102	64	32	N	-
503	GM	GM SF	103	64	16	N	-
504	GM	GM SITAR	104	64	16	N	-
505	GM	GM BANJO	105	64	32	N	-
506	GM	GM SHAMISEN	106	64	32	N	-
507	GM	GM KOTO	107	64	32	N	-
508	GM	GM THUMB PIANO	108	64	32	N	-
509	GM	GM BAGPIPE	109	64	16	N	-
510	GM	GM FIDDLE	110	64	32	N	-
511	GM	GM SHANAI	111	64	32	N	-
512	GM	GM TINKLE BELL	112	64	32	N	-
513	GM	GM ACOGO	113	64	32	N	-
514	GM	GM STEEL DRUMS	114	64	16	N	-
515	GM	GM WOOD BLOCK	115	64	32	N	-
516	GM	GM TAIKO	116	64	32	N	-
517	GM	GM MELODIC TOM	117	64	32	N	-
518	GM	GM SYNTH-DRUM	118	64	32	N	-
519	GM	GM REVERSE CYMBAL	119	64	32	N	-
520	GM	GM GT FRET NOISE	120	64	32	N	-
521	GM	GM BREATH NOISE	121	64	32	N	-
522	GM	GM SEASHORE	122	64	16	N	-
523	GM	GM BIRD	123	64	16	N	-
524	GM	GM TELEPHONE	124	64	32	N	-
525	GM	GM HELICOPTER	125	64	32	N	-
526	GM	GM APPLAUSE	126	64	16	N	-
527	GM	GM GUNSHOT	127	64	32	N	-
528	VARIOUS	TECHNO PIANO	1	70	32	N	-
529	VARIOUS	MODERN E.G.PIANO WIDE	2	65	32	N	-
530	VARIOUS	HONKY-TONK 2	3	65	16	N	-
531	VARIOUS	DYNO ELEC.PIANO VAR.	4	65	32	N	-
532	VARIOUS	60'S ELEC.PIANO VAR.	4	68	32	N	-
533	VARIOUS	ELEC.PIANO 3	4	66	16	N	-
534	VARIOUS	MODERN EP+E.G.PIANO	5	66	16	N	-
535	VARIOUS	MODERN EP VAR.	5	68	16	N	-
536	VARIOUS	HARPSICHORD VAR.	6	66	32	N	-
537	VARIOUS	PULSE CLAVI VAR.	7	65	32	N	-
538	VARIOUS	VIBRAPHONE VAR.	11	65	32	N	-
539	VARIOUS	MARIMBA VAR.	12	65	32	N	-

①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧
540	VARIOUS	TREMOLO ORGAN VAR.	16	65	32	N	-
541	VARIOUS	70'S ORGAN VAR.	17	65	32	N	-
542	VARIOUS	CHURCH ORGAN 3	19	66	16	N	-
543	VARIOUS	PUFF ORGAN	20	65	16	N	-
544	VARIOUS	NYLON GUITAR RELEASE	24	66	16	N	-
545	VARIOUS	ACOUSTIC GUITAR VAR.	25	69	32	N	-
546	VARIOUS	PEDAL STEEL	26	65	16	N	-
547	VARIOUS	DETUNE CLEAN GT	27	65	16	N	-
548	VARIOUS	PLAIN ELEC.GUITAR REAR	27	66	32	N	-
549	VARIOUS	PLAIN ELEC.GUITAR FRONT	27	67	32	N	-
550	VARIOUS	FEEDBACK GUITAR VAR.	30	65	16	N	-
551	VARIOUS	GUITAR FEEDBACK	31	65	32	N	-
552	VARIOUS	ACOUSTIC BASS 1 VAR.	32	67	32	N	-
553	VARIOUS	FINGERED BASS 1 VAR.	33	67	32	N	-
554	VARIOUS	SAW SYNTH-BASS 3	38	67	16	N	-
555	VARIOUS	SAW SYNTH-BASS 4	38	73	16	N	-
556	VARIOUS	RESO.SAW BASS 3	38	72	16	N	-
557	VARIOUS	ORGAN BASS 2	38	74	16	N	-
558	VARIOUS	SQR SYNTH-BASS 2	39	65	16	N	-
559	VARIOUS	SQR SYNTH-BASS 3	39	73	16	N	-
560	VARIOUS	ATTACK SQR BASS	39	74	16	N	-
561	VARIOUS	OCTAVE STRINGS	48	66	16	N	-
562	VARIOUS	SYNTH-STRINGS 2	50	65	16	N	-
563	VARIOUS	CHOIR+UUH	52	65	16	N	-
564	VARIOUS	SCAT VOICE 4	53	71	16	N	-
565	VARIOUS	SCAT VOICE 5	53	72	16	N	-
566	VARIOUS	SYNTH-VOICE 3	54	68	16	N	-
567	VARIOUS	SEQ VOX	54	66	32	N	-
568	VARIOUS	BASS HIT VAR.	55	65	16	N	-
569	VARIOUS	POP HIT 3	55	66	16	N	-
570	VARIOUS	ORCHESTRA HIT 2	55	67	16	N	-
571	VARIOUS	TIMPANI HIT	55	73	16	N	-
572	VARIOUS	TRUMPET 3	56	65	32	N	-
573	VARIOUS	MUTE TRUMPET VAR.	59	65	32	N	-
574	VARIOUS	MELLOW FRENCH HORN	60	65	16	N	-
575	VARIOUS	BRASS+TRUMPET	61	68	16	N	-
576	VARIOUS	BRASS+TROMBONE	61	65	16	N	-
577	VARIOUS	SYNTH-BRASS VAR.	62	65	32	N	-
578	VARIOUS	OCTAVE SYNTH-BRASS	62	66	16	N	-
579	VARIOUS	SYNTH-BRASS SFZ	63	65	16	N	-
580	VARIOUS	BREATHY ALTO SAX VAR.	65	69	16	N	-
581	VARIOUS	BREATHY TENOR SAX VAR.	66	69	16	N	-
582	VARIOUS	MELLOW ALTO SAX	65	65	16	N	-
583	VARIOUS	MELLOW TENOR SAX	66	65	16	N	-
584	VARIOUS	TRIANGLE WAVE	80	66	32	N	-
585	VARIOUS	SQUARE WAVE 3	80	74	32	N	-
586	VARIOUS	SAW WAVE	81	65	32	N	-
587	VARIOUS	SAW+SQR	81	66	16	N	-
588	VARIOUS	SEQ SAW 2	81	68	16	N	-
589	VARIOUS	PERC.CHIFF 2	83	67	16	N	-
590	VARIOUS	GT SYNTH-LEAD 2	84	68	16	N	-
591	VARIOUS	VOX LEAD 2	85	65	16	N	-
592	VARIOUS	BASS LEAD 3	87	65	16	N	-
593	VARIOUS	SINE SYNTH	89	65	16	N	-
594	VARIOUS	SOPRANO PAD	89	68	16	N	-
595	VARIOUS	GLASS PAD	92	66	16	N	-
596	VARIOUS	METAL PAD 2	93	65	16	N	-
597	VARIOUS	FAST SWEEP	95	66	16	N	-
598	VARIOUS	WOOD PAD	96	66	16	N	-
599	VARIOUS	SYNTH-MALLET	98	65	16	N	-

Schlagzeug-Sets

①	②	③	④	⑤
600	DRUM SET	STANDARD SET 1	0	120
601	DRUM SET	STANDARD SET 2	1	120
602	DRUM SET	STANDARD SET 3	2	120
603	DRUM SET	STANDARD SET 4	3	120
604	DRUM SET	ROOM SET	8	120
605	DRUM SET	POWER SET	16	120
606	DRUM SET	ELECTRONIC SET	24	120
607	DRUM SET	SYNTH SET 1	25	120
608	DRUM SET	SYNTH SET 2	30	120

①	②	③	④	⑤
609	DRUM SET	JAZZ SET	32	120
610	DRUM SET	BRUSH SET	40	120
611	DRUM SET	ORCHESTRA SET	48	120
612	DRUM SET	HIP-HOP SET 1	64	120
613	DRUM SET	HIP-HOP SET 2	65	120
614	DRUM SET	TECHNO SET 1	66	120
615	DRUM SET	TECHNO SET 2	67	120
616	DRUM SET	DANCE SET 1	68	120
617	DRUM SET	DANCE SET 2	69	120

Anhang

Anwenderklangfarben

①	②	③	④	⑤
700	USER TONE	STEREO GRAND PIANO	0	94
701	USER TONE	STEREO MELLOW PIANO	1	94
702	USER TONE	STEREO BRIGHT PIANO	2	94
703	USER TONE	GRAND PIANO	3	94
704	USER TONE	ROCK PIANO	4	94
705	USER TONE	MODERN PIANO	5	94
706	USER TONE	DANCE PIANO	6	94
707	USER TONE	MELLOW PIANO	7	94
708	USER TONE	BRIGHT PIANO	8	94
709	USER TONE	SYNTH-STR PIANO	9	94
710	USER TONE	STRINGS PIANO	10	94
711	USER TONE	VOICE PIANO	11	94
712	USER TONE	ELEC.GRAND PIANO	12	94
713	USER TONE	HARPSICHORD	13	94
714	USER TONE	GRAND PIANO WIDE	14	94
715	USER TONE	AMBIENT PIANO	15	94
716	USER TONE	1 OCTAVE PIANO	16	94
717	USER TONE	2 OCTAVE PIANO	17	94
718	USER TONE	MODERN E.G.PIANO	18	94
719	USER TONE	COMP.PIANO	19	94
720	USER TONE	HONKY-TONK 1	20	94
721	USER TONE	BRIGHT HARPSICHORD	21	94
722	USER TONE	COUPLED HARPSICHORD	22	94
723	USER TONE	ELEC.PIANO 1	23	94
724	USER TONE	ELEC.PIANO 2	24	94
725	USER TONE	FM ELEC.PIANO	25	94
726	USER TONE	DYNO ELEC.PIANO	26	94
727	USER TONE	60'S ELEC.PIANO	27	94
728	USER TONE	MELLOW E.PIANO	28	94
729	USER TONE	POP ELEC.PIANO	29	94
730	USER TONE	TREMOLO E.PIANO	30	94
731	USER TONE	SOFT E.PIANO	31	94
732	USER TONE	GLASS E.PIANO	32	94
733	USER TONE	SYNTH-STR E.PIANO 1	33	94
734	USER TONE	CLAVI	34	94
735	USER TONE	AUTO WAH E.PIANO	35	94
736	USER TONE	PHASER E.PIANO	36	94
737	USER TONE	MODERN E.PIANO	37	94
738	USER TONE	WARM ELEC.PIANO	38	94
739	USER TONE	ELEC.PIANO PAD	39	94
740	USER TONE	SYNTH-STR E.PIANO 2	40	94
741	USER TONE	STRINGS E.PIANO	41	94
742	USER TONE	RESONANCE CLAVI	42	94
743	USER TONE	PULSE CLAVI	43	94
744	USER TONE	LA CLAVI	44	94
745	USER TONE	TREMOLO VIBRAPHONE	45	94
746	USER TONE	MARIMBA	46	94
747	USER TONE	GLOCKENSPIEL	47	94
748	USER TONE	CELESTA	48	94
749	USER TONE	VIBRAPHONE	49	94

①	②	③	④	⑤
750	USER TONE	PHASER MARIMBA	50	94
751	USER TONE	DELAY GLOCKENSPIEL	51	94
752	USER TONE	ROTARY CELESTA	52	94
753	USER TONE	ROTARY DRAWBAR	53	94
754	USER TONE	ROTARY PERC.ORGAN 1	54	94
755	USER TONE	ROTARY PERC.ORGAN 2	55	94
756	USER TONE	70'S ORGAN	56	94
757	USER TONE	TREMOLO ORGAN	57	94
758	USER TONE	JAZZ DRAWBAR	58	94
759	USER TONE	ROCK ORGAN	59	94
760	USER TONE	OVD ROTARY ORGAN	60	94
761	USER TONE	ROTARY ELEC.ORGAN	61	94
762	USER TONE	CHURCH ORGAN 1	62	94
763	USER TONE	CHAPEL ORGAN	63	94
764	USER TONE	ACCORDION	64	94
765	USER TONE	BANDONEON	65	94
766	USER TONE	HARMONICA	66	94
767	USER TONE	DRAWBAR ORGAN 1	67	94
768	USER TONE	DRAWBAR ORGAN 2	68	94
769	USER TONE	ELEC.ORGAN	69	94
770	USER TONE	PERC.ORGAN 1	70	94
771	USER TONE	PERC.ORGAN 2	71	94
772	USER TONE	JAZZ ORGAN	72	94
773	USER TONE	OVD ROCK ORGAN	73	94
774	USER TONE	TAPE ORGAN	74	94
775	USER TONE	CHURCH ORGAN 2	75	94
776	USER TONE	OCTAVE ACCORDION	76	94
777	USER TONE	NEO BANDONEON	77	94
778	USER TONE	SLOW HARMONICA	78	94
779	USER TONE	WAH HARMONICA	79	94
780	USER TONE	PURE ACOUSTIC GUITAR	80	94
781	USER TONE	NYLON STR.GUITAR	81	94
782	USER TONE	STEEL STR.GUITAR	82	94
783	USER TONE	JAZZ GUITAR	83	94
784	USER TONE	CHORUS CLEAN GUITAR	84	94
785	USER TONE	ROTARY GUITAR	85	94
786	USER TONE	CRUNCH ELEC.GUITAR	86	94
787	USER TONE	OVD FRONT GUITAR	87	94
788	USER TONE	FEEDBACK DIST.GT	88	94
789	USER TONE	MUTE DIST.GUITAR	89	94
790	USER TONE	MELLOW NYLON GUITAR	90	94
791	USER TONE	12 STRING GUITAR	91	94
792	USER TONE	BRIGHT ACOUSTIC GUITAR	92	94
793	USER TONE	CHORUS STEEL GUITAR	93	94
794	USER TONE	UKULELE	94	94
795	USER TONE	BANJO	95	94
796	USER TONE	OCTAVE JAZZ GUITAR	96	94
797	USER TONE	CHORUS JAZZ GUITAR	97	94
798	USER TONE	CLEAN GUITAR	98	94
799	USER TONE	ELEC.GUITAR FRONT	99	94

Anwenderklangfarben mit Wellenformen

①	②	③	④	⑤
800	USER TONE with WAVE	PIANO EX.	0	88
801	USER TONE with WAVE	CZ SWEEP BASS	1	88
802	USER TONE with WAVE	CZ LEAD 1	2	88
803	USER TONE with WAVE	CZ SYNTH 1	3	88
804	USER TONE with WAVE	VOICE BASS	4	88
805	USER TONE with WAVE	NO DATA	5	88
806	USER TONE with WAVE	NO DATA	6	88
807	USER TONE with WAVE	NO DATA	7	88
808	USER TONE with WAVE	NO DATA	8	88
809	USER TONE with WAVE	NO DATA	9	88

①	②	③	④	⑤
810	USER TONE with WAVE	NO DATA	10	88
811	USER TONE with WAVE	NO DATA	11	88
812	USER TONE with WAVE	NO DATA	12	88
813	USER TONE with WAVE	NO DATA	13	88
814	USER TONE with WAVE	NO DATA	14	88
815	USER TONE with WAVE	NO DATA	15	88
816	USER TONE with WAVE	NO DATA	16	88
817	USER TONE with WAVE	NO DATA	17	88
818	USER TONE with WAVE	NO DATA	18	88
819	USER TONE with WAVE	NO DATA	19	88

Anwender-Schlagzeugsets mit Wellenformen

①	②	③	④	⑤
900	USER DRUM SET with WAVE	POWER ROOM SET	0	125
901	USER DRUM SET with WAVE	NO DATA	1	125

①	②	③	④	⑤
902	USER DRUM SET with WAVE	NO DATA	2	125
903	USER DRUM SET with WAVE	NO DATA	3	125

Zugriegelorgel-Preset-Klangfarben

1	2	3	4	5	6	7	8
0	DRAWBAR	DRAWBAR ORGAN 1	0	96	10	N	Rotary
1	DRAWBAR	JAZZ ORGAN 1	1	96	10	N	Rotary
2	DRAWBAR	FULL DRAWBAR	2	96	16	N	Rotary
3	DRAWBAR	PERC. ORGAN 1	3	96	16	N	Rotary
4	DRAWBAR	16'+1' ORGAN	4	96	16	N	Rotary
5	DRAWBAR	SOUL ORGAN 1	5	96	10	N	Rotary
6	DRAWBAR	OVERDRIVE ORGAN 1	6	96	16	N	OvdRotry
7	DRAWBAR	DRAWBAR ORGAN 2	7	96	16	N	Rotary
8	DRAWBAR	BLOCK ORGAN 1	8	96	16	N	OvdRotry
9	DRAWBAR	THEATER ORGAN 1	9	96	16	N	Rotary
10	DRAWBAR	JAZZ ORGAN 2	10	96	10	N	Rotary
11	DRAWBAR	SOUL ORGAN 2	11	96	16	N	Rotary
12	DRAWBAR	GOSPEL ORGAN 1	12	96	16	N	Rotary
13	DRAWBAR	CHORUS ORGAN 1	13	96	16	N	Rotary
14	DRAWBAR	OVERDRIVE ORGAN 2	14	96	10	N	OvdRotry
15	DRAWBAR	BLOCK ORGAN 2	15	96	16	N	Rotary
16	DRAWBAR	DRAWBAR ORGAN 3	16	96	16	N	Rotary
17	DRAWBAR	PERC. ORGAN 2	17	96	16	N	Rotary
18	DRAWBAR	THEATER ORGAN 2	18	96	16	N	Rotary
19	DRAWBAR	GOSPEL ORGAN 2	19	96	16	N	Rotary
20	DRAWBAR	EVEN ORGAN	20	96	16	N	Rotary
21	DRAWBAR	FLUTE ORGAN 1	21	96	16	N	Rotary
22	DRAWBAR	CHORUS ORGAN 2	22	96	16	N	Rotary
23	DRAWBAR	OVERDRIVE ORGAN 3	23	96	16	N	Rotary
24	DRAWBAR	16' ORGAN	24	96	16	N	Rotary

1	2	3	4	5	6	7	8
25	DRAWBAR	SOUL ORGAN 3	25	96	16	N	Rotary
26	DRAWBAR	PERC. ORGAN 3	26	96	16	N	Rotary
27	DRAWBAR	DRAWBAR ORGAN 4	27	96	16	N	Rotary
28	DRAWBAR	PERC. ORGAN 4	28	96	10	N	Rotary
29	DRAWBAR	ODD ORGAN	29	96	16	N	Rotary
30	DRAWBAR	REED ORGAN 1	30	96	16	N	Rotary
31	DRAWBAR	BLOCK ORGAN 3	31	96	10	N	Rotary
32	DRAWBAR	OVERDRIVE ORGAN 4	32	96	10	N	OvdRotry
33	DRAWBAR	DRAWBAR ORGAN 5	33	96	10	N	Rotary
34	DRAWBAR	GOSPEL ORGAN 3	34	96	16	N	Rotary
35	DRAWBAR	8' + 4' ORGAN	35	96	32	N	Rotary
36	DRAWBAR	BLOCK ORGAN 4	36	96	32	N	Rotary
37	DRAWBAR	REED ORGAN 2	37	96	16	N	Rotary
38	DRAWBAR	PURE ORGAN 1	38	96	32	N	Rotary
39	DRAWBAR	DRAWBAR ORGAN 6	39	96	10	N	Rotary
40	DRAWBAR	DELAY ORGAN 1	40	96	10	N	SXDLy2
41	DRAWBAR	DEEP CHORUS ORGAN	41	96	32	N	Cho.Dly4
42	DRAWBAR	TREMOLO ORGAN	42	96	16	N	Cho.Trem
43	DRAWBAR	DELAY ORGAN 2	43	96	16	N	Cho.Dly6
44	DRAWBAR	LFO WAH ORGAN	44	96	16	N	LWhChDl2
45	DRAWBAR	DIST. ORGAN LEAD	45	96	16	N	MetalDly
46	DRAWBAR	RING ORGAN	46	96	16	N	RingMod2
47	DRAWBAR	MAD ROTARY ORGAN	47	96	10	N	RgChDly2
48	DRAWBAR	OLD ORGAN	48	96	16	N	LoFiRef2
49	DRAWBAR	DIST. RING ORGAN	49	96	10	N	DistRing

Zugriegelorgel-Anwenderklangfarben

1	2	3	4	5
100	USER DRAWBAR	DRAWBAR ORGAN 1	0	104
101	USER DRAWBAR	JAZZ ORGAN 1	1	104
102	USER DRAWBAR	FULL DRAWBAR	2	104
103	USER DRAWBAR	PERC. ORGAN 1	3	104
104	USER DRAWBAR	16'+1' ORGAN	4	104
105	USER DRAWBAR	SOUL ORGAN 1	5	104
106	USER DRAWBAR	OVERDRIVE ORGAN 1	6	104
107	USER DRAWBAR	DRAWBAR ORGAN 2	7	104
108	USER DRAWBAR	BLOCK ORGAN 1	8	104
109	USER DRAWBAR	THEATER ORGAN 1	9	104
110	USER DRAWBAR	JAZZ ORGAN 2	10	104
111	USER DRAWBAR	SOUL ORGAN 2	11	104
112	USER DRAWBAR	GOSPEL ORGAN 1	12	104
113	USER DRAWBAR	CHORUS ORGAN 1	13	104
114	USER DRAWBAR	OVERDRIVE ORGAN 2	14	104
115	USER DRAWBAR	BLOCK ORGAN 2	15	104
116	USER DRAWBAR	DRAWBAR ORGAN 3	16	104
117	USER DRAWBAR	PERC. ORGAN 2	17	104
118	USER DRAWBAR	THEATER ORGAN 2	18	104
119	USER DRAWBAR	GOSPEL ORGAN 2	19	104
120	USER DRAWBAR	EVEN ORGAN	20	104
121	USER DRAWBAR	FLUTE ORGAN 1	21	104
122	USER DRAWBAR	CHORUS ORGAN 2	22	104
123	USER DRAWBAR	OVERDRIVE ORGAN 3	23	104
124	USER DRAWBAR	16' ORGAN	24	104
125	USER DRAWBAR	SOUL ORGAN 3	25	104
126	USER DRAWBAR	PERC. ORGAN 3	26	104
127	USER DRAWBAR	DRAWBAR ORGAN 4	27	104
128	USER DRAWBAR	PERC. ORGAN 4	28	104
129	USER DRAWBAR	ODD ORGAN	29	104
130	USER DRAWBAR	REED ORGAN 1	30	104
131	USER DRAWBAR	BLOCK ORGAN 3	31	104
132	USER DRAWBAR	OVERDRIVE ORGAN 4	32	104
133	USER DRAWBAR	DRAWBAR ORGAN 5	33	104
134	USER DRAWBAR	GOSPEL ORGAN 3	34	104
135	USER DRAWBAR	8' + 4' ORGAN	35	104
136	USER DRAWBAR	BLOCK ORGAN 4	36	104
137	USER DRAWBAR	REED ORGAN 2	37	104
138	USER DRAWBAR	PURE ORGAN 1	38	104
139	USER DRAWBAR	DRAWBAR ORGAN 6	39	104
140	USER DRAWBAR	DELAY ORGAN 1	40	104

1	2	3	4	5
141	USER DRAWBAR	DEEP CHORUS ORGAN	41	104
142	USER DRAWBAR	TREMOLO ORGAN	42	104
143	USER DRAWBAR	DELAY ORGAN 2	43	104
144	USER DRAWBAR	LFO WAH ORGAN	44	104
145	USER DRAWBAR	DIST. ORGAN LEAD	45	104
146	USER DRAWBAR	RING ORGAN	46	104
147	USER DRAWBAR	MAD ROTARY ORGAN	47	104
148	USER DRAWBAR	OLD ORGAN	48	104
149	USER DRAWBAR	DIST. RING ORGAN	49	104
150	USER DRAWBAR	DRAWBAR ORGAN 1	50	104
151	USER DRAWBAR	JAZZ ORGAN 1	51	104
152	USER DRAWBAR	FULL DRAWBAR	52	104
153	USER DRAWBAR	PERC. ORGAN 1	53	104
154	USER DRAWBAR	16'+1' ORGAN	54	104
155	USER DRAWBAR	SOUL ORGAN 1	55	104
156	USER DRAWBAR	OVERDRIVE ORGAN 1	56	104
157	USER DRAWBAR	DRAWBAR ORGAN 2	57	104
158	USER DRAWBAR	BLOCK ORGAN 1	58	104
159	USER DRAWBAR	THEATER ORGAN 1	59	104
160	USER DRAWBAR	JAZZ ORGAN 2	60	104
161	USER DRAWBAR	SOUL ORGAN 2	61	104
162	USER DRAWBAR	GOSPEL ORGAN 1	62	104
163	USER DRAWBAR	CHORUS ORGAN 1	63	104
164	USER DRAWBAR	OVERDRIVE ORGAN 2	64	104
165	USER DRAWBAR	BLOCK ORGAN 2	65	104
166	USER DRAWBAR	DRAWBAR ORGAN 3	66	104
167	USER DRAWBAR	PERC. ORGAN 2	67	104
168	USER DRAWBAR	THEATER ORGAN 2	68	104
169	USER DRAWBAR	GOSPEL ORGAN 2	69	104
170	USER DRAWBAR	EVEN ORGAN	70	104
171	USER DRAWBAR	FLUTE ORGAN 1	71	104
172	USER DRAWBAR	CHORUS ORGAN 2	72	104
173	USER DRAWBAR	OVERDRIVE ORGAN 3	73	104
174	USER DRAWBAR	16' ORGAN	74	104
175	USER DRAWBAR	SOUL ORGAN 3	75	104
176	USER DRAWBAR	PERC. ORGAN 3	76	104
177	USER DRAWBAR	DRAWBAR ORGAN 4	77	104
178	USER DRAWBAR	PERC. ORGAN 4	78	104
179	USER DRAWBAR	ODD ORGAN	79	104
180	USER DRAWBAR	REED ORGAN 1	80	104
181	USER DRAWBAR	BLOCK ORGAN 3	81	104

Anhang

①	②	③	④	⑤
182	USER DRAWBAR	OVERDRIVE ORGAN 4	82	104
183	USER DRAWBAR	DRAWBAR ORGAN 5	83	104
184	USER DRAWBAR	GOSPEL ORGAN 3	84	104
185	USER DRAWBAR	8' + 4' ORGAN	85	104
186	USER DRAWBAR	BLOCK ORGAN 4	86	104
187	USER DRAWBAR	REED ORGAN 2	87	104
188	USER DRAWBAR	PURE ORGAN 1	88	104
189	USER DRAWBAR	DRAWBAR ORGAN 6	89	104
190	USER DRAWBAR	DELAY ORGAN 1	90	104
191	USER DRAWBAR	DEEP CHORUS ORGAN	91	104
192	USER DRAWBAR	TREMOLO ORGAN	92	104
193	USER DRAWBAR	DELAY ORGAN 2	93	104
194	USER DRAWBAR	LFO WAH ORGAN	94	104
195	USER DRAWBAR	DIST. ORGAN LEAD	95	104
196	USER DRAWBAR	RING ORGAN	96	104
197	USER DRAWBAR	MAD ROTARY ORGAN	97	104
198	USER DRAWBAR	OLD ORGAN	98	104
199	USER DRAWBAR	DIST. RING ORGAN	99	104

HINWEIS

Bereich

Symbol	Bedeutung
N	Normal
-1	1 Oktave vermindert
+1	1 Oktave erhöht

- Die obige Liste zeigt die anfängliche Werksvorgabekonfiguration. Die unten angegebenen Klangfarbengruppen-Klangfarbennamen ändern gegenüber den in der Liste angegebenen Nummern, wenn Sie die Original-Klangfarben im Speicher des Keyboards abspeichern (Seite G-42).
 - Anwenderklangfarben (Klangfarbennummer 700 bis 799)*1
 - Anwenderklangfarben mit Wellenformen (Klangfarbennummer 800 bis 819)*2
 - Anwender-Schlagzeugsets mit Wellenformen (Klangfarbennummer 900 bis 903)*3
 - Zugriegelorgel-Anwenderklangfarben (Klangfarbennummer 100 bis 199)*4
- *1 Die anfängliche Werksvorgabe sind die fortschrittlichen Klangfarben 000 bis 099. Durch die Systemrückstellung (Seite G-70) wird auf die Werksvorgaben zurückgekehrt.
- *2 Die anfängliche Werksvorgabe ist die Klangfarbe mit Wellenformdaten für die Klangfarbennummer 800 bis 804. Durch die Systemrückstellung werden alle abgespeicherten Daten gelöscht.
- *3 Die anfängliche Werksvorgabe ist das vorprogrammierte Schlagzeugset mit Wellenformdaten für die Klangfarbennummer 900. Durch die Systemrückstellung werden alle abgespeicherten Daten gelöscht.
- *4 Die anfängliche Werksvorgabe sind zwei Sätze der gleichen Klangfarbe, die den Zugriegelorgel-Klangfarbennummern 000 bis 049 zugeordnet sind. Die Systemrückstellung kehrt an die Werksvorgaben zurück.
- Die zum Lieferumfang dieses Keyboard gehörende CD-ROM kann verwendet werden, um alle Klangfarben auf ihre anfänglichen Werksvorgaben zurückzustellen, wie sie in dieser Liste aufgeführt sind. Für Einzelheiten siehe „Zurückstellen des Keyboards auf seine anfänglichen Werksvorgaben“ auf Seite G-77.

Schlagzeug-Zuordnungsliste

“←” Zeigt den gleichen Sound wie STANDARD SET 1 an.

Tasten/ Notennummer	Programmänderungsnummer/Schlagzeug-Set-Bezeichnung										
	PC0: STANDARD SET 1	PC1: STANDARD SET 2	PC2: STANDARD SET 3	PC3: STANDARD SET 4	PC4: STANDARD SET 5	PC8: ROOM SET	PC16: POWER SET	PC24: ELECTRONIC SET	PC25: SYNTH SET 1	PC30: SYNTH SET 2	
C-1 0	LOW TOM 2a	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
D-1 2	LOW TOM 2b	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
E-1 4	LOW TOM 1a	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
F-1 5	LOW TOM 1b	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
G-1 7	MID TOM 2a	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
A-1 9	MID TOM 2b	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
B-1 11	MID TOM 1a	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
C0 12	MID TOM 1b	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
D0 14	CRASH CYMBAL 1a	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
E0 16	CRASH CYMBAL 1b	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
F0 17	CRASH CYMBAL 1c	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
G0 19	CRASH CYMBAL 2a	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
A0 21	CRASH CYMBAL 2b	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
B0 23	CRASH CYMBAL 2c	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
C1 24	CRASH CYMBAL 2d	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
D1 26	CRASH CYMBAL 1a	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
E1 28	CRASH CYMBAL 1b	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
F1 29	CRASH CYMBAL 1c	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
G1 31	CRASH CYMBAL 2a	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
A1 33	CRASH CYMBAL 2b	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
B1 35	CRASH CYMBAL 2c	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
C2 36	CRASH CYMBAL 2d	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
D2 38	CRASH CYMBAL 1a	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
E2 39	CRASH CYMBAL 1b	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
F2 41	CRASH CYMBAL 1c	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
G2 43	CRASH CYMBAL 2a	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
A2 44	CRASH CYMBAL 2b	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
B2 47	CRASH CYMBAL 2c	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
C3 48	CRASH CYMBAL 2d	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
D3 50	CRASH CYMBAL 1a	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
E3 52	CRASH CYMBAL 1b	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
F3 53	CRASH CYMBAL 1c	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
G3 55	CRASH CYMBAL 2a	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
A3 57	CRASH CYMBAL 2b	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
B3 59	CRASH CYMBAL 2c	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
C4 60	CRASH CYMBAL 2d	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
D4 62	CRASH CYMBAL 1a	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
E4 64	CRASH CYMBAL 1b	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
F4 65	CRASH CYMBAL 1c	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
G4 67	CRASH CYMBAL 2a	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
A4 69	CRASH CYMBAL 2b	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
B4 71	CRASH CYMBAL 2c	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
C5 72	CRASH CYMBAL 2d	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
D5 74	CRASH CYMBAL 1a	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
E5 76	CRASH CYMBAL 1b	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
F5 77	CRASH CYMBAL 1c	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
G5 79	CRASH CYMBAL 2a	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
A5 81	CRASH CYMBAL 2b	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
B5 83	CRASH CYMBAL 2c	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
C6 84	CRASH CYMBAL 2d	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
D6 86	CRASH CYMBAL 1a	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
E6 88	CRASH CYMBAL 1b	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
F6 89	CRASH CYMBAL 1c	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
G6 91	CRASH CYMBAL 2a	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
A6 93	CRASH CYMBAL 2b	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
B6 95	CRASH CYMBAL 2c	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
C7 96	CRASH CYMBAL 2d	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
D7 98	CRASH CYMBAL 1a	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
E7 100	CRASH CYMBAL 1b	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
F7 101	CRASH CYMBAL 1c	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
G7 103	CRASH CYMBAL 2a	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
A7 105	CRASH CYMBAL 2b	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
B7 107	CRASH CYMBAL 2c	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
C8 108	CRASH CYMBAL 2d	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
D8 110	CRASH CYMBAL 1a	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
E8 112	CRASH CYMBAL 1b	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
F8 113	CRASH CYMBAL 1c	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
G8 115	CRASH CYMBAL 2a	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
A8 117	CRASH CYMBAL 2b	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
B8 119	CRASH CYMBAL 2c	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
C9 120	CRASH CYMBAL 2d	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
D9 122	CRASH CYMBAL 1a	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
E9 124	CRASH CYMBAL 1b	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
F9 125	CRASH CYMBAL 1c	←	←	←	←	←	←	←	←	←	
G9 127	CRASH CYMBAL 2a	←	←	←	←	←	←	←	←	←	

Rhythmusliste

Nr	Rhythmusname
8 BEAT	
000	8 BEAT 1
001	8 BEAT 2
002	8 BEAT 3
003	8 BEAT 4
004	8 BEAT 5
005	8 BEAT POP 1
006	8 BEAT POP 2
007	8 BEAT POP 3
008	8 BEAT POP 4
009	60'S SOUL
010	8 BEAT DANCE
011	POP ROCK 1
012	POP ROCK 2
16 BEAT	
013	16 BEAT 1
014	16 BEAT 2
015	16 BEAT 3
016	16 BEAT 4
017	SLOW 16 BEAT
018	16 BEAT SHUFFLE 1
019	16 BEAT SHUFFLE 2
020	16 BEAT SHUFFLE 3
021	16 BEAT SHUFFLE 4
022	FUNK 1
023	FUNK 2
024	FUSION
025	LATIN FUSION
POPS	
026	POP 1
027	POP 2
028	CUITAR POP
029	SOUL
030	POP SHUFFLE 1
031	POP SHUFFLE 2
032	SOUL POP
033	WORLD POP
034	MELLOW R&B
035	60'S POP
036	80'S POP
037	OLDIES POP
038	POP WALTZ

Nr	Rhythmusname
BALLAD	
039	8 BEAT BALLAD 1
040	8 BEAT BALLAD 2
041	8 BEAT BALLAD 3
042	16 BEAT BALLAD 1
043	16 BEAT BALLAD 2
044	16 BEAT BALLAD 3
045	6/8 BALLAD 1
046	6/8 BALLAD 2
047	ROCK BALLAD
048	POP BALLAD
049	OLDIES BALLAD
050	SERENADE
ROCK	
051	ROCK 1
052	ROCK 2
053	ROCK 3
054	R&B
055	SHUFFLE ROCK
056	HEAVY METAL
057	60'S ROCK
058	SHUFFLE BOOGIE
059	BLUES
060	TWIST
DANCE	
061	TRANCE 1
062	TRANCE 2
063	AMBIENT 1
064	AMBIENT 2
065	AMBIENT 3
066	RAVE
067	TECHNO
068	DIGITAL ROCK
069	HOUSE
070	LATIN HOUSE
071	DANCE 1
072	DANCE 2
073	MODERN R&B
074	HIP-HOP
075	TRIP-HOP
076	ELECTRIC POP
077	DANCE POP 1
078	DANCE POP 2

Nr	Rhythmusname
079	DANCE POP 3
080	DISCO SOUL
JAZZ	
081	FAST BIG BAND
082	MIDDLE BIG BAND
083	SLOW BIG BAND
084	JAZZ COMBO 1
085	JAZZ COMBO 2
086	SWING 1
087	SWING 2
088	SLOW SWING
089	MODERN JAZZ
090	FOX TROT
091	QUICKSTEP
092	JAZZ WALTZ
EUROPEAN	
093	POLKA
094	POLKA FOX
095	POP POLKA
096	MARCH 1
097	MARCH 2
098	GERMAN MARCH
099	WALTZ 1
100	WALTZ 2
101	WALTZ 3
102	VIENNESE WALTZ
103	FRENCH WALTZ 1
104	FRENCH WALTZ 2
LATIN/VARIOUS	
105	BOSSA NOVA 1
106	BOSSA NOVA 2
107	BOSSA NOVA 3
108	SAMBA 1
109	SAMBA 2
110	MERENGUE
111	CUMBIA
112	CHA-CHA-CHA
113	SALSA
114	BEGUINE 1
115	BEGUINE 2
116	BOLERO
117	MAMBO
118	RHUMBA

Nr	Rhythmusname
119	TANGO 1
120	TANGO 2
121	REGGAE 1
122	REGGAE 2
123	SKA
124	LATIN DISCO
125	BLUEGRASS
126	COUNTRY
127	COUNTRY SHUFFLE
128	COUNTRY WALTZ
129	FAST GOSPEL
130	SLOW GOSPEL
131	BROADWAY
132	JIVE
133	DIXIE
134	PASODOBLE
135	SIRTAKI
136	HAWAIIAN
137	ADANI
138	BALADI
139	SYMPHONY
FOR PIANO	
140	PIANO BALLAD 1
141	PIANO BALLAD 2
142	PIANO BALLAD 3
143	EP BALLAD 1
144	EP BALLAD 2
145	BLUES BALLAD
146	MELLOW JAZZ
147	JAZZ COMBO 3
148	RAGTIME
149	BOOGIE WOOGIE
150	ARPEGGIO 1
151	ARPEGGIO 2
152	ARPEGGIO 3
153	PIANO BALLAD 4
154	6/8 MARCH
155	MARCH 3
156	2 BEAT
157	WALTZ 4
158	WALTZ 5
159	WALTZ 6

Anwenderrhythmen

Nr	Rhythmusname
160	METRONOME 4 BEAT
161	METRONOME 3 BEAT
162	METRONOME 2 BEAT
163	POP BEAT
164	URBAN 16 BEAT
165	SHUFFLE BALLAD
166	U.K ROCK
167	UNPLUGGED
168	CYBER TRANCE
169	2 STEP
170	BALLROOM FOX
171	PUNTA
172	BACHATA
173	RAI
174	ZOUK
175	CONCERTO

HINWEIS

- In dieser Liste sind die anfänglichen Werksvorgaben aufgeführt, bei welchen der Anwenderbereich (160 bis 175) die Vorgaberrhythmusdaten enthält.
- Durch die Systemrückstellung (Seite G-70) werden alle im Anwenderbereich abgelegten Daten gelöscht.
- Die zum Lieferumfang dieses Keyboard gehörende CD-ROM kann verwendet werden, um alle Klangfarben auf ihre anfänglichen Werksvorgaben zurückzustellen, wie sie in dieser Liste aufgeführt sind. Für Einzelheiten siehe „Zurückstellen des Keyboards auf seine anfänglichen Werksvorgaben“ auf Seite G-77.

Anhang

Tabellen der gegriffenen Akkorde

Diese Tabelle zeigt die Greifvorgänge für normalerweise verwendete Akkorde, einschließlich invertierte Greifvorgänge.

Akkordtyp \ Grundton	M	m	7	m7	dim7	M7	m7 ⁻⁵	dim
C								
C [#] /(D ^b)								
D								
(D [#])/E ^b								
E								
F								
F [#] /(G ^b)								
G								
(G [#])/A ^b								
A					*			
(A [#])/B ^b					*			
B					*			

Akkordtyp \ Grundton	aug	sus4	7sus4	madd9	mM7	7 ⁻⁵	add9
C							
C [#] /(D ^b)							
D							
(D [#])/E ^b							
E							
F							
F [#] /(G ^b)							
G							
(G [#])/A ^b							
A							
(A [#])/B ^b	*						
B	*						

* Sie können den Keyboardbereich der dim7-Akkorde für die Grundtöne A, B^b, und B, und die aug-Akkorde für die Grundtöne B^b und B ändern, indem Sie die Splitpunkteinstellung (Seite G-62) ändern.

Anhang

Liste der Effekte

Liste der Nachhall-Effekte (REVERB)

Nr.	Anzeigename	Typname
0	Room 1	Room 1
1	Room 2	Room 2
2	Room 3	Room 3
3	Hall 1	Hall 1
4	Hall 2	Hall 2
5	Plate 1	Plate 1
6	Delay	Delay
7	PanDelay	PanDelay
8	Plate 2	Plate 2
9	Plate 3	Plate 3
10	LrgRoom 1	LrgRoom 1
11	LrgRoom 2	LrgRoom 2
12	Stadium 1	Stadium 1
13	Stadium 2	Stadium 2
14	LongDly 1	LongDelay 1
15	LongDly 2	LongDelay 2

Liste der Chorus-Effekte (CHORUS)

Nr.	Anzeigename	Typname
0	Chorus 1	Chorus 1
1	Chorus 2	Chorus 2
2	Chorus 3	Chorus 3
3	Chorus 4	Chorus 4
4	FBChorus	Feedback Chorus
5	Flanger1	Flanger 1
6	SDelay 1	Short Delay 1
7	SDelay 2	Short Delay 2
8	SFChorus	Soft Chorus
9	BRChorus	Bright Chorus
10	DPChorus	Deep Chorus
11	Flanger 2	Flanger 2
12	Flanger 3	Flanger 3
13	Flanger 4	Flanger 4
14	SDelay 3	Short Delay 3
15	SDelay 4	Short Delay 4

Entzerrerliste

Nr.	Anzeigename	Typname
0	Standard	Standard
1	Bass +	Bass +
2	Treble +	Treble +
3	Loudness	Loudness
4	Mellow	Mellow
5	Bright	Bright
6	Rock	Rock
7	Dance	Dance
8	Jazz	Jazz
9	Classic	Classic

Liste der DSP-Effekte

Die einstellbaren Parameter hängen von dem DSP-Typ ab. Die Parameter für jeden DSP-Typ hängen auch von dem Algorithmus* ab, der jedem DSP-Typ zugeordnet ist. Für weitere Informationen siehe die Liste der DSP-Algorithmen auf Seite G-83.

* Effekt-Struktur und Operationstyp

DSP Nr.	Algorithmus -ID	Anzeigename	DSP-Name
Dynamics Fx			
[00]	3	Equalize	Equalizer
[01]	6	Comp 1	Compressor 1
[02]	6	Comp 2	Compressor 2
[03]	7	Limiter	Limiter
[04]	13	Enhancer	Enhancer
Phaser			
[05]	10	Phaser	Phaser
[06]	9	StPhaser	Stereo Phaser
Chorus			
[07]	16	Chorus 1	Chorus 1
[08]	17	Chorus 2	Chorus 2
[09]	19	Chorus 3	Chorus 3
[10]	18	Chorus 4	Chorus 4
[11]	M05	Enha Cho	Enhancer - Chorus
Flanger			
[12]	26	Flanger	Flanger
[13]	M07	EnhaFlan	Enhancer - Flanger
Delay			
[14]	28	Delay	Delay
[15]	22	3Tap Delay	3-Tap Delay
[16]	20	St Delay	Stereo Delay
[17]	21	StXDelay	Stereo Cross Delay
[18]	M06	EnhaDly	Enhancer - Delay
[19]	25	Reflect	Reflection

Anhang

DSP Nr.	Algorithmus -ID	Anzeigename	DSP-Name
Cho/Flanger/Delay Combination			
[20]	M02	PhaCho 1	Phaser - Chorus 1
[21]	M02	Pha Cho 2	Phaser - Chorus 2
[22]	M04	PhaDly 1	Phaser - Delay 1
[23]	M04	PhaDly 2	Phaser - Delay 2
[24]	M00	ChoDly 1	Chorus - Delay 1
[25]	M00	ChoDly 2	Chorus - Delay 2
[26]	M01	ChoDly 3	Chorus - Delay 3
[27]	M01	ChoDly 4	Chorus - Delay 4
[28]	M19	CmpDelay	Compressor - Delay
[29]	M18	CmpEnDly	Compressor - Enhancer - Delay
[30]	M23	CmpChoRf	Compressor - Chorus - Reflection
[31]	M08	Cho Flan	Chorus - Flanger
[32]	M03	FlanDly 1	Flanger - Delay 1
[33]	M03	FlanDly 2	Flanger - Delay 2
Reverb			
[34]	27	RvbRoom 1	Reverb Room 1
[35]	27	RvbRoom 2	Reverb Room 2
[36]	27	RvbRoom 3	Reverb Room 3
[37]	27	RvbHall 1	Reverb Hall 1
[38]	27	RvbHall 2	Reverb Hall 2
[39]	27	RvbPlate	Reverb Plate
[40]	23	GateRvb 1	Gate Reverb 1
[41]	23	GateRvb 2	Gate Reverb 2
[42]	24	GateRvb 3	Gate Reverb 3
[43]	24	GateRvb 4	Gate Reverb 4
Pan/Tremolo Fx			
[44]	1	Tremolo	Tremolo
[45]	M09	Cho Trem	Chorus - Tremolo
[46]	0	Auto Pan	Auto Pan
[47]	M10	PhaAPan 1	Phaser - Auto Pan 1
[48]	M10	PhaAPan 2	Phaser - Auto Pan 2
[49]	M20	PhaChoAP	Phaser - Chorus - Auto Pan
Rotary Fx			
[50]	11	Rotary 1	Rotary 1
[51]	11	Rotary 2	Rotary 2
[52]	12	Od Rot 1	Overdrive - Rotary 1
[53]	12	Od Rot 2	Overdrive - Rotary 2
[54]	M17	RotRef 1	Rotary - Reflection 1
[55]	M17	RotRef 2	Rotary - Reflection 2
[56]	M17	RotRef 3	Rotary - Reflection 3
[57]	M16	OdRtRef 1	Overdrive - Rotary - Reflection 1
[58]	M16	OdRtRef 2	Overdrive - Rotary - Reflection 2
[59]	M16	OdRtRef 3	Overdrive - Rotary - Reflection 3
Wah Fx			
[60]	4	LFO Wah	LFO Wah
[61]	5	Auto Wah	Auto Wah
[62]	M21	AWhChDly	Auto Wah - Chorus - Delay
[63]	M22	LWhChDly	LFO Wah - Chorus - Delay

DSP Nr.	Algorithmus -ID	Anzeigename	DSP-Name
Guitar Fx			
[64]	8	Crunch	Crunch
[65]	8	Ovrdrive	Overdrive
[66]	8	Dist 1	Distortion 1
[67]	8	Dist 2	Distortion 2
[68]	8	Metal	Metal
[69]	8	Fuzz	Fuzz
[70]	M29	CrnPhase	Crunch - Phaser
[71]	M29	Od Phase	Overdrive - Phaser
[72]	M30	Crn Cho	Crunch - Chorus
[73]	M30	OdChorus	Overdrive - Chorus
[74]	M30	Dist Cho	Distortion - Chorus
[75]	M30	MetalCho	Metal - Chorus
[76]	M31	DistFlan	Distortion - Flanger
[77]	M31	Met Fan	Metal - Flanger
[78]	M28	CrnDelay	Crunch - Delay
[79]	M28	Od Delay	Overdrive - Delay
[80]	M28	DistDly 1	Distortion - Delay 1
[81]	M28	DistDly 2	Distortion - Delay 2
[82]	M28	MetelDly	Metal - Delay
[83]	M28	Fuzz Dly	Fuzz - Delay
[84]	M24	CrChoDly	Crunch - Chorus - Delay
[85]	M24	DsChoDly	Distortion - Chorus - Delay
[86]	M25	CmpCrDly	Compressor - Crunch - Delay
[87]	M26	AWhCrDly	Auto Wah - Crunch - Delay
[88]	M26	AWhOdDly	Auto Wah - Overdrive - Delay
[89]	M26	AWhDsDly	Auto Wah - Distortion - Delay
[90]	M27	LWhOdDly	LFO Wah - Overdrive - Delay
[91]	M27	LWhDsDly	LFO Wah - Distortion - Delay
SFX			
[92]	14	Ring Mod	Ring Modulator
[93]	M12	RgChoDly	Ring Modulator - Chorus - Delay
[94]	M13	RingDist	Ring Modulator - Distortion
[95]	15	Lo-Fi	Lo-Fi
[96]	M11	CompLoFi	Compressor - Lo-Fi
[97]	M14	LoFi Ref	Lo-Fi - Reflection
[98]	M15	Crn LoFi	Crunch - Lo-Fi
[99]	M15	DistLoFi	Distortion - Lo-Fi

Model CTK-900 MIDI Implementation Chart

Version : 1.0

Function ...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	1 - 16 1 - 16	1 - 16 1 - 16	
Mode	Mode 3 X * * * * * * * * * *	Mode 3 X * * * * * * * * * *	
Note Number:	0 - 127 * * * * * * * * * *	0 - 127 0 - 127 *1	* 1 - Hängt von der Klangfarbe ab.
Velocity	Note ON Note OFF 0 9nH v = 1 - 127 X 9nH v = 0	0 9nH v = 1 - 127 X	
After Touch	Key's Ch's X X	X O	
Pitch Bender	X #2	O	
Control Change	0, 32 1 6, 38 7 10 11 16 17 18 19 64 67 66 71 72 X #2 O O O X #2 O O O O O #3 O #3 O #3 O O	O O	Bank select Modulation Data entry Volume Pan Expression DSP Parameter0 DSP Parameter1 DSP Parameter2 DSP Parameter3 Hold1 Sostenuto Soft pedal Rsonance Release Time