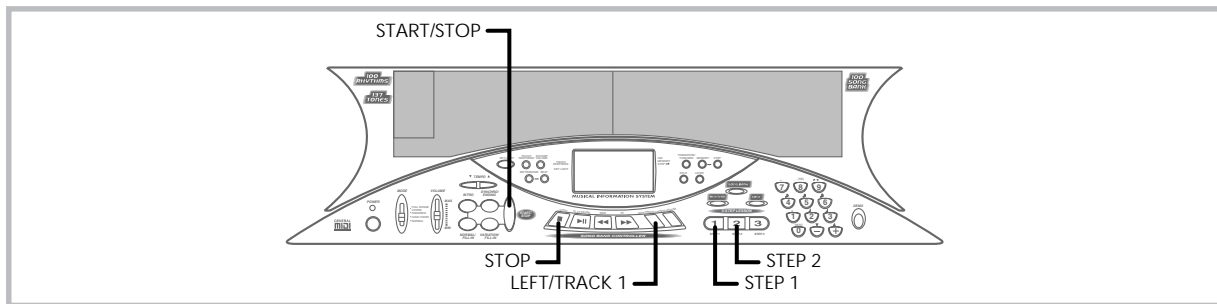


# 3-Schritt Lehrfunktion



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

## Schritt 1 - Meistern Sie das Timing.

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

## Schritt 2 - Meistern Sie die Melodie.

In diesem Schritt 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 Sub-Melodie (Obbligato) wartet, bis Sie die richtige Note spielen, sodass Sie in Ihrem eigenen Tempo lernen können.

## Schritt 3 - Spielen Sie mit normaler Geschwindigkeit.

Hier erfreuen Sie sich an dem eigentlichen Spielen der Musikstücke, die Sie in Schritt 1 und Schritt 2 erlernt haben. 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.

## Musikstücktypen und ihre Teile

Es gibt zwei Typen von Musikstücken in der Song Bank: Musikstücke mit automatischer Begleitung und Musikstücke mit zweihändiger Begleitung. Die für die 3-Schritt Übungen verfügbaren Teile hängen von dem von Ihnen verwendeten Musikstücktyp ab.

### Musikstücke mit automatischer Begleitung (Nummern 00 bis 69)

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

### Zweihändige Musikstücke (Nummern 70 bis 99)

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

## Betrieb des Tastenbeleuchtungssystems und Anzeigehalt während der 3-Schritt Lehrfunktion

Wenn Sie ein Musikstück mit automatischer Begleitung (00 bis 69) für die 3-Schritt Lehrfunktion 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

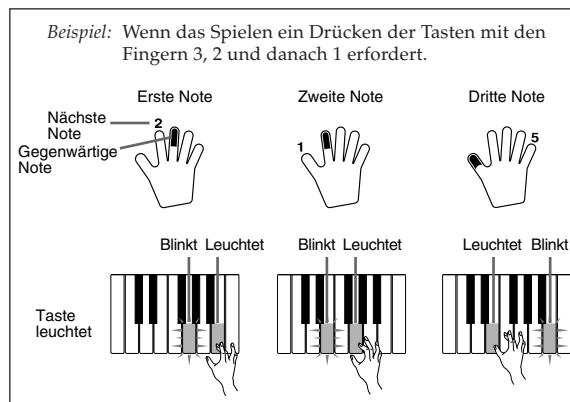
Die Tasten des Keyboards bleiben beleuchtet, so lange wie eine Note gespielt werden soll. Die Notenzeilen-Schreibweise und die Greifvorgänge verbleiben ebenfalls für die Länge der Note auf dem Display.

## 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.



## HINWEISE

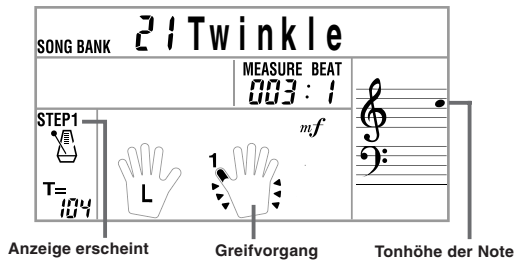
- Die Notenlänge wird nicht angezeigt, wenn Sie zweihändige Musikstücke (70 bis 99) mit Schritt 1 und 2 der 3-Schritt Lehrfunktion verwenden. Sobald Sie eine beleuchtete Taste drücken, erlischt diese und die als nächstes zu spielende Taste beginnt zu blinken.
- Die Notenlänge wird durch das Tastenbeleuchtungssystem angezeigt, wenn Sie ein zweihändiges Musikstück in Schritt 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-Schritt Lehrfunktion

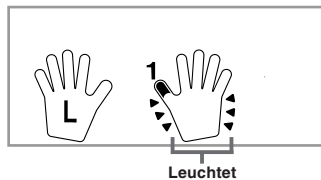
Verwenden Sie den unter "Einstellen des Tempos" auf Seite G-16 beschriebenen Vorgang, um das Tempo für die 3-Schritt Lehrfunktion einzustellen.

## Schritt 1 - Meistern Sie das Timing.

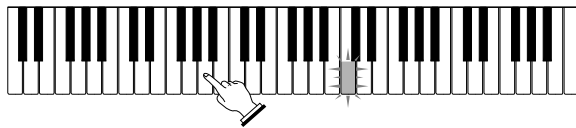
1. Wählen Sie das zu verwendende Song Bank Musikstück.
2. Drücken Sie die **STEP 1-Taste**, um mit dem Spielen von Schritt 1 zu beginnen.
  - Nach dem ertönen einer Zählung schaltet das Keyboard auf die Bereitschaft und wartet, bis Sie die erste Note des Musikstückes spielen.



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



3. Beliebige Tasten des Keyboards drücken, um die Melodie (Teil der rechten Hand) zu spielen.



- Die Taste für die als nächstes zu spielende Note blinkt, 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 (Teil der linken Hand) wartet, bis Sie eine beliebige Taste drücken, um eine Note zu spielen.
- Falls Sie aus Versehen mehr als eine Taste drücken, wird die Begleitung für die entsprechende Anzahl von Noten gespielt.
- Das gleichzeitige Drücken von mehr als einer Taste zählt als eine einzige Melodienote. Drücken einer Taste, während eine andere Taste niedergehalten wird, zählt als zwei Melodienoten.

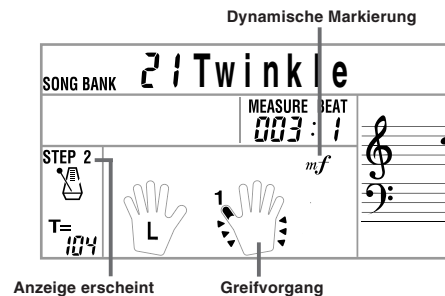
4. Um das Spielen an beliebiger Stelle zu stoppen, die **STOP-** oder **START/STOP-Taste** drücken.

### ■ HINWEISE ■

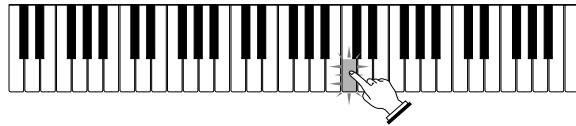
- Ein Üben des Teils der linken Hand kann bei zweihändigen Musikstücken (70 bis 99) ebenfalls ausgeführt werden. Einfach eines der zweihändigen Musikstücke in Schritt 1 des obigen Vorgangs wählen und danach die **LEFT/TRACK 1-Taste** nach dem Schritt 2 drücken.
- Die 3-Schritt Lehrfunktion gestattet kein gleichzeitiges Üben beider Hände.
- Sie können bei dem Spielen mit Schritt 1 auch den schnellen Vorlauf und schnellen Rücklauf verwenden.
- Die Pausenfunktion kann während des Spielens mit Schritt 1 nicht verwendet werden.
- Der Rhythmus ertönt nicht während des Spielens mit Schritt 1.

## Schritt 2 - Meistern Sie die Melodie.

1. Wählen Sie das zu verwendende Song Bank Musikstück.
2. Drücken Sie die **STEP 2-Taste**, um das Spielen mit Schritt 2 zu beginnen.
  - Nach dem ertönen einer Zählung schaltet das Keyboard auf die Bereitschaft und wartet, bis Sie die erste Note des Musikstückes spielen.



3. Folgen Sie dem Tastenbeleuchtungssystem, um die richtigen Tasten des Keyboards zu drücken und die Melodie (Teil der rechten Hand) 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 bei Verwendung eines zweihändigen Musikstückes mehr als eine Taste aufleuchtet, dann müssen Sie alle beleuchteten Tasten drücken.

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

### ■ HINWEISE ■

- Ein Üben der linken Hand ist auch mit zweihändigen Musikstücken (70 bis 99) möglich. Einfach ein zweihändiges Musikstück in Schritt 1 des obigen Vorgangs wählen und danach die **LEFT/TRACK 1-Taste** nach Schritt 2 drücken.
- Die 3-Schritt Lehrfunktion gestattet kein gleichzeitiges Üben beider Hände.
- Bei dem Spielen mit Schritt 2 können Sie auch den schnellen Vorlauf und den schnellen Rücklauf verwenden.
- Die Pausenfunktion kann bei dem Spielen mit Schritt 2 nicht verwendet werden.
- Der Rhythmus ertönt nicht während des Spielens mit Schritt 2.

### Dynamische Markierungen

Die unten aufgelisteten dynamischen Markierungen erscheinen auf dem Display, wenn Song Bank 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

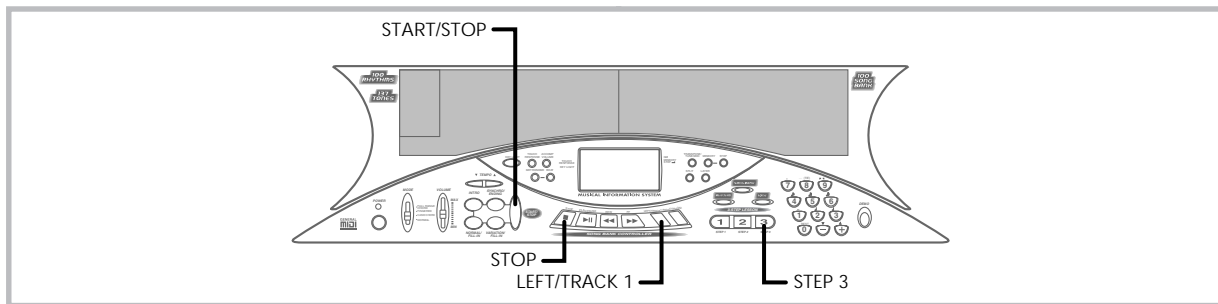
**mf** mezzo forte: Mäßig laut

**f** forte: Laut

**ff** fortissimo: Sehr laut

**cresc.** (<) crescendo: Langsam lauter

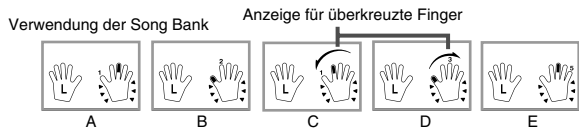
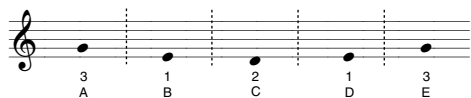
**decresc.** (>) decrescendo: Langsam weicher



### Anzeigen für überkreuzte Finger

Das Display zeigt auch an, wenn Sie die Finger überkreuzen müssen, um die Noten zu spielen, und in welcher Richtung Ihre Finger überkreuzt werden sollen.

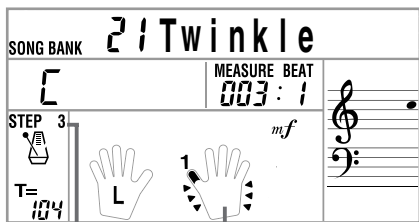
*Beispiel:* Display für das Spielen der nachfolgenden Noten nur mit der rechten Hand.



- B und C zeigen an, dass der Zeigefinger den Daumen überkreuzen soll.
- C und D zeigen an, dass der Daumen unter dem Zeigefinger überkreuzen soll.

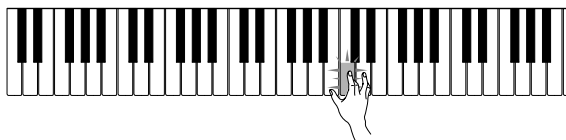
### Schritt 3 - Spielen Sie mit normaler Geschwindigkeit.

1. Wählen Sie das zu spielende Song Bank Musikstück.
2. Drücken Sie die **STEP 3**-Taste, um mit dem Spielen mit Schritt 3 zu beginnen.
  - Die Begleitung (Teil der linken Hand) beginnt mit normaler Geschwindigkeit zu spielen.



Anzeige erscheint      Greifvorgang

3. Folgen Sie dem Tastenbeleuchtungssystem, um die richtigen Tasten des Keyboards zu drücken und die Melodie (Teil der rechten Hand) zu spielen.



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

#### || HINWEISE ||

- Ein Üben der linken Hand mit zweihändigen Musikstücken (70 bis 99) ist ebenfalls möglich. Einfach eines der zweihändigen Musikstücke in Schritt 1 des obigen Vorgangs wählen und danach die **LEFT/TRACK 1**-Taste nach Schritt 2 drücken.
- Die 3-Schritt Lehrfunktion gestattet kein gleichzeitiges Üben beider Hände.
- Bei dem Spielen mit Schritt 3 können Sie auch die Pausefunktion, den schnellen Vorlauf und den schnellen Rücklauf verwenden.