

# CTK-810 WK-110

## BEDIENUNGSANLEITUNG



## **Wichtig!**

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

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



Diese Markierung trifft nur auf EU-Länder zu.



CASIO Europe GmbH  
Bornbarch 10, 22848 Norderstedt, Germany

# Vorsichtsmaßnahmen hinsichtlich der Sicherheit

Herzlichen Glückwunsch zu Ihrer Wahl eines elektronischen Musikinstrumentes von CASIO.

- Bevor Sie das Instrument verwenden, lesen Sie unbedingt die in dieser Anleitung enthaltenen Instruktionen aufmerksam durch.
- Bitte bewahren Sie 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 ( $\ominus$ ) 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.)

### 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.



### 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.
  - Um den Bereich zwischen den Stiften des Netzsteckers sauber zu halten, trennen Sie bitte mindestens einmal pro Jahr den Stecker von der Steckdose und entfernen Sie etwaige Staubansammlungen mit einem Staubsauger oder trockenem Tuch.
  - Verwenden Sie auf keinen Fall chemische Reinigungsmittel zum Reinigen des Netzkabels, insbesondere der Stecker- und Buchsenteile.



### Neuaufstellung des Produkts

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



### Reinigung

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



### Batterien

Fehlerhafte Verwendung der Batterien kann zu deren Auslaufen führen, wodurch Gegenstände in der Nähe beschädigt werden können. Oder die Batterien können explodieren, wodurch es zu Feuer- und Verletzungsgefahr kommt. Beachten Sie daher immer die folgenden Vorsichtsmaßnahmen.

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

### Steckerbuchsen

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



### Aufstellungsort

Vermeiden Sie die folgenden Aufstellungsorte für dieses Produkt. Solche Aufstellungsorte führen zu Feuer- und Stromschlaggefahr.



- Orte, die hoher Luftfeuchtigkeit oder starker Staubentwicklung ausgesetzt sind
- Orte, an welchen Lebensmittel verarbeitet werden, oder die auf andere Weise ölhaltiger Luft ausgesetzt sind
- Orte in der Nähe von Klimageräten, auf beheizten Teppichen, in direktem Sonnenschein, in einem im prallen Sonnenlicht geparkten Fahrzeug oder an einem anderen Ort mit hoher Temperatur

### Flüssigkristallanzeige

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



### Lautstärke

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



### Schwere Gegenstände

Stellen Sie niemals schwere Gegenstände auf diesem Produkt ab.

Anderenfalls kann das Produkt umfallen oder die Gegenstände können herunter fallen, wodurch es zu persönlichen Verletzungen kommen kann.



### Richtige Montage des Ständers\*

Ein falsch montierter Ständer kann umkippen, sodass das Produkt herunterfällt und persönliche Verletzungen verursachen kann.



Achten Sie auf richtige Montage des Ständers, wie es in der damit mitgelieferten Montageanleitung angegeben ist. Bringen Sie auch das Produkt richtig auf dem Ständer an.

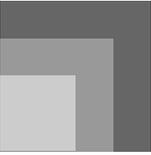
\* Der Ständer ist als Option erhältlich.

### WICHTIG!

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

- Stromversorgungs-Indikatorlampe blass
- Instrument schaltet nicht ein
- Display blass, schwierig abzulesen
- Ungewöhnlich niedrige Lautsprecher/Kopfhörer-Lautstärke
- Verzerrungen im ausgegebenen Sound
- Manchmalige Unterbrechung des Sounds beim Spielen mit hoher Lautstärke
- Plötzlicher Stromausfall beim Spielen mit hoher Lautstärke
- Verblassen des Displays, wenn mit hoher Lautstärke gespielt wird
- Kontinuierliche Sound-Ausgabe nachdem Sie eine Taste freigeben
- Eine vollständig unterschiedliche Klangfarbe ertönt
- Ein abnormales Rhythmusmuster und Demomusikstück wird gespielt

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



# Hauptmerkmale

---

## □ 515 Klangfarben

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

## □ Piano-Einstelltaste (PIANO SETTING)

Auf Tastendruck können Sie das Setup des Keyboards für Pianodarbietungen optimieren.

## □ 3-Stufen-Lernfunktion

- 3-Stufen-Lernfunktion: Nun können Sie die Parts Schritt für Schritt lernen, welche die vorprogrammierten Musikstücke des Keyboards sowie die aus dem Internet heruntergeladenen SMF-Daten ausmachen. Auf dem Monitorbildschirm erscheinenden Anleitungen helfen Ihnen auf dem Weg zu musikalischer Perfektion.
- Bewertungsfunktion: Sie können das Keyboard für Bewertung Ihrer Fortschritte in der 3-Stufen-Lernfunktion konfigurieren. Das Keyboard kann Ihre Punkte sowohl während als auch nach einer Lektion anzeigen.

## □ 100 vorprogrammierte Musikstücke

## □ 120 Rhythmen

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

## □ Automatische Begleitung

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

## □ Registrierungsspeicher

Die Keyboard-Einstellungen können in dem Speicher abgespeichert und später bei Bedarf sofort wieder aufgerufen werden. Bis zu 32 Einstellungen (4 Einstellungen × 8 Banken) können in dem Registrierungsspeicher abgespeichert werden.

## □ Aufnahme und Wiedergabe

Mit der Übungsaufnahme können Sie Ihr Mitspielen mit den vorprogrammierten Musikstücken für spätere Wiedergabe aufnehmen.

Die Darbietungsaufnahme lässt Sie Ihre Darbietungen, einschließlich Begleitautomatik, in Echtzeit aufnehmen.

## □ 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.

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

## **Hauptmerkmale ..... G-5**

## **Allgemeine Anleitung ..... G-8**

Anbringen des Notenständers ..... G-12

## **Schnellnachschatag ..... G-13**

Spielen des Keyboards ..... G-13

## **Stromversorgung ..... G-15**

Batteriebetrieb ..... G-15

Netzbetrieb ..... G-16

Ausschaltautomatik ..... G-17

Speicherinhalt ..... G-17

## **Anschlüsse ..... G-18**

PHONES/OUTPUT-Buchse ..... G-18

Anschluss an einen Computer  
oder an ein anders Gerät ..... G-18

Sustain/Zuordnungsbare Buchse ..... G-19

Zubehör und Sonderzubehör ..... G-19

## **Grundlegende Bedienvorgänge ..... G-20**

Spielen des Keyboards ..... G-20

Wahl einer Klangfarbe ..... G-20

Verwendung der Klangeffekte ..... G-21

PIANO SETTING-Taste ..... G-21

## **Wiedergabe eines eingebauten Musikstückes ..... G-22**

Wiedergabe eines  
Songbank-Musikstückes ..... G-22

Einstellung des Tempos ..... G-23

Pause während der Wiedergabe ..... G-23

Schneller Rücklauf ..... G-23

Schneller Vorlauf ..... G-23

Wiederholung einer musikalischen  
Phrase ..... G-24

Ändern der Klangfarbe der Melodie ..... G-24

Aufeinanderfolgende Wiedergabe aller  
Musikstücke ..... G-24

## **3-Stufen-Lernfunktion ..... G-25**

Bewertungsmodus ..... G-26

Verwendung der Lernfunktionen  
und des Bewertungsmodus ..... G-26

Stufe 1 - Meistern Sie das Timing. .... G-27

Stufe 2 - Meistern Sie die Melodie. .... G-27

Stufe 3 - Spielen Sie mit normaler  
Geschwindigkeit. .... G-28

Bewerten Ihres Spiels auf dem  
Keyboard ..... G-28

Akustische Anleitung zum  
Greifverfahren ..... G-29

Verwendung des Metronoms ..... G-29

## **Verwendung der automatischen Begleitung ..... G-30**

Wahl eines Rhythmus ..... G-30

Spielen eines Rhythmus ..... G-31

Einstellung des Tempos ..... G-31

Verwendung der automatischen  
Begleitung ..... G-31

Verwendung von Intro  
(Einleitungsphrase) ..... G-35

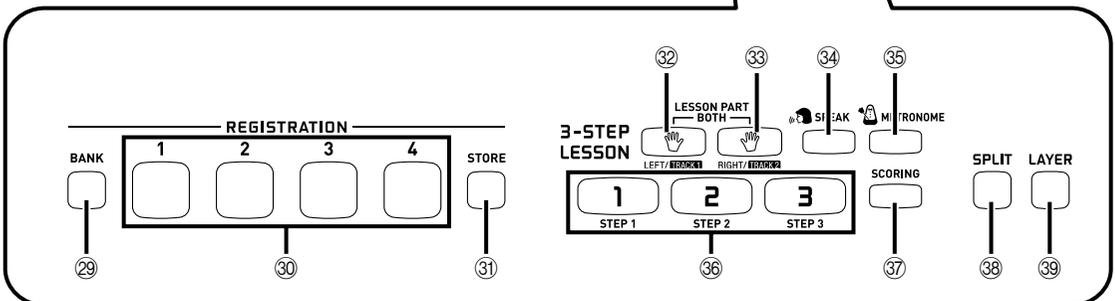
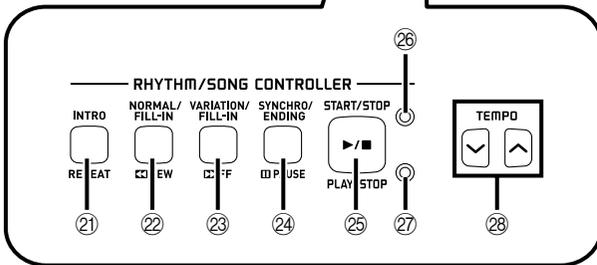
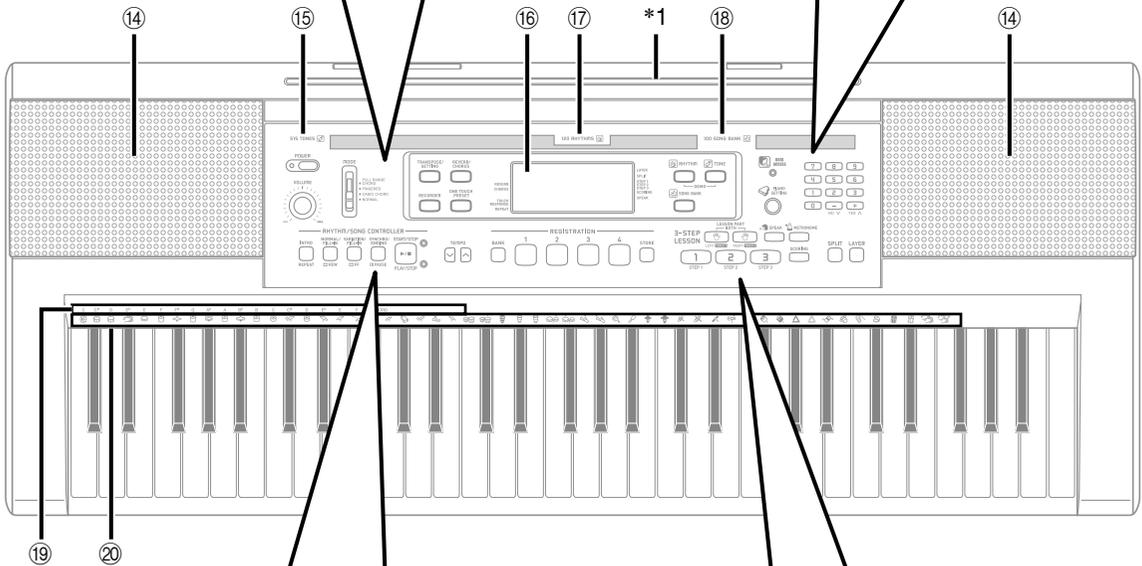
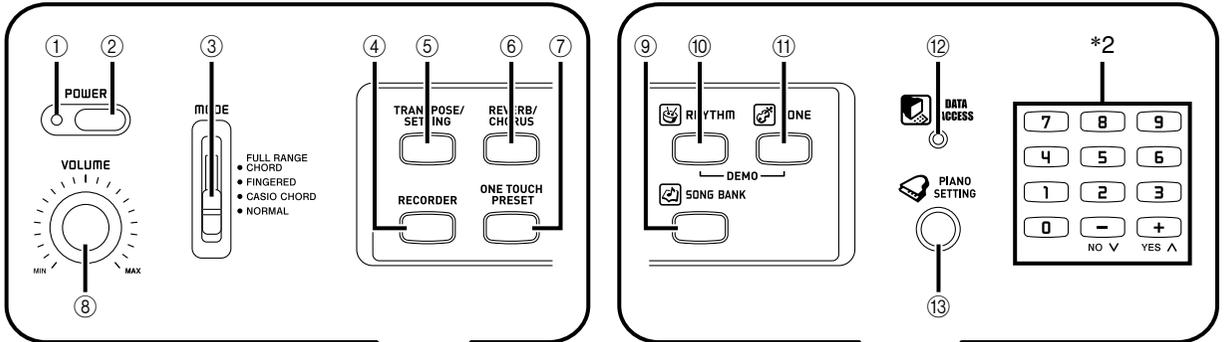
Verwendung von Fill-in  
(Zwischenspiel) ..... G-35



Verwendung einer Rhythmus-Variation .....	G-35	Gemeinsame Verwendung von Mischklangfarbe und Split .....	G-46
Verwendung von Fill-in (Zwischenspiel) mit einem Variations-Rhythmus .....	G-35	Transponierung des Keyboards .....	G-47
Synchronstart der Begleitung mit dem Rhythmus .....	G-35	Einstellung der Begleitungs- und Songbank-Lautstärke .....	G-47
Beendigung mit einem Ending (Schlussphrase) .....	G-36	Verwendung der Anschlagdynamik .....	G-48
Verwendung von One-Touch-Preset .....	G-36	Stimmen des Keyboards .....	G-48
<b>Registrationspeicher .....</b>	<b>G-37</b>	<b>Anschluss an einen Computer .....</b>	<b>G-49</b>
Merkmale des Registrationspeichers ...	G-37	Anschließen an einen Computer .....	G-49
Abspeichern einer Einstellung in dem Registrationspeicher .....	G-38	Erweiterung der Auswahl der Songbank-Musikstücke .....	G-50
Aufrufen einer Einstellung aus dem Registrationspeicher .....	G-38	Verwenden der SMF-Daten auf der mitgelieferten CD-ROM .....	G-51
<b>Aufnahme und Wiedergabe .....</b>	<b>G-39</b>	General-MIDI-Klangfarben .....	G-51
Parts und Spuren .....	G-39	Änderung der Einstellungen .....	G-51
Aufnahme der Gesangsbegleitung mit einem vorprogrammierten Musikstück ...	G-40	<b>Störungsbeseitigung .....</b>	<b>G-54</b>
Wiedergabe einer Übungsaufnahme .....	G-41	<b>Technische Daten .....</b>	<b>G-56</b>
Aufnahme einer Darbietung .....	G-41	<b>Vorsichtsmaßregeln zur Benutzung .....</b>	<b>G-57</b>
Wiedergabe einer Darbietungsaufnahme .....	G-43	<b>Anhang .....</b>	<b>A-1</b>
Overdubbing einer Darbietungsaufnahme .....	G-44	Klangfarben-Liste .....	A-1
Löschen eines/einer bestimmten Parts/Spur .....	G-44	Schlagzeug-Sound-Liste .....	A-5
<b>Keyboard-Einstellungen .....</b>	<b>G-45</b>	Tabelle der gegriffenen Akkorde .....	A-7
Verwendung der Mischklangfarbe .....	G-45	Rhythmus-Liste .....	A-8
Verwendung von Split (Tastatur-Auftrennung) .....	G-45	Songliste (SONG) .....	A-9
		<b>MIDI-Meldungen, die über den USB-Port gesandt und empfangen werden können</b>	

# Allgemeine Anleitung

## CTK-810





- ① Stromversorgungs-Indikatorlampe
- ② Ein/Aus-Taste (POWER)
- ③ Modus-Schalter (MODE)
- ④ Recordertaste (RECORDER)
- ⑤ Transponierungs-/Einstelltaste (TRANSCOPE/SETTING)
- ⑥ Nachhall-/Chorus-Taste (REVERB/CHORUS)
- ⑦ One-Touch-Preset-Taste (ONE TOUCH PRESET)
- ⑧ Lautstärkeregler (VOLUME)
- ⑨ Songbank-Taste (SONG BANK)
- ⑩ Rhythmus-Taste (RHYTHM)
- ⑪ Klangfarben-Taste (TONE)
- ⑫ Datenzugriffslampe (DATA ACCESS)
- ⑬ Pianoeinstelltaste (PIANO SETTING)
- ⑭ Lautsprecher
- ⑮ Klangfarben-Liste (TONE)
- ⑯ Display
- ⑰ Rhythmus-Liste (RHYTHM)
- ⑱ Songbankliste (SONG BANK)
- ⑲ Akkord-Grundtonbezeichnung
- ⑳ Liste der Perkussionsinstrumente

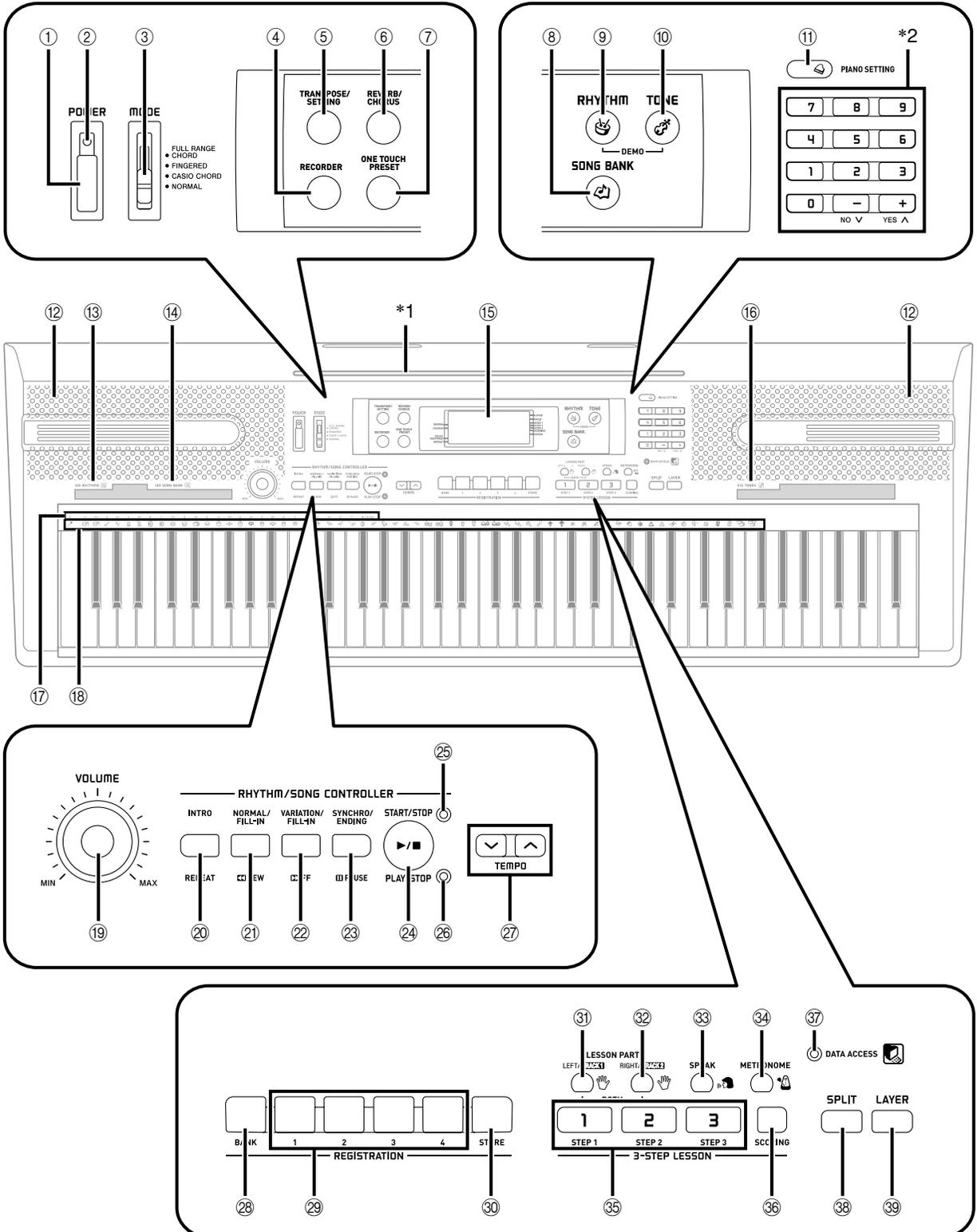
### ● Rhythmus/Song-Controller (RHYTHM/SONG CONTROLLER)

- ㉑ Einleitungstaste (INTRO),  
Wiederholungstaste (REPEAT)
- ㉒ Normal/Fill-in-Taste (NORMAL/FILL-IN),  
Rücklauf-Taste (REW)
- ㉓ Variation/Fill-in-Taste (VARIATION/FILL-IN),  
Schnellvorlauf-Taste (FF)
- ㉔ Synchron/Endingtaste (SYNCHRO/ENDING),  
Pausetaste (PAUSE)
- ㉕ Start/Stopptaste (START/STOP),  
Wiedergabe/Stopptaste (PLAY/STOP)
- ㉖ Rhythmuscontroller-Indikatorlampe
- ㉗ Songcontroller-Indikatorlampe
- ㉘ Tempotasten (TEMPO)
- ㉙ Banktaste (BANK)
- ㉚ Registrierungstasten (REGISTRATION)
- ㉛ Speichertaste (STORE)

### ● 3-Stufen-Lernfunktion (3-STEP LESSON SYSTEM)

- ㉜ Links/Spur 1-Taste (LEFT/TRACK 1)
- ㉝ Rechts/Spur 2-Taste (RIGHT/TRACK 2)
- ㉞ Sprachausgabetaaste (SPEAK)
- ㉟ Metronomtaste (METRONOME)
- ㊱ Taste für Stufe 1 bis Stufe 3 (STEP 1 bis 3)
- ㊲ Bewertungstaste (SCORING)
- ㊳ Tastatur-Auftrennungs-Taste (SPLIT)
- ㊴ Mischklangfarben-Taste (LAYER)

## WK-110





- ① Ein/Aus-Taste (POWER)
- ② Stromversorgungs-Indikatorlampe
- ③ Modus-Schalter (MODE)
- ④ Recordertaste (RECORDER)
- ⑤ Transponierungs-/Einstelltaste (TRANSPOSE/SETTING)
- ⑥ Nachhall-/Chorus-Taste (REVERB/CHORUS)
- ⑦ One-Touch-Preset-Taste (ONE TOUCH PRESET)
- ⑧ Songbank-Taste (SONG BANK)
- ⑨ Rhythmus-Taste (RHYTHM)
- ⑩ Klangfarben-Taste (TONE)
- ⑪ Pianoeinstelltaste (PIANO SETTING)
- ⑫ Lautsprecher
- ⑬ Rhythmus-Liste (RHYTHM)
- ⑭ Songbankliste (SONG BANK)
- ⑮ Display
- ⑯ Klangfarben-Liste (TONE)
- ⑰ Akkord-Grundtonbezeichnung
- ⑱ Liste der Perkussionsinstrumente
- ⑲ Lautstärkereglern (VOLUME)

#### ● Rhythmus/Song-Controller (RHYTHM/SONG CONTROLLER)

- ⑳ Einleitungstaste (INTRO),  
Wiederholungstaste (REPEAT)
- ㉑ Normal/Fill-in-Taste (NORMAL/FILL-IN),  
Rücklauf-Taste (REW)
- ㉒ Variation/Fill-in-Taste (VARIATION/FILL-IN),  
Schnellvorlauf-Taste (FF)
- ㉓ Synchron/Endingtaste (SYNCHRO/ENDING),  
Pausetaste (PAUSE)
- ㉔ Start/Stopptaste (START/STOP),  
Wiedergabe/Stopptaste (PLAY/STOP)
- ㉕ Rhythmuscontroller-Indikatorlampe
- ㉖ Songcontroller-Indikatorlampe
- ㉗ Tempotasten (TEMPO)
- ㉘ Banktaste (BANK)
- ㉙ Registrierungstasten (REGISTRATION)
- ㉚ Speichertaste (STORE)

#### ● 3-Stufen-Lernfunktion (3-STEP LESSON SYSTEM)

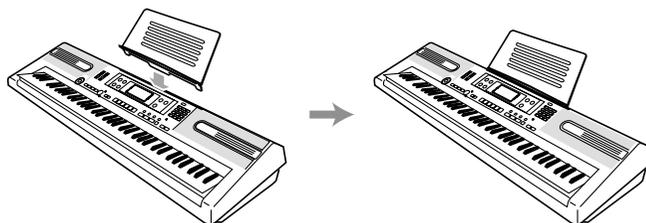
- ㉛ Links/Spur 1-Taste (LEFT/TRACK 1)
- ㉜ Rechts/Spur 2-Taste (RIGHT/TRACK 2)
- ㉝ Sprachausgabebetaste (SPEAK)
- ㉞ Metronomtaste (METRONOME)
- ㉟ Taste für Stufe 1 bis Stufe 3 (STEP 1 bis 3)
- ㊱ Bewertungstaste (SCORING)
- ㊲ Datenzugriffslampe (DATA ACCESS)
- ㊳ Tastatur-Auftrennungs-Taste (SPLIT)
- ㊴ Mischklangfarben-Taste (LAYER)

## HINWEIS

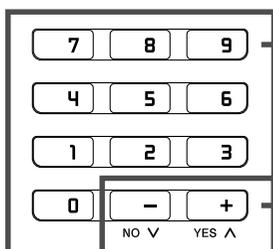
- Die Abbildungen in dieser Bedienungsanleitung zeigen das Modell WK-110.

### \*1 Anbringen des Notenständers

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



### \*2

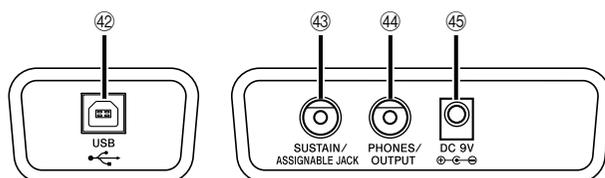


④① Zifferntasten

④① [+]/[-]-Tasten

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

### Rückseite



④② USB port

④③ SUSTAIN/ASSIGNABLE JACK-Buchse (SUSTAIN/ASSIGNABLE JACK)

④④ Kopfhörer/Ausgangsbuchse (PHONES/OUTPUT)

④⑤ Stromversorgungsanschluss (DC 9V)

## Controllerindikatorlampen

### Rhythmuscontroller-Indikatorlampe (CTK-810: ②⑥, WK-110: ②⑤)

Falls Sie die RHYTHM-Taste drücken, um den Rhythmusmodus aufzurufen, leuchtet die Rhythmuscontroller-Indikatorlampe auf. Damit wird angezeigt, dass die Tasten ②① bis ②⑤ (WK-110: ②① bis ②④) gegenwärtig als Rhythmussteuerungstasten funktionieren.

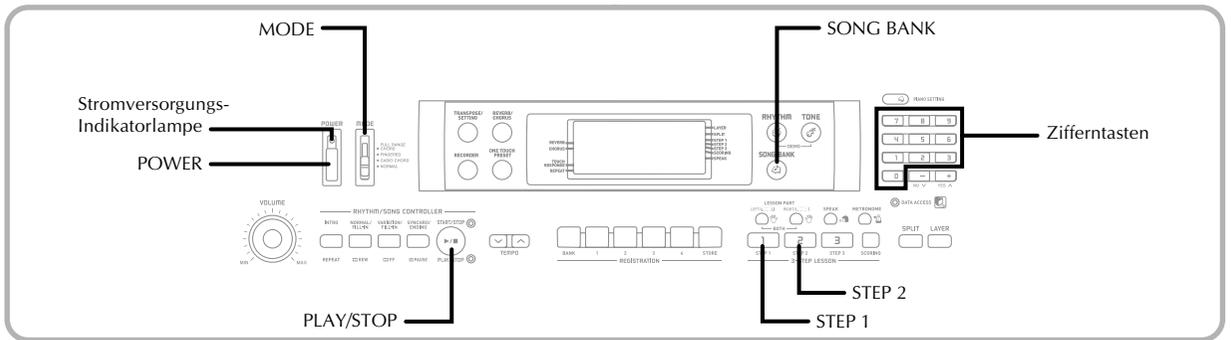
### Songcontroller-Indikatorlampe (CTK-810: ②⑦, WK-110: ②⑥)

Falls Sie die SONG BANK-Taste drücken bzw. die RHYTHM-Taste und die TONE-Taste gleichzeitig betätigen, um mit der Wiedergabe eines Demomusikstückes zu beginnen, leuchtet die Songcontroller-Indikatorlampe auf. Damit wird angezeigt, dass die Tasten ②① bis ②⑤ (WK-110: ②① bis ②④) gegenwärtig als Wiedergabesteuerungstasten funktionieren.

## HINWEIS

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

# Schnellnachschlag

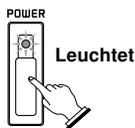


Dieser Abschnitt enthält eine Übersicht der Keyboard-Operationen, welche den ersten und zweiten Stufen der 3-Stufen-Lernfunktion verwenden.

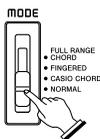
Bei der 3-Stufen-Lernfunktion leuchten die Tasten der On-Screen-Keyboard-Anleitung auf, um die nächste Note des Musikstückes anzuzeigen.

## Spielen des Keyboards

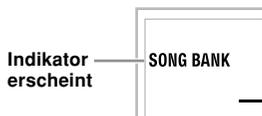
- Die POWER-Taste drücken, um die Stromversorgung einzuschalten.
  - Dadurch leuchtet die Stromversorgungs-Indikatorlampe auf.



- Den MODE-Schalter auf NORMAL stellen.



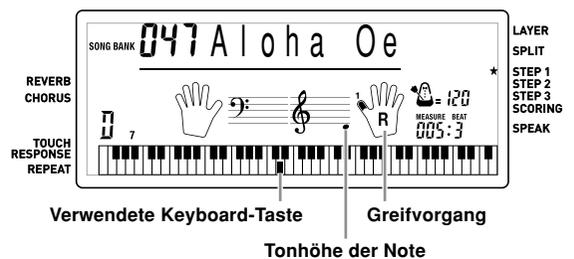
- Die SONG BANK-Taste drücken.



- Das zu spielende Musikstück in der SONG BANK-Liste aufsuchen, und danach seine dreistellige Nummer mit den Zifferntasten eingeben.
  - Für die SONG BANK-Liste siehe Seite A-9.
  - Beispiel: Zum Wählen von „047 ALOHA OE“ ist 0, 4 und dann 7 einzugeben.



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



**Falls Sie Stufe 1 der Lernfunktion gewahlt haben**

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

**Falls Sie Stufe 2 der Lernfunktion gewahlt haben**

- Die richtigen Noten auf dem Keyboard spielen.
- Wahrend eine Taste der On-Screen-Keyboard-Anleitung leuchtet, drucken Sie die entsprechenden Taste auf dem tatsachlichen Keyboard. Im Falle eines zweihandigen Musikstucks schaltet sich die Anzeige der Keyboard-Anleitung aus, wenn Sie eine Taste des Keyboards drucken, und die Taste der On-Screen-Keyboard-Anleitung leuchtet fur die nachste zu spielende Note auf.
- Die Begleitung (Part der linken Hand) wird in ubereinstimmung mit den Noten wiedergegeben, solange Sie die richtigen Tasten auf dem Keyboard drucken.

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

# 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.

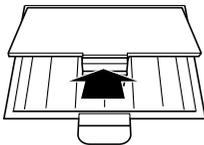
### HINWEIS

- 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.

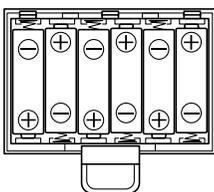
## Einsetzen der Batterien

### <CTK-810>

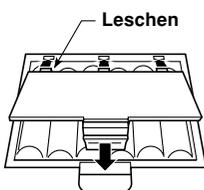
- 1 Den Batteriefachdeckel abnehmen.



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

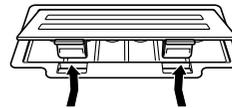


- 3 Die Laschen am Batteriefachdeckel in die dafür vorgesehenen Löcher einsetzen und den Deckel schließen.

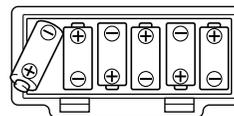


### <WK-110>

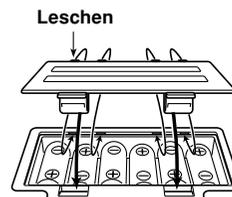
- 1 Den Batteriefachdeckel abnehmen.



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



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



### Wichtige Informationen hinsichtlich der Batterien

■ Nachfolgend ist die ungefähre Lebensdauer der Batterien aufgeführt.

Alkalibatterien ..... <CTK-810> 2,5 Stunden

Manganbatterien ..... <WK-110> 6 Stunden

Der obige Wert entspricht der Standard-Batterielebensdauer bei normaler Temperatur, wenn die Lautstärke des Keyboards auf den mittleren Pegel eingestellt ist. Die Batterielebensdauer kann durch extreme Temperaturen oder das Spielen bei sehr hoher Lautstärke-Einstellung verkürzt werden.

#### ⚠ **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.

#### ⚠ **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.

#### **HINWEIS**

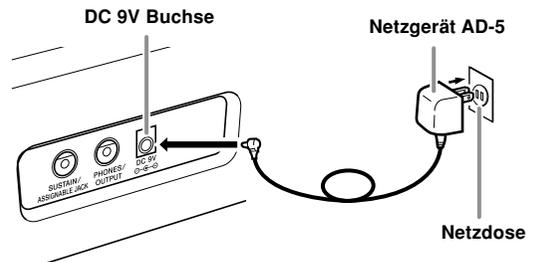
- Verwenden Sie mit diesem Produkt keine Oxyride-Batterie oder andere Primärzelle auf Nickelbasis. Durch Inkompatibilität solcher Batterien mit den Produkteigenschaften können sich eine Verkürzung der Batterielebensdauer und Fehlbetrieb des Produkts ergeben.

## 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.

#### ● **Während des Betriebs**

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

#### ● **Während des Transports**

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

#### ● **Während der Lagerung**

- Schließen Sie das Netzlabel zu einem Bündel, aber wickeln Sie es niemals um das Netzgerät.

#### **WICHTIG!**

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



## Ausschaltautomatik

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

### HINWEIS

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

## Ausschalten der Ausschaltautomatik

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

### HINWEIS

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

## Speicherinhalt

Registrierungsspeicherinhalte, Recorderspeicherinhalte und Songbankdaten, die von einem Computer an den Keyboardspeicher übertragen werden, bleiben vollständig erhalten, wenn das Keyboard durch Drücken der Ein/Aus-Taste oder durch die Ausschaltautomatik ausgeschaltet wird.

## Elektrischer Strom

Die oben beschriebenen Speicherinhalte werden aufrechterhalten, solange das Keyboard mit Strom versorgt ist. Durch das Abziehen des Netzgerätes, wenn keine Batterien eingesetzt sind, oder wenn die eingesetzten Batterien verbraucht sind, wird die elektrische Stromversorgung des Keyboards unterbrochen. Dadurch werden alle im Speicher abgespeicherten Daten gelöscht.

## Anforderungen an die Stromversorgung

Beachten Sie die folgenden Vorsichtsmaßnahmen, um sicherzustellen, dass die gegenwärtigen Speicherinhalte nicht verloren werden.

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

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

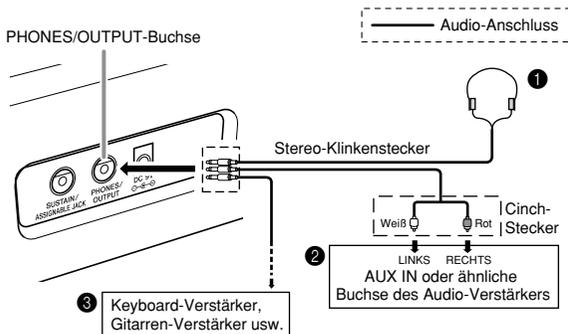
# Anschlüsse

## PHONES/OUTPUT-Buchse

### 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)

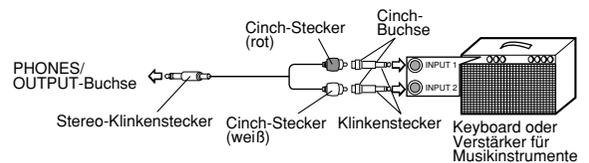
Ein im Fachhandel erhältliches Verbindungskabel verwenden, um das Keyboard an den Verstärker für Musikinstrumente anzuschließen.

### 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



## Anschluss an einen Computer oder an ein anders Gerät

Sie können das Keyboard auch an einen Computer anschließen. Für Einzelheiten siehe „Anschließen an einen Computer“ auf Seite G-49.

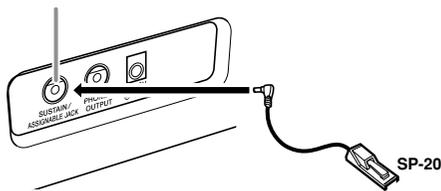


## Sustain/Zuordnungsbare Buchse

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

Für Einzelheiten über das Wählen der gewünschten Pedalfunktion siehe „SUSTAIN/ASSIGNABLE JACK (SUSTAIN/ZUORDNUNGSBARE BUCHSE) (Vorgabe: SUS)“ auf Seite G-53.

SUSTAIN/ASSIGNABLE JACK-Buchse



### Sustain-Pedal

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

### Sostenuto-Pedal

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

### Soft-Pedal (Dämpferpedal)

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

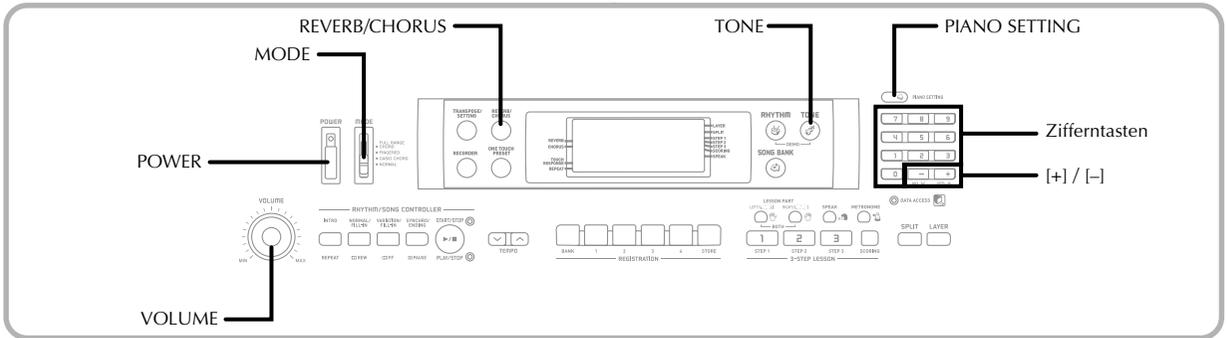
### Rhythmus-Start/Stopp-Pedal

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

## Zubehör und Sonderzubehör

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

# Grundlegende Bedienvorgänge



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

## Spielen des Keyboards

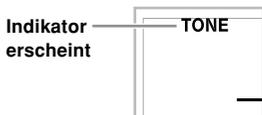
- 1 Die POWER-Taste drücken, um das Keyboard einzuschalten.
- 2 Den MODE-Schalter auf Position NORMAL stellen.
- 3 Den VOLUME-Regler verwenden, um die Lautstärke auf einen relativ niedrigen Pegel einzustellen.
- 4 Etwas auf dem Keyboard spielen.

## Wahl einer Klangfarbe

Dieses Keyboard weist 515 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 dreistellige Klangfarbennummer der gewünschten Klangfarbe einzugeben.

*Beispiel:* Um „111 ACOUSTIC BASS“ zu wählen, die Ziffern 1, 1 gefolgt von der Ziffer 1 eingeben.



### HINWEIS

- Immer alle drei Stellen der Klangfarbennummer eingeben, einschließlich der vorgestellten Nullen (wenn vorhanden). Falls Sie nur eine oder zwei Stellen eingeben und danach stoppen, wird das Display nach einigen Sekunden Ihre Eingabe automatisch löschen.
- Sie können die angezeigte Klangfarbennummer auch erhöhen oder vermindern, indem Sie die [+] -Taste bzw. [-] -Taste drücken.
- Wenn einer der Schlagzeug-Sets gewählt ist (Klangfarbennummern 501 bis 515), ist jeder Taste des Keyboards ein unterschiedlicher Perkussion-Sound zugeordnet. Für Einzelheiten siehe Seite A-5.

### Polyfonie

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

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



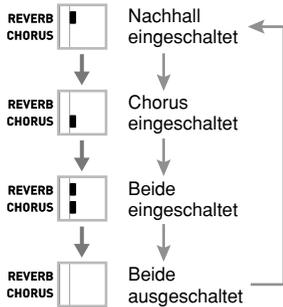
## Verwendung der Klangeffekte

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

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

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

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



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

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

Effektliste

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

## PIANO SETTING-Taste

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

### Einstellungen

Klangfarbennummer: „001“

Rhythmusnummer: „101“

Mischklangfarbe: Ausgeschaltet

Split (Tastatur-Auftrennung): Ausgeschaltet

Reverb: Eingeschaltet (Typ 3)

Chorus: Ausgeschaltet

Transponierung: 00

Anschlagdynamik:

Aus (Off): Rückkehr an die anfängliche Vorgabe

Ein (On): Keine Änderung

Zuordnungsbare Buchse: SUS

Local Control: Eingeschaltet

### Optimierung der Keyboard-Einstellungen für das Pianospiel

- 1 Den MODE-Schalter auf Position NORMAL stellen.
- 2 Drücken Sie die PIANO SETTING-Taste.
- 3 Versuchen Sie nun etwas auf dem Keyboard zu spielen.
  - Die von Ihnen gespielten Noten erklingen mit einer Pianoklangfarbe.
  - Falls Sie mit Rhythmusbegleitung spielen möchten, drücken Sie die START/STOP-Taste. Dadurch wird der für das Pianospiel optimierte Rhythmus wiedergegeben.
  - Um die Rhythmuswiedergabe zu stoppen, drücken Sie erneut die START/STOP-Taste.

### HINWEIS

- Falls Sie die PIANO SETTING-Taste während der Wiedergabe eines Rhythmus drücken, wird der Rhythmus gestoppt, worauf das Keyboard-Setup geändert wird.
- Das Setup des Keyboards ändert sich nicht, wenn Sie die PIANO SETTING-Taste unter einer der folgenden Bedingungen drücken.
  - Während einer Echtzeit-Aufnahme im Songspeicher
  - Während der Wiedergabe eines Demomusikstückes



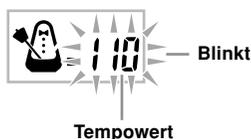
## Einstellung des Tempos

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 30 bis 255 ändern.

### Einstellen des Tempos

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

- ∧ : Erhöht den Tempowert.
- ∨ : Vermindert den Tempowert.



#### HINWEIS

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

## Pause während der Wiedergabe

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

## Schneller Rücklauf

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



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

#### HINWEIS

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

## Schneller Vorlauf

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



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

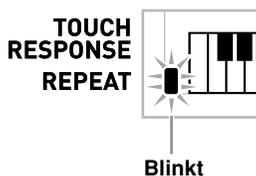
#### HINWEIS

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

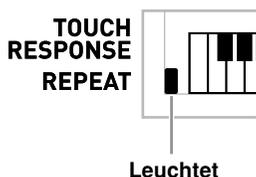
### Wiederholung einer musikalischen Phrase

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

- 1 Während das Musikstück wiedergegeben wird, drücken Sie die REPEAT-Taste während der Wiedergabe des Takts, ab dem Sie beginnen möchten.



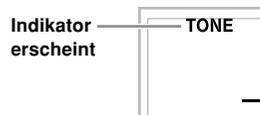
- 2 Sobald die Wiedergabe den Takt erreicht, den Sie als Ende der Wiederholungsschleife spezifizieren möchten, drücken Sie erneut die REPEAT-Taste.



- Um die wiederholte Wiedergabe der Schleife zu beenden, drücken Sie erneut die REPEAT-Taste, so dass der Wiederholungsindikator nicht angezeigt wird.

### Ändern der Klangfarbe der Melodie

- 1 Drücken Sie die TONE-Taste.



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

*Beispiel:* Um „131 VIOLIN“ zu wählen, die Ziffern 1, 3 und 1 eingeben.

- Sie können jede der 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

- 1 Drücken Sie gleichzeitig die RHYTHM-Taste und die TONE-Taste.

- Die Songbank-Musikstücke beginnen ab Musikstücknummer 001.

- 2 Um die Wiedergabe eines Musikstückes zu stoppen, die PLAY/STOP-Taste drücken.

#### HINWEIS

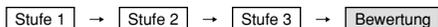
- Während der Wiedergabe eines Musikstückes können Sie die Zifferntasten oder die [+]- und [-]-Taste verwenden, um auf ein anderes Musikstück zu ändern.
- Sie können mit dem Musikstück auf dem Keyboard mitspielen.

# 3-Stufen-Lernfunktion

Mit der 3-Stufen-Lernfunktion können Sie die vorprogrammierten Musikstücke und die aus dem Internet heruntergeladenen SMF-Daten üben und sogar Ihre Fortschritte in Abhängigkeit von den Bewertungspunkten, die Ihnen das Keyboard zuordnet, grafisch darstellen.

\* Für Informationen über die SMF-Daten, die Sie aus dem Internet heruntergeladen haben, siehe „Erweiterung der Auswahl der Songbank-Musikstücke“ auf Seite G-50.

## 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.**

**Stufe 2 - Meistern Sie die Melodie.**

**Stufe 3 - Spielen Sie mit normaler Geschwindigkeit.**

## Übungsparts

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

## Inhalt des Displays während der 3-Stufen-Lernfunktion

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

### Notenhöhe

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

### Notenlänge

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

### Nächste Note

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

### Serie von Noten mit der gleichen Tonhöhe

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

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

Nächste Note  
Gegenwärtige Note

Erste Note  
Zweite Note  
Dritte Note

Blinkt Leuchtet  
Blinkt Leuchtet  
Leuchtet Blinkt

On-Screen-Keyboard-Anleitung

## HINWEIS

- Die Notenlänge wird nicht angezeigt, wenn Sie in den Stufen 1 und 2 der 3-Stufen-Lernfunktion ein zweihändiges Musikstück verwenden. Sobald Sie eine in der On-Screen-Keyboard-Anzeige aufleuchtende Taste drücken, erlischt die Taste und die nächste anzuschlagende Taste beginnt zu blinken.
- Die On-Screen-Keyboard-Anzeige zeigt die Notenlänge an, wenn Sie ein zweihändiges Musikstück in Stufe 3 verwenden. In diesem Falle beginnt die nächste anzuschlagende Taste nicht zu blinken, wenn eine leuchtende Taste angeschlagen wird.
- In Stufe 3 erscheint die nächste Finger Nummer nicht im Display. Nur die gegenwärtige Finger Nummer wird angezeigt.

## Tempo-Einstellung für 3-Stufen Lernfunktion

Verwenden Sie den unter „Einstellen des Tempos“ auf Seite G-23 beschriebenen Vorgang, um das Tempo für die 3-Stufen Lernfunktion einzustellen.

### Bewertungsmodus

Das Keyboard ist so konfigurierbar, dass es bei Benutzung der 3-Stufen-Lernfunktion Ihre Darbietungen bewertet. Die optimale Punktezahl ist 100. Der Bewertungsmodus kann Ihre Punkte sowohl während einer Lektion als auch nach deren Ende anzeigen.

#### 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.



#### Anleitung durch Klangfarben-Änderung

Wenn das Keyboard feststellt, dass Ihr Timing abweicht, ändert es auf eine unterschiedliche Klangfarbe und spielt einen Klangeffekt, um Sie wissen zu lassen, dass Ihr Bewertungspegel ändert.

### Bewertungsergebnisse

Nachdem Sie Ihre Darbietung beendet haben, berechnet das Keyboard eine Bewertung Ihrer Gesamtdarbietung vom Beginn bis zum Ende und zeigt die Gesamtpunktezahl auf dem Monitorbildschirm an.

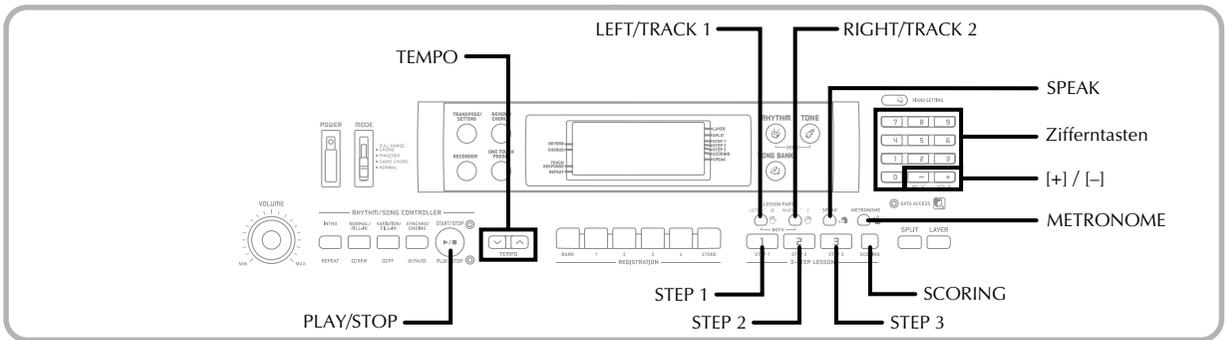
#### Bewertungsrang-Anzeigemeldungen

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.

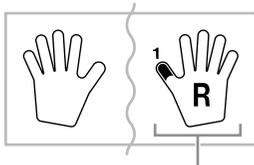
### Verwendung der Lernfunktionen und des Bewertungsmodus

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



### Stufe 1 - Meistern Sie das Timing.

- 1 Wählen Sie das Musikstück, das Sie verwenden möchten.
- 2 Drücken Sie die RIGHT/TRACK 2-Taste oder die LEFT/TRACK 1-Taste, um den Part zu spezifizieren, den Sie üben möchten.
  - Indikatoren erscheinen im Display des Parts, der für die Übung gewählt wurde.



Indikator erscheint

- Falls Sie beide Hände üben möchten, drücken Sie gleichzeitig beide Tasten.
- 3 Drücken Sie die STEP 1-Taste, um die Wiedergabe in Stufen 1 zu beginnen.

	Tonhöhe der Note	Indikator erscheint
REVERB CHORUS	047 Aloha	Oe
TOUCH RESPONSE REPEAT		
	Verwendete Keyboard-Taste	Greifvorgang

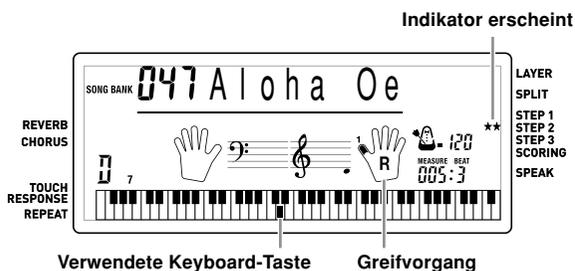
- Nach dem Ertönen einer Zählung schaltet das Keyboard auf die Bereitschaft und wartet, bis Sie die erste Note des Musikstückes spielen.
- Die akustische Fingersatzanleitung verwendet eine simulierte menschliche Stimme, um die Fingernummern während der Übung eines einhändigen Parts anzusagen. Für Einzelheiten siehe „Akustische Anleitung zum Greifverfahren“ auf Seite G-29.

- 4 Beliebige Tasten des Keyboards drücken, um die Noten zu spielen.
  - Die Taste für die als nächstes zu spielende Note blinkt in der On-Screen-Keyboard-Anzeige und das Keyboard wartet, bis Sie diese Taste drücken. Wenn Sie eine beliebige Taste für das Spielen der Note drücken, verbleibt die On-Screen-Taste beleuchtet, wenn die Note gespielt wird.
  - Die Begleitung (Part der linken Hand) wartet, bis Sie eine beliebige Taste drücken, um eine Note zu spielen.
  - Falls Sie aus Versehen mehr als eine Taste drücken, wird die Begleitung für die entsprechende Anzahl von Noten gespielt.
  - Das gleichzeitige Drücken von mehr als einer Taste zählt als eine einzige Note. Drücken einer Taste, während eine andere Taste niedergehalten wird, zählt als zwei Noten.
- 5 Um das Spielen an beliebiger Stelle zu stoppen, die STEP 1- oder PLAY/STOP-Taste drücken.

### Stufe 2 - Meistern Sie die Melodie.

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

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



- Nach dem Erörten einer Zählung schaltet das Keyboard auf die Bereitschaft und wartet, bis Sie die erste Note des Musikstückes spielen.
- Die akustische Fingersatzanleitung verwendet eine simulierte menschliche Stimme, um die Fingernummern während der Übung eines einhändigen Parts anzusagen. Für Einzelheiten siehe „Akustische Anleitung zum Greifverfahren“ auf Seite G-29.

- 4 Spielen Sie die Noten, wie von der On-Screen-Keyboard-Anzeige angezeigt.

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

- 5 Um das Spielen an beliebiger Stelle zu stoppen, die STEP 2- oder PLAY/STOP-Taste drücken.

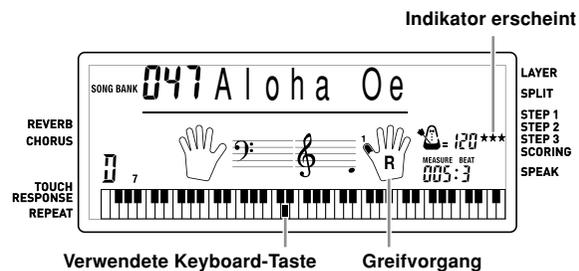
### Stufe 3 - Spielen Sie mit normaler Geschwindigkeit.

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

- 2 Drücken Sie die RIGHT/TRACK 2-Taste oder die LEFT/TRACK 1-Taste, um den Part zu spezifizieren, den Sie üben möchten.

- Indikatoren erscheinen im Display des Parts, der für die Übung gewählt wurde.
- Falls Sie beide Hände üben möchten, drücken Sie gleichzeitig beide Tasten.

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



- Die Begleitung (Part der linken Hand) beginnt mit normaler Geschwindigkeit zu spielen.

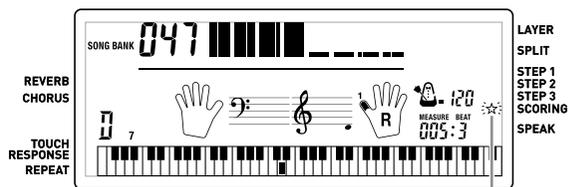
- 4 Spielen Sie die Noten, wie von der On-Screen-Keyboard-Anzeige angezeigt.

- 5 Um das Spielen an beliebiger Stelle zu stoppen, die STEP 3- oder PLAY/STOP-Taste drücken.

### Bewerten Ihres Spiels auf dem Keyboard

- 1 Drücken Sie die SCORING-Taste.

- Dadurch erscheint der SCORING-Indikator auf dem Display.



- Ein Zählbeat ertönt, worauf der Bewertungsmodus beginnt.

- 2 Spielen Sie gemäß der auf dem Monitorbildschirm angezeigten Anleitung.

- Um die Bewertung zu stoppen, drücken Sie die PLAY/STOP-Taste. Dadurch werden nur die bis zu diesem Zeitpunkt angesammelten Punkte angezeigt.

- 3 Nachdem Sie Ihr Spiel beendet haben, erscheint Ihr Bewertungsergebnis auf dem Display.

- Für Informationen über die Bewertungsränge siehe „Bewertungsergebnisse“ auf Seite G-26.
- Drücken Sie die SONG BANK-Taste, um zur Musikstück-Wahlanzüge 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

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 Verlassen des Bewertungsmodus wird automatisch die Einstellung der akustischen Fingersatzansage wieder hergestellt, die Sie vor dem Aufrufen des Bewertungsmodus verwendet hatten.

## Verwendung des Metronoms

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

### Starten des Metronoms

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

- Dadurch erscheint „Beat“ auf dem Display. Führen Sie den Schritt 2 innerhalb von zwei Sekunden nach dem Erscheinen von „Beat“ aus.



- 2 Die Zifferntasten oder die [+] - und [-] -Taste verwenden, um die Anzahl der Beats pro Minute zu ändern.

- Sie können 0 oder einen Wert von 2 bis 6 als Anzahl der Beats pro Takt spezifizieren.

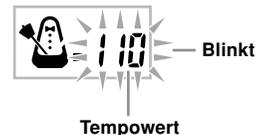


### HINWEIS

- Der Glockenschlag (der den ersten Beat eines Taktes anzeigt) ertönt nicht, wenn 0 Beat pro Takt spezifiziert ist. Alle Beats werden durch Klicktöne angezeigt. Diese Einstellung lässt Sie mit einem stetigen Beat üben, ohne dass Sie sich darüber Gedanken machen müssen, wieviele Beats in jedem Takt enthalten sind.

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

- Die ^ - oder v -Taste drücken, um das Tempo zu erhöhen bzw. zu vermindern.



### HINWEIS

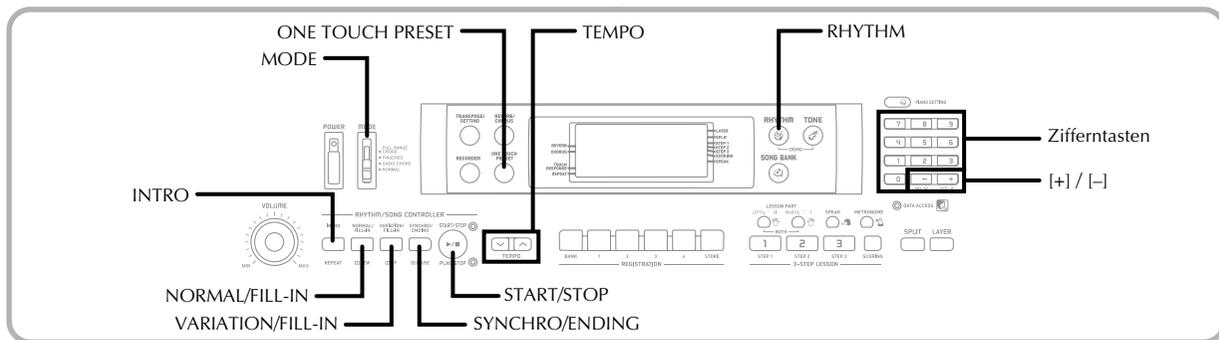
- Wenn der Tempowert blinkt, können Sie auch die Zifferntasten oder die [+] - und [-] -Taste verwenden, um einen dreistelligen Wert einzugeben. Achten Sie dabei jedoch darauf, dass vorgestellte Nullen eingegeben werden müssen; 90 muss also als 090 eingegeben werden.
- Durch gleichzeitiges Drücken der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

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

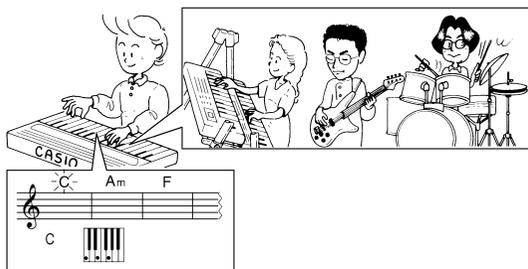
### HINWEIS

- Das Metronom ist außer Betrieb gesetzt, wenn Sie Stufe 1 oder Stufe 2 der 3-Stufen-Lernfunktion verwenden.

# Verwendung der automatischen Begleitung



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



## Wahl eines Rhythmus

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

### Wählen eines Rhythmus

- Den gewünschten Rhythmus in der „Rhythmus-Liste“ auffinden und seine Rhythmusnummer ablesen.
  - Nicht alle der verfügbaren Rhythmen sind in der auf der Konsole des Keyboards aufgedruckten Rhythmusliste enthalten. Für eine vollständige Liste der Rhythmen siehe die „Rhythmus-Liste“ auf Seite A-8.
- Drücken Sie die RHYTHM-Taste, um den Rhythmusmodus aufzurufen.

Indikator  
erscheint



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

Beispiel: Um „095 HAWAIIAN“ zu wählen, die Ziffer 0, 9 und dann 5 eingeben.



### HINWEIS

- Sie können die angezeigte Rhythmusnummer auch erhöhen oder vermindern, indem Sie die [+]-Taste bzw. [-]-Taste drücken.
- Manche Rhythmen (Nr. 110, 112 bis 120) bestehen nur aus Akkordbegleitungen, ohne Schlagzeug- oder andere Perkussion-Instrumente. Solche Rhythmen ertönen nicht, wenn nicht CASIO CHORD, FINGERED oder FULL RANGE CHORD als der Begleitmodus gewählt ist.

## Spielen eines Rhythmus

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

### Spielen eines Rhythmus

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

#### HINWEIS

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

## Einstellung des Tempos

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

### Einstellen des Tempos

- 1 Verwenden Sie die TEMPO-Tasten, um das Tempo einzustellen.
  - ∧ : Erhöht den Tempowert.
  - ∨ : 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 ∨ -TEMPO-Tasten wird der gegenwärtig gewählte Rhythmus auf sein vorgegebenes Tempo zurückgestellt.

## Verwendung der automatischen Begleitung

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

### Verwenden der automatischen Begleitung

- 1 Den MODE-Schalter auf Position CASIO CHORD, FINGERED oder FULL RANGE CHORD stellen.
- 2 Die START/STOP-Taste drücken, um mit dem Spielen des gegenwärtig gewählten Rhythmus zu beginnen.
- 3 Einen Akkord spielen.
  - Der tatsächlich zu verwendende Vorgang für das Spielen eines Akkords hängt von der gegenwärtigen Position des MODE-Schalters ab. Für Einzelheiten über das Spielen von Akkorden siehe die folgenden Seiten.  
 CASIO CHORD ..... Seite G-32  
 FINGERED ..... Seite G-33  
 FULL RANGE CHORD ..... Seite G-34



#### Akkordbezeichnung

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

#### HINWEIS

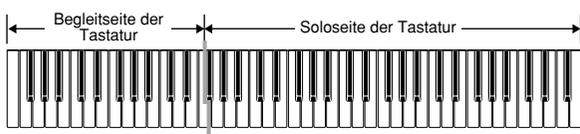
- Falls Sie die SYNCHRO/ENDING-Taste und danach die INTRO-Taste anstelle der START/STOP-Taste in Schritt 2 drücken, dann startet die Begleitung mit einer Einleitungsphrase, wenn Sie den Bedienungsvorgang in Schritt 3 ausführen. Für Einzelheiten über diese Tasten siehe Seite G-35 und G-36.
- Falls Sie die SYNCHRO/ENDING-Taste anstelle der START/STOP-Taste in Schritt 4 drücken, wird eine Schlussphrase gespielt, bevor die Wiedergabe der Begleitung endet. Für Einzelheiten über dieser Taste siehe Seite G-36.
- Sie können den Lautstärkepegel des Begleitparts unabhängig von der Hauptlautstärke einstellen. Für Einzelheiten siehe „Einstellung der Begleitungs- und Songbank-Lautstärke“ auf Seite G-47.

## CASIO CHORD

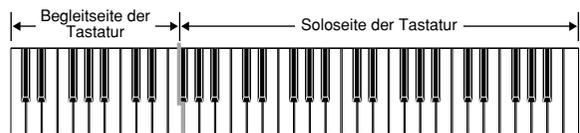
Diese Methode für das Spielen von Akkorden ermöglicht jedermann das einfache Spielen von Akkorden, unabhängig von dem früheren musikalischen Können und der Erfahrung. Nachfolgend sind die CASIO CHORD „Begleitseite der Tastatur“ und „Soloseite der Tastatur“ beschrieben und die Vorgänge für das Spielen von CASIO CHORDs aufgeführt.

### CASIO CHORD Begleitseite und Soloseite der Tastatur

#### <WK-110>



#### <CTK-810>



#### HINWEIS

- Die Begleitseite der Tastatur kann nur für das Spielen von Akkorden verwendet werden. Kein Ton wird erzeugt, wenn Sie das Spielen der einzelnen Noten der Melodie auf der Begleitseite der Tastatur versuchen.
- Der Splitpunkt (Seite G-46) ist jener Punkt, der die Begleitseite der Tastatur von der Soloseite der Tastatur trennt. Sie können die Position des Splitpunktes ändern, wodurch auch die Größen der Tastaturbereiche verstellt werden.

### Akkord-Typen

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

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

#### HINWEIS

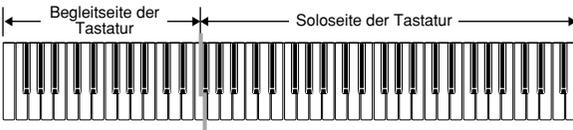
- Es macht keinen Unterschied, ob Sie schwarze oder weiße Tasten rechts von der Dur-Akkord-Taste drücken, wenn Sie Moll- und Septimen-Akkorde spielen.

## FINGERED

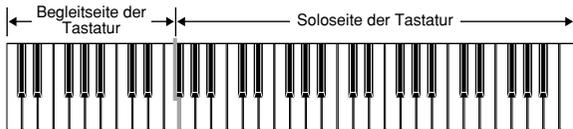
FINGERED gestattet Ihnen das Spielen von insgesamt 15 unterschiedlichen Akkord-Typen. Nachfolgend sind die FINGERED „Begleitseite der Tastatur“ und „Soloseite der Tastatur“ beschrieben und die Vorgänge für das Spielen eines C-Akkords mit FINGERED aufgeführt.

### FINGERED Begleitseite und Soloseite der Tastatur

#### <WK-110>

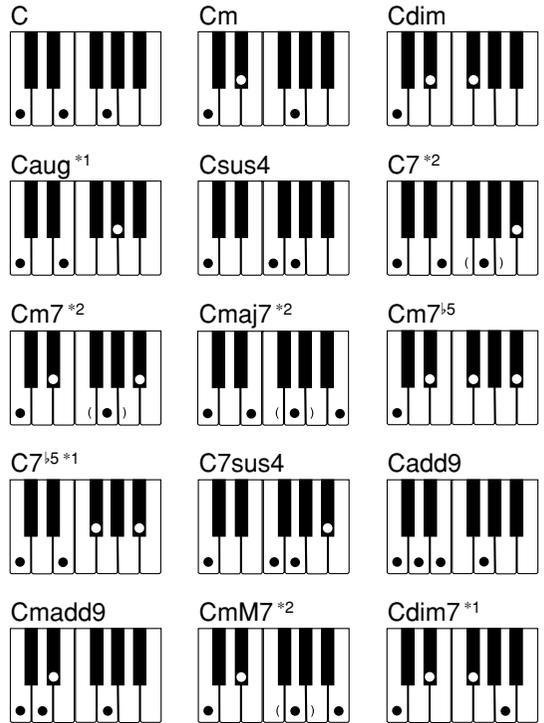


#### <CTK-810>



### HINWEIS

- Die Begleitseite der Tastatur kann nur für das Spielen von Akkorden verwendet werden. Kein Ton wird erzeugt, wenn Sie das Spielen der einzelnen Noten der Melodie auf der Begleitseite der Tastatur versuchen.
- Der Splitpunkt (Seite G-46) ist jener Punkt, der die Begleitseite der Tastatur von der Soloseite der Tastatur trennt. Sie können die Position des Splitpunktes ändern, wodurch auch die Größen der Tastaturbereiche verstellt werden.



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

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

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

### HINWEIS

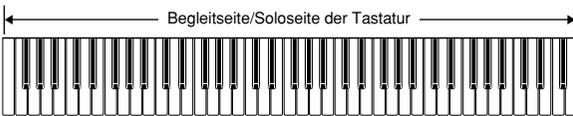
- Mit Ausnahme der im obigen Hinweis<sup>\*1</sup> spezifizierten Akkorde, werden durch das invertierte Greifen (z.B. durch Spielen von E-G-C oder G-C-E an Stelle von C-E-G) die gleichen Akkorde wie durch das normale Greifen erzeugt.
- Mit Ausnahme der im obigen Hinweis<sup>\*2</sup> spezifizierten Ausnahme,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

## FULL RANGE CHORD

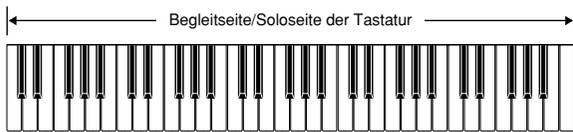
Diese Begleitungs-Methode gestattet das Spielen von insgesamt 38 unterschiedlichen Akkord-Typen: die 15 mit FINGERED verfügbaren Akkord-Typen plus 23 zusätzliche Typen. Das Keyboard interpretiert jede Eingabe von drei oder mehr passenden Tasten eines FULL RANGE CHORD Musters als einen Akkord. Jede andere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

### FULL RANGE CHORD Begleitseite und Soloseite der Tastatur

#### <WK-110>



#### <CTK-810>



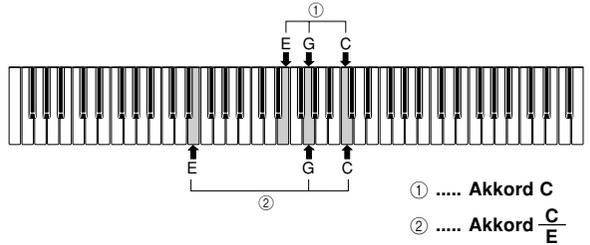
#### < Von diesem Keyboard erkannte Akkorde >

Akkord-Typen	Anzahl der Typen
Entsprechender FINGERED Akkord	15 (Seite G-33)
Andere Akkorde	<p>23 Nachfolgend sind Beispiele von Akkorden aufgeführt, die C als die Bassnote verwenden.</p> <p><math>C_6 \cdot C_{m6} \cdot C_{69}</math></p> <p><math>\frac{C^\#}{C} \cdot \frac{D}{C} \cdot \frac{E}{C} \cdot \frac{F}{C} \cdot \frac{G}{C} \cdot \frac{A^\flat}{C} \cdot \frac{B^\flat}{C}</math></p> <p><math>\frac{B}{C} \cdot \frac{C^\#m}{C} \cdot \frac{Dm}{C} \cdot \frac{Fm}{C} \cdot \frac{Gm}{C} \cdot \frac{Am}{C} \cdot \frac{B^\flat m}{C}</math></p> <p><math>\frac{Ddim}{C} \cdot \frac{A^\flat 7}{C} \cdot \frac{F7}{C} \cdot \frac{Fm7}{C} \cdot \frac{Gm7}{C} \cdot \frac{A^\flat add9}{C}</math></p>

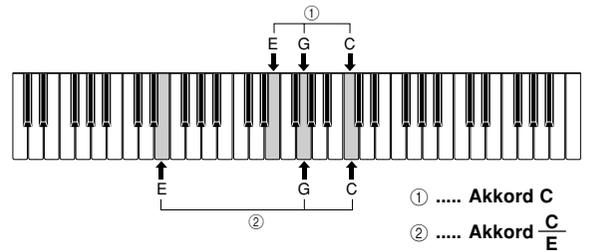
Beispiel: Spielen eines C-Dur-Akkords.

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

#### <WK-110>



#### <CTK-810>

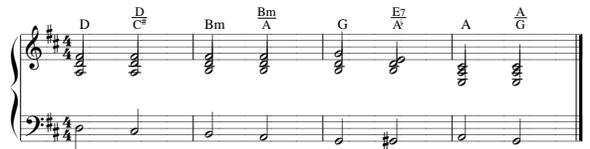


#### HINWEIS

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

#### < Musikbeispiel >

Klangfarbe: 001, Rhythmus: 102, Tempo: 070





## Verwendung von Intro (Einleitungsphrase)

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

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

### Einfügen einer Einleitungsphrase

- 1 Die INTRO-Taste drücken, um den gewählten Rhythmus mit einer Einleitungsphrase zu starten.
  - Mit der obigen Einstellung wird die Einleitungsphrase gespielt, und der Rhythmus startet, sobald Sie eine Taste auf der Begleitseite der Tastatur drücken.

#### HINWEIS

- Das Standard-Rhythmusmuster beginnt zu spielen, nachdem die Einleitungsphrase beendet ist.
- Durch Drücken der VARIATION/FILL-IN-Taste, während eine Einleitungsphrase gespielt wird, ertönt nach Beendigung der Einleitungsphrase ein Variationsmuster.

## Verwendung von Fill-in (Zwischenspiel)

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

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

### Einfügen eines Fill-ins (Zwischenspiel)

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

#### HINWEIS

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

## Verwendung einer Rhythmus-Variation

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

### Einfügen des Variations-Rhythmusmusters

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

#### HINWEIS

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

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

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

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

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

## Synchronstart der Begleitung mit dem Rhythmus

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

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

### Verwenden von Synchronstart

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



Blinkt

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

#### HINWEIS

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

### Beendigung mit einem Ending (Schlussphrase)

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

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

### Beenden mit einem Ending (Schlussphrase)

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

### Verwendung von One-Touch-Preset

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

- Keyboard-Klangfarbe
- Mischklangfarbe, Split (Tastatur-Auftrennung) oder Mischklangfarbe-Split ein/aus
- Mischklangfarbe (wenn die Überlagerung eingeschaltet ist), Split (Tastatur-Auftrennung) (wenn die Auftrennung eingeschaltet ist) oder Mischklangfarbe-Split (wenn Mischklangfarbe und Auftrennung eingeschaltet sind)
- Tempo
- Nachhall- und Chorus-Einstellungen

### Verwenden von One-Touch-Preset

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

# Registrierungsspeicher

## Merkmale des Registrierungspeichers

Der Registrierungspeicher lässt Sie bis zu 32 (4 Einstellungen × 8 Banken) Keyboard-Einstellungen abspeichern, die Sie bei Bedarf jederzeit wieder abrufen können. Die nachfolgende Liste zeigt die Einstellungen, die in dem Registrierungspeicher abgespeichert werden.

### Einstellungen des Registrierungspeichers

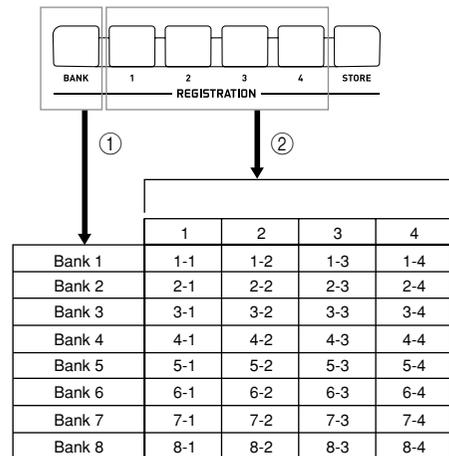
- Klangfarbe
- Rhythmus
- Tempo
- Mischklangfarben ein/aus
- Split ein/aus
- Splitpunkt
- Effekteinstellungen
- Anschlagdynamik-Einstellungen
- Einstellung der zuordnungsbaeren Buchse
- Synchronbereitschaftsstatus

#### HINWEIS

- Jede Bank des Registrierungspeichers enthält anfänglich Daten, wenn Sie das Keyboard erstmalig verwenden. Ersetzen Sie einfach die vorhandenen Daten durch Ihre eigenen Daten.

### Einstellungsbezeichnungen

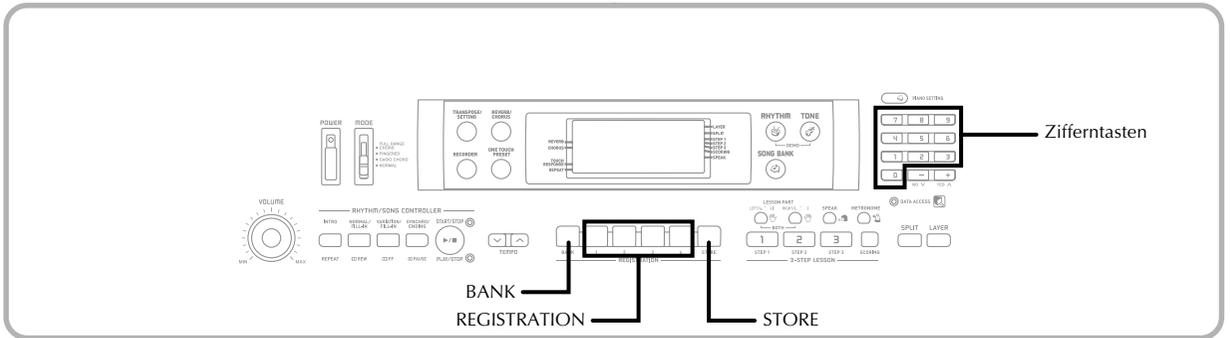
Sie können die Setups (Einstellungen) einem von 32 Bereichen zuordnen, die Sie mit der BANK-Taste und den vier REGISTRATION-Tasten wählen können. Die Bereichsbezeichnungen reichen von 1-1 bis 8-4, wie es nachfolgend dargestellt ist.



- ① Die BANK-Taste verwenden, um die Bank zu wählen. Mit jedem Drücken der BANK-Taste wird auf die jeweils nächste der Banknummern von 1 bis 8 weitergeschaltet.
- ② Drücken Sie eine der REGISTRATION-Tasten (1 bis 4), um den entsprechenden Bereich in der gegenwärtig angewählten Bank zu wählen.

#### HINWEIS

- Wann immer Sie eine Einstellung abspeichern und dieser eine Einstellungsbezeichnung zuordnen, wird eine frühere dieser Bezeichnung zugeordnete Einstellung durch die neuen Daten ersetzt.



## Abspeichern einer Einstellung in dem Registrierungsspeicher

- 1 Eine Klangfarbe und einen Rhythmus wählen, und alle anderen gewünschten Einstellungen an dem Keyboard vornehmen.
  - Für Einzelheiten über die in dem Registrierungsspeicher gespeicherten Daten siehe „Einstellungen des Registrierungsspeichers“ auf Seite G-37.
- 2 Die BANK-Taste oder die Zifferntasten verwenden, um die gewünschte Bank auszuwählen.
  - Falls Sie nach dem Drücken der BANK-Taste für etwa drei Sekunden keine Operation ausführen, kehrt das Display auf den Inhalt im obigen Schritt 1 zurück.
  - Bank 1 gewählt.

1- Bank

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

1-2 Store

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

### HINWEIS

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

## Aufrufen einer Einstellung aus dem Registrierungsspeicher

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

1- Bank

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

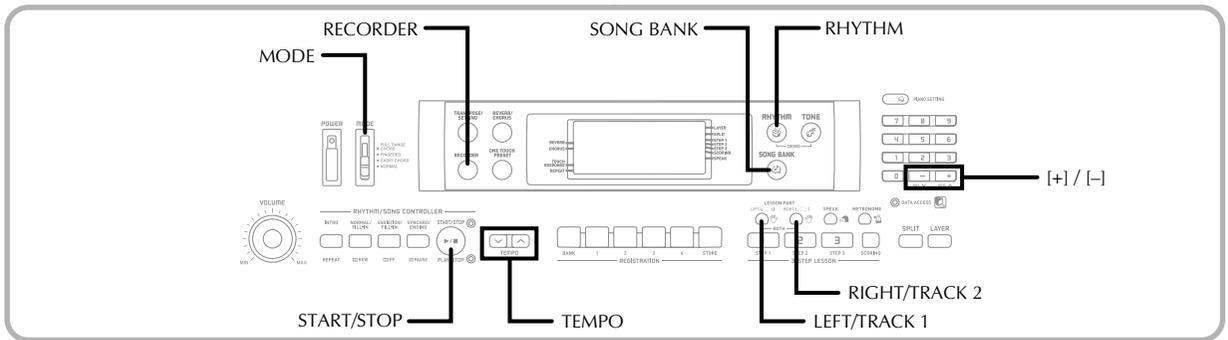
1-2 Recall

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

### HINWEIS

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

# Aufnahme und Wiedergabe



Sie können Ihre Übungen (Übungsaufnahme) und Ihr Spiel auf dem Keyboard gemeinsam mit der verwendeten Begleitautomatik (Darbietungsaufnahme) aufnehmen.

## Parts und Spuren

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

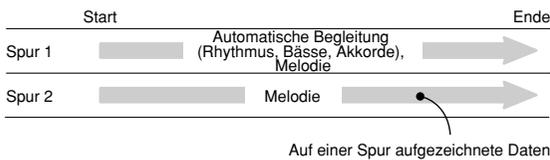
## Übungsaufnahme

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

## Darbietungsaufnahme

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

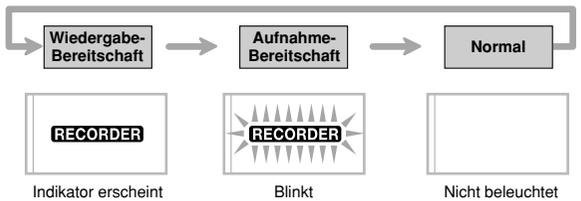
Die Darbietungsaufnahme nimmt die in der folgenden Abbildung dargestellten Daten unter Verwendung von zwei Speicherspuren auf.



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

## Verwendung der RECORDER-Taste

Wiederholtes Drücken der RECORDER-Taste schaltet in der unten gezeigten Reihenfolge durch die Aufnahmeoptionen.



## Speicherkapazität

Das Keyboard kann insgesamt bis zu etwa 12.000 Noten aufnehmen, die zwischen einer Übungsaufnahme und einer Darbietungsaufnahme aufgeteilt werden können. Achten Sie darauf, dass Sie auch alle 12.000 Noten nur für eine Übungsaufnahme oder eine Darbietungsaufnahme verwenden können. In diesem Fall können Sie jedoch nichts für den anderen Aufnahmetyp aufnehmen.

- Der Recorder teilt sich den gleichen Speicherbereich mit dem Songbankbereich für die Speicherung von Songdaten, die von einem Computer übertragen wurden. Dadurch sind unter Umständen nicht die Daten der vollen 12.000 Noten speicherbar.
- Wenn die Anzahl der restlichen Noten während der Aufnahme auf weniger als etwa 100 abnimmt, beginnen der RECORDER-Indikator und der Spur/Part-Indikator (L, R) schnell zu blinken.
- Die Aufnahme stoppt automatisch, wenn der Speicher voll wird.

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

## WICHTIG!

- Schalten Sie niemals das Keyboard aus, während es eine Aufnahme ausführt oder auf Bereitschaft für Aufnahme auf dem Keyboard geschaltet ist. Anderenfalls werden alle gegenwärtig in dem Songspeicher-Anwendungsbereich abgespeicherten Daten gelöscht.

### Speicherung der aufgezeichneten Daten

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

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.

### Aufnahme der Gesangsbegleitung mit einem vorprogrammierten Musikstück

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

### Wahl von Parts

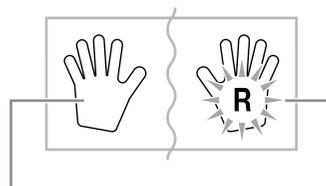
Drücken Sie die Part/Spur-Taste, die dem (den) Part(s) entspricht, den (die) Sie als Aufnahmepart(s) wählen möchten.

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

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

### Part/Spur-Indikatoren während der Aufnahmebereitschaft

Drücken Sie die Part/Spur-Taste des Parts, den Sie auf dem Keyboard spielen möchten (Aufnahmepart). Dadurch beginnt dessen Part/Spur-Indikator zu blinken.



Wiedergabepart (nicht angezeigt)

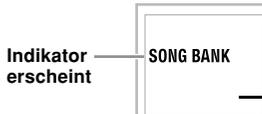
Aufnahmepart (blinkt)

*Beispiel:* Die obige Abbildung zeigt an, dass der Part für die linke Hand der Wiedergabepart und der Part für die rechte Hand der Aufnahmepart ist.



### Aufnahme während des Mitspielens mit einem vorprogrammierten Musikstück

- 1 Drücken Sie die SONG BANK-Taste, um den Modus zu wählen, der das Musikstück enthält, mit dem Sie mitspielen möchten.



- 2 Verwenden Sie die RECORDER-Taste, um die Aufnahmebereitschaft zu wählen.
  - Dadurch beginnt der RECORDER-Indikator am Display zu blinken.
- 3 Wählen Sie das Musikstück, mit dem Sie mitspielen möchten.
  - Für Informationen über die Wahl eines Songbank-Musikstückes siehe „Wiedergabe eines Songbank-Musikstückes“ auf Seite G-22.
- 4 Verwenden Sie die LEFT/TRACK 1-Taste oder die RIGHT/TRACK 2-Taste, um den (die) Part(s) (linke Hand, rechte Hand) zu wählen, den (die) Sie in der Wiedergabe des vorprogrammierten Musikstückes stummschalten und auf dem Keyboard mitspielen möchten.
  - Falls Sie beide Parts stummschalten und mitspielen möchten, drücken Sie gleichzeitig beide Tasten.
- 5 Konfigurieren Sie die folgenden Einstellungen, wie erforderlich.
  - Klangfarbe (Seite G-20)
  - Tempo (Seite G-23)
- 6 Drücken Sie die START/STOP-Taste des Steuerungsblocks.
  - Dadurch wird mit der Aufnahme begonnen.
- 7 Spielen Sie die Noten für den (die) Part(s) auf dem Keyboard, den (die) Sie in Schritt 4 gewählt haben.
- 8 Die Aufnahme stoppt automatisch, wenn die Wiedergabe des vorprogrammierten Musikstückes beendet ist.
  - Um die Aufnahme an beliebiger Stelle zu unterbrechen, drücken Sie die START/STOP-Taste des Controllerblocks. Dadurch wird alles von Ihnen Aufgezeichnete bis zu diesem Punkt wiedergegeben.
  - Falls Sie Ihre Aufnahme unverzüglich hören möchten, drücken Sie erneut die START/STOP-Taste des Controllerblocks.

### Übungsaufnahmedaten

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

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

### Wiedergabe einer Übungsaufnahme

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

### Aufnahme einer Darbietung

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

### Wahl einer Spur

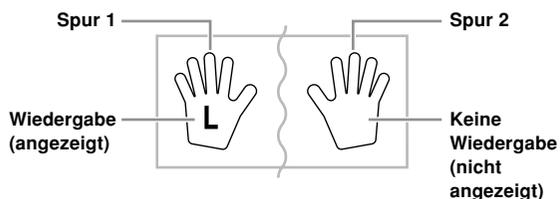
Drücken Sie die Part/Spur-Taste, die der zu wählenden Spur entspricht.

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

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

### Part/Spur-Indikatoren während der Wiedergabebereitschaft

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

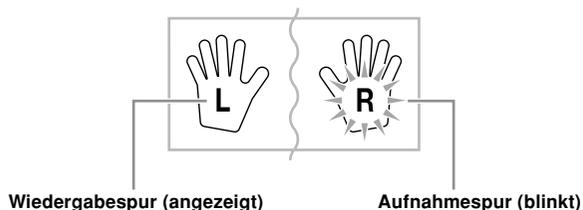


*Beispiel:* Die obige Abbildung zeigt, dass die Spur 1 wiedergegeben und die Spur 2 nicht wiedergegeben wird.

### Part/Spur-Indikatoren während der Aufnahmebereitschaft

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

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



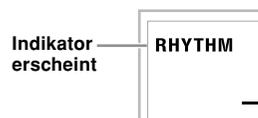
*Beispiel:* Die obige Abbildung zeigt an, dass es sich bei der Spur 1 um die Wiedergabespur und bei der Spur 2 um die Aufnahmespur handelt.

### Aufnahmen Ihrer Keyboard-Darbietung

#### WICHTIG!

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

- Drücken Sie die RHYTHM-Taste, um den Rhythmusmodus aufzurufen.

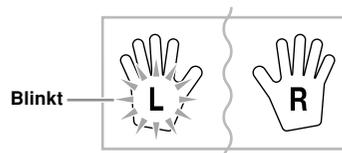


- Verwenden Sie die RECORDER-Taste, um die Aufnahmebereitschaft zu wählen.

- Dadurch beginnt der RECORDER-Indikator am Display zu blinken.

- Drücken Sie die LEFT/TRACK 1-Taste, um die Spur 1 zu wählen.

- Dadurch beginnt der L-Indikator zu blinken, wodurch angezeigt wird, dass es sich bei Spur 1 um die Aufnahmespur handelt.



- Konfigurieren Sie die folgenden Einstellungen, wie erforderlich.

- Klangfarbe (Seite G-20)
- Rhythmus (Seite G-30)
- Einstellung des MODE-Schalters (Seite G-31)
- Verwenden Sie ein langsames Tempo, falls Sie Probleme mit einem schnelleren Tempo vermuten (Seite G-23).

- Drücken Sie die START/STOP-Taste des Steuerungsblocks.

- Dadurch wird mit der Aufnahme begonnen.

- Spielen Sie die gewünschten Noten auf dem Keyboard.

- Neben den Noten, werden auch die von Ihnen auf dem Keyboard gespielten Akkorde gemeinsam mit dem Pattern der Begleitautomatik aufgenommen. Die von Ihnen gespielten Melodiennoten werden ebenfalls aufgezeichnet.
- Jede von Ihnen während Ihrer Darbietung ausgeführte Pedaloperation wird ebenfalls aufgezeichnet.

- Um die Aufnahme zu stoppen, drücken Sie erneut die START/STOP-Taste des Steuerungsblocks.

- Falls Sie einen Fehler begehen, müssen Sie zurück am Schritt 2 gehen und die Aufnahme nochmals ausführen.
- Falls Sie Ihre Aufnahme sofort hören möchten, drücken Sie erneut die START/STOP-Taste des Steuerungsblocks.

## Daten auf Spur 1

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

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

## Aufnahmevariationen auf Spur 1

### ■ Aufnahmen ohne Rhythmus

Überspringen Sie den Schritt 5 des obigen Vorgangs.

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

### ■ Beginn der Aufnahme mit Synchronstart

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

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

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

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

### ■ Beginn der Aufnahme mit einer Einleitungsphrase unter Verwendung des Synchronstarts

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

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

### ■ Starten eines Begleitautomatikparts während einer Aufnahme

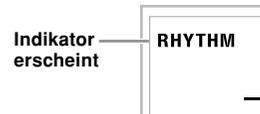
Anstelle von Schritt 5 in dem obigen Vorgang, drücken Sie die SYNCHRO/ENDING-Taste und spielen Sie etwas auf der Soloseite der Tastatur.

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

## Wiedergabe einer Darbietungsaufnahme

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

- 1 Drücken Sie die RHYTHM-Taste, um den Rhythmusmodus aufzurufen.



- 2 Verwenden Sie die RECORDER-Taste, um die Wiedergabebereitschaft zu wählen.

- 3 Drücken Sie die START/STOP-Taste des Steuerungsblocks.

- Dadurch wird mit der Wiedergabe des Inhalts der Darbietungsaufnahme begonnen. Während der Wiedergabe können Sie die LEFT/TRACK 1-Taste oder die RIGHT/TRACK 2-Taste drücken, um eine Spur stumm zu schalten und nur den Inhalt der anderen Spur zu hören.
- Zu diesem Zeitpunkt können Sie auch das Tempo einstellen, wenn Sie dies wünschen.

- 4 Um die Wiedergabe zu stoppen, drücken Sie erneut die START/STOP-Taste des Steuerungsblocks.

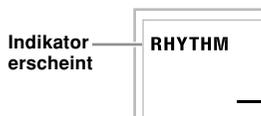
### HINWEIS

- Während der Wiedergabe einer Darbietungsaufnahme arbeitet das gesamte Keyboard als Soloseite der Tastatur, unabhängig von der Einstellung des MODE-Schalters. Sie können auch zu der Wiedergabe der Darbietungsaufnahme spielen, wenn Sie dies wünschen. Zu diesem Zeitpunkt können Sie auch die Mischklangfarbe und Split (Tastaturauftrennung) verwenden (Seite G-45 bis G-47), um mehrere Klangfarben dem Keyboard zuzuordnen.
- Achten Sie darauf, dass die Vorgänge für Pause, Vorwärtssprung und Rückwärtssprung während der Wiedergabe einer Darbietungsaufnahme nicht ausgeführt werden können.
- Sie können die Wiedergabe der Inhalte einer Darbietungsaufnahme als MIDI-Daten senden.

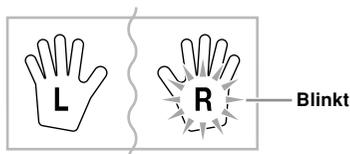
### Overdubbing einer Darbietungsaufnahme

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

- 1 Drücken Sie die RHYTHM-Taste, um den Rhythmusmodus aufzurufen.



- 2 Verwenden Sie die RECORDER-Taste, um die Aufnahmebereitschaft zu wählen.
- 3 Drücken Sie die RIGHT/TRACK 2-Taste, um die Spur 2 als Aufnahmespur zu wählen.



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

#### HINWEIS

- Spur 2 dient nur für die Melodie, d.h. die Akkordbegleitung kann auf dieser Spur nicht aufgezeichnet werden. Daher wird das gesamte Keyboard zur Soloseite der Tastatur, wenn Sie auf Spur 2 aufnehmen, unabhängig von der Einstellung des MODE-Schalters.

- Falls Sie die Aufnahme ohne Wiedergabe von einer bereits bespielten Spur ausführen möchten, rufen Sie die Wiedergabebereitschaft auf, wählen Sie die Wiedergabespur ab, und schalten Sie danach auf die Aufnahmebereitschaft. Achten Sie jedoch darauf, dass Sie den Rhythmus und die Begleitautomatik nicht ausschalten können.

#### Daten der Spur 2

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

- Klangfarbennummer
- Pedaloperationen

### Löschen eines/einer bestimmten Parts/Spur

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

#### Vorbereitung

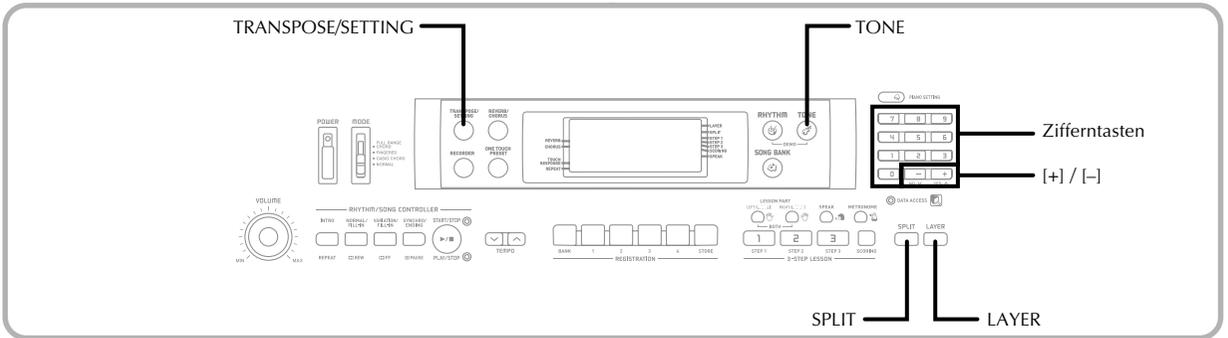
- Löschen eines Parts einer Übungsaufnahme
  - Drücken Sie die SONG BANK-Taste.
- Löschen einer Spur einer Darbietungsaufnahme
  - Drücken Sie die RHYTHM-Taste.

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

#### HINWEIS

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

# Keyboard-Einstellungen



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

## Verwendung der Mischklangfarbe

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

### Überlagern von Klangfarben

- 1 Zuerst die Haupt-Klangfarbe wählen.  
*Beispiel:* Um „180 BRASS“ als Haupt-Klangfarbe zu wählen, die TONE-Taste drücken und danach die Zifferntasten oder die [+]- und [-]-Tasten verwenden, um 1, 8 und dann 0 einzugeben.



- 2 Die LAYER-Taste drücken.  
*Gewählte Mischklangfarbe*      *Indikator erscheint*



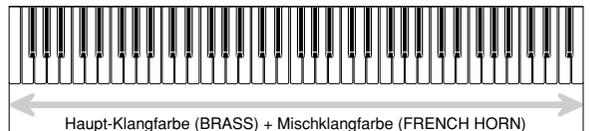
- 3 Die Mischklangfarbe wählen.  
*Beispiel:* Um „178 FRENCH HORN“ als die überlagerte Klangfarbe zu wählen, die Zifferntasten oder die [+]- und [-]-Tasten verwenden, um 1, 7 und dann 8 einzugeben.



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

### Mischklangfarbe

*Beispiel:* WK-110



## Verwendung von Split (Tastatur-Auftrennung)

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

## Auftrennen des Keyboards

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



- Die SPLIT-Taste drücken.



- Die Auftrennungs-Klangfarbe wählen.  
*Beispiel:* Um „134 PIZZICATO STRINGS“ als die Auftrennungs-Klangfarbe zu wählen, die Zifferntasten oder die [+]- und [-]-Tasten verwenden, um 1, 3 und dann 4 einzugeben.



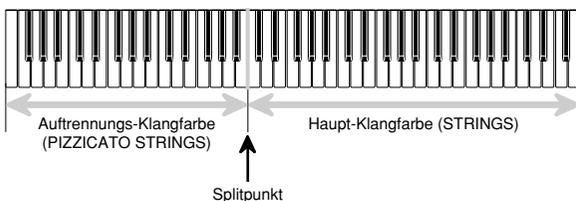
- Den Splitpunkt spezifizieren. Während die SPLIT-Taste niedergehalten wird, das Keyboard an der Stelle drücken, an der die ganz links liegende Taste des hohen Bereichs angeordnet sein soll.  
*Beispiel:* Um G3 als den Splitpunkt zu spezifizieren, die G3-Taste drücken.



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

### Auftrennung

*Beispiel:* WK-110



## Gemeinsame Verwendung von Mischklangfarbe und Split

Sie können Mischklangfarbe und Split gemeinsam verwenden, um ein überlagertes, aufgetrenntes Keyboard zu kreieren. Dabei spielt es keine Rolle, ob Sie zuerst die Klangfarben überlagern und danach das Keyboard auftrennen oder zuerst das Keyboard auftrennen und danach die Klangfarben überlagern. Wenn Sie Mischklangfarbe und Split in Kombination verwenden, sind dem hohen Bereich des Keyboards zwei Klangfarben (Haupt-Klangfarbe + Mischklangfarbe) und dem niedrigen Bereich ebenfalls zwei Klangfarben (aufgetrennte Klangfarbe + überlagerte, aufgetrennte Klangfarbe) zugeordnet.

## Kreieren eines überlagerten, aufgetrennten Keyboards

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



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



- Nach dem Spezifizieren der Auftrennungsklangfarbe, die SPLIT-Taste drücken, um die Auftrennung des Keyboards freizugeben.
- Die LAYER-Taste drücken und danach die Nummer der Mischklangfarbe eingeben.
    - Achten Sie darauf, dass Sie die Schritte 2 und 3 auch umkehren können, um zuerst die Mischklangfarbe und danach die aufgetrennte Klangfarbe einzugeben.



- Die SPLIT-Taste oder die LAYER-Taste drücken, sodass die SPLIT- und LAYER-Anzeigen angezeigt werden.
- Die Nummer der überlagerten, aufgetrennten Klangfarbe eingeben.

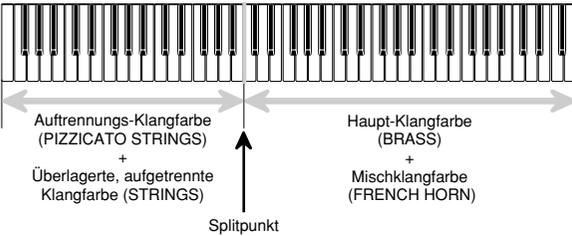


- Den Splitpunkt spezifizieren.
  - Während die SPLIT-Taste niedergehalten wird, das Keyboard an der Stelle drücken, an der die ganz links liegende Taste des tiefen Bereichs angeordnet sein soll.

- 7 Spielen Sie etwas auf dem Keyboard.
- Die LAYER-Taste drücken, um die Überlagerung des Keyboards aufzuheben, und die SPLIT-Taste drücken, um die Auftrennung des Keyboards aufzuheben.

**Mischklangfarbe und Split**

Beispiel: WK-110



**TRANPOSE/SETTING-Taste**

Mit jedem Drücken der TRANPOSE/SETTING-Taste wird zyklisch durch die Einstellanzeigen geschaltet: Falls Sie versehentlich über die gewünschte Anzeige weiterschalten, die TRANPOSE/SETTING-Taste erneut drücken, bis die gewünschte Anzeige wiederum erscheint.

**Transponierung des Keyboards**

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

**Transponieren des Keyboards**

- 1 Rufen Sie mit der TRANPOSE/SETTING-Taste die Transponierungseinstellung in die Anzeige.



- 2 Stellen Sie die Tonhöhe des Keyboards mit den Zifferntasten oder den Tasten [+]/[-] ein.  
Beispiel: Das Keyboard ist um fünf Halböne nach oben zu transponieren.



**HINWEIS**

- Das Keyboard kann innerhalb eines Bereichs von -12 (eine Oktave nach unten) bis +12 (eine Oktave nach oben) transponiert werden.
- Die Vorgabe-Transponierungs-Einstellung ist „00“, wenn die Stromversorgung des Keyboards eingeschaltet wird.

- Falls Sie die Transponierungsanzeige für etwa fünf Sekunden auf dem Display belassen, ohne etwas auszuführen, dann wird diese Anzeige automatisch gelöscht.
- Die Transponierungs-Einstellung beeinflusst auch die Wiedergabe aus dem Speicher und die automatische Begleitung.
- Um das Keyboard auf seine Vorgabetonhöhe zurückzuschalten, führen Sie den obigen Vorgang aus und drücken gleichzeitig die beiden Tasten [+] und [-] in Schritt 2.
- Der Effekt einer Transponierungsoperation hängt von der Tonhöhe jeder Note und von der gegenwärtig verwendeten Klangfarbe ab. Falls eine Transponierungsoperation dazu führt, dass sich eine Note außerhalb des zulässigen Bereichs einer Klangfarbe befindet, dann wird dafür die Note in der nächsten Oktave innerhalb des zulässigen Bereichs verwendet.

**Einstellung der Begleitungs- und Songbank-Lautstärke**

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

**Einstellen der Begleitlautstärke**

- 1 Drücken Sie die TRANPOSE/SETTING-Taste, bis die Begleitlautstärken-Einstellungsanzeige erscheint.



Gegenwärtige Einstellung der Begleitlautstärke

- 2 Die Zifferntasten oder die [+]/[-]-Tasten verwenden, um den gegenwärtigen Lautstärken-Einstellwert zu ändern.  
Beispiel: 110



**HINWEIS**

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

## Einstellen der Lautstärke eines vorprogrammierten Musikstückes

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

- In diesem Fall erscheint eine Songlautstärkeanzeige anstelle der Begleitlautstärkeanzeige.

## Verwendung der Anschlagdynamik

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

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

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

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

- 1 Die TRANSPOSE/SETTING-Taste drücken, bis die TOUCH RESPONSE-Anzeige erscheint.



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



- Die Anschlagdynamik ist eingeschaltet, wenn der Anschlagdynamikindikator leuchtet.



Indikator erscheint

- Die Anschlagdynamik ist ausgeschaltet, wenn der Anschlagdynamikindikator nicht leuchtet.



## HINWEIS

- Die Recorder-Wiedergabe und die Begleitung beeinflussen nicht die Einstellung der Anschlagdynamik.

## 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 Drücken Sie die TRANSPOSE/SETTING-Taste, bis die Abstimmungsanzeige 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 Recorder-Wiedergabe und die automatische Begleitung.
- Um das Keyboard auf seine Vorgabestimmung zurückzuschalten, führen Sie den obigen Vorgang aus, und drücken Sie gleichzeitig die [+] - und [-] -Tasten in Schritt 2.

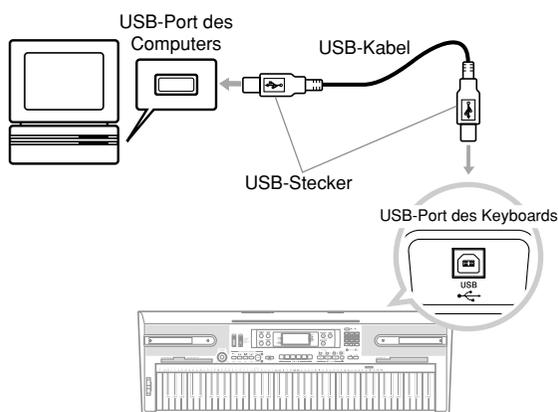


### Verwendung des USB-Ports

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.

### Anschließen an einen Computer unter Verwendung des USB-Ports

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



### Datenzugriffs-Kontrollleuchte (DATA ACCESS)

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

### 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 101 bis 105 gestattet. Für die von Ihnen gekauften oder erstellten SMF-Daten benötigen Sie einen SMF-Konverter, um diese in das CASIO Format umzuwandeln, bevor Sie diese an das Keyboard übertragen.

### Installieren des SMF-Konverters

- 1 Installieren Sie den SMF-Konverter, den Sie auf der mit diesem Keyboard mitgelieferten CD-ROM finden, auf den Computer, an den Sie das Keyboard anschließen möchten.

- Auf der CD-ROM führen Sie einen Doppelklick auf „SMFConv-e.exe“ aus, und befolgen Sie danach die auf Ihrem Computer-Bildschirm erscheinenden Instruktionen zur Installation des SMF-Konverters.
- *Bevor Sie den SMF-Konverter installieren, lesen Sie unbedingt den Inhalt der in jedem Sprachorder der CD-ROM enthaltenen Datei „smfreadme.txt“ aufmerksam durch.*

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

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

### Minimalanforderungen an das Computersystem

- **Betriebssystem:**  
Windows 98SE  
Windows Me  
Windows XP Home Edition/XP Professional

- **Festplattenplatz**  
Mindestens 10 MB freien Festplattenplatz

- **USB-Schnittstelle**

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

CASIO MUSIC SITE

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

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

## Speichern von Songdaten

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

### HINWEIS

- Dieses Keyboard unterstützt das Datenformat SMF 0 und 1.
- Bei im Handel erworbenen oder selbst erzeugten SMF-Daten werden die akustische Anleitung zum Greifverfahren, die On-Screen-Fingersatz-Indikatoren und die Ansage von Bewertungspunkten nicht unterstützt.

## Verwenden der SMF-Daten auf der mitgelieferten CD-ROM

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

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

### HINWEIS

- Sie können SMF-Daten mit Hilfe des SMF-Konvertierungsprogramms (Seite G-50) von der CD-ROM in das Keyboard laden.
- Auf Ihrem Computer muss Adobe Reader oder Acrobat Reader installiert sein, damit Sie den Inhalt einer PDF-Datei mit einem Notenblatt betrachten zu können. Falls noch keines dieser Anwenderprogramme auf Ihrem Computer installiert ist, siehe „Installation von Adobe Reader (Acrobat Reader)“ auf Seite G-49.

## General-MIDI-Klangfarben

Der General MIDI Standard definiert die Klangfarben-Nummerierungssequenz, die Schlagzeugklang-Nummerierungssequenz, die Anzahl der verwendbaren MIDI-Kanäle und andere allgemeine Faktoren, die die Klangquellen-Konfiguration bestimmen. Daher können die auf einer General MIDI-Klangquelle erzeugten musikalischen Daten unter Verwendung von ähnlichen Klangfarben und identischen Nuancen wie das Original wiedergegeben werden, auch wenn die Wiedergabe auf einer Klangquelle von einem unterschiedlichen Hersteller erfolgt.

Dieses Keyboard entspricht dem General MIDI Standard, sodass es an einen Computer angeschlossen werden und für die Wiedergabe von General MIDI-Daten, die im Fachhandel erstanden, vom Internet heruntergeladen oder von einer anderen Quelle erhalten wurden, verwendet werden kann.

## Änderung der Einstellungen

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

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

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

- 1 Die TRANSPOSE/SETTING-Taste drücken, bis die KEYBOARD CHANNEL-Anzeige erscheint.

01 Keybd Ch

- 2 Die [+], [-] und Zifferntasten verwenden, um die Kanalnummer zu ändern.

Beispiel: Um Kanal 4 zu spezifizieren

04 Keybd Ch

### 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 TRANSPOSE/SETTING-Taste drücken, bis die NAVIGATE CHANNEL-Anzeige erscheint.

A rectangular display box showing the text '04 Navi. Ch' in a monospaced font.

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

A rectangular display box showing the text '02 Navi. Ch' in a monospaced font.

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

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

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

- 1 Während der Wiedergabe von Musikstückdaten, die LEFT/TRACK 1-Taste drücken.
  - Dadurch wird der Ton des Kanals, dessen Nummer um eins niedriger als die des Navigations-Kanals ist, ausgeschaltet, wobei jedoch die Tasten der On-Screen-Keyboard-Anleitung weiterhin in Abhängigkeit von den Daten des Kanals aufleuchten, wenn diese empfangen werden. Die LEFT/TRACK 1-Taste erneut drücken, um den Kanal wieder einzuschalten.  
*Beispiel:* Falls der Navigations-Kanal der Kanal 4 ist, wird durch den obigen Vorgang der Kanal 3 ausgeschaltet.

### LOCAL CONTROL (Vorgabe: On)

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

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

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

A rectangular display box showing the text 'on Local' in a monospaced font.

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

A rectangular display box showing the text 'off Local' in a monospaced font.

### ACCOMP OUT (Vorgabe: Off)

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

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

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

A rectangular display box showing the text 'off AcompOut' in a monospaced font.

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

A rectangular display box showing the text 'on AcompOut' in a monospaced font.



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

**SUS (sustain):** Spezifiziert einen Sustain\*<sup>1</sup>-Effekt, wenn das Pedal niedergedrückt wird.

**SoS (sostenuto):** Spezifiziert einen Sostenuto\*<sup>2</sup>-Effekt, wenn das Pedal niedergedrückt wird.

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

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

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

*Beispiel:* Wenn Sustain gegenwärtig eingestellt ist

SUS Jack

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

*Beispiel:* Um Rhythmus zu wählen

rHY Jack

### \*1 Sustain

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

### \*2 Sostenuto

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

# Störungsbeseitigung

Problem	Mögliche Ursache	Abhilfe	Siehe Seite
Kein Keyboard-Sound	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Problem mit der Stromversorgung.</li> <li>2. Die Stromversorgung ist nicht eingeschaltet.</li> <li>3. Lautstärke-Einstellung zu niedrig.</li> <li>4. Der MODE-Schalter ist auf Position CASIO CHORD oder FINGERED gestellt.</li> <li>5. LOCAL CONTROL ist ausgeschaltet.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Das Netzgerät richtig anschließen, auf richtige Polung (+/-) der Batterien achten und sicherstellen, dass die Batterien nicht verbraucht sind.</li> <li>2. Die POWER-Taste drücken, um die Stromversorgung einzuschalten.</li> <li>3. Den VOLUME-Regler verwenden, um die Lautstärke zu erhöhen.</li> <li>4. Normales Spielen auf der Begleitseite der Tastatur ist nicht möglich, wenn der MODE-Schalter auf CASIO CHORD oder FINGERED gestellt ist. Die Einstellung des MODE-Schalters auf NORMAL ändern.</li> <li>5. LOCAL CONTROL einschalten.</li> </ol>	<p>Seiten G-15, 16</p> <p>Seite G-20</p> <p>Seite G-20</p> <p>Seite G-31</p> <p>Seite G-52</p>
Eines der folgenden Symptome bei Batteriebetrieb.	Niedrige Batteriespannung	Die Batterien erneuern oder das Netzgerät verwenden.	Seiten G-15, 16
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Stromversorgungs-Indikatorlampe blass</li> <li>• Instrument schaltet nicht ein</li> <li>• Display blass, schwierig abzulesen</li> <li>• Ungewöhnlich niedrige Lautsprecher/Kopfhörer-Lautstärke</li> <li>• Verzerrungen im ausgegebenen Sound</li> <li>• Manchmalige Unterbrechung des Sounds beim Spielen mit hoher Lautstärke</li> <li>• Plötzlicher Stromausfall beim Spielen mit hoher Lautstärke</li> <li>• Verblässen des Displays, wenn mit hoher Lautstärke gespielt wird</li> <li>• Kontinuierliche Sound-Ausgabe nachdem Sie eine Taste freigeben</li> <li>• Eine vollständig unterschiedliche Klangfarbe ertönt</li> <li>• Ein abnormales Rhythmusmuster und Demomusikstück wird gespielt</li> </ul>			
Die automatische Begleitung ertönt nicht.	Begleitlautstärke auf 000 eingestellt.	Den TRANSPOSE/SETTING-Taste verwenden, um die Lautstärke zu erhöhen.	Seite G-47
Die Sound-Ausgabe ändert nicht, wenn der Tastendruck geändert wird.	Anschlagdynamik ist ausgeschaltet.	Taste TRANSPOSE/SETTING drücken, um diese einzuschalten.	Seite G-48
Tasten der On-Screen-Keyboard-Anzeige bleiben eingeschaltet.	Keyboard wartet auf das Spielen der richtigen Note während des Spielens von Stufe 1 oder Stufe 2.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Die beleuchtete Taste drücken, um mit dem Spielen von Stufe 1 oder Stufe 2 fortzusetzen.</li> <li>2. Die PLAY/STOP-Taste drücken, um das Spielen von Stufe 1 oder Stufe 2 zu beenden.</li> </ol>	<p>Seiten G-27, 28</p> <p>Seiten G-27, 28</p>



Problem	Mögliche Ursache	Abhilfe	Siehe Seite
Wenn mit einem anderen Instrument gespielt wird, stimmen die Tasten oder Stimmungen nicht überein.	Die Transponierung oder Stimmung ist auf einen anderen Wert als 00 eingestellt.	Die TRANSPOSE/SETTING-Taste verwenden, um die zutreffenden Einstellungsanzeigen anzuzeigen, und sowohl die Transponierung als auch die Stimmung auf 00 einstellen.	Seite G-47
Automatische Begleitung oder Rhythmus kann nicht aufgenommen werden.	Eine andere Spur als Spur 1 ist als Aufnahmespur gewählt.	Die Spurwahltasten verwenden, um Spur 1 zu wählen. (Spur 2 ist die Melodienspur.)	Seite G-41
Akkord-Begleitungsdaten können auf einem Computer nicht aufgezeichnet werden.	ACCOMP OUT ist ausgeschaltet.	ACCOMP OUT einschalten.	Seite G-52
Nach Übertragen von Songdaten vom Computer bricht die Wiedergabe vorzeitig ab.	Datenübertragung zwischen Computer und Keyboard durch digitales Rauschen vom USB- oder Netzkabel unterbrochen.	Wiedergabe stoppen, das USB-Kabel vom USB-Port des Keyboards abtrennen und wieder anschließen und dann die Wiedergabe erneut versuchen. Falls das Problem nicht behoben ist, die verwendete MIDI-Software schließen und das USB-Kabel vom USB-Port des Keyboards abtrennen und wieder anschließen. Dann die MIDI-Software wieder starten und die Wiedergabe erneut versuchen.	Seite G-50
Die Klangqualität und die Lautstärke einer Klangfarbe klingen etwas anderes, abhängig von Position auf dem Keyboard, auf der die Begleitung gespielt wird.	Dies ist ein dem Digital-Abtastprozess* eigenes unvermeidliches Ergebnis und stellt keinen Fehlbetrieb dar. * Mehrere Digitalproben werden im Bass-, Mitten- und Höhenbereich des Originalinstrumentes ausgeführt. Daher kann es zu einem geringen Unterschied zwischen der Klangqualität sowie der Lautstärke zwischen den Abtastbereichen kommen.		

# Technische Daten

<b>Modelle:</b>	CTK-810/WK-110
<b>Keyboard:</b>	CTK-810: 61 Tasten in Normalgröße, WK-110: 76 Tasten in Normalgröße (mit ein/ausschaltbarer Anschlagdynamik)
<b>Klangfarben:</b>	515; mit Mischklangfarbe und Split (Tastatur-Auftrennung)
<b>Polyfonie:</b>	Maximal 32 Noten (16 für bestimmte Klangfarben)
<b>Automatische Begleitung</b> Rhythmusmuster: Tempo: Akkorde: Rhythmus-Controller:  Begleitulautstärke: One-Touch-Presets:	120 Variabel (226 Schritte, ♩ = 30 bis 255) 3 Greifverfahren (CASIO CHORD, FINGERED, FULL RANGE CHORD) START/STOP, INTRO, NORMAL/NORMAL FILL-IN, VARIATION/ VARIATION FILL-IN, SYNCHRO/ENDING 0 bis 127 (128 Schritte) Rufen die Einstellungen für Klangfarbe, Tempo, Mischklangfarbe, Split (Tastaturauftrennung), Nachhall und Chorus auf.
<b>3-Stufen-Lernfunktion:</b> Wiedergabe: Bewertungsmodus: Fingersatz-Sprachanleitung:	3 Übungen (Stufe 1, 2, 3) Wiederholte Wiedergabe eines Musikstücks Bewertung (Scoring) Ein/Aus
<b>Songbank</b> Anzahl der Musikstücke:  Controller:	Songbank: 100, heruntergeladene Songs: Bis zu 5 (Kapazität: Ca. 70 KB*) * Berechnet auf Basis 1 KB = 1.024 Byte. PLAY/STOP, PAUSE, FF, REW, REPEAT, LEFT/RIGHT
<b>Musikalische Informationsfunktion:</b>	Klangfarbe, automatische Begleitung, Songbank, Nummern und Namen; Notenzeilen-Schreibweise, Tempo, Metronom, Takt- und Beatnummer, Stufen-Lernfunktion-Anzeige, Akkordname, Greifvorgang, Pedal-Operation, Keyboard, Fingersatz-Sprachanleitung, Bewertungsmodus, Recorder-Indikator
<b>Metronom:</b> Beat-Spezifikation:	Ein/Aus 0, 2 bis 6
<b>Registrationspeicher</b> Anzahl der Setups:	32 (4 Setups × 8 Banken)
<b>Recorder</b> Anzahl der Songs: Aufnahmedaten:  Aufnahmemethoden: Speicherkapazität:	Zwei (1 Übungsaufnahme, 1 Darbietungsaufnahme) Übungsaufnahme: Part der rechten Hand, Part der linken Hand, Parts beider Hände Darbietungsaufnahme: Spur 1 (Akkordbegleitung), Spur 2 (Melodie) Echtzeit Ca. 12.000 Noten (gesamt für zwei Songs)
<b>Andere Funktionen</b> Transponierung: Stimmung:	25 Schritte (-12 Halbtöne bis +12 Halbtöne) 101 Schritte (A4 = etwa 440 Hz, ±50 Cent)
<b>Anschlüsse</b> USB-Port: Sustain/Zuordnungsbare Buchse: Kopfhörer/Ausgangsbuchse:	TYP B Klinkenbuchse (Sustain, Sostenuto, Soft, Rhythmus-Start/Stop) Stereo-Klinkenbuchse <CTK-810> Ausgangsimpedanz: 150 Ω, Ausgangsspannung: Max. 4,5 V (effekt.) <WK-110> Ausgangsimpedanz: 200 Ω, Ausgangsspannung: Max. 5,2 V (effekt.)
<b>Stromversorgungsbuchse:</b>	9 V Gleichspannung

<b>Stromversorgung:</b> Batterien: Batterielebensdauer:  Netzgerät: Ausschaltautomatik:	2-Weg CTK-810: 6 Mignonzellen, WK-110: 6 Monozellen CTK-810: Ca. 2,5 Stunden Dauerbetrieb mit Alkalibatterien WK-110: Ca. 6 Stunden Dauerbetrieb mit Manganbatterien AD-5 Schaltet die Stromversorgung etwa 6 Minuten nach der letzten Tastenbetätigung aus. Arbeitet nur bei Batteriebetrieb, kann aber auch ausgeschaltet werden.
<b>Lautsprecher-Ausgang:</b>	2,5 W + 2,5 W
<b>Leistungsaufnahme:</b>	9 V $\approx$ 7,7 W
<b>Abmessungen:</b>	CTK-810: 94,5 × 37,3 × 13,1 cm WK-110: 118,7 × 40,0 × 15,3 cm
<b>Gewicht:</b>	CTK-810: Ca. 4,8 kg (ohne Batterien) WK-110: Ca. 7,0 kg (ohne Batterien)

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

## Vorsichtsmaßnahmen zur Benutzung

Bitte lesen und beachten Sie die nachstehenden Vorsichtsmaßnahmen zur Benutzung des Gerätes.

### ■ Aufstellung

Vermeiden Sie bei der Aufstellung die folgenden Orte:

- Orte mit direkter Sonnenbestrahlung und hoher Feuchtigkeit
- Orte mit übermäßigen Temperaturen
- Nahe an Radios, Fernsehgeräten, Videorecordern oder Empfängern

Die obigen Geräte verursachen keine Funktionsprobleme dieses Gerätes, es können aber durch dieses Gerät Ton- und Bildstörungen bei anderen in der Nähe befindlichen Geräten auftreten.

### ■ Pflege durch den Benutzer

- Verwenden Sie niemals Benzol, Alkohol, Verdüner oder andere chemischen Mittel zum Reinigen dieses Gerätes.
- Wischen Sie das Gerät und die Tastatur zum Reinigen mit einem weichen Tuch ab, das in einer milden, neutralen Reinigungsmittellösung angefeuchtet wurde. Wringen Sie das Tuch vor dem Abwischen gründlich aus.

### ■ Mitgeliefertes und optionales Zubehör

Verwenden Sie ausschließlich das für dieses Gerät angegebene Zubehör. Bei Verwendung von nicht zulässigem Zubehör besteht Brand-, Stromschlag- und Verletzungsgefahr.

### ■ Schweißlinien

Im Finish des Gehäuses sind möglicherweise Linien erkennbar. Dies sind sogenannte „Schweißlinien“, die aus dem Kunststoffformprozess zurückbleiben. Es handelt sich nicht um Risse oder Kratzer.

### ■ Musikinstrument-Etikette

Bitte nehmen Sie stets Rücksicht auf Ihre Umgebung, wenn Sie dieses Gerät benutzen. Besonders wenn Sie spät nachts noch spielen, denken Sie bitte daran, die Lautstärke so weit zurückzunehmen, dass andere nicht gestört werden. Weitere Maßnahmen für das Spielen zu später Stunde sind, das Fenster zu schließen und einen Kopfhörer zu benutzen.

- Ein Vervielfältigen des Inhalts dieser Anleitung, ganz oder teilweise, ist nicht gestattet. Außer für den eigenen privaten Gebrauch ist eine Verwendung des Inhalts dieser Anleitung gemäß Urheberrecht nur mit Genehmigung durch CASIO zulässig.
- CASIO ÜBERNIMMT KEINERLEI GEWÄHR FÜR ETWAIGE SCHÄDEN (EINSCHLIESSLICH, ABER NICHT BEGRENZT AUF, ENTSCHÄDIGUNG FÜR ENTGANGENE GEWINNE, UNTERBRECHUNGEN DES GESCHÄFTSBETRIEBS UND VERLORENE INFORMATIONEN), DIE SICH AUS DER BENUTZUNG ODER NICHTBENUTZBARKEIT DIESER ANLEITUNG ODER DES PRODUKTS ERGEBEN KÖNNTEN, AUCH WENN CASIO AUF DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHADEN HINGEWIESEN WORDEN IST.
- Änderungen des Inhalts dieser Bedienungsanleitung ohne Vorankündigung vorbehalten.

# Klangfarben-Liste

1: Nr.  
2: Bankwahl MSB

1	2	3	4	5	6
<b>PIANO</b>					
001	STEREO GRAND PIANO	0	2	16	A
002	GRAND PIANO	0	1	32	A
003	BRIGHT PIANO	1	2	16	A
004	MELLOW PIANO	0	3	16	A
005	MODERN PIANO	1	3	16	A
006	DANCE PIANO	1	1	16	A
007	STRINGS PIANO	0	8	16	A
008	SYNTH-STR PIANO	1	5	16	A
009	HONKY-TONK	3	2	16	A
010	1 OCTAVE PIANO	3	9	16	A
011	2 OCTAVE PIANO	3	8	16	A
012	ELEC GRAND PIANO	2	2	16	A
013	MODERN E.G.PIANO	2	3	16	A
014	STEREO PIANO	0	4	16	A
015	STEREO PIANO WIDE	0	9	16	A
016	PIANO PAD	0	5	16	A
017	HARPSICHORD	6	2	32	A
018	COUPLED HARPSICHORD	6	8	16	A
019	HARPSICHORD PAD	6	1	16	A
<b>ELECTRIC PIANO</b>					
020	ELEC.PIANO 1	4	2	32	A
021	ELEC.PIANO 2	5	3	16	A
022	FM ELEC.PIANO	5	5	16	A
023	DYNO ELEC.PIANO	4	7	32	A
024	60'S ELEC.PIANO	4	5	32	A
025	CHORUS EP 1	4	9	16	A
026	CHORUS EP 2	4	6	16	A
027	MODERN E.PIANO	5	2	16	A
028	SOFT E.PIANO	4	8	16	A
029	E.PIANO PAD 1	5	8	16	A
030	SYNTH-STR. E.PIANO	4	3	16	A
031	E.PIANO PAD 2	4	1	16	A
032	CLEAN E.PIANO	4	4	32	A
033	HARPSICHORD E.PIANO	5	4	16	A
034	CLAVI	7	2	32	A
035	SOFT CLAVI	7	1	32	A
036	CLAVI & DRAWBAR	7	3	16	A
037	DETUNE CLAVI	7	8	16	A
038	SEQUENCE CLAVI	7	9	16	A
<b>CHROMATIC PERC.</b>					
039	CELESTA	8	2	32	A
040	GLOCKENSPIEL	9	2	32	B
041	MUSIC BOX	10	2	16	A
042	VIBRAPHONE	11	2	32	A
043	MARIMBA	12	2	32	A
044	GLOCKENSPIEL PAD	9	3	16	A
045	SYNTH-VIBRAPHONE	11	3	16	A
046	SYNTH-MARIMBA	12	3	16	A

2: Klangfarbenname  
3: Maximale Polyfonie

1	2	3	4	5	6
047	VIBRAPHONE & MARIMBA	13	2	16	A
048	TUBULAR BELL	14	2	16	A
049	DULCIMER	15	2	16	A
050	BRIGHT CELESTA	8	1	32	A
051	CHORUS CELESTA	8	8	16	A
052	CHORUS GLOCKENSPIEL	9	8	16	B
053	CHORUS VIBRAPHONE	11	8	16	A
<b>ORGAN</b>					
054	DRAWBAR ORGAN 1	16	2	16	A
055	DRAWBAR ORGAN 2	16	1	16	A
056	DRAWBAR ORGAN 3	16	3	16	A
057	ROTARY DRAWBAR	17	32	32	A
058	PERC.ORGAN 1	17	2	16	A
059	PERC.ORGAN 2	17	3	16	A
060	ELEC.ORGAN 1	16	8	16	A
061	ELEC.ORGAN 2	16	4	16	A
062	JAZZ ORGAN 1	17	4	16	A
063	ROCK ORGAN 1	18	2	16	A
064	CHURCH ORGAN	19	2	16	A
065	CHAPEL ORGAN	19	8	32	A
066	FEED ORGAN	20	2	16	A
067	ACCORDION 1	21	2	16	A
068	OCTAVE ACCORDION	21	8	16	A
069	BANDNEON	22	2	16	A
070	HARMONICA 1	23	2	32	A
071	HARMONICA 2	22	8	16	A
072	THEATER	19	6	16	A
073	OCTAVE BANDNEON	23	3	16	A
074	DRAWBAR ORGAN 4	16	5	16	A
075	JAZZ ORGAN 2	17	6	16	A
076	ROCK ORGAN 2	18	1	16	A
077	DRAWBAR ORGAN 5	16	6	16	A
078	JAZZ ORGAN 3	17	8	16	A
079	PERC.ORGAN 3	17	1	16	A
080	8'ORGAN	17	5	16	A
081	ROCK ORGAN 3	18	3	16	A
082	ROCK ORGAN 4	18	4	16	A
083	FULL DRAWBAR	16	9	32	A
084	ORGAN PAD	17	7	16	A
085	SEQUENCE ORGAN	7	16	16	A
086	PIPE ORGAN 1	19	1	32	A
087	PIPE ORGAN 2	19	3	32	A
088	ORGAN & HARPSICHORD	19	4	16	A
089	PIPE ORGAN PAD	19	5	16	A
090	ACCORDION 2	21	3	32	A
091	BANDNEON SOLO	23	1	16	A
092	BANDNEON & VIOLIN	23	4	16	A
<b>GIUITAR</b>					
093	NYLON STR. GUITAR	24	2	32	C

9: Programmänderung  
6: Bereichstyp

1	2	3	4	5	6
094	STEEL STR.GUITAR 1	25	2	32	C
095	STEEL STR.GUITAR 2	25	4	32	C
096	12 STR.GUITAR	25	8	16	C
097	JAZZ GUITAR	26	2	32	C
098	OCT JAZZ GUITAR	26	8	16	C
099	CLEAN GUITAR 1	27	2	32	C
100	CLEAN GUITAR 2	27	3	32	C
101	MUTE GUITAR	28	2	32	C
102	CRUNCH ELEC.GUITAR	27	8	16	C
103	OVERDRIVE GT	29	2	32	C
104	DISTORTION GT	30	2	32	C
105	POWER DIST. GT	30	5	16	C
106	RHYTHM DIST. GT	30	4	16	C
107	FEEDBACK GT	31	8	16	C
108	CHORUS STEEL GT	25	9	16	C
109	DIST.GT & BASS	30	6	16	C
110	STEEL GT HARMONICS	25	3	16	C
<b>BASS</b>					
111	ACOUSTIC BASS	32	2	32	C
112	RIDE BASS	32	32	16	C
113	FINGERED BASS	33	2	32	C
114	PICKED BASS	34	2	32	C
115	FRETLESS BASS	35	2	32	C
116	SLAP BASS	37	2	32	C
117	DOUBLED STRINGS BASS	37	3	16	C
118	SAW SYNTH-BASS	38	2	32	C
119	SQR SYNTH-BASS	39	2	32	C
120	VOCODER BASS	38	3	32	C
121	DIGI ROCK BASS	39	1	32	C
122	SOUL SYNTH-BASS	38	1	16	C
123	TRANCE BASS	38	4	32	C
124	MELLOW FINGERED BASS	33	3	32	C
125	BASS & KICK	39	3	16	C
126	CLAVI BASS	39	4	16	C
127	RHYTHM PICKED BASS	34	3	32	C
128	RHYTHM FINGERED BASS	33	4	32	C
129	SINE BASS	39	6	32	A
130	ORGAN BASS	39	5	32	A
<b>STR./ORCHESTRA</b>					
131	VIOLIN	40	2	32	A
132	SLOW VIOLIN	40	8	32	A
133	CELLO	42	2	32	C
134	PIZZICATO STRINGS	45	2	32	A
135	HARP 1	46	2	32	A
136	DOUBLE VIOLIN	40	1	16	A
137	SLOW CELLO	42	8	32	C
138	VIOLIN SECTION	40	4	16	A
139	SLOW VIOLIN SECTION	40	9	16	A
140	PIZZICATO ENSEMBLE	45	1	16	A

# Anhang

1	2	3	4	5	6
247	CALLIOPE 1	82	2	16	A
248	VENT LEAD	82	5	16	A
249	CHIFF LEAD 1	83	2	16	A
250	DROP LEAD	83	4	16	A
251	EP LEAD	85	1	16	A
252	VOICE LEAD 1	85	2	16	A
253	BASS+LEAD	87	2	16	A
254	SQUARE LEAD 2	80	3	16	A
255	SLOW SQUARE LEAD	80	4	16	A
256	SLOW SQUARE PULSE	80	6	16	A
257	SEQUENCE SQUARE	80	7	16	A
258	SEQUENCE PULSE 1	80	16	16	A
259	SQUARE LEAD 3	80	1	32	A
260	SQUARE LEAD 4	80	32	16	A
261	SAW LEAD 2	81	1	32	A
262	SLOW SAW LEAD	81	4	16	A
263	PULSE SAW LEAD	81	5	16	A
264	SLOW SAW PULSE	81	6	16	A
265	FIFTH SEQUENCE	86	1	16	A
266	SEQUENCE PULSE 2	81	9	16	A
267	SEQUENCE SAW 2	81	16	16	A
268	CALLIOPE 2	82	3	16	A
269	VENT SYNTH	82	1	16	A
270	PURE LEAD	82	4	16	A
271	DISTORTION LEAD	84	8	16	A
272	OCTAVE CHARANG	84	2	16	A
273	VOICE LEAD 2	85	3	16	A
274	CHURCH LEAD	85	4	16	A
275	DOUBLE VOICE LEAD	85	5	16	A
276	VOICE CHOIR LEAD	85	6	16	A
277	EP & VOICE LEAD	85	6	16	A
278	SYNTH-VOICE LEAD	85	7	16	A
279	FIFTH SAW LEAD	86	2	16	A
280	FIFTH SQUARE LEAD	86	3	16	A
281	BASS+SAW LEAD	87	1	16	A
282	SYNTH-BASS+LEAD	87	3	16	A
<b>SYNTH-PAD</b>					
283	FANTASY 1	88	2	16	A
284	FANTASY 2	88	3	16	A
285	WARM PAD	89	2	16	A
286	WARM VOX	89	8	16	A
287	SINE PAD	89	3	16	A
288	POLY-SYNTH 1	90	2	16	A
289	POLY SAW	90	8	16	A
290	POLY-SYNTH PAD 1	90	5	16	A
291	SPACE STRINGS PAD	91	3	16	A
292	BOWED PAD	92	2	16	A
293	GLASS PAD	92	3	16	A
294	ETHNIC PAD	93	2	16	A
295	HALO PAD 1	94	2	16	A
296	HALO PAD 2	94	3	16	A
297	RAIN DROP 1	96	2	16	A
298	SOUND TRACK 1	97	2	16	A
299	RAVE	97	8	16	A
300	CRYSTAL	98	2	32	A

1	2	3	4	5	6
194	TUBA 2	58	3	32	C
195	FRENCH HORN SOLO	60	8	32	C
196	MELLOW BRASS	61	1	32	A
197	ANALOG SYNTH-BRASS 2	62	9	16	A
198	SYNTH-BRASS PAD	63	3	16	A
<b>REED/PIPE</b>					
199	SOPRANO SAX	64	2	32	A
200	ALTO SAX 1	65	1	16	C
201	ALTO SAX 2	65	2	32	C
202	BREATHY A SAX	65	8	16	C
203	HARD A SAX	65	3	16	C
204	RICH A SAX	65	6	16	C
205	TENOR SAX 1	66	1	16	C
206	TENOR SAX 2	66	2	32	C
207	BREATHY T.SAX	66	8	16	C
208	T.SAXYS	66	9	16	C
209	BARITONE SAX	67	2	32	C
210	OBOE	68	2	32	A
211	CLARINET	71	2	32	A
212	BREATHY S.SAX	64	8	16	A
213	SOFT A SAX	65	5	32	C
214	SOLO A SAX	65	4	32	C
215	SAX SECTION	65	9	16	C
216	SAX SECTION SFZ	65	7	16	C
217	DETUNE T.SAX	66	3	16	C
218	SOFT T.SAX	66	5	32	C
219	SOLO T.SAX	66	4	32	C
220	SOLO OBOE	68	4	32	A
221	VELO.CLARINET	71	4	32	A
222	PICCOLO 1	72	2	16	B
223	FLUTE 1	73	2	32	A
224	FLUTE 2	73	1	16	A
225	PURE FLUTE	73	8	16	A
226	PIPE SECTION 1	72	4	16	A
227	RECORDER	74	2	32	A
228	PAN FLUTE 1	75	2	32	A
229	BOTTLE BLOW	76	2	16	A
230	SHAKUHACHI	77	2	16	A
231	WHISTLE 1	78	2	32	A
232	OCARINA	79	2	32	A
233	PICCOLO 2	72	3	16	B
234	PIPE SECTION 2	73	4	16	A
235	SOFT FLUTE	73	5	16	A
236	WHISTLE 2	78	3	32	A
237	PAN FLUTE 2	75	3	16	A
<b>SYNTHLEAD</b>					
238	SQUARE LEAD 1	80	2	16	A
239	SQUARE PULSE LEAD	80	5	16	A
240	SEQUENCE LEAD	83	5	16	A
241	SAW LEAD 1	81	2	16	A
242	MELLOW SAW LEAD	81	8	16	A
243	SEQUENCE SAW 1	81	32	16	A
244	SINE LEAD	80	8	32	A
245	VELO.SINE LEAD	80	9	32	A
246	SS LEAD	81	3	16	A

1	2	3	4	5	6
141	CELLO SECTION	42	4	16	C
142	OCTAVE PIZZICATO	45	3	16	A
143	DOUBLE VIOLA	41	2	16	A
144	HARP 2	46	1	32	A
145	CHORUS HARP	46	8	16	A
<b>ENSEMBLE</b>					
146	STRINGS	48	2	32	A
147	SLOW STRINGS 1	49	2	32	A
148	WIDE STRINGS	48	16	16	A
149	OCTAVE STRINGS 1	48	32	16	A
150	CHAMBER	48	3	16	A
151	STRINGS SFZ	48	8	32	A
152	SYNTH-STRINGS 1	50	2	32	A
153	SYNTH-STRINGS 2	51	2	32	A
154	SYNTH-STRINGS 3	51	3	16	A
155	CHOIR/AAHS	52	2	32	A
156	CHOIRS 1	52	8	32	A
157	VOICE DOO	53	2	32	A
158	SYNTH-VOICE 1	54	2	32	A
159	SYNTH-VOICE PAD	54	8	16	A
160	ORCHESTRA HIT	55	2	16	A
161	HARP & STRINGS	50	4	16	A
162	FLUTE & STRINGS	51	4	16	A
163	ORCHESTRA STRINGS	48	4	16	A
164	SLOW STRINGS 2	49	3	32	A
165	STRINGS VOICE	49	4	16	A
166	OCTAVE STRINGS 2	48	1	16	A
167	FAST SYNTH STRINGS	50	3	32	A
168	LOW CHOR	52	9	32	A
169	CHOIR STRINGS	52	3	16	A
170	CHOIRS 2	52	4	16	A
171	VOICE UUH	53	3	32	A
172	SYNTH-VOICE 2	54	1	32	A
173	CHORUS SYNTH-VOICE	54	9	16	A
<b>BRASS</b>					
174	TRUMPET	56	2	32	A
175	TROMBONE	57	2	32	C
176	TUBA 1	58	2	32	C
177	MUTE TRUMPET	59	2	32	A
178	FRENCH HORN	60	2	16	C
179	HORN ORCHESTRA	60	16	16	C
180	BRASS	61	2	32	A
181	BRASS SECTION 1	61	3	16	A
182	BRASS SFZ	61	8	16	A
183	BRASS & STRINGS	61	4	16	A
184	HARD BRASS	61	5	16	A
185	BRASS SECTION 2	61	6	16	A
186	ANALOG SYNTH-BRASS 1	62	8	16	A
187	SYNTH-BRASS 1	62	2	32	A
188	SYNTH-BRASS 2	63	2	16	A
189	TRANCE BRASS	62	1	16	A
190	MELLOW TRUMPET	56	8	32	A
191	VELO.TRUMPET	56	4	32	A
192	VELO.TROMBONE	57	4	16	C
193	MELLOW TROMBONE	57	1	32	C

1	2	3	4	5	6
409	GM SLAP BASS 1	36	0	32	A
410	GM SLAP BASS 2	37	0	32	A
411	GM SYNTH-BASS 1	38	0	32	A
412	GM SYNTH-BASS 2	39	0	32	A
413	GM VIOLA	40	0	32	A
414	GM VIOLIN	41	0	32	A
415	GM CELLO	42	0	32	A
416	GM CONTRABASS	43	0	32	A
417	GM TREMOLO STRINGS	44	0	32	A
418	GM PIZZICATO	45	0	32	A
419	GM HARP	46	0	32	A
420	GM TIMPANI	47	0	32	A
421	GM STRINGS 1	48	0	32	A
422	GM STRINGS 2	49	0	32	A
423	GM SYNTH-STRINGS 1	50	0	32	A
424	GM SYNTH-STRINGS 2	51	0	32	A
425	GM CHOIR AAHS	52	0	32	A
426	GM VOICE DOO	53	0	32	A
427	GM SYNTH-VOICE	54	0	16	A
428	GM ORCHESTRA HIT	55	0	16	A
429	GM TRUMPET	56	0	32	A
430	GM TROMBONE	57	0	32	A
431	GM TUBA	58	0	32	A
432	GM MUTE TRUMPET	59	0	32	A
433	GM FRENCH HORN	60	0	16	A
434	GM BRASS	61	0	32	A
435	GM SYNTH-BRASS 1	62	0	32	A
436	GM SYNTH-BRASS 2	63	0	16	A
437	GM SOPRANO SAX	64	0	32	A
438	GM ALTO SAX	65	0	32	A
439	GM TENOR SAX	66	0	32	A
440	GM BARITONE SAX	67	0	32	A
441	GM OBOE	68	0	32	A
442	GM ENGLISH HORN	69	0	32	A
443	GM BASSOON	70	0	32	A
444	GM CLARINET	71	0	32	A
445	GM PICCOLO	72	0	32	A
446	GM FLUTE	73	0	32	A
447	GM RECORDER	74	0	32	A
448	GM PAN FLUTE	75	0	32	A
449	GM BOTTLE BLOW	76	0	16	A
450	GM SHAKUHACHI	77	0	16	A
451	GM WHISTLE	78	0	32	A
452	GM OCARINA	79	0	32	A
453	GM SQUARE LEAD	80	0	16	A
454	GM SAW LEAD	81	0	16	A
455	GM CALLIOPE	82	0	16	A
456	GM CHIFF LEAD	83	0	16	A
457	GM CHARANG	84	0	16	A
458	GM VOICE LEAD	85	0	16	A
459	GM FIFTH LEAD	86	0	16	A
460	GM BASS+LEAD	87	0	16	A
461	GM FANTASY	88	0	16	A
462	GM WARM PAD	89	0	16	A
463	GM POLYSYNTH	90	0	16	A

1	2	3	4	5	6
355	DI ZI	72	16	32	A
356	YANG QIN & ER HU	111	8	16	A
357	ZHENG	107	1	16	A
358	SUO NA	111	32	32	A
359	PI PA 1	105	32	32	A
360	SHENG	109	8	32	A
361	KOTO PAD	107	5	16	A
362	SITAR 2	104	3	32	A
363	TAMBRA	104	4	16	A
364	SITAR PAD	104	4	32	A
365	RABAB	105	8	16	A
366	PI PA 2	105	4	16	A
367	SHAMISEN 2	106	3	16	A
368	DETUNE KOTO	107	4	16	A
369	SYNTH KOTO	107	3	16	A
370	SHAMISEN & TAIKO	106	4	16	A
371	XIAO	77	32	16	A
372	SANTUR	15	16	32	A
<b>GM TONES</b>					
373	GM PIANO 1	0	0	32	A
374	GM PIANO 2	1	0	16	A
375	GM PIANO 3	2	0	32	A
376	GM HONKY-TONK	3	0	16	A
377	GM E.PIANO 1	4	0	32	A
378	GM E.PIANO 2	5	0	16	A
379	GM HARPSICHORD	6	0	32	A
380	GM CLAVI	7	0	32	A
381	GM CELESTA	8	0	32	A
382	GM GLOCKENSPIEL	9	0	32	A
383	GM MUSIC BOX	10	0	16	A
384	GM VIBRAPHONE	11	0	32	A
385	GM MARIMBA	12	0	32	A
386	GM XYLOPHONE	13	0	32	A
387	GM TUBULAR BELL	14	0	32	A
388	GM DULCIMER	15	0	16	A
389	GM ORGAN 1	16	0	16	A
390	GM ORGAN 2	17	0	16	A
391	GM ORGAN 3	18	0	16	A
392	GM PIPE ORGAN	19	0	16	A
393	GM REED ORGAN	20	0	32	A
394	GM ACCORDION	21	0	16	A
395	GM HARMONICA	22	0	32	A
396	GM BANDONEON	23	0	16	A
397	GM NYLON STR.GUITAR	24	0	32	A
398	GM STEEL STR.GUITAR	25	0	32	A
399	GM JAZZ GUITAR	26	0	32	A
400	GM CLEAN GUITAR	27	0	32	A
401	GM MUTE GUITAR	28	0	32	A
402	GM OVERDRIVE GT	29	0	32	A
403	GM DISTORTION GT	30	0	32	A
404	GM GT HARMONICS	31	0	32	A
405	GM ACOUSTIC BASS	32	0	32	A
406	GM FINGERED BASS	33	0	32	A
407	GM PICKED BASS	34	0	32	A
408	GM FRETLESS BASS	35	0	32	A

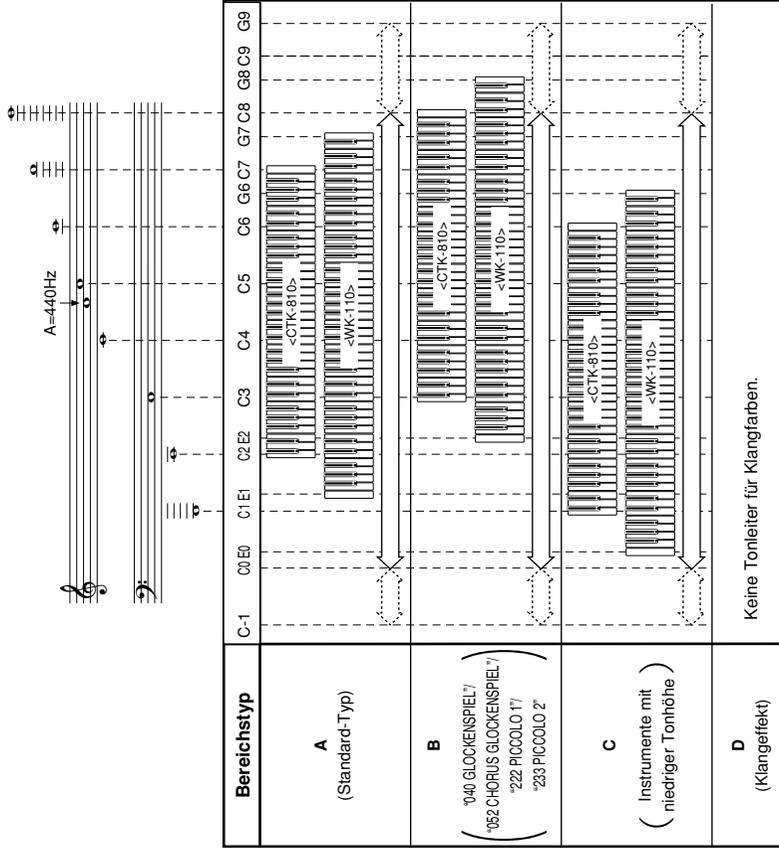
1	2	3	4	5	6
301	SOFT CRYSTAL	98	1	16	A
302	ATMOSPHERE	99	2	16	A
303	BRIGHTNESS 1	100	2	16	A
304	GOBLIN	101	2	16	A
305	ECHO PAD	102	2	16	A
306	STAR THEME 1	103	2	16	A
307	SPACE PAD	103	8	16	A
308	NEW AGE PAD	88	1	16	A
309	SOFT PAD	89	4	16	A
310	HORN PAD	89	5	16	A
311	THICK PAD	89	1	16	A
312	POLYSYNTH 2	90	1	16	A
313	OLD TAPE PAD	89	6	16	A
314	POLYSYNTH PAD 2	90	4	16	A
315	HEAVEN	91	2	16	A
316	UTOPIA	91	1	16	A
317	SQUARE PAD	92	1	16	A
318	SOFT METAL PAD	93	3	16	A
319	HARD METAL PAD	93	4	16	A
320	TINE PAD	93	1	16	A
321	CHORUS PAD	94	1	16	A
322	ORGAN CHOIR PAD	94	4	16	A
323	SWEEP PAD	95	2	16	A
324	SWEEP CHOIR	95	1	16	A
325	CLAVI PAD	96	1	16	A
326	RAIN DROP 2	96	3	16	A
327	SOUND TRACK 2	97	3	16	A
328	SPACE VOICE	97	1	16	A
329	CHORAL BELL	98	16	16	A
330	GLOCKENSPIEL CHIME	98	5	16	A
331	CHRISTMAS BELL	98	3	16	A
332	VIBRAPHONE BELL	98	8	16	A
333	NYLON+EP	99	5	16	A
334	CELESTA PAD	99	1	16	A
335	BRIGHT BELL PAD	100	1	16	A
336	BRIGHTNESS 2	100	3	16	A
337	ECHO VOICE	102	1	16	A
338	ECHO DROP	102	3	16	A
339	POLY DROP	102	4	16	A
340	STAR THEME 2	103	1	16	A
<b>ETHNIC/CHINESE</b>					
341	SITAR 1	104	2	16	A
342	WARM SITAR	104	1	16	A
343	BANJO	105	2	32	A
344	MUTE BANJO	105	1	32	A
345	SHAMISEN 1	106	2	32	A
346	TSUGARU	106	1	32	A
347	KOTO	107	2	16	A
348	THUMB PIANO	108	2	32	A
349	SHANAI	111	2	32	A
350	STEEL DRUMS	114	2	16	A
351	ER HU 1	110	8	32	A
352	ER HU 2	110	9	32	A
353	YANG QIN 1	15	8	32	A
354	YANG QIN 2	15	9	16	A

**HINWEIS**

- Die Bedeutung jedes Bereichstyps ist nachfolgend beschrieben.

**Anhang**

1	2	3	4	5	6
464	GM SPACE CHOIR	91	0	16	A
465	GM BOWED GLASS	92	0	16	A
466	GM METAL PAD	93	0	16	A
467	GM HALO PAD	94	0	16	A
468	GM SWEEP PAD	95	0	16	A
469	GM RAIN DROP	96	0	16	A
470	GM SOUND TRACK	97	0	16	A
471	GM CRYSTAL	98	0	16	A
472	GM ATMOSPHERE	99	0	16	A
473	GM BRIGHTNESS	100	0	16	A
474	GM GOBLINS	101	0	16	A
475	GM ECHOES	102	0	16	A
476	GM SF	103	0	16	A
477	GM SITAR	104	0	16	A
478	GM BANJO	105	0	32	A
479	GM SHAMISEN	106	0	32	A
480	GM KOTO	107	0	32	A
481	GM THUMB PIANO	108	0	32	A
482	GM BAGPIPE	109	0	16	A
483	GM FIDDLE	110	0	32	A
484	GM SHANAI	111	0	32	A
485	GM TINKLE BELL	112	0	32	A
486	GM AGOGO	113	0	32	A
487	GM STEEL DRUMS	114	0	16	A
488	GM WOOD BLOCK	115	0	32	D
489	GM TAIKO	116	0	32	D
490	GM MELODIC TOM	117	0	32	D
491	GM SYNTH-DRUM	118	0	32	D
492	GM REVERSE CYMBAL	119	0	32	D
493	GM GT FRET NOISE	120	0	32	A
494	GM BREATH NOISE	121	0	32	A
495	GM SEASHORE	122	0	16	D
496	GM BIRD	123	0	16	D
497	GM TELEPHONE	124	0	32	D
498	GM HELICOPTER	125	0	32	D
499	GM APPLAUSE	126	0	16	D
500	GM GUNSHOT	127	0	32	D
<b>DRUM SET</b>					
501	STANDARD SET 1	0	120		D
502	STANDARD SET 2	1	120		D
503	STANDARD SET 3	2	120		D
504	STANDARD SET 4	4	120		D
505	ROOM SET	8	120		D
506	POWER SET	16	120		D
507	ROCK SET	65	120		D
508	HIPHOP SET	64	120		D
509	ELECTRONIC SET	24	120		D
510	SYNTH SET 1	25	120		D
511	SYNTH SET 2	30	120		D
512	TRANCE SET	31	120		D
513	JAZZ SET	32	120		D
514	BRUSH SET	40	120		D
515	ORCHESTRA SET	48	120		D



- a .....Keyboard-Bereich
- b .....Verfügbare Bereich (unter Verwendung von Transponierung oder Meldungsempfang)
- c .....Noten in diesem Bereich werden erzeugt, indem die Noten in Bereich b gespielt werden, die in der nächsten Oktave als Ergebnis der Transponierungs- und Meldungsempfangsoperation enthalten sind.



Key/ Note number	DRUMS SET LIST															
	STANDARD SET 1	STANDARD SET 2	STANDARD SET 3	STANDARD SET 4	ROOM SET	POWER SET	ROCK SET	HIP-HOP SET	ELECTRONIC SET	SYNTH SET 1	SYNTH SET 2	TRANCE SET	JAZZ SET	BRUSH SET	ORCHESTRA SET	
F7 105	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
F7 106	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
F7 107	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
F7 108	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
F7 109	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
F7 110	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
F7 111	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
F7 112	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
F7 113	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
F7 114	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
F7 115	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
F7 116	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
F7 117	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
F7 118	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
F7 119	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
F7 120	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
F7 121	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
F7 122	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
F7 123	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
F7 124	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
F7 125	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
F7 126	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
F7 127	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
F7 128	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

HINWEIS

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



## Tabelle der gegriffenen Akkorde

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

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

### <Nur CTK-810>

\* Sie können diese Akkorde greifen, wenn Sie den Begleitbereich des Keyboards ausdehnen, indem Sie den Splitpunkt (Tastaturauftrennung) ändern. Für Einzelheiten siehe „Verwendung von Split (Tastaturauftrennung)“ auf Seite G-45.

## Rhythmus-Liste

8 BEAT / 16 BEAT	
001	STRAIGHT 8 BEAT
002	MELLOW 8 BEAT
003	MODERN 8 BEAT
004	GUITAR 8 BEAT
005	8 BEAT POP
006	8 BEAT
007	60'S 8 BEAT
008	16 BEAT 1
009	16 BEAT 2
010	16 BEAT SHUFFLE 1
011	16 BEAT SHUFFLE 2
BALLAD	
012	MODERN BALLAD
013	SLOW BALLAD
014	16 BEAT BALLAD
015	SOUL BALLAD
016	POP BALLAD 1
017	POP BALLAD 2
018	6/8 BALLAD
019	ROCK BALLAD 1
020	ROCK BALLAD 2
DANCE	
021	HIP-HOP
022	RAP POP
023	DANCE POP
024	DISCO POP
025	TECHNO POP
026	TRANCE
027	MODERN R&B 1
028	MODERN R&B 2
029	MODERN DANCE
030	DISCO SOUL
POPS	
031	POP 1
032	POP 2
033	POP ROCK
034	GUITAR POP
035	FAST SOUL
036	SLOW SOUL
037	60'S SOUL
ROCK	
038	SHUFFLE ROCK 1
039	SHUFFLE ROCK 2
040	BLUES
041	SOFT ROCK
042	LATIN ROCK
043	MODERN ROCK
044	SLOW ROCK
045	NEW ORLNS R&R
046	ROCK WALTZ

JAZZ	
047	SLOW BIG BAND
048	MIDDLE BIG BAND
049	FAST BIG BAND
050	SWING 1
051	SWING 2
052	SLOW SWING
053	JAZZ WALTZ 1
054	JAZZ WALTZ 2
055	FOX TROT
056	QUICKSTEP
057	JAZZ COMBO 1
EUROPEAN	
058	SCHLAGER
059	POLKA
060	POP POLKA
061	WALTZ 1
062	SLOW WALTZ
063	VIENNESE WALTZ
064	FRENCH WALTZ
065	SERENADE
066	TANGO
067	MARCH 1
068	MARCH 2
LATIN	
069	BOSSA NOVA 1
070	BOSSA NOVA 2
071	BEGUINE
072	SAMBA 1
073	SAMBA 2
074	MAMBO
075	RHUMBA
076	CHA-CHA-CHA
077	MERENGUE
078	BOLERO
079	SALSA
080	REGGAE
081	POP REGGAE
082	PUNTA
083	SKA
VARIOUS	
084	COUNTRY 8 BEAT
085	COUNTRY BALLAD
086	COUNTRY SHUFFLE
087	BLUEGRASS
088	DIXIE
089	TEX-MEX
090	FAST GOSPEL
091	SLOW GOSPEL
092	PASODOBLE
093	FOLKLORE

094	SIRTAKI
095	HAWAIIAN
096	ADANI
097	BALADI
098	ENKA
099	SYMPHONY
100	STR QUARTET
FOR PIANO	
101	PIANO 8 BEAT
102	PIANO BALLAD 1
103	PIANO BALLAD 2
104	EP BALLAD 1
105	EP BALLAD 2
106	BLUES BALLAD
107	JAZZ COMBO 2
108	JAZZ COMBO 3
109	RAGTIME
110	PIANO ROCK & ROLL
111	BOOGIE-WOOGIE
112	ARPEGGIO 1
113	ARPEGGIO 2
114	ARPEGGIO 3
115	6/8 MARCH
116	MARCH 3
117	STRIDE PIANO
118	WALTZ 2
119	WALTZ 3
120	WALTZ 4

### HINWEIS

- Manche Rhythmen (Nr. 110, 112 bis 120) bestehen nur aus Akkordbegleitungen, ohne Schlagzeug- oder andere Perkussion-Instrumente. Solche Rhythmen ertönen nicht, wenn nicht CASIO CHORD, FINGERED oder FULL RANGE CHORD als der Begleitmodus gewählt ist.

## Songliste (SONG)

### SONG BANK-Liste

DEMO TUNES	
<b>CTK-810</b>	
001	GROOVEE!
002	WHATEVER WILL BE WILL BE (QUE SERA SERA)
003	ARIANFOR
<b>WK-110</b>	
001	ARIANFOR
002	WHATEVER WILL BE WILL BE (QUE SERA SERA)
003	GROOVEE!
EVENT	
004	WE WISH YOU A MERRY CHRISTMAS
005	JINGLE BELLS
006	SILENT NIGHT
007	JOY TO THE WORLD
008	O CHRISTMAS TREE
WORLD	
009	WHEN THE SAINTS GO MARCHING IN
010	GREENSLEEVES
011	SWING LOW, SWEET CHARIOT
012	AMAZING GRACE
013	AULD LANG SYNE
014	TWINKLE TWINKLE LITTLE STAR
015	LIGHTLY ROW
016	UNDER THE SPREADING CHESTNUT TREE
017	COME BIRDS
018	THE MUFFIN MAN
019	LONG LONG AGO
020	DID YOU EVER SEE A LASSIE?
021	LONDON BRIDGE
022	THE FARMER IN THE DELL
023	ON THE BRIDGE OF AVIGNON
024	SIPPIN' CIDER THROUGH A STRAW
025	GRANDFATHER'S CLOCK
026	MICHAEL ROW THE BOAT ASHORE
027	ANNIE LAURIE
028	MY BONNIE
029	MY DARLING CLEMENTINE
030	HOME SWEET HOME
031	ON TOP OF OLD SMOKEY
032	I'VE BEEN WORKING ON THE RAILROAD
033	LITTLE BROWN JUG
034	AURA LEE
035	OH! SUSANNA
036	HOUSE OF THE RISING SUN
037	SHE WORE A YELLOW RIBBON
038	CAMPTOWN RACES
039	SWANEE RIVER (OLD FOLKS AT HOME)
040	JEANNIE WITH THE LIGHT BROWN HAIR
041	YANKEE DOODLE
042	RED RIVER VALLEY
043	TURKEY IN THE STRAW
044	MY OLD KENTUCKY HOME
045	HOME ON THE RANGE
046	JAMAICA FAREWELL
047	ALOHA OE
048	SAKURA SAKURA
049	SANTA LUCIA
050	WALTZING MATILDA

CONCERT PIECES	
051	FÜR ELISE
052	TURKISH MARCH (MOZART)
053	PIANO SONATA op.27-2 "MOONLIGHT" 1st Mov.
054	ETUDE op.10-3 "CHANSON DE L'ADIEU"
055	GYMNOPÉDIES no.1
056	THE ENTERTAINER
057	MAPLE LEAF RAG
058	HUNGARIAN DANCES no.5
059	TRÄUMEREI
060	LA FILLE AUX CHEVEUX DE LIN
061	HUMORESKE (DVOŘÁK)
062	PROMENADE FROM "TABLEAUX D'UNE EXPOSITION"
063	MOMENTS MUSICAUX op.94-3
064	LE CYGNE FROM "LE CARNAVAL DES ANIMAUX"
065	VALSE op.64-1 "PETIT CHIEN"
066	CHANSON DU TOREADOR FROM "CARMEN"
067	LARGO (HÄNDEL)
068	WEDDING MARCH FROM "MIDSUMMER NIGHT'S DREAM"
069	AMERICAN PATROL
070	CSIKOS POST
071	DOLLY'S DREAMING AND AWAKENING
072	LA CHEVALERESQUE
073	PIANO SONATA K.545 1st Mov.
074	LA PRIÈRE D'UNE VIERGE
075	MARCIA ALLA TURCA
076	NOCTURNE op.9-2 (CHOPIN)
077	LIEBESTRÄUME no.3
078	MARCHE MILITAIRE no.1
079	BLUMENLIED
080	GRANDE VALSE BRILLANTE op.18-1
ETUDES	
081	MINUET IN G MAJOR
082	GAVOTTE (GOSSEC)
083	ARABESQUE (BURGMÜLLER)
084	CHOPSTICKS
085	FRÖHLICHER LANDMANN
086	INVENTIONEN no.1
087	AVE MARIA (GOUNOD)
088	JESUS BLEIBET MEINE FREUDE
089	CANON (PACHELBEL)
090	SONATINA op.36-1 1st Mov.
091	PIANO SONATA op.13 "PATHÉTIQUE" 2nd Mov.
092	PRELUDE op.28-7 (CHOPIN)
093	JE TE VEUX
094	RÊVERIE
095	ODE TO JOY
096	SERENADE FROM "EINE KLEINE NACHTMUSIK"
097	MARCH FROM "THE NUTCRACKER"
098	GOING HOME FROM "FROM THE NEW WORLD"
099	BEAUTIFUL DREAMER
100	DANNY BOY
101 - 105	Anwendersongs

Models **CTK-810/WK-110**

Version: 1.0

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

Function ...	Transmitted	Recognized	Remarks
<b>Basic Channel</b> Default Changed	1 1-16	1-16 1-16	
<b>Mode</b> Default Messages Altered	Mode 3 X *****	Mode 3 X *****	
<b>Note Number:</b> True voice	36 - 96 (CTK-810) 28 - 103 (WK-110) *****	0-127 0-127 *1	*1: Siehe die Notentabelle auf Seite A-1.
<b>Velocity</b> Note ON Note OFF	0 9nH v = 1-127 X 8nH v = 64	0 9nHv = 1-127 X 9nHv = 0, 8nHv = XX	XX = Kein Zusammenhang
<b>After Touch</b> Key's Ch's	X X	X O*2	
<b>Pitch Bender</b>	X	O	
<b>Control Change</b> 0, 32 1 6, 38 7 10 11 64 66	O X X X X X X O*4 O*4	O O*2 O*3 O O O O O O	Bank select Modulation Data entry Volume Pan Expression Hold1 Sostenuto

67 91 93 100, 101 120 121	O*4 X O X X O	O*4 X O X X O	O O O O*3 O O	Soft pedal Reverb send Chorus send RPN LSB, MSB All sound off Reset all controller
<b>Program Change: True #</b>	O 0-127 *****	O 0-127 *****	O 0-127 *****	
<b>System Exclusive</b>	O*5	O*5	O*5 *6	
<b>System Common</b> : Song Pos : Song Sel : Tune	X X X	X X X	X X X	
<b>System Real Time</b> : Clock : Commands	O O	O O	X X	
<b>Aux Messages</b> : Local ON/OFF : All notes OFF : Active Sense : Reset	X O X X	X O X X	X O O X	
<b>Remarks</b>	<small>*2</small> Modulation und After Touch für jeden Kanal sind der gleiche Effekt. <small>*3</small> FINE TUNE COARSE TUNE empfangen und PITCH BEND SENSE RPN Null empfangen. <small>*4</small> Gemäß Einstellung der Sustain-/Zuordnungsbarren Buchse [lv] [F7] vv = 00: Raum 1, 01: Raum 2, 04: Halle 1, 03: Halle 2 <small>*5</small> ChorusTyp [F0] [F7] [04] [05] [01] [01] [01] [01] [01] [00] [vv] [F7] vv = 00: Chorus 1, 01: Chorus 2, 03: Chorus 3, 03: Chorus 4 <small>*6</small> Modulation und After Touch für jeden Kanal sind der gleiche Effekt. • Hauptfeinstimmung [F0] [F7] [04] [03] [ll] [mm] [F7] • Hauptgrobstimmung [F0] [F7] [04] [ll] [mm] [F7] • [ll] bezeichnet Bytes niedriger Ordnung und [mm] bezeichnet Bytes hoher Ordnung. • GM eintrags - GM ON: [F0] [F7] [09] [01] [F7] • GM OFF: [F0] [F7] [09] [02] [F7] • Hauptlautstärke [F0] [F7] [04] [01] [ll] [mm] [F7] Für Bytes niedriger Ordnung [ll] wird 00H angenommen.			

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®**