

LK-300TV

BEDIENUNGSANLEITUNG



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.



CASIO Europe GmbH
Bornbarch 10, 22848 Norderstedt, Germany

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 die gesamte Benutzerdokumentation für späteres Nachschlagen auf.

Symbole

Verschiedene Symbole werden in dieser Bedienungsanleitung und am eigentlichen Produkt verwendet, um sicherzustellen, dass das Produkt sicher und richtig verwendet wird und um Verletzungen des Anwenders und anderer Personen sowie 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 Dreieckssymbol () bedeutet, dass der Anwender vorsichtig sein soll. (Das an der linken Seite dargestellte Beispiel weist auf die Möglichkeit von elektrischen Schlägen hin.)



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



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

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 Netzdosens und Verlängerungskabel. 


● 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 kurzzuschließen. 
- 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. 

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 Produktes 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.



⚠ 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.



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

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.



Vorsichtsmaßnahmen hinsichtlich der Gesundheit

In extrem seltenen Fällen, kann es zu momentanen Muskelkrämpfen, Benimmungslosigkeit oder anderen physischen Problemen bei einzelnen Personen kommen, wenn diese plötzlicher starker Beleuchtung oder blinkendem Licht ausgesetzt werden.

- Falls Sie vermuten, dass Sie anfällig auf solche Bedingungen sind, wenden Sie sich bitte an einen Arzt, bevor Sie dieses Produkt verwenden.
- Verwenden Sie dieses Produkt an einem gut beleuchteten Ort.
- Sollten Sie jemals ähnlich Symptome spüren, wie sie oben beschrieben sind, wenn Sie dieses Produkt verwenden, stellen Sie den Betrieb unverzüglich ein, und wenden Sie sich an einen Arzt.



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-Indikatorlampe blass
- Instrument schaltet nicht ein
- Display blass, schwierig abzulesen
- Ungewöhnlich niedrige Lautsprecher/Kopfhörer-Lautstärke
- Verzerrungen im ausgegebenen Sound
- Manchmalige Unterbrechung des Sounds beim Spielen mit hoher Lautstärke
- Plötzlicher Stromausfall beim Spielen mit hoher Lautstärke
- Verblassen des Displays, wenn mit hoher Lautstärke gespielt wird
- Kontinuierliche Sound-Ausgabe nachdem Sie eine Taste freigeben
- Eine vollständig unterschiedliche Klangfarbe ertönt
- Ein abnormales Rhythmusmuster und Demomusikstück wird gespielt
- Abnormal niedriger Mikrofonpegel
- Verzerrung des Mikrofoneingangs
- Blasse Stromversorgungs-Indikatorlampe, wenn ein Mikrofon verwendet wird
- Plötzlicher Stromausfall, wenn Mikrofon verwendet wird
- Abblenden der Keyboard-Leuchten, wenn Noten ertönen
- Stromausfall, verzerrter Klang oder niedrige Lautstärke, wenn von einem angeschlossenen Computer wiedergegeben wird



Hauptmerkmale

514 Klangfarben

Eine große Auswahl an Klangfarben schließt Stereo-Piano und synthetisierte Sounds, Schlagzeug-Sets und noch viel mehr ein. Andere Merkmale schließen Digitaleffekte ein, welche die akustischen Eigenschaften der Klangfarben steuern.

PIANO BANK-Taste

Auf Tastendruck können Sie direkt Pianoklangfarben und Pianoübungsstunden aufrufen.

Fortschrittliche 3-Stufen-Lernfunktion

Die 3-Stufen-Lernfunktion lässt Sie in Ihrem eigenen Tempo üben. Das Keyboard beurteilt automatisch Ihre Darbietung, sodass Sie Ihre Fortschritte mit jeder Verbesserung feststellen können.

- 3-Stufen-Lernfunktion: Verwenden Sie ein beliebiges der vorprogrammierten Musikstücke des Keyboards oder die SMF-Daten von einer Speicherkarte, um das Spielen zu erlernen, da die Tasten des Keyboards aufleuchten, um Ihnen die richtigen Noten zu lehren. Üben Sie zuerst das Timing der Noten. Danach spielen Sie dazu in dem von Ihnen bevorzugten Tempo. Bald werden Sie bereit für die dritte Stufe sein, bei der Sie mit normaler Geschwindigkeit mitspielen.

- * Achten Sie darauf, dass die Beleuchtung der Tasten unter direkter Sonnenbestrahlung oder bei anderer sehr heller Beleuchtung nur schwer gesehen werden kann.

- Bewertungsfunktion: Das Keyboard kann Ihre Darbietungen in Stufe 1, Stufe 2 und Stufe 3 bewerten, indem Sie Ihren Übungen Punkte zuordnet. Sie können das Keyboard sogar Ihre Punkte akustisch ansagen lassen, sowohl während als auch nach einer Übungsstunde.

Karaoke

Schließen Sie einfach ein im Handel erhältliches Mikrofon an die Mikrofonbuchse an, und schon können Sie mit den vorprogrammierten Musikstücken des Keyboards und den SMF-Daten von einer Speicherkarte mitsingen.

100 vorprogrammierte Musikstücke, einschließlich Pianostücke

Die vorprogrammierten Musikstücke sind in zwei Gruppen unterteilt: eine Songbank mit 50 Musikstücken mit Begleitautomatik und eine Pianobank mit 50 Pianostücken. Sie können einfach das Zuhören zu den vorprogrammierten Musikstücken genießen, oder einen Part eines Musikstückes abschalten, und danach auf dem Keyboard mitspielen.

120 Rhythmen

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

Automatische Begleitung

Spielen Sie einfach einen Akkord und die entsprechenden Rhythmus-, Bass- und Akkordparts werden automatisch dazu gespielt.

Musikalisches Informationssystem

Eine große Flüssigkristallanzeige (LCD) zeigt grafisch die zu greifenden Tasten und die Noten an, sodass mehr Informationen während des Spielens auf dem Keyboard zur Verfügung stehen.

Songspeicherfunktion

Mit der Übungsaufnahme können Sie Ihr Mitspielen mit den vorprogrammierten Musikstücken für spätere Wiedergabe aufnehmen. Die Darbietungsaufnahme lässt Sie Ihre Darbietungen, einschließlich Begleitautomatik, in Echtzeit aufnehmen. Bei der Wiedergabe der aufgenommenen Daten leuchten die Tasten des Keyboards in Abhängigkeit von der Melodie auf.

Speicherung und Wiedergabe von Musikstückdaten, die Sie von Ihrem Computer übertragen haben

Sie können Ihr Keyboard an einen Computer anschließen und die spezielle CASIO-Umwandlungssoftware verwenden, um die von Ihnen gekauften oder kreierte SMF-Daten in das CASIO-Format umzuwandeln und danach auf das Keyboard zu übertragen.

Slot für Speicherkarten

Sie können auch eine Karte mit einer Standard-MIDI-Datei (Standard MIDI File = SMF) einsetzen und diese auf dem Keyboard wiedergeben.

Video-Ausgangsbuchse (VIDEO OUT)

Schließen Sie das Keyboard an ein mit Video-Eingangsbuchse ausgerüstetes Fernsehgerät an, um die Übungsinformationen am Bildschirm Ihres Fernsehgerätes betrachten zu können. Sie können auch die Lyrikdaten anzeigen, um diese beim Karaoke einfach ablesen zu können.

Sie können auch das für die Bildschirmanzeige am Fernseher verwendete Alphabet (russisches Kyrillisch oder Latein) spezifizieren.



Inhalt

Vorsichtsmaßnahmen hinsichtlich der Sicherheit G-1

Hauptmerkmale G-5

Allgemeine Anleitung G-8

Anbringen des Notenständers G-10

Schnellnachschatz G-11

Spielen des Keyboards G-11

Stromversorgung G-13

Batteriebetrieb G-13

Netzbetrieb G-13

Ausschaltautomatik G-14

Einschaltwarnung G-14

Speicherinhalt G-14

Anschlüsse G-15

Kopfhörer-/Ausgangsbuchse
(PHONES/OUTPUT) G-15

USB-Port G-15

Sustain-/Zuordnungsbare Buchse
(SUSTAIN/ASSIGNABLE JACK) G-15

Mikrofonbuchse G-16

Video-Ausgangsbuchse
(VIDEO OUT) G-16

Zubehör und Sonderzubehör G-16

Grundlegende

Bedienvorgänge G-17

Spielen des Keyboards G-17

Wahl einer Klangfarbe G-17

Verwendung der Klangeffekte G-18

Ein- und Ausschaltung des
Tastenbeleuchtungssystems G-18

Wiedergabe eines eingebauten Musikstückes G-19

Wiedergabe eines
Songbank-Musikstückes G-19

Wiedergabe eines
Pianobank-Musikstückes G-20

Musikalisches Informationssystem G-20

Einstellung des Tempos G-20

Pause während der Wiedergabe G-21

Schneller Rücklauf G-21

Schneller Vorlauf G-21

Wiederholung einer
musikalischen Phrase G-21

Ändern der Klangfarbe der Melodie G-22

Aufeinanderfolgende Wiedergabe
aller Musikstücke G-22

Verwendung der PIANO BANK-Taste G-22

Verwenden der SMF-Daten auf der
mitgelieferten CD-ROM G-22

Fortschrittliche

3-Stufen-Lernfunktion G-23

Bewertungsmodus G-24

Verwendung der Lernfunktionen und
des Bewertungsmodus G-25

Stufe 1 - Meistern Sie das Timing. G-25

Stufe 2 - Meistern Sie die Melodie. G-26

Stufe 3 - Spielen Sie mit normaler
Geschwindigkeit G-27

Verwendung des
Phrasenübungsmodus G-27

Akustische Anleitung zum
Greifverfahren G-28

Verwendung des Metronoms G-28

Verwendung eines Mikrofons für Karaoke G-29



Verwendung der automatischen Begleitung G-31

- Wahl eines Rhythmus G-31
- Spielen eines Rhythmus G-32
- Verwendung der automatischen Begleitung G-32
- Verwendung von Intro (Einleitungssphrase) G-35
- Verwendung von Fill-in (Zwischenspiel) G-35
- Verwendung einer Rhythmus-Variation G-35
- Verwendung von Fill-in (Zwischenspiel) mit einem Variations-Rhythmus G-36
- Synchronstart der Begleitung mit dem Rhythmus G-36
- Beendigung mit einem Ending (Schlussphrase) G-36

Songspeicherfunktion G-37

- Parts und Spuren G-37
- Aufnahme der Gesangsbegleitung mit einem vorprogrammierten Musikstück ... G-38
- Wiedergabe einer Übungsaufnahme G-39
- Aufnahme einer Darbietung G-39
- Wiedergabe einer Darbietungsaufnahme G-41
- Overdubbing einer Darbietungsaufnahme G-42
- Löschen eines/einer bestimmten Parts/Spur G-42

Keyboard-Einstellungen G-43

- Verwendung der Mischklangfarbe G-43
- Verwendung von Split (Tastatur-Auftrennung) G-44
- Gemeinsame Verwendung von Mischklangfarbe und Split G-44
- Transponierung des Keyboards G-45
- Verwendung der Anschlagdynamik G-46

- Einstellung der Begleitungs- und Songbank-Lautstärke G-46
- Stimmen des Keyboards G-47
- Wahl des für die Fernschirmschirmanzeige zu verwendenden Alphabettyps G-47

Anschluss an einen Computer G-48

- Anschließen an einen Computer G-48
- Erweiterung der Auswahl der Songbank-Musikstücke G-49
- General-MIDI-Klangfarben G-50
- Änderung der Einstellungen G-50

Verwendung einer Speicherkarte G-52

- Bereitstellung G-53
- Lesen einer Speicherkarte G-54
- Fehlermeldungen für Speicherkarte G-55

Störungsbeseitigung G-57

Technische Daten G-59

Pflege Ihres Keyboards G-60

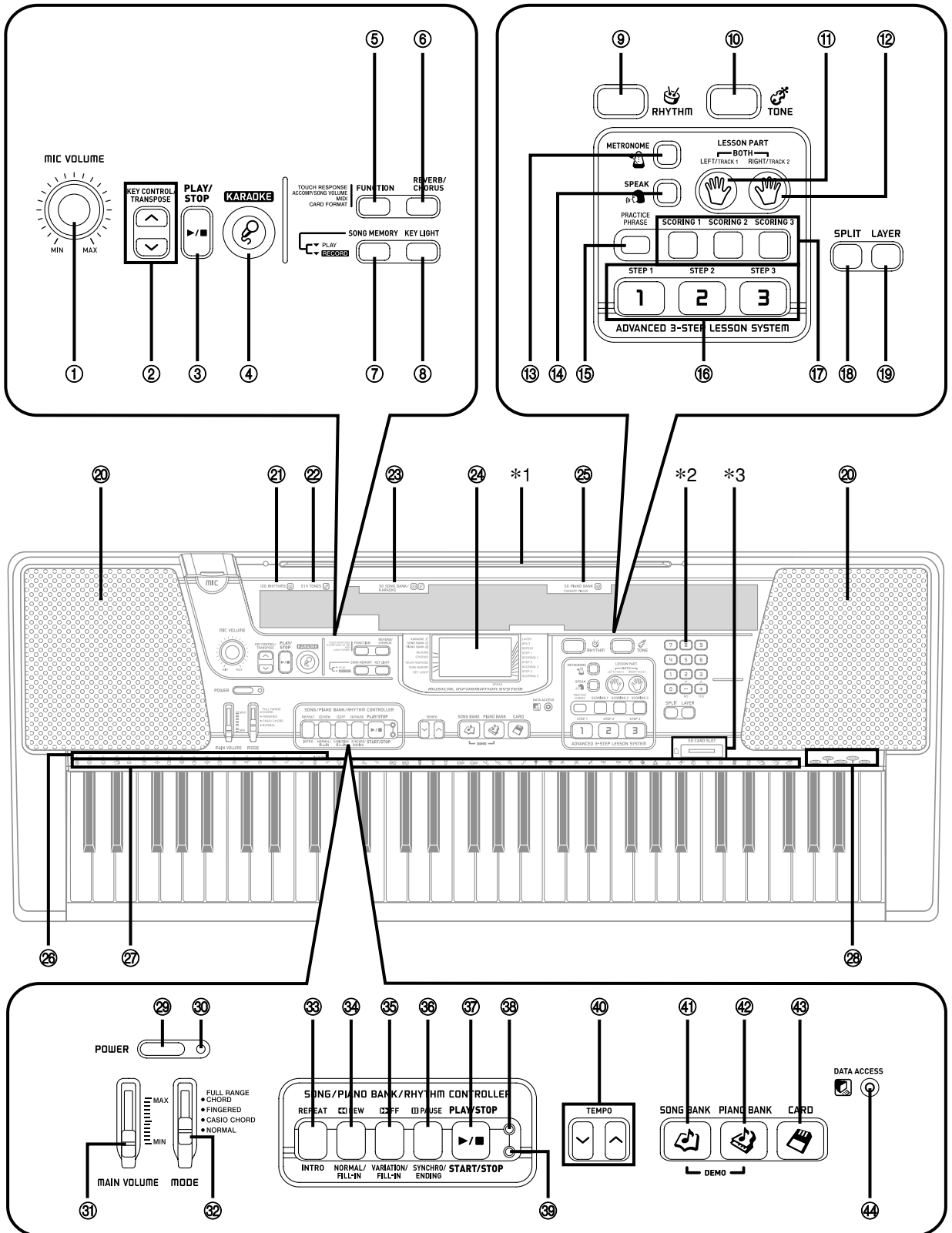
Anhang A-1

- Klangfarben-Liste / Noten-Tabelle A-1
- Schlagzeug-Sound-Liste A-5
- Tabelle der gegriffenen Akkorde A-7
- Rhythmus-Liste A-8
- Songliste (SONG) A-9

MIDI-Meldungen, die über den USB-Port gesandt und empfangen werden können

Die in dieser Anleitung verwendeten Firmen- und Produktnamen sind vielleicht eingetragene Warenzeichen anderer Inhaber.

Allgemeine Anleitung



HINWEIS

- Dieses Keyboard weist zwei PLAY/STOP-Tasten auf. In dieser Anleitung ist die neben der KARAOKE-Taste angeordnete PLAY/STOP-Taste mit <PLAY/STOP> bezeichnet.

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ① Mikrofon-Lautstärkeregler (MIC VOLUME) ② Tonartsteuerungs-/Transponierungstasten (KEY CONTROL/TRANPOSE) ③ Wiedergabe/Stopptaste (<PLAY/STOP>) ④ Karaoke-Taste (KARAOKE) ⑤ Funktionstaste (FUNCTION) ⑥ Nachhall-/Chorus-Taste (REVERB/CHORUS) ⑦ Songspeichertaste (SONG MEMORY) ⑧ Tastenbeleuchtungs-taste (KEY LIGHT) ⑨ Rhythmus-Taste (RHYTHM) ⑩ Klangfarben-Taste (TONE) ● Fortschrittliche 3-Stufen-Lernfunktion (ADVANCED 3-STEP LESSON SYSTEM) <ul style="list-style-type: none"> ⑪ Taste Links/Spur 1 (LEFT/TRACK 1) ⑫ Taste Rechts/Spur 2 (RIGHT/TRACK 2) ⑬ Metronomtaste (METRONOME) ⑭ Sprachausgabetaete (SPEAK) ⑮ Phrasenübungstaste (PRACTICE PHRASE) ⑯ Taste für Stufe 1 bis Stufe 3 (STEP 1 bis 3) ⑰ Bewertungstaste 1 bis 3 (SCORING 1 bis 3) ⑱ Tastatur-Auftrennungs-Taste (SPLIT) ⑲ Mischklangfarben-Taste (LAYER) ⑳ Lautsprecher ㉑ Rhythmus-Liste (RHYTHM) ㉒ Klangfarben-Liste (TONE) ㉓ Songbank-/Karaoke-Liste (SONG BANK/KARAOKE) | <ul style="list-style-type: none"> ㉔ Display ㉕ Pianobankliste (PIANO BANK) ㉖ Akkord-Grundtonbezeichnung ㉗ Liste der Perkussionsinstrumente ㉘ Liste der Stimmen 1 bis 5 ㉙ Ein/Aus-Taste (POWER) ㉚ Stromversorgungs-Indikatorlampe ㉛ Hauptlautstärke-Schieberegler (MAIN VOLUME) ㉜ Modus-Schalter (MODE) ● Song/Pianobank/Rhythmusregler (SONG/PIANO BANK/RHYTHM CONTROLLER) <ul style="list-style-type: none"> ㉝ Wiederholungstaste (REPEAT), Einleitungstaste (INTRO) ㉞ Rücklauf-Taste (REW), Normal/Fill-in-Taste (NORMAL/FILL-IN) ㉟ Schnellvorlauf-Taste (FF), Variation/Fill-in-Taste (VARIATION/FILL-IN) ㊱ Pausetaste (PAUSE), Synchron/Endingtaste (SYNCHRO/ENDING) ㊲ Wiedergabe/Stopptaste (PLAY/STOP), Start/Stopptaste (START/STOP) ㊳ Song-/Pianobankcontroller-Indikatorlampe ㊴ Rhythmuscontroller-Indikatorlampe ㊵ Tempotasten (TEMPO) ㊶ Songbank-Taste (SONG BANK) ㊷ Pianobanktaste (PIANO BANK) ㊸ Kartentaste (CARD) ㊹ Datenzugriffslampe (DATA ACCESS) |
|---|---|

Controllerindikatorlampen**Song-/Pianobankcontroller-Indikatorlampe**

Falls Sie die SONG BANK-, PIANO BANK- oder KARAOKE-Taste drücken, leuchtet die Song-/Pianobankcontroller-Indikatorlampe auf. Damit wird angezeigt, dass die Tasten ㉝ bis ㊲ gegenwärtig als Wiedergabesteuerungstasten funktionieren.

Rhythmuscontroller-Indikatorlampe

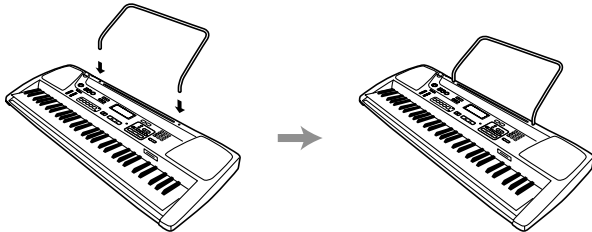
Falls Sie die RHYTHM-Taste drücken, um den Rhythmusmodus aufzurufen, oder die RHYTHM-Taste und danach die SONG MEMORY-Taste betätigen, um in den Songspeichermodus zu gelangen, leuchtet die Rhythmuscontroller-Indikatorlampe auf. Damit wird angezeigt, dass die Tasten ㉝ bis ㊲ gegenwärtig als Rhythmussteuerungstasten funktionieren.

HINWEIS

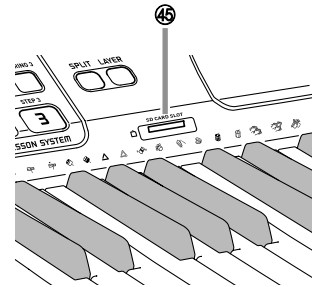
- Die in dieser Bedienungsanleitung dargestellten Anzeigebeispiele dienen nur für illustrative Zwecke. Der tatsächliche Text und die Werte, die auf dem Display erscheinen, können von den in dieser Bedienungsanleitung dargestellten Beispielen abweichen.
- Falls Sie unter einem Winkel auf die Flüssigkristallanzeige blicken, kann das Aussehen des Anzeigecontrasts ändern. Der Anzeigecontrast dieses Keyboards ist so eingestellt, dass einfaches Ablesen sichergestellt wird, wenn eine Person auf einem Stuhl vor dem Keyboard sitzt. Achten Sie darauf, dass der Anzeigecontrast fest eingestellt ist und nicht verändert werden kann.

*1 Anbringen des Notenständers

Beide Enden des mit dem Keyboard mitgelieferten Notenständers in die beiden Bohrungen an der Oberseite einsetzen.

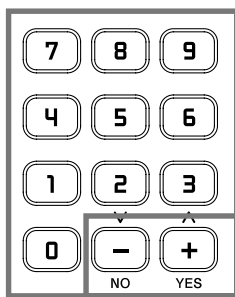


*3



45 SD-Kartenslot (SD CARD SLOT)

*2

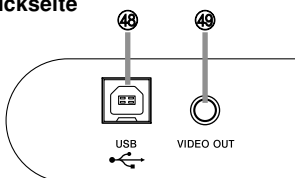


46 Zifferntasten

47 [+]/[-]-Tasten

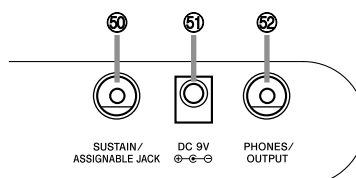
- Für die Eingabe von Zahlen, um eine angezeigte Zahl oder eine Einstellung zu ändern.
- Negative Werte können unter Verwendung der Zifferntasten nicht eingegeben werden. Verwenden Sie an deren Stelle die [+]- (Erhöhung) und [-]-Taste (Verminderung).

Rückseite



48 USB-Port

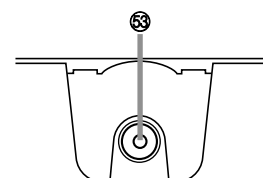
49 Video-Ausgangsbuchse (VIDEO OUT)



50 Sustain-/Zuordnbare Buchse (SUSTAIN/ASSIGNABLE JACK)

51 Stromversorgungsanschluss (DC 9V)

52 Kopfhörer-/Ausgangsbuchse (PHONES/OUTPUT)

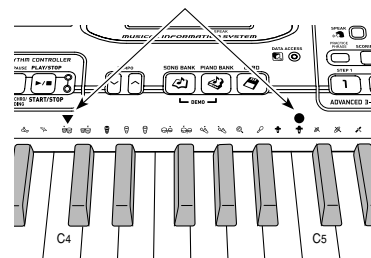


53 Mikrofoneingangsbuchse (MIC)

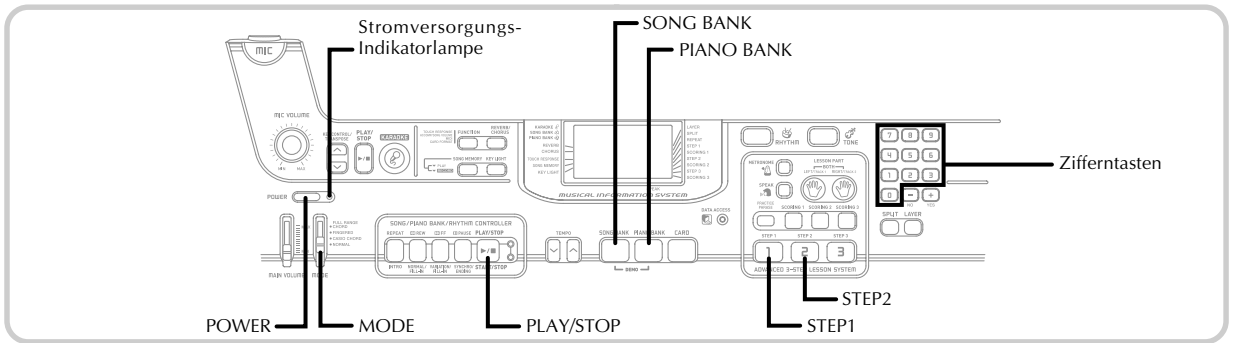
Verwendung der Tastenlage-Aufkleber

Bringen Sie die Tastenlage-Aufkleber, die dem Keyboard beiliegen, wie in der Illustration gezeigt am Keyboard an. Die Positionen von ▼ und ● stimmen dann mit den Kennzeichnungen im TV-Bild an, wenn Sie sich beim Üben über den Fernseher kontrollieren. Dies macht die Zuordnung zwischen TV-Bild und Keyboard besser überschaubar.

Hier die Tastenlage-Aufkleber am Keyboard anbringen.



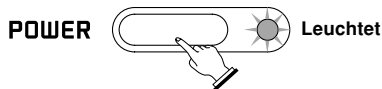
Schnellnachschlag



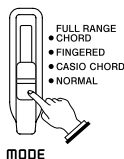
Dieser Abschnitt enthält eine Übersicht der Keyboard-Operationen, welche den ersten und zweiten Stufen der 3-Stufen-Lernfunktion verwenden.

Spielen des Keyboards

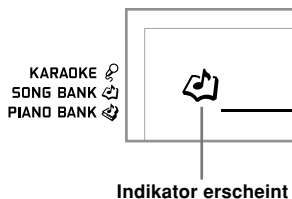
- Die POWER-Taste drücken, um die Stromversorgung einzuschalten.
 - Dadurch leuchtet die Stromversorgungs-Indikatorlampe auf.



- Den MODE-Schalter auf NORMAL stellen.



- Die SONG BANK-Taste drücken.

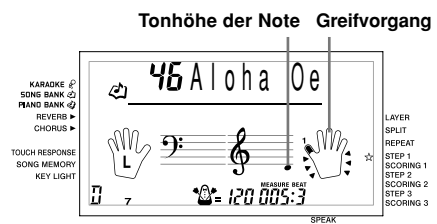


- Das zu spielende Musikstück in der SONG BANK/KARAOKE-Liste aufsuchen, und danach seine zweistellige Nummer mit den Zifferntasten eingeben.
 - Für die SONG BANK/KARAOKE-Liste siehe Seite A-9.

Beispiel: Um „46 ALOHA OE“ zu wählen, die Ziffer 4 gefolgt von der Ziffer 6 eingeben.

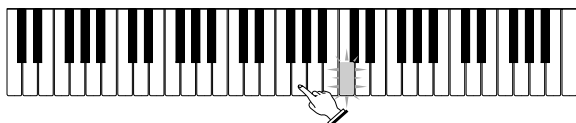


- Die STEP 1- oder STEP 2-Taste drücken.
 - Das Keyboard gibt einen Taktschlag aus und wartet, bis Sie etwas auf dem Keyboard spielen. Die Tasten, die Sie zuerst drücken müssen, blinken.
- Spielen Sie die Melodie gemeinsam mit der gewählten Begleitung des Musikstückes.
 - Spielen Sie gemäß den Greifvorgängen, Noten und dynamischen Markierungen, die auf dem Display erscheinen.



Falls Sie Stufe 1 der Lernfunktion gewahlt haben

- Die Noten auf dem Keyboard spielen.
- Die Begleitung (Part der linken Hand) wird in ubereinstimmung mit den Noten wiedergegeben.
- Mit Stufe 1 wird immer die richtige Melodienote gespielt, welche Taste des Keyboards Sie auch immer drucken.



Falls Sie Stufe 2 der Lernfunktion gewahlt haben

- Die richtigen Noten auf dem Keyboard spielen.



- Die aufleuchtende Taste des Keyboards drucken. Achten Sie darauf, dass bei den Pianobank-Musikstucken die Beleuchtung der Keyboard-Taste ausgeschaltet wird, sobald Sie die Taste drucken.
- Die Keyboard-Taste fur die als nachstes zu spielende Note blinkt.
- Die Begleitung (Part der linken Hand) wird in ubereinstimmung mit den Noten wiedergegeben, solange Sie die richtigen Tasten auf dem Keyboard drucken.

- 7 Um das Spielen an beliebiger Stelle zu stoppen, die PLAY/STOP-Taste drucken.

Wiedergabe eines Etuden- oder Konzertstuck-Musikstuckes

- 1 Wenn Sie an Schritt 3 des obigen Vorganges gelangen, drucken Sie die PIANO BANK-Taste an Stelle der SONG BANK-Taste.



Indikator erscheint

- 2 In der PIANO BANK-Liste, suchen Sie das wiederzugebende Musikstuck auf und verwenden Sie danach die Zifferntasten, um dessen zweistellige Nummer einzugeben.
 - Fur die PIANO BANK-Liste siehe Seite A-9.

- 3 Danach setzen Sie ab Schritt 5 des obigen Vorganges fort.

Stromversorgung

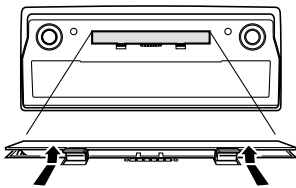
Dieses Keyboard kann von einer normalen Netzdose (bei Verwendung des vorgeschriebenen Netzgerätes) oder von Batterien mit Strom versorgt werden. Immer das Keyboard ausschalten, wenn dieses nicht verwendet wird.

Batteriebetrieb

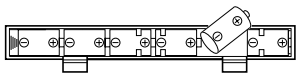
Immer das Keyboard ausschalten, bevor die Batterien eingesetzt oder ausgetauscht werden.

Einsetzen der Batterien

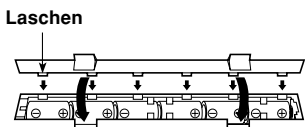
- 1 Den Batteriefachdeckel abnehmen.



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



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



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 Batterien aufgeführt.

Mangan-Batterien 2,5 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 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 kurzzuschließen. ⚡
- 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.

⚠ VORSICHT

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.

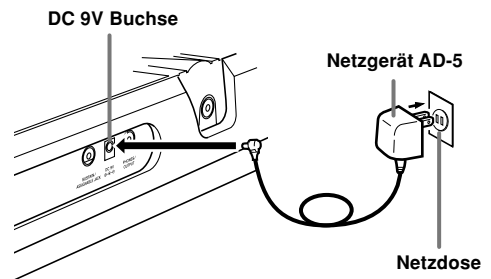
- Verwenden Sie nur die für dieses Produkt vorgeschriebenen Batterien. ⚡
- Entfernen Sie die Batterien aus dem Produkt, wenn Sie dieses für längere Zeit nicht verwenden werden.

Netzbetrieb

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

Vorgeschriebenes Netzgerät: AD-5

[Rückseite]



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

● Während des Betriebs

- Ziehen Sie niemals mit übermäßiger Kraft an dem Kabel.
- Ziehen Sie niemals wiederholt an dem Kabel.
- Verdrehen Sie niemals das Kabel an dem Stecker oder Steckverbinder.
- Achten Sie darauf, dass das Netzkabel während des Betriebs nicht straff gespannt wird.

● Während des Transports

- Vor dem Transport des Keyboards müssen Sie unbedingt den Netzstecker von der Netzdose abziehen.

● Während der Lagerung

- Schließen Sie das Netzlabel zu einem Bündel, 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).

Ausschalten der Ausschaltautomatik

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

HINWEIS

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

Einschaltwarnung

Die Keyboard-Tasten leuchten, um Sie zu warnen, wenn Sie die Stromversorgung eingeschaltet belassen und für etwa sechs Minuten keine Operation ausführen. Achten Sie darauf, dass dabei die Tasten nur leuchten, d.h. es wird kein Sound erzeugt. Wenn dies eintritt, einen beliebigen Knopf oder eine beliebige Keyboard-Taste drücken, um die Einschaltwarnung freizugeben.

HINWEIS

- Die Einschaltwarnung arbeitet nur, wenn das Keyboard über das Netzgerät mit Strom versorgt wird. Sie arbeitet nicht bei Batteriebetrieb.

Ausschalten der Einschaltwarnung

- 1 Drücken Sie mehrmals die FUNCTION-Taste, bis „DEMO 2“ am Display erscheint.
- 2 Verwenden Sie die [+] - und [-] -Tasten, um die Einstellung auf „OFF“ zu ändern.
- 3 Drücken Sie die FUNCTION-Taste, um die Einstellanzeige vom Display zu löschen.

Speicherinhalt

Auch wenn das Keyboard ausgeschaltet ist, bleiben die Inhalte des Songspeichers und als Songbank-Musikstücke gespeicherte Anwenderdaten erhalten, so lange das Keyboard mit Strom versorgt wird.

Durch das Abziehen des Netzgerätes bei nicht eingesetzten Batterien oder bei vollständiger Entladung der Batterien wird die Stromversorgung ausgeschaltet. Dadurch werden alle Einstellungen des Keyboards auf ihre werkseitigen Vorgaben initialisiert und die im Speicher abgespeicherten Daten gelöscht.

Anforderungen an die Stromversorgung

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

- Achten Sie darauf, dass das Keyboard über das Netzgerät mit Strom versorgt wird, bevor Sie die Batterien austauschen.
- Bevor Sie das Netzgerät abtrennen, darauf achten, dass neue Batterien in das Keyboard eingesetzt sind.

Darauf achten, dass die Stromversorgung des Keyboards ausgeschaltet ist, bevor Sie die Batterien austauschen oder das Netzgerät abtrennen.

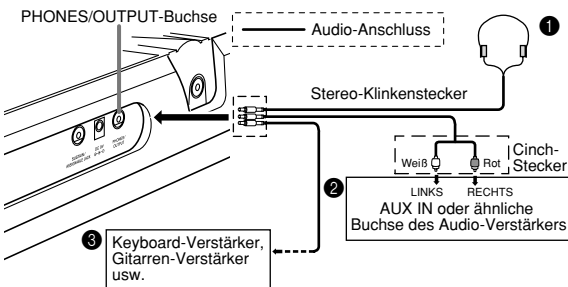
Anschlüsse

Kopfhörer-/Ausgangsbuchse (PHONES/OUTPUT)

VORBEREITUNG

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

[Rückseite]



Anschließen der Kopfhörer (Abb. 1)

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

Audio-Gerät (Abb. 2)

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

Verstärker für Musikinstrumente (Abb. 3)

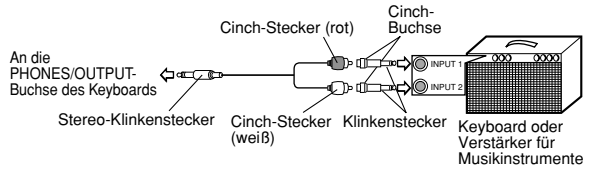
Ein im Fachhandel erhältliches Verbindungskabel verwenden, um das Keyboard an den Verstärker für Musikinstrumente anzuschließen.

HINWEIS

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

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

Anschlussbeispiel



USB-Port

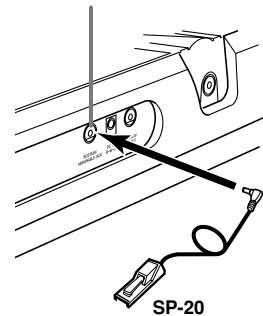
Sie können das Keyboard auch an einen Computer anschließen. Für Einzelheiten siehe „Anschluss an einen Computer“ auf Seite G-48.

Sustain-/Zuordnungsbare Buchse (SUSTAIN/ASSIGNABLE JACK)

Sie können ein optionales Sustain-Pedal (SP-3 oder SP-20) an die SUSTAIN/ASSIGNABLE JACK anschließen, um die nachfolgend beschriebenen Funktionen zu erhalten.

Für Einzelheiten über die Wahl der gewünschten Pedalfunktion siehe „SUSTAIN/ASSIGNABLE JACK (SUSTAIN-/ZUORDNUNGSBARE BUCHSE) (Vorgabe: SUS)“ auf Seite G-51.

SUSTAIN/ASSIGNABLE JACK



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 dem Sostenuto-Pedal und dem Sustain-Pedal liegt in der Zeitsteuerung. Mit dem Sostenuto-Pedal drücken Sie die Tasten und betätigen danach das Pedal, bevor Sie die Tasten freigeben.
- Nur die Noten, die beim Drücken des Pedals ertönen, werden angehalten.

Soft-Pedal (Dämpferpedal)

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.

Mikrofonbuchse

Sie können ein im Fachhandel erhältliches Mikrofon an die Mikrofonbuchse anschließen und zu den auf dem Keyboard gespielten Noten mitsingen. Für Einzelheiten siehe „Verwendung eines Mikrofons für Karaoke“ auf Seite G-29.

Video-Ausgangsbuchse (VIDEO OUT)

Sie können das Keyboard an ein mit Video-Eingangsbuchse ausgerüstetes Fernsehgerät anschließen und die Übungen*1 und Songlyriken*2 am Bildschirm des Fernsehgerätes betrachten.

*1: Übungen unter Verwendung der vorprogrammierten Musikstücke oder SMF-Daten

*2: Vorprogrammierte Musikstücke mit Lyrikdaten oder im Fachhandel erhältliche SMF-Daten mit Lyrikdaten

Anschluss an ein Fernsehgerät

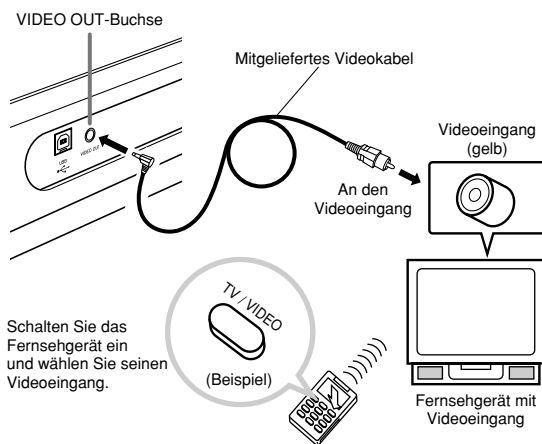
WICHTIG!

- Achten Sie darauf, dass sowohl das Keyboard als auch das Fernsehgerät ausgeschaltet ist, bevor Sie diese verbinden.
- Falls Sie das Keyboard auf dem oder zu nahe an dem Fernsehgerät abstellen, kann es zu Problemen mit den am Bildschirm des Fernsehgerätes erscheinenden Farben kommen. Halten Sie daher das Keyboard entfernt von dem Fernsehgerät.

Verwenden Sie das mitgelieferte Videokabel, um das Keyboard gemäß nachfolgender Abbildung an das Fernsehgerät anzuschließen.

- Schalten Sie das Fernsehgerät ein, und führen Sie die erforderlichen Bedienungsvorgänge für die Wahl seines Videoeingangs aus.
- Schalten Sie das Keyboard ein.

[Rückseite]



WICHTIG!

- Für Informationen über das Konfigurieren der erforderlichen Einstellungen siehe die mit Ihrem Fernsehgerät mitgelieferte Dokumentation.
- Ein Fernsehgerät unterstützt normalerweise NTSC oder PAL als sein Farbsystem. Das von Ihrem Keyboard unterstützte System stimmt mit dem in dem Gebiet verwendeten System überein, in welchem Sie das Keyboard gekauft haben. Das Farbsystem ist auch auf dem Typenschild an der Unterseite des Keyboards angegeben.

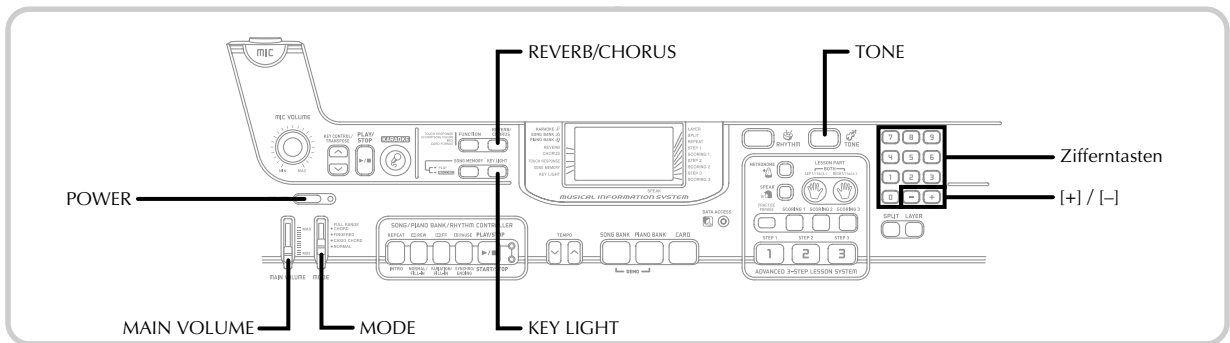
Keyboard-Modell	Unterstütztes Farbsystem
LK-300TV-N	NTSC
LK-300TV-P	PAL

Die Abbildungen erscheinen nicht richtig am Bildschirm des Fernsehgerätes, wenn dessen Farbsystem nicht mit dem Farbsystem des Keyboards übereinstimmt. Lassen Sie sich daher von Ihrem Fachhändler beraten, wenn Sie das Keyboard außerhalb des Gebietes kaufen, in dem Sie es normalerweise verwenden.

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-Operationen.

Spielen des Keyboards

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

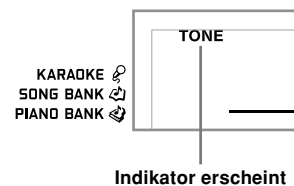
Wahl einer Klangfarbe

Dieses Keyboard weist 514 eingebaute Klangfarben auf. Verwenden Sie den folgenden Vorgang, um die gewünschte Klangfarbe zu wählen.

Wählen einer Klangfarbe

- 1 Die gewünschte Klangfarbe in der TONE-Liste des Keyboards aufsuchen und deren Klangfarbennummer ablesen.
 - Achten Sie darauf, dass nicht alle verfügbaren Klangfarben in der Klangfarbenliste aufgeführt sind, die auf der Konsole des Keyboards aufgedruckt ist. Für eine vollständige Liste siehe die „Klangfarbenliste“ auf Seite A-1.
 - Falls das Keyboard an ein Fernsehgerät angeschlossen ist, erscheint die Klangfarbenliste am Bildschirm des Fernsehgerätes. Für Informationen über den Anschluss an ein Fernsehgerät siehe „Video-Ausgangsbuchse (VIDEO OUT)“ auf Seite G-16.

- 2 Die TONE-Taste drücken.



- 3 Die Zifferntasten verwenden, um die dreistellige Klangfarbennummer der gewünschten Klangfarbe einzugeben.
Beispiel: Um „049 BRIGHT CELESTA“ zu wählen, die Ziffern 0, 4 gefolgt von der Ziffer 9 eingeben.



HINWEIS

- Immer alle drei Stellen der Klangfarbennummer eingeben, einschließlich der vorgestellten Nullen (wenn vorhanden). Falls Sie nur eine oder zwei Stellen eingeben und danach stoppen, wird das Display nach einigen Sekunden Ihre Eingabe automatisch löschen.
- Sie können die angezeigte Klangfarbennummer auch erhöhen oder vermindern, indem Sie die [+] -Taste bzw. [-] -Taste drücken.
- Wenn einer der Schlagzeug-Sets gewählt ist (Klangfarbennummern 500 bis 513), ist jeder Taste des Keyboards ein unterschiedlicher Perkussion-Sound zugeordnet. Für Einzelheiten siehe Seite A-5.

Polyfonie

Der Ausdruck Polyfonie bezeichnet die maximale Anzahl von Noten, die Sie gleichzeitig spielen können. Dieses Keyboard weist 32-notige Polyfonie auf, die die von Ihnen gespielten Noten sowie auch die vom Keyboard gespielten Rhythmus- und automatischen Begleitungsmuster einschließt. Dies bedeutet, dass die Anzahl der für das Spielen des Keyboards verfügbaren Noten (Polyfonie) reduziert wird, wenn ein Rhythmus- oder automatisches Begleitungsmuster vom Keyboard gespielt wird. Achten Sie auch darauf, dass manche Klangfarben nur 16-notige Polyfonie aufweisen.

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

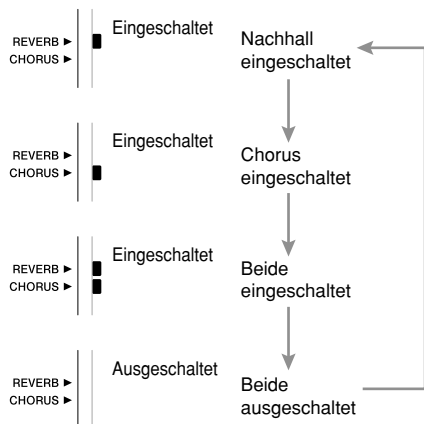
Verwendung der Klangeffekte

Reverb: Sorgt für einen Nachhall der von Ihnen gespielten Noten.

Chorus: Fügt den von Ihnen gespielten Noten zusätzlichen Atem hinzu.

- 1 Drücken Sie die REVERB/CHORUS-Taste, um wie folgt zyklisch durch die Effekteinstellungen zu schalten.

- Sie können die aktuelle Effekteinstellung herausfinden, indem sie die REVERB- und CHORUS-Kontrollleuchten betrachten.



- 2 Nachdem Sie den gewünschten Effekt eingeschaltet haben, verwenden Sie die Zifferntasten oder die [+] / [-]-Tasten zur Wahl des gewünschten Effekttyps.

- Achten Sie darauf, dass Sie den Effekttyp mit den Zifferntasten oder der [+] / [-]-Tasten innerhalb von einigen Sekunden nach dem Einschalten eines Effekts drücken müssen. Anderenfalls verlässt das Display die Einstellungsanzeige.

Effektliste

Reverb	0: Raum 1
	1: Raum 2
	2: Halle 1
	3: Halle 2
Chorus	0: Chorus 1
	1: Chorus 2
	2: Chorus 3
	3: Chorus 4

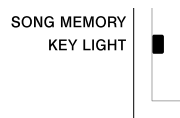
Ein- und Ausschaltung des Tastenbeleuchtungssystems

Verwenden Sie den folgenden Vorgang, um das Tastenbeleuchtungssystem ein- oder auszuschalten.

Ein- und Ausschalten des Tastenbeleuchtungssystems

- 1 Die KEY LIGHT-Taste drücken, um das Tastenbeleuchtungssystem ein- oder auszuschalten.

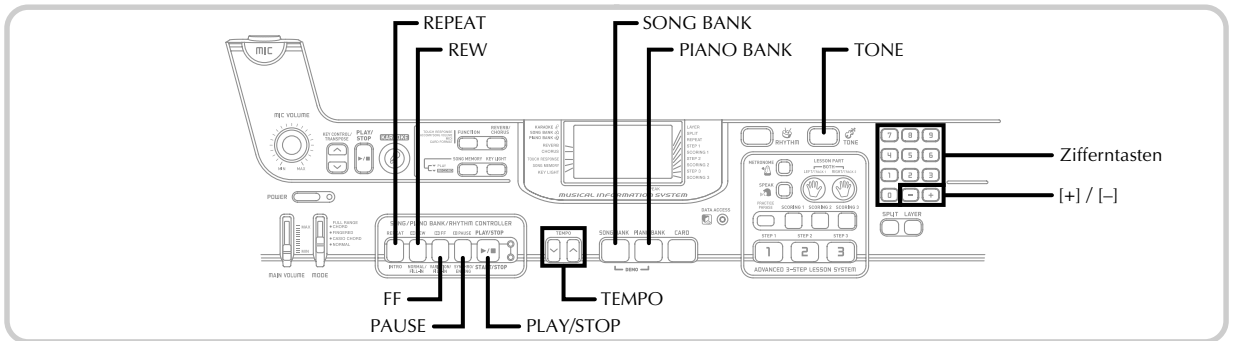
- Der KEY LIGHT-Indikator verschwindet, wenn das Tastenbeleuchtungssystem ausgeschaltet ist.



HINWEIS

- Das Tastenbeleuchtungssystem wird automatisch eingeschaltet, wenn Sie die Stromversorgung des Keyboards einschalten.

Wiedergabe eines eingebauten Musikstückes



Ihr Keyboard weist insgesamt 100 vorprogrammierte Musikstücke auf. Sie können die vorprogrammierten Musikstücke für Ihr Hörvergnügen wiedergeben, oder Sie können diese zum Üben und sogar für Karaoke verwenden. Die vorprogrammierten Musikstücke sind in die beiden nachfolgend beschriebenen Gruppen unterteilt.

- **Songbank-/Karaokegruppe:** 50 Musikstücke
Die Musikstücke in dieser Gruppe sind Musikstücke mit Begleitautomatik. Falls Sie ein Mikrofon an das Keyboard anschließen und den Karaoke-Modus* aufrufen, können Sie mit einem vorprogrammierten Musikstück mitsingen.
* Der Karaoke-Modus reduziert die Lautstärke des Melodienparts der vorprogrammierten Musikstücke und ändert die Klangfarbenwahl auf eine Klangfarbe, der ein Vokalist leichter folgen kann.
- **Pianobankgruppe:** 50 Musikstücke
Die Pianomusikstücke in dieser Gruppe sind in 20 Etüden und 30 Konzertstücke unterteilt.

Zusätzlich zu den integrierten Klangfarben, können sie auch die von das Internet heruntergeladenen Musikstücke wiedergeben (Seite G-49).

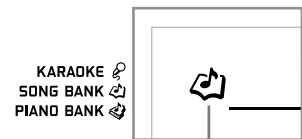
Wiedergabe eines Songbank-Musikstückes

VORBEREITUNG

- Stellen Sie die Hauptlautstärke (Seite G-17) ein.

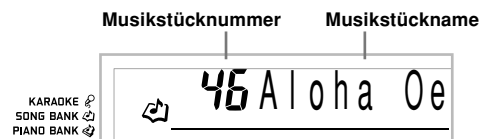
- Suchen Sie das zu spielende Musikstück in der SONG BANK/KARAOKE-Liste auf und merken Sie sich dessen Nummer.
 - Für die SONG BANK/KARAOKE-Liste siehe Seite A-9.

- Die SONG BANK-Taste drücken, um den Song Bank Modus aufzurufen.



Indikator erscheint

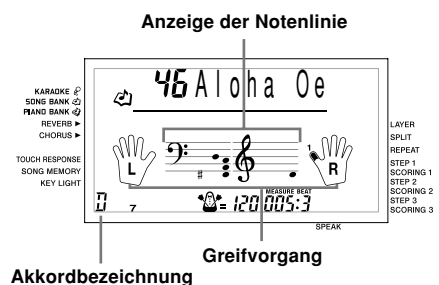
- Verwenden Sie die Zifferntasten, um die zweistellige Nummer des Musikstückes einzugeben.
Beispiel: Um z.B. „46 ALOHA OE“ zu wählen, 4 und danach 6 eingeben.



HINWEIS

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

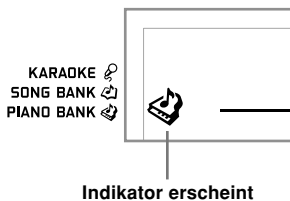
- Die PLAY/STOP-Taste drücken, um mit der Wiedergabe des Musikstückes zu beginnen.



- Die PLAY/STOP-Taste drücken, um die Wiedergabe des Song Bank Musikstückes zu stoppen.
 - Das von Ihnen gewählte Musikstück wird wiedergegeben, bis Sie dieses stoppen.

Wiedergabe eines Pianobank-Musikstückes

- Suchen Sie das wiederzugebende Musikstück in der PIANO BANK-Liste auf, und merken Sie sich dessen Nummer.
 - Für die PIANO BANK-Liste siehe Seite A-9.
- Drücken Sie die PIANO BANK-Taste, um die Pianobankgruppe zu spezifizieren.

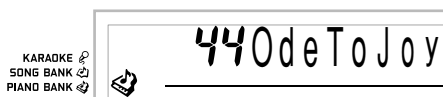


HINWEIS

- Drücken der die PIANO BANK-Taste ändert die Klangfarbe auf STEREO GRAND PIANO (Klangfarbennummer 000).

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

Beispiel: Um das Musikstück mit der Nummer 44 (ODE TO JOY) zu wählen, geben Sie 4 und danach 4 ein.



HINWEIS

- Das Musikstück mit der Nummer 00 ist die vorgegebene Einstellung für das Pianobank-Musikstück, wenn Sie die Stromversorgung des Keyboards einschalten.
- Sie können die angezeigte Nummer des Musikstückes auch unter Verwendung der [+]- und [-]-Tasten ändern.

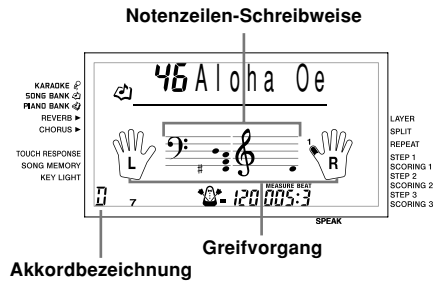
- Drücken Sie die PLAY/STOP-Taste, um mit der Wiedergabe zu beginnen.

- Um die Wiedergabe zu stoppen, drücken Sie die PLAY/STOP-Taste.
 - Das von Ihnen gewählte Musikstück wird wiedergegeben, bis Sie dieses stoppen.

Musikalisches Informationssystem

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

Beispiel: Anzeige während der Song Bank-Wiedergabe



HINWEIS

- Die Akkordbezeichnungen werden für die Pianobank-Musikstücke nicht angezeigt.

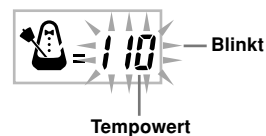
Einstellung des Tempos

Das Tempo (Beats pro Minute) kann als Wert im Bereich von 30 bis 255 eingestellt werden. Der von Ihnen eingestellte Tempowert wird für die Songbank, die Pianobank, die Karaoke-Funktion, die 3-Stufen-Lernfunktion und das Spielen der Akkorde der automatischen Begleitung verwendet, sowie für die Wiedergabe von dem Songspeicher, der Speicherkarte und den Metronombetrieb.

Einstellen des Tempos

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

- ↑ : Erhöht den Tempowert.
- ↓ : Vermindert den Tempowert.



HINWEIS

- Während der Tempowert blinkt, können Sie auch die Zifferntasten oder die [+]- und [-]-Tasten verwenden, um einen dreistelligen Wert einzugeben. Achten Sie dabei jedoch darauf, dass vorgestellte Nullen eingegeben werden müssen; 90 muss also als 090 eingegeben werden.
- Durch gleichzeitiges Drücken der ↑- und ↓-TEMPO-Tasten wird der gegenwärtig gewählte Rhythmus automatisch auf sein vorgegebenes Tempo zurückgestellt.
- Die Pianobank-Musikstücke weisen Tempoänderungen auf, um bestimmte musikalische Effekte zu erzeugen.

Pause während der Wiedergabe

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

Schneller Rücklauf

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



Taktnummer Beatnummer

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

HINWEIS

- Der schnelle Rücklauf arbeitet nicht, wenn die Musikstückwiedergabe gestoppt ist.
- Bestimmte Wiedergabebedingungen können dazu führen, dass einige Zeit benötigt wird, bevor der schnelle Rücklauf startet, nachdem Sie die REW-Taste gedrückt haben.

Schneller Vorlauf

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



Taktnummer Beatnummer

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

HINWEIS

- Der schnelle Vorlauf arbeitet nicht, wenn die Musikstückwiedergabe gestoppt ist.

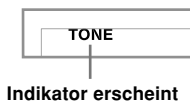
Wiederholung einer musikalischen Phrase

Sie können einen oder mehrere Takte wählen und diese „wiederholen“, d.h. wiederholt wiedergeben, bis Sie die Wiedergabe stoppen.

- 1 Während das Musikstück wiedergegeben wird, drücken Sie die REPEAT-Taste während der Wiedergabe des Takts, ab dem Sie beginnen möchten.
 - Dadurch beginnt der Wiederholungsindikator am Display zu blinken, wobei die Taktnummer des Starttaktes angezeigt wird.
- 2 Sobald die Wiedergabe den Takt erreicht, den Sie als Ende der Wiederholungsschleife spezifizieren möchten, drücken Sie erneut die REPEAT-Taste.
 - Dadurch wird die Taktnummer des Endtaktes angezeigt, worauf die wiederholte Wiedergabe der spezifizierten Schleife beginnt.
 - Um die wiederholte Wiedergabe der Schleife zu beenden, drücken Sie erneut die REPEAT-Taste, so dass der Wiederholungsindikator nicht angezeigt wird.

Ändern der Klangfarbe der Melodie

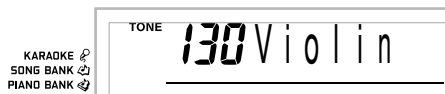
- 1 Drücken Sie die TONE-Taste.



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

Beispiel: Um „130 VIOLIN“ zu wählen, die Ziffern 1, 3 und 0 eingeben.

- Sie können jede der eingebauten Klangfarben des Keyboards wählen.



HINWEIS

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

Aufeinanderfolgende Wiedergabe aller Musikstücke

- 1 Drücken Sie gleichzeitig die SONG BANK-Taste und die PIANO BANK-Taste.
 - Die Songbank-Musikstücke beginnen ab Musikstücknummer 00 und setzen mit den Songbank-Musikstücken in numerischer Reihenfolge fort.
- 2 Um die Wiedergabe eines Musikstückes zu stoppen, die PLAY/STOP-Taste drücken.

HINWEIS

- Während der Wiedergabe eines Musikstückes können Sie die Zifferntasten oder die [+]- und [-]-Tasten verwenden, um auf ein anderes Musikstück zu ändern.
- Sie können mit dem Musikstück auf dem Keyboard mitspielen.

Verwendung der PIANO BANK-Taste

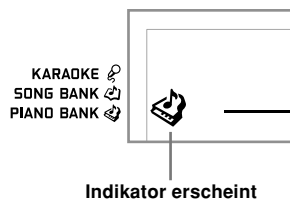
Durch das Drücken der PIANO BANK-Taste erhalten Sie sofortigen Zugriff auf die Pianoklangfarben und die Pianomusikstückwahl.

Anfängliche Pianobankeinstellung

Klangfarbe: 000 STEREO GRAND PIANO

Verwenden der Pianobank

- 1 Drücken Sie die PIANO BANK-Taste.



- 2 Versuchen Sie etwas auf dem Keyboard zu spielen.
 - Die von Ihnen gespielten Noten ertönen mit einer Pianoklangfarbe.
- 3 Falls Sie ein vorprogrammiertes Musikstück wiedergeben möchten, drücken Sie die PLAY/STOP-Taste.
 - Dadurch wird das gegenwärtig gewählte Musikstück in einer Endlosschleife wiedergegeben.
 - Um die Wiedergabe zu stoppen, drücken Sie erneut die PLAY/STOP-Taste.

Verwenden der SMF-Daten auf der mitgelieferten CD-ROM

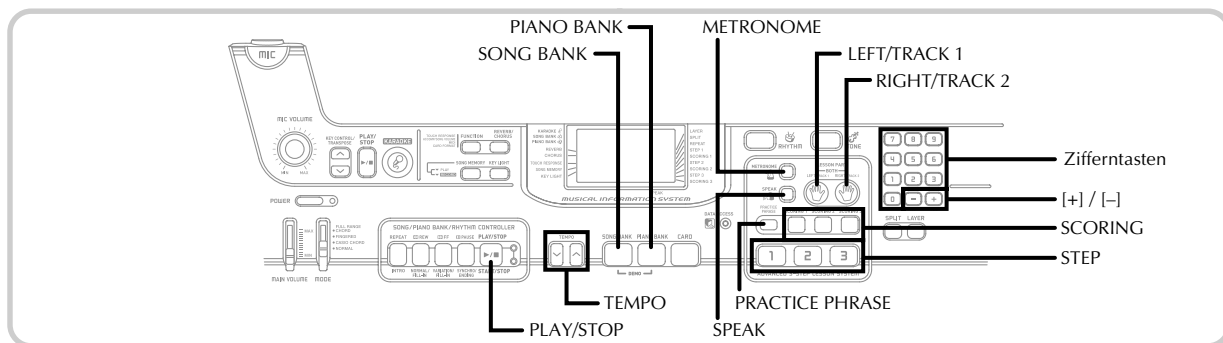
Die mit dem Keyboard mitgelieferte CD-ROM enthält Demostücke und 25 Musikstücke (SMF-Daten), die für die Lernschritte verwendet werden können. Sie enthält auch PDF-Dateien mit Notenblättern zu den inbegriffenen Stücken. Um die vollständige Liste der enthaltenen Stücke anzusehen, öffnen Sie bitte die Datei „List.txt“ im Ordner „MusicDataFolder“ auf der CD-ROM. „List.txt“ zeigt für jedes einzelne Stück den Titel, SMF-Datei-Namen, PDF-Datei-Namen der Noten und die Art der Lektionen*, für die das Stück verwendbar ist.

* Mit einem Sternchen (*) gekennzeichnete Stücke können für beidhändiges Üben verwendet werden. Stücke ohne Sternchen sind nur zum Üben der rechten Hand geeignet.

HINWEIS

- Sie können SMF-Daten mit Hilfe einer SD-Speicherkarte von der CD-ROM in das Keyboard laden (Seite G-54) oder das SMF-Konvertierungsprogramm verwenden (Seite G-49).
- Auf Ihrem Computer muss Adobe Reader oder Acrobat Reader installiert sein, damit Sie den Inhalt einer PDF-Datei mit einem Notenblatt betrachten zu können. Falls noch keines dieser Anwenderprogramme auf Ihrem Computer installiert ist, siehe „Installation von Adobe Reader (Acrobat Reader)**“ auf Seite G-48.

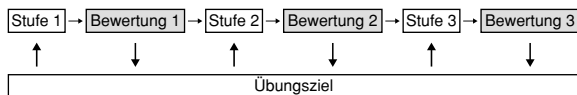
Fortschrittliche 3-Stufen-Lernfunktion



Mit der 3-Stufen-Lernfunktion können Sie die vorprogrammierten Musikstücke und die SMF-Daten von einer Speicherkarte üben und sogar Ihren Fortschritt gemäß den von dem Keyboard zugeteilten Bewertungspunkten darstellen.

* Für Informationen über die Verwendung der SMF-Daten von einer Speicherkarte für die Wiedergabe siehe „Verwendung einer Speicherkarte“ auf Seite G-52.

Lernfortschritt



3-Stufen-Lernfunktion

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

Stufe 1 - Meistern Sie das Timing.

In dieser Stufe wird durch Drücken einer beliebigen Taste auf dem Keyboard die richtige Note gespielt, sodass Sie sich auf das richtige Timing konzentrieren können, ohne sich Sorgen über das Spielen der richtigen Noten zu machen. Die Begleitung (Part der linken Hand) wartet, bis Sie eine Taste drücken, bevor Sie mit der nächsten Phrase fortsetzt.

Stufe 2 - Meistern Sie die Melodie.

In dieser Stufe verwenden Sie das Display, um zu lernen, welche Finger Sie verwenden und wie laut oder weich Sie spielen sollen, bzw. das Tastenbeleuchtungssystem, um zu lernen, welche Tasten des Keyboards Sie drücken sollen. Die Begleitung (Part der linken Hand) wartet, bis Sie die richtige Note spielen, sodass Sie mit Ihrem eigenen Tempo lernen können.

Stufe 3 - Spielen Sie mit normaler Geschwindigkeit.

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

Übungsparts

Die 3-Stufen-Lernfunktion lässt Sie den Part für die rechte Hand, den Part für die linke Hand oder die Parts für beide Hände üben.

Video-Ausgangsbuchse (VIDEO OUT)

Schließen Sie das Keyboard an ein mit Video-Eingangsbuchse ausgerüstetes Fernsehgerät an, um die Übungsinformationen am Bildschirm Ihres Fernsehgerätes betrachten zu können.

- Für Informationen siehe „Video-Ausgangsbuchse (VIDEO OUT)“ auf Seite G-16.

Betrieb des Tastenbeleuchtungssystems und Anzeigehalt während der 3-Stufen-Lernfunktion

Wenn Sie ein Musikstück mit automatischer Begleitung für die 3-Stufen-Lernfunktion wählen, zeigt Ihnen das Tastenbeleuchtungssystem die zu drückenden Tasten an, wogegen das Display die zu spielenden Noten und ihre Greifvorgänge anzeigt.

Tonhöhe der Noten

Die zu drückende Taste des Keyboards leuchtet auf, wobei die tatsächliche Tonhöhe der Note im Notenzeilen-Schreibweisenbereich des Displays erscheint. Die Finger, die Sie für das Spielen der Noten verwenden sollen, werden ebenfalls auf dem Display angezeigt.

Notenlänge

Die Tasten des Keyboards bleiben beleuchtet, so lange wie eine Note gespielt werden soll. Die Notenzeilen-Schreibweise und die Greifvorgänge verbleiben ebenfalls für die Länge der Note auf dem Display.

Nächste Note

Die Taste des Keyboards für die nächste Note blinkt, wobei eine Nummer neben dem Finger, mit dem Sie die nächste Note spielen sollen, auf dem Display erscheint.

Serie von Noten mit der gleichen Tonhöhe

Die Beleuchtung der Tasten des Keyboards schaltet zwischen den Noten momentan aus und für eine darauffolgende Note wieder ein. Die Notenzeilen-Schreibweise und die Greifvorgänge werden ebenfalls aus- und danach wieder eingeschaltet.

Bewertungsmodus

Der Bewertungsmodus dieses Keyboards vergibt Punkte für Ihre Darbietungen während der Stufe 1 und der Stufe 2 der 3-Stufen-Lernfunktion. Eine perfekte Punktezahl ist 100. Der Bewertungsmodus liefert auch Kommentare über Ihr Spiel, sowohl auf dem Monitorbildschirm als auch unter Verwendung einer simulierten menschlichen Stimme.

Bewertungsmodusanzeige

Pegelindikator (9 Pegel): Dieser Indikator zeigt die Bewertung Ihrer gegenwärtigen Darbietung auf einen Blick an. Je mehr Segmente erscheinen, umso höher ist Ihre Punktezahl.

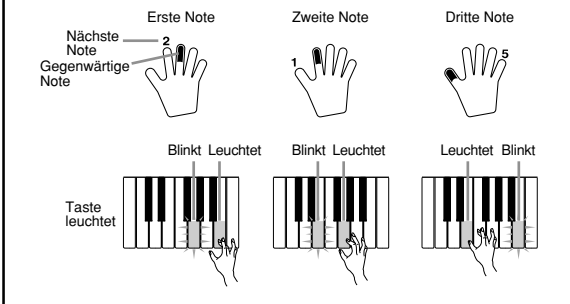
Beispiel: 50 Punkte



Timingindikator: In dem Bewertungsmodus ändert die Konfiguration des Sternes mit jeder Note, um Ihnen Auskunft über Ihr Timing zu geben. Je mehr Sterne angezeigt werden, umso besser ist Ihr Timing.



Beispiel: Wenn das Spielen ein Drücken der Tasten mit den Fingern 3, 2 und danach 1 erfordert.



HINWEIS

- Die Notenlänge wird nicht angezeigt, wenn Sie zweihändige Musikstücke mit Stufen 1 und 2 der 3-Stufen-Lernfunktion verwenden. Sobald Sie eine beleuchtete Taste drücken, erlischt diese und die als nächstes zu spielende Taste beginnt zu blinken.
- Die Notenlänge wird durch das Tastenbeleuchtungssystem angezeigt, wenn Sie ein zweihändiges Musikstück in Stufe 3 verwenden. In diesem Fall blinkt die als nächstes zu drückende Taste nicht, wenn Sie eine beleuchtete Taste drücken, und die nächste Fingernummer erscheint nicht auf dem Display. Nur die gegenwärtige Fingernummer wird angezeigt.

Tempo-Einstellung für 3-Stufen Lernfunktion

Verwenden Sie den unter „Einstellung des Tempos“ auf Seite G-20 beschriebenen Vorgang, um das Tempo für die 3-Stufen Lernfunktion einzustellen.

Dynamische Markierungen

Die unten aufgelisteten dynamischen Markierungen erscheinen auf dem Display, wenn Musikstücke wiedergegeben werden. Verwenden Sie den auf das Keyboard ausgeübten Druck gemäß der auf dem Display angezeigten Markierung.

- pp** pianissimo: Sehr weich
- p** piano: Weich
- mp** mezzo piano: Mäßig weich
- mf** mezzo forte: Mäßig laut
- f** forte: Laut
- ff** fortissimo: Sehr laut
- cresc.** (<) crescendo: Langsam lauter
- decresc.** (>) decrescendo: Langsam weicher

Verwendung der Klangfarbe und der Sprachanleitung

Wenn das Keyboard feststellt, dass Ihr Timing abweicht, ändert es auf eine unterschiedliche Klangfarbe und spielt einen Klangeffekt, um Sie wissen zu lassen, dass Ihr Bewertungspegel ändert. In dem Bewertungsmodus ertönt auch eine simulierte menschliche Stimme, um Sie wissen zu lassen, dass Ihr Bewertungspegel ändert. Der Klangeffekt hält Sie darüber informiert, wenn Ihr Bewertungspegel ändert.

Ausdrücke

- „Good!“ (Gut!)
 - „That’s close!“ (Beinahe!)
 - „Nice try!“ (Guter Versuch!)
 - „Keep trying!“ (Versuchen Sie weiter!)
 - „Take your time“
- (Nehmen Sie sich Zeit) : Dieser Ausdruck wird verwendet, wenn Sie für längere Zeit nicht die richtige Note spielen.
- <Hoch>
 ↑
 Bewertungsbereiche
 ↓
 <Niedrig>

Bewertungsergebnisse

Nachdem Sie Ihre Darbietung beendet haben, berechnet das Keyboard eine Bewertung Ihrer Gesamtdarbietung vom Beginn bis zum Ende und zeigt die Gesamtpunktzahl auf dem Monitorbildschirm an. Je höher die Punktzahl, umso höher ist Ihre Bewertung.

Bewertungsrang-Anzeigemeldungen und Klangeffekte

Anzeigemeldung	Klangeffekt
„Bravo!“ (Bravo!)	Applaus und Beifallsrufe
„Great!“ (Großartig!)	Nur Applaus
„Not bad!“ (Nicht schlecht!)	Kein
„Again!“ (Nochmals!)	Kein

↑ <Hoch>
Bewertungsbereiche
↓ <Niedrig>

„****“ : Zeigt an, dass der Bewertungsmodus verlassen wurde, bevor die Bewertungsergebnisse erhalten werden konnten.

HINWEIS

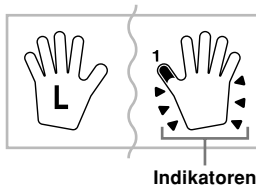
- Falls Ihr Spiel fehlerlos ist, erscheint die Meldung „Perfect!“ (Perfekt!) vor dem Bewertungsergebnis.
- Falls Sie die PLAY/STOP-Taste drücken und Ihren Bewertungsmodus an beliebiger Stelle unterbrechen, zeigt der Monitorbildschirm Ihre bis zu diesem Zeitpunkt angesammelten Bewertungspunkte an. In diesem Fall zeigt das Keyboard keine Meldung an und gibt auch keinen Klangeffekt aus.

Verwendung der Lernfunktionen und des Bewertungsmodus

Führen Sie die folgenden Stufen aus, um Ihre bevorzugten Musikstücke zu meistern.

Stufe 1 - Meistern Sie das Timing.

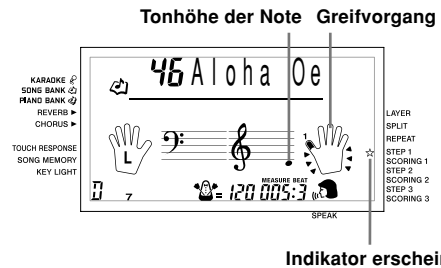
- 1 Wählen Sie das Musikstück, das Sie verwenden möchten.
- 2 Drücken Sie die RIGHT/TRACK 2-Taste oder die LEFT/TRACK 1-Taste, um den Part zu spezifizieren, den Sie üben möchten.
 - Falls Sie beide Hände üben möchten, drücken Sie gleichzeitig beide Tasten.
 - Indikatoren erscheinen rund um die Hand am Display, deren Part für die Übung gewählt wurde.



Indikatoren

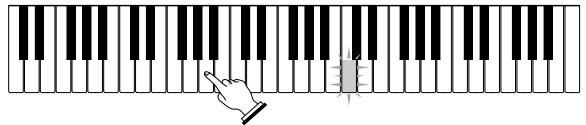
- 3 Drücken Sie die STEP 1-Taste, um die Wiedergabe in Stufen 1 zu beginnen.

- Nach dem Ertönen einer Zählung schaltet das Keyboard auf die Bereitschaft und wartet, bis Sie die erste Note des Musikstückes spielen.
- Die akustische Fingersatanleitung verwendet eine simulierte menschliche Stimme, um die Fingernummern während der Übung eines einhändigen Parts anzusagen. Für Einzelheiten siehe „Akustische Anleitung zum Greifverfahren“ auf Seite G-28.



Indikator erscheint

- 4 Beliebige Tasten des Keyboards drücken, um die Noten zu spielen.



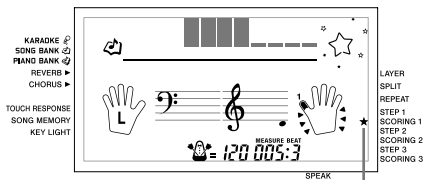
- Die Taste für die als nächstes zu spielende Note blinkt, während das Keyboard darauf wartet, dass Sie diese Note spielen. Wenn Sie eine beliebige Taste drücken, um diese Note zu spielen, verbleibt die Taste beleuchtet, wenn die Note gespielt wird.
- Die Begleitung (Part der linken Hand) wartet, bis Sie eine beliebige Taste drücken, um eine Note zu spielen.
- Falls Sie aus Versehen mehr als eine Taste drücken, wird die Begleitung für die entsprechende Anzahl von Noten gespielt.
- Das gleichzeitige Drücken von mehr als einer Taste zählt als eine einzige Note. Drücken einer Taste, während eine andere Taste niedergehalten wird, zählt als zwei Noten.

- 5 Um das Spielen an beliebiger Stelle zu stoppen, die PLAY/STOP-Taste drücken.

Bewertung 1: Finden Sie heraus, wie das Keyboard Ihr Spiel in Stufe 1 bewertet.

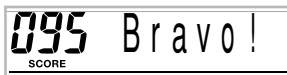
Verwenden Sie die SCORING 1-Taste, um die Bewertung Ihres Spiels in Stufe 1 zu kontrollieren.

- 1 Drücken Sie die SCORING 1-Taste.
 - Dadurch erscheint der SCORING 1-Indikator auf dem Display.
 - Ein Zählbeat ertönt, worauf der Bewertungsmodus beginnt.



Indikator erscheint

- 2 Spielen Sie gemäß der auf dem Monitorbildschirm angezeigten Anleitung und der gesprochenen Ansage.
 - Um die Bewertung zu stoppen, drücken Sie die PLAY/STOP-Taste. Dadurch werden nur die bis zu diesem Zeitpunkt angesammelten Punkte angezeigt.
- 3 Nachdem Sie Ihr Spiel beendet haben, erscheint Ihr Bewertungsergebnis auf dem Display.
 - Für Informationen über die Bewertungsränge und Klangeffekte siehe „Bewertungsergebnisse“ auf Seite G-25.
 - Das Keyboard teilt Ihnen mit, wo Sie während Ihrer Darbietung die geringste Punktezahl erreicht haben, sodass Sie herausfinden können, wo Sie weiter arbeiten müssen. Für weitere Informationen siehe „Verwendung des Phrasenübungsmodus“ auf Seite G-27.
 - Drücken Sie die SONG BANK-Taste oder die PIANO BANK-Taste, um an die Musikstück-Wahlanzeige zurückzukehren.



Stufe 2 - Meistern Sie die Melodie.

- 1 Wählen Sie das Musikstück, das Sie verwenden möchten.
- 2 Drücken Sie die RIGHT/TRACK 2-Taste oder die LEFT/TRACK 1-Taste, um den Part zu spezifizieren, den Sie üben möchten.
 - Falls Sie beide Hände üben möchten, drücken Sie gleichzeitig beide Tasten.

- 3 Drücken Sie die STEP 2-Taste, um die Wiedergabe in Stufe 2 zu beginnen.

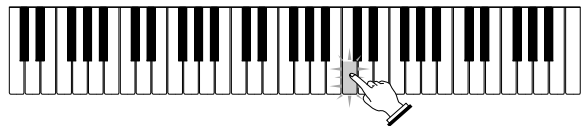
- Nach dem ertönen einer Zählung schaltet das Keyboard auf die Bereitschaft und wartet, bis Sie die erste Note des Musikstückes spielen.
- Die akustische Fingersatzanleitung verwendet eine simulierte menschliche Stimme, um die Fingernummern während der Übung eines einhändigen Parts anzusagen. Für Einzelheiten siehe „Akustische Anleitung zum Greifverfahren“ auf Seite G-28.

Greifvorgang



Indikator erscheint

- 4 Folgen Sie dem Tastenbeleuchtungssystem, um die richtigen Tasten des Keyboards zu drücken und die Noten zu spielen.

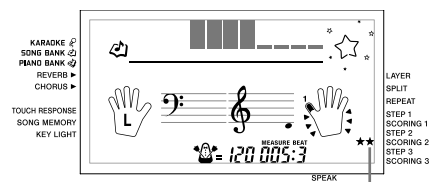


- Die Taste für die als nächstes zu spielende Note blinkt, während das Keyboard wartet, bis Sie diese Note spielen. Wenn Sie eine beliebige Taste drücken, um diese Note zu spielen, verbleibt die Taste beleuchtet, wenn die Note gespielt wird.
- Falls mehrere Tasten in der On-Screen-Keyboard-Anzeige leuchten, wenn Sie ein zweihändiges Musikstück verwenden, dann bedeutet dies, dass Sie alle leuchtenden Tasten drücken müssen.

- 5 Um das Spielen an beliebiger Stelle zu stoppen, die PLAY/STOP-Taste drücken.

Bewertung 2: Finden Sie heraus, wie das Keyboard Ihr Spiel in Stufe 2 bewertet.

- 1 Drücken Sie die SCORING 2-Taste.
 - Dadurch erscheint der SCORING 2-Indikator auf dem Display.
 - Ein Zählbeat ertönt, worauf der Bewertungsmodus beginnt.

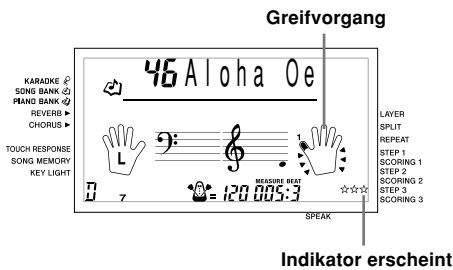


Indikator erscheint

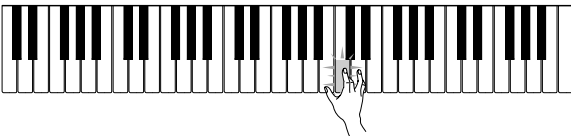
* Der Rest dieses Vorganges ist identisch mit dem für Bewertung 1.

Stufe 3 - Spielen Sie mit normaler Geschwindigkeit.

- 1 Wählen Sie das Musikstück, das Sie verwenden möchten.
- 2 Drücken Sie die RIGHT/TRACK 2-Taste oder die LEFT/TRACK 1-Taste, um den Part zu spezifizieren, den Sie üben möchten.
 - Falls Sie beide Hände üben möchten, drücken Sie gleichzeitig beide Tasten.
- 3 Drücken Sie die STEP 3-Taste, um die Wiedergabe in Stufe 3 zu beginnen.
 - Die Begleitung (Part der linken Hand) beginnt mit normaler Geschwindigkeit zu spielen.



- 4 Folgen Sie dem Tastenbeleuchtungssystem, um die richtigen Tasten des Keyboards zu drücken und die Noten zu spielen.



- 5 Um das Spielen an beliebiger Stelle zu stoppen, die PLAY/STOP-Taste drücken.

Bewertung 3: Finden Sie heraus, wie das Keyboard Ihr Spiel in Stufe 3 bewertet.

- 1 Drücken Sie die SCORING 3-Taste.
 - Dadurch erscheint der SCORING 3-Indikator auf dem Display.
 - Ein Zählbeat ertönt, worauf der Bewertungsmodus beginnt.
 - * Der Rest dieses Vorgangs ist identisch mit dem für Bewertung 1.

Verwendung des Phrasenübungsmodus

Führen Sie den folgenden Vorgang aus, um herauszufinden, wo Sie die niedrigste Punktezahl während Ihrer Darbietung erzielt haben, damit Sie Ihre schwachen Punkte feststellen und diese Phrasen weiter üben können.

- 1 Nachdem Sie Ihre Bewertungsergebnisse angezeigt haben, drücken Sie die PRACTICE PHRASE-Taste.



- Dadurch wird die Anzeige des Phrasenübungsmodus erhalten, die die Phrase (Starttaktnummer und Endtaktnummer) anzeigt, an der Ihr Bewertungsmodus am niedrigsten war. Dies ist die „Übungsphrase“.

HINWEIS

- Falls mehrere Phrasen mit der niedrigsten Punktezahl bewertet wurden, dann wird die Phrase nahe am Beginn des Musikstückes für die Phrasenübung verwendet.
- Falls kein Abschnitt für die Phrasenübung bewertet wird, dann wird „***-***“ an Stelle der Start- und Endtakte angezeigt.
- Die Phrasenübungstakte werden gelöscht, wenn Sie auf ein anderes Musikstück oder einen anderen Modus wechseln.

Wiedergeben der Übungsphrase

- 1 Während die Anzeige des Phrasenübungsmodus am Display angezeigt wird, drücken Sie die PLAY/STOP-Taste.
 - Dadurch wird die Phrase wiedergegeben, beginnend ab der Starttaktnummer.
 - Die Wiedergabe erfolgt in einer kontinuierlichen Schleife vom Beginn bis zum Ende der Übungsphrase.
 - Um die Wiedergabe der Übungsphrase zu stoppen, drücken Sie erneut die PLAY/STOP-Taste.

HINWEIS

- Bei manchen Musikstücken kann es einige Sekunden dauern, bis die Wiedergabe nach dem Drücken der PLAY/STOP-Taste in dem obigen Vorgang beginnt.

Üben der Übungsphrase

- 1 Während die Anzeige des Phrasenübungsmodus am Display angezeigt wird, drücken Sie die STEP 1-, STEP 2- oder STEP 3-Taste.
 - Dadurch startet die Wiedergabe der Übungsphrase in der 3-Stufen-Lernfunktion in Abhängigkeit von der von Ihnen gedrückten STEP-Taste.
- 2 Spielen Sie zu der Wiedergabe auf dem Keyboard.
 - Die Wiedergabe erfolgt in einer kontinuierlichen Schleife vom Beginn bis zum Ende der Übungsphrase.
 - Um die Wiedergabe zu stoppen, drücken Sie die PLAY/STOP-Taste.

Akustische Anleitung zum Greifverfahren

Die akustische Anleitung zum Greifverfahren verwendet eine simulierte menschliche Stimme, um die Fingernummern während Stufe 1 und Stufe 2 der einhändigen Übung anzusagen. Falls Sie z.B. eine Taste mit Ihrem Daumen drücken müssen, dann sagt die akustische Anleitung zum Greifverfahren „One!“ an. Ist ein Akkord mit Ihrem Daumen, Mittelfinger und kleinen Finger zu spielen, dann erfolgt die Ansage „One, three, five!“.

Die akustische Anleitung zum Greifverfahren sagt das Greifverfahren nur dann an, wenn Sie nicht die richtige Taste drücken.

Fingersatz-Sprachanleitung

- One (Eins) : Daumen
- Two (Zwei) : Zeigefinger
- Three (Drei) : Mittelfinger
- Four (Vier) : Ringfinger
- Five (Fünf) : Kleiner Finger

Ein- oder Ausschalten der Fingersatz-Sprachanleitung

Drücken Sie die SPEAK-Taste, um die Fingersatz-Sprachanleitung ein- (Indikator der Fingersatz-Sprachanleitung wird angezeigt) oder auszuschalten (Indikator der Fingersatz-Sprachanleitung wird nicht angezeigt).



HINWEIS

- Achten Sie darauf, dass die akustische Fingersatzansage in dem Bewertungsmodus deaktiviert ist. Durch das Drücken der SCORING 1-Taste oder der SCORING 2-Taste wird die akustische Fingersatzansage automatisch ausgeschaltet.
- Durch das Verlassen des Bewertungsmodus wird automatisch die Einstellung der akustischen Fingersatzansage wieder hergestellt, die Sie vor dem Aufrufen des Bewertungsmodus verwendet hatten.

Verwendung des Metronoms

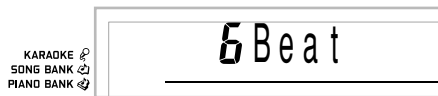
Die Metronomfunktion dieses Keyboards erzeugt für den ersten Beat (Taktschlag) jedes Taktes einen Glockenschlag, gefolgt von einem Klickton für jeden weiteren Beat (Taktschlag) des Taktes. Dies ist das perfekte Werkzeug für das Üben von Musikstücken ohne Begleitung (Rhythmus).

Starten des Metronoms

- 1 Die METRONOME-Taste drücken, um das Metronom zu starten.
 - Dadurch erscheint „Beat“ auf dem Display. Führen Sie den Schritt 2 innerhalb von zwei Sekunden nach dem Erscheinen von „Beat“ aus.



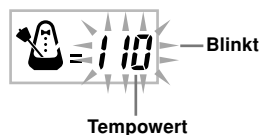
- 2 Die Zifferntasten oder die [+] - und [-] -Tasten verwenden, um die Anzahl der Beats pro Minute zu ändern.
 - Sie können 0 oder einen Wert von 2 bis 6 als Anzahl der Beats pro Takt spezifizieren.



HINWEIS

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

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



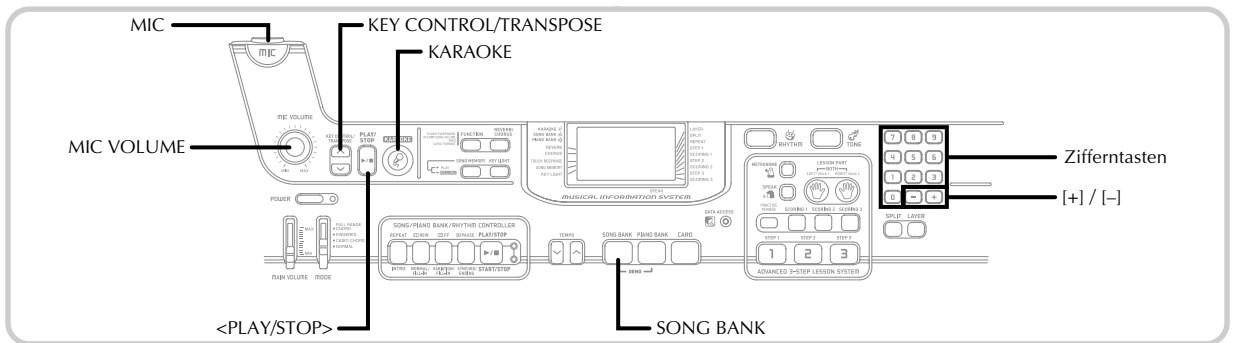
Tempowert

HINWEIS

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

- 4 Um das Metronom auszuschalten, die METRONOME-Taste drücken.

Verwendung eines Mikrofons für Karaoke



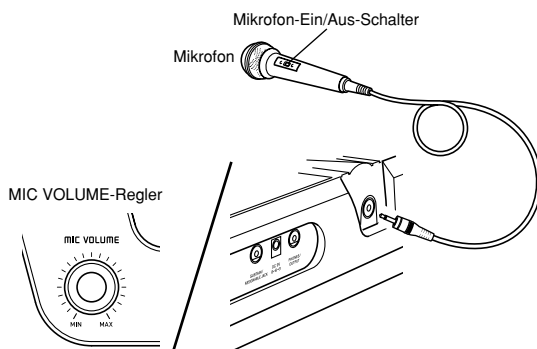
Sie können jedes der 50 Musikstücke der Songbank-/Karaoke-Gruppe oder der SMF-Daten von einer Speicherkarte wählen und zu dessen Begleitung singen.

Verwendung der Mikrophonbuchse

Falls Sie ein im Handel erhältliches Mikrophon an die MIC-Buchse anschließen, können Sie mit den vorprogrammierten Musikstücken des Keyboards oder mit der SMF-Wiedergabe mitsingen. Wenn Sie das Mikrophon anschließen, stellen Sie vorher unbedingt den MIC VOLUME-Regler auf einen relativ niedrigen Pegel ein, und wählen Sie erst nach dem Anschließen den gewünschten Pegel.

- 1 Stellen Sie den MIC VOLUME-Regler auf die Position „MIN“ ein.
- 2 Schalten Sie den Ein/Aus-Schalter des Mikrofons ein.
- 3 Verwenden Sie den MIC VOLUME-Regler, um die Mikrophonlautstärke auf den gewünschten Pegel einzustellen.

[Rückseite]



WICHTIG!

- Verwenden Sie unbedingt den Ein/Aus-Schalter des Mikrofons, um das Mikrophon auszuschalten und das Mikrophon von dem Keyboard abzutrennen, wenn Sie das Mikrophon nicht verwenden.

Empfohlener Mikrofontyp

- Dynamisches Mikrophon (Klinkenstecker)

WICHTIG!

- Trennen Sie unbedingt das Mikrophon von dem Keyboard ab, wenn Sie das Mikrophon nicht verwenden.

Heulgeräusche (akustische Rückkopplung)

Jede der folgenden Bedingungen kann zu Heulgeräuschen (akustische Rückkopplung) führen.

- Abdecken des Mikrophonkopfes mit Ihrer Hand
- Anordnung des Mikrofons zu nahe an einem Lautsprecher

Sollte es zu Heulgeräuschen kommen, versuchen Sie das Mikrophon weiter entfernt von seinem Kopf zu halten oder entfernen Sie das Mikrophon von einem nahe gelegenen Lautsprecher.

Statisches Rauschen

Beleuchtungen durch Leuchtstoffröhren können zu statischem Rauschen in dem Mikrophonsignal führen. Falls dies eintritt, entfernen Sie das Mikrophon von der Beleuchtung, die Sie als Ursache für das statische Rauschen vermuten.

Verwenden eines Mikrofons für Karaoke

VORBEREITUNG

- Stellen Sie die Hauptlautstärke (Seite G-17), die Begleit-/Songlautstärke (Seite G-46) und die Mikrophonlautstärke (Seite G-29) ein.

- 1 Drücken Sie die KARAOKE-Taste, bis der KARAOKE-Indikator erscheint und der Karaoke-Modus aufgerufen wird.

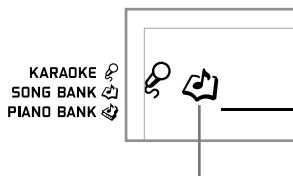


Indikator erscheint

2 Wählen Sie die Karaoke-Quelle.

■ Songbank

Drücken Sie die SONG BANK-Taste. Dadurch wird auf den Karaoke-Songbank-Modus geschaltet, und der Songbank-Indikator wird angezeigt.



■ Kartenbank

Nähere Informationen zur Verwendung von Songdaten einer Speicherkarte finden Sie unter „Lesen einer Speicherkarte“ auf Seite G-54.

3 Suchen Sie das gewünschte Musikstück in der SONG BANK/KARAOKE-Liste oder auf der SmartMedia-Karte auf, und merken Sie sich dessen Nummer.

- Für die SONG BANK/KARAOKE-Liste siehe Seite A-9.

4 Verwenden Sie die Zifferntasten, um die zweistellige Songnummer einzugeben.

Beispiel: Um den Song „ALOHA OE“ zu wählen, der die Songnummer 46 aufweist, geben Sie 4 und danach 6 ein.

HINWEIS

- Die anfängliche Vorgabemusikstückeinstellung nach dem Einschalten der Stromversorgung ist „00“.
- Sie können die Songnummer auch unter Verwendung der [+]- und [-]-Tasten spezifizieren.

5 Drücken Sie die <PLAY/STOP>-Taste, um mit der Wiedergabe des Musikstückes zu beginnen.



■ Wenn das Keyboard an ein Fernsehgerät angeschlossen ist

Falls Sie ein Musikstück wählen, das Lyrikdaten enthält, dann werden die Lyrikdaten am Bildschirm des Fernsehgerätes angezeigt. In diesem Fall zeigt das Display des Keyboards weiterhin den Songtitel an, ohne zu ändern.

- Verwenden Sie nun das Mikrophon, um mit der Wiedergabe mitzusingen.

- Der Karaoke-Modus ist ähnlich zu dem Songbankmodus. Der einzige Unterschied besteht darin, dass der Melodienpart in dem Karaoke-Modus mit niedrigerer Lautstärke wiedergegeben wird. Auch eine unterschiedliche Klangfarbeneinstellung wird in dem Karaoke-Modus verwendet, um das Mitsingen zu erleichtern.

6 Verwenden Sie die KEY CONTROL/TRANPOSE-Tasten (^ / v), um die Gesamttonart der Wiedergabe zu ändern, wenn Sie dies wünschen.

- ^ : Anheben der Tonart um einen Halbton
- v : Absenken der Tonart um einen Halbton

7 Drücken Sie die <PLAY/STOP>-Taste, um die Wiedergabe des Musikstückes zu stoppen.

- Der gleiche Song wird wiederholt wiedergegeben, bis Sie ihn stoppen.

HINWEIS

- Um das Musikstück auf seine Vorgabetonart zurückzustellen, drücken Sie gleichzeitig die KEY CONTROL/TRANPOSE-Tasten (^ und v).

Anzeige der Lyrik eines Songs am Bildschirm eines Fernsehgerätes

Falls Sie einen Song, der Lyrikdaten enthält, wählen und dessen Wiedergabe starten, während das Keyboard an ein Fernsehgerät angeschlossen ist, dann erscheint eine Karaoke-Anzeige am Bildschirm des Fernsehgerätes, welche die Songlyriken anzeigt.

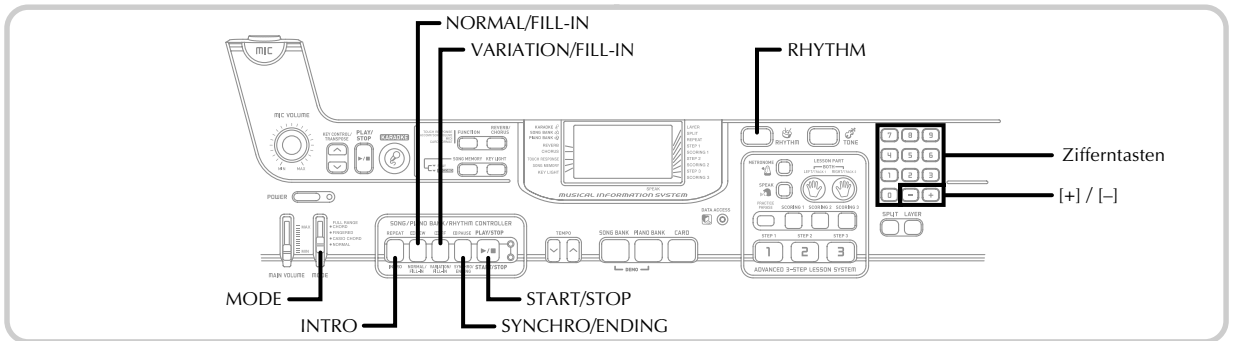
Sie können auch das für die Anzeige auf dem Fernsehbildschirm zu verwendende Alphabet spezifizieren (russisches Kyrillisch oder Latein). Für Einzelheiten siehe „Wahl des für die Fernsehbildschirmanzeige zu verwendenden Alphabettyps“ auf Seite G-47.

- Ein Mikrofon-Icon wird neben den Songnummern am Bildschirm des Fernsehgerätes für Musikstücke der SONG BANK/KARAOKE-Liste angezeigt, die Lyrikdaten enthalten.
- Die Lyriken, welche der gegenwärtig wiedergegebenen Begleitung entsprechen, ändern die Farbe am Bildschirm.
- Die am Bildschirm des Fernsehgerätes erscheinenden Lyriken stimmen vielleicht nicht vollständig mit den Original-Musikstücken überein, so dass sie an die vorprogrammierten Musikstücke angepasst werden können.

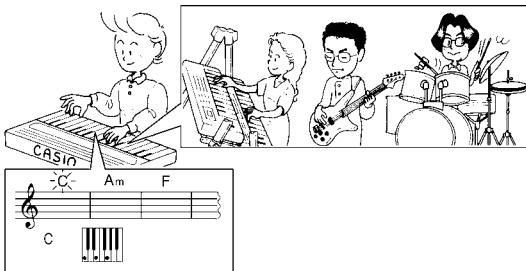
HINWEIS

- Die Anzeige auf dem Bildschirm eines an das Keyboard angeschlossenen Fernsehgerätes ist auf 25 Zeichen pro Zeile begrenzt. Alles nach dem 25. Zeichen wird nicht angezeigt.

Verwendung der automatischen Begleitung



Dieses Keyboard spielt automatisch die Bass- und Akkordparts 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.



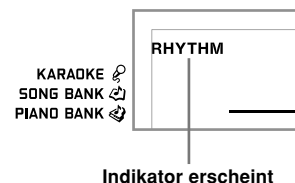
Wahl eines Rhythmus

Dieses Keyboard ist mit 120 erregenden Rhythmen ausgerüstet, die Sie gemäß folgendem Vorgang wählen können.

Wählen eines Rhythmus

- Den gewünschten Rhythmus in der „Rhythmus-Liste“ auffinden und seine Rhythmusnummer ablesen.
 - Nicht alle der verfügbaren Rhythmen sind in der auf der Konsole des Keyboards aufgedruckten Rhythmusliste enthalten. Für eine vollständige Liste der Rhythmen siehe die „Rhythmus-Liste“ auf Seite A-8.

- Die RHYTHM-Taste drücken.



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

Beispiel: Um „075 RHUMBA“ zu wählen, die Ziffer 0, 7 und dann 5 eingeben.



HINWEIS

- Sie können die angezeigte Rhythmusnummer auch erhöhen oder vermindern, indem Sie die [+]-Taste bzw. [-]-Taste drücken.
- Manche Rhythmen bestehen nur aus Akkordbegleitungen, ohne Schlagzeug- oder andere Perkussion-Instrumente. Solche Rhythmen ertönen nicht, wenn nicht CASIO CHORD, FINGERED oder FULL RANGE CHORD als der Begleitmodus gewählt ist.

Spielen eines Rhythmus

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

Spielen eines Rhythmus

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

HINWEIS

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

Verwendung der automatischen Begleitung

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

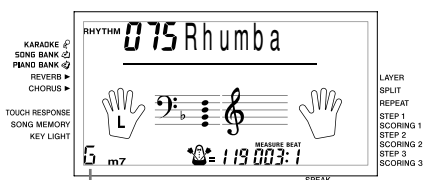
Verwenden der automatischen Begleitung

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

CASIO CHORD Seite G-32

FINGERED Seite G-33

FULL RANGE CHORD Seite G-34



Akkordbezeichnung

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

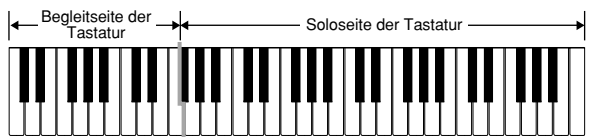
HINWEIS

- Falls Sie die SYNCHRO/ENDING-Taste und danach die INTRO-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-35 und G-36.
- Falls Sie die SYNCHRO/ENDING-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-36.
- Sie können den Lautstärkepegel des Begleitparts unabhängig von der Hauptlautstärke einstellen. Für Einzelheiten siehe „Einstellung der Begleitungs- und Songbank-Lautstärke“ auf Seite G-46.

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 „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.
- Der Splitpunkt (Seite G-44) ist jener Punkt, der die Begleitseite der Tastatur von der Soloseite der Tastatur trennt. Sie können die Position des Splitpunktes ändern, wodurch auch die Größen der Tastaturbereiche verstellt werden.

Akkord-Typen

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

Akkord-Typen	Beispiel
Dur-Akkorde Die Dur-Akkord-Bezeichnungen sind über dem Tasten 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)
Moll-Akkorde (m) Um einen Moll-Akkord zu spielen, die Dur-Akkord-Taste gedrückt halten und eine beliebige Taste der Begleitseite der Tastatur rechts von der Dur-Akkord-Taste drücken.	C Moll (Cm)
Septimen-Akkorde (7) Um einen Septimen-Akkord zu spielen, die Dur-Akkord-Taste gedrückt halten und zwei beliebige 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)

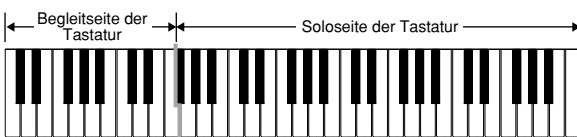
HINWEIS

- 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

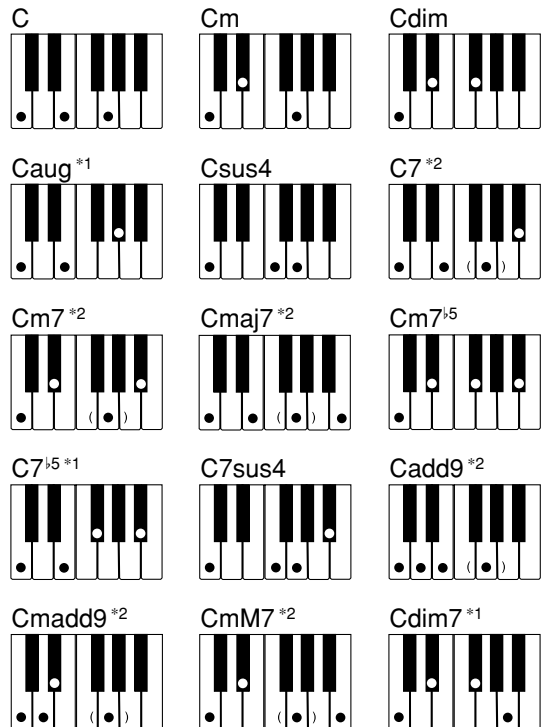
FINGERED gestattet Ihnen das Spielen von insgesamt 15 unterschiedlichen Akkord-Typen. Nachfolgend sind die FINGERED „Begleitseite der Tastatur“ und „Soloseite der Tastatur“ beschrieben und die Vorgänge für das Spielen eines C-Akkords mit FINGERED aufgeführt.

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.
- Der Splitpunkt (Seite G-44) ist jener Punkt, der die Begleitseite der Tastatur von der Soloseite der Tastatur trennt. Sie können die Position des Splitpunktes ändern, wodurch auch die Größen der Tastaturbereiche verstellt werden.



Für Einzelheiten über das Spielen von Akkorden mit anderen Grundtönen siehe die Tabelle der gegriffenen Akkorde auf Seite A-7.

- *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.

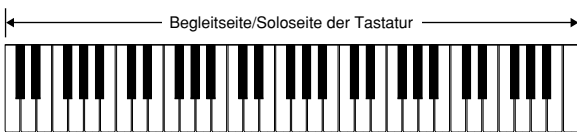
HINWEIS

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

FULL RANGE CHORD Begleitseite und Soloseite der Tastatur

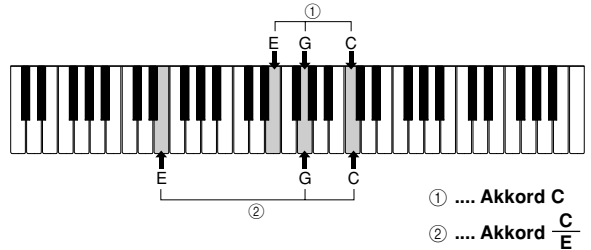


< Von diesem Keyboard erkannte Akkorde >

Akkord-Typen	Anzahl der Typen
Entsprechender FINGERED Akkord	15 (Seite G-33)
Andere Akkorde	<p>23 Nachfolgend sind Beispiele von Akkorden aufgeführt, die C als die Bassnote verwenden.</p> <p>C₆ • Cm₆ • C₆₉</p> <p>$\frac{C^\sharp}{C}$ • $\frac{D}{C}$ • $\frac{E}{C}$ • $\frac{F}{C}$ • $\frac{G}{C}$ • $\frac{A^\flat}{C}$ • $\frac{B^\flat}{C}$</p> <p>$\frac{B}{C}$ • $\frac{C^\sharp m}{C}$ • $\frac{Dm}{C}$ • $\frac{Fm}{C}$ • $\frac{Gm}{C}$ • $\frac{Am}{C}$ • $\frac{B^\flat m}{C}$</p> <p>$\frac{Ddim}{C}$ • $\frac{A^\flat 7}{C}$ • $\frac{F7}{C}$ • $\frac{Fm7}{C}$ • $\frac{Gm7}{C}$ • $\frac{A^\flat add9}{C}$</p>

Beispiel: Spielen eines C-Dur-Akkords.

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

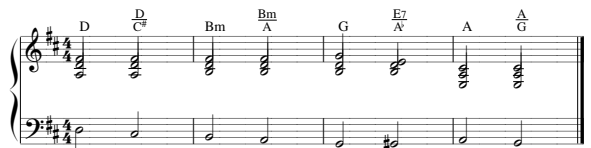


HINWEIS

- Gleich wie in dem FINGERED-Modus (Seite G-33), können Sie die Noten, die einen Akkord bilden, in jeder beliebigen Kombination spielen (①).
- Wenn die einen Akkord bildenden Noten um sechs oder mehr Noten getrennt sind, wird der niedrigste Sound zum Grundton (②).

< Musikbeispiel >

Klangfarbe: Orgelart
 Rhythmus: Balladisch
 Tempo: 070





Verwendung von Intro (Einleitungsphrase)

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

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

Einfügen einer Einleitungsphrase

- 1 Die INTRO-Taste drücken, um den gewählten Rhythmus mit einer Einleitungsphrase zu starten.
 - 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.
- Durch Drücken der VARIATION/FILL-IN-Taste, während eine Einleitungsphrase gespielt wird, ertönt nach Beendigung der Einleitungsphrase ein Variationsmuster.

Verwendung von Fill-in (Zwischenspiel)

Fill-ins 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 (Zwischenspiel)

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

HINWEIS

- Das Fill-in (Zwischenspiel) wird nicht gespielt, wenn Sie die NORMAL/FILL-IN-Taste drücken, während eine Einleitungsphrase gespielt wird.

Verwendung einer Rhythmus-Variation

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

Einfügen des Variations-Rhythmusmusters

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

HINWEIS

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

Verwendung von Fill-in (Zwischenspiel) mit einem Variations-Rhythmus

Sie können auch ein Fill-in (Zwischenspiel) einfügen, während ein Variations-Rhythmusmuster gespielt wird.

Einfügen eines Fill-ins (Zwischenspiel) in eine Rhythmus-Variation

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

Synchronstart der Begleitung mit dem Rhythmus

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

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

Verwenden von Synchronstart

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



Blinkt

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

HINWEIS

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

Beendigung mit einem Ending (Schlussphrase)

Sie können Ihre Darbietung mit einem Ending (Schlussphrase) beenden, das den verwendeten Rhythmus natürlich ausklingen lässt.

Der folgende Vorgang beschreibt, wie ein Ending (Schlussphrase) eingefügt werden kann. Achten Sie darauf, dass das tatsächlich gespielte Ending (Schlussphrase) von dem verwendeten Rhythmusmuster abhängt.

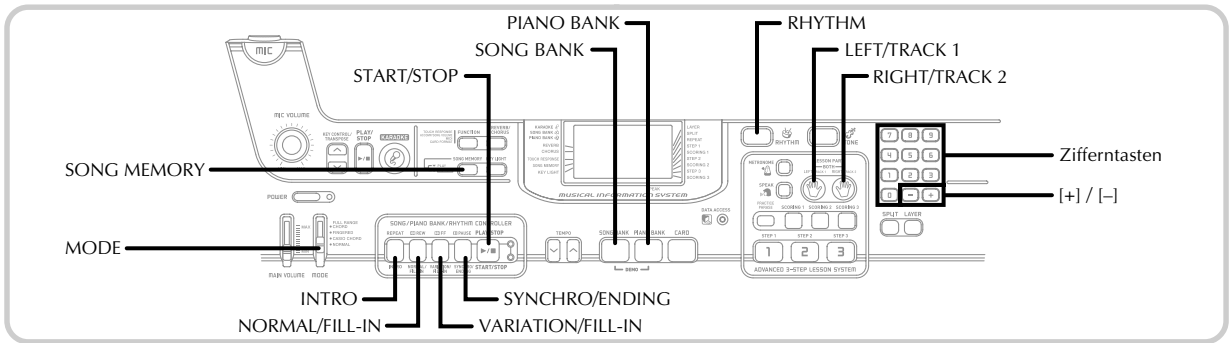
Beenden mit einem Ending (Schlussphrase)

- 1 Während der Rhythmus gespielt wird, die SYNCHRO/ENDING-Taste drücken.
 - Dadurch wird das Ending (Schlussphrase) gespielt und die Rhythmusbegleitung wird beendet.

HINWEIS

- Die Zeitsteuerung für den Start des Ending (Schlussphrase) hängt davon ab, wann Sie die SYNCHRO/ENDING-Taste drücken. Falls Sie die Taste vor dem zweiten Taktschlag des gegenwärtigen Taktes drücken, beginnt das Ending (Schlussphrase) sofort zu spielen. Wird die Taste an einem beliebigen Zeitpunkt in dem Takt nach dem zweiten Taktschlag gedrückt, setzt das Ending (Schlussphrase) am Beginn des folgenden Taktes ein.

Songspeicherfunktion



Sie können den Songspeicher für die Speicherung Ihrer Übung (Übungsaufnahme) verwenden und Ihr Spiel auf dem Keyboard gemeinsam mit der verwendeten Begleitautomatik aufnehmen (Darbietungsaufnahme).

Parts und Spuren

Wie die Daten in dem Songspeicher gespeichert werden und welcher Typ von Daten aufgenommen wird, hängt davon ab, ob Sie eine Übungsaufnahme oder eine Darbietungsaufnahme ausführen.

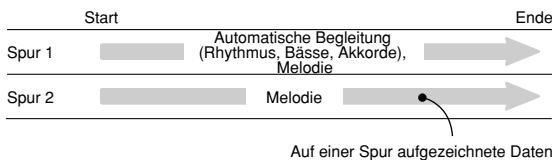
Übungsaufnahme

Bei der Übungsaufnahme verwenden Sie die LEFT/TRACK 1-Taste und die RIGHT/TRACK 2-Taste, um die Aufnahme nur des Parts der linken Hand, nur des Parts der rechten Hand oder der Parts der linken und rechten Hand zu wählen.

Darbietungsaufnahme

Bei der Darbietungsaufnahme arbeitet der Songspeicher wie ein Tonbandgerät oder Sequenzer. In diesem Fall können Sie die LEFT/TRACK 1-Taste und die RIGHT/TRACK 2-Taste verwenden, um die Spur des Songspeichers zu wählen, auf der Sie aufnehmen möchten.

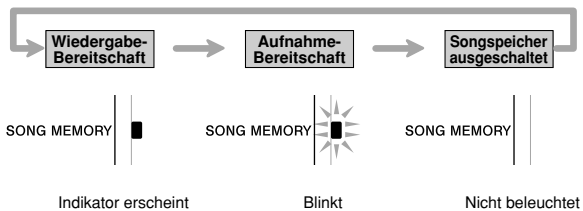
Die Darbietungsaufnahme nimmt die in der folgenden Abbildung dargestellten Daten unter Verwendung von zwei Speicherspuren auf.



- Da jede Spur unabhängig von der anderen ist, können Sie die Aufnahme auch nur einer Spur bearbeiten, indem Sie nur diese Spur erneut aufnehmen.

Verwendung der SONG MEMORY-Taste

Wenn Sie eine Darbietungsaufnahme oder eine Übungsaufnahme ausführen, müssen Sie die SONG MEMORY-Taste verwenden, um die Aufnahme oder Wiedergabe zu wählen. Mit jedem Drücken der SONG MEMORY-Taste wird in der nachfolgend dargestellten Reihenfolge zyklisch durch die Songspeicher-Optionen geschaltet.



Songspeicher-Kapazität

Der Songspeicher kann insgesamt bis zu etwa 5.200 Noten aufnehmen, die zwischen einer Übungsaufnahme und einer Darbietungsaufnahme aufgeteilt werden können. Achten Sie darauf, dass Sie auch alle 5.200 Noten nur für eine Übungsaufnahme oder eine Darbietungsaufnahme verwenden können. In diesem Fall können Sie jedoch nichts für den anderen Aufnahmetyp aufnehmen.

- Wenn die Anzahl der restlichen Noten während der Aufnahme auf weniger als etwa 100 abnimmt, beginnen der SONG MEMORY-Indikator und der Spur/Part-Indikator (L, R) schnell zu blinken.
- Die Aufnahme stoppt automatisch, wenn der Songspeicher voll wird.

Falls Sie die Begleitautomatik oder einen Rhythmus verwenden, dann stoppt diese/dieser ebenfalls zu diesem Zeitpunkt.

Speicherung der aufgezeichneten Daten

- Früher im Songspeicher abgelegte Daten werden ersetzt, wenn Sie eine neue Aufnahme ausführen.
- Der Inhalt des Songspeichers bleibt erhalten, auch wenn Sie die Stromversorgung ausschalten, so lange das Keyboard von den Batterien oder dem Netzgerät mit Strom versorgt wird. Falls Sie jedoch die Batterien entfernen oder die Batterien erschöpft werden, wenn das Keyboard nicht vom Netzgerät mit Strom versorgt wird, wird der Inhalt des Songspeichers gelöscht. Verwenden Sie daher das Netzgerät für die Stromversorgung des Keyboards, wenn Sie die Batterien austauschen.
- Falls das Keyboard während der Aufnahme ausgeschaltet wird, dann wird der Inhalt der gegenwärtig bespielten Spur verloren.

Aufnahme der Gesangsbegleitung mit einem vorprogrammierten Musikstück

Sie können den Vorgang für die Übungsaufnahme verwenden, um die Noten aufzunehmen, die Sie gemeinsam mit den vorprogrammierten Musikstücken auf dem Keyboard spielen. Wenn Sie eine Übungsaufnahme beginnen, spielt das Keyboard den Song minus des (der) Part(s), den/ die Sie als Aufnahmepart(s) gewählt haben.

Wahl von Parts

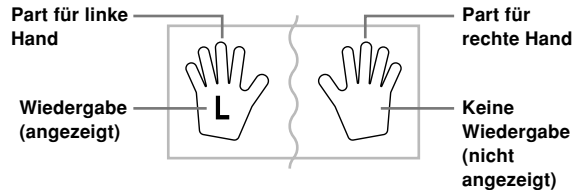
Drücken Sie die Part/Spur-Taste, die dem (den) Part(s) entspricht, den (die) Sie als Aufnahmepart(s) wählen möchten.

Um diesen Part zu wählen:	Drücken Sie diese Taste:
Linke Hand	LEFT/TRACK 1
Rechte Hand	RIGHT/TRACK 2
Beide Hände	LEFT/TRACK 1 + RIGHT/TRACK 2

Der gegenwärtig gewählte Part wird durch die Part/Spur-Indikatoren (L und R) angezeigt, die gemäß nachfolgender Beschreibung am Display erscheinen.

Part/Spur-Indikatoren während der Wiedergabebereitschaft

Mit jedem Drücken einer Part/Spur-Taste wird die Wiedergabe dieses Parts ein- (Part/Spur-Indikator wird angezeigt) oder ausgeschaltet (Part/Spur-Indikator wird nicht angezeigt).



Beispiel: Die obige Abbildung zeigt an, dass der Part für die linke Hand wiedergegeben und der Part für die rechte Hand nicht wiedergegeben wird.



Aufnahme während des Mitspielens mit einem vorprogrammierten Musikstück

- 1 Drücken Sie die SONG BANK-Taste oder die PIANO BANK-Taste, um den Modus zu wählen, der das Musikstück enthält, mit dem Sie mitspielen möchten.
- 2 Verwenden Sie die SONG MEMORY-Taste, um die Aufnahmebereitschaft zu wählen.
 - Dadurch beginnt der SONG MEMORY-Indikator am Display zu blinken.
- 3 Wählen Sie das Musikstück, mit dem Sie mitspielen möchten.
 - Für Informationen über die Wahl eines Songbank-Musikstückes siehe „Wiedergeben eines Songbank-Musikstückes“ auf Seite G-19 und für Informationen über die Wahl eines Pianobank-Musikstückes siehe „Wiedergeben eines Pianobank-Musikstückes“ auf Seite G-20.
- 4 Verwenden Sie die LEFT/TRACK 1-Taste oder die RIGHT/TRACK 2-Taste, um den (die) Part(s) (linke Hand, rechte Hand) zu wählen, den (die) Sie in der Wiedergabe des vorprogrammierten Musikstückes stummschalten und auf dem Keyboard mitspielen möchten.
 - Falls Sie beide Parts stummschalten und mitspielen möchten, drücken Sie gleichzeitig beide Tasten.
- 5 Konfigurieren Sie die folgenden Einstellungen, wie erforderlich.
 - Klangfarbe (Seite G-17)
 - Tempo (Seite G-20)
- 6 Drücken Sie die START/STOP-Taste des Steuerungsblocks.
 - Dadurch wird mit der Aufnahme begonnen.
- 7 Spielen Sie die Noten für den (die) Part(s) auf dem Keyboard, den (die) Sie in Schritt 4 gewählt haben.
- 8 Um die Aufnahme zu stoppen, drücken Sie erneut die START/STOP-Taste des Steuerungsblocks.
 - Falls Sie die Aufnahme sofort hören möchten, drücken Sie erneut die START/STOP-Taste des Steuerungsblocks.

HINWEIS

- Sie können eine Übung nicht aufnehmen, wenn es sich bei dem Übungssong um SMF-Daten oder Daten von einer Speicherkarte handelt.

Übungsaufnahmedaten

Zusätzlich zu den Noten, die Sie auf dem Keyboard spielen, und der Begleitung des von Ihnen gewählten vorprogrammierten Musikstückes, werden durch den Vorgang einer Übungsaufnahme auch die folgenden Daten gespeichert.

- Klangfarbeneinstellung
- Tempoeinstellung
- Musikstückbezeichnung
- Gewählter Aufnahmeart
- Pedaloperationen
- Mischklangfarben- und Split-Einstellungen und ihre Klangfarbeneinstellungen
- Effekteinstellung

Wiedergabe einer Übungsaufnahme

- 1 Drücken Sie die SONG BANK-Taste oder die PIANO BANK-Taste, um die Bank der vorprogrammierten Musikstücke zu wählen, die Sie ursprünglich für die Übungsaufnahme verwendet hatten.
- 2 Verwenden Sie die SONG MEMORY-Taste, um die Wiedergabebereitschaft zu wählen.
- 3 Drücken Sie die START/STOP-Taste des Steuerungsblocks.
 - Dadurch wird mit der Wiedergabe der Songspeicher-Übungsaufnahme begonnen.
 - Sie können zu diesem Zeitpunkt das Tempo einstellen, wenn Sie dies wünschen.
- 4 Um die Wiedergabe zu stoppen, drücken Sie erneut die START/STOP-Taste des Steuerungsblocks.

Aufnahme einer Darbietung

Verwenden Sie den hier beschriebenen Vorgang, wenn Sie Ihre Darbietung auf dem Keyboard in Echtzeit aufnehmen möchten. Die Darbietungsaufnahme nimmt sowohl die von Ihnen gespielten Noten als auch etwaig verwendete Begleitungspattern auf.

Wahl einer Spur

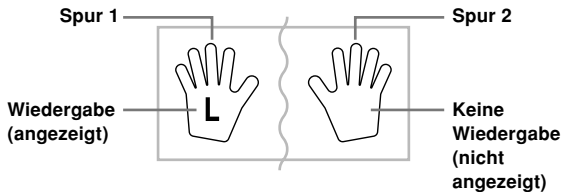
Drücken Sie die Part/Spur-Taste, die der zu wählenden Spur entspricht.

Um diese Spur zu wählen:	Drücken Sie diese Taste:
Spur 1	LEFT/TRACK 1
Spur 2	RIGHT/TRACK 2

Die gegenwärtig gewählte Spur wird von dem Part/Spur-Indikator (L oder R) angezeigt, der gemäß nachfolgender Beschreibung am Display erscheint.

Part/Spur-Indikatoren während der Wiedergabebereitschaft

Mit jedem Drücken einer Part/Spur-Taste wird die Wiedergabe dieses Parts ein- (Part/Spur-Indikator wird angezeigt) oder ausgeschaltet (Part/Spur-Indikator wird nicht angezeigt).

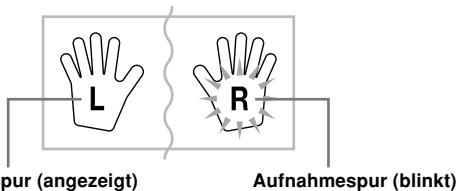


Beispiel: Die obige Abbildung zeigt, dass die Spur 1 wiedergegeben und die Spur 2 nicht wiedergegeben wird.

Part/Spur-Indikatoren während der Aufnahmebereitschaft

Der Part/Spur-Indikator wird angezeigt, wenn seine Spur bereits Daten enthält.

Drücken Sie die Part/Spur-Taste der Spur, auf der Sie aufnehmen möchten (Aufnahmespur). Dadurch beginnt deren Part/Spur-Indikator zu blinken. Der Part/Spur-Indikator der anderen Spur verbleibt angezeigt (ohne zu blinken), um damit darauf hinzuweisen, dass sie während der Aufnahme wiedergegeben wird (Wiedergabespur).



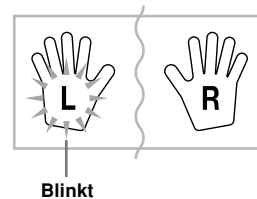
Beispiel: Die obige Abbildung zeigt an, dass es sich bei der Spur 1 um die Wiedergabespur und bei der Spur 2 um die Aufnahmespur handelt.

Aufnahmen Ihrer Keyboard-Darbietung

WICHTIG!

- Falls Sie auf einer Spur aufnehmen, die bereits Daten enthält, dann werden die vorhandenen Daten durch Ihre neue Darbietung ersetzt.

- 1 Drücken Sie die RHYTHM-Taste, um den Rhythmusmodus aufzurufen.
- 2 Verwenden Sie die SONG MEMORY-Taste, um die Aufnahmebereitschaft zu wählen.
 - Dadurch beginnt der SONG MEMORY-Indikator am Display zu blinken.
- 3 Drücken Sie die LEFT/TRACK 1-Taste, um die Spur 1 zu wählen.
 - Dadurch beginnt der L-Indikator zu blinken, wodurch angezeigt wird, dass es sich bei Spur 1 um die Aufnahmespur handelt.



- 4 Konfigurieren Sie die folgenden Einstellungen, wie erforderlich.
 - Klangfarbe (Seite G-17)
 - Rhythmus (Seite G-31)
 - Einstellung des MODE-Schalters (Seite G-32)
 - Verwenden Sie ein langsames Tempo, falls Sie Probleme mit einem schnelleren Tempo vermuten (Seite G-20).
- 5 Drücken Sie die START/STOP-Taste des Steuerungsblocks.
 - Dadurch wird mit der Aufnahme begonnen.
- 6 Spielen Sie die gewünschten Noten auf dem Keyboard.
 - Neben den Noten, werden auch die von Ihnen auf dem Keyboard gespielten Akkorde gemeinsam mit dem Pattern der Begleitautomatik aufgenommen. Die von Ihnen gespielten Melodiennoten werden ebenfalls aufgezeichnet.
 - Jede von Ihnen während Ihrer Darbietung ausgeführte Pedaloperation wird ebenfalls aufgezeichnet.
- 7 Um die Aufnahme zu stoppen, drücken Sie erneut die START/STOP-Taste des Steuerungsblocks.
 - Falls Sie einen Fehler begehen, müssen Sie zurück am Schritt 2 gehen und die Aufnahme nochmals ausführen.
 - Falls Sie Ihre Aufnahme sofort hören möchten, drücken Sie erneut die START/STOP-Taste des Steuerungsblocks.

Daten auf Spur 1

Zusätzlich zu den auf dem Keyboard gespielten Noten und den Begleitungsakkorden werden auch die folgenden Daten während einer Darbietungsaufnahme auf Spur 1 aufgezeichnet.

- Klangfarbennummer
- Rhythmusnummer
- Betätigungen der INTRO-Taste, SYNCHRO/ENDING-Taste, NORMAL/FILL-IN-Taste, VARIATION/FILL-IN-Taste
- Pedaloperationen
- Mischklangfarben- und Split-Einstellungen und ihre Klangfarbeneinstellungen
- Splitpunkt
- Tempoeinstellung
- Effekteinstellung

Aufnahmevariationen auf Spur 1

■ Aufnahmen ohne Rhythmus

Überspringen Sie den Schritt 5 des obigen Vorgangs.

- Die Aufnahme ohne Rhythmus beginnt, sobald Sie eine Taste des Keyboards drücken.

■ Beginn der Aufnahme mit Synchronstart

Anstelle von Schritt 5 in dem obigen Vorgang, drücken Sie die SYNCHRO/ENDING-Taste.

- Nun starten die Begleitautomatik und die Aufnahme, wenn Sie einen Akkord innerhalb der Begleitseite der Tastatur spielen.

■ Einfügen einer Einleitungsphrase, einer Schlussphrase oder eines Zwischenspiels in eine Aufnahme

Drücken Sie während der Aufnahme die INTRO-Taste, SYNCHRO/ENDING-Taste, NORMAL/FILL-IN-Taste oder VARIATION/FILL-IN-Taste wie erforderlich.

■ Beginn der Aufnahme mit einer Einleitungsphrase unter Verwendung des Synchronstarts

Anstelle des Schrittes 5 in dem obigen Vorgang, drücken Sie die SYNCHRO/ENDING-Taste gefolgt von der INTRO-Taste.

- Nun beginnen die Begleitautomatik und die Aufnahme mit einer Einleitungsphrase, wenn Sie einen Akkord auf der Begleitseite der Tastatur spielen.

■ Starten eines Begleitautomatikparts während einer Aufnahme

Anstelle von Schritt 5 in dem obigen Vorgang, drücken Sie die SYNCHRO/ENDING-Taste und spielen Sie etwas auf der Soloseite der Tastatur.

- Dadurch wird die Melodie ohne Begleitung aufgezeichnet. Die Begleitautomatik startet, sobald Sie einen Akkord auf der Begleitseite der Tastatur spielen.

Wiedergabe einer Darbietungsaufnahme

Führen Sie den nachfolgend beschriebenen Vorgang aus, wenn Sie ein Musikstück wiedergeben möchten, das Sie mit der Darbietungsaufnahme aufgezeichnet haben.

- 1 Drücken Sie die RHYTHM-Taste, um den Rhythmusmodus aufzurufen.
- 2 Verwenden Sie die SONG MEMORY-Taste, um die Wiedergabebereitschaft zu wählen.
- 3 Drücken Sie die START/STOP-Taste des Steuerungsblocks.
 - Dadurch wird mit der Wiedergabe der Songspeicher-Darbietungsaufnahme begonnen. Während der Wiedergabe können Sie die LEFT/TRACK 1-Taste oder die RIGHT/TRACK 2-Taste drücken, um eine Spur stumm zu schalten und nur den Inhalt der anderen Spur zu hören.
 - Zu diesem Zeitpunkt können Sie auch das Tempo einstellen, wenn Sie dies wünschen.
- 4 Um die Wiedergabe zu stoppen, drücken Sie erneut die START/STOP-Taste des Steuerungsblocks.

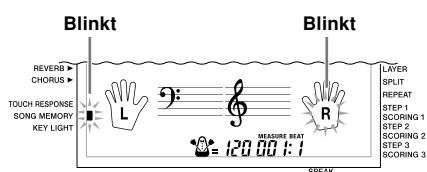
HINWEIS

- Während der Wiedergabe einer Darbietungsaufnahme arbeitet das gesamte Keyboard als Soloseite der Tastatur, unabhängig von der Einstellung des MODE-Schalters. Sie können auch zu der Wiedergabe der Darbietungsaufnahme spielen, wenn Sie dies wünschen. Zu diesem Zeitpunkt können Sie auch die Mischklangfarbe und Split (Tastaturauftrennung) verwenden (Seite G-43 bis G-45), um mehrere Klangfarben dem Keyboard zuzuordnen.
- Achten Sie darauf, dass die Vorgänge für Pause, Vorwärtssprung und Rückwärtssprung während der Wiedergabe einer Darbietungsaufnahme nicht ausgeführt werden können.

Overdubbing einer Darbietungsaufnahme

Sie können den nachfolgend beschriebenen Vorgang verwenden, um eine Melodie auf Spur 2 aufzunehmen, so dass diese mit der früher von Ihnen auf Spur 1 ausgeführten Aufnahme kombiniert wird.

- 1 Drücken Sie die RHYTHM-Taste, um den Rhythmusmodus aufzurufen.
- 2 Verwenden Sie die SONG MEMORY-Taste, um die Aufnahmebereitschaft zu wählen.
- 3 Drücken Sie die RIGHT/TRACK 2-Taste, um die Spur 2 als Aufnahmespur zu wählen.



- 4 Wählen Sie die Klangfarbe, die Sie verwenden möchten.
- 5 Drücken Sie die START/STOP-Taste des Steuerungsblocks.
 - Dadurch wird mit der Wiedergabe der Spur 1 und der Aufnahme auf Spur 2 begonnen.
- 6 Spielen Sie die gewünschten Melodiennoten, während Sie die Wiedergabe von der Spur 1 hören.
- 7 Um die Aufnahme zu stoppen, drücken Sie erneut die START/STOP-Taste des Steuerungsblocks.
 - Falls Sie einen Fehler begehen, müssen Sie zurück an Schritt 2 gehen und nochmals mit der Aufnahme beginnen.
 - Falls Sie Ihre Aufnahme sofort hören möchten, drücken Sie erneut die START/STOP-Taste des Steuerungsblocks.

HINWEIS

- Spur 2 dient nur für die Melodie, d.h. die Akkordbegleitung kann auf dieser Spur nicht aufgezeichnet werden. Daher wird das gesamte Keyboard zur Soloseite der Tastatur, wenn Sie auf Spur 2 aufnehmen, unabhängig von der Einstellung des MODE-Schalters.
- Falls Sie die Aufnahme ohne Wiedergabe von einer bereits bespielten Spur ausführen möchten, rufen Sie die Wiedergabebereitschaft auf, wählen Sie die Wiedergabespur ab, und schalten Sie danach auf die Aufnahmebereitschaft. Achten Sie jedoch darauf, dass Sie den Rhythmus und die Begleitautomatik nicht ausschalten können.

Daten der Spur 2

Zusätzlich zu den auf dem Keyboard gespielten Noten werden auch die folgenden Daten auf Spur 2 aufgezeichnet.

- Klangfarbennummer
- Pedaloperationen

Löschen eines/einer bestimmten Parts/Spur

Sie können den nachfolgend beschriebenen Vorgang verwenden, um einen/eine bestimmte Part/Spur von der Übungsaufnahme oder Darbietungsaufnahme zu löschen.

Vorbereitung

■ Löschen eines Parts einer Übungsaufnahme

- Drücken Sie die SONG BANK-Taste oder die PIANO BANK-Taste.

■ Löschen einer Spur einer Darbietungsaufnahme

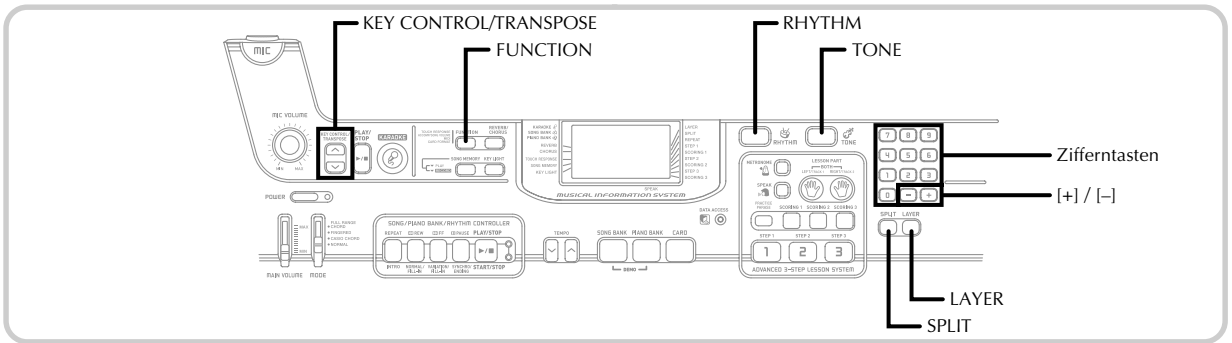
- Drücken Sie die RHYTHM-Taste.

- 1 Drücken Sie die SONG MEMORY-Taste, um auf die Aufnahmebereitschaft zu schalten.
- 2 Wählen Sie den/die Part/Spur, den/die Sie löschen möchten, indem Sie die LEFT/TRACK 1-Taste oder die RIGHT/TRACK 2-Taste drücken.
- 3 Halten Sie die SONG MEMORY-Taste gedrückt.
 - Dadurch erscheint eine Bestätigungsmeldung am Display.
 - Um den Löschvorgang freizugeben, drücken Sie die [-] (NO)-Taste.
- 4 Drücken Sie die [+] (YES)-Taste, um den/die Part/Spur zu löschen.
 - Dadurch kehrt das Keyboard an die Songspeicher-Wiedergabebereitschaft zurück.

HINWEIS

- Falls Sie die SONG MEMORY-Taste drücken, während die Part/Spur-Löschanzeige am Display angezeigt wird, wird auf die Aufnahmebereitschaft zurückgekehrt.

Keyboard-Einstellungen



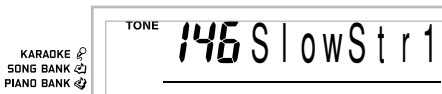
Dieser Abschnitt beschreibt die Verwendung der Mischklangfarbe (Spielen von zwei Klangfarben mit einer einzelnen Taste) und Split (Tastatur-Auftrennung) (Zuordnung von unterschiedlichen Klangfarben für die beiden Enden des Keyboards) sowie die Ausführung der Anschlagdynamik-, Transponierungs- und Stimmungseinstellungen.

Verwendung der Mischklangfarbe

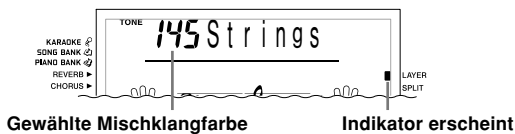
Mit der Mischklangfarbe können Sie zwei verschiedene Klangfarben (eine Haupt-Klangfarbe und eine überlagerte Klangfarbe) dem Keyboard zuordnen, die dann gleichzeitig gespielt werden, wenn Sie eine Taste drücken. So können Sie z.B. die Klangfarbe FRENCH HORN der Klangfarbe BRASS überlagern, um einen reichen,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

Überlagern von Klangfarben

- 1 Zuerst die Haupt-Klangfarbe wählen.
Beispiel: Um „146 SLOW STRINGS 1“ als Haupt-Klangfarbe zu wählen, die TONE-Taste drücken und danach die Zifferntasten oder die [+]- und [-]-Tasten verwenden, um 1, 4 und dann 6 einzugeben.



- 2 Die LAYER-Taste drücken.

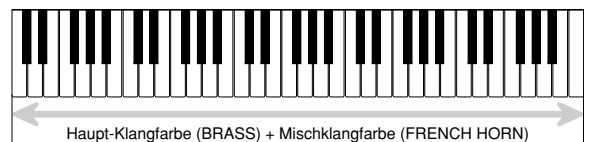


- 3 Die Mischklangfarbe wählen.
Beispiel: Um „177 FRENCH HORN“ als die überlagerte Klangfarbe zu wählen, die Zifferntasten oder die [+]- und [-]-Tasten verwenden, um 1, 7 und dann 7 einzugeben.



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

Mischklangfarbe



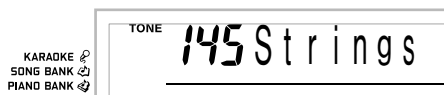
Verwendung von Split (Tastatur-Auftrennung)

Mit Split (Tastatur-Auftrennung) können Sie zwei unterschiedliche Klangfarben (eine Haupt-Klangfarbe und eine Auftrennungs-Klangfarbe) den beiden Enden des Keyboards zuordnen, sodass Sie eine Klangfarbe mit Ihrer linken Hand und eine andere Klangfarbe mit Ihrer rechten Hand spielen können. So können Sie z.B. STRINGS als die Haupt-Klangfarbe (hoher Bereich) und PIZZICATO STRINGS als die aufgetrennte Klangfarbe (niedriger Bereich) wählen, sodass ein vollständiges Saiten-Ensemble bereit steht. Mit Split (Tastatur-Auftrennung) können Sie auch den Splitpunkt spezifizieren, an dem das Keyboard zwischen den beiden Klangfarben aufgetrennt ist.

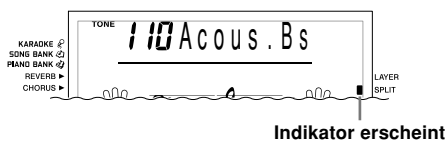
Auftrennen des Keyboards

- 1 Zuerst die Haupt-Klangfarbe wählen.

Beispiel: Um „145 STRINGS“ als die Haupt-Klangfarbe zu wählen, die TONE-Taste drücken und danach die Zifferntasten oder die [+]- und [-]-Tasten verwenden, um 1, 4 und dann 5 einzugeben.



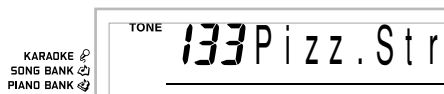
- 2 Die SPLIT-Taste drücken.



Indikator erscheint

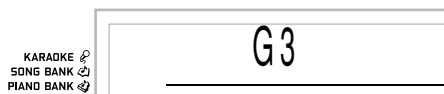
- 3 Die Auftrennungs-Klangfarbe wählen.

Beispiel: Um „133 PIZZICATO STRINGS“ als die Auftrennungs-Klangfarbe zu wählen, die Zifferntasten oder die [+]- und [-]-Tasten verwenden, um 1, 3 und dann 3 einzugeben.



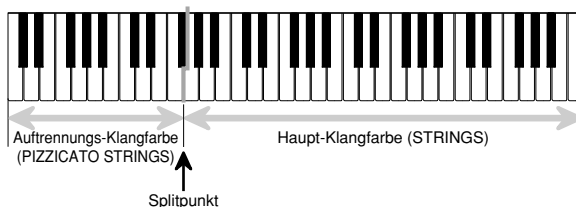
- 4 Den Splitpunkt spezifizieren. Während die SPLIT-Taste niedergehalten wird, das Keyboard an der Stelle drücken, an der die ganz links liegende Taste des hohen Bereichs angeordnet sein soll.

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



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

Auftrennung



HINWEIS

- Der Splitpunkt ist der Punkt, der die Begleitungsseite der Tastatur (Seite G-32 und G-33) von der Soloseite der Tastatur trennt. Sie können die Position des Splitpunktes ändern, wodurch auch die Größe der Begleitseite und der Soloseite der Tastatur geändert wird.

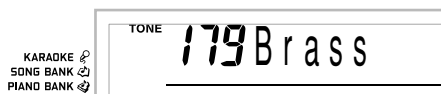
Gemeinsame Verwendung von Mischklangfarbe und Split

Sie können Mischklangfarbe und Split 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.

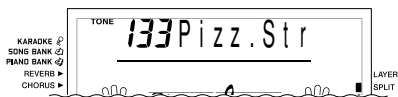
Wenn Sie Mischklangfarbe und Split in Kombination verwenden, sind dem hohen Bereich des Keyboards zwei Klangfarben (Haupt-Klangfarbe + Mischklangfarbe) und dem niedrigen Bereich ebenfalls zwei Klangfarben (aufgetrennte Klangfarbe + überlagerte, aufgetrennte Klangfarbe) zugeordnet.

Kreieren eines überlagerten, aufgetrennten Keyboards

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



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



Indikator erscheint

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

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

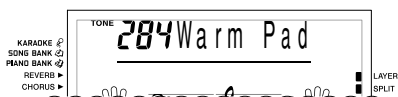
- Achten Sie darauf, dass Sie die Schritte 2 und 3 auch umkehren können, um zuerst die Mischklangfarbe und danach die aufgetrennte Klangfarbe einzugeben.



Indikator erscheint

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

- 5 Die Nummer der überlagerten, aufgetrennten Klangfarbe eingeben.



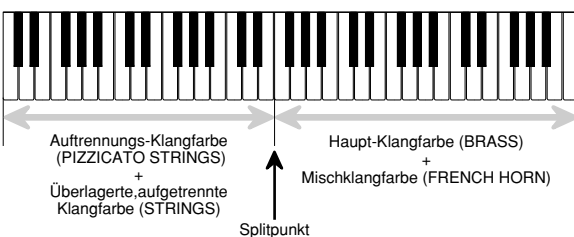
- 6 Den Splitpunkt spezifizieren.

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

- 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.

Mischklangfarbe und Split



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 RHYTHM-Taste, um den Rhythmusmodus aufzurufen.

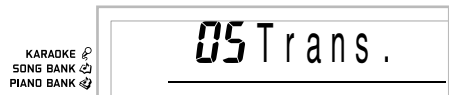
- Achten Sie darauf, dass das Keyboard in dem Songbankmodus oder Pianobankmodus nicht transponiert werden kann.

- 2 Verwenden Sie die KEY CONTROL/TRANPOSE-Tasten (^ / v), um die Tonart des Keyboards zu ändern.

^ : Anheben der Tonart um einen Halbton

v : Absenken der Tonart um einen Halbton

Beispiel: Das Keyboard ist um fünf Halbtöne nach oben zu transponieren.



HINWEIS

- Das Keyboard kann innerhalb eines Bereichs von -12 (eine Oktave nach unten) bis +12 (eine Oktave nach oben) transponiert werden.
- Die Vorgabe-Transponierungs-Einstellung ist „00“, wenn die Stromversorgung des Keyboards eingeschaltet wird.
- Falls Sie die Transponierungsanzeige für etwa fünf Sekunden auf dem Display belassen, ohne etwas auszuführen, dann wird diese Anzeige automatisch gelöscht.
- Die Transponierungs-Einstellung beeinflusst auch die Wiedergabe aus dem Speicher und die automatische Begleitung.
- Um das Keyboard auf seine Vorgabetonart zurückzuschalten, führen Sie den obigen Vorgang aus, und drücken Sie gleichzeitig die beiden KEY CONTROL/TRANPOSE-Tasten (^ und v) in Schritt 2. Sie könnten auch die [+]- und [-]-Tasten verwenden, um die Transponierungseinstellung auf „00“ zu ändern.
- Der Effekt einer Transponierungsoperation hängt von der Tonhöhe jeder Note und von der gegenwärtig verwendeten Klangfarbe ab. Falls eine Transponierungsoperation dazu führt, dass sich eine Note außerhalb des zulässigen Bereichs einer Klangfarbe befindet, dann wird dafür die Note in der nächsten Oktave innerhalb des zulässigen Bereichs verwendet.

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.

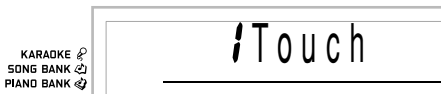
Die Anschlagdynamik lässt Sie zwischen den drei nachfolgend beschriebenen Einstellungen wählen.

OFF: Diese Einstellung schaltet die Anschlagdynamik aus. Der auf das Keyboard ausgeübte Druck hat keine Auswirkung auf die ausgegebenen Noten.

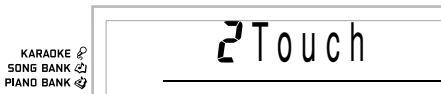
1: Diese Einstellung bietet die für das normale Spielen geeignete Anschlagdynamik.

2: Diese Einstellung verstärkt die Anschlagdynamik, sodass ein auf das Keyboard ausgeübter stärker Druck eine größere Wirkung als die Einstellung „1“ hat.

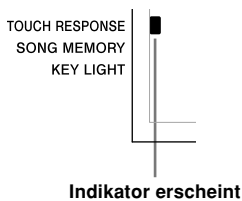
- 1 Die FUNCTION-Taste drücken, bis die TOUCH RESPONSE-Anzeige erscheint.



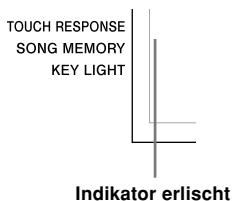
- 2 Die [+] - und [-] -Tasten oder die [0] - und [1] -Tasten verwenden, um die Einstellung zu ändern.
Beispiel: Um Anschlagdynamikkurve 2 zu wählen.



- Die Anschlagdynamik ist eingeschaltet, wenn der TOUCH RESPONSE- Indikator leuchtet.



- Die Anschlagdynamik ist ausgeschaltet, wenn der TOUCH RESPONSE- Indikator nicht leuchtet.



HINWEIS

- Die Anschlagdynamik beeinflusst nicht nur die interne Klangquelle des Keyboards, sondern sie wird auch als Sendemeldung ausgegeben.
- Die Songspeicher-Wiedergabe und die Begleitung beeinflussen nicht die Einstellung der Anschlagdynamik.

FUNCTION-Taste

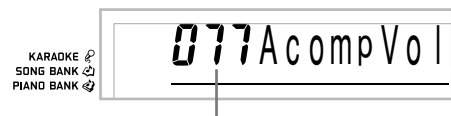
Mit jedem Drücken der FUNCTION-Taste wird zyklisch durch insgesamt 11 Einstellanzeigen umgeschaltet. Falls Sie versehentlich über die gewünschte Anzeige weiterschalten, die FUNCTION-Taste erneut drücken, bis die gewünschte Anzeige wiederum erscheint.

Einstellung der Begleitungs- und Songbank-Lautstärke

Sie können die Lautstärke der Begleitung und des Songbank-Musikstückes unabhängig von der Note einstellen, die Sie auf dem Keyboard spielen. Sie können einen Lautstärkepegel im Bereich von 000 (Minimum) bis 127 (Maximum) spezifizieren.

Einstellen der Begleitlautstärke

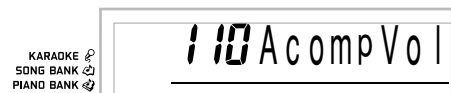
- 1 Drücken Sie zwei Mal die FUNCTION-Taste, um die Begleitlautstärke-Einstellanzeige zu erhalten.



Gegenwärtige Einstellung der Begleitlautstärke

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

Beispiel: 110



HINWEIS

- Der in Schritt 1 erscheinende, gegenwärtige Begleitlautstärkenwert verschwindet automatisch aus dem Display, wenn Sie innerhalb von etwa fünf Sekunden nichts eingeben.
- Durch gleichzeitiges Drücken der [+] - und [-] -Tasten wird die Begleitlautstärke automatisch auf 115 eingestellt.

Einstellen der Lautstärke eines vorprogrammierten Musikstückes

Rufen Sie den Songbank-Modus oder den Pianobank-Modus auf, und führen Sie danach den unter „Einstellen der Begleitlautstärke“ beschriebenen Vorgang aus.

- In diesem Fall erscheint eine Songlautstärkeanzeige anstelle der Begleitlautstärkeanzeige.

Einstellen der Lautstärke für die Wiedergabe von SMF-Daten von einer Speicherkarte

Setzen Sie die Speicherkarte in den Kartenslot ein, und führen Sie danach den unter „Einstellen der Begleitlautstärke“ beschriebenen Vorgang aus.

- In diesem Fall erscheint eine Songlautstärkeanzeige anstelle der Begleitlautstärkeanzeige.

Stimmen des Keyboards

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

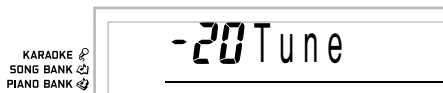
Stimmen des Keyboards

- 1 Die FUNCTION-Taste drei Mal drücken, um die Stimmungsanzeige anzuzeigen.



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

Beispiel: Um die Stimmung um 20 abzusenken.



HINWEIS

- Das Keyboard kann innerhalb eines Bereichs von -50 Cent bis +50 Cent gestimmt werden.
* 100 Cent entsprechen einem Halbton.
- Die Vorgabe-Stimmungs-Einstellung ist „00“, wenn die Stromversorgung des Keyboards eingeschaltet wird.
- Falls Sie die Stimmungsanzeige für etwa fünf Sekunden auf dem Display belassen, ohne etwas auszuführen, wird die Anzeig automatisch gelöscht.
- Die Stimmungs-Einstellung beeinflusst auch die Wiedergabe aus dem Songspeicher und die automatische Begleitung.
- Um das Keyboard auf seine Vorgabestimmung zurückzuschalten, führen Sie den obigen Vorgang aus, und drücken Sie gleichzeitig die [+]- und [-]-Tasten in Schritt 2.

Wahl des für die Fernsehbildschirmanzeige zu verwendenden Alphabettyps

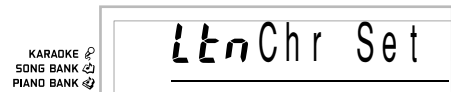
Sie können entweder das lateinische Alphabet oder die russischen (kyrillischen) Zeichen für die Anzeige des folgenden Textes auf dem Fernsehbildschirm wählen.

- Namen und Lyrik der in dem Songband-Anwenderbereich abgespeicherten Musikstücke
- Namen und Lyrik der von einer Speicherkarte als SMF-Daten abgerufenen Musikstücke

Spezifizieren des TV-Anzeigealphabets

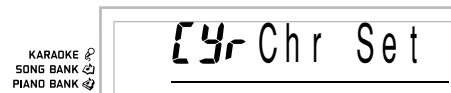
- 1 Drücken Sie die FUNCTION-Taste, um die Bildschirmanzeige für die Einstellung des Alphabettyps zu erhalten.

Beispiel: Wenn gegenwärtig das lateinische Alphabet gewählt ist

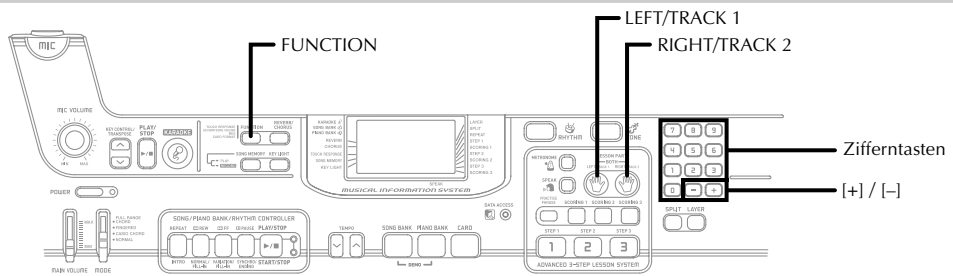


- 2 Verwenden Sie die [+]- und [-]-Tasten, um den gewünschten Alphabettyp zu wählen.

Beispiel: Wenn Russisch (Kyrillisch) gewählt ist



Anschluss an einen Computer



Anschließen an einen Computer

Der USB-Port des Keyboards gestattet ein schnelles und einfaches Anschließen an einen Computer. Nachdem Sie den USB MIDI-Treiber von der mit dem Keyboard mitgelieferten CD-ROM auf Ihrem Computer installiert haben, können Sie im Fachhandel erhältliche MIDI-Software auf Ihrem Computer verwenden, um Daten zwischen dem Keyboard und Ihrem Computer auszutauschen.

Installieren des USB-MIDI-Treibers

1 Installieren Sie den USB MIDI-Treiber, der auf der mit dem Keyboard mitgelieferten CD-ROM enthalten ist, auf Ihrem Computer.

- Für Informationen über die Installation des USB MIDI-Treibers siehe „Bedienungsanleitung für CASIO USB MIDI-Treiber“ (manual_g.pdf) auf der „USB Manual and Driver CD-ROM“.

HINWEIS

- Bevor Sie mit der eigentlichen Installation des USB-Treibers beginnen, lesen Sie unbedingt den Inhalt der Datei „readme.txt“ („readme.txt“) in dem Ordner „German“ („Deutsch“) der CD-ROM durch.
- Verwenden Sie Adobe Reader oder Acrobat Reader für den Zugriff auf die Bedienungsanleitung für USB MIDI-Treiber.*

* Sie müssen Adobe Reader oder Acrobat Reader auf Ihrem Computer installiert haben, um den Inhalt der „Bedienungsanleitung für CASIO USB-MIDI-Treiber“ (manual_g.pdf) lesen zu können. Falls Adobe Reader oder Acrobat Reader auf Ihrem Computer noch nicht installiert ist, verwenden Sie den nachfolgenden Vorgang für dessen Installation.

Installation von Adobe Reader (Acrobat Reader**)

- Setzen Sie die „USB Manual and Driver CD-ROM“ in das CD-ROM-Laufwerk Ihres Computers ein.
- Navigieren Sie auf der CD-ROM an den mit „Adobe“ benannten Ordner, öffnen Sie die mit „German“ („Deutsch“) benannte Datei, und führen Sie danach einen Doppelklick auf „ar601deu.exe“ („ar505deu.exe“) aus. Befolgen Sie die auf dem Bildschirm Ihres Computers erscheinenden Instruktionen, um den Adobe Reader zu installieren.

** Adobe Reader kann auf einem Computer mit dem Betriebssystem Windows 98 nicht installiert werden. Falls Ihr Computer das Betriebssystem Windows 98 verwendet, führen Sie einen Doppelklick auf „ar505deu.exe“ aus, um den Acrobat Reader zu installieren.

Minimale Computer-Systemanforderungen

Unterstützte Betriebssysteme

Der Betrieb mit Windows® XP, Windows® 2000, Windows® Me, Windows® 98SE und Windows® 98.

● Universall

- IBM AT oder kompatibler Computer
- USB-Port für normalen Betrieb mit Windows
- CD-ROM-Laufwerk (für die Installation)
- Mindestens 2 MB freien Festplattenplatz (nicht eingeschlossen der für Adobe Reader erforderlich Platz)

● Windows XP

- 300 MHz oder höherer Pentium-Prozessor
- Mindestens 128 MB Arbeitsspeicher

● Windows 2000

- 166 MHz oder höherer Pentium-Prozessor
- Mindestens 64 MB Arbeitsspeicher

● Windows Me, Windows 98SE, Windows 98

- 166 MHz oder höherer Pentium-Prozessor
- Mindestens 32 MB Arbeitsspeicher

Treibersignierung

● Windows XP

- 1 Melden Sie sich bei Windows XP unter Verwendung eines Computer-Administratorkontos an. Für Informationen über das Computer-Administratorkonto siehe die mit Windows XP mitgelieferte Dokumentation.
- 2 In dem Windows [Start]-Menü klicken Sie auf [Systemsteuerung].
 - Falls Sie das Icon [System] auf der Systemsteuerung nicht sehen können, klicken Sie auf [Umschalten auf klassische Ansicht].
- 3 Klicken Sie auf das Icon [System]. In dem erscheinenden Dialogfeld klicken Sie auf das Register [Hardware], und klicken Sie danach auf die Schaltfläche [Treibersignierung].

- 4 In dem erscheinenden Dialogfeld wählen Sie [Ignorieren], und klicken Sie danach auf [OK].

● Windows 2000

- 1 Melden Sie sich unter Verwendung eines Administrator-Gruppenkontos an. Für Informationen über die Administratorgruppe siehe die mit Windows 2000 mitgelieferte Dokumentation.
- 2 In dem Windows [Start]-Menü zeigen Sie auf [Einstellungen], und klicken Sie danach auf [Systemsteuerung].
- 3 Klicken Sie auf das Register [System]. In dem erscheinenden Dialogfeld klicken Sie auf das Register [Hardware], und klicken Sie danach auf die Schaltfläche [Treibersignierung].
- 4 In dem erscheinenden Dialogfeld wählen Sie [Ignorieren], und klicken Sie danach auf [OK].

HINWEIS

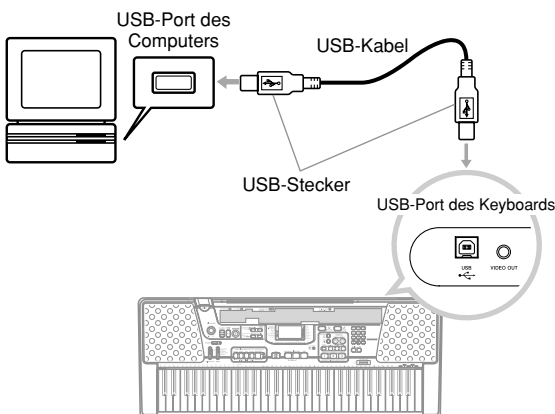
- Die in diesem Dokument verwendeten Firmen- und Produktnamen sind Warenzeichen der entsprechenden Inhaber.

Verwendung des USB-Ports

Achten Sie darauf, dass Sie ein im Fachhandel erhältliches USB-Kabel kaufen müssen, um das Keyboard unter Verwendung des USB-Ports an einen Computer anschließen zu können. Sobald Sie eine USB-Verbindung zwischen dem Keyboard und dem Computer hergestellt haben, können Sie Daten zwischen diesen beiden Geräten austauschen.

Anschließen an einen Computer unter Verwendung des USB-Ports

- 1 Verwenden Sie ein im Fachhandel erhältliches USB-Kabel, um das Keyboard an den Computer anzuschließen.



Erweiterung der Auswahl der Songbank-Musikstücke

Sie können Songdaten von Ihrem Computer auf das Keyboard übertragen. Dabei ist Ihnen die Speicherung von zehn Musikstücken (etwa 320 KB) als Songbank-Musikstücke 50 bis 59 gestattet. Für die von Ihnen gekauften oder erstellen SMF-Daten benötigen Sie einen SMF-Konverter, um diese in das CASIO Format umzuwandeln, bevor Sie diese an das Keyboard übertragen.

Installieren des SMF-Konverters

- 1 Installieren Sie den SMF-Konverter, den Sie auf der mit diesem Keyboard mitgelieferten CD-ROM finden, auf den Computer, an den Sie das Keyboard anschließen möchten.
 - Auf der CD-ROM führen Sie einen Doppelklick auf „SMFConv-e.exe“ aus, und befolgen Sie danach die auf Ihrem Computer-Bildschirm erscheinenden Instruktionen zur Installation des SMF-Konverters.

* Bevor Sie den SMF-Konverter installieren, lesen Sie unbedingt den Inhalt der in jedem Sprachorder der CD-ROM enthaltenen Datei „smfreadme.txt“ aufmerksam durch.

Für Informationen über die Verwendung des SMF-Konverters führen Sie einen Doppelklick auf „index.html“ in dem Ordner [help] aus, der beim Installieren des SMF-Konverters erstellt wurde. Sie können auf die Anwenderdokumentation auch von dem [Start]-Menü von Windows aus zugreifen, indem Sie auf [Programme] - [CASIO] - [SMF Converter]- [manual] klicken.

* Um die Bedienungsanleitung für den SMF-Konverter betrachten zu können, benötigen Sie einen Browser, der Vollbilder unterstützt (wie zum Beispiel Internet Explorer 4 oder Netscape Navigator 4.04 oder höher).

Minimalanforderungen an das Computersystem

* Betriebssystem:

Windows 98SE

Windows Me

Windows XP

* Festplattenplatz

Mindestens 10 MB freien Festplattenplatz

* USB-Schnittstelle

- Sie können auch eine Kopie des SMF-Konverters erhalten, indem Sie diese von der nachfolgenden Webseite herunterladen. Nach dem Download müssen Sie diese Software auf Ihrem Computer installieren.

CASIO MUSIC SITE

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

- Zusätzlich zu der eigentlichen Software finden Sie auf der CASIO MUSIC SITE auch Informationen über deren Installation und Verwendung. Sie können auch die neuesten Nachrichten über Ihr Keyboard, andere CASIO Musikinstrumente und noch viel mehr ablesen.

Speichern von Songdaten

Als Songbank-Musikstücke abgespeicherte Songdaten werden auch bei ausgeschaltetem Keyboard aufrechterhalten, solange dieses über Batterie oder das Netzgerät mit Strom versorgt ist. Falls Sie die Batterien entnehmen oder die Batterien entleert werden, ohne dass das Keyboard über das Netzgerät versorgt ist, werden die Songdaten gelöscht. Beim Auswechseln der Batterien ist das Keyboard daher unbedingt über das Netzgerät mit Strom zu versorgen.

HINWEIS

- Dieses Keyboard unterstützt das Datenformat SMF 0 und 1.
- Die akustische Fingersatanleitung, die On-Screen-Fingersatzanzeige, die Sprachansage der Bewertungspunkte und die Übungsphrasenfunktion werden für SMF-Daten, die Sie gekauft oder erstellt haben, nicht unterstützt.

General-MIDI-Klangfarben

Der General MIDI Standard definiert die Klangfarben-Nummerierungssequenz, die Schlagzeugklang-Nummerierungssequenz, die Anzahl der verwendbaren MIDI-Kanäle und andere allgemeine Faktoren, die die Klangquellen-Konfiguration bestimmen. Daher können die auf einer General MIDI-Klangquelle erzeugten musikalischen Daten unter Verwendung von ähnlichen Klangfarben und identischen Nuancen wie das Original wiedergegeben werden, auch wenn die Wiedergabe auf einer Klangquelle von einem unterschiedlichen Hersteller erfolgt. Dieses Keyboard entspricht dem General MIDI Standard, sodass es an einen Computer angeschlossen werden und für die Wiedergabe von General MIDI-Daten, die im Fachhandel erstanden, vom Internet heruntergeladen oder von einer anderen Quelle erhalten wurden, verwendet werden kann.

Änderung der Einstellungen

Dieser Abschnitt beschreibt, wie die erforderlichen Einstellungen auszuführen sind, wenn Sie dieses Keyboard an einen Computer anschließen.

KEYBOARD CHANNEL (KEYBOARD-KANAL) (Vorgabe: 1)

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

- 1 Die FUNCTION-Taste drücken, bis die KEYBOARD CHANNEL-Anzeige erscheint.



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



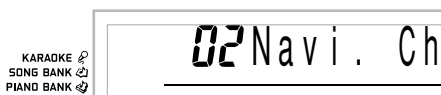
NAVIGATE CHANNEL (NAVIGATIONS-KANAL) (Vorgabe: 4)

Wenn Meldungen von einem Computer für die Wiedergabe von diesem Keyboard empfangen werden, ist der Navigations-Kanal der Kanal, dessen Notendaten auf dem Display erscheinen. Sie können einen Kanal von 01 bis 16 als den Navigations-Kanal wählen. Da Sie diese Einstellung die Daten eines beliebigen Kanals der im Fachhandel erhältlichen SMF-Daten verwenden lässt, um die On-Screen-Keyboard-Anleitung zu beleuchten, können Sie analysieren, wie unterschiedliche Parts eines Arrangements gespielt werden.

- 1 Die FUNCTION-Taste drücken, bis die NAVIGATE CHANNEL-Anzeige erscheint.



- 2 Die [+], [-] und Zifferntasten [0] bis [9] verwenden, um die Kanalnummer zu ändern.
Beispiel: Um Kanal 2 zu spezifizieren



Ausschalten von bestimmten Klängen vor der Wiedergabe von empfangenen Musikstückdaten
<<Navigations-Kanal ein/aus>>

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

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

1 Während der Wiedergabe von Musikstückdaten, die LEFT/TRACK 1-Taste drücken.

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

Beispiel: Falls der Navigations-Kanal der Kanal 4 ist, wird durch den obigen Vorgang der Kanal 3 ausgeschaltet.

LOCAL CONTROL (Vorgabe: On)

oFF: Alle auf dem Keyboard gespielten Daten werden als Meldungen an der USB-Port ausgegeben, ohne dass sie von der internen Klangquelle ertönen.

- Achten Sie darauf, dass kein Ton von dem Keyboard erzeugt wird, wenn LOCAL CONTROL ausgeschaltet und kein externes Gerät angeschlossen ist.

1 Die FUNCTION-Taste drücken, bis die LOCAL CONTROL-Anzeige erscheint.

Beispiel: Wenn LOCAL CONTROL eingeschaltet ist



2 Die [+] - und [-] -Tasten oder [0] - und [1] -Tasten verwenden, um die Einstellung ein- oder auszuschalten.

Beispiel: Um LOCAL CONTROL auszuschalten

**ACCOMP OUT (Vorgabe: Off)**

on: Die automatische Begleitung wird von dem Keyboard gespielt und die entsprechende Meldung wird an dem USB-Port ausgegeben.

oFF: Die Meldungen der automatischen Begleitung werden an dem USB-Port nicht ausgegeben.

1 Die FUNCTION-Taste drücken, bis die ACCOMP OUT-Anzeige erscheint.

Beispiel: Wenn ACCOMP OUT ausgeschaltet ist



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

**GM-Modus-Empfang**

Wenn „GM off“ empfangen wird und der Modusschalter auf einen Akkordmodus eingestellt ist, dann wird der Akkord der Begleitautomatik in Abhängigkeit von der empfangenen Meldung spezifiziert.

Wenn „GM on“ empfangen wird, können die Akkorde der Begleitautomatik durch die empfangenen Meldungen nicht spezifiziert werden.

SUSTAIN/ASSIGNABLE JACK (SUSTAIN-/ZUORDNUNGSBARE BUCHSE) (Vorgabe: SUS)

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

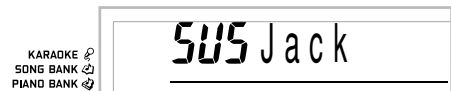
SoS (sostenuto): Spezifiziert einen Sostenuto*²-Effekt, wenn das Pedal niedergedrückt wird.

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

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

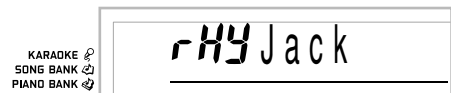
1 Die FUNCTION-Taste drücken, bis die SUSTAIN/ASSIGNABLE JACK-Anzeige erscheint.

Beispiel: Wenn Sustain gegenwärtig eingestellt ist



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

Beispiel: Um Rhythmus zu wählen

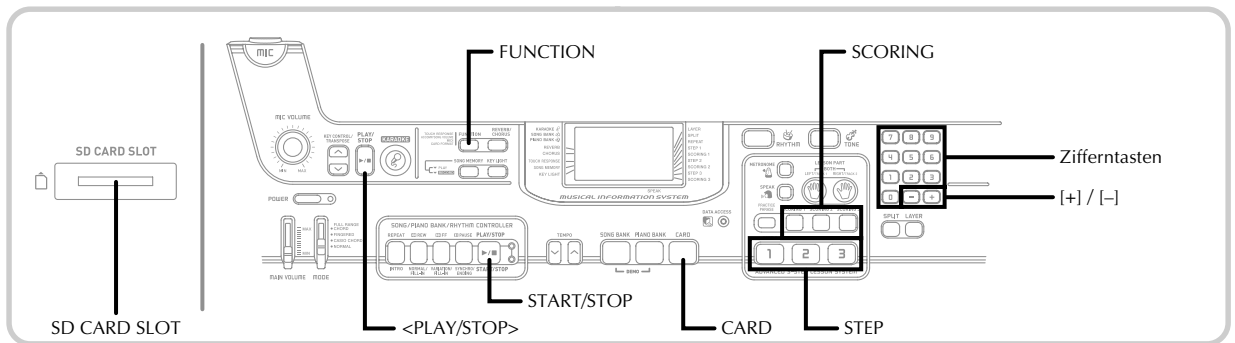
***1 Sustain**

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

***2 Sostenuto**

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

Verwendung einer Speicherkarte



Ihr Keyboard ist mit einem Kartenslot für eine Speicherkarte (handelsübliche SD-Speicherkarte oder optionale CASIO Songdatenkarte*) ausgestattet. Dadurch kann das Keyboard direkt im Handel verfügbare SMF-Daten für Karaoke und Übungszwecke einlesen, die mit einem Computer auf die Speicherkarte abgespeichert wurden. Die Daten auf der Speicherkarte können in gleicher Weise verwendet werden wie die vorprogrammierten Stücke.



● Geeignete Speicherkarten:

SD-Speicherkarten, optionale CASIO Songdatenkarten*

● Geeignete SD-Karten:

Karten bis max. 1 GB (Karten mit über 1 GB Kapazität nicht verwendbar)

● Maximale Anzahl importierbarer Songs: Bis zu 1.000

- Die tatsächliche Anzahl der importierbaren Songs ist von der Größe der einzelnen Dateien abhängig. Die tatsächliche Anzahl beträgt unter 1.000, wenn die einzelnen Songdateien groß sind.

● Unterstützte Daten:

SMF Format 0, CASIO Original-Format CM2

WICHTIG!

- Verwenden Sie mit diesem Keyboard nur SD-Speicherkarten oder die optionale CASIO Songdatenkarte*. Einwandfreie Funktion ist nicht gewährleistet, wenn andere Kartentypen verwendet werden.

Vorsichtsmaßnahmen hinsichtlich der Speicherkarte und dem Kartenslot

WICHTIG!

- Lesen Sie unbedingt die gesamte mit der Speicherkarte mitgelieferte Dokumentation aufmerksam durch, um wichtige Informationen über die Handhabung dieser Karte kennen zu lernen.
- SD-Speicherkarten besitzen einen Schreibschutzschalter, mit dem die Karte vor einem versehentlichen Löschen von Daten geschützt werden kann. Wenn Sie auf einer SD-Speicherkarte wichtige Daten gespeichert haben, sollten Sie diese unbedingt mit dem Schreibschutzschalter gegen unbeabsichtigte Veränderung und Löschen sichern.

- Vermeiden Sie ein Aufbewahren von Speicherkarten an den folgenden Orten. Solche Bedingungen können die auf der Karte abgespeicherten Daten korrumpieren.
 - Orte mit hohen Temperaturen, hoher Luftfeuchtigkeit oder korrosiven Mitteln
 - Bereiche mit starken elektrostatischen Ladungen oder elektrischem Rauschen
- Wenn Sie eine Speicherkarte handhaben, berühren Sie niemals deren Kontakte mit den Fingern.
- Falls die Datenzugriffslampe leuchtet und die Meldung „Pls Wait“ („Bitte warten“) am Display angezeigt wird, dann bedeutet dies, dass auf die Daten auf der Speicherkarte für die Speicherung, das Lesen oder das Löschen zugegriffen wird. Entnehmen Sie niemals die Speicherkarte dem Kartenslot und schalten Sie niemals die Stromversorgung des Keyboards aus, während auf die Daten zugegriffen wird. Anderenfalls können die Daten auf der Speicherkarte korrumpiert und sogar der Kartenslot beschädigt werden.
- Versuchen Sie auf keinen Fall, andere Objekte als eine SD-Speicherkarte oder optionale CASIO Songdatenkarte* in den Speicherkartenslot einzusetzen. Dies könnte einen Defekt des Keyboards verursachen.
- Falls Sie eine elektrostatisch aufgeladene Speicherkarte in den Kartenslot einsetzen, kann Fehlbetrieb des Keyboards verursacht werden. In einem solchen Fall schalten Sie die Stromversorgung des Keyboards aus und danach wieder ein.
- Eine für längere Zeit in den Kartenslot eingesetzte Speicherkarte kann sehr heiß sein, wenn Sie diese entfernen. Dies ist jedoch normal und stellt keine Betriebsstörung dar.
- Achten Sie darauf, dass die Speicherkarte eine begrenzte Lebensdauer aufweist. Nach sehr langer Verwendung können Sie vielleicht die Daten nicht mehr speichern, lesen oder löschen. In diesem Fall müssen Sie eine neue Speicherkarte erstehen.

* In einigen geographischen Gebieten möglicherweise nicht erhältlich.

Die CASIO COMPUTER CO., LTD. haftet Ihnen und dritten Parteien gegenüber nicht für irgendwelche Verluste oder Schäden, die auf den Verlust oder die Korrumpierung von Daten zurückzuführen sind.

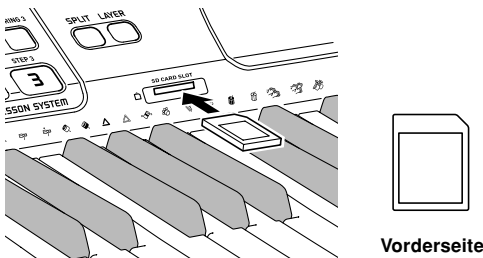
Einsetzen und Entnehmen einer Speicherkarte

WICHTIG!

- Vor dem Einsetzen und Entnehmen einer Speicherkarte ist das Keyboard unbedingt auszuschalten.
- Achten Sie beim Aufsetzen auf richtige Ausrichtung der Karte. Versuchen Sie auf keinen Fall, die Karte gewaltsam in den Slot zu schieben, wenn ein Widerstand zu spüren ist.
- Entnehmen Sie auf keinen Fall die Speicherkarte aus dem Slot und schalten Sie das Keyboard nicht aus, solange bei einem Lese- oder Schreibvorgang noch auf die Karte zugegriffen wird. Anderenfalls können die Kartendaten und möglicherweise auch der Kartenslot beschädigt werden.

Einsetzen einer Speicherkarte in den Kartenslot

- 1 Schieben Sie die Speicherkarte mit nach oben gewendeter Vorderseite vorsichtig in den Kartenslot. Schieben Sie die Karte so weit ein, dass diese mit einem hörbaren Klicken einrastet.



Entnehmen einer Speicherkarte aus dem Kartenslot

- 1 Drücken Sie die Speicherkarte im Kartenslot zum Ausrasten kurz an und geben Sie sie dann frei. Die Karte wird daraufhin etwas vorgeschoben.
- 2 Ziehen Sie Speicherkarte aus dem Kartenslot.

Bereitstellung

WICHTIG!

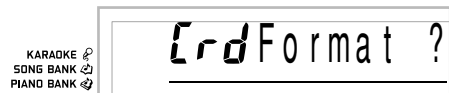
- Bevor Sie eine SD-Speicherkarte mit diesem Keyboard verwenden können, müssen Sie die Karte gemäß nachfolgendem Vorgang formatieren. Nach dem Formatieren der Karte, übertragen Sie die SMF-Daten von Ihrem Computer auf die Karte.
- Durch das Formatieren einer SD-Speicherkarte mit diesem Keyboard wird automatisch ein mit „MUSICDAT“ benannter Ordner auf der Karte erzeugt. Falls Sie SMF-Daten für die Verwendung durch dieses Keyboard von Ihrem Computer auf die Karte übertragen, speichern Sie diese unbedingt in dem mit „MUSICDAT“ benannten Ordner.
- Achten Sie darauf, dass durch das Formatieren einer Karte, die bereits Daten enthält, alle Daten gelöscht werden. Das Löschen durch die Formatierungsoperation kann nicht rückgängig gemacht werden. Bevor Sie daher den folgenden Vorgang ausführen, stellen Sie sicher, dass das Speichermedium keine Daten enthält, die Sie vielleicht noch benötigen.

VORBEREITUNG

- Schieben Sie die zu formatierende SD-Speicherkarte in den Kartenslot des Keyboards. Vergewissern Sie sich zuvor, dass die SD-Speicherkarte nicht mit dem Schreibschutzschalter gesperrt ist, damit Beschreiben möglich ist.

Formatieren einer SD-Speicherkarte

- 1 Drücken Sie wiederholt die FUNCTION-Taste, bis die Kartenformat-Einstellanzeige erscheint.



- 2 Drücken Sie die [+] (YES)-Taste.
 - Dadurch erscheint eine Bestätigungsmeldung, die Sie fragt, ob Sie das Speichermedium wirklich formatieren möchten.
- 3 Drücken Sie die [+] (YES)-Taste, um mit dem Formatieren zu beginnen.
 - Die Meldung „Pls Wait“ („Bitte warten“) verbleibt am Display, um damit anzuzeigen, dass ein Vorgang ausgeführt wird. Versuchen Sie niemals eine andere Operation auf dem Keyboard, während die Karte formatiert wird. Nachdem das Formatieren beendet ist, kehrt das Keyboard an den Modus zurück, an dem es sich befand, bevor Sie die Einstellanzeige angezeigt hatten.
 - Um den Formatierungsvorgang abubrechen, drücken Sie die [-] (NO)-Taste. Dadurch wird an die Kartenformat-Einstellanzeige zurückgekehrt.
 - Falls eine Fehlermeldung am Display erscheint, siehe „Fehlermeldungen für Speicherkarte“ auf Seite G-55. Falls Sie bei am Display angezeigter Fehlermeldung die FUNCTION-Taste drücken, wird an die Kartenformat-Einstellanzeige zurückgekehrt.

Lesen einer Speicherkarte

- 1 Drücken Sie die CARD-Taste.



Indikator erscheint

- 2 Verwenden Sie die Zifferntasten für die Eingabe einer dreistelligen Nummer, die den zu wählenden SMF-Daten entspricht.

- 3 Führen Sie einen der folgenden Vorgänge aus.

■ Wiedergeben der SMF-Daten

- 3-1 Drücken Sie die START/STOP-Taste.
 - Das Keyboard liest die SMF-Daten und gibt diese wieder.
 - Eine Fehlermeldung erscheint, wenn die gewählte SMF-Datei größer als etwa 320 KB ist.

■ Mitsingen zu SMF-Daten

- 3-1 Drücken Sie die <PLAY/STOP>-Taste.
 - Das Keyboard liest die SMF-Daten und gibt diese in dem Karaoke-Modus wieder.
 - Eine Fehlermeldung erscheint, wenn die gewählte SMF-Datei größer als etwa 320 KB ist.
 - Falls Sie einen Song, der Lyrikdaten enthält, wählen und dessen Wiedergabe starten, während das Keyboard an ein Fernsehgerät angeschlossen ist, dann erscheint eine Karaoke-Anzeige am Bildschirm des Fernsehgerätes, welche die Songlyriken anzeigt.

■ Verwenden der SMF-Daten in der 3-Stufen-Lernfunktion

- 3-1 Drücken Sie die STEP 1-, STEP 2- oder STEP 3-Taste.
 - Das Keyboard liest die SMF-Daten und startet eine Übung mit der von Ihnen gewählten Stufe.
 - Eine Fehlermeldung erscheint, wenn die gewählte SMF-Datei größer als etwa 320 KB ist.
 - Falls eine Fehlermeldung erscheint, sehen Sie unter „Fehlermeldungen für Speicherkarte“ auf der nächsten Seite nach, um Informationen darüber zu erhalten, was Sie tun müssen.
 - Der als Navigationskanal spezifizierte Kanal wird dem Part der rechten Hand zugeordnet, wogegen der um eins niedrigere Kanal als der als Navigationskanal spezifizierte Kanal dem Part der linken Hand zugeordnet wird.
 - Die akustische Fingersatzanleitung und die On-Screen-Indikatoren für die Greifvorgänge werden für SMF-Daten nicht unterstützt.

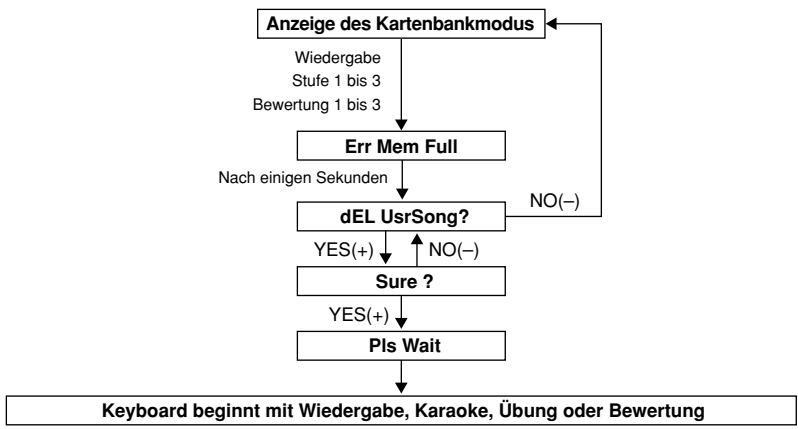
■ Bewerten Ihres Spielens unter Verwendung der SMF-Daten

- 3-1 Drücken Sie die SCORING-Taste.
 - Das Keyboard liest die SMF-Daten und schaltet auf den Bewertungsmodus.
 - Eine Fehlermeldung erscheint, wenn die gewählte SMF-Datei größer als etwa 320 KB ist.
 - Falls eine Fehlermeldung erscheint, sehen Sie unter „Fehlermeldungen für Speicherkarte“ auf der nächsten Seite nach, um Informationen darüber zu erhalten, was Sie tun müssen.
 - Der als Navigationskanal spezifizierte Kanal wird dem Part der rechten Hand zugeordnet, wogegen der um eins niedrigere Kanal als der als Navigationskanal spezifizierte Kanal dem Part der linken Hand zugeordnet wird.
 - Die akustische Fingersatzanleitung und die Übungssphrasenfunktion werden für SMF-Daten nicht unterstützt.
- 4 Drücken Sie die START/STOP-Taste, um die Wiedergabe der SMF-Daten zu stoppen.



Fehlermeldungen für Speicherkarte

Anzeigemeldung	Ursache	Abhilfe
Err No Card	Keine Speicherkarte im Keyboard oder verwendete Speicherkarte nicht richtig eingesetzt.	Speicherkarte einsetzen bzw. korrekt wieder einsetzen. Seite G-53
Err No File	(1) Die vom Keyboard unterstützten Speicherkarten-Songdaten befinden sich nicht im MUSICDAT-Ordner. (2) Die Speicherkarte enthält keinen MUSICDAT-Ordner.	(1) Bewegen Sie die Dateien mit den vom Keyboard unterstützten Songdaten in den MUSICDAT-Ordner. (2) Erstellen Sie einen MUSICDAT-Ordner und bewegen Sie die entsprechenden Daten in diesen Ordner. Wenn Sie eine Karte formatieren, wird automatisch ein MUSICDAT-Ordner angelegt. Seite G-53
Err WrongDat	Die Daten sind beschädigt.	Unternehmen Sie die erforderlichen Schritte zum Ersetzen der schadhafte Daten durch einwandfreie Daten.
Err SizeOver	Die Datei ist zum Abspielen auf diesem Keyboard zu groß.	Die maximal unterstützte Dateigröße beträgt 320 KB. Wählen Sie eine kleinere Datei. Seite G-54
Err Protect	Die Speicherkarte ist schreibgeschützt.	Entfernen Sie den Schreibschutz und formatieren Sie die Karte neu. Seiten G-52, 53
Err Format	(1) Das Format der Speicherkarte wird vom Keyboard nicht unterstützt. (2) Die Kapazität der Speicherkarte wird vom Keyboard nicht unterstützt. (3) Die Speicherkarte ist nicht in Ordnung.	(1) Formatieren Sie die Karte auf diesem Keyboard. Seite G-53 (2) Dieses Keyboard unterstützt Karten mit höchstens 1 GB Kapazität. Seite G-52 (3) Verwenden Sie eine andere Karte.
Err Not SMF0	Keine Datei mit SMF-Format 0. Dieses Keyboard unterstützt nur Dateien mit SMF-Format 0.	Verwenden Sie eine Datei mit SMF-Format 0. Seite G-52
Err Card R/W	Die Speicherkarte kann aus irgendwelchen Gründen nicht beschrieben oder formatiert werden.	Verwenden Sie eine andere Speicherkarte.

<p>Err Mem Full</p>	<p>Speicher des Keyboards zum Lesen von SMF-Daten für Wiedergabe, Karaoke, Übung oder zur Benutzung der Bewertungsfunktion erschöpft.</p>	<p>Nach einigen Sekunden wird die Meldung „Err Mem Full“ durch eine der nachfolgend beschriebenen Meldungen ersetzt.</p> <p><„dEL UsrSong?“></p> <p>Diese Meldung fragt Sie, ob Sie den Inhalt des Songbank-Anwenderbereichs für die Speicherung der SMF-Daten (10 Songs) löschen möchten, um Platz für die SMF-Daten zu machen, die Sie zu lesen versuchen. Um diese Meldung zu löschen und an die Anzeige des Kartenbankmodus zurückzukehren, drücken Sie die [-] (NO)-Taste.</p> <p>1) Drücken Sie die [+] (YES)-Taste, wenn Sie den Inhalt des Songbank-Anwenderbereichs löschen möchten.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dadurch erscheint eine Bestätigungsmeldung am Display. • Falls Sie den Löschvorgang abbrechen möchten, drücken Sie die [-] (NO)-Taste. Dadurch wird an die Bestätigungsmeldung zurückgekehrt. <p>2) Drücken Sie die [+] (YES)-Taste, um den Inhalt des Songbank-Anwenderbereichs zu löschen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nachdem der Inhalt des Songbank-Anwenderbereichs gelöscht wurde, startet das Keyboard automatisch mit dem Lesen der ursprünglich von Ihnen gewählten SMF-Daten und beginnt mit Wiedergabe, Karaoke, Übung oder Bewertung.  <pre> graph TD A["Anzeige des Kartenbankmodus Wiedergabe Stufe 1 bis 3 Bewertung 1 bis 3"] --> B["Err Mem Full"] B -- "Nach einigen Sekunden" --> C["dEL UsrSong?"] C -- "NO(-)" --> A C -- "YES(+)" --> D["Sure ?"] D -- "YES(+)" --> E["Pls Wait"] E --> F["Keyboard beginnt mit Wiedergabe, Karaoke, Übung oder Bewertung"] </pre>
----------------------------	---	---

Störungsbeseitigung

Problem	Mögliche Ursache	Abhilfe	Siehe Seite
Kein Keyboard-Sound	(1) Problem mit der Stromversorgung. (2) Die Stromversorgung ist nicht eingeschaltet. (3) Lautstärke-Einstellung zu niedrig. (4) Der MODE-Schalter ist auf Position CASIO CHORD oder FINGERED gestellt. (5) LOCAL CONTROL ist ausgeschaltet.	(1) Das Netzgerät richtig anschließen, auf richtige Polung (+/-) der Batterien achten und sicherstellen, dass die Batterien nicht verbraucht sind. (2) Betätigen Sie die POWER-Taste, um die Stromversorgung einzuschalten. (3) Den MAIN VOLUME-Schiebereglern verwenden, um die Lautstärke zu erhöhen. (4) Normales Spielen auf der Begleitseite der Tastatur ist nicht möglich, wenn der MODE-Schalter auf CASIO CHORD oder FINGERED gestellt ist. Die Einstellung des MODE-Schalters auf NORMAL ändern. (5) LOCAL CONTROL einschalten.	Seite G-13 Seite G-17 Seite G-17 Seite G-32 Seite G-51
Eines der folgenden Symptome bei Batteriebetrieb.	Niedrige Batteriespannung	Die Batterien erneuern oder das Netzgerät verwenden.	Seite G-13
<ul style="list-style-type: none"> • Stromversorgungs-Indikatorlampe blass • Instrument schaltet nicht ein • Display blass, schwierig abzulesen • Ungewöhnlich niedrige Lautsprecher/Kopfhörer-Lautstärke • Verzerrungen im ausgegebenen Sound • Manchmalige Unterbrechung des Sounds beim Spielen mit hoher Lautstärke • Plötzlicher Stromausfall beim Spielen mit hoher Lautstärke • Verblassen des Displays, wenn mit hoher Lautstärke gespielt wird • Kontinuierliche Sound-Ausgabe nachdem Sie eine Taste freigeben • Eine vollständig unterschiedliche Klangfarbe ertönt • Ein abnormales Rhythmusmuster und Demomusikstück wird gespielt • Abnormal niedriger Mikrofonpegel • Verzerrung des Mikrofoneingangs • Blasser Stromversorgungs-Indikatorlampe, wenn ein Mikrofon verwendet wird • Plötzlicher Stromausfall, wenn Mikrofon verwendet wird • Abblenden der Keyboard-Leuchten, wenn Noten ertönen • Stromausfall, verzerrter Klang oder niedrige Lautstärke, wenn von einem angeschlossenen Computer wiedergegeben wird 			
Die automatische Begleitung ertönt nicht.	Begleitlautstärke auf 000 eingestellt.	Den FUNCTION-Taste verwenden, um die Lautstärke zu erhöhen.	Seite G-46
Die Sound-Ausgabe ändert nicht, wenn der Tastendruck geändert wird.	Anschlagdynamik ist ausgeschaltet.	FUNCTION-Taste drücken, um diese einzuschalten.	Seite G-46
Tastenbeleuchtung verbleibt eingeschaltet.	Keyboard wartet auf das Spielen der richtigen Note während des Spielens von Stufe 1 oder Stufe 2.	<ul style="list-style-type: none"> • Die beleuchtete Taste drücken, um mit dem Spielen von Stufe 1 oder Stufe 2 fortzusetzen. • Die PLAY/STOP-Taste drücken, um das Spielen von Stufe 1 oder Stufe 2 zu beenden. 	Seiten G-25, 26 Seiten G-25, 26
Die Tasten sind beleuchtet, es wird aber kein Sound erzeugt.	Die Stromeinschaltwarnung erinnert Sie daran, dass die Stromversorgung eingeschaltet belassen wurde, ohne dass eine Operation ausgeführt wurde.	Einen beliebigen Knopf oder eine Keyboard-Taste drücken, um wiederum die normale Stromversorgung zu erhalten.	Seite G-14
Automatische Begleitung oder Rhythmus kann nicht aufgenommen werden.	Eine andere Spur als Spur 1 ist als Aufnahmespur gewählt.	Die Spurwahltasten verwenden, um Spur 1 zu wählen. (Spur 2 ist die Melodienspur.)	Seite G-40
Akkord-Begleitungsdaten können auf einem Computer nicht aufgezeichnet werden.	ACCOMP OUT ist ausgeschaltet.	ACCOMP OUT einschalten.	Seite G-51
Statisches Rauschen bei angeschlossenem Mikrofon.	Das Mikrofon wird in der Nähe einer Beleuchtung durch Leuchtstoffröhren verwendet.	Entfernen Sie das Mikrofon von der Quelle des statischen Rauschens.	Seite G-29

Problem	Mögliche Ursache	Abhilfe	Siehe Seite
Kein Mikrofonton	(1) Mikrofonlautstärke zu niedrig eingestellt. (2) Mikrofon-Ein/Aus-Schalter ausgeschaltet.	(1) Erhöhen Sie die Mikrofonlautstärke. (2) Schalten Sie den Mikrofon-Ein/Aus-Schalter ein.	Seite G-29 Seite G-29
Aufrufen von Daten von einer Speicherkarte nicht möglich.	(1) Die Karte ist nicht richtig in den Kartenslot eingesetzt. (2) Die Karte ist beschädigt. (3) Die Daten sind nicht in den MUSICDAT-Ordner der Karte kopiert worden.	(1) Setzen Sie die Karte richtig in den Kartenslot ein. (2) Verwenden Sie eine andere Karte. (3) Setzen Sie eine formatierte Karte in den Speicherkartenslot des Computers ein und kopieren Sie die abzuspielenden Daten in das Verzeichnis des Ordners „MUSICDAT“.	Seite G-53
Die Wiedergabe eines Songs wird während der SMF- oder Karaoke-Wiedergabe momentan unterbrochen.	Die Daten sind fragmentiert.	Führen Sie einen der beiden folgenden Vorgänge aus. <ul style="list-style-type: none"> • Ohne die (fragmentierten) Originaldaten zu löschen, führen Sie den Vorgang „Speichern unter ...“ aus, um die Daten unter einem unterschiedlichen Namen abzuspeichern. Versuchen Sie anschließend nochmals die Ausführung des Vorganges unter Verwendung der neuen Daten. • Falls Sie die Daten von einer anderen Position aus auf die Karte gespeichert haben, formatieren Sie die Karte (wodurch der Inhalt gelöscht wird), und speichern Sie die Daten anschließend nochmals auf der Karte ab. Versuchen Sie anschließend nochmals die Ausführung des Vorganges unter Verwendung der neuen Daten. 	— Seite G-53
Lyriken erscheinen nicht.	Das vorprogrammierte Musikstück oder die SMF-Daten enthalten keine Lyrikdaten.	Wählen Sie ein vorprogrammiertes Musikstück oder SMF-Daten, das/die Lyrikdaten enthält.	Seite G-30
Die Farbe der Abbildung am Bildschirm des Fernsehgerätes ist abnormal.	Das Keyboard ist auf dem oder in der Nähe des Fernsehgerätes abgestellt.	Entfernen Sie das Keyboard von dem Fernsehgerät.	Seite G-16
Der Ton kann gehört werden, aber die Abbildung ist unklar.	Das Keyboard ist nicht richtig an das Fernsehgerät angeschlossen.	Schließen Sie das Keyboard richtig an das Fernsehgerät an.	Seite G-16
Die Karaoke-Taste <PLAY/STOP> arbeitet nicht.	Das Keyboard ist nicht auf den Karaoke-Modus geschaltet.	Überprüfen Sie, ob das Karaoke-Icon auf dem Display angezeigt wird. Ist dieses nicht angezeigt, verwenden Sie die PLAY/STOP-Taste des Song/Pianobank-Controllers.	Seite G-19
Die Akkorde der Begleitautomatik ertönen nicht.	Das Keyboard ist auf den Songbankmodus geschaltet.	Drücken Sie die RHYTHM-Taste, um den Rhythmusmodus aufzurufen, der durch den Rhythmusindikator auf dem Display angezeigt wird.	Seite G-31
Nach Übertragen von Songdaten vom Computer bricht die Wiedergabe vorzeitig ab.	Datenübertragung zwischen Computer und Keyboard durch digitales Rauschen vom USB- oder Netzkabel unterbrochen.	Wiedergabe stoppen, das USB-Kabel vom USB-Port des Keyboards abtrennen und wieder anschließen und dann die Wiedergabe erneut versuchen. Falls das Problem nicht behoben ist, die verwendete MIDI-Software schließen und das USB-Kabel vom USB-Port des Keyboards abtrennen und wieder anschließen. Dann die MIDI-Software wieder starten und die Wiedergabe erneut versuchen.	Seite G-49
Die Klangqualität und die Lautstärke einer Klangfarbe klingen etwas anderes, abhängig von Position auf dem Keyboard, auf der die Begleitung gespielt wird.	Dies ist ein dem Digital-Abtastprozess* eigenes unvermeidliches Ergebnis und stellt keinen Fehlbetrieb dar. * 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.		

Technische Daten

Modell:	LK-300TV
Keyboard:	61 Tasten der Normalgröße, 5 Oktaven (mit Anschlagdynamik; 1, 2, Aus)
Tastenbeleuchtungssystem:	Kann ein- oder ausgeschaltet werden (bis zu 10 Tasten können gleichzeitig beleuchtet werden)
Klangfarben:	514 (372 Klangfarben am Bedienfeld + 128 General MIDI-Klangfarben + 14 Schlagzeug-Sets); mit Mischklangfarbe und Split (Tastatur-Auftrennung)
Digitaleffekte:	Nachhall (4 Typen), Chorus (4 Typen)
Polyfonie:	Maximal 32 Noten (16 für bestimmte Klangfarben)
Automatische Begleitung Rhythmusmuster: Akkorde: Rhythmus-Controller: Begleitlautstärke:	120 3 Greifverfahren (CASIO CHORD, FINGERED, FULL RANGE CHORD) START/STOP, INTRO, NORMAL/FILL-IN, VARIATION/FILL-IN, SYNCHRO/ENDING 0 bis 127 (128 Schritte)
<Fortschrittliche 3-Stufen-Lernfunktion> 3-Stufen-Lernfunktion: Wiedergabe: Lernpart: Bewertungsmodus: Fingersatz-Sprachanleitung:	3 Übungen (Stufe 1, 2, 3) Wiederholte Wiedergabe eines Musikstücks Linke Hand, rechte Hand, beide Hände Bewertung 1 (Scoring 1), Bewertung 2 (Scoring 2), Bewertung 3 (Scoring 3), Phrasenübung (Phrase Practice) Ein/Aus
Songbank, Pianobank Anzahl der Musikstücke: Controller:	100 (Songbank/Karaoke: 50, Pianobank: 50) PLAY/STOP, PAUSE, FF, REW, REPEAT
Anwendersongs:	Anzahl der Songs: Bis zu 10 herunter geladene Songs Kapazität: Ca. 320 KB* * Berechnet auf Basis 1 KB = 1.024 Byte.
Karaoke-Modus Anzahl der Musikstücke: Regler:	Songbank/Karaoke: 50 PLAY/STOP, PAUSE, FF, REW, REPEAT, KEY CONTROL (25 Schritte, -12 Halbtöne bis + 12 Halbtöne)
Metronom: Beat-Spezifikation:	Ein/Aus 0, 2 bis 6
Songspeicher Anzahl der Songs: Aufnahmedaten: Aufnahmemethode: Speicherkapazität:	Zwei (1 Übungsaufnahme, 1 Darbietungsaufnahme) Übungsaufnahme: Part der rechten Hand, Part der linken Hand, Parts beider Hände Darbietungsaufnahme: Spur 1 (Akkordbegleitung), Spur 2 (Melodie) Echtzeit Ca. 5.200 Noten (zwei Songs)
Andere Funktionen Tempo: Transponierung: Stimmung:	Variabel (226 Schritte, ♩ = 30 bis 255) 25 Schritte (-12 Halbtöne bis +12 Halbtöne) 101 Schritte (A4 = etwa 440 Hz, ±50 Cent)
Karte Geeignete Speicherkarten: Geeignete SD-Speicherkarten: Max. Anzahl importierbarer Songs: Unterstützte Daten:	SD-Speicherkarte, optionale CASIO Songdatenkarte* * In einigen geographischen Gebieten möglicherweise nicht erhältlich. bis max. 1 GB (Karten mit über 1 GB Kapazität nicht geeignet) Bis zu 1.000 SMF Format 0, CASIO Original-Format CM2

Anschlüsse SUSTAIN/ ASSIGNABLE JACK: PHONES/OUTPUT-Buchse: Mikrofoneingang: USB-Port: VIDEO OUT-Buchse: SD CARD SLOT	Klinkenbuchse (Sustain, Sostenuto, Soft, Rhythmus-Start/Stop) Stereo-Klinkenbuchse Ausgangsimpedanz: 100 Ω Ausgangsspannung: Max. 4,5 V (effekt.) Klinkenbuchse (mit Mikrofonpegelregler) Eingangsimpedanz: 3 K Ω Eingangsempfindlichkeit: 10 mV TYP B Ausgangsspannung: Max. 1 Vs-s
Stromversorgungsbuchse:	9 V Gleichspannung
Stromversorgung: Batterien: Batterielebensdauer: Netzgerät: Ausschaltautomatik:	2-Weg 6 Monozellen Ca. 2,5 Stunden Dauerbetrieb mit Mangan-Batterien AD-5 Schaltet die Stromversorgung etwa 6 Minuten nach der letzten Tastenbetätigung aus. Arbeitet nur bei Batteriebetrieb, kann aber auch ausgeschaltet werden.
Lautsprecher-Ausgang:	2,5 W + 2,5 W
Leistungsaufnahme:	9 V --- 7,7 W
Abmessungen:	96,0 x 37,5 x 14,6 cm
Gewicht:	Ca. 5,6 kg (ohne Batterien)

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

Pflege Ihres Keyboards

Hitze, Feuchtigkeit und direkte Sonnenbestrahlung vermeiden.

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

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

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

Bei der Verwendung extreme Temperaturen vermeiden.

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

HINWEIS

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

Klangfarben-Liste / Noten-Tabelle

1: Nr

2: Maximale Polyfonie

3: Klangfarbenname

4: Programmänderung

5: Bereichstyp

6: Bankwahl MSB

1	2	3	4	5	6
	PIANO				
000	STEREO GRAND PIANO	A	16	000	002
001	GRAND PIANO	A	32	000	001
002	BRIGHT PIANO	A	16	001	002
003	MELLOW PIANO	A	16	000	003
004	MODERN PIANO	A	16	001	003
005	DANCE PIANO	A	32	001	001
006	STRINGS PIANO	A	16	000	008
007	SYNTH-STR PIANO	A	16	001	005
008	HONKY-TONK	A	16	003	002
009	1 OCTAVE PIANO	A	16	003	009
010	2 OCTAVE PIANO	A	16	003	008
011	ELEC. GRAND PIANO	A	16	002	002
012	MODERN E.G. PIANO	A	16	002	003
013	STEREO PIANO	A	16	000	004
014	STEREO PIANO WIDE	A	16	000	009
015	PIANO PAD	A	16	000	005
016	HARPSICHOORD	A	32	006	002
017	COUPLED HARPSICHOORD	A	16	006	008
018	HARPSICHOORD PAD	A	16	006	001
	ELECTRIC PIANO				
019	ELEC. PIANO 1	A	32	004	002
020	ELEC. PIANO 2	A	16	005	003
021	FM ELEC. PIANO	A	16	005	005
022	DYNO ELEC. PIANO	A	16	004	007
023	60'S ELEC. PIANO	A	16	004	005
024	CHORUS EP 1	A	16	004	009
025	CHORUS EP 2	A	16	004	006
026	MODERN E. PIANO	A	16	005	002
027	SOFT E. PIANO	A	16	004	008
028	E. PIANO PAD 1	A	16	005	008
029	SYNTH-STR. E. PIANO	A	16	004	003
030	E. PIANO PAD 2	A	16	004	001
031	CLEAN E. PIANO	A	32	004	004
032	HARPSICHOORD E. PIANO	A	16	005	004
033	CLAVI	A	32	007	002
034	SOFT CLAVI	A	32	007	001
035	CLAVI & DRAWBAR	A	16	007	003
036	DETUNE CLAVI	A	16	007	008
037	SEQUENCE CLAVI	A	16	007	009
	CHROMATIC PERC				
038	CELESTA	A	32	008	002
039	GLOCKENSPIEL	B	32	009	002
040	MUSIC BOX	A	16	010	002
041	VIBRAPHONE	A	32	011	002
042	MARIMBA	A	32	012	002
043	GLOCKENSPIEL PAD	A	16	009	003
044	SYNTH-VIBRAPHONE	A	16	011	003
045	SYNTH-MARIMBA	A	16	012	003
046	VIBRAPHONE & MARIMBA	A	16	013	002

1	2	3	4	5	6
047	TUBULAR BELL	A	16	014	002
048	DULCIMER	A	16	015	002
049	BRIGHT CELESTA	A	32	008	001
050	CHORUS CELESTA	A	16	008	008
051	CHORUS GLOCKENSPIEL	B	16	009	008
052	CHORUS VIBRAPHONE	A	16	011	008
	ORGAN				
053	DRAWBAR ORGAN 1	A	16	016	002
054	DRAWBAR ORGAN 2	A	16	016	001
055	DRAWBAR ORGAN 3	A	16	016	003
056	ROTARY DRAWBAR	A	16	017	032
057	PERC. ORGAN 1	A	16	017	002
058	PERC. ORGAN 2	A	16	017	003
059	ELEC. ORGAN 1	A	16	016	008
060	ELEC. ORGAN 2	A	16	016	004
061	JAZZ ORGAN 1	A	16	017	004
062	ROCK ORGAN 1	A	16	018	002
063	CHURCH ORGAN	A	16	019	002
064	CHAPEL ORGAN	A	32	019	008
065	RECORD ORGAN	A	16	020	002
066	ACCORDION 1	A	16	021	002
067	OCTAVE ACCORDION	A	16	021	008
068	BANDONEON	A	16	023	002
069	HARMONICA 1	A	32	022	002
070	HARMONICA 2	A	16	022	008
071	THEATER	A	16	019	006
072	OCTAVE BANDONEON	A	16	023	003
073	DRAWBAR ORGAN 4	A	16	016	005
074	JAZZ ORGAN 2	A	16	017	006
075	ROCK ORGAN 2	A	16	018	001
076	DRAWBAR ORGAN 5	A	16	016	006
077	JAZZ ORGAN 3	A	16	017	008
078	PERC. ORGAN 3	A	16	017	001
079	8' ORGAN	A	16	017	005
080	ROCK ORGAN 3	A	16	018	003
081	ROCK ORGAN 4	A	16	018	004
082	FULL DRAWBAR	A	32	016	009
083	ORGAN PAD	A	16	017	007
084	SEQUENCE ORGAN	A	16	007	016
085	PIPE ORGAN 1	A	32	019	001
086	PIPE ORGAN 2	A	32	019	003
087	ORGAN & HARPSICHOORD	A	16	019	004
088	PIPE ORGAN PAD	A	16	019	005
089	ACCORDION 2	A	32	021	003
090	BANDONEON SOLO	A	16	023	001
091	BANDONEON & VIOLIN	A	16	023	004
	GUITAR				
092	NYLON STR. GUITAR	C	32	024	002
093	STEEL STR. GUITAR	C	32	025	002
094	12 STR. GUITAR	C	16	025	008

1	2	3	4	5	6
095	JAZZ GUITAR	C	32	026	002
096	OCT. JAZZ GUITAR	C	16	027	008
097	CLEAN GUITAR	C	32	027	002
098	ELEC. GUITAR	C	16	027	001
099	MUTE GUITAR	C	32	028	002
100	CRUNCH ELEC. GUITAR	C	16	027	008
101	OVERDRIVE GT	C	32	029	002
102	DISTORTION GT	C	32	030	002
103	POWER DIST. GT	C	16	030	005
104	HARMONIZED DIST. GT	C	16	030	003
105	RHYTHM DIST. GT	C	16	030	004
106	FEEDBACK GT	C	16	031	008
107	CHORUS STEEL GT	C	16	025	009
108	DIST. GT & BASS	C	16	030	006
109	STEEL GT HARMONICS	C	16	025	003
	BASS				
110	ACOUSTIC BASS	C	32	032	002
111	RIDE BASS	C	16	032	032
112	FINGERED BASS	C	32	033	002
113	PICKED BASS	C	32	034	002
114	FRETLESS BASS	C	32	035	002
115	SLAP BASS	C	32	037	002
116	DOUBLED STRINGS BASS	C	16	037	003
117	SAW SYNTH-BASS	C	32	038	002
118	SOR SYNTH-BASS	C	32	039	002
119	VOCODER BASS	C	32	039	003
120	DIGI ROCK BASS	C	32	039	001
121	SOUL SYNTH-BASS	C	32	038	001
122	TRANCE BASS	C	32	038	004
123	MELLOW FINGERED BASS	C	32	033	003
124	BASS & KICK	C	16	039	003
125	CLAVI BASS	C	16	039	004
126	RHYTHM PICKED BASS	C	32	034	003
127	RHYTHM FINGERED BASS	C	32	033	004
128	SINE BASS	A	32	039	006
129	ORGAN BASS	A	32	039	005
	STRORCHESTRA				
130	VIOLIN	A	32	040	002
131	SLOW VIOLIN	A	32	040	008
132	CELLO	C	32	042	002
133	PIZZICATO STRINGS	A	32	045	002
134	HARP 1	A	32	046	002
135	DOUBLE VIOLIN	A	16	040	001
136	SLOW CELLO	C	16	042	008
137	VIOLIN SECTION	A	16	040	004
138	SLOW VIOLIN SECTION	A	16	040	009
139	PIZZICATO ENSEMBLE	A	16	045	001
140	CELLO SECTION	C	16	042	004
141	OCTAVE PIZZICATO	A	16	045	003
142	DOUBLE VIOLA	A	16	041	002

1	2	3	4	5	6
256	SEQUENCE SQUARE	A	16	080	007
257	SEQUENCE PULSE 1	A	16	080	016
258	SQUARE LEAD 3	A	32	080	001
259	SQUARE LEAD 4	A	16	080	032
260	SAW LEAD 2	A	32	081	001
261	SLOW SAW LEAD	A	16	081	004
262	PULSE SAW LEAD	A	16	081	005
263	SLOW SAW PULSE	A	16	081	006
264	FIFTH SEQUENCE	A	16	086	001
265	SEQUENCE PULSE 2	A	16	081	019
266	SEQUENCE SAW 2	A	16	081	006
267	CALLIOPE 2	A	16	082	003
268	VENT SYNTH	A	16	082	001
269	PURE LEAD	A	16	082	004
270	DISTORTION LEAD	A	16	084	008
271	OCTAVE CHARANG	A	16	084	002
272	VOICE LEAD 2	A	16	085	003
273	CHURCH LEAD	A	16	085	004
274	DOUBLE VOICE LEAD	A	16	085	008
275	VOICE CHOR LEAD	A	16	085	005
276	EP & VOICE LEAD	A	16	085	006
277	SYNH-VOICE LEAD	A	16	085	007
278	FIFTH SAW LEAD	A	16	086	002
279	FIFTH SQUARE LEAD	A	16	086	003
280	BASS+SAW LEAD	A	16	087	001
281	SYNH-BASS+LEAD	A	16	087	003
SYNH-PAD					
282	FANTASY 1	A	16	088	002
283	FANTASY 2	A	16	088	003
284	WARM PAD	A	16	089	002
285	WARM VOX	A	16	089	008
286	SINE PAD	A	16	089	003
287	POLYSYNTH 1	A	16	090	002
288	POLY SAW	A	16	090	005
289	POLYSYNTH PAD 1	A	16	090	005
290	SPACE STRINGS PAD	A	16	091	003
291	BOWED PAD	A	16	092	002
292	GLASS PAD	A	16	092	003
293	ETHNIC PAD	A	16	093	002
294	HALO PAD 1	A	16	094	002
295	HALO PAD 2	A	16	094	003
296	RAIN DROP 1	A	16	096	002
297	SOUND TRACK 1	A	16	097	002
298	RAVE	A	16	097	008
299	CRYSTAL	A	32	098	002
300	SOFT CRYSTAL	A	16	098	001
301	ATMOSPHERE	A	16	099	002
302	BRIGHTNESS 1	A	16	100	002
303	GOBLIN	A	16	101	002
304	ECHO PAD	A	16	102	002
305	STAR THEME 1	A	16	103	002
306	SPACE PAD	A	16	103	008
307	NEW AGE PAD	A	16	088	001
308	SOFT PAD	A	16	089	004
309	HORN PAD	A	16	089	005
310	THICK PAD	A	16	089	001
311	POLYSYNTH 2	A	16	090	001
312	OLD TAPE PAD	A	16	089	006
313	POLYSYNTH PAD 2	A	16	090	004

1	2	3	4	5	6
199	ALTO SAX 1	C	16	065	001
200	ALTO SAX 2	C	32	065	002
201	BREATHY A.SAX	C	16	065	008
202	HARD A.SAX	C	16	065	003
203	RICHA'S SAX	C	16	065	006
204	TENOR SAX 1	C	16	066	001
205	TENOR SAX 2	C	32	066	002
206	BREATHY T.SAX	C	16	066	008
207	T.SAXS	C	16	066	009
208	BARITONE SAX	C	32	067	002
209	OBOE	A	32	068	002
210	CLARINET	A	32	071	002
211	BREATHY S.SAX	C	16	064	008
212	SOFT A.SAX	C	32	065	005
213	SOLO A.SAX	C	32	065	004
214	SAX SECTION	C	16	065	009
215	SAX SECTION SFZ	C	16	065	007
216	DETUNE T.SAX	C	16	066	003
217	SOFT T.SAX	C	16	066	005
218	SOLO T.SAX	C	32	066	004
219	SOLO OBOE	A	32	068	004
220	VELO.CLARINET	A	16	071	004
PIPE					
221	PICCOLO 1	B	32	072	002
222	FLUTE 1	A	32	073	002
223	FLUTE 2	A	16	073	001
224	PURE FLUTE	A	16	073	008
225	PIPE SECTION 1	A	16	072	004
226	RECORDER	A	32	074	002
227	PAN FLUTE 1	A	32	075	002
228	BOTTLE BLOW	A	16	076	002
229	SHAKUHACHI	A	16	077	002
230	WHISTLE 1	A	32	078	002
231	OCARINA	A	32	079	002
232	PICCOLO 2	B	16	072	003
233	PIPE SECTION 2	A	16	073	004
234	SOFT FLUTE	A	32	073	005
235	WHISTLE 2	A	32	078	003
236	PAN FLUTE 2	A	16	075	003
SYNH LEAD					
237	SQUARE LEAD 1	A	16	080	002
238	SQUARE PULSE LEAD	A	16	080	005
239	SEQUENCE LEAD	A	16	083	005
240	SAW LEAD 1	A	16	081	002
241	MELLOW SAW LEAD	A	16	81	008
242	SEQUENCE SAW 1	A	16	081	032
243	SINE LEAD	A	32	080	008
244	VELO.SINE LEAD	A	32	080	009
245	SS LEAD	A	16	081	003
246	CALLIOPE 1	A	16	082	002
247	VENT LEAD	A	16	082	005
248	CHIFF LEAD 1	A	16	083	002
249	DROP LEAD	A	16	083	004
250	EP LEAD	A	16	083	001
251	VOICE LEAD 1	A	16	085	002
252	BASS+LEAD	A	16	087	002
253	SQUARE LEAD 2	A	16	080	003
254	SLOW SQUARE LEAD	A	16	080	004
255	SLOW SQUARE PULSE	A	16	080	006

1	2	3	4	5	6
143	HARP 2	A	32	046	001
144	CHORUS HARP	A	16	046	008
ENSEMBLE					
145	STRINGS	A	32	048	002
146	SLOW STRINGS 1	A	32	049	002
147	WIDE STRINGS	A	16	048	016
148	OCTAVE STRINGS 1	A	16	048	032
149	CHAMBER	A	16	048	003
150	STRINGS SFZ	A	32	048	008
151	SYNH-STRINGS 1	A	32	050	002
152	SYNH-STRINGS 2	A	32	051	002
153	SYNH-STRINGS 3	A	32	051	003
154	CHOIR AAHS	A	32	052	002
155	CHOIRS 1	A	32	052	008
156	VOICE DOO	A	32	053	002
157	SYNH-VOICE 1	A	32	054	002
158	SYNH-VOICE PAD	A	16	054	008
159	ORCHESTRA HIT	A	16	055	002
160	HARP & STRINGS	A	16	050	004
161	FLUTE & STRINGS	A	16	051	004
162	ORCHESTRA STRINGS	A	16	048	004
163	SLOW STRINGS 2	A	32	049	003
164	STRINGS VOICE	A	16	049	004
165	OCTAVE STRINGS 2	A	16	048	001
166	FAST SYNTH STRINGS	A	32	050	003
167	SLOW CHOIR	A	32	052	009
168	CHOIR STRINGS	A	16	052	003
169	CHOIRS 2	A	16	052	004
170	VOICE UUH	A	32	053	003
171	SYNH-VOICE 2	A	32	054	001
172	CHORUS SYNTH-VOICE	A	16	054	009
BRASS					
173	TRUMPET	A	32	056	002
174	TROMBONE	C	32	057	002
175	TUBA 1	C	32	058	002
176	MUTE TRUMPET	A	32	059	002
177	FRENCH HORN	C	16	060	002
178	HORN ORCHESTRA	C	16	060	016
179	BRASS	A	32	061	002
180	BRASS SECTION 1	A	16	061	003
181	BRASS SFZ	A	16	061	008
182	BRASS & STRINGS	A	16	061	004
183	HARD BRASS	A	16	061	005
184	BRASS SECTION 2	A	32	061	006
185	ANALOG SYNTH-BRASS 1	A	16	062	008
186	SYNH-BRASS 1	A	32	062	002
187	SYNH-BRASS 2	A	16	063	002
188	TRANCE BRASS	A	16	062	001
189	MELLOW TRUMPET	A	32	056	008
190	VELO TRUMPET	A	32	056	004
191	VELO TROMBONE	C	16	057	004
192	MELLOW TROMBONE	C	32	057	001
193	TUBA 2	C	32	058	003
194	FRENCH HORN SOLO	C	32	060	008
195	MELLOW BRASS	A	32	061	001
196	ANALOG SYNTH-BRASS 2	A	16	062	009
197	SYNH-BRASS PAD	A	16	063	003
REED					
198	SOPRANO SAX	A	32	064	002

1	2	3	4	5	6
430	GM TUBA	A	32	058	000
431	GM MUTE TRUMPET	A	32	059	000
432	GM FRENCH HORN	A	16	060	000
433	GM BRASS	A	32	061	000
434	GM SYNTH-BRASS 1	A	32	062	000
435	GM SYNTH-BRASS 2	A	16	063	000
436	GM SOPRANO SAX	A	32	064	000
437	GM ALTO SAX	A	32	065	000
438	GM TENOR SAX	A	32	066	000
439	GM BARITONE SAX	A	32	067	000
440	GM OBOE	A	32	068	000
441	GM ENGLISH HORN	A	32	069	000
442	GM BASSOON	A	32	070	000
443	GM CLARINET	A	32	071	000
444	GM PICCOLO	A	32	072	000
445	GM FLUTE	A	32	073	000
446	GM RECORDER	A	32	074	000
447	GM PAN FLUTE	A	32	075	000
448	GM BOTTLE BLOW	A	16	076	000
449	GM SHAKUHACHI	A	16	077	000
450	GM WHISTLE	A	32	078	000
451	GM OCARINA	A	32	079	000
452	GM SQUARE LEAD	A	16	080	000
453	GM SAW LEAD	A	16	081	000
454	GM CALLOPE	A	16	082	000
455	GM CHIFF LEAD	A	16	083	000
456	GM CHARANG	A	16	084	000
457	GM VOICE LEAD	A	16	085	000
458	GM FIFTH LEAD	A	16	086	000
459	GM BASS+LEAD	A	16	087	000
460	GM FANTASY	A	16	088	000
461	GM WARM PAD	A	16	089	000
462	GM POLYSYNTH	A	16	090	000
463	GM SPACE CHOIR	A	16	091	000
464	GM BOWED GLASS	A	16	092	000
465	GM METAL PAD	A	16	093	000
466	GM HALO PAD	A	16	094	000
467	GM SWEEP PAD	A	16	095	000
468	GM RAIN DROP	A	16	096	000
469	GM SOUND TRACK	A	16	097	000
470	GM CRYSTAL	A	16	098	000
471	GM ATMOSPHERE	A	16	099	000
472	GM BRIGHTNESS	A	16	100	000
473	GM GOBLINS	A	16	101	000
474	GM ECHOES	A	16	102	000
475	GM SF	A	16	103	000
476	GM SITAR	A	16	104	000
477	GM BANJO	A	32	105	000
478	GM SHAMISEN	A	32	106	000
479	GM KOTO	A	32	107	000
480	GM THUMB PIANO	A	32	108	000
481	GM BAGPIPE	A	16	109	000
482	GM FIDDLE	A	32	110	000
483	GM SHANAI	A	32	111	000
484	GM TINKLE BELL	A	32	112	000
485	GM AGOGO	A	32	113	000
486	GM STEEL DRUMS	A	16	114	000
487	GM WOOD BLOCK	D	32	115	000
488	GM TAIKO	D	32	116	000

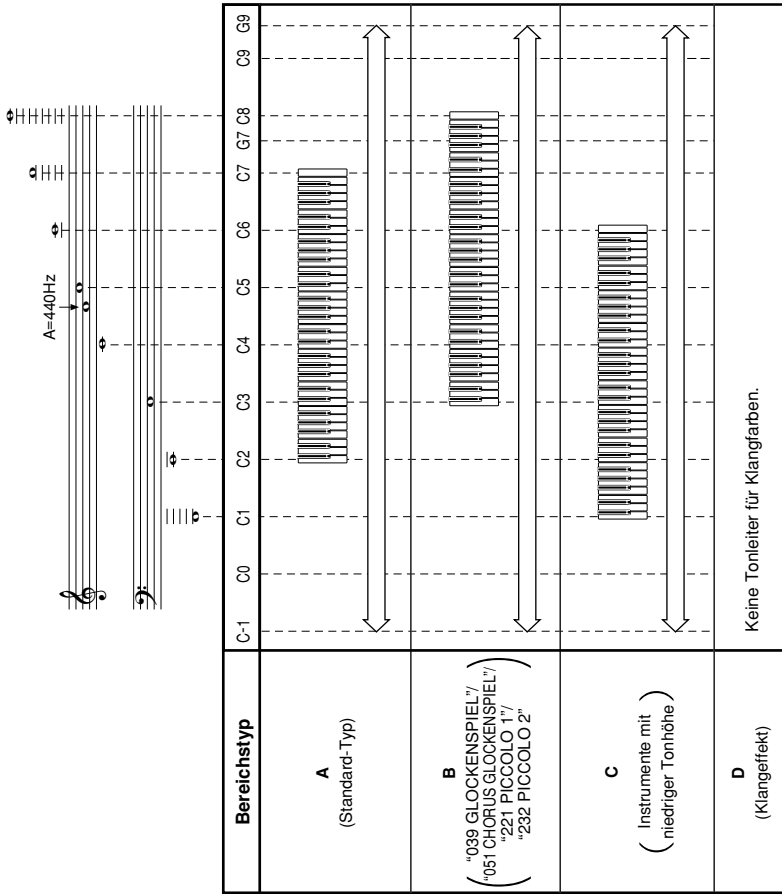
1	2	3	4	5	6
GM TONES					
372	GM PIANO 1	A	32	000	000
373	GM PIANO 2	A	32	001	000
374	GM PIANO 3	A	32	002	000
375	GM HONKY-TONK	A	16	003	000
376	GM E.PIANO 1	A	32	004	000
377	GM E.PIANO 2	A	16	005	000
378	GM HARPSICHORD	A	32	006	000
379	GM CLAVI	A	32	007	000
380	GM CELESTA	A	32	008	000
381	GM GLOCKENSPIEL	A	32	009	000
382	GM MUSIC BOX	A	16	010	000
383	GM VIAPHONE	A	32	011	000
384	GM MARIMBA	A	32	012	000
385	GM XYLOPHONE	A	32	013	000
386	GM TUBULAR BELL	A	32	014	000
387	GM DULCIMER	A	16	015	000
388	GM ORGAN 1	A	16	016	000
389	GM ORGAN 2	A	16	017	000
390	GM ORGAN 3	A	16	018	000
391	GM PIPE ORGAN	A	16	019	000
392	GM REED ORGAN	A	32	020	000
393	GM ACCORDION	A	16	021	000
394	GM HARMONICA	A	32	022	000
395	GM BANDONEON	A	16	023	000
396	GM NYLON STR. GUITAR	A	32	024	000
397	GM STEEL STR. GUITAR	A	32	025	000
398	GM JAZZ GUITAR	A	32	026	000
399	GM CLEAN GUITAR	A	32	027	000
400	GM MUTE GUITAR	A	32	028	000
401	GM OVERDRIVE GT	A	32	029	000
402	GM DISTORTION GT	A	32	030	000
403	GM GT HARMONICS	A	32	031	000
404	GM ACOUSTIC BASS	A	32	032	000
405	GM FINGERED BASS	A	32	033	000
406	GM PICKED BASS	A	32	034	000
407	GM FRETLESS BASS	A	32	035	000
408	GM SLAP BASS 1	A	32	036	000
409	GM SLAP BASS 2	A	32	037	000
410	GM SYNTH-BASS 1	A	32	038	000
411	GM SYNTH-BASS 2	A	32	039	000
412	GM VIOLA	A	32	040	000
413	GM VCLN	A	32	041	000
414	GM CELLO	A	32	042	000
415	GM CONTRABASS	A	32	043	000
416	GM TREMOLO STRINGS	A	32	044	000
417	GM PIZZICATO	A	32	045	000
418	GM HARP	A	32	046	000
419	GM TIMPANI	A	32	047	000
420	GM STRINGS 1	A	32	048	000
421	GM STRINGS 2	A	32	049	000
422	GM SYNTH-STRINGS 1	A	32	050	000
423	GM SYNTH-STRINGS 2	A	32	051	000
424	GM CHOIR AAHS	A	32	052	000
425	GM VOICE DOO	A	32	053	000
426	GM SYNTH-VOICE	A	32	054	000
427	GM ORCHESTRA HIT	A	16	055	000
428	GM TRUMPET	A	32	056	000
429	GM TROMBONE	A	32	057	000

1	2	3	4	5	6
314	HEAVEN	A	16	091	002
315	UTOPIA	A	16	091	001
316	SQUARE PAD	A	16	092	001
317	SOFT METAL PAD	A	16	093	003
318	HARD METAL PAD	A	16	093	004
319	TINE PAD	A	16	093	001
320	CHORUS PAD	A	16	094	001
321	ORGAN CHOIR PAD	A	16	094	004
322	SWEEP PAD	A	16	095	002
323	SWEEP CHOIR	A	16	095	001
324	CLAVI PAD	A	16	096	001
325	RAIN DROP 2	A	16	096	003
326	SOUND TRACK 2	A	16	097	003
327	SPACE VOICE	A	16	097	001
328	CHORAL BELL	A	16	098	016
329	GLOCKENSPIEL CHIME	A	16	098	005
330	CHRISTMAS BELL	A	16	098	003
331	VIBRAPHONE BELL	A	16	098	008
332	NYLON+EP	A	16	099	005
333	CELESTA PAD	A	16	099	001
334	BRIGHT BELL PAD	A	16	100	001
335	BRIGHTNESS 2	A	16	100	003
336	ECHO VOICE	A	16	102	001
337	ECHO DROP	A	16	102	003
338	POLY DROP	A	16	102	004
339	STAR THEME 2	A	16	103	001
ETHNIC/CHINESE					
340	SITAR 1	A	16	104	002
341	WARM SITAR	A	16	104	001
342	BANJO	A	32	105	002
343	MUTE BANJO	A	32	105	001
344	SHAMISEN 1	A	32	106	002
345	TSUGURU	A	32	106	001
346	KOTO	A	32	107	002
347	THUMB PIANO	A	32	108	002
348	SHANAI	A	32	111	002
349	STEEL DRUMS	A	16	114	002
350	ER HU 1	A	32	110	008
351	ER HU 2	A	32	110	009
352	YANG QIN 1	A	32	015	008
353	YANG QIN 2	A	16	015	009
354	DI ZI	A	32	072	016
355	YANG QIN & ER HU	A	32	111	008
356	ZHENG	A	32	107	001
357	SUONA	A	32	111	032
358	PI PA 1	A	32	105	032
359	SHENG	A	32	109	008
360	KOTO PAD	A	16	107	005
361	SITAR 2	A	32	104	003
362	TAMBRA	A	16	104	008
363	SITAR PAD	A	16	104	004
364	RABAB	A	16	105	008
365	PI PA 2	A	16	105	004
366	SHAMISEN 2	A	16	106	003
367	DETUNE KOTO	A	16	107	004
368	SYNTH-KOTO	A	16	107	003
369	SHAMISEN & TAIKO	A	16	106	004
370	XIAO	A	16	077	032
371	SANTUR	A	32	015	016

1	2	3	4	5	6
489	GM MELODIC TOM	D	32	117	000
490	GM SYNTH-DRUM	D	32	118	000
491	GM REVERSE CYMBAL	D	32	119	000
492	GM GT FRET NOISE	A	32	120	000
493	GM BREATH NOISE	A	32	121	000
494	GM SEASHORE	D	16	122	000
495	GM BIRD	D	16	123	000
496	GM TELEPHONE	D	32	124	000
497	GM HELICOPTER	D	32	125	000
498	GM APPLAUSE	D	16	126	000
499	GM GUNSHOT	D	32	127	000
DRUM SET					
500	STANDARD SET 1	D	-	000	120
501	STANDARD SET 2	D	-	001	120
502	STANDARD SET 3	D	-	002	120
503	ROOM SET	D	-	008	120
504	POWER SET	D	-	016	120
505	ROCK SET	D	-	065	120
506	HIPHOP SET	D	-	064	120
507	ELECTRONIC SET	D	-	024	120
508	SYNTH SET 1	D	-	025	120
509	SYNTH SET 2	D	-	030	120
510	TRANCE SET	D	-	031	120
511	JAZZ SET	D	-	032	120
512	BRUSH SET	D	-	040	120
513	ORCHESTRA SET	D	-	048	120

HINWEIS

- Die Bedeutung jedes Bereichstyps ist nachfolgend beschrieben.



Schlagzeug-Sound-Liste

KEY/ Note number	DRUMS SET LIST										ORCHESTRA SET			
	STANDARD SET 1	STANDARD SET 2	STANDARD SET 3	ROOM SET	POWER SET	ROCK SET	HIP-HOP SET	ELECTRONIC SET	SYNTH SET 1	SYNTH SET 2		TRANCE SET	JAZZ SET	BRUSH SET
C-1 0														
C#-1 1														
D-1 2														
E-1 3														
E-1 4														
F-1 5														
F#-1 6														
G-1 7														
A-1 8														
A-1 9														
B-1 10														
B-1 11														
C0 12														
C#0 13														
D0 14														
E0 15														
E0 16														
F0 17														
F#0 18														
G0 19														
A0 20														
B0 21														
B0 22														
C1 23														
C1 24														
C1 25														
D1 26														
E1 27														
E1 28														
F1 29														
F#1 30														
G1 31														
A1 32														
A1 33														
B1 34														
B1 35														
C2 36														
C#2 37														
D2 38														
E2 39														
F2 40														
F#2 41														
G2 42														
A2 43														
A2 44														
B2 45														
B2 46														
C3 47														
C3 48														
C#3 49														
D3 50														
E3 51														
F3 52														
F#3 53														
G3 54														
G3 55														
A3 56														
B3 57														
B3 58														
C4 59														
D4 60														
C#4 61														
D4 62														
E4 63														
E4 64														

KEY/ Note number	DRUMS SET LIST													
	STANDARD SET 1	STANDARD SET 2	STANDARD SET 3	ROOM SET	POWER SET	ROCK SET	HIP-HOP SET	ELECTRONIC SET	SYNTH SET 1	SYNTH SET 2	TRANCE SET	JAZZ SET	BRUSH SET	ORCHESTRA SET
F4 65	High Timbale													
F#4 66	Low Timbale													
G4 67	High Ad3gp													
A4 68	Low Ad3gp													
A4 69	Cabasa													
B4 70	Marcacas							Synth1 Marcacas						
B4 71	Short High Whistle													
C5 72	Long Low Whistle													
C#5 73	Short Guiro													
D5 74	Long Guiro													
D5 75	Claves							Synth1 Claves						
E5 76	High Wood Block													
F5 77	Low Wood Block													
F#5 78	Mule Cuica													
G5 79	Open Cuica													
A5 80	Mule Triangle													
A5 81	Open Triangle													
B5 82	Shaker													
B5 83	Jingle Bell													
C6 84	Bell Tree													
C#6 85	Castanets													
D6 86	Mule Surdo													
E6 87	Open Surdo													
E6 88	Applause 1													
F6 89	Applause 2													
F#6 90	Fanfare													
G6 91	One													
A6 92	Two													
A6 93	Three													
B6 94	Four													
B6 95	Five													
C7 96	Bravo													
C#7 97	Grest													
D7 98	Not Bad													
E7 99	Try Again													
F7 100	Good													
F7 101	That's Close													
F#7 102	Nice Try													
G7 103	Keep Trying													
A7 104	Take Your Time													
A7 105	Rank Up													
B7 106	Rank Down													
B7 107	Pko Pko													
C8 108														
C#8 109														
D8 110														
E8 111														
E8 112														
F8 113	F#8 114													
G8 115	A8 116													
A8 117	B8 118													
B8 119														
C8 120														
C#8 121														
D8 122	E8 123													
E8 124														
F8 125														
F#8 126														
G8 127														

HINWEIS

• „◀“ Zeigt den gleichen Sound wie STANDARD SET 1 an.

Tabelle der gegriffenen Akkorde

Chord form	M	m	7	m7	dim7	M7	m7 ^b 5	dim	Chord form	aug	sus4	7 sus4	m add9	m M7	7 ^b 5	add9
C	[5.3.1]	[5.3.1]	[5.3.2.1]	[5.3.2.1]	[5.3.2.1]	[5.3.2.1]	[5.3.2.1]	[5.3.2]	C	[5.3.1]	[5.2.1]	[5.3.2.1]	[4.3.2.1]	[5.3.2.1]	[5.3.2.1]	[4.3.2.1]
C# (D ^b)	[5.3.1]	[5.3.1]	[5.3.2.1]	[5.3.2.1]	[5.3.2.1]	[5.3.2.1]	[5.3.2.1]	[5.3.2]	C# (D ^b)	[5.3.1]	[5.2.1]	[5.3.2.1]	[4.3.2.1]	[5.3.2.1]	[5.3.2.1]	[4.3.2.1]
D	[5.3.1]	[5.3.1]	[5.3.2.1]	[5.3.2.1]	[5.3.2.1]	[5.3.2.1]	[5.3.2.1]	[5.3.2]	D	[5.3.1]	[5.2.1]	[5.3.2.1]	[4.3.2.1]	[5.3.2.1]	[5.3.2.1]	[4.3.2.1]
E ^b (D ⁺)	[5.3.1]	[5.3.1]	[5.3.2.1]	[5.3.2.1]	[5.3.2.1]	[5.3.2.1]	[5.3.2.1]	[5.3.2]	E ^b (D ⁺)	[5.3.1]	[5.2.1]	[5.3.2.1]	[4.3.2.1]	[5.3.2.1]	[5.3.2.1]	[4.3.2.1]
E	[5.3.1]	[5.3.1]	[5.3.2.1]	[5.3.2.1]	[5.3.2.1]	[5.3.2.1]	[5.3.2.1]	[5.3.2]	E	[5.3.1]	[5.2.1]	[5.3.2.1]	[4.3.2.1]	[5.3.2.1]	[5.3.2.1]	[4.3.2.1]
F	[5.3.1]	[5.3.1]	[5.3.2.1]	[5.3.2.1]	[5.3.2.1]	[5.3.2.1]	[5.3.2.1]	[5.3.2]	F	[5.3.1]	[5.2.1]	[5.3.2.1]	[4.3.2.1]	[5.3.2.1]	[5.3.2.1]	[4.3.2.1]
F# (G ^b)	[5.3.1]	[5.3.1]	[5.3.2.1]	[5.3.2.1]	[5.3.2.1]	[5.3.2.1]	[5.3.2.1]	[5.3.2]	F# (G ^b)	[5.3.1]	[5.2.1]	[5.3.2.1]	[4.3.2.1]	[5.3.2.1]	[5.3.2.1]	[4.3.2.1]
G	[5.3.1]	[5.3.1]	[5.3.2.1]	[5.3.2.1]	[5.3.2.1]	[5.3.2.1]	[5.3.2.1]	[5.3.2]	G	[5.3.1]	[5.2.1]	[5.3.2.1]	[4.3.2.1]	[5.3.2.1]	[5.3.2.1]	[4.3.2.1]
A ^b (G ⁺)	[5.3.1]	[5.3.1]	[5.4.2.1]	[5.4.2.1]	[5.3.2.1]	[5.4.2.1]	[5.4.2.1]	[5.3.2]	A ^b (G ⁺)	[5.3.1]	[5.2.1]	[5.4.2.1]	[4.3.2.1]	[5.4.2.1]	[5.4.2.1]	[4.3.2.1]
A	[5.3.1]	[5.3.1]	[5.4.2.1]	[5.4.2.1]	*	[5.4.2.1]	[5.4.2.1]	[5.3.2]	A	[5.3.1]	[5.2.1]	[5.4.2.1]	[4.3.2.1]	[5.4.2.1]	[5.4.2.1]	[4.3.2.1]
B ^b (A ⁺)	[5.3.1]	[5.3.1]	[5.4.2.1]	[5.4.2.1]	*	[5.4.2.1]	[5.4.2.1]	[5.3.2]	B ^b (A ⁺)	[5.3.1]	[5.2.1]	[5.4.2.1]	[4.3.2.1]	[5.4.2.1]	[5.4.2.1]	[4.3.2.1]
B	[5.2.1]	[5.2.1]	[5.3.2.1]	[5.3.2.1]	*	[5.3.2.1]	[5.3.2.1]	[5.3.2]	B	[5.2.1]	[5.2.1]	[5.3.2.1]	[4.3.2.1]	[5.3.2.1]	[4.3.2.1]	[5.3.2.1]

HINWEIS

- Sie können diese Akkorde greifen, wenn Sie den Begleitbereich des Keyboards ausdehnen, indem Sie den Splitpunkt (Tastaturaufrennung) ändern. Für Einzelheiten siehe „Verwendung von Split (Tastatur-Auftrennung)“ auf Seite G-44.

Rhythmus-Liste

8 BEAT / 16 BEAT	POPS	059 MARCH 2	090 SLOW GOSPEL
000 MELLOW 8 BEAT	030 REGGAE POP	060 MARCH 3	091 PASODOBLE
001 GUITAR 8 BEAT	031 GUITAR POP	061 WALTZ 1	092 FOLKLORE
002 8 BEAT 1	032 OFF BEAT	062 WALTZ 2	093 SIRTAKI
003 8 BEAT 2	033 POP WALTZ	063 SLOW WALTZ	094 HAWAIIAN
004 8 BEAT 3	034 FOLKIE POP	064 VIENNESE WALTZ	095 ADANI
005 8 BEAT POP	035 POP ROCK	065 FRENCH WALTZ	096 BALADI
006 BASIC 8 BEAT	ROCK	066 SERENADE	097 ENKA
007 16 BEAT	036 MODERN ROCK	067 TANGO	098 SYMPHONY
008 16 BEAT SHUFFLE 1	037 SHUFFLE ROCK	LATIN	099 STR QUARTET
009 16 BEAT SHUFFLE 2	038 SIMPLE ROCK	068 BOSSA NOVA 1	FOR PIANO
010 16 BEAT SHUFFLE 3	039 SOFT ROCK	069 BOSSA NOVA 2	100 PIANO BALLAD 1
BALLAD	040 LATIN ROCK	070 BOSSA NOVA 3	101 PIANO BALLAD 2
011 MODERN BALLAD	041 60'S SOUL	071 BEGUINE	102 PIANO BALLAD 3
012 16 BEAT BALLAD	042 SLOW ROCK	072 SAMBA 1	103 EP BALLAD 1
013 SOUL BALLAD	043 50'S ROCK	073 SAMBA 2	104 EP BALLAD 2
014 POP BALLAD 1	044 NEW ORLNS R&R	074 MAMBO	105 BLUES BALLAD
015 POP BALLAD 2	045 ROCK WALTZ	075 RHUMBA	106 MELLOW JAZZ
016 6/8 BALLAD	JAZZ	076 CHA-CHA-CHA	107 JAZZ COMBO 2
017 ROCK BALLAD 1	046 SLOW SWING	077 MERENGUE	108 RAGTIME
018 ROCK BALLAD 2	047 SWING 1	078 BOLERO	109 BOOGIE-WOOGIE
019 BALLAD	048 SWING 2	079 SALSA	110 ARPEGGIO 1
DANCE	049 JAZZ WALTZ 1	080 REGGAE	111 ARPEGGIO 2
020 HIP-HOP	050 JAZZ WALTZ 2	081 PUNTA	112 ARPEGGIO 3
021 RAP POP	051 BIG BAND 1	082 CUMBIA	113 PIANO BALLAD 4
022 DISCO POP	052 BIG BAND 2	083 SKA	114 6/8 MARCH
023 TECHNO POP	053 BIG BAND 3	VARIOUS	115 MARCH 4
024 TRANCE	054 FOX TROT	084 COUNTRY 1	116 2 BEAT
025 MODERN R&B	055 JAZZ COMBO 1	085 COUNTRY 2	117 WALTZ 3
026 DANCE	EUROPEAN	086 BLUEGRASS	118 WALTZ 4
027 LATIN DISCO	056 POLKA	087 DIXIE	119 WALTZ 5
028 DISCO SOUL	057 POP POLKA	088 TEX-MEX	
029 SOUL	058 MARCH 1	089 FAST GOSPEL	

HINWEIS

- Die Rhythmen 110 bis 119 bestehen nur aus Akkordbegleitungen ohne irgendwelche Schlagzeug- oder andere Perkussionsinstrumente. Diese Rhythmen ertönen nicht, wenn nicht CASIO CHORD, FINGERED oder FULL RANGE CHORDE als Begleitungsmodus gewählt ist. Bei solchen Rhythmen stellen Sie sicher, dass CASIO CHORD, FINGERED oder FULL RANGE CHORD gewählt ist, bevor Sie das Spielen von Akkorden versuchen.

Songliste (SONG)

Songbank-/Karaoke-Liste (SONG BANK/KARAOKE)

00	WE GOT THE BEAT	26	ANNIE LAURIE
01	BEYOND THE SEA ("FINDING NEMO" THEME)	27	MY BONNIE
02	BORDERLINE	28	MY DARLING CLEMENTINE
03	WE WISH YOU A MERRY CHRISTMAS	29	HOME SWEET HOME
04	JINGLE BELLS	30	ON TOP OF OLD SMOKEY
05	SILENT NIGHT	31	I'VE BEEN WORKING ON THE RAILROAD
06	JOY TO THE WORLD	32	LITTLE BROWN JUG
07	O CHRISTMAS TREE	33	AURA LEE
08	WHEN THE SAINTS GO MARCHING IN	34	OH! SUSANNA
09	GREENSLEEVES	35	HOUSE OF THE RISING SUN
10	SWING LOW, SWEET CHARIOT	36	SHE WORE A YELLOW RIBBON
11	AMAZING GRACE	37	CAMPTOWN RACES
12	AULD LANG SYNE	38	SWANEE RIVER (OLD FOLKS AT HOME)
13	TWINKLE TWINKLE LITTLE STAR	39	JEANNIE WITH THE LIGHT BROWN HAIR
14	LIGHTLY ROW	40	YANKEE DOODLE
15	UNDER THE SPREADING CHESTNUT TREE	41	RED RIVER VALLEY
16	COME BIRDS	42	TURKEY IN THE STRAW
17	THE MUFFIN MAN	43	MY OLD KENTUCKY HOME
18	LONG LONG AGO	44	HOME ON THE RANGE
19	DID YOU EVER SEE A LASSIE?	45	JAMAICA FAREWELL
20	LONDON BRIDGE	46	ALOHA OE
21	THE FARMER IN THE DELL	47	SAKURA SAKURA
22	ON THE BRIDGE OF AVIGNON	48	SANTA LUCIA
23	SIPPIN' CIDER THROUGH A STRAW	49	WALTZING MATILDA
24	GRANDFATHER'S CLOCK		
25	MICHAEL ROW THE BOAT ASHORE	50~59	Geladene Songs (Anwendersongs)

Pianobankliste (PIANO BANK)

CONCERT PIECES			
00	FÜR ELISE	26	LIEBESTRÄUME no.3
01	TURKISH MARCH (MOZART)	27	MARCHE MILITAIRE no.1
02	PIANO SONATA op.27 no.2 "MOONLIGHT" 1st Mov.	28	BLUMENLIED
03	ETUDE op.10 no.3 "CHANSON DE L'ADIEU"	29	GRANDE VALSE BRILLANTE op.18 no.1 ETUDES
04	GYMNOPIÉDIES no.1		ETUDES
05	THE ENTERTAINER	30	MINUET (J.S.BACH)
06	MAPLE LEAF RAG	31	GAVOTTE (GOSSEC)
07	HUNGARIAN DANCES no.5	32	ARABESQUE (BURGMÜLLER)
08	TRÄUMEREI	33	CHOPSTICKS
09	LA FILLE AUX CHEVEUX DE LIN	34	FRÖHLICHER LANDMANN
10	HUMORESKE (DVOŘÁK)	35	AVE MARIA (GOUNOD)
11	PROMENADE FROM "TABLEAUX D'UNE EXPOSITION"	36	AVE MARIA (GOUNOD)
12	MOMENTS MUSICAUX op.94 no.3	37	JESUS BLEIBET MEINE FREUDE
13	LE CYGNE FROM "LE CARNAVAL DES ANIMAUX"	38	CANON (PACHELBEL)
14	VALSE op.64 no.1 "PETIT CHIEN"	39	SONATINA op.36 no.1 1st Mov.
15	CHANSON DU TOREADOR FROM "CARMEN"	40	PIANO SONATA op.13 "PATHÉTIQUE" 2nd Mov.
16	LARGO (HÄNDEL)	41	PRELUDE op.28 no.7 (CHOPIN)
17	WEDDING MARCH FROM "MIDSUMMER NIGHT'S DREAM"	42	JE TE VEUX
18	AMERICAN PATROL	43	RÊVERIE
19	CSIKOS POST	44	ODE TO JOY
20	DOLLY'S DREAMING AND AWAKENING	45	SERENADE FROM "EINE KLEINE NACHTMUSIK"
21	LA CHEVALERESQUE	46	MARCH FROM "THE NUTCRACKER"
22	PIANO SONATA K.545 1st Mov.	47	GOING HOME FROM "FROM THE NEW WORLD"
23	LA PRIÈRE D'UNE VIERGE	48	BEAUTIFUL DREAMER
24	TURKISH MARCH (BEETHOVEN)	49	DANNY BOY
25	NOCTURNE op.9 no.2 (CHOPIN)		

Model **LK-300TV** Version: 1.0
MIDI-Meldungen, die über den USB-Port gesandt und empfangen werden können

Function ...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel Default Changed	1 1-16	1-16 1-16	
Mode Default Messages Altered	Mode 3 X *****	Mode 3 X *****	
Note Number True voice	36-96 *****	0-127 12-108*1	*1: Siehe die Klangfarben-Liste auf Seite A-1.
Velocity Note ON Note OFF	0 9nH V = 1-127 X 8nH V = 64	0 9nH V = 1-127 X 9nH V = 0,8nH V = XX	XX: Kein Zusammenhang
After Touch Key's Ch's	X X	X O*2	
Pitch Bender	X	O	
Control Change 0, 32 1 6, 38 7 10 11 64 66	O X X X X X O*4 O*4	O O*2 O*3 O O O O O	Bank select Modulation Data entry Volume Pan Expression Hold1 Sostenuto



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

CASIO®