



G

LK-70s

BEDIENUNGSANLEITUNG



LK70S-G-1


CASIO®



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.

 CASIO Europe GmbH
Bornbarch 10, 22848 Norderstedt, Germany

653A-G-002A



Vorsichtsmaßnahmen hinsichtlich der Sicherheit

Herzlichen Glückwunsch zu Ihrer Wahl eines elektronischen Musikinstrumentes von CASIO.

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

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. Diese 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 (\triangle) 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 (\otimes) 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 (\bullet) 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.)



Vorsichtsmaßnahmen hinsichtlich der Sicherheit

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



Verbrennen Sie niemals das Produkt.

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



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.



Vorsichtsmaßnahmen hinsichtlich der Sicherheit

Demontage und Modifikation

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



Fallenlassen und Stöße

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

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



Plastikbeutel

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



Klettern Sie niemals auf das Produkt und den Ständer.*

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





Aufstellung

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



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.



Vorsichtsmaßnahmen hinsichtlich der Sicherheit

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 splitteren 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.



Vorsichtsmaßregeln hinsichtlich der Gesundheit

In extrem seltenen Fällen, kann es zu momentanen Muskelkrämpfen, Besinnungslosigkeit 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
- Verblässen des Displays, wenn mit hoher Lautstärke gespielt wird
- Kontinuierliche Sound-Ausgabe nachdem Sie eine Taste freigeben
- Eine vollständig unterschiedliche Klangfarbe ertönt
- Ein abnormales Rhythmusmuster und Demomusikstück wird gespielt
- 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

100 Klangfarben

Eine große Auswahl an Klangfarben schließt Konzertflügel und synthetisierte Sounds, Schlagzeug-Sets und noch viel mehr ein.

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 oder die SMF-Daten von einer SmartMedia™-Karte, 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 3 bewerten, indem Sie Ihren Übungen Punkte zuordnet.

Gesangsbegleitung

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

* Falls ein Mikrofon mit Ihrem Keyboard mitgeliefert wurde, verwenden Sie dieses Mikrofon.

60 vorprogrammierte Musikstücke

Sie können einfach das Zuhören zu den vorprogrammierten Musikstücken genießen, oder den Part einer Hand eines Musikstückes abschalten, und danach auf dem Keyboard mitspielen.

50 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 an, sodass mehr Informationen während des Spielens auf dem Keyboard zur Verfügung stehen.

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 SmartMedia™ Karten

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



Inhalt

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

Hauptmerkmale G-5

Inhalt G-6

Allgemeine Anleitung G-8

Anbringen des Notenständers G-9

Schnellnachschatag G-11

Spielen des Keyboards G-11

Pflege Ihres Keyboards G-12

Stromversorgung G-13

Batteriebetrieb G-13

Netzbetrieb G-14

Ausschaltautomatik G-15

Einschaltwarnung G-15

Anschlüsse G-16

Kopfhörer-/Ausgangsbuchse
(PHONES/OUTPUT) G-16

USB-Port G-16

SUSTAIN-Buchse G-16

Mikrofonbuchse G-16

Zubehör und Sonderzubehör G-16

**Grundlegende
Bedienvorgänge G-17**

Spielen des Keyboards G-17

Wahl einer Klangfarbe G-17

Ein- und Ausschaltung des
Tastenbeleuchtungssystems G-18

**Wiedergabe eines eingebauten
Musikstückes G-19**

Wiedergabe eines
Songbank-Musikstückes G-19

Einstellung des Tempos G-20

Ändern der für die Melodie eines Songbank-
Musikstückes verwendeten Klangfarbe ... G-20

Aufeinanderfolgende Wiedergabe aller
Musikstücke G-20

3-Stufen-Lernfunktion G-21

Bewertungsmodus G-22

Verwendung der Lernfunktionen und
des Bewertungsmodus G-23

Stufe 1 - Meistern Sie das Timing. G-23

Stufe 2 - Meistern Sie die Melodie. G-24

Stufe 3 - Spielen Sie mit normaler
Geschwindigkeit. G-24

Akustische Anleitung zum
Greifverfahren G-25

**Verwendung eines
Mikrofons für die
Gesangsbegleitung G-26**



Verwendung der automatischen Begleitung .. G-28

- Wiedergebe der Rhythmen G-28
- Verwendung der Begleitautomatik G-28
- Improvisieren mit den vorprogrammierten Pattern G-31

Keyboard-Einstellungen G-32

- Transponierung des Keyboards G-32
- FUNCTION-Taste G-32
- Einstellung der Begleitung slautstärke ... G-33
- Stimmen des Keyboards G-33

Anschluss an einen Computer G-34

- Anschließen an einen Computer G-34
- Erweiterung der Auswahl der Songbank-Musikstücke G-35
- General-MIDI-Klangfarben G-35
- Änderung der Einstellungen G-35
- Meldungen G-38

Verwendung einer SmartMedia-Karte G-40

- Bereitstellung G-41
- Lesen einer SmartMedia-Karte G-42
- Fehlermeldungen für SmartMedia-Karte G-43

Störungsbeseitigung G-45

Technische Daten G-47

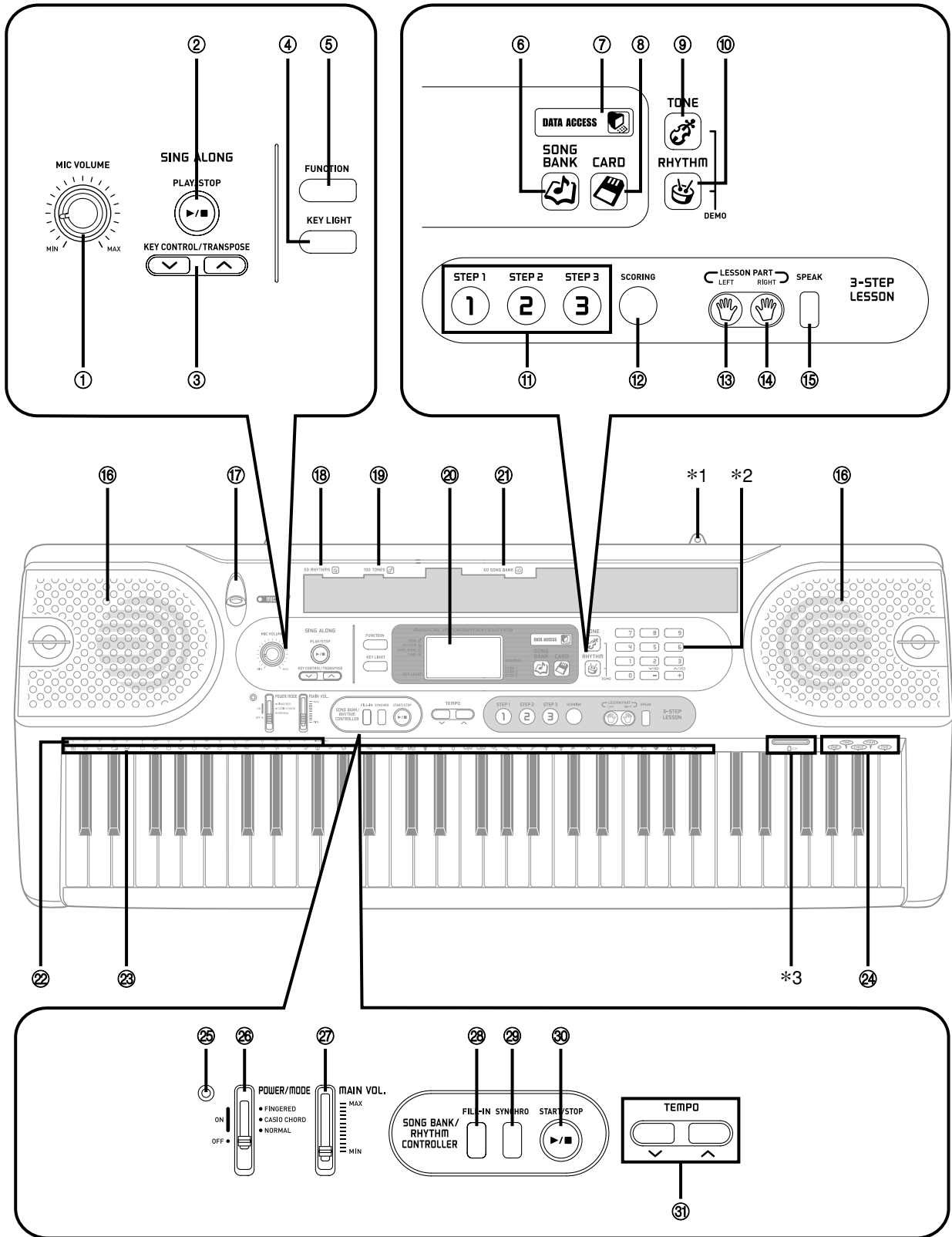
Anhang A-1

- Klangfarben-Liste/Noten-Tabelle A-1
- Tabelle der gegriffenen Akkorde A-5
- Rhythmus-Liste A-7
- Songbank-Liste A-7

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

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

Allgemeine Anleitung



G-8

653A-G-010A

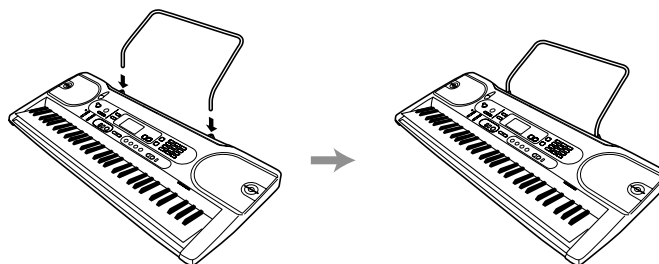


Allgemeine Anleitung

- ① Mikrofon-Lautstärkeregler (MIC VOLUME)
- ② Wiedergabe/Stopptaste (PLAY/STOP)
- ③ Tonartsteuerungs-/Transponierungstasten (KEY CONTROL/TRANPOSE)
- ④ Tastenbeleuchtungs-taste (KEY LIGHT)
- ⑤ Funktionstaste (FUNCTION)
- ⑥ Songbank-Taste (SONG BANK)
- ⑦ Datenzugriffslampe (DATA ACCESS)
- ⑧ Kartentaste (CARD)
- ⑨ Klangfarben-Taste (TONE)
- ⑩ Rhythmus-Taste (RHYTHM)
- **3-Stufen-Lernfunktion (3-STEP LESSON SYSTEM)**
 - ⑪ Taste für Stufe 1 bis Stufe 3 (STEP 1 bis 3)
 - ⑫ Bewertungstaste (SCORING)
 - ⑬ Linkstaste (LEFT)
 - ⑭ Rechtstaste (RIGHT)
 - ⑮ Sprachausgabebetaste (SPEAK)
- ⑯ Lautsprecher
- ⑰ Mikrofonbuchse (MIC)
- ⑱ Rhythmus-Liste (RHYTHM)
- ⑲ Klangfarben-Liste (TONE)
- ⑳ Display
- ㉑ Songbank-Liste (SONG BANK)
- ㉒ Akkord-Grundtonbezeichnung
- ㉓ Liste der Perkussionsinstrumente
- ㉔ Stimme 1 bis 5
- ㉕ Stromversorgungs-Indikatorlampe
- ㉖ Strom/Modus-Schalter (POWER/MODE)
- ㉗ Hauptlautstärken-Schieberegler (MAIN VOL.)
- **Song/Rhythmusregler (SONG/RHYTHM CONTROLLER)**
 - ㉘ Fill-in-Taste (FILL-IN)
 - ㉙ Synchronstaste (SYNCHRO)
 - ㉚ Start/Stopptaste (START/STOP)
- ⑳ Tempotasten (TEMPO)

*1 Anbringen des Notenständers

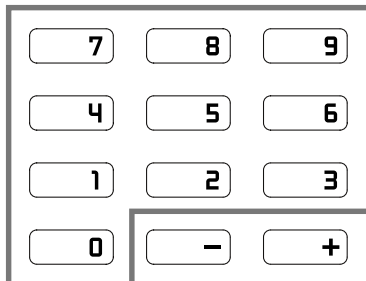
Beide Enden des mit dem Keyboard mitgelieferten Notenständers in die beiden Bohrungen an der Oberseite einsetzen.





Allgemeine Anleitung

*2

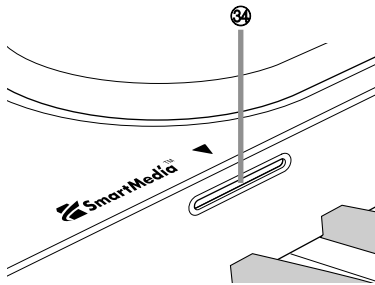


③② Zifferntasten

③③ [+]/[-]-Tasten

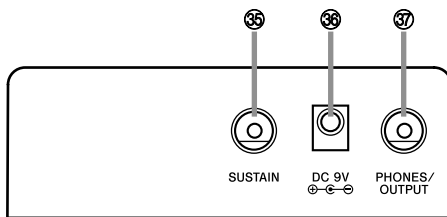
- Für die Eingabe von Zahlen, um eine angezeigte Zahl oder eine Einstellung zu ändern.
- Negative Werte können unter Verwendung der Zifferntasten nicht eingegeben werden. Verwenden Sie an deren Stelle die [+]- (Erhöhung) und [-]-Taste (Verminderung).

*3

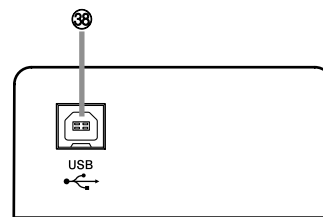


③④ Kartenslot

Rückseite

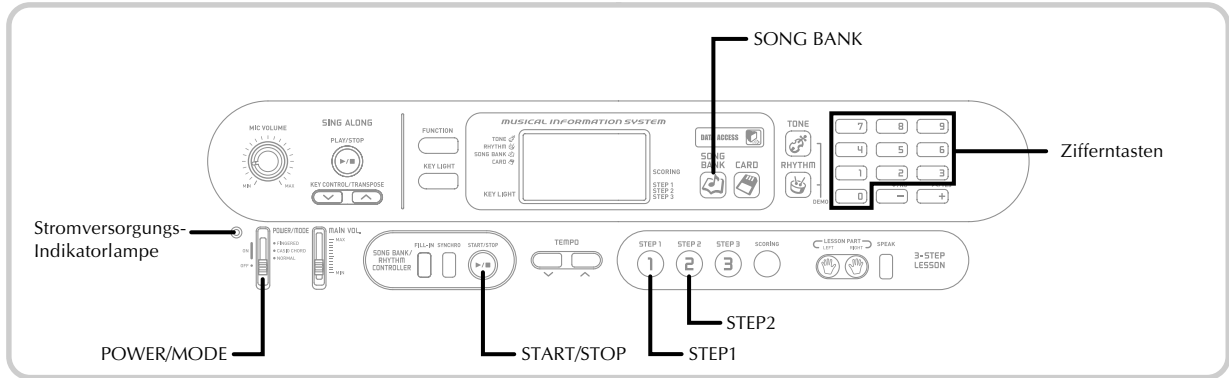


- ③⑤ SUSTAIN-Buchse (SUSTAIN JACK)
- ③⑥ Stromversorgungsanschluss (DC 9V)
- ③⑦ Kopfhörer-/Ausgangsbuchse (PHONES/OUTPUT)



③⑧ USB-Port

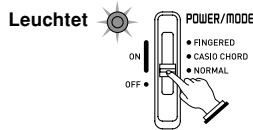
Schnellnachschlag



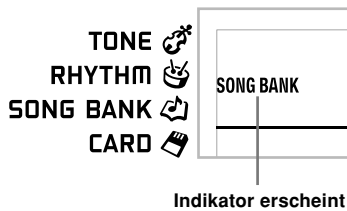
Dieser Abschnitt enthält eine Übersicht der Keyboard-Operationen, welche den ersten und zweiten Stufen der 3-Stufen-Lernfunktion verwenden.

Spielen des Keyboards

- Den POWER/MODE-Schalter auf NORMAL stellen.
 - Dadurch leuchtet die Stromversorgungs-Indikatorlampe auf.



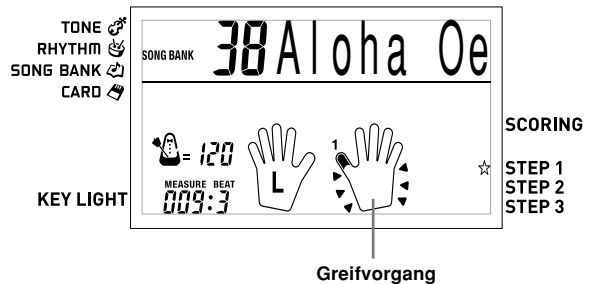
- Die SONG BANK-Taste drücken.



- Das zu spielende Musikstück in der SONG BANK Liste aufsuchen, und danach seine zweistellige Nummer mit den Zifferntasten eingeben.
 - Für die Songbank-Liste (SONG BANK) siehe Seite A-7.
 - Beispiel: Um „38 ALOHA OE“ zu wählen, die Ziffer 3 gefolgt von der Ziffer 8 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, die auf dem Display erscheinen.

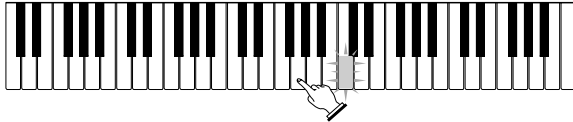




Schnellnachschlag

Falls Sie Stufe 1 der Lernfunktion gewählt haben

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



Falls Sie Stufe 2 der Lernfunktion gewählt haben

- Die richtigen Noten auf dem Keyboard spielen.



- Die aufleuchtende Taste des Keyboards drücken. Achten Sie darauf, dass bei einem Piano-Solo-Musikstück die Beleuchtung der Keyboard-Taste ausgeschaltet wird, sobald Sie die Taste drücken.
- Die Keyboard-Taste für die als nächstes zu spielende Note blinkt.
- Die Begleitung (Part der linken Hand) wird in Übereinstimmung mit den Noten wiedergegeben, solange Sie die richtigen Tasten auf dem Keyboard drücken.

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

Pflege Ihres Keyboards

Hitze, Feuchtigkeit und direkte

Sonnenbestrahlung vermeiden.

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

Niemals in der Nähe eines Fernsehers oder Radios verwenden.

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

Niemals Lack, 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.

Stromversorgung

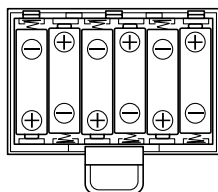
Dieses Keyboard kann von einer normalen Netzdose (bei Verwendung des vorgeschriebenen Netzgerätes) oder von Batterien mit Strom versorgt werden. Immer das Keyboard ausschalten, wenn dieses nicht verwendet wird.

Batteriebetrieb

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

Einsetzen der Batterien

- 1 Den Batteriefachdeckel abnehmen.
- 2 Sechs Mignonbatterien 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 1 Stunde
Alkalibatterien 4 Stunden
Der obige Wert entspricht der Standard-Batterielebensdauer bei normaler Temperatur, wenn die Lautstärke des Keyboards auf den mittleren Pegel eingestellt ist. Die Batterielebensdauer kann durch extreme Temperaturen oder das Spielen bei sehr hoher Lautstärke-Einstellung verkürzt werden.

- Jedes der folgenden Symptome weist auf niedrige Batteriespannung hin. Wenn eines dieser Symptome auftritt, die Batterien möglichst bald austauschen.
 - 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
 - Verblässen des Displays, wenn mit hoher Lautstärke gespielt wird
 - Kontinuierliche Sound-Ausgabe nachdem Sie eine Taste freigegeben
 - 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

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



Stromversorgung

⚠ 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.

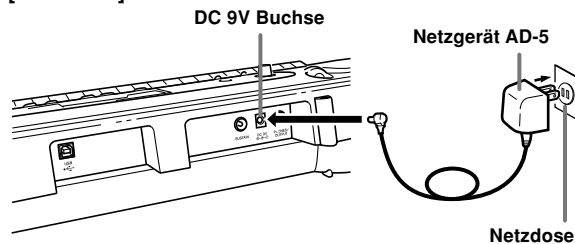
- Verwenden Sie nur die für dieses Produkt vorgeschriebenen Batterien. ⚠
- Entfernen Sie die Batterien aus dem Produkt, wenn Sie dieses für längere Zeit nicht verwenden werden.

Netzbetrieb

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

Vorgeschriebenes Netzgerät: AD-5

[Rückseite]



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

⚠ WARNUNG

Falsche Verwendung des Netzgerätes führt zu Feuer- und Stromschlaggefahr. Beachten Sie immer die folgenden Vorsichtsmaßnahmen.

- Verwenden Sie nur das für dieses Produkt spezifizierte Netzgerät.
- Verwenden Sie nur eine Spannungsquelle, die innerhalb der an dem Netzgerät angegebenen Netzspannung liegt. ⚠
- Überhitzen Sie nicht die elektrischen Netzdosen und Verlängerungskabel. ⚠
- 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. ⚠

⚠ VORSICHT

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.
- 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.

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 der POWER/MODE-Schalter eingestellt 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 Ausschaltautomatik und der Einschaltwarnung

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

- Wenn diese Funktionen ausgeschaltet sind, schaltet sich das Keyboard nicht selbsttätig aus und keine Warnung wird ausgegeben, wie lange das Keyboard auch bei eingeschalteter Stromversorgung nicht betätigt wird.
- Die Ausschaltautomatik und die Einschaltwarnung werden wiederum eingeschaltet, wenn Sie die Stromversorgung manuell aus- und danach wieder einschalten.

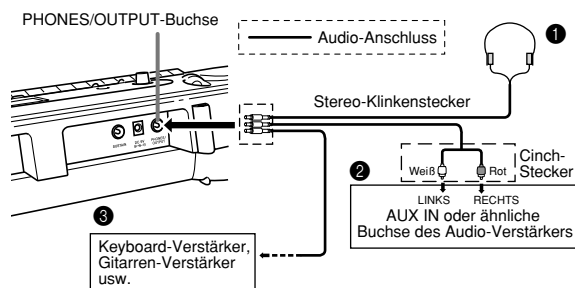
Anschlüsse

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)

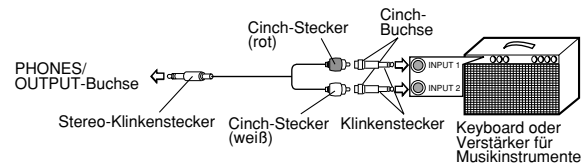
Ein im Fachhandel erhältliches Verbindungskabel verwenden, um das Keyboard an den Verstärker für Musikinstrumente anzuschließen.

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

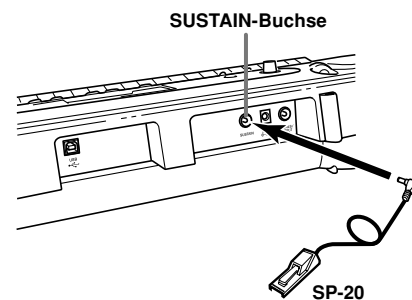


USB-Port

Sie können das Keyboard auch an einen Computer anschließen. Für Einzelheiten siehe „Anschluss an einen Computer“ auf Seite G-34.

SUSTAIN-Buchse

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



- Bei Piano-Klangfarben werden die Noten angehalten, wenn das Pedal niedergedreten 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.

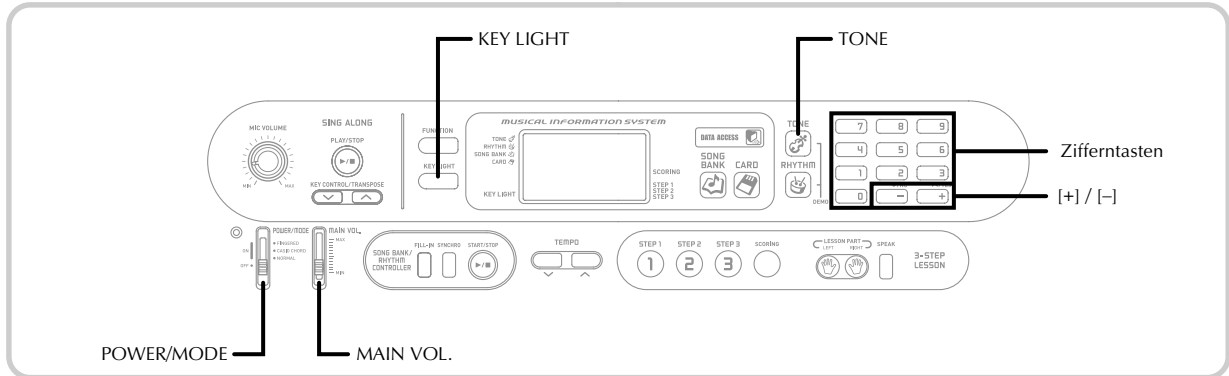
Mikrofonbuchse

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 die Gesangsbegleitung“ auf Seite G-26.

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

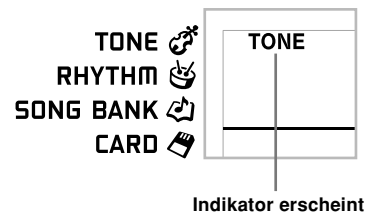
- 1 Den POWER/MODE-Schalter auf Position NORMAL stellen.
- 2 Den MAIN VOL.-Schieberegler verwenden, um die Lautstärke auf einen relativ niedrigen Pegel einzustellen.
- 3 Etwas auf dem Keyboard spielen.
 - Die anfängliche Vorgabeeinstellung des Keyboards nach dem Einschalten der Stromversorgung ist der Songbankmodus. Dem Keyboard ist dabei anfänglich die für die Songbank-Musikstücknummer 00 verwendete Klangfarbe zugeordnet.

Wahl einer Klangfarbe

Dieses Keyboard weist 100 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 „Klangfarben-Liste“ auf Seite A-1.
- 2 Die TONE-Taste drücken.



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

Beispiel: Um „42 ACOUSTIC BASS“ zu wählen, die Ziffer 4 gefolgt von der Ziffer 2 eingeben.





Grundlegende Bedienvorgänge

HINWEIS

- Immer alle zwei Stellen der Klangfarbennummer eingeben, einschließlich der vorgestellten Nullen (wenn vorhanden). Falls Sie nur eine Stelle 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 das Schlagzeug-Set gewählt ist (Klangfarbennummer 99), ist jeder Taste des Keyboards ein unterschiedlicher Perkussion-Sound zugeordnet. Für Einzelheiten siehe Seite A-3.

Polyfonie

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

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

Digital-Sampling

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

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.

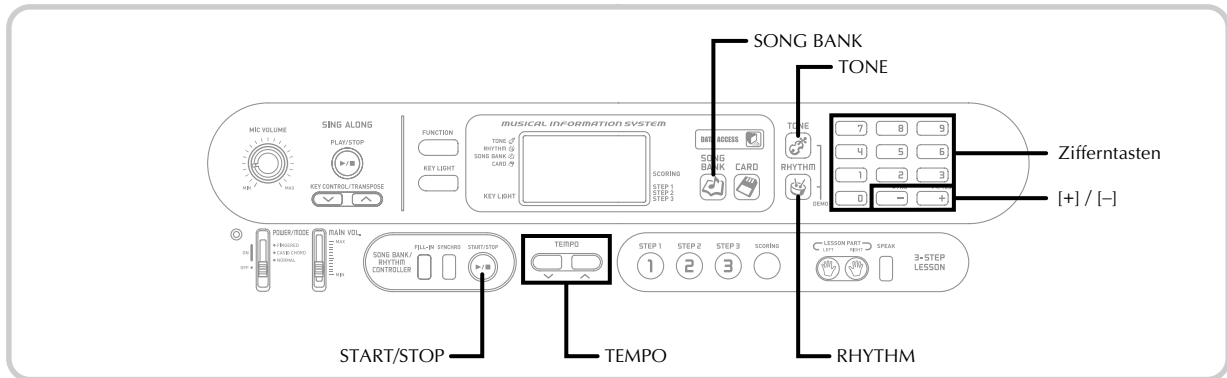
KEY LIGHT



HINWEIS

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

Wiedergabe eines eingebauten Musikstückes



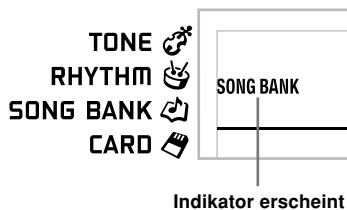
Ihr Keyboard weist insgesamt 60 vorprogrammierte Musikstücke auf. Sie können die vorprogrammierten Musikstücke für Ihr Hörvergnügen wiedergeben, oder Sie können diese zum Üben und sogar zum Mitsingen verwenden.

Wiedergabe eines Songbank-Musikstückes

VORBEREITUNG

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

- Suchen Sie das zu spielende Musikstück in der SONG BANK-Liste auf und merken Sie sich dessen Nummer.
 - Für die Songbank-Liste (SONG BANK) siehe Seite A-7.
- Die SONG BANK-Taste drücken, um den Song Bank Modus aufzurufen.



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

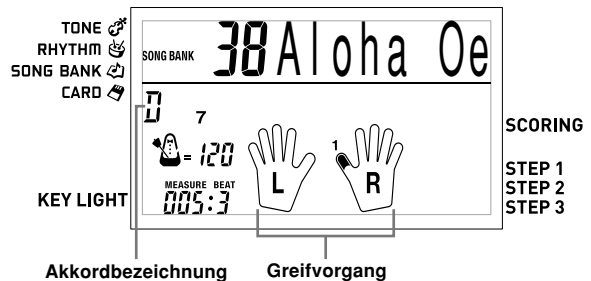
Beispiel: Um z.B. „38 ALOHA OE“ zu wählen, 3 und danach 8 eingeben.



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



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



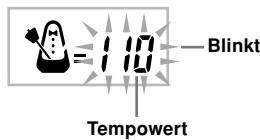
Wiedergabe eines eingebauten Musikstückes

Einstellung des Tempos

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

Einstellen des Tempos

- Die TEMPO-Tasten verwenden, um das Tempo einzustellen.
 ^ : Erhöht den Tempowert.
 v : Vermindert den Tempowert.



HINWEIS

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

Ändern der für die Melodie eines Songbank-Musikstückes verwendeten Klangfarbe

- Befolgen Sie den Schritt 3 des auf Seite G-19 beschriebene Vorganges, und drücken Sie die TONE-Taste.



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

Beispiel: Um „50 VIOLIN“ zu wählen, die Ziffern 5 und 0 eingeben.

- Sie können jede der 100 eingebauten Klangfarben des Keyboards wählen.



HINWEIS

- Sie können auch die [+] - und [-] -Taste verwenden, um die Melodie-Klangfarben zu ändern.
- Durch Spezifizieren der Musikstücknummer für das gleiche Musikstück, das gegenwärtig gewählt ist, wird die Melodie-Klangfarbe auf die Vorgabe-Einstellung für dieses Musikstück geändert.

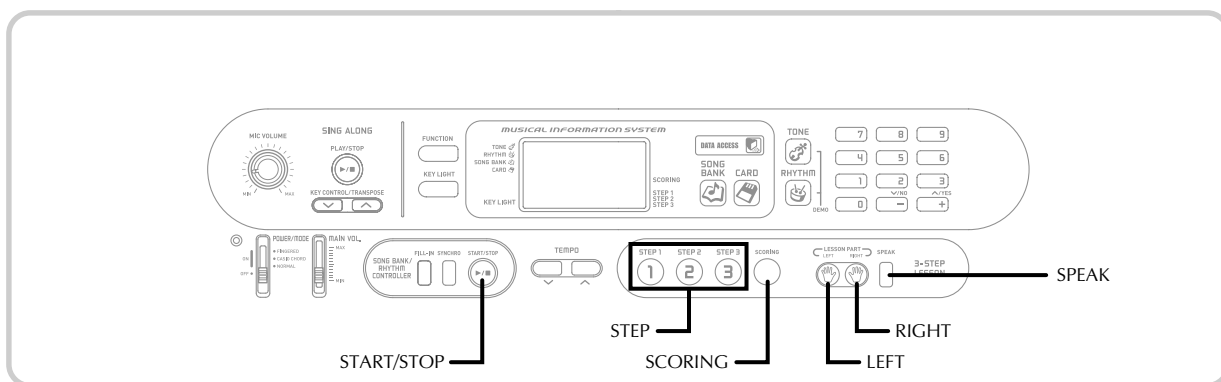
Aufeinanderfolgende Wiedergabe aller Musikstücke

- Drücken Sie gleichzeitig die TONE-Taste und die RHYTHM-Taste.
 - Die Wiedergabe beginnt ab Musikstücknummer 00.
- Um die Wiedergabe eines Musikstückes zu stoppen, die START/STOP-Taste drücken.

HINWEIS

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

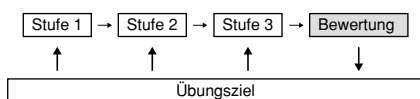
3-Stufen-Lernfunktion



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

* Für Informationen über die Verwendung der SMF-Daten von einer SmartMedia-Karte für die Wiedergabe siehe „Verwendung einer SmartMedia-Karte“ auf Seite G-40.

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.

Musikstücktypen und ihre Parts

Begleitungsautomatik-Musikstücke

(Musikstücknummern 00 bis 49)

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

Piano-Solo-Musikstücke

(Musikstücknummern 50 bis 59)

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

HINWEIS

- Das gewählte Songbank-Musikstück wird wiederholt, bis Sie die Wiedergabe durch Drücken der START/STOP-Taste stoppen.
- Die Akkordbezeichnungen werden während der Wiedergabe von Piano-Solo-Musikstücken nicht angezeigt.



3-Stufen-Lernfunktion

Betrieb des Tastenbeleuchtungssystem und Inhalt des Displays während der 3-Stufen-Lernfunktion

Wenn Sie ein Musikstück mit Begleitautomatik (00 bis 49) für die Wiedergabe mit der 3-Stufen-Lernfunktion wählen, zeigt Ihnen das Tastenbeleuchtungssystem die zu drückenden Tasten an, wogegen das Display die Greifvorgänge anzeigt.

Notenhöhe

Die zu drückende Taste der Tastatur leuchtet auf. Die Finger, die Sie für das Spielen der Noten verwenden sollen, werden ebenfalls auf dem Display angezeigt.

Notenlänge

Die Tasten der Tastatur bleiben beleuchtet, so lange die Noten gespielt werden sollen. Die Greifvorgänge verbleiben ebenfalls auf dem Display für die Länge der Note.

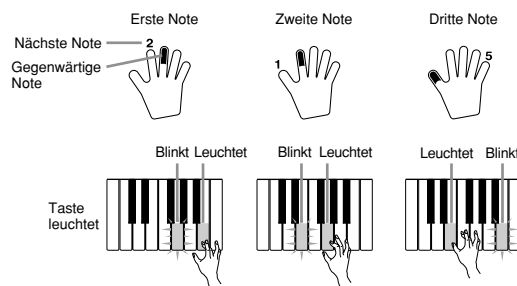
Nächste Note

Die Taste der Tastatur für die nächste zu spielende Note blinkt, wobei eine Nummer in der Nähe des Fingers auf dem Display erscheint, mit dem Sie die nächste Note spielen sollen.

Serie von Noten mit der gleichen Tonhöhe

Die Tastenbeleuchtung erlischt momentan zwischen den Noten, und leuchtet für jede nachfolgende Note wieder auf. Die Greifvorgänge verschwinden ebenfalls momentan und werden danach wieder angezeigt.

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 Piano-Solo-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 Piano-Solo-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 „Einstellen des Tempos“ auf Seite G-20 beschriebenen Vorgang, um das Tempo für die 3-Stufen Lernfunktion einzustellen.

Bewertungsmodus

Der Bewertungsmodus dieses Keyboards vergibt Punkte für Ihre Darbietungen während der Stufe 3 der 3-Stufen-Lernfunktion. Eine perfekte Punktezahl ist 100. Der Bewertungsmodus liefert auch Kommentare über Ihr Spiel auf dem Monitorbildschirm.

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.





3-Stufen-Lernfunktion

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.

Bewertungsang-Anzeigemeldungen

Anzeigemeldung	
„Bravo!“ (Bravo!)	↑ <Hoch> Bewertungsbereiche ↓ <Niedrig>
„Great!“ (Großartig!)	
„Not bad!“ (Nicht schlecht!)	
„Again!“ (Nochmals!)	

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

HINWEIS

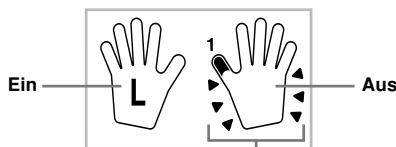
- Falls Sie die START/STOP-Taste drücken und Ihren Bewertungsmodus an beliebiger Stelle unterbrechen, zeigt der Monitorbildschirm Ihre bis zu diesem Zeitpunkt angesammelten Bewertungspunkte an. In diesem Fall zeigt das Keyboard keine Meldung an.

Verwendung der Lernfunktionen und des Bewertungsmodus

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

Stufe 1 - Meistern Sie das Timing.

- Wählen Sie das Musikstück, das Sie verwenden möchten.
- 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.

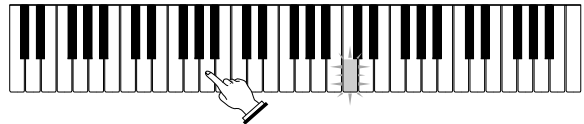


Die zu verwendende Hand wird durch Pfeile angezeigt, die um die Hand angeordnet sind.

- Die akustische Fingersatzanleitung verwendet eine simulierte menschliche Stimme, um die Fingernummern anzusagen. Für Einzelheiten siehe „Akustische Anleitung zum Greifverfahren“ auf Seite G-25.



- 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.

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

HINWEIS

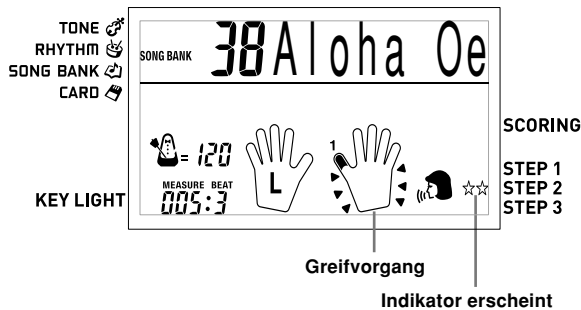
- Ein Üben der linken Hand ist auch mit Pianoso-Musikstücken möglich. Einfach eines der Pianoso-Musikstücke in Schritt 1 des obigen Vorgangs wählen und danach die LEFT-Taste nach Schritt 2 drücken.



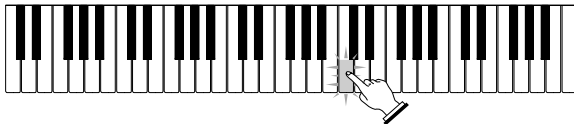
3-Stufen-Lernfunktion

Stufe 2 - Meistern Sie die Melodie.

- 1 Wählen Sie das Musikstück, das Sie verwenden möchten.
- 2 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 anzusagen. Für Einzelheiten siehe „Akustische Anleitung zum Greifverfahren“ auf Seite G-25.



- 3 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 auf dem Keyboard leuchten, wenn Sie ein Piano-Solo-Musikstück verwenden, dann bedeutet dies, dass Sie alle leuchtenden Tasten drücken müssen.

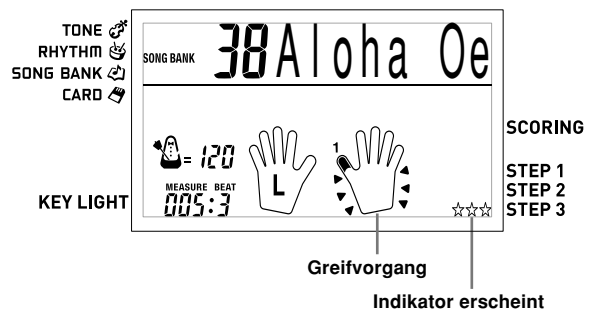
- 4 Um das Spielen an beliebiger Stelle zu stoppen, die START/STOP-Taste drücken.

HINWEIS

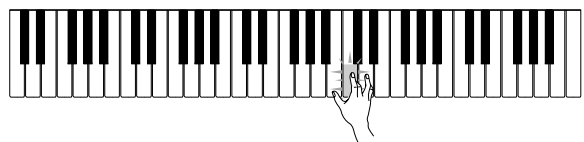
- Ein Üben der linken Hand ist auch mit Pianoso-Musikstücken möglich. Einfach eines der Pianoso-Musikstücke in Schritt 1 des obigen Vorgangs wählen und danach die LEFT-Taste nach Schritt 2 drücken.

Stufe 3 - Spielen Sie mit normaler Geschwindigkeit.

- 1 Wählen Sie das Musikstück, das Sie verwenden möchten.
- 2 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.
 - Die akustische Fingersatzanleitung verwendet eine simulierte menschliche Stimme, um die Fingernummern anzusagen. Für Einzelheiten siehe „Akustische Anleitung zum Greifverfahren“ auf Seite G-25.



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



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

HINWEIS

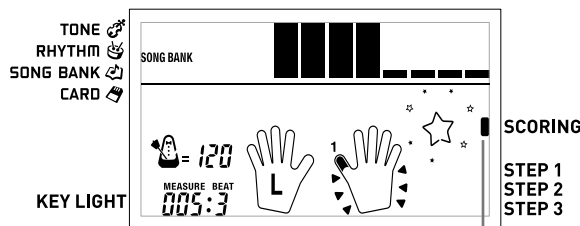
- Ein Üben der linken Hand ist auch mit Pianoso-Musikstücken möglich. Einfach eines der Pianoso-Musikstücke in Schritt 1 des obigen Vorgangs wählen und danach die LEFT-Taste nach Schritt 2 drücken.



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

Verwenden Sie die SCORING -Taste, um die Bewertung Ihres Spiels in Stufe 3 zu kontrollieren.

- 1 Drücken Sie die SCORING -Taste.
 - Dadurch erscheint der SCORING-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 START/STOP-Taste. Dadurch werden nur die bis zu diesem Zeitpunkt angesammelten Punkte angezeigt.
- 2 Nachdem Sie Ihr Spiel beendet haben, erscheint Ihr Bewertungsergebnis auf dem Display.
 - Für Informationen über die Bewertungsstufen und Klangeffekte siehe „Bewertungsergebnisse“ auf Seite G-23.
 - Drücken Sie die SONG BANK-Taste, um an die Musikstück-Wahlanzeige zurückzukehren.



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

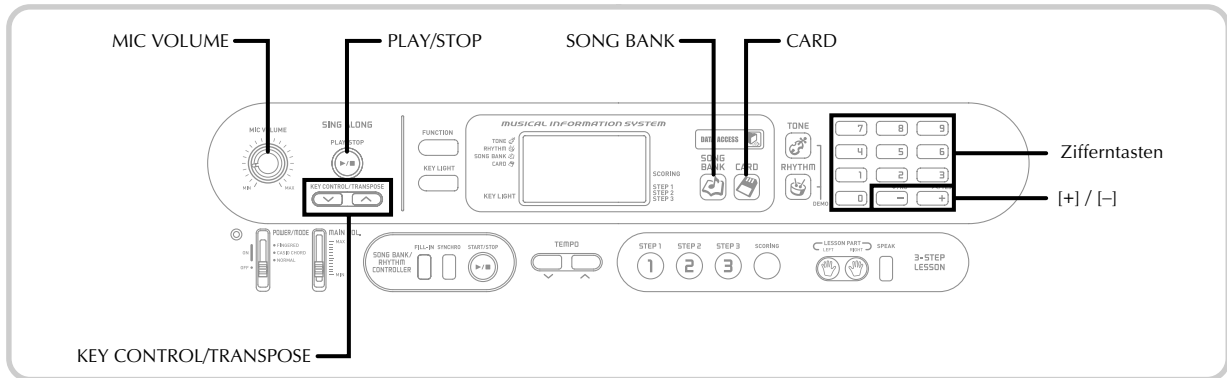
- 1 Drücken Sie die SPEAK-Taste, um die Fingersatz-Sprachanleitung ein- (Indikator der Fingersatz-Sprachanleitung wird angezeigt) oder auszuschalten (Indikator der Fingersatz-Sprachanleitung wird nicht angezeigt).



HINWEIS

- Achten Sie darauf, dass die akustische Fingersatzansage in dem Bewertungsmodus deaktiviert ist. Durch das Drücken der SCORING-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 eines Mikrofons für die Gesangsbegleitung



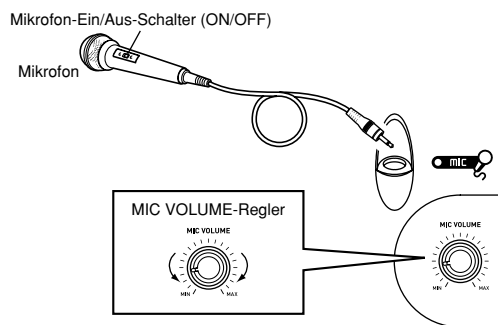
Sie können jedes der 60 Songbank-Musikstücke oder SMF-Daten von einer SmartMedia-Karte wählen und zu dessen/deren Begleitung singen.

Verwendung der Mikrofonbuchse

Falls Sie ein im Fachhandel erhältliches Mikrofon* an die MIC-Buchse anschließen, können Sie mit den vorprogrammierten Musikstücken des Keyboards oder mit der SMF-Wiedergabe mitsingen. Wenn Sie das Mikrofon 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.

* Falls ein Mikrofon mit Ihrem Keyboard mitgeliefert wurde, verwenden Sie dieses Mikrofon. Wurde mit Ihrem Keyboard kein Mikrofon mitgeliefert, verwenden Sie ein im Fachhandel erhältliches Mikrofon, das den vorgeschriebenen Spezifikationen entspricht.

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



WICHTIG!

- Verwenden Sie unbedingt den ON/OFF-Schalter des Mikrofons, um das Mikrofon auszuschalten und das Mikrofon von dem Keyboard abzutrennen, wenn Sie das Mikrofon nicht verwenden.

Empfohlener Mikrontyp

- Dynamisches Mikrofon (Klinkenstecker)

Heulgeräusche (akustische Rückkopplung)

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

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

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

Statisches Rauschen

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



Verwendung eines Mikrofons für die Gesangsbegleitung

Verwenden eines Mikrofons für die Gesangsbegleitung

VORBEREITUNG

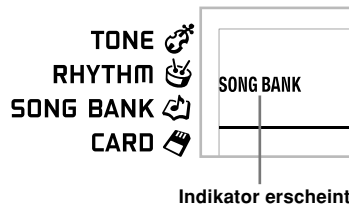
- Stellen Sie die Hauptlautstärke (Seite G-17) und die Mikrofonlautstärke (Seite G-26) ein.

- Suchen Sie das gewünschte Musikstück in der Songbank-Liste oder auf der SmartMedia-Karte auf, und merken Sie sich dessen Nummer.
 - Für die Songbank-Liste (SONG BANK) siehe Seite A-7.

- Wählen Sie die Gesangsbegleitungsquelle.

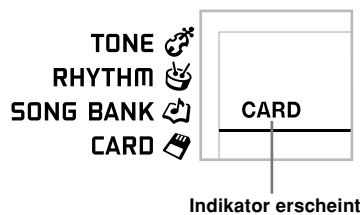
■ Songbank

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



■ SmartMedia-Karte

Drücken Sie die CARD-Taste. Dadurch wird auf den Gesangsbegleitungsmodus geschaltet, und der CARD-Indikator wird angezeigt.



- Verwenden Sie die Zifferntasten, um die Songnummer einzugeben.

HINWEIS

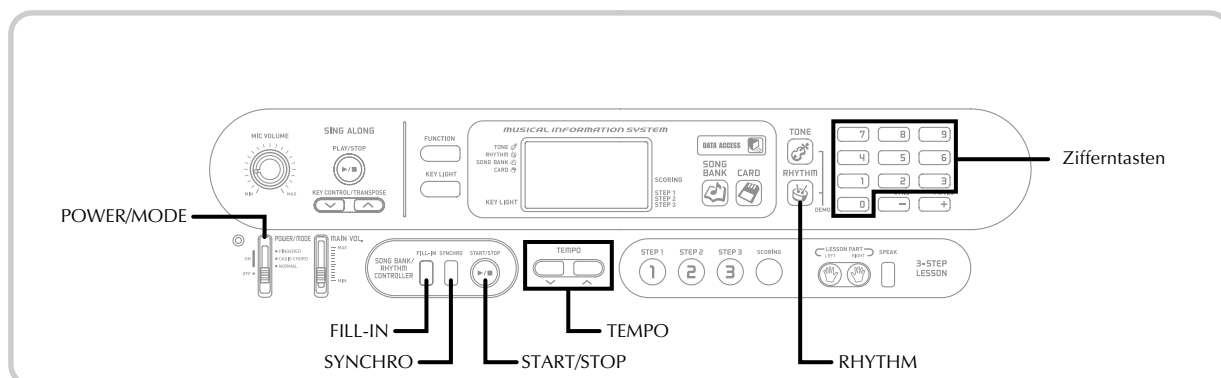
- Die anfängliche Vorgabemusikstückeeinstellung nach dem Einschalten der Stromversorgung ist „00“.
- Sie können die Songnummer auch unter Verwendung der [+]- und [-]-Tasten spezifizieren.

- Drücken Sie die PLAY/STOP-Taste, um mit der Wiedergabe des Musikstückes zu beginnen.
 - Verwenden Sie nun das Mikrofon, um mit der Wiedergabe mitzusingen.
 - Der Gesangsbegleitungsmodus ist ähnlich zu dem Songbankmodus. Der einzige Unterschied besteht darin, dass der Melodienpart in dem Gesangsbegleitungsmodus mit niedrigerer Lautstärke wiedergegeben wird. Auch eine unterschiedliche Klangfarbeneinstellung wird in dem Gesangsbegleitungsmodus verwendet, um das Mitsingen zu erleichtern.
- Verwenden Sie die KEY CONTROL/TRANPOSE-Tasten (\wedge / \vee), um die Gesamttonart der Wiedergabe zu ändern, wenn Sie dies wünschen.
 - \wedge : Anheben der Tonart um einen Halbton
 - \vee : Absenken der Tonart um einen Halbton
- 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 (\wedge and \vee).

Verwendung der automatischen Begleitung



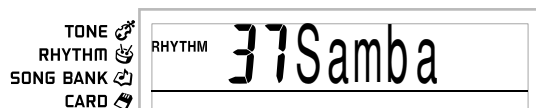
Wiedergebe der Rhythmen

Dieses Keyboard weist eine Auswahl an 50 erregenden, vorprogrammierten Rhythmusmustern auf. Jedes Muster bietet den Schlagzeug-Hintergrund für alle Ihre Darbietungen.

Wählen und wiedergeben eines Rhythmus

- 1 Stellen Sie den POWER/MODE-Schalter auf die Position NORMAL.
- 2 Suchen Sie den gewünschten Rhythmus in der „Rhythmus-Liste“ (Seite A-7) auf, und beachten Sie dessen Rhythmusnummer.
- 3 Drücken Sie die RHYTHM-Taste.
 - Wenn Sie dies ausführen, leuchtet der RHYTHM-Indikator auf.
 - Die am Display erscheinende Nummer und Bezeichnung zeigen den gegenwärtig gewählten Rhythmus an.
- 4 Verwenden Sie die Zifferntasten, um die zweistellige Rhythmusnummer des gewünschten Rhythmus einzugeben.

Beispiel: Um den Rhythmus „37 SAMBA“ zu wählen, geben Sie 3 gefolgt von der Ziffer 7 ein.



- Spezifizieren Sie immer eine zweistellige Nummer.
- Falls Sie einen Fehler feststellen, bevor Sie die zweite Stelle eingeben, drücken Sie die RHYTHM-Taste, um an die vorhergehend eingestellte Rhythmusnummer zurückzukehren.
- Sie können auf einen anderen Rhythmus wechseln, auch während der gegenwärtige Rhythmus ertönt.

- 5 Drücken Sie die START/STOP-Taste, um die Wiedergabe des Rhythmus zu starten.
 - Wenn Sie dies ausführen, beginnt der gewählte Rhythmus zu ertönen.
- 6 Verwenden Sie die TEMPO-Tasten, um das Tempo des Rhythmus einzustellen.



- Mit jedem Drücken einer der TEMPO-Tasten, während der Tempowert angezeigt wird, ändert die Tempoeinstellung um einen Schritt im Bereich von 040 bis 255.
 - Die anfängliche Vorgabe-Tempoeinstellung, wenn Sie die Stromversorgung einschalten, ist 120.
 - Nachdem Sie die gegenwärtige Tempoeinstellung durch Drücken einer der TEMPO-Tasten in Schritt 6 angezeigt haben, können Sie die gewünschte Tempoeinstellung auch eingeben, indem Sie einen dreistelligen Wert mit den Zifferntasten eintippen.
 - Halten Sie eine der TEMPO-Tasten gedrückt, um die Tempoeinstellung schnell zu ändern.
 - Um das Tempo auf den Standardwert für jeden Rhythmus zurückzustellen, drücken Sie gleichzeitig beide TEMPO-Tasten.
- 7 Um die Wiedergabe des Rhythmus zu stoppen, drücken Sie erneut die START/STOP-Taste.

Verwendung der Begleitautomatik

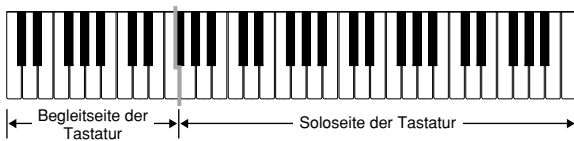
Dieses Keyboard weist 50 Begleitmustern auf, die Sie vollständige Begleitungen automatisch zu Ihren Darbietungen hinzufügen lassen. Mit der Begleitautomatik ist ein Teil des Keyboards als Begleitseite der Tastatur reserviert. Wenn Sie Ihre Akkorde auf der Begleitseite der Tastatur spielen, werden die Begleitmuster automatisch eingestellt, um Ihrem Spiel zu folgen. Sie haben die Wahl zwischen zwei unterschiedlichen Methoden für das Spielen von Akkorden. Mit FINGERED können Sie die Akkorde normal greifen, wogegen CASIO CHORD das Spielen vollständiger Akkorde mit nur einem Finger ermöglicht.



Verwendung der automatischen Begleitung

Über die Begleitseite der Tastatur

Die unteren (linken) 1,5 Oktaven sind als Begleitseite der Tastatur reserviert, wenn Sie CASIO CHORD oder FINGERED mit dem POWER/MODE-Schalter wählen. Das Panel über den Tasten der Begleitseite der Tastatur ist mit den Bezeichnungen der von diesen Tasten gespielten Noten versehen. Der Rest des Keyboards (der Teil, der nicht zu der Begleitseite der Tastatur gehört) wird als Soloseite der Tastatur bezeichnet. Bitte erinnern Sie sich an diese Ausdrücke, da diese im Rest dieser Anleitung häufig verwendet werden.



(Das gesamte Keyboard kann für das Spielen der Melodie verwendet werden, wenn Sie den POWER/MODE-Schalter auf die Position NORMAL stellen.)

Verwendung des CASIO CHORD-Systems

Das CASIO CHORD-System lässt Sie die vier Hauptarten von Akkorden auf einfachste Weise spielen. Das Spielen der Akkorde wird gemäß folgender Tabelle vereinfacht.

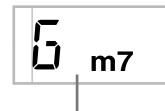
Tasten	Akkordart	Beispiel
Drücken Sie eine Taste der Begleitseite der Tastatur	Dur-Akkord	C (C-Dur-Akkord)
Drücken Sie zwei Tasten der Begleitseite der Tastatur	Moll-Akkord	Cm (C-Moll-Akkord)
Drücken Sie drei Tasten der Begleitseite der Tastatur	Septimen-Akkord	C7 (C-Septimen-Akkord)
Drücken Sie vier Tasten der Begleitseite der Tastatur	Moll-Septimen-Akkord	Cm7 (C-Moll-Septimen-Akkord)

HINWEIS

- Die tiefste (ganz linke) Note, die Sie spielen, bestimmt die Bezeichnung des Akkords. Falls zum Beispiel die tiefste Note ein C ist, dann erzeugt das Keyboard einen C-Akkord.
- Wenn Sie mehr als eine Taste der Begleitseite der Tastatur drücken, dann spielt es keine Rolle, ob es sich bei den Tasten rechts von der tiefsten Note um weiße oder schwarze Tasten handelt.

Spielen einer CASIO CHORD-Begleitautomatik

- Verwenden Sie den POWER/MODE-Schalter, um die Position CASIO CHORD zu wählen.
- Wählen Sie einen automatischen Rhythmus, wie es unter „Wählen und wiedergeben eines Rhythmus“ auf Seite G-28 beschrieben ist.
- Beginnen Sie mit der Wiedergabe des Rhythmus.
 - Falls Sie mit der Wiedergabe des normalen Rhythmuspattern beginnen möchten, drücken Sie die START/STOP-Taste.
 - Sie können auch die Synchronstartfunktion (Seite G-31) verwenden, um die Wiedergabe des Rhythmus zu starten.
- Drücken Sie eine bis vier Tasten auf der Begleitseite der Tastatur, wodurch automatisch mit der Wiedergabe der entsprechenden Begleitung begonnen wird.



Akkordname

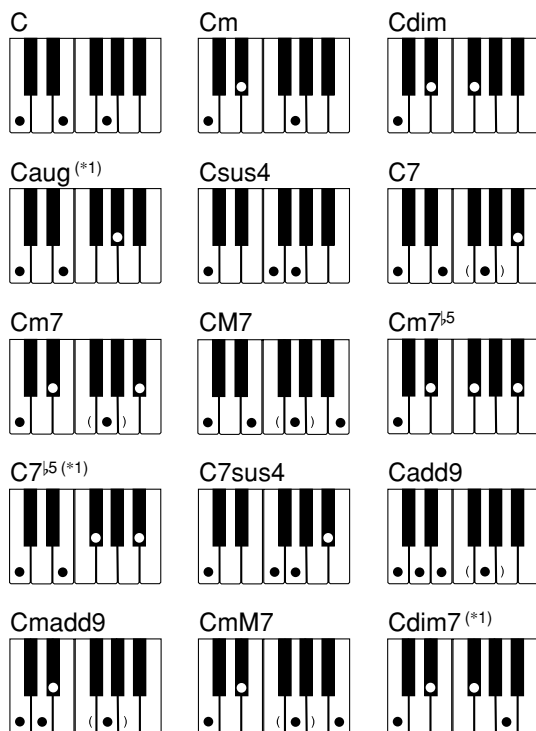
- Drücken Sie weiterhin unterschiedliche Tasten auf der Begleitseite der Tastatur, um Ihre Akkordfolge zu spielen.
- Um die Wiedergabe der Begleitautomatik zu stoppen, drücken Sie erneut die START/STOP-Taste.



Verwendung der automatischen Begleitung

Verwendung des normalen Greifens

Der FINGERED-Modus lässt Sie eine größere Auswahl an Akkorden spielen. In diesem Modus können Sie mit dem Spielen eines Begleitungs patterns beginnen, indem Sie drei oder vier Tasten auf der Begleitseite der Tastatur drücken. Dieses Keyboard kann bis zu 15 unterschiedliche Akkorde erkennen. Nachfolgend sind die Greifverfahren für diese Akkorde mit dem Grundton C dargestellt. Achten Sie darauf, dass Sie die fünften Noten (die in Klammern in der folgenden Abbildung dargestellt sind) weglassen können, um die 7-, m7-, M7-, add9-, madd9 und mM7-Akkorde zu erzeugen.



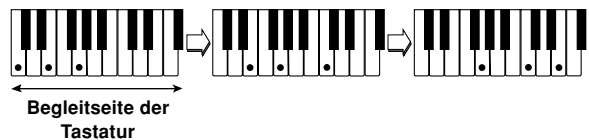
*1 Bei diesen Akkorden wird die tiefste der von Ihnen gegriffenen Noten immer als Grundton verwendet. Achten Sie darauf, dass Ihr Greifverfahren richtig den zu verwendenden Grundton identifiziert.

WICHTIG!

- Falls Sie mit der linken Hand nur eine oder zwei Noten spielen, oder wenn Sie drei Noten spielen, die keine erkennbare Akkordformation ausmachen, dann wird kein Ton erzeugt. Der FINGERED-Modus erfordert eine konventionelle Akkordformation aus drei oder vier Noten, um eine automatische Begleitung zu erzeugen. Achten Sie auch darauf, dass die automatischen Akkorde nur in Verbindung mit den Rhythmus patterns und nicht unabhängig von diesen arbeiten.

HINWEIS

- Die obigen Beispiele zeigen nur eines der möglichen Greifverfahren für jeden Akkord. Achten Sie darauf, dass Sie Noten, die einen Akkord bilden, in jeder beliebigen Kombination spielen können. So wird zum Beispiel durch jedes der folgenden Greifverfahren der gleiche C-Akkord erzeugt.

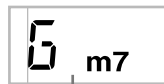


- Für Informationen über die Greifverfahren der Akkorde für alle Grundtöne siehe die „Tabelle der gegriffenen Akkorde“ auf Seite A-5.



Spielen einer automatischen FINGERED-Begleitung

- 1 Verwenden Sie den POWER/MODE-Schalter, um die Position FINGERED zu wählen.
- 2 Wählen Sie einen automatischen Rhythmus, wie es unter „Wählen und wiedergeben eines Rhythmus“ auf Seite G-28 beschrieben ist.
- 3 Beginnen Sie mit der Wiedergabe des Rhythmus.
 - Falls Sie mit der Wiedergabe des normalen Rhythmuspattern beginnen möchten, drücken Sie die START/STOP-Taste.
 - Sie können auch den Synchronstart (diese Seite) für das Starten der Wiedergabe des Rhythmus verwenden.
- 4 Spielen Sie einen Akkord auf der Begleitseite der Tastatur, um mit der Wiedergabe der automatischen Begleitung zu beginnen.



Akkordname

- 5 Setzen Sie mit dem Drücken der Tasten auf der Begleitseite der Tastatur fort, um Ihre Akkordfolge zu spielen.
- 6 Um die Wiedergabe der automatischen Begleitung zu stoppen, drücken Sie erneut die START/STOP-Taste.

Improvisieren mit den vorprogrammierten Pattern

Falls Sie die Wiedergabe des Rhythmus durch Drücken der START/STOP-Taste beginnen, wird die normale Version des Pattern wiedergegeben. Sie können auch eine Variation des Rhythmus wiedergeben, indem Sie den nachfolgend beschriebenen Vorgang verwenden.

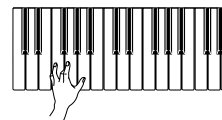
Verwendung des Fill-in-Rhythmus

Sie können einen Fill-in-Rhythmus einfügen, indem Sie die FILL-IN-Taste während der Wiedergabe eines automatischen Rhythmus drücken.

Verwendung von Synchronstart

Sie können den Rhythmus und das Begleitungspattern gleichzeitig mit Ihrem Spiel auf der Begleitseite der Tastatur beginnen. Befolgen Sie dafür die folgenden Schritte.

- 1 Stellen Sie den POWER/MODE-Schalter auf die Position CASIO CHORD oder FINGERED.
- 2 Wählen Sie einen automatischen Rhythmus.
- 3 Drücken Sie die SYNCHRO-Taste.
- 4 Drücken Sie die Tasten auf der Begleitseite der Tastatur, um den ersten Akkord zu spielen. So bald Sie dies ausführen, beginnt auch die Wiedergabe des automatischen Begleitungspattern.

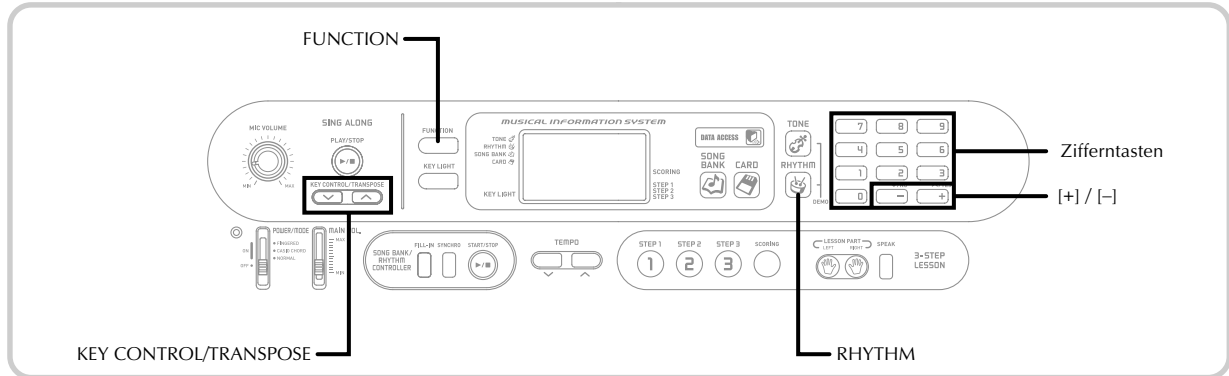


- 5 Um die Wiedergabe des automatischen Begleitungspattern zu stoppen, drücken Sie die START/STOP-Taste.

HINWEIS

- Falls Sie in Schritt 1 auf Seite G-28 den POWER/MODE-Schalter auf Position NORMAL stellen, wird durch den Vorgang in Schritt 4 nur mit der Wiedergabe des Rhythmus (Schlagzeuginstrumente) begonnen.

Keyboard-Einstellungen



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

\wedge : Anheben der Tonart um einen Halbton
 \vee : 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 der automatischen Begleitung.
- Um das Keyboard auf seine Vorgabetonart zurückzuschalten, führen Sie den obigen Vorgang aus, und drücken Sie gleichzeitig die beiden KEY CONTROL/TRANPOSE-Tasten (\wedge und \vee) in Schritt 2. Sie könnten auch die [+]- und [-]-Tasten verwenden, um die Transponierungseinstellung auf „00“ zu ändern.

FUNCTION-Taste

Mit jedem Drücken der FUNCTION-Taste wird zyklisch durch insgesamt 10 Einstellanzeigen umgeschaltet. Falls Sie versehentlich über die gewünschte Anzeige weiterschalten, die FUNCTION-Taste erneut drücken, bis die gewünschte Anzeige wiederum erscheint.

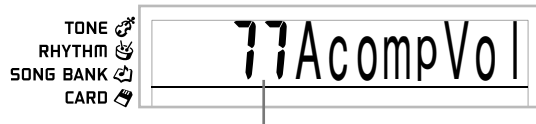


Einstellung der Begleitung slautstärke

Sie können die Lautstärke der Begleitung unabhängig von der Note einstellen, die Sie auf dem Keyboard spielen. Sie können einen Lautstärkepegel im Bereich von 00 (Minimum) bis 99 (Maximum) spezifizieren.

Einstellen der Begleitlautstärke

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



Gegenwärtige Einstellung der Begleitlautstärke

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

Beispiel: 99



HINWEIS

- Der in Schritt 1 erscheinende, gegenwärtige Begleitlautstärkenwert verschwindet automatisch aus dem Display, wenn Sie innerhalb von etwa fünf Sekunden nichts eingeben.

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 drücken, bis die Stimmungsanzeige erscheint.



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

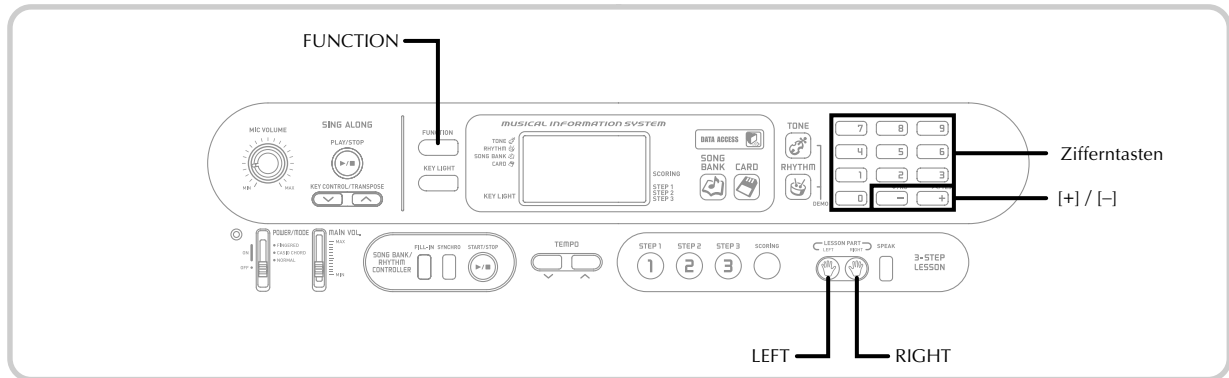
Beispiel: Um die Stimmung um 20 abzusenken.



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 der automatischen Begleitung.
- Um das Keyboard auf seine Vorgabestimmung zurückzuschalten, führen Sie den obigen Vorgang aus, und drücken Sie gleichzeitig die [+]- und [-]-Tasten in Schritt 2.

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-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.

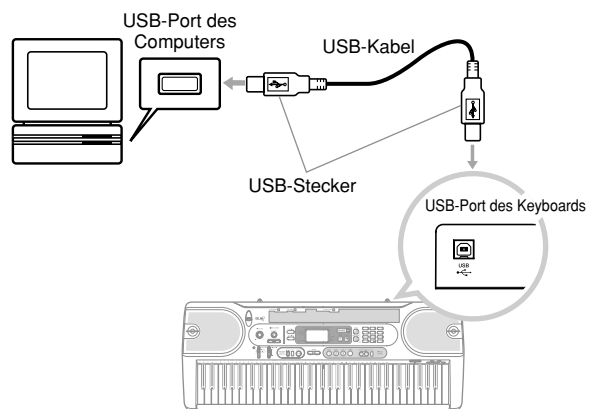
Verwendung des USB-Ports

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 Installieren Sie den USB-Treiber, der auf der mit dem Keyboard mitgelieferten CD-ROM enthalten ist, auf Ihrem Computer.
 - Für Informationen über das Installieren des Treibers navigieren Sie an ein Sprach-Directory in dem Root-Directory der mitgelieferten CD-ROM und lesen Sie danach den Inhalt der Datei „readme.txt“.

- 2 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 fünf Musikstücken als Songbank-Musikstücke 60 bis 64 gestattet. Für von Ihnen gekaufte oder kreierte SMF-Daten müssen Sie eine spezielle CASIO-Umwandlungssoftware verwenden, um diese in das CASIO-Format umzuwandeln, bevor Sie diese an das Piano übertragen. Sie können eine Kopie der speziellen CASIO-Umwandlungssoftware von der unten aufgeführten Webseite herunterladen. Nachdem Sie diese Software heruntergeladen haben, müssen Sie diese auf Ihrem Computer installieren.

CASIO MUSIC SITE

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

- Zusätzlich zu der eigentlichen Software, bietet Ihnen die CASIO MUSIC SITE auch Informationen über deren Installierung und Verwendung. Sie können auch herausfinden, wie Sie Ihren Computer mit dem Piano verbinden müssen, welche neuesten Informationen über Ihr Keyboard und andere CASIO-Musikinstrumente vorliegen, und noch viel mehr.

HINWEIS

- Dieses Keyboard unterstützt das Datenformat SMF 0.
- Die akustische Fingersatzanleitung und die On-Screen-Indikatoren für die Greifvorgänge werden für im Fachhandel erhältliche SMF-Daten 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.

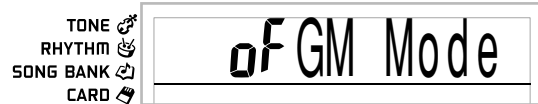
Änderung der Einstellungen

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

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

- on:** Konfiguriert das Keyboard für optimale Wiedergabe der General-MIDI-Daten (Anpassung der Klangfarbenspezifikation usw.)
- off:** Kehrt auf das Vorgabe-Setup des Keyboards zurück.

- 1 Die FUNCTION-Taste drücken, bis die GM MODE-Anzeige erscheint.
Beispiel: Wenn GM MODE ausgeschaltet ist



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



KEYBOARD CHANNEL (KEYBOARD-KANAL) (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 01 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





Anschluss an einen Computer

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-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-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-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-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.



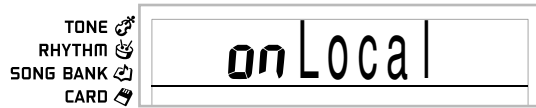
LOCAL CONTROL (Vorgabe: On)

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.

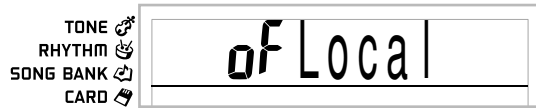
- 1 Die FUNCTION-Taste drücken, bis die LOCAL CONTROL-Anzeige erscheint.

Beispiel: Wenn LOCAL CONTROL eingeschaltet ist



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

Beispiel: Um LOCAL CONTROL auszuschalten





Anschluss an einen Computer

Meldungen

Die hier erläuterten MIDI-Meldungen können gesandt und empfangen werden, wenn das Keyboard über eine USB-Verbindung mit einem Computer verbunden ist. Achten Sie jedoch darauf, dass Sie den USB-Treiber von der mit dem Keyboard mitgelieferten CD-ROM auf Ihrem Computer installieren müssen, um diese MIDI-Meldungen senden und empfangen zu können.

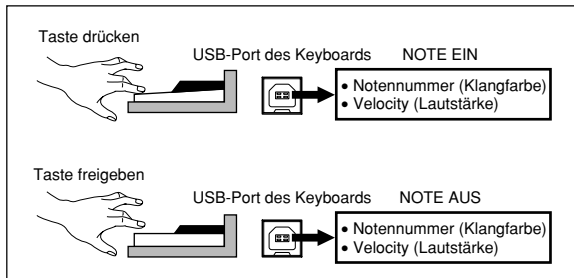
Unter dem MIDI-Standard ist eine große Anzahl an Meldungen definiert. Dieser Abschnitt beschreibt die einschlägigen Meldungen, die von diesem Keyboard gesandt und empfangen werden können. Ein Asteriskus wird verwendet, um Meldungen zu markieren, die das gesamte Keyboard betreffen. Meldungen ohne Asteriskus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

NOTE ON/OFF (Note ein/aus)

Diese Meldung sendet Daten, wenn eine Taste gedrückt (NOTE ON) oder freigegeben (NOTE OFF) wird.

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

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



HINWEIS

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

PROGRAM CHANGE (Programmänderung)

Diese ist die Meldung für die Klangfarbenwahl. PROGRAM CHANGE kann Klangfarbendaten in dem Bereich von 0 bis 127 enthalten.

Eine PROGRAM CHANGE-Meldung wird durch den USB-Port dieses Keyboards ausgesandt, wenn Sie manuell die Klangfarbennummer ändern. Durch den Empfang einer PROGRAM CHANGE-Meldung von einer externen Maschine wird die Einstellung der Klangfarbe an diesem Keyboard geändert.

PITCH BEND (Tonhöhenbeugung)

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

CONTROL CHANGE (Steuerungsänderung)

Diese Meldung fügt Effekte hinzu, wie z.B. die während des Spielens auf dem Keyboard angelegten Vibrato- und Lautstärkeänderungen. Die CONTROL CHANGE-Daten schließen eine Steuerungsnummer (um den Effekttyp zu identifizieren) und einen Steuerungswert (um den Ein/Aus-Status und die Tiefe des Effekts zu spezifizieren) ein.

Nachfolgend ist eine Liste der Daten aufgeführt, die unter Verwendung von CONTROL CHANGE gesandt oder empfangen werden können.

Effekt	Steuerungsnummer
BANK SELECT*1	0, 32
★ Modulation	1
★ Lautstärke	7
★ Panorama	10
★ Ausdruck	11
Hold1	64
RPN*2	100 / 101
Dateneingabe	6 / 38

★ Bezeichnet nur empfangene Meldungen



Anschluss an einen Computer

*1 Die BANK SELECT-Einstellung von PROGRAM CHANGE kann verwendet werden, um auf jede der 100 Panel-Klangfarben und der 128 GM-Klangfarben dieses Keyboards zugreifen zu können, wenn die Klangfarben auf diesem Keyboard von einer externen Maschine aus gewählt werden.
Für Einzelheiten über die PROGRAM CHANGE- und BANK SELECT-Kombinationen siehe die „Klangfarben-Liste“ auf Seite A-1.

Beispiel: Die Klangfarben-Nummer 96 (Fronttafel-Klangfarbe „FLUTE 1“) ist von einem Computer zu wählen.
CONTROL NUMBER= 0,
CONTROL VALUE= 2 (Bank-Nummer)
CONTROL NUMBER= 32, CONTROL VALUE= 0
PROGRAM CHANGE= 73

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

HINWEIS

- Der durch Verwendung des Fußpedals angelegte Effekte Sustain (Steuerungsnummer 64) wird ebenfalls angelegt.

ALL SOUND OFF (Alle Klänge ausgeschaltet)

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

ALL NOTES OFF (Alle Noten ausgeschaltet)

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

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

RESET ALL CONTROLLERS (Alle Controller zurückstellen)

Diese Meldung initialisiert die Tonhöhenbeugungs und alle anderen Steuerungsänderungen.

SYSTEM EXCLUSIVE* (System-exklusiv)

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

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

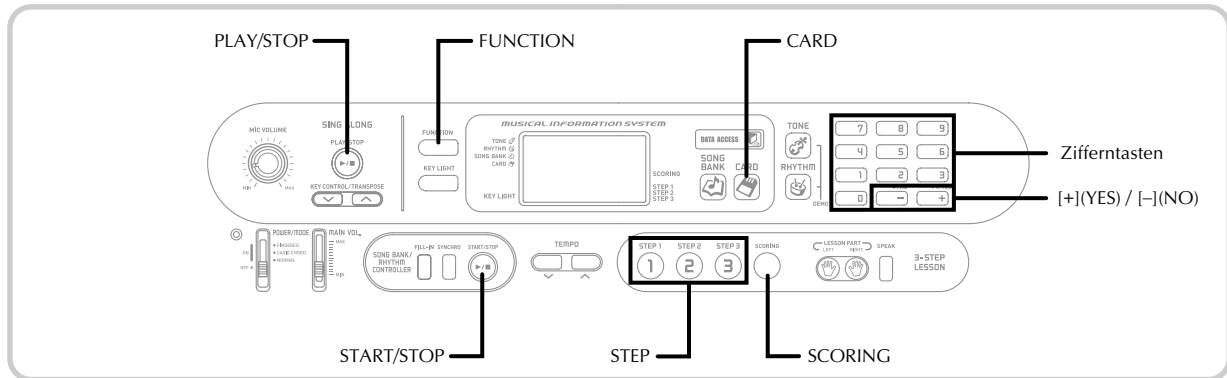
GM SYSTEM ON wird von einer externen Maschine verwendet, um das GM-System dieses Keyboards einzuschalten (GM steht für General MIDI).

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

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

GM SYSTEM OFF wird von einem Computer verwendet, um das GM-System dieses Keyboards auszuschalten.

Verwendung einer SmartMedia-Karte



Ihr Keyboard ist mit einem Kartenslot ausgerüstet, der die Verwendung von SmartMedia™-Speicherkarten unterstützt. Dadurch kann das Keyboard die im Fachhandel erhältlichen SMF-Daten oder die von Ihrem Computer auf einer SmartMedia-Karte abgespeicherten Daten direkt lesen, um diese für Gesangsbegleitung oder Übungen zu verwenden. Die SmartMedia-Daten können auf die gleiche Weise wie die vorprogrammierten Musikstücke verwendet werden. Dieses Keyboard unterstützt die SMD-Daten (FORMAT 0).

WICHTIG!

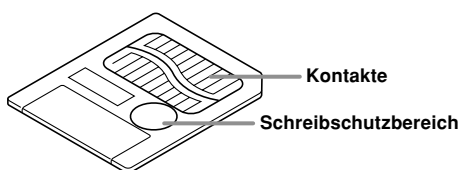
- Durch das Lesen der SMF-Daten von einer SmartMedia-Karte werden alle fünf Anwendersongs in dem Anwenderbereich gelöscht und durch die SMF-Daten ersetzt.

HINWEIS

- Die SMF-Daten werden in ein Format umgewandelt, das von diesem Keyboard wiedergegeben werden kann, und danach im Speicher dieses Keyboards abgespeichert wird. Ob die Daten in den Speicher des Keyboards passen oder nicht, hängt von der Größe der umgewandelten Daten ab.
- Dieses Keyboard kann Daten auf eine SmartMedia-Karte nicht schreiben.
- Dieses Keyboard kann bis zu etwa 200 SMF-Dateien verwalten.

WICHTIG!

- Es gibt zwei Typen von SmartMedia-Karten: 3.3V und 5V. Achten Sie darauf, dass dieses Keyboard nur die SmartMedia-Karten des Typs 3.3V unterstützt.
- Versuchen Sie niemals die Verwendung einer SmartMedia-Karte des Typs 5V mit diesem Keyboard.
- Achten Sie darauf, dass Sie auf einer mit am Schreibschutzbereich der Karte angebrachten Schreibschutzaufkleber versehenen SmartMedia-Karte keine Daten speichern, löschen oder umbenennen können.



Über die SmartMedia™-Karten

- Sie können SmartMedia-Karten in fast jedem Fachgeschäft für elektrische Haushaltgeräte, Computer usw. kaufen.
- Die SmartMedia-Karten sind im Fachhandel mit Kapazitäten zwischen 8 MB und 128 MB erhältlich.
- Obwohl die SmartMedia-Karte nur die Größe einer Briefmarke aufweist, reicht ihre Kapazität vom Achtfachen bis zum Hundertfachen der Kapazität einer Diskette.
- Die Datenleserate einer SmartMedia-Karte ist sehr hoch.
- SmartMedia™ ist ein Warenzeichen der Toshiba Corporation.

Vorsichtsmaßnahmen hinsichtlich der SmartMedia-Karte und dem Kartenslot

WICHTIG!

- Lesen Sie unbedingt die gesamte mit der SmartMedia-Karte mitgelieferte Dokumentation aufmerksam durch, um wichtige Informationen über die Handhabung dieser Karte kennen zu lernen.
- Vermeiden Sie ein Aufbewahren der SmartMedia-Karten 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 SmartMedia-Karte 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 SmartMedia-Karte für die Speicherung, das Lesen oder das Löschen zugegriffen wird. Entnehmen Sie niemals die SmartMedia-Karte dem Kartenslot und schalten Sie niemals die Stromversorgung des Keyboards aus, während auf die Daten zugegriffen wird. Anderenfalls können die Daten auf der SmartMedia-Karte korrumpiert und sogar der Kartenslot beschädigt werden.
- Versuchen Sie niemals einen anderen Typ als eine 3,3V SmartMedia-Karte in den Kartenslot einzusetzen. Anderenfalls kann es zu Beschädigungen des Keyboards kommen.
- Falls Sie eine elektrostatisch aufgeladene SmartMedia-Karte 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.



Verwendung einer SmartMedia-Karte

- Eine für längere Zeit in den Kartenslot eingesetzt SmartMedia-Karte kann sehr heiß sein, wenn Sie diese entfernen. Dies ist jedoch normal und stellt keine Betriebsstörung dar.
- Achten Sie darauf, dass die SmartMedia-Karte 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 SmartMedia-Karte erstehen.

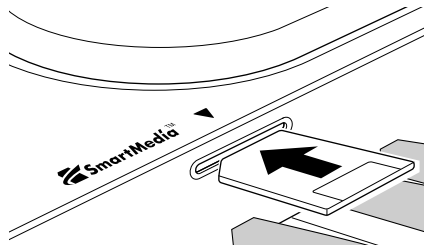
Die CASIO COMPUTER CO., LTD. haftet Ihnen und dritten Parteien gegenüber nicht für irgendwelche Verluste oder Schäden, die auf den Verlust oder die Korruption von Daten zurückzuführen sind.

Einsetzen und Entfernen einer SmartMedia-Karte

Nachfolgend ist beschrieben, wie Sie eine SmartMedia-Karte in den Kartenslot einsetzen bzw. aus diesem entfernen können.

Einsetzen einer SmartMedia-Karte in den Kartenslot

Mit der Kontaktseite der SmartMedia-Karte nach unten gerichtet, setzen Sie die Karte in den Kartenslot ein. Drücken Sie die Karte vorsichtig bis zum Anschlag in den Slot.



Entfernen einer SmartMedia-Karte aus dem Slot

Nachdem Sie sichergestellt haben, dass die Meldung „Pls Wait“ („Bitte warten“) vom Display verschwindet, ziehen Sie die Karte vorsichtig aus dem Slot.*

- * Entfernen Sie niemals die SmartMedia-Karte aus dem Kartenslot und schalten Sie niemals das Keyboard aus, während eine der folgenden Bedingungen vorliegt.
 - Während der CARD-Indikator auf dem Display angezeigt wird
 - Während die Meldung „Pls Wait“ („Bitte warten“) auf dem Display angezeigt wird, wodurch Zugriff auf die Karte angezeigt wird

WICHTIG!

- Entfernen Sie die SmartMedia-Karte niemals aus dem Kartenslot und schalten Sie die Stromversorgung des Keyboards niemals aus, wenn auf Daten für das Lesen oder die Formatierung zugegriffen wird. Anderenfalls können die Daten auf der SmartMedia-Karte korruptiert und sogar der Kartenslot beschädigt werden.

Bereitstellung

WICHTIG!

- Bevor Sie eine SmartMedia-Karte 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 SmartMedia-Karte mit diesem Keyboard wird automatisch ein mit „CASIO_MD“ 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 „CASIO_MD“ 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

- Setzen Sie die zu formatierende SmartMedia-Karte in den Kartenslot des Keyboards ein. Stellen Sie dabei sicher, dass der Aufkleber von dem Schreibschutzbereich der Karte entfernt wurde, um das Schreiben zu ermöglichen.

Formatieren einer SmartMedia-Karte

- 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.



Verwendung einer SmartMedia-Karte

- 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 SmartMedia-Karte“ auf Seite G-43. Falls Sie bei am Display angezeigter Fehlermeldung die FUNCTION-Taste drücken, wird an die Kartenformat-Einstellanzeige zurückgekehrt.

Lesen einer SmartMedia-Karte

HINWEIS

- Die SMF-Daten werden in ein Format umgewandelt, das von diesem Keyboard wiedergegeben werden kann, und danach im Speicher dieses Keyboards abgespeichert wird. Ob die Daten in den Speicher des Keyboards passen oder nicht, hängt von der Größe der umgewandelten Daten ab.

- 1 Drücken Sie die CARD-Taste.
- 2 Verwenden Sie die Zifferntasten für die Eingabe einer zweistelligen Nummer, die den zu wählenden SMF-Daten entspricht.
 - Verwenden Sie die [+] - und [-] -Tasten, um eine Datennummer einzugeben, die mehr als zwei Stellen aufweist.
- 3 Führen Sie einen der folgenden Vorgänge aus.

WICHTIG!

- Alle der folgenden Punkte treffen zu, wenn Sie einen der nachfolgend beschriebenen Bedienungsvorgänge ausführen.
- Falls gegenwärtig keine Daten in den Anwendersongbereichen 60 bis 64 gespeichert sind, werden die zutreffenden SMF-Daten automatisch in den Anwendersongbereich 60 der SONGBANK des Keyboards geladen. Danach schaltet das Keyboard automatisch auf den Songbankmodus, ruft den Bereich 60 auf und beginnt mit der Wiedergabe.
 - Falls bereits Daten in den Anwendersongbereichen 60 bis 64 gespeichert sind, dann erscheint eine Bestätigungsmeldung, die Sie fragt, ob Sie alle vorhandenen Daten ersetzen möchten. Die vorhandenen Daten müssen gelöscht werden, damit die SMF-Daten geladen werden können.
 - Um die Daten zu löschen, drücken Sie die [+] -Taste. Dadurch werden die Daten gelöscht, worauf automatisch auf den Songbankmodus geschaltet und mit der Wiedergabe der Daten begonnen wird.
 - Um den Löschvorgang abubrechen, drücken Sie die [-] -Taste.

Wiedergeben der SMF-Daten

- 3-1 Drücken Sie die START/STOP-Taste.
 - Falls eine Fehlermeldung erscheint, sehen Sie unter „Fehlermeldungen für SmartMedia-Karte“ auf Seite G-43 nach, um Informationen darüber zu erhalten, was Sie tun müssen.

Mitsingen zu SMF-Daten

- 3-1 Drücken Sie die PLAY/STOP-Taste.
 - Falls eine Fehlermeldung erscheint, sehen Sie unter „Fehlermeldungen für SmartMedia-Karte“ auf Seite G-43 nach, um Informationen darüber zu erhalten, was Sie tun müssen.
 - Die Wiedergabelautstärke ist für den Part der SMF-Daten geringer, der dem Kanal 4 zugeordnet ist.

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

- 3-1 Drücken Sie die STEP 1-, STEP 2- oder STEP 3-Taste.
 - Falls eine Fehlermeldung erscheint, sehen Sie unter „Fehlermeldungen für SmartMedia-Karte“ auf Seite G-43 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

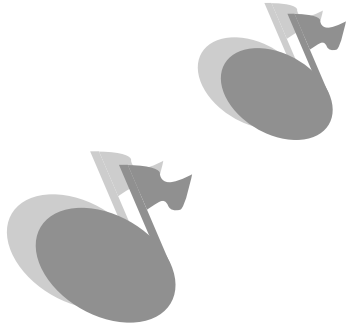
- 3-1 Drücken Sie die SCORING-Taste.
 - Falls eine Fehlermeldung erscheint, sehen Sie unter „Fehlermeldungen für SmartMedia-Karte“ auf Seite G-43 nach, um Informationen darüber zu erhalten, was Sie tun müssen.
 - Der als Navigationskanal spezifizierte Kanal wird dem Part der rechten Hand zugeordnet, wogegen der um eins niedrigere Kanal als der als Navigationskanal spezifizierte Kanal dem Part der linken Hand zugeordnet wird.
 - Die On-Screen-Indikatoren für die Greifvorgänge werden für SMF-Daten nicht unterstützt.

- 4 Drücken Sie die START/STOP-Taste, um die Wiedergabe der SMF-Daten zu stoppen.



Fehlermeldungen für SmartMedia-Karte

Anzeigemeldung	Ursache	Abhilfe
Er Card R/W	Es liegt ein Fehler mit der Karte vor.	Verwenden Sie eine andere Karte.
Er No Card	(1) Die Karte ist nicht richtig in den Kartenslot eingesetzt. (2) Es ist keine Karte in den Kartenslot eingesetzt, oder die Karte wurde während einer Kartenoperation entfernt.	(1) Entfernen Sie die Karte, und setzen Sie diese danach wieder richtig ein (Seite G-41). (2) Setzen Sie eine Karte in den Kartenslot ein. Entfernen Sie niemals eine Karte aus dem Kartenslot, während eine Kartenzugriffsoperation ausgeführt wird.
Er Format	(1) Das Format der Diskette ist nicht kompatibel mit diesem Keyboard. (2) Die Diskette ist beschädigt.	<ul style="list-style-type: none"> Auf eine Diskette mit richtigem Format wechseln. G-41 Eine andere Diskette verwenden.
Er Protect	Die Karte weist Schreibschutz auf.	<ul style="list-style-type: none"> Eine andere Karte verwenden. Den Schreibschutzaufkleber von der Karte entfernen, um weitere Datenspeicherung zu ermöglichen. G-40
Er SizeOver	Die SMF-Datei, die Sie zu lesen versuchen, ist zu groß.	Drücken Sie die CARD-Taste, um an die Wahlanzeige für die SMF-Daten zurückzukehren, und wählen Sie danach andere SMF-Daten, die kleiner als die Datei sind, die Sie zu lesen versuchen (Seite G-42).
Er WrongDat	Die SMF-Daten sind korrumpiert oder weisen das falsche Format auf.	Verwenden Sie andere Daten.
Er Not SMF0	Sie versuchen die Wiedergabe von SMF-Daten, die nicht dem Format 0 entsprechen.	Verwenden Sie nur SMF-Daten mit dem Format 0.
Er No File	Sie versuchen das Lesen von Daten von einer Karte, die keine von diesem Keyboard unterstützte SMF-Daten enthält.	Setzen Sie eine Karte ein, welche von diesem Keyboard unterstützte SMF-Daten enthält.





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 POWER/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) Den POWER/MODE-Schalter einstellen, um die Stromversorgung einzuschalten. (3) Den MAIN VOL.-Schiebereglern verwenden, um die Lautstärke zu erhöhen. (4) Normales Spielen auf der Begleitseite der Tastatur ist nicht möglich, wenn der POWER/MODE-Schalter auf CASIO CHORD oder FINGERED gestellt ist. Die Einstellung des POWER/MODE-Schalters auf NORMAL ändern. (5) LOCAL CONTROL einschalten.	Seiten G-14,15 Seite G-17 Seite G-17 Seite G-29 Seite G-37
Eines der folgenden Symptome bei Batteriebetrieb.	Niedrige Batteriespannung	Die Batterien erneuern oder das Netzgerät verwenden.	Seiten G-14, 15
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <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 • 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 </div>			
Die automatische Begleitung ertönt nicht.	Begleitlautstärke auf 00 eingestellt.	Den FUNCTION-Taste verwenden, um die Lautstärke zu erhöhen.	Seite G-33
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 START/STOP-Taste drücken, um das Spielen von Stufe 1 oder Stufe 2 zu beenden. 	Seite G-23 Seite G-23
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-15



Störungsbeseitigung

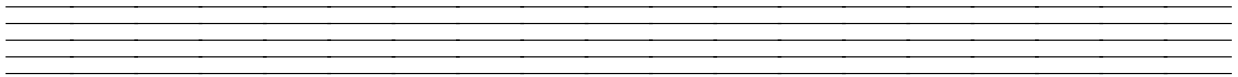
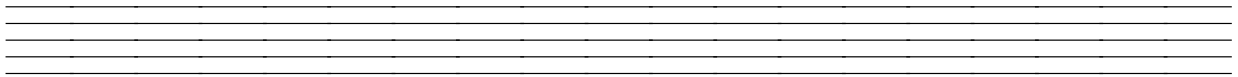
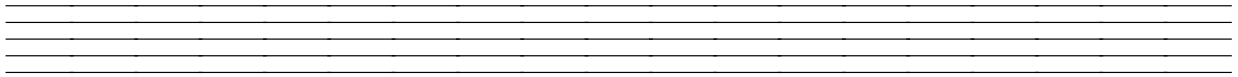
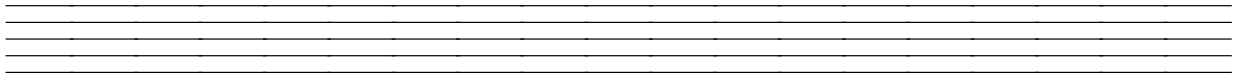
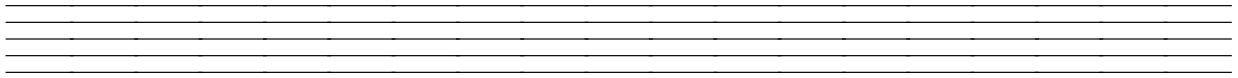
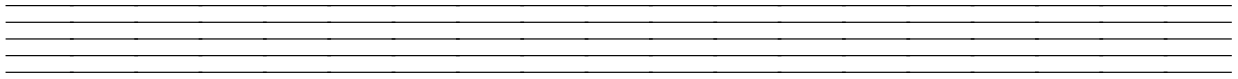
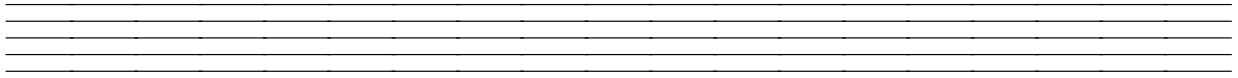
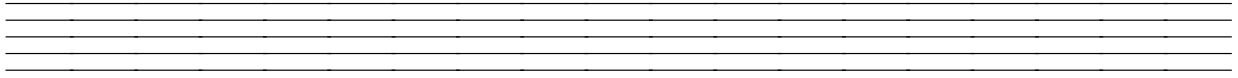
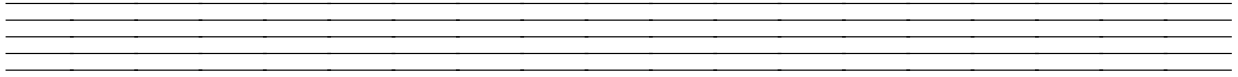
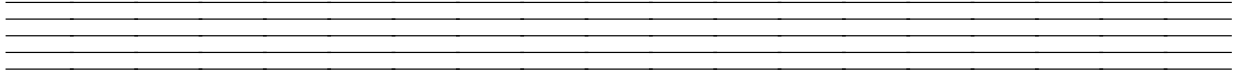
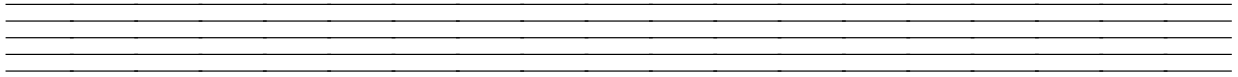
Problem	Mögliche Ursache	Abhilfe	Siehe Seite
Statisches Rauschen bei angeschlossenem Mikrofon.	(1) Ein von dem empfohlenen Typ abweichendes Mikrofon wird verwendet. ^o	(1) Verwenden Sie ein Mikrofon des empfohlenen Typs.	Seite G-26
	(2) Das Mikrofon wird in der Nähe einer Beleuchtung durch Leuchtstoffröhren verwendet.	(2) Entfernen Sie das Mikrofon von der Quelle des statischen Rauschens.	Seite G-26
Kein Mikrofonton	(1) Mikrofonlautstärke zu niedrig eingestellt.	(1) Erhöhen Sie die Mikrofonlautstärke.	Seite G-26
	(2) Mikrofon-Ein/ Aus-Schalter auf Position OFF gestellt.	(2) Schalten Sie den Mikrofon-Ein/ Aus-Schalter auf die Position ON.	Seite G-26
Aufrufen von Daten von einer Karte nicht möglich.	(1) Die Karte ist nicht richtig in den Kartenslot eingesetzt.	(1) Setzen Sie die Karte richtig in den Kartenslot ein.	Seite G-41
	(2) Sie versuchen die Verwendung einer Karte, deren Spannung oder Kapazität von diesem Keyboard nicht unterstützt wird.	(2) Verwenden sie nur eine Karte, deren Spannung und Kapazität für dieses Keyboard spezifiziert ist.	Seite G-41
	(3) Die Karte ist beschädigt.	(3) Verwenden Sie eine andere Karte.	Seite G-40

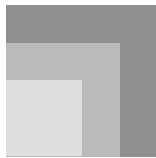


Technische Daten

Modell:	LK-70S
Keyboard:	61 Tasten der Normalgröße, 5 Oktaven
Tastenbeleuchtungssystem:	Kann ein- oder ausgeschaltet werden (bis zu 10 Tasten können gleichzeitig beleuchtet werden)
Klangfarben:	100
Rhythmusinstrument-Klangfarben:	52
Polyfonie:	Maximal 24 Noten (12 für bestimmte Klangfarben)
Automatische Begleitung Rhythmusmuster: Tempo: Akkorde: Rhythmus-Controller: Begleitleautstärke:	50 Variabel (216 Schritte, ♩ = 40 bis 255) 2 Greifverfahren (CASIO CHORD, FINGERED) START/STOP, FILL-IN, SYNCHRO 0 bis 99 (100 Schritte)
<3-Stufen-Lernfunktion> 3-Stufen-Lernfunktion: Wiedergabe: Bewertungsmodus: Fingersatz-Sprachanleitung:	3 Übungen (Stufe 1, 2, 3) Wiederholte Wiedergabe eines Musikstücks Bewertung Ein/Aus
Songbank Anzahl der Musikstücke: Controller:	60 + Bis zu 5 herunter geladene Songs START/STOP, LEFT/RIGHT
Gesangsbegleitungsmodus Anzahl der Musikstücke: Regler:	60 PLAY/STOP, KEY CONTROL (25 Schritte, -12 Halbtöne bis + 12 Halbtöne)
Anwenderbereich:	Kapazität: Ca. 89 Kilobyte
Andere Funktionen Transponierung: Stimmung:	25 Schritte (-12 Halbtöne bis +12 Halbtöne) 101 Schritte (A4 = etwa 440 Hz, ±50 Cent)
Kartenslot Funktionen:	3,3V SmartMedia™ (8 MB, 16 MB, 32 MB, 64 MB, 128 MB) Wiedergabe von SMF; Formatieren von Karten
Anschlüsse SUSTAIN Buchse: Kopfhörer/Ausgangsbuchse: Mikrofoneingang: USB-Port	Klinkenbuchse Stereo-Klinkenbuchse Ausgangsimpedanz: 94 Ω Ausgangsspannung: Max. 3 V (effekt.) Klinkenbuchse (mit Mikrofonpegelregler) Eingangsimpedanz: 3 KΩ Eingangsempfindlichkeit: 10 mV
Stromversorgungsbuchse:	9 V Gleichspannung
Stromversorgung: Batterien: Batterielebensdauer: Netzgerät: Ausschaltautomatik:	2-Weg 6 Mignonbatterien Ca. 1 Stunde Dauerbetrieb mit Mangan-Batterien Ca. 4 Stunden Dauerbetrieb mit Alkalibatterien AD-5 Schaltet die Stromversorgung etwa 6 Minuten nach der letzten Tastenbetätigung aus. Arbeitet nur bei Batteriebetrieb, kann aber auch ausgeschaltet werden.
Lautsprecher-Ausgang:	2,0 W + 2,0 W
Leistungsaufnahme:	9 V --- 7,7 W
Abmessungen:	94,4 × 37,3 × 13,0 cm
Gewicht:	Ca. 4,6 kg (ohne Batterien)

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





Anhang

Klangfarben-Liste/Noten-Tabelle

HINWEIS

- Die Displayanzeige zeigt „-“ für die Nummer an, wenn eine andere Programmänderungsnummer als unten aufgeführt über den negativen Kanal empfangen wird.

Nr.	Klangfarbenname	Bereichstyp	Maximale Polyfonie	Programmänderung	Bankwahl MSB
PIANO					
00	GRAND PIANO	A	32	0	2
01	BRIGHT PIANO	A	32	1	2
02	MELLOW PIANO	A	32	0	1
03	DANCE PIANO	A	32	1	1
04	STRINGS PIANO	A	16	0	8
05	HONKY-TONK	A	16	3	2
06	OCTAVE PIANO	A	16	3	8
07	ELEC. GRAND PIANO	A	16	2	2
08	ELEC. PIANO	A	32	4	2
09	MODERN E. PIANO	A	32	5	2
10	CHORUSED EP	A	16	4	1
11	SOFT E.PIANO	A	16	4	8
12	E.PIANO PAD	A	16	5	8
13	HARPSICHORD	A	32	6	2
14	COUPLED HARPSICHORD	A	16	6	8
15	CLAVI	A	32	7	2
CHROMATIC PERC					
16	CELESTA	A	32	8	2
17	GLOCKENSPIEL	B	32	9	2
18	VIBRAPHONE	A	32	11	2
19	MARIMBA	A	32	12	2
ORGAN					
20	DRAWBAR ORGAN 1	A	16	16	2
21	DRAWBAR ORGAN 2	A	16	16	1
22	PERC.ORGAN 1	A	16	17	2
23	PERC.ORGAN 2	A	16	17	1
24	ELEC.ORGAN	A	16	16	8
25	ROCK ORGAN	A	16	18	2
26	CHURCH ORGAN	A	16	19	2
27	CHAPEL ORGAN	A	32	19	8
28	ACCORDION	A	16	21	2
29	OCTAVE ACCORDION	A	16	21	8
30	BANDONEON	A	16	23	2
31	HARMONICA	A	32	22	2
GUITAR					
32	NYLON STR.GUITAR	C	32	24	2
33	STEEL STR.GUITAR	C	32	25	2
34	12 STR.GUITAR	C	16	25	8
35	JAZZ GUITAR	C	32	26	2
36	CLEAN GUITAR	C	32	27	2
37	ELEC.GUITAR	C	16	27	1
38	MUTE GUITAR	C	32	28	2
39	OVERDRIVE GT	C	32	29	2
40	DISTORTION GT	C	32	30	2
41	FEEDBACK GT	C	16	31	8

Anhang

Nr.	Klangfarbename	Bereichstyp	Maximale Polyfonie	Programmänderung	Bankwahl MSB
BASS					
42	ACOUSTIC BASS	C	32	32	2
43	RIDE BASS	C	16	32	8
44	FINGERED BASS	C	32	33	2
45	PICKED BASS	C	32	34	2
46	FRETLESS BASS	C	32	35	2
47	SLAP BASS	C	32	36	2
48	SYNTH-BASS 1	C	32	38	2
49	SYNTH-BASS 2	C	32	39	2
STR/ORCHESTRA					
50	VIOLIN	A	32	40	2
51	SLOW VIOLIN	A	32	40	8
52	CELLO	C	32	42	2
53	HARP	A	32	46	2
ENSEMBLE					
54	STRINGS	A	32	48	2
55	SLOW STRINGS	A	32	49	2
56	CHAMBER	A	16	48	1
57	SYNTH-STRINGS 1	A	32	50	2
58	SYNTH-STRINGS 2	A	32	51	2
59	CHOIRS	A	32	52	2
60	VOICE DOO	A	32	53	2
61	SYNTH-VOICE	A	16	54	2
BRASS					
62	TRUMPET	A	32	56	2
63	TROMBONE	C	32	57	2
64	TUBA	C	32	58	2
65	MUTE TRUMPET	A	32	59	2
66	FRENCH HORN	C	16	60	2
67	BRASS	A	32	61	2
68	BRASS SFZ	A	16	61	8
69	SYNTH-BRASS 1	A	32	62	2
70	SYNTH-BRASS 2	A	16	63	2
REED					
71	SOPRANO SAX	A	32	64	2
72	ALTO SAX	C	32	65	2
73	TENOR SAX	C	32	66	2
74	BARITONE SAX	C	32	67	2
75	OBOE	A	32	68	2
76	CLARINET	A	32	71	2
PIPE					
77	PICCOLO	B	32	72	2
78	FLUTE	A	32	73	2
79	MELLOW FLUTE	A	32	73	8
80	RECORDER	A	32	74	2
81	PAN FLUTE	A	32	75	2
82	OCARINA	A	32	79	2

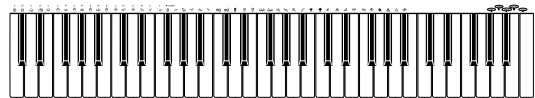


Nr.	Klangfarbenname	Bereichstyp	Maximale Polyfonie	Programmänderung	Bankwahl MSB
SYNTH-LEAD					
83	SQUARE LEAD	A	16	80	2
84	SAWTOOTH LEAD	A	16	81	2
85	MELLOW SAW LEAD	A	16	81	8
86	SINE LEAD	A	32	80	8
87	CALLIOPE	A	16	82	2
88	VOICE LEAD	A	16	85	2
89	BASS+LEAD	A	16	87	2
SYNTH-PAD					
90	FANTASY	A	16	88	2
91	WARM PAD	A	16	89	2
92	POLYSYNTH	A	16	90	2
93	BOWED PAD	A	16	92	2
94	HALO PAD	A	16	94	2
95	SOUND TRACK	A	16	97	2
96	ATMOSPHERE	A	16	99	2
97	BRIGHTNESS	A	16	100	2
98	ECHO PAD	A	16	102	2
DRUMS					
99	DRUM SET	D	32	0	120

HINWEIS

- Die Bedeutung jedes Bereichstyps ist nachfolgend beschrieben.

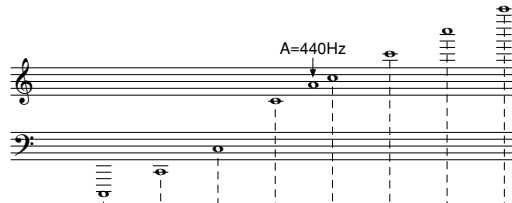
- DRUM SET (Nr. 99) ordnet 47 Perkussion-Sounds und fünf Stimmen-Sounds dem Keyboard zu, wie es nachfolgend dargestellt ist. Die jeder Taste zugeordneten Sounds sind über dem Keyboard angezeigt.



Standard1 Kick 1	High Tom 1	Open Low Conga	Mute Cuica
Side Stick	Ride Cymbal 1	High Timbale	Open Cuica
Standard1 Snare 1	Chinese Cymbal	Low Timbale	Mute Triangle
Hand Clap	Ride Bell	High Agogo	Open Triangle
Standard1 Snare 2	Tambourine	Low Agogo	Shaker
Low Tom 2	Splash Cymbal	Cabasa	ONE Count Voice 1
Closed Hi-Hat	Cowbell	Maracas	TWO Count Voice 2
Low Tom 1	Crash Cymbal 2	Short High Whistle	THREE Count Voice 3
Pedal Hi-Hat	Vibraslap	Long Low Whistle	FOUR Count Voice 4
Mid Tom 2	Ride Cymbal 2	Short Guiro	FIVE Count Voice 5
Open Hi-Hat	High Bongo	Long Guiro	
Mid Tom 1	Low Bongo	Claves	
High Tom 2	Mute High Conga	High Wood Block	
Crash Cymbal 1	Open High Conga	Low Wood Block	



Anhang



Range Type	C-1	C0	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	G7	C8	C9	G9		
A (Standard-Typ)				[Keyboard Range]											
B ("17 GLOCKENSPIEL"/ "77 PICCOLO")				[Keyboard Range]											
C (Instrumente mit niedriger Tonhöhe)			[Keyboard Range]												
D (Klangeffekt)	Keine Tonleiter für Klangfarben.														

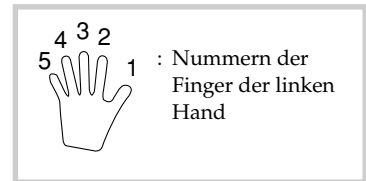
aKeyboard-Bereich

bVerfügbarer Bereich (unter Verwendung von Transponierung oder eines Meldungsempfangs)



Tabelle der gegriffenen Akkorde

Diese Tabelle zeigt das Greifen einer Anzahl von oft verwendeten Akkorden (einschließlich invertierter Formen) mit der linken Hand.



Chord Root Type	M	m	7	m7	dim7	M7	m7 ^b 5	dim
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# (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]
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, 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, 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, 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, 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, 3, 1]	[5, 3, 2, 1]	[5, 3, 2, 1]	[5, 3, 2, 1]	[5, 4, 2, 1]	[5, 3, 2, 1]	[5, 3, 2]
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	[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, 3, 1]	[5, 4, 2, 1]	[5, 4, 2, 1]	*	[5, 4, 2, 1]	[5, 4, 2, 1]	[5, 3, 2]
B	[5, 2, 1]	[5, 2, 1]	[5, 3, 2, 1]	[5, 3, 2, 1]	*	[5, 3, 2, 1]	[5, 4, 2, 1]	[5, 3, 2]



Anhang

Chord Root Type	aug	sus4	7 sus4	m add9	m M7	7 ^b 5	add9
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, 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, 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, 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, 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, 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, 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, 2, 1]	[5, 3, 2, 1]	[4, 3, 2, 1]	[5, 4, 2, 1]	[5, 3, 2, 1]	[4, 3, 2, 1]
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, 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, 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, 3, 2, 1]	[5, 3, 2, 1]	[5, 3, 2, 1]	[4, 3, 2, 1]	[5, 3, 2, 1]

* Können auf Grund der Begrenzungen der Begleitung des Keyboards in der FINGERED-Einstellung nicht spezifiziert werden, wobei jedoch die aus den gleichen Komponentennoten (mit unterschiedlicher Grundnote) gebildeten, verlängerten und verkürzten Akkorde (Septimen) an deren Stelle verwendet werden können.

Chords with same component notes as B^b aug D aug, F[#] aug
 Akkorde mit gleichen Komponentennoten wie B^b aug D aug, F[#] aug
 Akkorde mit gleichen Komponentennoten wie B aug E^b aug, G aug
 Akkorde mit gleichen Komponentennoten wie A dim7 C dim7, E^b dim7, F[#] dim7
 Akkorde mit gleichen Komponentennoten wie B^b dim7 C[#] dim7, E dim7, G dim7
 Akkorde mit gleichen Komponentennoten wie B dim7 D dim7, F dim7, A^b dim7



Rhythmus-Liste

POPS	
00	CLUB POP
01	FUNKY POP
02	SOUL BALLAD
03	POP BALLAD
04	LITE POP
05	16 BEAT FUNK
06	8 BEAT POP
07	POP ROCK
08	DANCE POP
09	POP FUSION
10	FOLKIE POP
ROCK	
11	ROCK WALTZ
12	SLOW ROCK
13	SOFT ROCK
14	50'S ROCK
15	60'S ROCK
16	4 BEAT ROCK
17	ROCK
18	TWIST
19	NEW ORLNS R&R
20	R&B
JAZZ/FUSION	
21	BIG BAND
22	SWING
23	FOX TROT
24	JAZZ WALTZ
25	LATIN FUSION
DANCE/FUNK	
26	TECHNO
27	TRANCE
28	DISCO
29	FUNK
30	RAP
EUROPEAN	
31	POLKA
32	MARCH
33	WALTZ
34	SLOW WALTZ
35	TANGO

LATIN/VARIOUS I	
36	BOSSA NOVA
37	SAMBA
38	MAMBO
39	REGGAE
40	SKA
41	SALSA
42	FOLKLORE
43	RUMBA CATALANA
VARIOUS II	
44	COUNTRY
45	TOWNSHIP
46	SLOW GOSPEL
47	BALADI
48	BAROQUE
49	NEW AGE

Songbank-Liste

00	SEPTEMBER	39	SAKURA SAKURA
01	CROCODILE ROCK	40	HOLDIRIDIA
02	HAPPY BIRTHDAY TO YOU	41	LA PALOMA
03	WE WISH YOU A MERRY CHRISTMAS	42	SANTA LUCIA
04	JINGLE BELLS	43	TROIKA
05	SILENT NIGHT	44	WALTZING MATILDA
06	JOY TO THE WORLD	45	AJO MAMMA
07	O CHRISTMAS TREE	46	LA DONNA É MOBILE FROM "RIGOLETTE"
08	WHEN THE SAINTS GO MARCHING IN	47	CHANSON DU TOREADOR FROM "CARMEN"
09	GREENSLEEVES	48	HABANERA FROM "CARMEN"
10	AMAZING GRACE	49	LE CYGNE FROM "LE CARNAVAL DES ANIMAUX"
11	AULD LANG SYNE	50	THE ENTERTAINER
12	TWINKLE TWINKLE LITTLE STAR	51	FÜR ELISE
13	LIGHTLY ROW	52	PIANO SONATA op.13 "PATHÉTIQUE" 2nd Mov.
14	SUMM SUMM SUMM	53	PIANO SONATA op.27 no.2 "MOONLIGHT" 1st Mov.
15	THE MUFFIN MAN	54	TURKISH MARCH (MOZART)
16	LONG LONG AGO	55	PIANO SONATA K.545 1st Mov.
17	ACH DU LIEBER AUGUSTIN	56	CHOPSTICKS
18	LONDON BRIDGE	57	JESUS BLEIBET MEINE FREUDE
19	SUR LE PONT D'AVIGNON	58	MINUET (J.S.BACH)
20	SIPPIN' CIDER THROUGH A STRAW	59	CANON (PACHELBEL)
21	GRANDFATHER'S CLOCK	60~64	User Songs / Canctones del usuario
22	MICHAEL ROW THE BOAT ASHORE		
23	DANNY BOY		
24	ANNIE LAURIE		
25	MY BONNIE		
26	IF YOU'RE HAPPY AND YOU KNOW IT, CLAP YOUR HANDS		
27	MY DARLING CLEMENTINE		
28	HOME SWEET HOME		
29	J'AI PERDU LE DO DE MA CLARINETTE		
30	I'VE BEEN WORKING ON THE RAILROAD		
31	LITTLE BROWN JUG		
32	AURA LEE		
33	SWANEE RIVER (OLD FOLKS AT HOME)		
34	YANKEE DOODLE		
35	RED RIVER VALLEY		
36	TURKEY IN THE STRAW		
37	HOME ON THE RANGE		
38	ALOHA OE		



Blank musical staff

Blank musical staff

Blank musical staff

Blank musical staff

Blank musical staff

Blank musical staff

Blank musical staff

Blank musical staff

Blank musical staff

Blank musical staff

Blank musical staff



Blank musical staff

Blank musical staff

Blank musical staff

Blank musical staff

Blank musical staff

Blank musical staff

Blank musical staff

Blank musical staff

Blank musical staff

Blank musical staff

Blank musical staff



Blank musical staff

Blank musical staff

Blank musical staff

Blank musical staff

Blank musical staff

Blank musical staff

Blank musical staff

Blank musical staff

Blank musical staff

Blank musical staff

Blank musical staff



Blank musical staff

Blank musical staff

Blank musical staff

Blank musical staff

Blank musical staff

Blank musical staff

Blank musical staff

Blank musical staff

Blank musical staff

Blank musical staff

Blank musical staff

Model **LK-70S** 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	X 9nH V = 100 X 9nH V = 0	O 9nH V = 1-127 X 9nH V = 0, 8nH V = XX	XX: Kein Zusammenhang
After Touch Key's Ch's	X X	X X	
Pitch Bender	X	O	
Control Change 0, 32 1 6, 38 7 10 11	O X X X X X	O O O*2 O O O	Bank select Modulation Data entry Volume Pan Expression

Program Change	: True #	X	O	Expression
11		X	O	
64 100, 101 120 121		O X X X	O O*2 O O	Hold1 RPN LSB, MSB All sound off Reset all controller
Program Change	: True #	O 0-127 *****	O 0-127 *****	
System Exclusive		X	O*3	
System Common	: Song Pos : Song Sel : Tune	X X X	X X X	
System Real Time	: Clock : Commands	X X	X X	
Aux Messages	: Local ON/OFF : All notes OFF : Active Sense : Reset	X X X X	X O O X	
Remarks		*2 FINE TUNE, COARSE TUNE, PITCH BEND SENSE und RPN Null empfangen *3 GM ein/aus GM ON : [F0] [7E] [7F] [09] [01] [F7] GM OFF : [F0] [7E] [7F] [09] [02] [F7]		

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

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

O : Yes
X : No



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

CASIO®

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

© MA0406-B Printed in China
LK70S-G-1