



G

WK-3000 WK-3100 WK-3500

BEDIENUNGSANLEITUNG



WK3100-G-1

CASIO®



Wichtig!

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

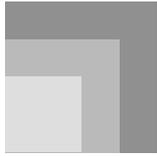
- Bevor Sie das optionale Netzgerät AD-12 für die Stromversorgung dieses Produkts verwenden, überprüfen Sie unbedingt zuerst das Netzgerät auf Beschädigungen. Kontrollieren Sie besonders sorgfältig das Stromkabel auf Schnitte, Bruch, freiliegende Drähte und andere ernsthafte Schäden. Lassen Sie niemals 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-12.
- Das Netzgerät ist kein Spielzeug.
- Trennen Sie immer das Netzgerät ab, bevor Sie das Produkt reinigen.



CASIO ELECTRONICS CO., LTD.
Unit 6, 1000
North Circular Road
London NW2 7JD, U.K.

Diese Markierung gilt nur in den EU-Ländern.
Bitte bewahren Sie alle Informationen für spätere Referenz auf.

735A-G-002A



Vorsichtsmaßnahmen hinsichtlich der Sicherheit

Herzlichen Glückwunsch zu Ihrer Wahl eines elektronischen Musikinstrumentes von CASIO.

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

Symbole

Verschiedene Symbole werden in dieser Bedienungsanleitung und am eigentlichen Produkt verwendet, um sicherzustellen, dass das Produkt sicher und richtig verwendet wird und um Verletzungen des Anwenders und anderer Personen sowie Sachschäden zu vermeiden. Diese Symbole und ihre Bedeutungen sind nachfolgend beschrieben.

GEFAHR

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

WARNUNG

Damit werden Punkte angezeigt, die das Risiko von Todesfolge oder ernsthaften Verletzungen aufweisen, wenn das Produkt unter Ignorierung dieser Anzeige falsch bedient wird.

VORSICHT

Damit werden Punkte angezeigt, die das Risiko von Verletzungen aufweisen, sowie Punkte, für welche die Möglichkeit von Beschädigungen besteht, nur wenn das Produkt unter Ignorierung dieser Anzeige falsch bedient wird.

Symbolbeispiele



Dieses Dreieckssymbol () bedeutet, dass der Anwender vorsichtig sein soll. (Das an der linken Seite dargestellte Beispiel weist auf die Möglichkeit von elektrischen Schlägen hin.)



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



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



Vorsichtsmaßnahmen hinsichtlich der Sicherheit

GEFAHR

Alkalibatterien

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

1. Reiben Sie niemals Ihre Augen! Spülen Sie die Augen mit Frischwasser aus.
2. Wenden Sie sich unverzüglich an einen Arzt.

Falls Sie die Batterieflüssigkeit von Alkalibatterien in Ihren Augen belassen, können Sie das Sehvermögen verlieren.



WARNUNG

Rauch, ungewöhnlicher Geruch, Überhitzung

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

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

Netzgerät

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

- Verwenden Sie nur das für dieses Produkt spezifizierte Netzgerät.
- Verwenden Sie nur eine Spannungsquelle, die innerhalb der an dem Netzgerät angegebenen Netzspannung liegt.
- Überlasten 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 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.



Verbrennen Sie niemals die Batterien.

Werfen Sie die Batterien niemals in ein Feuer. Anderenfalls können die Batterien explodieren, wodurch es zu Feuer- und Verletzungsgefahr kommt.



Wasser und Fremdmaterial

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



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



Vorsichtsmaßnahmen hinsichtlich der Sicherheit

Demontage und Modifikation

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



Fallenlassen und Stöße

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

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



Plastikbeutel

Stülpen Sie niemals den Plastikbeutel, in welchem dieses Produkt geliefert wird, über Ihren Kopf oder Mund. Anderenfalls besteht Erstickungsgefahr.

Besondere Vorsicht in dieser Hinsicht ist in Haushalten mit Kleinkindern geboten.



Klettern Sie niemals auf das Produkt und den Ständer.*

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



Aufstellung

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



⚠ VORSICHT

Netzgerät

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

- Ordnen Sie das elektrische Kabel niemals in der Nähe eines Ofens oder einer anderen Wärmequelle an.
- Ziehen Sie niemals am Kabel, wenn Sie das Netzgerät von der Netzdose abtrennen. Ziehen Sie immer am Netzgerät selbst, um dieses abzutrennen.



Netzgerät

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

- Stecken Sie das Netzgerät immer bis zum Anschlag in die Netzdose ein.
- Trennen Sie das Netzgerät während eines Gewitters oder vor Antritt einer Reise bzw. vor längerer Abwesenheit immer von der Netzdose ab.
- Trennen Sie mindestens einmal jährlich das Netzgerät von der Netzdose ab, und wischen Sie den an den Kontakten des Steckers angesammelten Staub ab.



Neuaufstellung des Produkts

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



Reinigung

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



Batterien

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



Vorsichtsmaßnahmen hinsichtlich der Sicherheit

- 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 des 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 splittern oder brechen, berühren Sie niemals die Flüssigkeit in dem Panel. Die Flüssigkeit im Inneren des LCD-Panels kann zu Entzündungen der Haut führen.
- Falls die Flüssigkeit des LCD-Panels jemals in Ihren Mund gelangen sollte, spülen Sie sofort Ihren Mund mit Frischwasser aus, und suchen Sie danach einen Arzt auf.
- Sollte die Flüssigkeit des LCD-Panels jemals in Ihre Augen oder auf Ihre Haut gelangen, spülen Sie die Augen bzw. die betroffene Stelle für mindestens 15 Minuten mit Frischwasser, und suchen Sie danach einen Arzt auf.



Lautstärke

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



Schwere Gegenstände

Stellen Sie niemals schwere Gegenstände auf diesem Produkt ab.

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



Richtige Montage des Ständers*

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



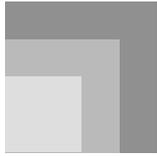
Achten Sie auf richtige Montage des Ständers, wie es in der damit mitgelieferten Montageanleitung angegeben ist. Bringen Sie auch das Produkt richtig auf dem Ständer an.

* Der Ständer ist als Option erhältlich.

WICHTIG!

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

- Stromversorgungs-Kontrolllampe blass
- Instrument schaltet nicht ein
- Display flimmert, ist blass oder kann nur schwer abgelesen werden
- Ungewöhnlich niedrige Lautsprecher/Kopfhörer-Lautstärke
- Verzerrungen im ausgegebenen Sound
- Manchmalige Unterbrechung des Sounds beim Spielen mit hoher Lautstärke
- Plötzlicher Stromausfall beim Spielen mit hoher Lautstärke
- Flimmern oder Verblassen des Displays, wenn mit hoher Lautstärke gespielt wird
- Kontinuierliche Sound-Ausgabe nachdem Sie eine Taste freigeben
- Eine von der gewählten Klangfarbe vollständig unterschiedliche Klangfarbe wird gespielt
- Ein abnormales Rhythmuspattern und Demo-Musikstück wird gespielt
- Abnormal niedriger Mikrofonpegel (nur WK-3100)
- Verzerrung des Mikrofoneingangs (nur WK-3100)
- Blasse Stromversorgungs-Indikatorlampe, wenn ein Mikrofon verwendet wird (nur WK-3100)
- Plötzlicher Stromausfall, wenn das Mikrofon verwendet wird (nur WK-3100)
- Stromausfall, verzerrter Klang oder niedrige Lautstärke, wenn von einem angeschlossenen Computer oder MIDI-Gerät wiedergegeben wird
- Plötzlicher Stromausfall während eine Diskette gelesen bzw. auf dieser geschrieben wird (nur WK-3500)



Einleitung

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

❑ 516 Klangfarben einschließlich reicher fortschrittlicher Klangfarben

Insgesamt 300 fortschrittliche Klangfarben sind mit den DSP-Klangfarben programmiert, um sie reicher und stärker zu machen. Die fortschrittlichen Klangfarben wie Stereo Piano und Tremolo Electric Piano betonen die Piano- und Elektropiano-Klangfarben, um einen völlig neuen Sound zu kreieren.

❑ 50 Zugriegel-Organ-Klangfarben

Zusätzlich zu den 516 Standard-Klangfarben, bietet dieses Keyboard auch 50 realistische Zugriegel-Organ-Klangfarben. Sie können die Zugriegel-Organ-Klangfarben unter Verwendung von neun digitalen Zugriegeln steuern. Sie können auch Perkussion oder Tastenklick wählen, und sogar die Parameter der Preset-Klangfarben bearbeiten und bis zu 100 Original-Klangfarben in dem Anwender-Klangfarbenspeicher abspeichern.

❑ Flash-Speicher

Sie können den eingebauten Flash-Speicher verwenden, um Ihre Auswahl an Klangfarben und Rhythmen zu erweitern, indem Sie Daten von der CASIO MUSIC SITE oder von anderen Quellen herunterladen. Sie können auch bis zu 200 Musikdateien des SMF-Formats speichern, um diese später jederzeit wiedergeben zu können.

❑ Piano-Einstelltaste (PIANO SETTING)

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

❑ 140 vorprogrammierte Rhythmen + 16 Anwenderrhythmen

Eine Auswahl an 140 Rhythmen schließt die Begleitungen für alles von Rock bis Pop und Jazz ein. Sie können die Begleitdaten auch von Ihrem Computer übertragen und bis zu 16 Datensätze als Anwenderrhythmen im Keyboardspeicher ablegen.

❑ Automatische Begleitung

Einfach einen Akkord spielen und die entsprechenden Rhythmus-, Bass- und Akkordparts werden automatisch gespielt. Die One-Touch-Presets rufen sofort die am besten geeigneten Klangfarben- und Tempoereinstellungen passen zu dem verwendeten Rhythmus ab.

❑ Großes, informationsreiches Display

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

❑ Songspeicher

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

❑ Synthesizerfunktion

Editieren Sie die eingebauten Sounds, um Ihre eigenen Kreationen zu erzeugen. Bis zu 120 Ihrer eigenen Sounds können im Speicher abgespeichert und danach gleich wie die eingebauten Klangfarben aufgerufen werden.

❑ General MIDI Kompatibilität

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



Einleitung

Leistungsstarke Effekte

Eine Auswahl an leistungsstarken Effekten, wie Nachhall, Chorus usw., bieten Ihnen totale Kontrolle über den Typ des gewünschten Sounds. Sie können sogar die Parameter eines Effektes ändern, um Ihre eigenen Originaleffekte zu kreieren. Ein Equalizer (Entzerrer) mit vier Frequenzbändern ist ebenfalls enthalten.

Mixer

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

Registrierungsspeicher

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

Herunterladen von Daten von Ihrem Computer

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

Slot für SmartMedia™ Karten

Der eingebaute Slot für SmartMedia-Karten vereinfacht die Datenübertragung von einem Computer und lässt Sie große Datenmengen für spätere Verwendung abspeichern. Sie können auch eine Karte mit einer Standard-MIDI-Datei (Standard MIDI File = SMF) einsetzen und diese auf dem Keyboard wiedergeben.

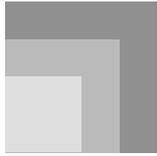
Eingebautes Diskettenlaufwerk (nur WK-3500)

Speichern Sie Ihre Original-Klangfarben und -Rhythmen oder die mit dem Songspeicher kreierten Songs für Langzeitspeicherung auf Diskette ab. Sie können auch eine Diskette mit einer Standard-MIDI-Datei (Standard MIDI File = SMF) einsetzen und diese auf dem Keyboard wiedergeben.

Mikrofonbuchse (nur WK-3100)

Schließen Sie hier ein im Fachhandel erhältliches Mikrofon* an, wodurch Sie zu Ihrer Darbietung oder zur Begleitung des Songspeichers bzw. zur SMF-Wiedergabe singen können.

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



Inhalt

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

Einleitung G-5

Inhalt G-7

Allgemeine Anleitung G-10

Anbringen des Notenständers G-11

Wiedergabe eines Demo-Musikstückes.. G-12

Über das Display G-14

Stromversorgung G-16

Batteriebetrieb G-16

Netzbetrieb G-17

Ausschaltautomatik G-17

Ausschalten des Keyboards G-18

Speicherinhalt G-18

Anschlüsse G-19

Verwendung der Mikrofonbuchse
(nur WK-3100) G-21

Grundlegende

Bedienvorgänge G-22

Spielen des Keyboards G-22

Wahl einer Klangfarbe G-22

PIANO SETTING-Taste G-24

Verwendung des PITCH BEND-Rades... G-25

Verwendung des MODULATION-Rades... G-25

**Verwendung des Zugriegel-
Orgel-Modus G-26**

Wählen einer
Zugriegel-Organ-Klangfarbe G-28

Bearbeiten einer
Zugriegel-Organ-Klangfarbe G-28

Einzelheiten der Parameter G-29

Speichern einer bearbeiteten
Zugriegel-Organ-Klangfarbe G-30

**Anlegen von Effekten an
Klangfarben G-31**

Effektblöcke G-31

Wahl eines DSP-Typs G-32

DSP-Taste G-34

Wahl von Nachhall (REVERB) G-34

Wahl von Chorus (CHORUS) G-36

Verwendung des Equalizers
(Entzerrers) G-37

**Verwendung der
Begleitautomatik G-38**

Über die MODE-Taste G-38

Wahl eines Rhythmus G-39

Wiedergabe eines Rhythmus G-39

Einstellung des Tempos G-39

Verwendung der Begleitautomatik G-40

Verwendung einer Einleitungsphrase ... G-43

Verwendung eines Fill-ins
(Zwischenspiels) G-43



Verwendung einer Rhythmus-Variation G-43

Synchronstart der Begleitung mit dem Rhythmus G-44

Beendigung mit einer Schlussphrase ... G-44

Verwendung von One-Touch-Preset G-45

Verwendung der Harmonisierautomatik G-45

Einstellen der Begleitungslautstärke G-46

Mixer-Funktion G-47

Was Sie mit dem Mixer machen können G-47

Ein- und Ausschalten von Kanälen G-47

Verwendung des Parameter-Editier-Modus G-48

Wie die Parameter arbeiten G-49

Synthesizer-Modus G-51

Synthesizer-Modus-Funktionen G-51

Kreieren einer Anwender-Klangfarbe G-54

Abspeichern einer Anwender-Klangfarbe im Speicher G-57

Registrierungsspeicher G-59

Merkmale des Registrierungsspeichers ... G-59

Abspeichern einer Einstellung in dem Registrierungsspeicher G-60

Aufrufen einer Einstellung aus dem Registrierungsspeicher G-60

Songspeicher-Funktion G-61

Spuren G-61

Grundlegende Songspeicher-Operationen G-61

Verwendung von Echtzeit-Aufnahme G-62

Mixer-Modus-Einstellungen G-63

Wiedergabe aus dem Songspeicher G-64

Aufnahme von Melodie und Akkorden mit der schrittweisen Aufnahme G-64

Aufnahme von mehreren Spuren G-67

Korrektur von Fehlern während der schrittweisen Aufnahme G-69

Editierung des Speicherinhalts G-70

Editierung eines Songs G-72

Keyboard-Einstellungen G-74

Verwendung von Mischklangfarben G-74

Verwendung von Split (Tastatur-Auftrennung) G-75

Gemeinsame Verwendung von Mischklangfarben und Split (Tastatur-Auftrennung) G-76

Transponierung des Keyboards G-77

Verwendung der Anschlagdynamik G-78

Stimmung des Keyboards G-78

Änderung anderer Einstellungen G-79

Verwendung des SMF-Players G-84

Wiedergabe einer SMF-Datei G-86

Konfigurierung anderer Einstellungen ... G-87



MIDI..... G-89

Was ist MIDI? G-89

General MIDI G-89

Senden und Empfangen der
MIDI-Meldungen G-90

MIDI-Einstellungen G-90

Verwendung des
Daten-Download-Dienstes G-91

Speicherung von Daten G-92

Verwendung einer SmartMedia-Karte ... G-93

Verwendung des Diskettenlaufwerks
(nur WK-3500) G-94

Verwendung eines externen
Speichermediums G-96

Speicherung von Dateien G-98

Laden einer Datei G-99

Neubenennung einer Datei G-100

Löschung einer Datei G-101

Formatierung des externen
Speichermediums G-102

Eingabe von Zeichen G-103

Fehlermeldungen für
SmartMedia-Karte G-104

Diskettenlaufwerk-Fehlermeldungen
(nur WK-3500) G-105

Störungsbeseitigung G-106

Technische Daten..... G-109

Pflege Ihres Instruments .. G-112

Anhang A-1

Klangfarbenliste A-1

Schlagzeug-Sound-Liste A-12

Rhythmus-Liste A-14

Tabellen der gegriffenen Akkorde A-15

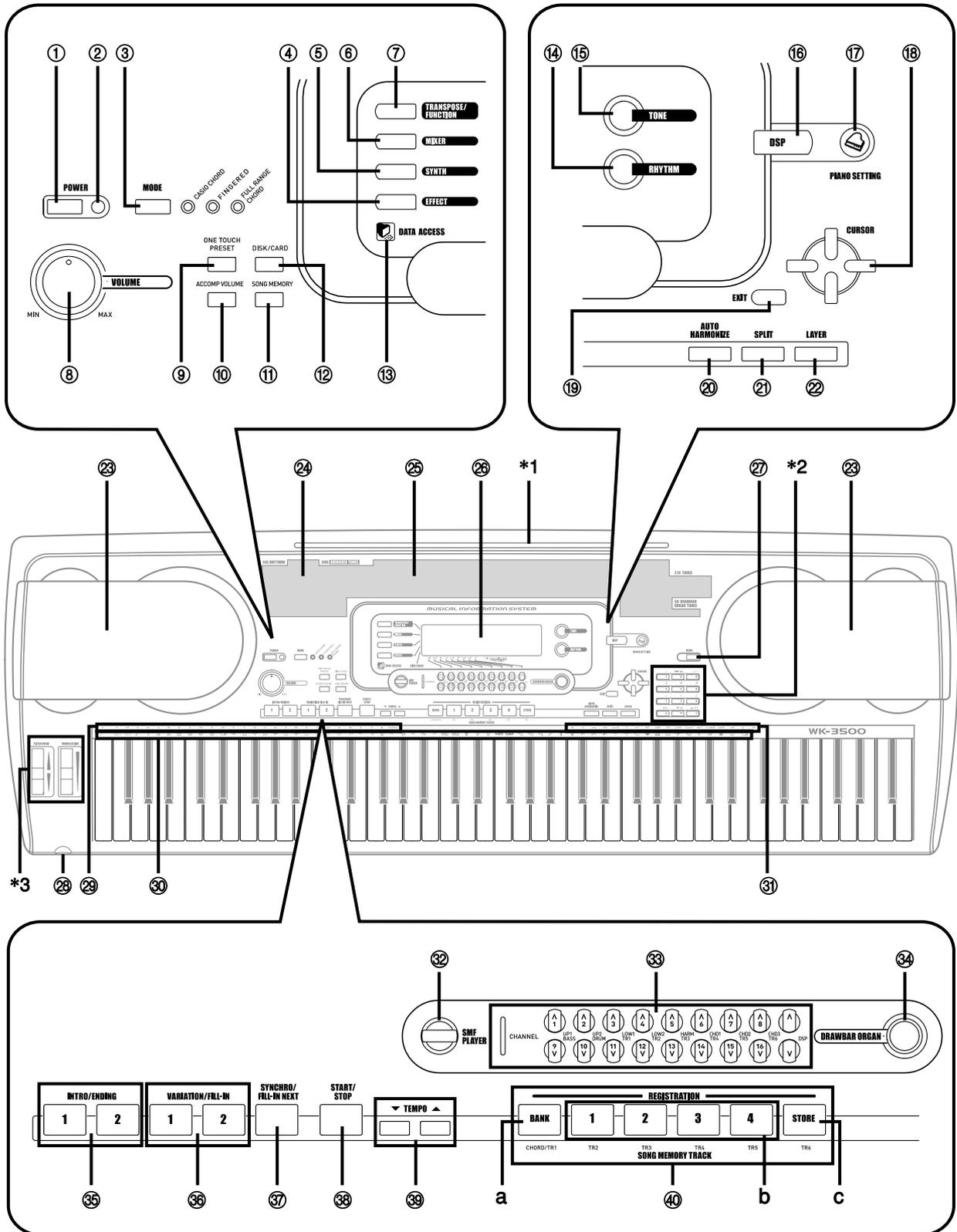
Liste der Effekte A-17

Liste der DSP-Algorithmen A-19

MIDI Implementation Chart

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

Allgemeine Anleitung





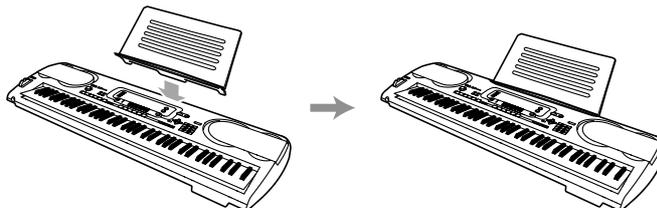
Allgemeine Anleitung

- Die Abbildungen in dieser Bedienungsanleitung zeigen das Modell WK-3500.

- ① Stromtaste (POWER)
- ② Stromkontrollleuchte
- ③ Modustaste (MODE)
- ④ EFFECT-Taste
- ⑤ Synthesizertaste (SYNTH)
- ⑥ Mixertaste (MIXER)
- ⑦ TRANSPOSE/FUNCTION-Taste
- ⑧ Lautstärkeregler (VOLUME)
- ⑨ One-Touch-Preset-Taste (ONE TOUCH PRESET)
- ⑩ Begleitlautstärketaste (ACCOMP VOLUME)
- ⑪ Songspeichertasten (SONG MEMORY)
- ⑫ ●WK-3500
DISK/CARD-Taste
●WK-3100/WK-3000
CARD-Taste
- ⑬ Datenzugriffslampe (DATA ACCESS)
- ⑭ Rhythmustaste (RHYTHM)
- ⑮ Klangfarbentaste (TONE)
- ⑯ DSP-Taste
- ⑰ PIANO SETTING-Taste
- ⑱ [▲]/[▼]/[◀]/[▶]-Cursortasten (CURSOR)
- ⑲ Abbruchtaste (EXIT)
- ⑳ Taste für Harmonisierautomatik (AUTO HARMONIZE)
- ㉑ Taste für Tastaturauftrennung (SPLIT)
- ㉒ Taste für Mischklangfarben (LAYER)
- ㉓ Lautsprecher
- ㉔ Rhythmusliste (RHYTHMS)
- ㉕ Klangfarbenliste (TONES)
- ㉖ Display
- ㉗ Demotaste (DEMO)*4
- ㉘ ●WK-3500
PHONES-Buchse
●WK-3100
Mikrofoneingangsbuchse (MIC IN)
●WK-3000
PHONES/OUTPUT-Buchse
- ㉙ Akkordgrundtonnamen (CHORD)
- ㉚ Perkussion-Instrumentenliste
- ㉛ Akkordtypnamen
- ㉜ SMF PLAYER-Taste
- ㉝ CHANNEL-Taste (1 – 16, DSP) / Zugriegeltasten
- ㉞ DRAWBAR ORGAN-Taste
- ㉟ Intro/Ending-Tasten 1/2 (INTRO/ENDING 1/2)
- ㊱ Variations/Fill-in-Tasten 1/2 (VARIATION/FILL-IN 1/2)
- ㊲ Synchron/Fill-in-Next-Taste (SYNCHRO/FILL-IN NEXT)
- ㊳ Start/Stopptaste (START/STOP)
- ㊴ Tempotasten (TEMPO)
- ㊵ Songspeicherspür (SONG MEMORY TRACK)
 - a) Banktaste (BANK)
 - b) Registrierung (REGISTRATION)
 - c) Speichertaste (STORE)

Anbringen des Notenständers*1

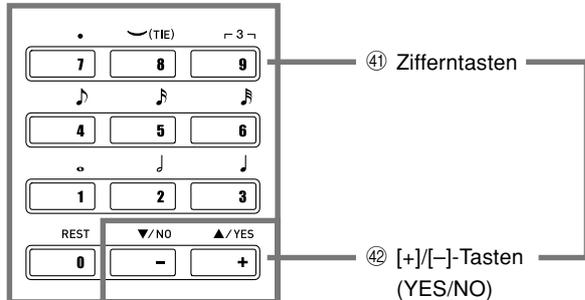
Den mit dem Keyboard mitgelieferten Notenständer kräftig in die Nut an der Oberseite des Keyboards hineindrücken.





Allgemeine Anleitung

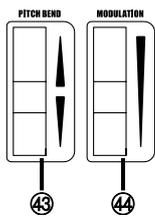
*2



- Für die Eingabe von Zahlen, um die angezeigten Einstellungen zu ändern.
- Negative Werte können nur geändert werden, in dem die [+]- und [-]-Tasten verwendet werden, um den angezeigten Wert zu erhöhen bzw. zu vermindern.

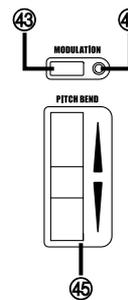
*3

• WK-3500



- ④③ PITCH BEND-Rad
- ④④ MODULATION-Rad

• WK-3100/WK-3000



- ④③ MODULATION-Taste
- ④④ Lampe der MODULATION-Taste
- ④⑤ PITCH BEND-Rad

Wiedergabe eines Demo-Musikstückes*4

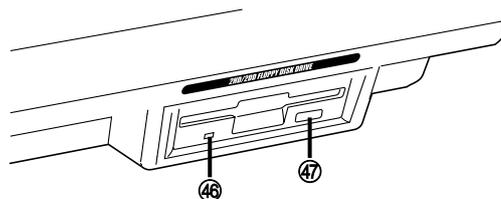
Drücken Sie die DEMO-Taste, um mit der Wiedergabe der Demo-Musikstücke zu beginnen. Es sind 3 Demo-Musikstücke programmiert, die aufeinander folgend wiedergegeben werden. Um die Wiedergabe der Demo-Musikstücke zu stoppen, drücken Sie die DEMO-Taste oder die START/STOP-Taste.

HINWEIS

- Durch Drücken der [+]/[-]-Tasten wird an das nächste Demo-Musikstück gesprungen.
- Die PIANO SETTING-Taste, Mischklangfarben und Split (Tastatur-Auftrennung) sind während der Wiedergabe eines Demo-Musikstückes außer Betrieb gesetzt.

Fronttafel

• Nur WK-3500

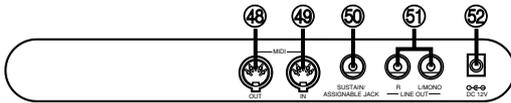




Allgemeine Anleitung

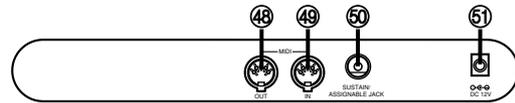
Rückwand

• WK-3500



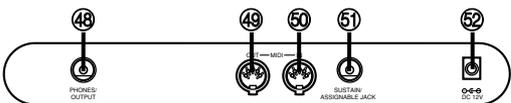
- ④⑧ MIDI OUT-Buchse
- ④⑨ MIDI IN-Buchse
- ⑤⑩ SUSTAIN/ASSIGNABLE JACK-Buchse
- ⑤① Rechte Eingangsbuchse LINE OUT R
Linke Eingangsbuchse LINE OUT L (MONO)
- ⑤② DC 12V-Buchse

• WK-3000



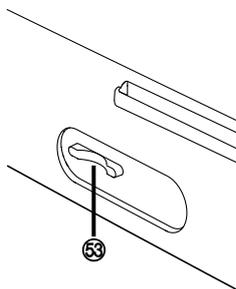
- ④⑧ MIDI OUT-Buchse
- ④⑨ MIDI IN-Buchse
- ⑤⑩ SUSTAIN/ASSIGNABLE JACK-Buchse
- ⑤① DC 12V-Buchse

• WK-3100



- ④⑧ PHONES/OUTPUT-Buchse
- ④⑨ MIDI OUT-Buchse
- ⑤⑩ MIDI IN-Buchse
- ⑤① SUSTAIN/ASSIGNABLE JACK-Buchse
- ⑤② DC 12V-Buchse

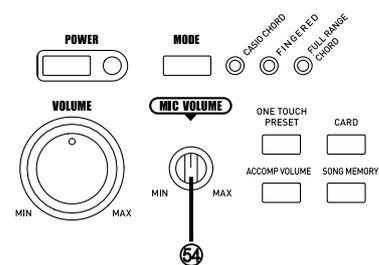
Rückwand



- ⑤③ Kartenslot

Konsole

• Nur WK-3100

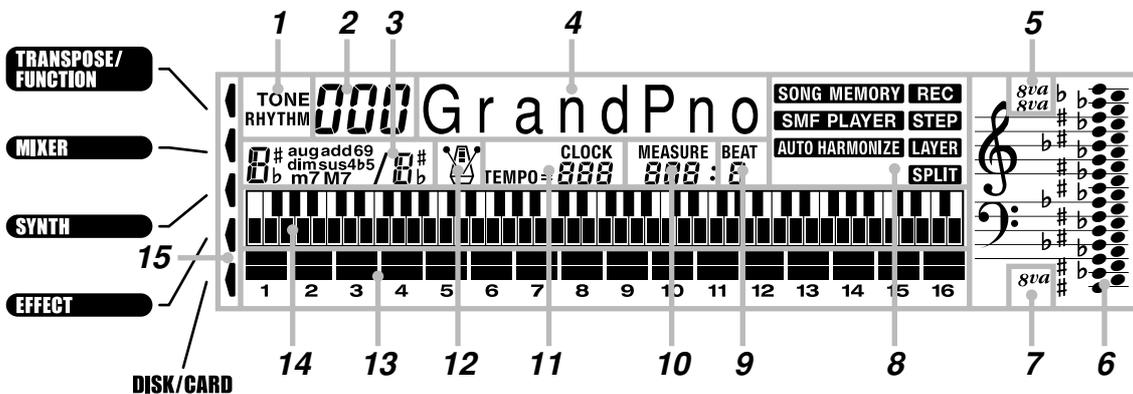


- ⑤④ MIC VOLUME-Regler



Allgemeine Anleitung

Über das Display



1. TONE/RHYTHM-Indikator
TONE wird während der Wahl und der Anzeige der Klangfarbe angezeigt, wogegen RHYTHM während der Wahl und Anzeige des Rhythmus angezeigt wird.
2. Klangfarben/Rhythmusnummer (Nummernbereich)
Nummer der gegenwärtig gewählten Klangfarbe oder des Rhythmus. Der TONE/RHYTHM-Indikator zeigt an, ob es sich dabei um eine Klangfarben- oder Rhythmusnummer handelt. Dieser Bereich wird auch in anderen Modi für die Anzeige von anderen Informationen verwendet.
3. Akkordbezeichnungsanzeige
Zeigt die Akkordbezeichnungen während der Verwendung der Begleitautomatik an.
4. Klangfarben/Rhythmusname (Textbereich)
Die Bezeichnung der gegenwärtig gewählten Klangfarbe bzw. des gegenwärtig gewählten Rhythmus. Der TONE/RHYTHM-Indikator zeigt an, ob es sich bei der Bezeichnung um eine Klangfarbe oder einen Rhythmus handelt. Dieser Bereich wird auch in anderen Modi für die Anzeige von anderen Informationen verwendet.
5. Oktavensymbol 1
Ein Symbol zeigt an, dass die von der Tastatur erzeugte Note um eine Oktave höher als die im Notenzeilenbereich 6 angezeigte Note ist. Zwei Symbole zeigen eine um zwei Oktaven höhere Note an.
6. Notenzeilenbereich
Die von Ihnen auf dem Keyboard gespielten Noten, die aus dem Speicher wiedergegebenen Noten, die Akkordformen und die empfangenen MIDI-Daten* werden hier angezeigt.
7. Oktavensymbol 2
Ein Symbol zeigt an, dass die von der Tastatur erzeugte Note um eine Oktave niedriger als die im Notenzeilenbereich 6 angezeigte Note ist.
8. Indikatoren
Ein Indikator erscheint, um damit anzuzeigen, dass eine Funktion (Songspeicher, SMF-Player, Harmonisierungsautomatik, Split (Tastatur-Auftrennung), Mischklangfarbe) gegenwärtig verwendet wird.
9. Beatnummer
Zeigt die Beatnummer während der Rhythmus- und Begleitautomatik-Wiedergabe sowie bei eingeschaltetem Songspeicher und SMF-Player an.
10. Takt
Zeigt die Taktnummer vom Start der Wiedergabe während der Rhythmus- und Begleitungsautomatik-Wiedergabe sowie bei eingeschaltetem Songspeicher und SMF-Player an.
11. Tempoindikator
Zeigt das Tempo als Wert an, der der Anzahl der Beats pro Minute während der Rhythmus- und Begleitautomatik-Wiedergabe sowie bei eingeschaltetem Songspeicher entspricht. Dieser Bereich des Displays wird auch für die Anzeige von anderen Informationen in anderen Modi verwendet.



12. Metronom

Sie können das Metronom einschalten, um einen Referenzbeat für Ihre Keyboard-Darbietung zu erzeugen.

13. Pegelmesser

Die Nummern 1 bis 16 entsprechen den Kanälen des Mixers. Der Pegelmesser zeigt an, welche Kanäle ein- und ausgeschaltet sind; weiters zeigt er den Lautstärkepegel an.

Zugriegel-Orgel-Modus

In dem Zugriegel-Orgel-Bearbeitungsmodus zeigt der Pegelmesser die Position jedes Zugriegels und den Status jedes Perkussionsparameters an.

14. Grafisches Keyboard

Die von Ihnen auf dem Keyboard gespielten Noten, die aus dem Songspeicher wiedergegebenen Noten und die empfangenen MIDI-Daten* werden auf dem grafischen Keyboard angezeigt.

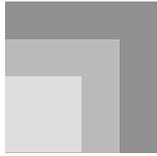
15. Modusindikatoren

Zeiger erscheinen neben den Modusbezeichnungen, um damit anzuzeigen, dass der Transponierungs-, Keyboard-Einstellungs-, Mixer-, Synthesizer-, Effekt- oder Disketten/Kartenmodus gegenwärtig aktiviert ist.

* Empfangsdaten außerhalb des Bereichs von E1 bis G7 werden nicht angezeigt.

HINWEIS

- Die in dieser Bedienungsanleitung dargestellten Anzeigebeispiele dienen nur für illustrative Zwecke. Der tatsächliche Text und die Werte, die auf dem Display erscheinen, können von den in dieser Bedienungsanleitung dargestellten Beispielen abweichen.
- Aufgrund der Eigenschaften des LCD-Elements, ändert der Anzeigekontrast in Abhängigkeit von dem Betrachtungswinkel. Die anfängliche Vorgabekontrasteinstellung gestattet dem direkt vor dem Display sitzenden Musiker ein problemloses Ablesen. Sie können den Kontrast auch auf einen Pegel einstellen, der Ihren speziellen Ansprüchen genügt. Für weitere Informationen siehe Seite G-82.



Stromversorgung

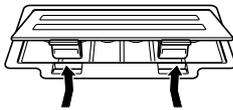
Dieses Keyboard kann von einer normalen Netzdose (bei Verwendung des vorgeschriebenen Netzgerätes) oder von Batterien mit Strom versorgt werden. Immer das Keyboard ausschalten, wenn dieses nicht verwendet wird.

Batteriebetrieb

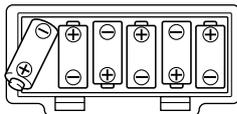
Immer das Keyboard ausschalten, bevor die Batterien eingesetzt oder ausgetauscht werden.

Einsetzen der Batterien

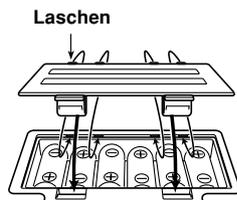
- 1 Den Batteriefachdeckel abnehmen.



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



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



HINWEIS

- Das Keyboard kann vielleicht nicht richtig funktionieren, wenn Sie die Batterien bei eingeschalteter Stromversorgung einsetzen oder austauschen. Falls dies eintritt, das Keyboard aus- und danach wieder einschalten, wodurch die Funktionen wieder normal arbeiten sollten.

Wichtige Informationen hinsichtlich der Batterien

- Nachfolgend ist die ungefähre Lebensdauer der Batteriearten aufgeführt.

Alkali-Batterien 4 Stunden

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

- Jedes der folgenden Symptome weist auf niedrige Batteriespannung hin. Wenn eines dieser Symptome auftritt, die Batterien möglichst bald austauschen.

- Stromversorgungs-Kontrolllampe blass
- Instrument schaltet nicht ein
- Display flimmert, ist blass oder kann nur schwer abgelesen werden
- Ungewöhnlich niedrige Lautsprecher/Kopfhörer-Lautstärke
- Verzerrungen im ausgegebenen Sound
- Manchmalige Unterbrechung des Sounds beim Spielen mit hoher Lautstärke
- Plötzlicher Stromausfall beim Spielen mit hoher Lautstärke
- Flimmern oder Verblässen des Displays, wenn mit hoher Lautstärke gespielt wird
- Kontinuierliche Sound-Ausgabe nachdem Sie eine Taste freigegeben
- Eine von der gewählten Klangfarbe vollständig unterschiedliche Klangfarbe wird gespielt
- Ein abnormales Rhythmusmuster und Demo-Musikstück wird gespielt
- Abnormal niedriger Mikrofonpegel (nur WK-3100)
- Verzerrung des Mikrofoneingangs (nur WK-3100)
- Blasse Stromversorgungs-Indikatorlampe, wenn ein Mikrofon verwendet wird (nur WK-3100)
- Plötzlicher Stromausfall, wenn das Mikrofon verwendet wird (nur WK-3100)
- Stromausfall, verzerrter Klang oder niedrige Lautstärke, wenn von einem angeschlossenen Computer oder MIDI-Gerät wiedergegeben wird
- Plötzlicher Stromausfall während eine Diskette gelesen bzw. auf dieser geschrieben wird (nur WK-3500)

⚠ WARNUNG

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

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



⚠ VORSICHT

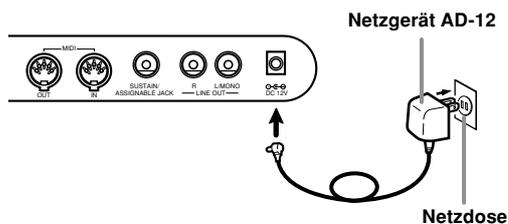
Fehlerhafte Verwendung der Batterien kann zu deren Auslaufen führen, wodurch Gegenstände in der Nähe beschädigt werden können. Oder die Batterien können explodieren, wodurch es zu Feuer- und Verletzungsgefahr kommt. Beachten Sie daher immer die folgenden Vorsichtsmaßnahmen.

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

Netzbetrieb

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

Vorgeschriebenes Netzgerät: AD-12



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

⚠ WARNUNG

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

- Verwenden Sie nur das für dieses Produkt spezifizierte Netzgerät.
- Verwenden Sie nur eine Spannungsquelle, die innerhalb der an dem Netzgerät angegebenen Netzspannung liegt. ⚠
- Überhitzen Sie nicht die elektrischen Netzdosens und Verlängerungskabel. ⓧ
- Stellen Sie niemals schwere Gegenstände auf dem Kabel ab und setzen Sie dieses keiner Wärme aus. ⓧ
- Versuchen Sie niemals ein Modifizieren des Kabels, und biegen Sie das Kabel nicht übermäßig ab.
- Verdrehen Sie niemals das Kabel, und ziehen Sie niemals stark daran.
- Sollte das elektrische Kabel oder der Stecker beschädigt werden, wenden Sie sich sofort an Ihren Fachhändler oder an einen autorisierten CASIO Kundendienst. ⚠
- Berühren Sie niemals das Netzgerät mit nassen Händen. Anderenfalls besteht Stromschlaggefahr. ⓧ

⚠ VORSICHT

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

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

WICHTIG!

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

Ausschaltautomatik

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

HINWEIS

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

Außerbetriebsetzung der Ausschaltautomatik

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

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



Stromversorgung

Einstellungen

Die Klangfarbe, der Rhythmus und andere „Haupt-Keyboard-Einstellungen“, die wirksam sind, wenn Sie die Stromversorgung des Keyboards durch Drücken der POWER-Taste ausschalten oder wenn die Abschaltautomatik die Stromversorgung automatisch ausschaltet, sind wiederum wirksam, wenn Sie die Stromversorgung das nächste Mal einschalten.

Haupt-Keyboard-Einstellungen

Klangfarbennummer, Mischklangfarben, Split (Tastatur-Auftrennung), Splitpunkt, Zugriegel-Organ-Klangfarben-Einstellungen, Transponierungs-, Stimmungs- und Kontrasteinstellungen, Anschlagdynamik, Nachhall, Chorus, DSP, Equalizer (Entzerrer), Rhythmusnummer, Tempo, Keyboard-Kanal, MIDI-Begleitautomatik-Steuerung (MIDI In Chord Judge) ein/aus, Begleitungs-MIDI-Ausgang ein/aus, Einstellung der zuordnungsbaaren Buchse, Begleitulautstärke, Anwenderbereich-Klangfarben (Synthesizer-Modus), Anwenderbereich-Begleitungen, Anwender-DSP-Bereich, Tonhöhenbeugungsbereich, Harmonisierungsautomatik ein/aus, Typ der Harmonisierungsautomatik, Mixer-Haltefunktion, DSP-Haltefunktion, Begleitautomatikmodus, alle Mixer-Parameter, alle Synthesizer-Modus-Parameter, Songspeicher-Songnummer, Einstellungen des SMF-Players (Wiedergabemodus, manuell zu spielender Part), Lautstärken des SMF-Players (Wiedergabemodus, manuumeter, aalle Buchse, Begleitulautstärke, DER nspter SMF-Wiedergabe)

Ausschalten des Keyboards

- Drücken Sie unbedingt die POWER-Taste, um die Stromversorgung auszuschalten, und stellen Sie sicher, dass das LC-Display ausgeschaltet ist, bevor Sie das Netzgerät abtrennen oder etwas anderes ausführen.
- Trennen Sie niemals das Netzgerät ab, während das Keyboard eingeschaltet ist, und versuchen Sie niemals ein Ausschalten der Stromversorgung durch ein anderes Verfahren als die Verwendung der POWER-Taste. Anderenfalls kann der Inhalt des Flash-Speichers des Keyboards korruptiert werden. Ungewöhnliche Keyboard-Operationen und abnormales Hochfahren des Keyboards beim Einschalten der Stromversorgung sind Symptome für einen korruptierten Inhalt des Flash-Speichers. Für weitere Informationen siehe „Störungsbeseitigung“ auf Seite G-106.

WICHTIG!

- Drücken Sie niemals die POWER-Taste, während die folgende Meldung auf dem Display des Keyboards angezeigt wird.
(Meldung) „Pls Wait“ oder „Bulk In“
Falls Sie das Keyboard ausschalten, während die obige Meldung auf dem Display angezeigt wird, können die gegenwärtig im Speicher des Keyboards oder auf einem externen Medium abgespeicherten Anwenderdaten (Anwenderklangfarben, Songspeicherdaten usw.) korruptiert werden. Einmal korruptiert, können Sie vielleicht die Daten nicht wieder aufrufen.

Speicherinhalt

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

Speicherung von Setups und Speicherinhalten

Über den Flash-Speicher

Ihr Keyboard ist mit einem eingebauten Flash-Speicher ausgerüstet, der die Daten auch dann gespeichert behält, wenn die elektrische Stromversorgung vollständig ausfällt. Dies bedeutet, dass Sie auch bei verbrauchten Batterien das Netzgerät anschließen können, um die Stromversorgung wiederherzustellen und die im Speicher abgelegten Daten abzurufen.

Sie können den Speicherinhalt des Keyboards und andere Daten auch unter Verwendung der nachfolgend beschriebenen Speichermedien abspeichern.

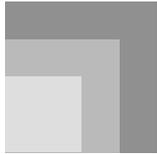
- SmartMedia™ Karte
Siehe „Verwendung einer SmartMedia-Karte“ auf Seite G-93.
- Diskette (nur WK-3500)
Siehe „Verwendung des Diskettenlaufwerks (nur WK-3500)“ auf Seite G-94.

WICHTIG!

- Bei Batteriebetrieb sollten Sie beim ersten Anzeichen einer niedrigen Batteriespannung (blasse Stromversorgungs-Indikatorlampe, blasse Displayzeichen usw.) die Batterien austauschen. Obwohl es sich bei dem Flash-Speicher dieses Keyboards um einen nichtflüchtigen Speicher handelt (d.h. die Daten werden auch bei Unterbrechung der Stromversorgung nicht gelöscht), können die Daten verloren gehen, wenn die Stromversorgung während des Einschreibens von Daten in den Flash-Speicher plötzlich unterbrochen wird.*
* Während der Speicherung von Anwenderdaten, während der Aufnahme mit dem Synthesizer, während der Datenübertragung von einem Computer usw.

Initialisierung des Keyboards

Verwenden Sie den auf Seite G-80 beschriebenen Vorgang für die Initialisierung des Keyboards. Achten Sie darauf, dass durch die Initialisierung alle Speicherdaten gelöscht und alle Einstellungen auf ihre anfänglichen Werksvorgaben zurückgestellt werden.



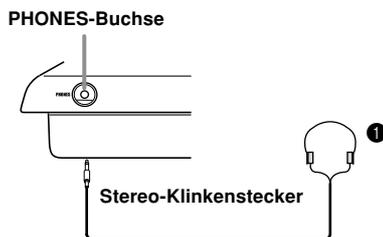
Anschlüsse

• WK-3500

Kopfhörer- und Leitungsausgangsbuchsen

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.

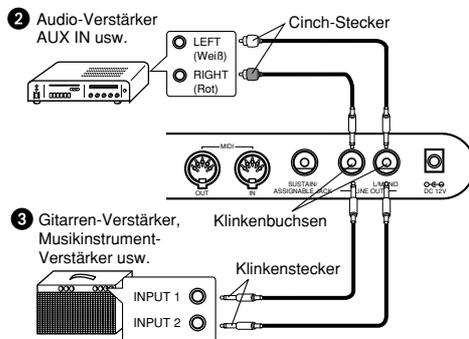
[Fronttafel]



Anschließen der Kopfhörer (Abb. 1)

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

[Rückseite]



Anschließen an ein Audio-Gerät 2

Im Fachhandel erhältliche Kabel verwenden, um ein Audio-Gerät gemäß Abbildung 2 an die beiden Buchsen anzuschließen. Achten Sie darauf, dass die im Fachhandel erstandenen Anschlusskabel geeignet für das anzuschließende Audio-Gerät sind, wie es in der Abbildung dargestellt ist. In dieser Konfiguration müssen Sie normalerweise den Eingangswähler des Audio-Gerätes auf die Position einstellen, die der Buchse (wie z.B. AUX IN) entspricht, an die das Keyboard angeschlossen ist. Den VOLUME-Regler an dem Keyboard verwenden, um die Lautstärke einzustellen.

Anschließen an einen Musikinstrument-Verstärker 3

Im Fachhandel erhältliche Kabel verwenden, um einen Musikinstrument-Verstärker gemäß Abbildung 3 an die beiden Buchsen anzuschließen. Achten Sie darauf, dass die im Fachhandel erstandenen Anschlusskabel geeignet für den anzuschließenden Verstärker sind, wie es in der Abbildung dargestellt ist. Den VOLUME-Regler an dem Keyboard verwenden, um die Lautstärke einzustellen.

- Falls Ihr Verstärker nur über eine Eingangsbuchse verfügt, ein Kabel nur an die L/MONO-Buchse anschließen.

HINWEIS

- Sie können die MIDI-Buchse des Keyboards auch mit einem Computer oder Sequenzer verbinden. Für Einzelheiten siehe „MIDI“ auf Seite G-89.



Anschlüsse

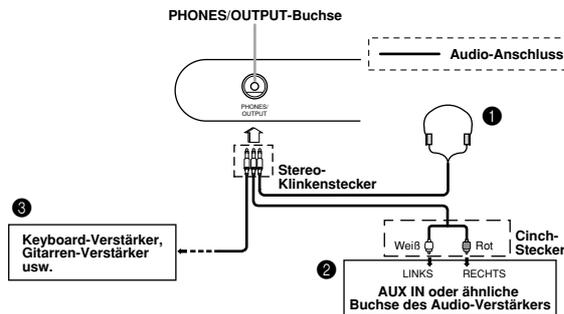
• WK-3100/WK-3000

Kopfhörer/Ausgangsbuchse

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

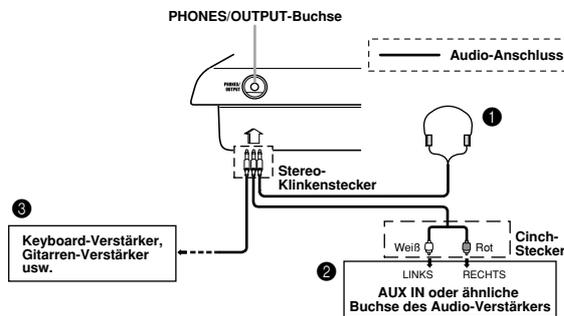
WK-3100

[Rückseite]



WK-3000

[Fronttafel]



Anschließen der Kopfhörer ①

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

Audio-Gerät ②

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

G-20

Verstärker für Musikinstrumente ③

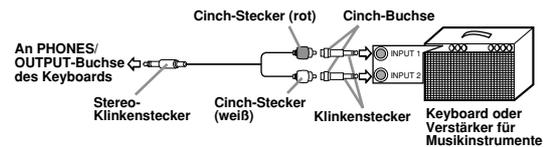
Ein im Fachhandel erhältliches Verbindungskabel verwenden, um das Keyboard an den Verstärker für Musikinstrumente anzuschließen.

HINWEIS

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

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

Anschlussbeispiel



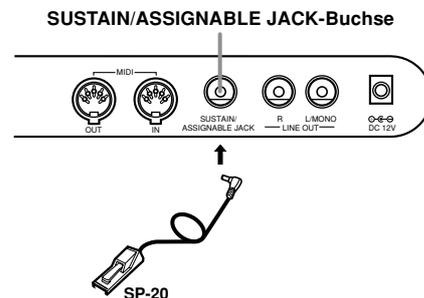
HINWEIS

- Sie können das Keyboard auch an einen Computer oder einen Sequenzer anschließen. Für Einzelheiten siehe „MIDI“ auf Seite G-89.

Sustain/Zuordnungsbar 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 „Änderung anderer Einstellungen“ auf Seite G-79.



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.

735A-G-022C



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

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

Rhythmus-Start/Stopp-Pedal

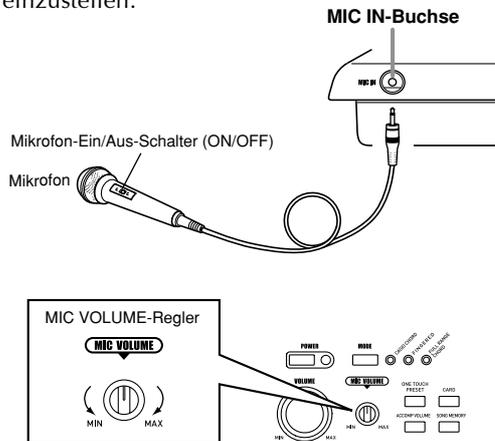
In diesem Fall führt das Pedal die gleichen Funktionen wie die START/STOP-Taste aus.

Verwendung der Mikrophonbuchse (nur WK-3100)

Durch das Anschließen eines im Fachhandel erhältlichen Mikrofons* an die MIC IN-Buchse, können Sie zu Ihrer Darbietung oder zur Begleitung des Songspeichers bzw. zur SMF-Wiedergabe singen. Wenn Sie das Mikrophon anschließen, stellen Sie vorher unbedingt den MIC VOLUME-Regler auf einen relativ niedrigen Pegel ein, und wählen Sie erst nach dem Anschließen den gewünschten Pegel.

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

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



WICHTIG!

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

Empfohlener Mikrofontyp

- Dynamisches Mikrophon (Klinkenstecker)

WICHTIG!

- Der Anschluss an die MIDI-Buchse eines externen Gerätes kann zu Rauschstörungen in dem Mikrophonsignal führen. Verwenden Sie ein Mikrophon des Cannon-Typs mit Metallabschirmung des Gehäuses, um Rauschstörungen zu vermeiden.
- Trennen Sie unbedingt das Mikrophon von dem Keyboard ab, wenn Sie das Mikrophon nicht verwenden.

Heulgeräusche (akustische Rückkopplung)

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

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

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

Statisches Rauschen

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

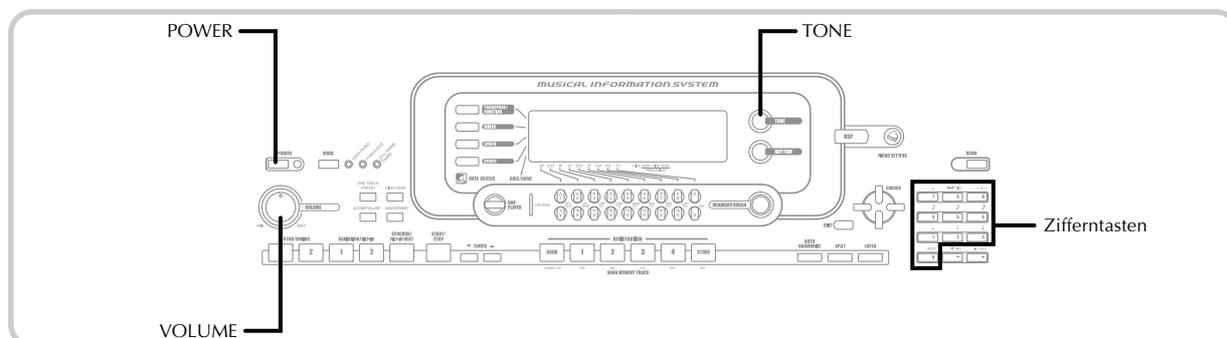
HINWEIS

- Die Effekte werden an den Mikrofoneingang nicht angelegt.

Zubehör und Sonderzubehör

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

Grundlegende Bedienvorgänge



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

Spielen des Keyboards

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

Wahl einer Klangfarbe

Dieses Piano weist die nachfolgend aufgeführten, vorprogrammierten Klangfarben auf.

Eine Liste mit den Bezeichnungen eines Teils der verfügbaren Klangfarben ist auf der Konsole des Keyboards aufgedruckt. Für eine vollständige Liste siehe die „Klangfarbenliste“ auf Seite A-1 dieser Anleitung. 100 der vorprogrammierten Klangfarben sind „Fortschrittliche Klangfarben“, wobei es sich um Variationen der Standard-Klangfarben handelt, die durch Programmierung von Effekten (DSP) und anderen Einstellungen entstanden sind.

Für Einzelheiten über die Zugriegel-Orgel-Klangfarben siehe „Verwendung des Zugriegel-Orgel-Modus“ auf Seite G-26.

Klangfarbentypen

Standard-Klangfarben:

516 Preset-Klangfarben + 124 Anwenderklangfarben

Nummer	Anzahl der Klangfarben	Klangfarbentyp	DSP-Leitung Ein/Aus*1
000 - 299	300	Fortschrittliche Klangfarben	Ein
300 - 499	200	Vorprogrammierte Klangfarben	Aus
500 - 515	16	Schlagzeug-Sets	Aus
600 - 699	100	Anwenderklangfarben*2	Ein/Aus*3
700 - 719	20	Anwenderklangfarben mit Wellenform*4	Ein/Aus*3
800 - 803	4	Anwenderschlagzeug-Sets mit Wellenform*4	Ein/Aus*5

Zugriegel-Orgel-Klangfarben:

50 Preset-Klangfarben + 100 Anwenderklangfarben

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

*1: Siehe „Änderung der Klangfarben und Konfigurierung der DSP-Effekt-Einstellungen“ auf Seite G-23.

*2: Der Speicherbereich für die von Ihnen erstellten Klangfarben. Siehe „Synthesizer-Modus“ auf Seite G-51. Die Anwenderklangfarbenbereiche 600 bis 699 enthalten anfänglich die gleichen Daten wie die DSP-Typen 000 bis 099.

*3: Hängt von der Quellenklangfarbe oder der Anwendereinstellung ab. Für weitere Informationen siehe „Synthesizer-Modus“ auf Seite G-51.

*4: Bereich für die von einem Computer übertragenen Daten. Für weitere Informationen siehe „Verwendung des Daten-Download-Dienstes“ auf Seite G-91. Für Informationen über die Wellenformen siehe „Kreieren einer Anwender-Klangfarbe“ auf Seite G-54.

*5: Hängt von der Klangfarbe ab. Sie können diesen Status überprüfen, indem Sie die DSP-Taste betrachten. Für weitere Informationen siehe „DSP-Taste“ auf Seite G-34.

*6: Der Speicherbereich für die von Ihnen erstellte Klangfarbe. Siehe „Bearbeiten einer Zugriegel-Orgel-Klangfarbe“ auf Seite G-28. Die Anwender-Zugriegel-Orgel-Klangfarbenbereiche enthalten anfänglich zwei Sätze der gleichen Daten wie die Zugriegel-Orgel-Klangfarbentypen 000 bis 049.



HINWEIS

- Sie können oben nicht enthaltene Klangfarbennummern (Standard-Klangfarben 516 bis 599 und 720 bis 799 sowie Zugriegel-Orgel-Klangfarben von 050 bis 099) nicht wählen. Falls Sie die [+] - und [-] -Taste verwenden, um durch die Klangfarbennummern zu scrollen, springt das Scrollen über diese nicht verwendeten Nummern. Falls Sie zum Beispiel die [+] -Taste bei gewählter Nummer 515 drücken, wird an die Nummer 600 gesprungen.

Wählen einer Klangfarbe

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

TONE

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

Beispiel: Um „332 ACOUSTIC BASS GM“ zu wählen, die Ziffern 3, 3 und dann 2 eingeben.

TONE 332 ACO . BS _ G

HINWEIS

- Immer alle drei Stellen der Klangfarbennummer eingeben, einschließlich der vorgestellten Nullen (wenn vorhanden).
- Sie können die angezeigte Klangfarbennummer auch erhöhen oder vermindern, indem Sie die [+] -Taste bzw. [-] -Taste drücken.
- Wenn einer der Schlagzeug-Sets gewählt ist (Klangfarbennummern 500 bis 515), ist jeder Taste des Keyboards ein unterschiedlicher Perkussion-Sound zugeordnet. Für Einzelheiten siehe Seite A-12.

Polyphonie

Der Ausdruck Polyphonie bezeichnet die maximale Anzahl von Noten, die Sie gleichzeitig spielen können. Dieses Keyboard weist 32-notige Polyphonie auf, die die von Ihnen gespielten Noten sowie auch die vom Keyboard gespielten Rhythmus- und automatischen Begleitungspattern einschließt. Dies bedeutet, dass die Anzahl der für das Spielen des Keyboards verfügbaren Noten (Polyphonie) reduziert wird, wenn ein Rhythmus- oder automatisches Begleitungspattern vom Keyboard gespielt wird. Achten Sie auch darauf, dass manche Klangfarben nur 10-notige Polyphonie aufweisen.

Digital-Sampling

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

Änderung der Klangfarben und Konfigurierung der DSP-Effekt-Einstellungen

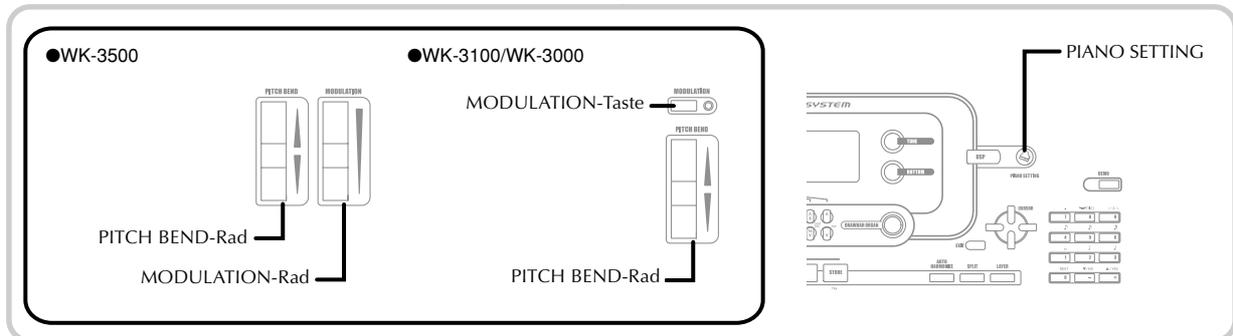
Dieses Keyboard weist nur eine einzige DSP-Klangquelle auf. Daher kann es zu Konflikten kommen, wenn Sie Klangfarben wählen, bei welchen DSP für mehrere Parts aktiviert ist, wenn die Mischklangfarben- oder Splitfunktion (Tastatur-Auftrennung) verwendet wird (Seite G-74, 75). Um Konflikte zu vermeiden, ist DSP der letzten mit DSP aktivierten Klangfarbe zugeordnet, wogegen DSP für alle anderen Parts deaktiviert ist (DSP-Leitung ausgeschaltet).

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

* Der DSP-Leitung-Parameter ist für die 300 fortschrittlichen Klangfarben mit den Nummern 000 bis 299 eingeschaltet (der DSP-Effekt wird angelegt) bzw. für die 200 vorprogrammierten Klangfarben von 300 bis 499 ausgeschaltet (der DSP-Effekt wird nicht angelegt). Für Informationen über andere Klangfarben siehe „Wahl einer Klangfarbe“ auf Seite G-22.



Grundlegende Bedienvorgänge



PIANO SETTING-Taste

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

Einstellungen

Klangfarbennummer: "000 St.GrPno"

Rhythmusnummer: "120 Pf Bld 1"

Begleitmodus: Normal

Mischklangfarbe: Ausgeschaltet

Split (Tastatur-Auftrennung): Ausgeschaltet

Harmonisierungsautomatik: Ausgeschaltet

Transponierung: 0

Anschlagdynamik:

Aus (Off): Rückkehr an die anfängliche Vorgabe

Ein (On): Keine Änderung

Zuordnungsbare Buchse: SUS

Local Control: Eingeschaltet

Parameter-Setup für Mixer-Kanal 1:

Abhängig von Klangfarbe

HINWEIS

- Falls Sie die PIANO SETTING-Taste während der Wiedergabe eines Rhythmus drücken, wird der Rhythmus gestoppt, worauf das Keyboard-Setup geändert wird.
- Falls Sie die PIANO SETTING-Taste drücken, während das Keyboard auf den Synthesizer-Modus oder einen anderen Modus geschaltet ist, wird der aktuelle Modus verlassen, worauf das Keyboard-Setup ändert.
- Das Setup des Keyboards ändert nicht, wenn Sie die PIANO SETTING-Taste unter einer der folgenden Bedingungen drücken.
 - * Während Echtzeit-Aufnahme, schrittweiser Aufnahme oder während der Verwendung des Bearbeitungsfunktion des Songspeichers
 - * Während einer Datenspeicherung oder bei am Display angezeigter Überschreibungsmeldung
 - * Während eine Registrierungsdaten-Speicherspeicherung

Optimierung der Keyboard-Einstellungen für das Pianospiele

- 1 Drücken Sie die PIANO SETTING-Taste.
- 2 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 Pianospiele optimierte Rhythmus wiedergegeben.
 - Um die Rhythmuswiedergabe zu stoppen, drücken Sie erneut die START/STOP-Taste.



Verwendung des PITCH BEND-Rades

Das PITCH BEND-Rad lässt Sie die Tonhöhe des Sounds „beugen“. Dadurch kann eine Spur von Realismus zu Saxophon und anderen Klangfarben hinzugefügt werden.

Verwenden des PITCH BEND-Rades

- 1 Während Sie eine Taste des Keyboards mit Ihrer rechten Hand gedrückt halten, das PITCH BEND-Rad mit Ihrer linken Hand nach oben oder unten drehen.
 - Durch Freigabe des PITCH BEND-Rades kehrt die Note auf ihre ursprüngliche Tonhöhe zurück.

HINWEIS

- Mit den Saxophon- und Elektrogitarren-Klangfarben können die am realistischsten klingenden Effekte erhalten werden, wenn Sie die Noten spielen und gleichzeitig das PITCH BEND-Rad betätigen.
- Für die Änderung des Beugungsbereichs des PITCH BEND-Rades siehe „Tonhöhen-beugungsbereich (anfängliche Vorgabe: 12)“ auf Seite G-82.
- Niemals die Stromversorgung des Keyboards einschalten, wenn das PITCH BEND-Rad gedreht wird.

Verwendung des MODULATION-Rades

Die Modulation legt ein Vibrato an, wodurch die Tonhöhe einer Note moduliert wird. Sie arbeitet am besten mit Noten, die angehalten werden, indem eine Taste des Keyboards gedrückt gehalten wird, besonders beim Spielen der Melodie mit einer Violine oder einer ähnlichen Klangfarbe.

Sie können den Modulationseffekt unter Verwendung der DSP-Parameter 0 bis 7 modifizieren. Für weitere Informationen siehe „DSP-Parameter“ auf Seite G-33.

• WK-3500

Verwenden des MODULATION-Rades

- 1 Während Sie die Noten der Melodie mit Ihrer rechten Hand spielen, drehen Sie das MODULATION-Rad mit Ihrer linken Hand, um ein Vibrato an die gespielten Noten anzulegen.
 - Der Betrag des angelegten Vibratos hängt davon ab, wie weit Sie das MODULATION-Rad nach oben drehen. Bringen Sie das MODULATION-Rad in seine neutrale Position (indem Sie es bis zum Anschlag nach unten drehen), um das Vibrato auszuschalten.

• WK-3100/WK-3000

Verwenden der MODULATION-Taste

- 1 Während Sie eine Taste des Keyboards mit Ihrer rechten Hand gedrückt halten, drücken Sie die MODULATION-Taste mit Ihrer linken Hand.
 - Ein Vibrato wird angelegt, so lange Sie die MODULATION-Taste gedrückt halten.

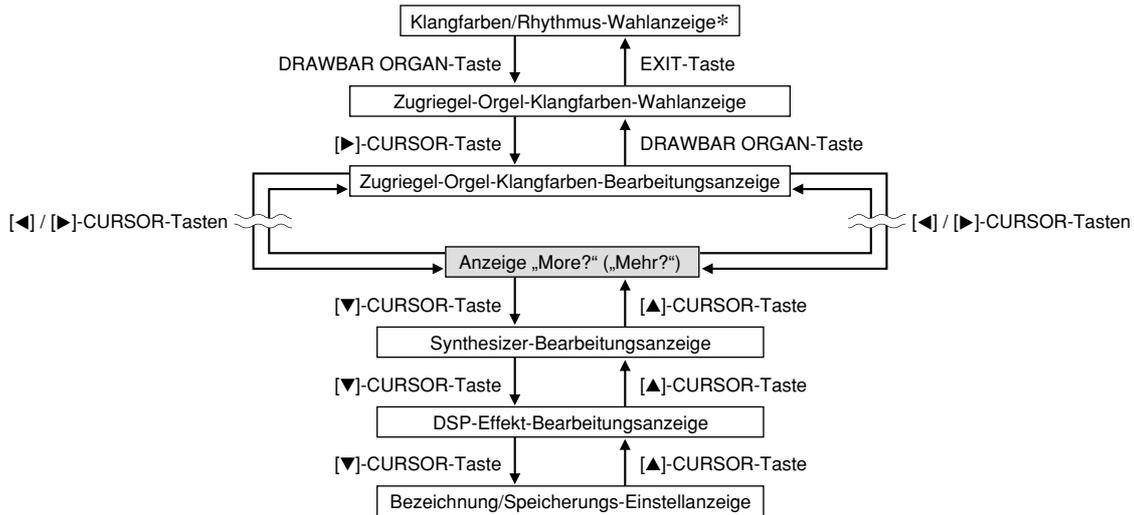
HINWEIS

- Modulation kann verwendet werden, um größeren Ausdruck hinzuzufügen, indem die für die Melodie gespielten Noten unter Verwendung einer Violine, eines synthetischen Holzblasinstruments oder einer ähnlichen Klangfarbe angehalten werden.
- Die Modulation beeinflusst unterschiedliche Klangfarben auf unterschiedliche Weisen.

Verwendung des Zugriegel-Organ-Modus

Ihr Keyboard weist vorprogrammierte „Zugriegel-Organ-Klangfarben“ auf, die geändert werden können, indem neun digitale Zugriegel verwendet werden, deren Bedienung ähnlich zu den Reglern einer Zugriegel-Organ ist. Sie können auch Perkussion oder Tastenklick wählen. Im Speicher ist Platz vorhanden, um bis zu 100 vom Anwender erzeugte Zugriegel-Klangfarbenvariationen abspeichern zu können.

Bedienungsablauf im Zugriegel-Organ-Modus



* Sie können die Zugriegel-Organ-Klangfarben-Wahlanzeige auch von der Anzeige des dem Songspeicher-Modus oder SMF-Wiedergabemodus aus anzeigen. In diesem Fall erscheint jedoch die Zugriegel-Organ-Klangfarben-Bearbeitungsanzeige nicht.

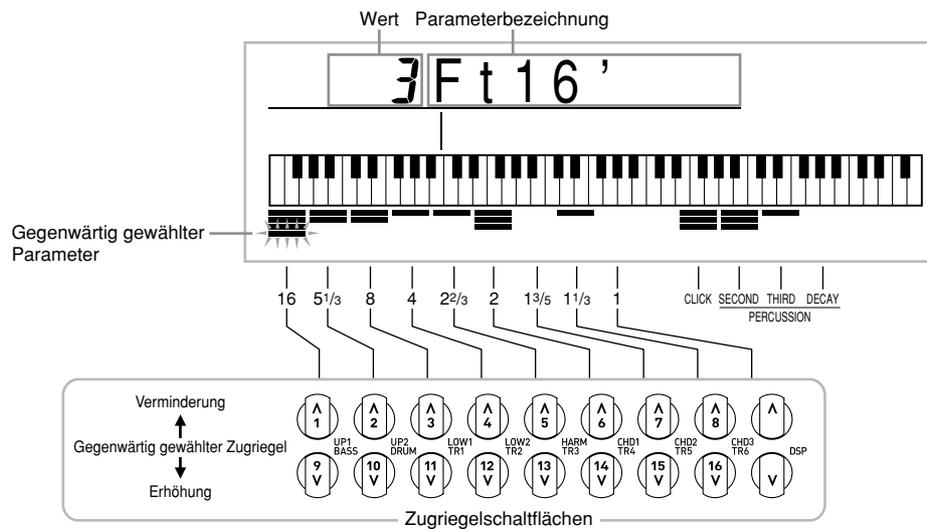


Verwendung des Zugriegel-Organ-Modus

Kanalschaltflächen für die Wahl der Zugriegel-Organ-Klangfarben

Die 18 an der Unterseite des Displays angeordneten Schaltflächen funktionieren als Zugriegel-Schaltflächen bei am Display angezeigter Zugriegel-Organ-Klangfarben-Wahlanzeige (nachdem Sie die DRAWBAR ORGAN-Taste gedrückt haben). Jedes Schaltflächenpaar (obere und untere Schaltfläche) entspricht einem Zugriegel, d.h. die 18 vorhandenen Schaltflächen bieten Ihnen die Funktionen von neun Zugriegeln.

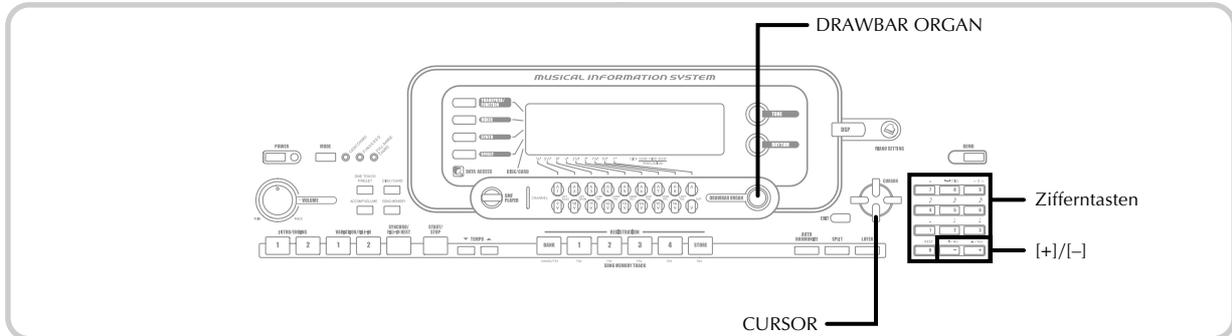
„ ’ “: Fuß



Jedem der neun Schaltflächenpaare sind Werte im Bereich von 16 Fuß bis 1 Fuß zugeordnet. Jedes Schaltflächenpaar weist eine Verminderungsschaltfläche (für die Verminderung um 16 Fuß, 5-1/3 Fuß usw.) und eine Erhöhungsschaltfläche (für die Erhöhung um 16 Fuß, 5-1/3 Fuß usw.) auf.



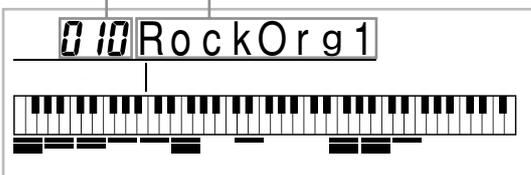
Verwendung des Zugriegel-Organ-Modus



Wählen einer Zugriegel-Organ-Klangfarbe

- 1 Die gewünschte Zugriegel-Organ-Klangfarbe in der Klangfarbenliste des Keyboards aufsuchen und deren Klangfarbennummer ablesen.
- 2 Die DRAWBAR ORGAN-Taste drücken.
 - Dadurch erscheint die Zugriegel-Organ-Klangfarben-Wahlanzeige.

Klangfarbennummer Klangfarbenname



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

HINWEIS

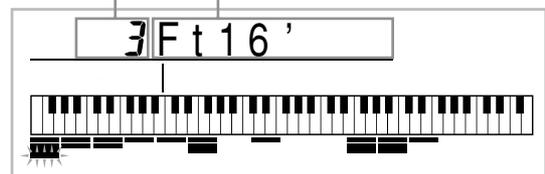
- Immer alle drei Stellen der Klangfarbennummer eingeben, einschließlich der vorgestellten Nullen (wenn vorhanden).
- Sie können die angezeigte Klangfarbennummer auch erhöhen oder vermindern, indem Sie die [+]-Taste bzw. [-]-Taste drücken.

Bearbeiten einer Zugriegel-Organ-Klangfarbe

- 1 Suchen Sie die Zugriegel-Organ-Klangfarbe (000 bis 049, 100 bis 199) auf, die Sie bearbeiten möchten.
- 2 Verwenden Sie die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten, um die Zugriegel-Organ-Klangfarben-Bearbeitungsanzeige anzuzeigen. Wählen Sie den Parameter, dessen Einstellung Sie ändern möchten.

Beispiel: Wählen Sie den Parameter „Ft16“

Parametereinstellung Parameterbezeichnung



- Es gibt insgesamt 13 Parameter. Sie können die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten verwenden, um zyklisch durch diese Parameter zu schalten. Für weitere Informationen siehe „Einzelheiten der Parameter“ auf Seite G-29.
- Während die Anzeige „More?“ („Mehr?“) am Display angezeigt wird, können Sie an die Synthesizer- und DSP-Effekt-Bearbeitungsanzeigen weiterschalten, indem Sie die [▼]-CURSOR-Taste oder die [+]-Taste drücken.

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

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

HINWEIS

- Falls Sie nach der Bearbeitung von Parametern eine unterschiedliche Klangfarbe wählen, dann werden die Parametereinstellungen der neu gewählten Klangfarbe verwendet.
- Falls Sie Zugriegel-Organ-Klangfarben mehr als einem Kanal zugeordnet haben, wird durch die Änderung der Zugriegel-Organ-Einstellung für einen der Kanäle auch die gleiche Einstellung für alle anderen Kanäle angelegt.
- Für Informationen über die Speicherung der von Ihnen bearbeiteten Einstellungen siehe „Speichern einer bearbeiteten Zugriegel-Organ-Klangfarbe“ auf Seite G-30.



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

Gleich wie mit Standard-Klangfarben (Nicht-Zugriegel-Klangfarben), können Sie die Parameter des Synthesizer-Modus und die DSP-Parameter der Zugriegel-Organ-Klangfarben bearbeiten (siehe „Bedienungsablauf im Zugriegel-Organ-Modus“ auf Seite G-26).

- 1 Verwenden Sie die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten, um „More?“ („Mehr?“) anzuzeigen, und drücken Sie danach die [▼]-CURSOR-Taste.
 - Dadurch wird auf den Synthesizer-Modus geschaltet, der durch den Indikator neben dem Schriftzug SYNTH auf dem Display angezeigt wird.
 - Für den Rest dieses Vorganges führen Sie die Schritte ab Schritt 3 unter „Kreieren eine Anwender-Klangfarbe“ auf Seite G-54 aus.

Einzelheiten der Parameter

Nachfolgend sind Einzelheiten über die Parameter beschrieben, die Sie unter Verwendung der Zugriegel-Organ-Klangfarben-Bearbeitungsanzeige konfigurieren können.

Drawbar Position (Zugriegelposition)

Diese Parameter definiert die Position jedes Zugriegels, und die Lautstärke jedes Obertons. Je größer der Wert ist, umso größer die Lautstärke des entsprechenden Obertons.

Parameterbezeichnung	Parameteranzeige	Einstellungen
Drawbar 16'	Ft 16'	0 bis 3
Drawbar 5 1/3'	Ft 5 1/3'	0 bis 3
Drawbar 8'	Ft 8'	0 bis 3
Drawbar 4'	Ft 4'	0 bis 3
Drawbar 2 2/3'	Ft 2 2/3'	0 bis 3
Drawbar 2'	Ft 2'	0 bis 3
Drawbar 1 3/5'	Ft 1 3/5'	0 bis 3
Drawbar 1 1/3'	Ft 1 1/3'	0 bis 3
Drawbar 1'	Ft 1'	0 bis 3

(Ft: Fuß)

Click (Klick)

Dieser Parameter bestimmt, ob der Tastenklick hinzugefügt werden soll oder nicht, wenn Sie eine unter Verwendung der Zugriegel konfigurierte anhaltende Klangfarbe wiedergeben.

Parameterbezeichnung	Parameteranzeige	Einstellungen
Click	Click	oFF ... Click ausgeschaltet on Click eingeschaltet

Percussion (Perkussion)

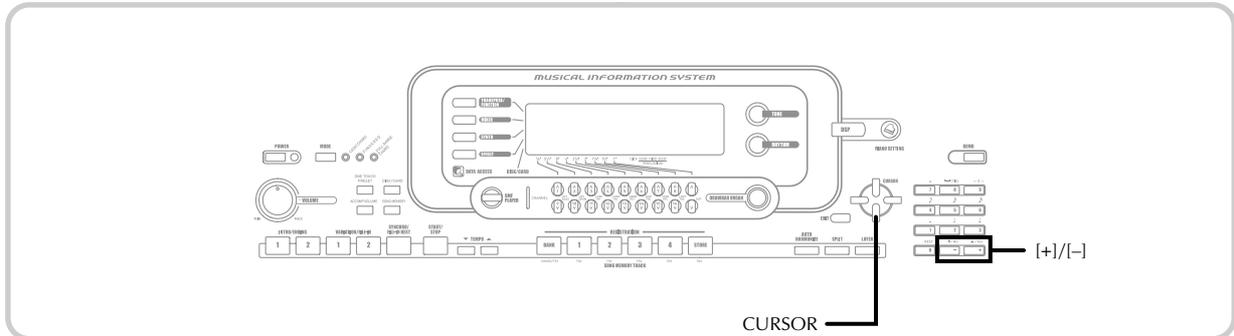
Dieser Parameter lässt Sie eine Perkussions-sound hinzufügen, der eine Modulation der angehaltenen Klangfarben verursacht, die Sie erstellen. Wenn Sie eine Taste auf dem Keyboard gedrückt halten, schwillt der erzeugte Sound ab, bis er nicht mehr hörbar ist. Drücken Sie erneut die Taste, um die Note erneut mit höherer Lautstärke ertönen zu lassen. Perkussion weist auch Einstellungen für „2nd Percussion“ (zweite Oberton-Tonhöhe) und „3rd Percussion“ (dritte Oberton-Tonhöhe) auf, die jeweils ein- oder ausgeschaltet werden können.

Sie können auch die Perkussions-Abschwellzeit einstellen, um die Zeitspanne für das Abschwellen des Perkussions-sounds zu spezifizieren.

Parameterbezeichnung	Parameteranzeige	Einstellungen
2nd Percussion	Second	oFF ... Click ausgeschaltet on Click eingeschaltet
3rd Percussion	Third	oFF ... ausgeschaltet on eingeschaltet
Percussion Decay Time	Decay	000 bis 127



Verwendung des Zugriegel-Organ-Modus



Anzeigehalt in dem Zugriegel-Organ-Modus

In dem Zugriegel-Organ-Modus werden der Status für Zugriegel-Positionen, Tastenklick und Perkussionsparameter in der Balkengrafik des Displays angezeigt, wie es in der folgenden Abbildung dargestellt ist. Für jeden Parameter ist eine Linie vorgesehen, und das unterste Segment der gewählten Parameterlinie blinkt.

Das unterste Segment der Balkengrafikspalte, welche den gegenwärtig gewählten Parameter darstellt, blinkt, um damit dessen Wahl anzuzeigen.

Keine der Kanalnummern (1 bis 16) wird in dem Zugriegel-Organ-Klangfarben-Modus und Bearbeitungsmodus angezeigt.

Zugriegelpositionsgrafik

Einstellwert	0	1	2	3
Anzeige				

Aus
 Ein
 Blink

Klick- und Perkussions-Ein/Aus-Grafik

Einstellwert	Aus	Ein
Anzeige		

Perkussions-Abschwellzeitgrafik

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

Speichern einer bearbeiteten Zugriegel-Organ-Klangfarbe

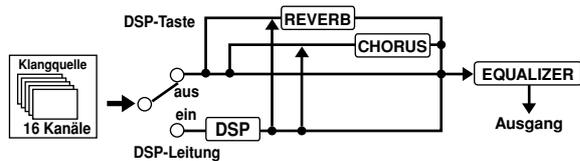
- 1 Nachdem Sie die Parameter bearbeitet haben, verwenden Sie die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten, um „More?“ („Mehr?“) anzuzeigen.
- 2 Drücken Sie die [▼]-CURSOR-Taste drei Mal, um die Anzeige für die Eingabe des Klangfarbennamens und die Zuordnung einer Klangfarbennummer zu erhalten.
- 3 Verwenden Sie die [+]- und [-]-Tasten, um eine Klangfarbennummer zu wählen.
 - Sie können eine Klangfarbennummer im Bereich von 100 bis 199 wählen.
- 4 Nachdem Sie den Klangfarbennamen wunschgemäß eingegeben haben, drücken Sie die [▶]-CURSOR-Taste, um die Klangfarbe zu speichern.
 - Verwenden Sie die [+]- und [-]-Tasten, um an der aktuellen Cursorposition durch die Buchstaben zu scrollen.
 - Verwenden Sie die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten, um den Cursor nach links oder rechts zu verschieben.
 - Für Informationen über die Eingabe von Text siehe Seite G-103.
- 5 Nachdem Sie alle Einstellungen wunschgemäß ausgeführt haben, drücken Sie die [▼]-CURSOR-Taste, um die Klangfarbe zu speichern.
 - Dadurch erscheint eine Bestätigungsmeldung, die Sie danach fragt, ob Sie die Daten wirklich abspeichern möchten. Drücken Sie die YES-Taste, um die Daten abzuspeichern.
 - Nachdem die Speicherungsoperation beendet wurde, erscheint die Meldung „Complete“ („Beendet“), worauf das Display an die Klangfarben- oder Rhythmus-Wahlanzeige zurückkehrt.
 - Um die Speicherung abzubrechen, drücken Sie die EXIT-Taste.

Anlegen von Effekten an Klangfarben

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

Effektblöcke

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



DSP

Die DSP-Effekte werden an die Verbindung zwischen der Klangquelle und dem Ausgang angelegt. Sie können Verzerrungs- und Modulationseffekte wählen. Sie können DSP-Effekt-Setups erstellen und auch heruntergeladene DSP-Daten von Ihrem Computer übertragen. Das Keyboard weist einen Speicher für 100 DSP-Effekt-Setups auf, in dem Sie diese abspeichern können. Für weitere Informationen siehe „Verwendung des Daten-Download-Dienstes“ auf Seite G-91 und „Speichern der Einstellungen der DSP-Parameter“ auf Seite G-33.

REVERB (Nachhall)

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

CHORUS (Chorus)

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

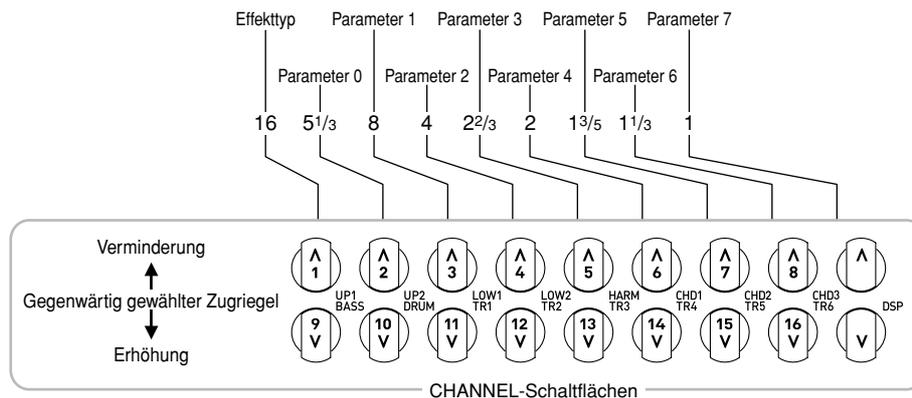
EQUALIZER (Entzerrer)

Der Equalizer (Entzerrer) ist ein weiterer Typ von Effekt, den Sie verwenden können, um Einstellungen in der Klangqualität vorzunehmen. Die Frequenzen sind in eine Anzahl von Bändern aufgetrennt, sodass der Klang geändert wird, wenn Sie den Pegel der einzelnen Frequenzbändern anheben oder absenken.

Sie können die optimale Akustik für den gespielten Musiktyp (Klassik zum Beispiel) reproduzieren, indem Sie die zutreffende Entzerrereinstellung verwenden.

Kanalschaltflächen bei angezeigter Effektmodusanzeige

In dem Effektmodus können Sie die 18 Schaltflächen an der Unterseite des Displays verwenden, um den Typ und die Parameter jedes Effekts zu steuern, wie es in der folgenden Abbildung dargestellt ist.

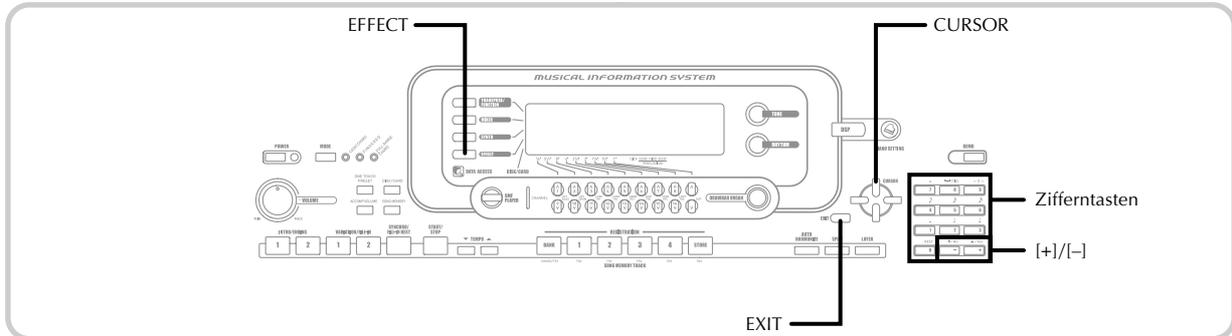


HINWEIS

- Falls Sie die [▲]- und [▼]-CURSOR-Tasten gleichzeitig drücken, wird der aktuell gewählte Effekt auf seinen voreingestellten Wert zurückgestellt.



Anlegen von Effekten an Klangfarben



Wahl eines DSP-Typs

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

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

VORBEREITUNG

- Wenn Sie einen DSP-Effekt verwenden, sollten Sie den Mixer benutzen, um zu bestätigen, dass die DSP-Leitungen der erforderlichen Parts eingeschaltet sind. Für weitere Informationen siehe „Mixer-Funktion“ auf Seite G-47.

- 1 Drücken Sie die EFFECT-Taste, sodass der Indikator neben EFFECT am Display erscheint.
- 2 Drücken Sie die [▶]-CURSOR-Taste.
 - Die DSP-Typeinstellungsanzeige erscheint automatisch etwa fünf Sekunden nach dem Drücken dieser Taste.
- 3 Verwenden Sie die [+]- und [-]-Tasten oder die Zifferntasten, um den gewünschten DSP-Typ zu wählen.
 - Für Informationen über die DSP-Typen, die gewählt werden können, siehe die „Liste der Effekte“ auf Seite A-17.
 - Hier könnten Sie auch die Parameter des gewählten Effektes ändern, wenn Sie dies wünschen. Für weitere Informationen siehe „Änderung der Einstellungen der DSP-Parameter“.

HINWEIS

- Der Anzeigebereich des DSP-Typs zeigt die DSP-Nummer (000 bis 199) oder „ton“ (unter Verwendung von DSP erstellte Anwender-Klangfarbe) an.

Änderung der Einstellungen der DSP-Parameter

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

- 1 Nachdem Sie den gewünschten DSP-Typ gewählt haben, verwenden Sie die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten, um den Parameter anzuzeigen, dessen Einstellung Sie ändern möchten.
 - Dadurch wird die Anzeige für die Parametereinstellung erhalten.
- 2 Verwenden Sie die [+]- und [-]-Tasten oder die Zifferntasten, um die gewünschte Parametereinstellung vorzunehmen.
 - Falls Sie die [+]- und [-]-Tasten gleichzeitig drücken, wird der Parameter auf seine empfohlene Einstellung zurückgestellt.
- 3 Drücken Sie die EFFECT- oder EXIT-Taste.
 - Dadurch wird die Klangfarben- oder Rhythmusinstellungsanzeige verlassen.



DSP-Parameter

Nachfolgend sind die Parameter für jeden DSP beschrieben.

DSP

■ Parameter 0 bis 7

Dieser Parameter unterscheidet sich gemäß dem Algorithmus* des gewählten DSP-Typs. Für weitere Informationen siehe die „Liste der Effekte“ auf Seite A-17 und die „Liste der DSP-Algorithmen“ auf Seite A-19.

* Struktur und Operationstyp des Effektors

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

Spezifiziert, wie viel des Post-DSP-Sounds an den Nachhall gesandt werden soll.

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

Spezifiziert, wie viel des Post-DSP-Sounds an den Chorus gesandt werden soll.

HINWEIS

- Ob ein Effekt an die ertönenden Parts angelegt wird oder nicht, hängt auch von den Mixermodus-Nachhallsende-, Chorussende- und DSP-Ein/Aus-Einstellungen ab. Für weitere Informationen siehe „Mixer-Funktion“ auf Seite G-47.
- Durch die Wiedergabe eines Demo-Musikstückes (Seite G-12) wird der Effekt automatisch auf den dem Musikstück zugeordneten Effekt geändert. Sie können den Effekt eines Demo-Musikstückes nicht ändern oder ausschalten.
- Falls Sie die Effekteinstellung ändern, während ein Sound von dem Keyboard ausgegeben wird, verursacht dies einen kurzen Break im Sound, wenn der Effekt geändert wird.
- Eine Anzahl von Klangfarben, die als „fortschrittliche Klangfarben“ bezeichnet werden, schalten die DSP-Leitung für reicheren Sound mit höherer Qualität automatisch ein. Falls Sie eine fortschrittliche Klangfarbe einem Part des Keyboards zuordnen (Kanäle 1 bis 4), dann wird die DSP-Leitung automatisch eingeschaltet und die DSP-Wahl ändert gemäß den Einstellungen der fortschrittlichen Klangfarbe. Auch die Mixermodus-DSP-Leitungs-Ein/Aus-Einstellung des Parts des Keyboards, dem die fortschrittliche Klangfarbe zugeordnet ist, wird eingeschaltet.*
* Die Mixer-DSP-Leitungs-Einstellung wird automatisch für jeden Part ausgeschaltet, dem keine fortschrittliche Klangfarbe zugeordnet ist.
Daher werden die früher an diesen Parts angelegten DSP-Effekte freigegeben, wodurch ihre Klangfarbe unterschiedlich klingt. In diesem Fall zeigen Sie die Mixer-Anzeige an und schalten Sie DSP wieder ein.

Speicherung der Einstellungen der DSP-Parameter

Sie können bis zu 100 modifizierte DSP's im Anwenderbereich abspeichern, um diese bei Bedarf schnell aufrufen zu können.

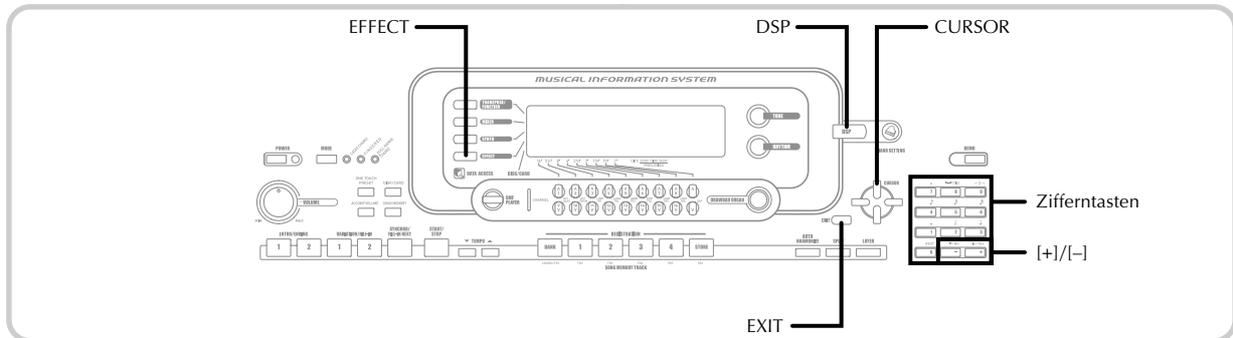
HINWEIS

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

- 1 Nachdem Sie die gewünschten DSP-Parametereinstellungen ausgeführt haben, drücken Sie die [▼]-CURSOR-Taste.
 - Dadurch wird ein Blinken der DSP-Nummer des Anwenderbereichs, in dem der DSP abgespeichert wird, am Display verursacht.
- 2 Verwenden Sie die [+] - und [-]-Tasten, um die Anwenderbereich-DSP-Nummer zu wählen, unter welcher die neuen DSP abgespeichert werden sollen.
 - Sie können eine Anwenderbereich-DSP-Nummer nur in dem Bereich von 100 bis 199 wählen.
- 3 Nachdem Sie die gewünschte Anwender-DSP-Bereichsnummer gewählt haben, drücken Sie die [▶]-CURSOR-Taste.
 - Verwenden Sie die [+] - und [-]-Tasten, um an der aktuellen Cursorposition durch die Buchstaben zu scrollen.
 - Verwenden Sie die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten, um den Cursor nach links oder rechts zu verschieben.
 - Für Informationen über die Eingabe von Text siehe Seite G-103.
- 4 Nachdem Sie alles wunschgemäß eingestellt haben, drücken Sie die [▼]-CURSOR-Taste, um den Effekt zu speichern.
 - Dadurch wird eine Bestätigungsmeldung angezeigt, die Sie danach fragt, ob Sie die Daten wirklich abspeichern möchten. Drücken Sie die YES-Taste, um die Daten abzuspeichern.
 - Die Meldung „Complete“ erscheint momentan am Display, gefolgt von der Anzeige für die Wahl der Klangfarbe oder des Rhythmus.



Anlegen von Effekten an Klangfarben



DSP-Taste

Durch Überprüfen der DSP-Taste können Sie feststellen, ob DSP für die gegenwärtig für einen Part gewählte Klangfarbe aktiviert ist oder nicht. Die DSP-Taste leuchtet für eine Klangfarbe, für die DSP aktiviert ist (DSP-Leitungswahl eingeschaltet); sie leuchtet nicht für eine Klangfarbe, für die DSP deaktiviert ist (DSP-Leitungswahl ausgeschaltet). Falls Sie zum Beispiel die einzelnen Parts bei Verwendung der Split/Mischklangfarbenfunktion wählen, leuchtet die DSP-Taste in Abhängigkeit von der Einstellung dieses Parts auf oder erlischt.

Durch das Drücken der DSP-Taste wird die Klangfarbe des Parts, den Sie gegenwärtig auf dem Keyboard spielen, aktiviert (DSP-Leitungswahl eingeschaltet) oder deaktiviert (DSP-Leitungswahl ausgeschaltet).

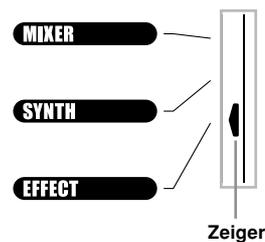
Ein- oder Ausschalten der DSP-Leitungswahl

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

Wahl von Nachhall (REVERB)

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

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



- 2 Drücken Sie einmal die [▼]-CURSOR-Taste.
 - Dadurch wird die Nachhall-Bearbeitungsanzeige erhalten.
- 3 Drücken Sie einmal die [▶]-CURSOR-Taste.
 - Die Nachhalltyp-Einstellungsanzeige erscheint automatisch etwa fünf Sekunden nach dem Drücken dieser Taste.
- 4 Verwenden Sie die [+]- und [-]-Tasten oder die Zifferntasten, um durch die Effekte zu scrollen, bis der gewünschte Effekt angezeigt wird; oder verwenden Sie die Zifferntasten, um die Nummer des Nachhalls einzugeben, den Sie wählen möchten.
 - Für Informationen über die verfügbaren Typen der REVERB-Effekte siehe die Liste auf Seite A-17.
 - Hier könnten Sie auch die Parameter des gewählten Effekt ändern, wenn Sie dies wünschen. Für weitere Informationen siehe „Änderung der Einstellungen der REVERB-Parameter“.



Änderung der Einstellungen der REVERB-Parameter

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

- 1 Nachdem Sie den gewünschten Nachhalltyp gewählt haben, verwenden Sie die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten, um den Parameter anzuzeigen, dessen Einstellung Sie ändern möchten.
 - Dadurch wird die Parametereinstellanzeige erhalten.
 - *Beispiel:* Einstellen des Parameters „Reverb Time“.

072SRv Time

- 2 Verwenden Sie die [+] - und [-] -Tasten oder die Zifferntasten, um die gewünschte Parametereinstellung einzugeben.
- 3 Drücken Sie die EFFECT- oder EXIT-Taste.
 - Dadurch wird an die Klangfarben- oder Rhythmuswahlanzeige zurückgekehrt.

REVERB-Parameter

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

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

■ Reverb Level (Nachhallpegel) (Bereich: 000 bis 127)

Steuert die Stärke des Nachhalls. Eine größere Nummer erzeugt einen stärkeren Nachhall.

■ Reverb Time (Nachhallzeit) (Bereich: 000 bis 127)

Steuert, wie lang der Nachhall angehalten wird. Eine größere Nummer erzeugt einen längeren Nachhall.

■ ER Level (Anfänglicher Echopegel) (Bereich: 000 bis 127)

Dieser Parameter steuert die anfängliche Nachhall-Lautstärke. Das anfängliche Echo ist der erste Sound, der von den Wänden und der Decke reflektiert wird, wenn ein Sound von dem Keyboard ausgegeben wird. Ein größerer Wert spezifiziert ein längeres Echo.

■ High Damp (Höhendämpfung) (Bereich: 000 bis 127)

Stellt die Dämpfung des Nachhall der hohen Frequenzen ein (Höhendämpfung). Ein kleinerer Wert dämpft die Höhen und kreiert einen dunklen Nachhall. Ein größerer Wert dämpft die Höhen nicht, sodass ein hellerer Nachhall erhalten wird.

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

■ Delay Level (Verzögerungspegel) (Bereich: 000 bis 127)

Spezifiziert die Größe des Verzögerungssounds. Ein höherer Wert erzeugt einen größeren Verzögerungssound.

■ Delay Feedback (Verzögerungsrückkopplung) (Bereich: 000 bis 127)

Stellt die Verzögerungswiederholung ein. Ein höherer Wert erzeugt eine größere Anzahl an Wiederholungen.

■ ER Level (ER-Pegel)

Gleich wie Reverb Type (Nachhalltyp).

■ High Damp (Höhendämpfung)

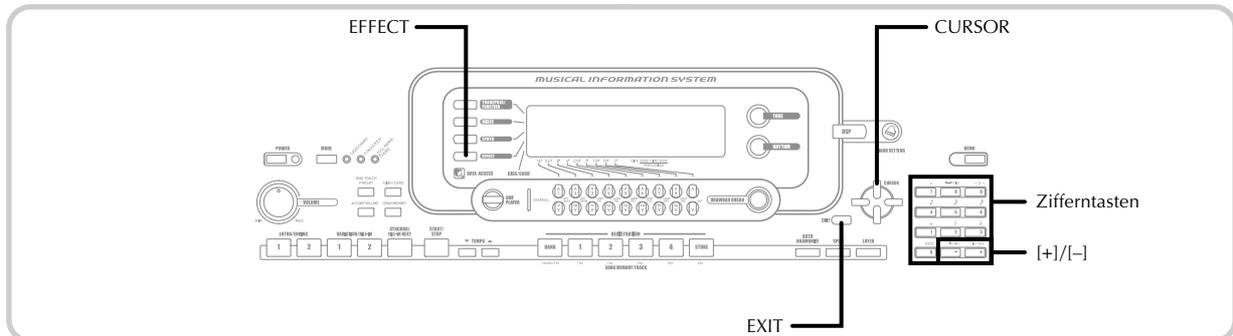
Gleich wie Reverb Type (Nachhalltyp).

HINWEIS

- Ob ein Effekt an die ertönenden Parts angelegt wird oder nicht, hängt auch von den Mixermodus-Nachhallsende-, Chorussende- und DSP-Ein/Aus-Einstellungen ab. Für weitere Informationen siehe „Mixer-Funktion“ auf Seite G-47.



Anlegen von Effekten an Klangfarben



Wahl von Chorus (CHORUS)

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

- 1 Drücken Sie die EFFECT-Taste, sodass der Zeiger neben dem Schriftzug EFFECT auf dem Display erscheint.
- 2 Drücken Sie zwei Mal die [▼]-CURSOR-Taste.
 - Dadurch wird die Chorusbearbeitungsanzeige erhalten.
- 3 Drücken Sie die [▶]-CURSOR-Taste.
 - Die Chorustyp-Einstellungsanzeige erscheint automatisch etwa fünf Sekunden nach dem Drücken dieser Taste.
- 4 Verwenden Sie die [+]- und [-]-Tasten oder die Zifferntasten, um durch die Effekte zu scrollen, bis der gewünschte Effekt angezeigt wird; oder verwenden Sie die Zifferntasten, um die Nummer des Effekts einzugeben, den Sie wählen möchten.
 - Für Informationen über die verfügbaren Typen der CHORUS-Effekte siehe die Liste auf Seite A-17.
 - Hier könnten Sie auch die Parameter des gewählten Effekt ändern, wenn Sie dies wünschen. Für weitere Informationen siehe „Änderung der Einstellungen der CHORUS-Parameter“.

Änderung der Einstellungen der CHORUS-Parameter

Sie können die relative Stärke eines Effekts, und wie dieser angelegt wird, steuern. Die von Ihnen zu steuernden Parameter hängen von dem Effekt ab. Für weitere Informationen siehe den folgenden Abschnitt mit dem Titel „CHORUS-Parameter“.

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

CHORUS-Parameter

- **Chorus Level (Choruspegel) (Bereich: 000 bis 127)**
Spezifiziert die Größe des Chorusounds.
- **Chorus Rate (Chorusrate) (Bereich: 000 bis 127)**
Spezifiziert die wellenförmige Geschwindigkeit des Chorusounds. Ein höherer Wert erzeugt eine schnellere Wellenform.
- **Chorus Depth (Chorustiefe) (Bereich: 000 bis 127)**
Spezifiziert die wellenförmige Tiefe des Chorusounds. Ein höherer Wert erzeugt eine tiefere Wellenform.

HINWEIS

- Ob ein Effekt an die ertönenden Parts angelegt wird oder nicht, hängt auch von den Mixermodus-Nachhallende-, Chorusende- und DSP-Ein/Aus-Einstellungen ab. Für weitere Informationen siehe „Mixer-Funktion“ auf Seite G-47.



Verwendung des Equalizers (Entzerrers)

Dieses Keyboard ist mit einem Equalizer (Entzerrer) mit vier Frequenzbändern und 10 verschiedenen Einstellungen ausgerüstet, aus welchen Sie wählen können. Sie können die Verstärkung (Lautstärke) aller vier Frequenzbänder in einem Bereich von -12 bis 0 bis +12 einstellen.

Wahl des Equalizertyps

- 1 Drücken Sie die EFFECT-Taste, sodass der Zeiger neben dem Schriftzug EFFECT auf dem Display erscheint.
- 2 Drücken Sie drei Mal die [▼]-CURSOR-Taste.
 - Dadurch wird die Entzerrer-Bearbeitungsanzeige (Equalizer) erhalten.
- 3 Drücken Sie einmal die [▶]-CURSOR-Taste.
 - Die Equalizertyp-Einstellungsanzeige erscheint automatisch etwa fünf Sekunden nach dem Drücken dieser Taste.
- 4 Verwenden Sie die [+] - und [-] -Tasten oder die Zifferntasten, um den gewünschten Equalizertyp zu wählen.
 - Für Informationen über die verfügbaren Equalizertypen siehe die Liste auf Seite A-17.

Beispiel: Wählen Sie „Jazz“.

8 Jazz

- Drücken Sie die EXIT- oder EFFECT-Taste, um die Equalizer-Einstellungsanzeige zu verlassen.

Einstellen der Verstärkung (Lautstärke) eines Bandes

- 1 Nachdem Sie den gewünschten Equalizertyp gewählt haben, verwenden Sie die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten, um das Band zu wählen, dessen Gewinn (Gain) Sie einstellen möchten.
Beispiel: Stellen Sie das Band „HIGH“ ein.

00 MEq High

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

Beispiel: Stellen Sie die Verstärkung auf 10 ein.

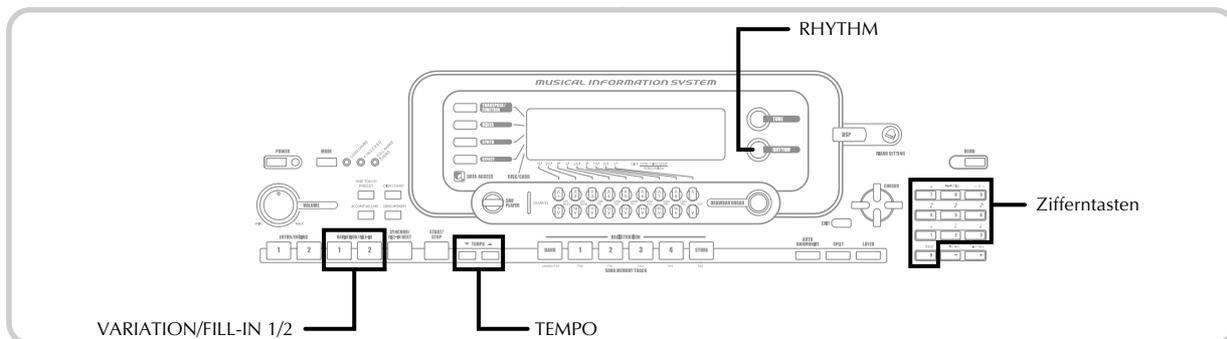
10 MEq High

- Drücken Sie die EXIT- oder EFFECT-Taste, um die Equalizer-Einstellungsanzeige zu verlassen.

HINWEIS

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

Verwendung der Begleitautomatik

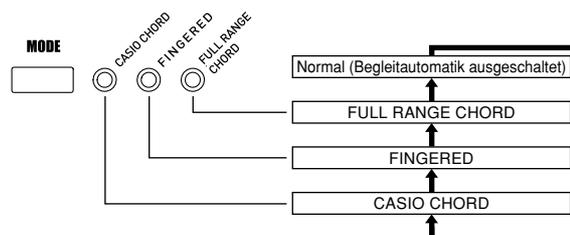


Dieses Keyboard spielt automatisch die Bass- und Akkordteile in Abhängigkeit von den gegriffenen Akkorden. Die Bass- und Akkordparts werden unter Verwendung von Sounds und Klangfarben gespielt, die automatisch in Abhängigkeit von dem verwendeten Rhythmus gewählt werden. Dies bedeutet, dass Sie vollständige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



Über die **MODE**-Taste

Verwenden Sie die **MODE**-Taste, um den gewünschten Begleitungsmodus zu wählen. Mit jedem Drücken der **MODE**-Taste wird auf den jeweils nächsten der verfügbaren Begleitungsmodi weiter geschaltet, wie es in der folgenden Abbildung dargestellt ist.



- Nur die Rhythmusklänge werden erzeugt, wenn alle Begleitungsmodusleuchten ausgeschaltet sind.
- Der gegenwärtig gewählte Begleitungsmodus wird durch die Modusleuchte über der **MODE**-Taste angezeigt. Informationen über die Verwendung jedes dieser Modi finden Sie ab Seite G-40.



Wahl eines Rhythmus

Dieses Keyboard ist mit 140 erregenden Rhythmen ausgerüstet, die Sie gemäß folgendem Vorgang wählen können.

Sie können die Begleitdaten auch von Ihrem Computer übertragen und bis zu vier Datensätze als Anwenderrhythmen im Keyboardspeicher ablegen. Für weitere Informationen siehe „Verwendung des Anwenderdaten-Download-Dienstes“ auf Seite G-91.

HINWEIS

- Anfänglich ist nichts in dem Anwenderrhythmus-Speicherbereich gespeichert.

Wählen eines Rhythmus

- 1 Den gewünschten Rhythmus in der Rhythmusliste des Keyboards aufsuchen und dessen Rhythmusnummer ablesen.
- 2 Die RHYTHM-Taste drücken.
 - 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-14.

Nummer und Bezeichnung des gewählten Rhythmus



Erscheint, wenn die RHYTHM-Taste gedrückt wird.

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

Beispiel: Um „041 ROCK 2“ zu wählen, die Ziffern 0, 4 und danach 1 eingeben.



HINWEIS

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

Wiedergabe eines Rhythmus

Wiedergeben eines Rhythmus

- 1 Drücken Sie die VARIATION/FILL IN-Taste 1 oder 2.
 - Dadurch wird mit der Wiedergabe des gewählten Rhythmus begonnen.
 - Um die Wiedergabe des Rhythmus zu stoppen, drücken Sie die START/STOP-Taste.

HINWEIS

- Akkorde ertönen mit dem Rhythmus, wenn eine der drei Begleitungsmodusleuchten über der MODE-Taste leuchtet. Falls Sie das Rhythmusmuster ohne Akkorde wiedergeben möchten, die MODE-Taste drücken, bis alle drei Leuchten ausgeschaltet sind.

Einstellung des Tempos

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

Einstellen des Tempos

- 1 Eine der TEMPO-Tasten (▲ oder ▼) drücken.
 - ▲ : Erhöht den angezeigten Wert (erhöht das Tempo)
 - ▼ : Vermindert den angezeigten Wert (vermindert das Tempo)

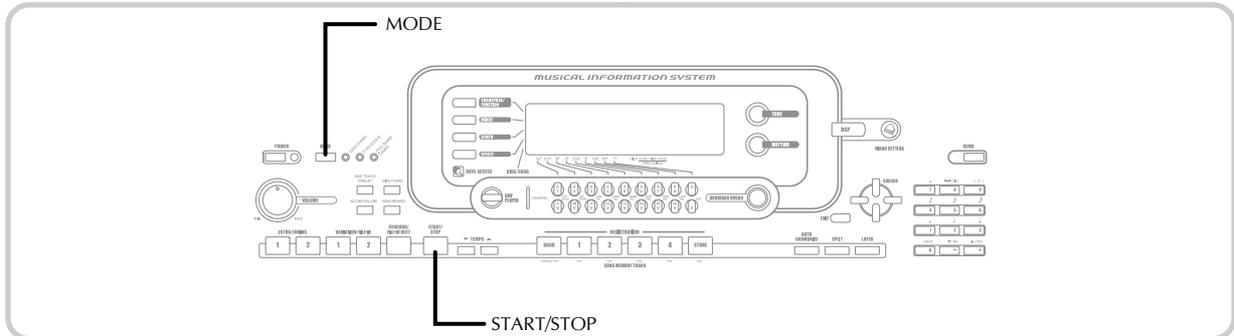


HINWEIS

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



Verwendung der Begleitautomatik



Verwendung der Begleitautomatik

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

Verwenden der Begleitautomatik

- 1 Die MODE-Taste verwenden, um FULL RANGE CHORD, FINGERED oder CASIO CHORD als den Begleitungsmodus zu wählen.
 - Der gegenwärtige Begleitungsmodus ist der Modus, dessen Leuchte eingeschaltet ist. Für Einzelheiten siehe „Über die MODE-Taste“ auf Seite G-38.
- 2 Die START/STOP-Taste drücken, um mit dem Spielen des gegenwärtig gewählten Rhythmus zu beginnen.
- 3 Einen Akkord spielen.
 - Der tatsächliche Vorgang für das Spielen eines Akkordes hängt von dem gegenwärtig gewählten Begleitungsmodus ab. Für Einzelheiten über das Spielen der Akkorde siehe die folgenden Seiten.

CASIO CHORD Diese Seite
 FINGERED Seite G-41
 FULL RANGE CHORD Seite G-42

Gegenwärtige Taktnummer und Beatnummer

Akkordbezeichnung

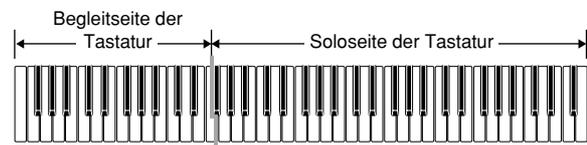
**Grundlegendes Greifen des gegenwärtigen Akkords
(Kann von dem tatsächlich auf dem Keyboard gespielten Akkord abweichen)**

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

CASIO CHORD

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

CASIO CHORD Begleitseite und Soloseite der Tastatur



HINWEIS

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



Verwendung der Begleitautomatik

Akkord-Typen

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

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

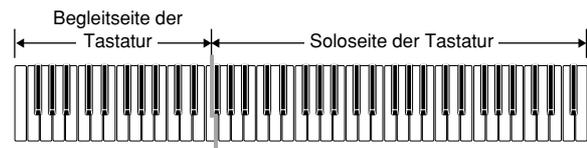
HINWEIS

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

FINGERED

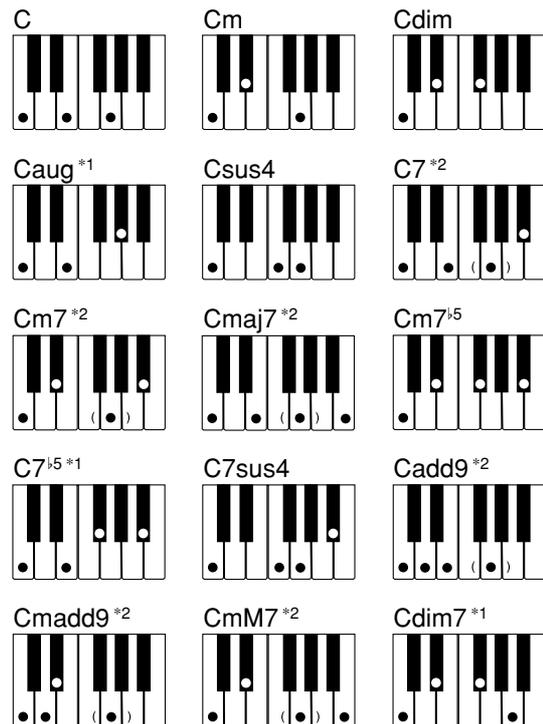
FINGERED gestattet Ihnen das Spielen von insgesamt 15 unterschiedlichen Akkord-Typen. Nachfolgend sind die FINGERED „Begleitseite der Tastatur“ und „die Soloseite der Tastatur“ beschrieben und die Vorgänge für das Spielen eines C-Akkords mit FINGERED aufgeführt.

FINGERED Begleitseite und Soloseite der Tastatur



HINWEIS

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



Für Einzelheiten über das Spielen von Akkorden mit anderen Grundtönen siehe die „Tabellen der gegriffenen Akkorde“ auf Seite A-15.

*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.



Verwendung der Begleitautomatik

HINWEIS

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

FULL RANGE CHORD

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

FULL RANGE CHORD Begleitseite und Soloseite der Tastatur



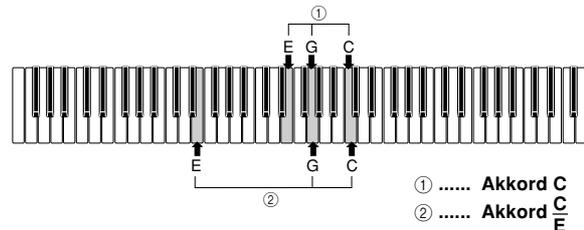
Von diesem Keyboard erkannte Akkorde

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

Muster-Typ	Anzahl der Akkord-Variationen
FINGERED	Die 15 Akkord-Muster gezeigt unter FINGERED auf Seite G-41. Für Einzelheiten über das Spielen von Akkorden mit anderen Grundtönen siehe die „Tabellen der gegriffenen Akkorde“ auf Seite A-15.
Normaler Greifvorgang	23 normale Akkord-Greifvorgänge. Nachfolgend sind Beispiele der 23 Akkorde aufgeführt, die C als Grundnote verwenden. $C_6 \cdot C_{m6} \cdot C_{69}$ $\frac{C^\#}{C} \cdot \frac{D}{C} \cdot \frac{E}{C} \cdot \frac{F}{C} \cdot \frac{G}{C} \cdot \frac{A^\flat}{C} \cdot \frac{B^\flat}{C}$ $\frac{B}{C} \cdot \frac{C^\#m}{C} \cdot \frac{Dm}{C} \cdot \frac{Fm}{C} \cdot \frac{Gm}{C} \cdot \frac{Am}{C} \cdot \frac{B^bm}{C}$ $\frac{Dm7^{b5}}{C} \cdot \frac{A^b7}{C} \cdot \frac{F7}{C} \cdot \frac{Fm7}{C} \cdot \frac{Gm7}{C} \cdot \frac{A^{badd9}}{C}$

Beispiel: Spielen eines C-Dur-Akkords.

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

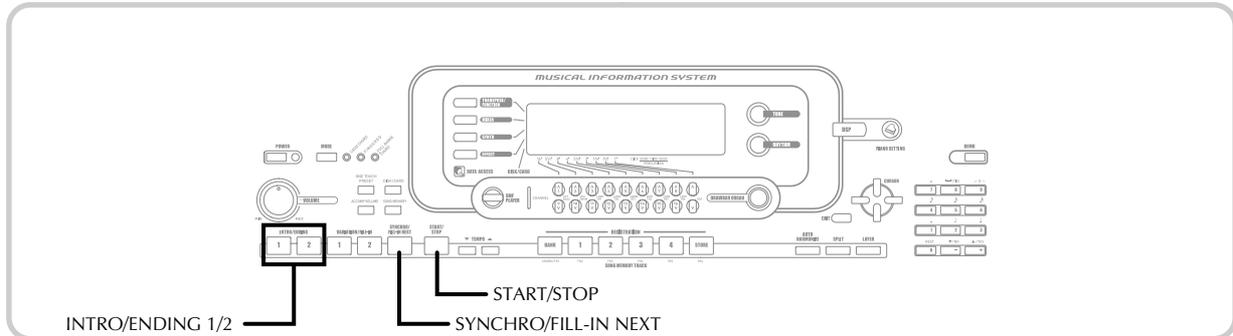


HINWEIS

- Gleich wie in dem FINGERED-Modus (Seite G-41), können Sie die Noten, die einen Akkord bilden, in jeder beliebigen Kombination spielen (①).
- Wenn die niedrigste Note eines Akkordes um mehr als sechs oder mehr Halbtönen von ihrer benachbarten Note getrennt ist, wird die niedrigste Note zum Grundton (②).



Verwendung der Begleitautomatik



Verwendung einer Einleitungsphrase

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

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

Einfügen einer Einleitungsphrase

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

HINWEIS

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

Verwendung eines Fill-ins (Zwischenspiels)

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

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

Einfügen eines Fill-ins (Zwischenspiels)

- 1 Drücken Sie die START/STOP-Taste, um mit der Wiedergabe des Rhythmus zu beginnen.

- 2 Wählen Sie die gewünschte Fill-in-Variation.
 - Um Fill-in 1 einzugeben, drücken Sie die VARIATION/FILL-IN 1-Taste, während Variation 1 des Rhythmus gespielt wird.
 - Um Fill-in 2 einzugeben, drücken Sie die VARIATION/FILL-IN 2-Taste, während Variation 2 des Rhythmus gespielt wird.

HINWEIS

- Nur die SYNCHRO/FILL-IN NEXT-Taste funktioniert, während eine Einleitungsphrase (Intro) gespielt wird.
- Falls Sie die SYNCHRO/FILL-IN NEXT- oder die VARIATION/FILL-IN 1/2-Tasten gedrückt halten, wird das Zwischenspiel (Fill-in) wiederholt.

Verwendung einer Rhythmus-Variation

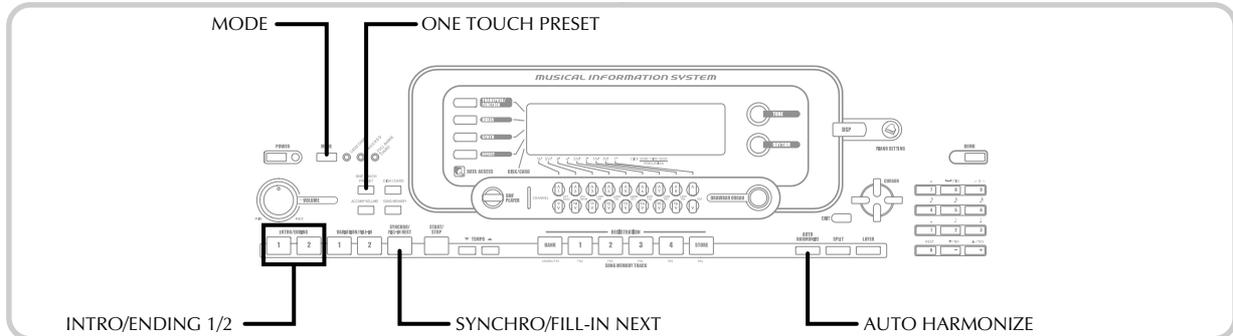
Zusätzlich zu dem Standard-Rhythmusmuster können Sie auch auf ein sekundäres „Variations“-Rhythmusmuster umschalten, um eine Variation zu erhalten.

Einfügen eines Variationsrhythmusmuster

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



Verwendung der Begleitautomatik



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



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

HINWEIS

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

Beendigung mit einer Schlussphrase

Sie können Ihre Darbietung mit einer Schlussphrase beenden, die den verwendeten Rhythmus natürlich ausklingen lässt.

Der folgende Vorgang beschreibt, wie eine Schlussphrase eingefügt werden kann. Achten Sie darauf, dass die tatsächlich gespielte Schlussphrase von dem verwendeten Rhythmuspattern abhängt.

Beenden mit einer Schlussphrase

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

HINWEIS

- Falls Sie die INTRO/ENDING-Taste vor der ersten Hälfte des Beats am Beginn eines Taktes drücken, wird die Schlussphrase (Ending) sofort gespielt. Falls Sie diese Taste nach der ersten Hälfte des Beats eines Taktes drücken, wird die Schlussphrase (Ending) ab Beginn des nächsten Taktes gespielt.



Verwendung von One-Touch-Preset

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

- Keyboard-Klangfarbe
- Mischklangfarben ein/aus
- Split ein/aus
- Harmonisierautomatik ein/aus
- Harmonisierungsautomatiktyp
- Begleitlautstärkepegel
- Tempo
- Effekteinstellungen

Verwenden von One-Touch-Preset

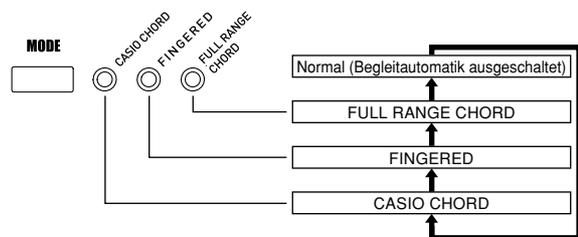
- 1 Den zu verwendenden Rhythmus wählen.
- 2 Die MODE-Taste verwenden, um den gewünschten Begleitungsmodus zu wählen.
- 3 Die ONE TOUCH PRESET-Taste drücken.
 - Dadurch werden automatisch die One-Touch-Preset-Einstellungen in Abhängigkeit von dem gewählten Rhythmus ausgeführt.
 - Zu diesem Zeitpunkt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

Verwendung der Harmonisierautomatik

Falls Sie die Begleitautomatik verwenden, fügt die Harmonisierautomatik automatisch zusätzliche Noten in Abhängigkeit von dem gespielten Akkord zu Ihrer Melodie hinzu. Das Ergebnis ist ein Harmonieeffekt, der die Melodie reicher und voller erklingen lässt.

Verwenden der Harmonisierautomatik

- 1 Die MODE-Taste verwenden, um FINGERED oder CASIO CHORD als den Begleitungsmodus zu wählen.
 - Der gegenwärtig angewählte Begleitungsmodus ist der Modus, dessen Leuchte leuchtet. Für Einzelheiten siehe „Über die MODE-Taste“ auf Seite G-38.



- 2 Drücken Sie die AUTO HARMONIZE-Taste, um die Harmonisierautomatik einzuschalten.
 - Dadurch erscheint der AUTO HARMONIZE-Indikator am Display.



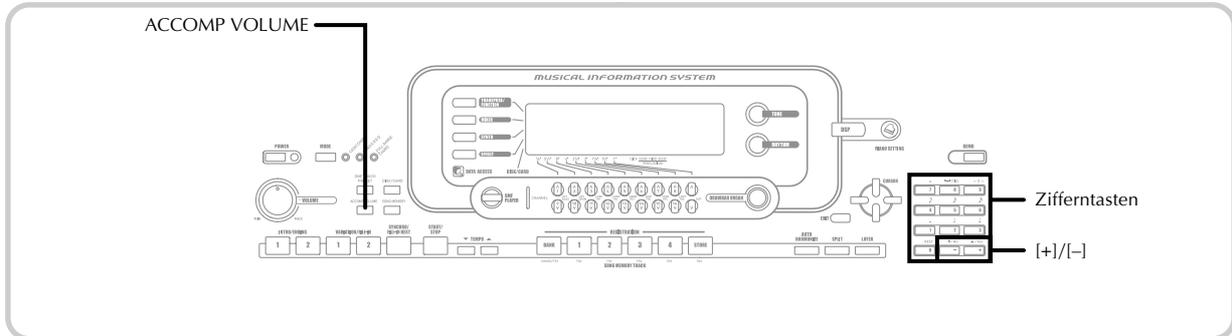
- 3 Starten Sie die Wiedergabe der Begleitautomatik, und spielen Sie etwas auf dem Keyboard.
- 4 Um die Harmonisierautomatik auszuschalten, drücken Sie ein Mal die AUTO HARMONIZE-Taste.
 - Dadurch verschwindet der AUTO HARMONIZE-Indikator.

HINWEIS

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



Verwendung der Begleitautomatik



Auto Harmonize Types (Harmonisierungsautomatiktypen)

Auto Harmonize lässt Sie aus den folgenden zehn Harmonisierungsautomatiktypen wählen. Die Änderung des Typs wird durch die Einstellung eines Eintrags unter Verwendung der TRANSPOSE/FUNCTION-Taste ausgeführt. Für weitere Informationen siehe „Änderung anderer Einstellungen“ auf Seite G-79.

Über die Noten und Klangfarben der Harmonisierautomatik

Die von Ihnen auf dem Keyboard gespielten Noten werden als „Melodiennoten“ bezeichnet, wogegen die von der Harmonisierautomatik zur Melodie hinzugefügten Noten „Harmonienoten“ genannt werden. Die Harmonisierautomatik verwendet normalerweise die Klangfarbe, die Sie als Klangfarbe für die Harmonienoten für die Melodiennoten gewählt haben, wobei Sie jedoch auch den Mixer (Seite G-47) verwenden können, um eine unterschiedliche Klangfarbe für die Harmonienoten zu spezifizieren. Die Klangfarbe für die Harmonienoten ist dem Mixerkanal 5 zugeordnet, sodass Sie den Kanal 5 auf die Klangfarbe ändern können, die Sie für die Harmonienoten verwenden möchten.

Zusätzlich zu der Klangfarbe, können Sie den Mixer auch verwenden, um eine Anzahl von anderen Parametern zu ändern, wie zum Beispiel der Lautstärkebalance. Für Einzelheiten über diese Vorgänge siehe „Verwendung des Parameter-Editier-Modus“ auf Seite G-48.

HINWEIS

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

Einstellen der Begleitungslautstärke

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

- 1 Die ACCOMP VOLUME-Taste drücken.

Gegenwärtige Einstellung der Begleitungslautstärke



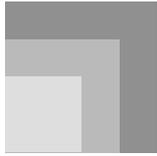
- 2 Die Zifferntasten oder die +/--Tasten verwenden, um den gegenwärtigen Lautstärken-Einstellwert zu ändern.

Beispiel: 110



HINWEIS

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



Mixer-Funktion

Was Sie mit dem Mixer machen können

Diese Keyboard lässt Sie mehrere unterschiedliche Musikinstrumentparts gleichzeitig während des Spielens der Begleitautomatik, der Songspeicher-Wiedergabe, des Empfangs von Daten über die MIDI-Anschlüsse usw. spielen. Der Mixer ordnet jeden Part einem separaten Kanal (1 bis 16) zu und lässt Sie die Kanal-Ein-/Aus-, Lautstärken- und Panorama-Parameter jedes Kanals steuern.

Zusätzlich zu den Kanälen 1 bis 16, weist auch der Mixer einen DSP-Kanal auf, für den Sie den DSP-Pegel, das DSP-Panorama und andere DSP-Parameter einstellen können.

Kanal-Zuordnungen

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

Kanalnummer	Teil
Kanal 1	Haupt-Klangfarbe (UP1)
Kanal 2	Überlagerte Klangfarbe (UP2)
Kanal 3	Aufgetrennte Klangfarbe (LOW1)
Kanal 4	Überlagerte/aufgetrennte Klangfarbe (LOW2)
Kanal 5	Klangfarbe der Harmonienoten (HARM)
Kanal 6	Part 1 der automatischen Begleitungsakkorde (CHD1)
Kanal 7	Part 2 der automatischen Begleitungsakkorde (CHD2)
Kanal 8	Part 3 der automatischen Begleitungsakkorde (CHD3)
Kanal 9	Bassteil der automatischen Begleitung (BASS)
Kanal 10	Rhythmuspart der automatischen Begleitung (DRUM)
Kanal 11	Songspeicher-Spur 1 (TR1)
Kanal 12	Songspeicher-Spur 2 (TR2)
Kanal 13	Songspeicher-Spur 3 (TR3)
Kanal 14	Songspeicher-Spur 4 (TR4)
Kanal 15	Songspeicher-Spur 5 (TR5)
Kanal 16	Songspeicher-Spur 6 (TR6)

HINWEIS

- In dieser Anleitung stimmt die „Kanalnummer“ mit den auf dem Keyboard über den CHANNEL-Tasten markierten Kanalnummern überein.
- Die CHANNEL-Tastenbezeichnung in der obigen Tabelle entspricht dem auf dem Keyboard unter den CHANNEL-Tasten markierten Text.

Für Informationen über die überlagerten, aufgetrennten und überlagerten/aufgetrennten Klangfarben siehe Seite G-74 und G-75.

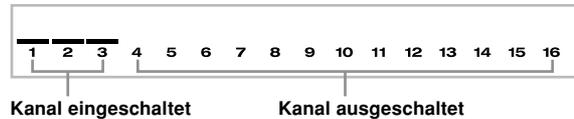
Für Informationen über den Songspeicher siehe Seite G-61.

HINWEIS

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

Ein- und Ausschalten von Kanälen

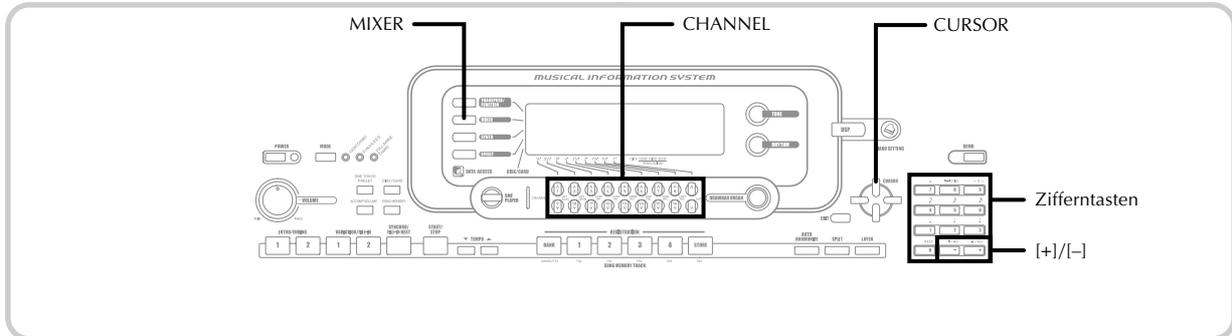
Die CHANNEL-Tasten drücken, um die einzelnen Kanäle ein- oder auszuschalten. Indikatoren auf dem Display zeigen den Ein/ Aus-Status jedes Kanals an.



- Mit jedem Drücken einer CHANNEL-Taste wird der zutreffende Kanal ein- oder ausgeschaltet.
- Der Ein/ Aus-Status jedes Kanals bestimmt den Ein/ Aus-Status des entsprechenden Parts für die Keyboard-Wiedergabe, Begleitautomatik und Songspeicher-Wiedergabe.
- Durch Änderung auf einen unterschiedlichen Rhythmus werden die Mixer-Einstellungen für Kanal 6 bis Kanal 10 auf die Vorgabe-Einstellungen für den neuen Rhythmus geändert. Diese Einstellungen ändern auch auf die Vorgaben für das gegenwärtig gewählte Rhythmusmuster, wenn Sie zwischen den Intro-, Normal-, Variations-, Fill-in- und Ending-Mustern umschalten.



Mixer-Funktion



Verwendung des Parameter-Editier-Modus

Bearbeitung der Parameter für die Kanäle 1 bis 16

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

Ändern von Parametern

- 1 Drücken Sie die MIXER-Taste.
 - Dadurch erscheint ein Zeiger neben dem Schriftzug MIXER auf dem Display.
- 2 Drücken Sie eine CHANNEL-Tasten (1 bis 16), um einen Kanal zu wählen.
 - Verwenden Sie die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten, um jederzeit während dieses Vorganges auf einen anderen Kanal zu wechseln.
- 3 Die [▲]- und die [▼]-CURSOR-Tasten verwenden, um den Parameter zu wählen, dessen Einstellung Sie ändern möchten.

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

 - Mit jedem Drücken der [▲]- oder [▼]-CURSOR-Taste wird zyklisch zwischen den Parametern umgeschaltet.
 - Sie können auch die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten verwenden, um jederzeit während dieses Vorganges auf einen anderen Kanal zu wechseln.

Zeigt Kanallautstärke von 127 an.

127 Volume

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

Beispiel: Ändern Sie die Einstellung auf „060“.

060 Volume

- Durch Drücken der MIXER- oder der EXIT-Taste wird der Parameter-Editier-Modus verlassen.

Bearbeitung der DSP-Kanalparameter

- 1 Drücken Sie die CHANNEL (DSP)-Taste.
 - Sie können den DSP-Kanal auch wählen, indem Sie die [▶]-CURSOR-Taste bei gewähltem Kanal 16 drücken.
 - Dadurch wird der DSP-Kanal gewählt.
 - Falls Sie die [◀]-CURSOR-Taste bei gewähltem DSP-Kanal drücken, wird an den Kanal 16 zurückgekehrt.



Wie die Parameter arbeiten

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

Klangfarben-Parameter

- **Tone (Klangfarbe)**
(Bereich: 000 bis 803, Zugriegel-Orgel-Klangfarben 000 bis 199)

Dieser Parameter steuert die jedem Part zugeordnete Klangfarbe.

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

000 GrandPno

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

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

on Channel

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

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

127 Volume

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

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

63 Pan

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

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

0 Oct Shift

- 2: Der Bereich wird um zwei Oktaven nach unten verschoben.
- 1: Der Bereich wird um eine Oktave nach unten verschoben.
- 0: Keine Verschiebung
- +1: Der Bereich wird um eine Oktave nach oben verschoben.
- +2: Der Bereich wird um zwei Oktaven nach oben verschoben.

Stimmungsparameter

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

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

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

00 C. Tune

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

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

00 FineTune



Mixer-Funktion

Effektparameter

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

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

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

- „Reverb Send“ arbeitet nicht mit manchen Schlagzeugsounds.

056 Rvb Send

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

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

- „Chorus Send“ arbeitet nicht mit den Schlagzeugsounds.

000 Cho Send

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

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

off DSP Line

Parameter des DSP-Parts

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

Stellt die Post-DSP-Lautstärke ein.

127 DSP Level

■ DSP Pan (DSP-Panorama) (Bereich: -64 bis 0 bis 63)

Stellt das Post-DSP-Stereo-Panorama ein.

000 DSP Pan

■ DSP System Reverb Send (DSP-Systemnachhall senden) (Bereich: 000 bis 127)

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

000 D . Rvb Snd

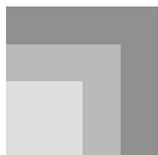
■ DSP System Chorus Send (DSP-Systemchorus senden) (Bereich: 000 bis 127)

Dieser Parameter stellt den Chorus ein.

000 D . Cho Snd

HINWEIS

- Falls Sie die Einstellung für Klangfarbe, Lautstärke, Panorama, Grobstimmung, Feinstimmung, Nachhall senden oder Chorus senden ändern, wird die entsprechende MIDI-Meldung an der MIDI-Buchse ausgegeben.
- Durch die Änderung der Klangfarbeneinstellung werden auch die Einstellungen für Klangfarbe, Oktavverschiebung, Nachhall senden, Chorus senden und DSP-Leitungs-Parameter* geändert.
 - * Wenn DSP ausgeschaltet ist (siehe den Hinweis auf Seite G-82).
- Falls Sie den DSP-Leitungsparameter des Mixers einschalten (auf dieser Seite), werden die Einstellungen für DSP Pan, DSP System Reverb Send und DSP System Chorus Send an Stelle der Parameter Pan Pot, Reverb Send und Chorus Send verwendet.



Synthesizer-Modus

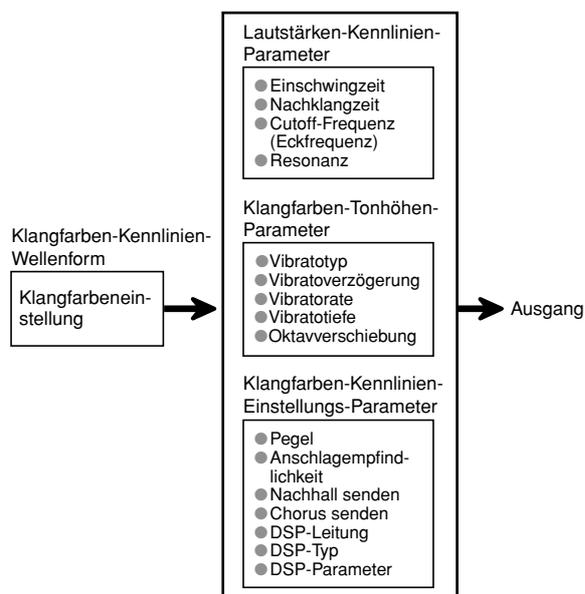
Der Synthesizer-Modus dieses Keyboards bietet die Werkzeuge für das Kreieren Ihrer eigenen Original-Klangfarben. Wählen Sie einfach eine der vorprogrammierten Klangfarben, und ändern Sie danach deren Parameter, um Ihren eigenen Original-Sound zu kreieren. Sie können Ihre Sounds sogar in dem Speicher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

Synthesizer-Modus-Funktionen

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

Synthesizer-Modus-Parameter

Die in diesem Keyboard vorprogrammierten Klangfarben bestehen aus einer Anzahl von Parametern. Um eine Anwender-Klangfarbe zu kreieren, müssen Sie zuerst eine General-MIDI-Klangfarbe (000 bis 299) oder eine vorprogrammierte Klangfarbe (300 bis 499) aufrufen und danach deren Parameter ändern, um diese auf Ihre eigene Klangfarbe zu ändern. Achten Sie darauf, dass die Schlagzeug-Set-Klangfarben (500 bis 515) nicht als Grundlage für eine Anwender-Klangfarbe verwendet werden können. Die nachfolgende Abbildung zeigt die Parameter, welche die vorprogrammierten Klangfarben ausmachen, sowie die Funktionen dieser Parameter. Wie Sie dieser Abbildung entnehmen können, können diese Parameter in vier Gruppen aufgeteilt werden, die nachfolgend in allen Einzelheiten beschrieben sind.



HINWEIS

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

(1) Klangfarben-Kennlinien-Wellenform

■ Tone Setting (Klangfarben-Einstellung)

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

(2) Lautstärken-Kennlinien-Parameter

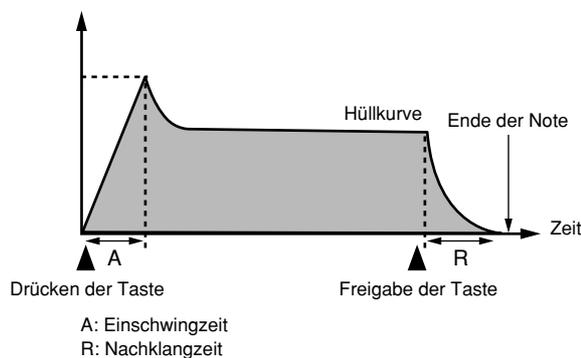
Diese Parameter steuern die Klangfarbenänderungen über die Zeit, vom Zeitpunkt des Drückens einer Taste des Keyboards bis zum Abschwellen der Klangfarbe. Sie können Änderungen in der Lautstärke- und Sound-Kennlinie spezifizieren.

■ Attack time (Einschwingzeit)

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

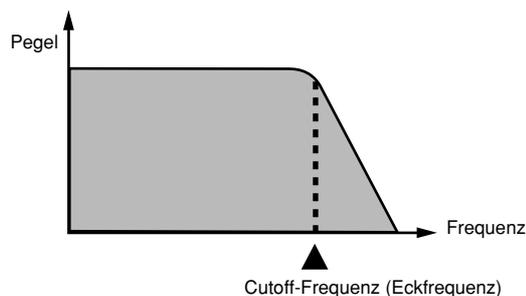
■ Release time (Nachklangzeit)

Dies ist die Rate oder Zeit, welche die Klangfarbe nachklingt, bis sie Null erreicht. Sie können einen Nachklang spezifizieren der plötzlich oder langsam auf Null absinkt.



■ Cutoff Frequency (Cutoff-Frequenz (Eckfrequenz))

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

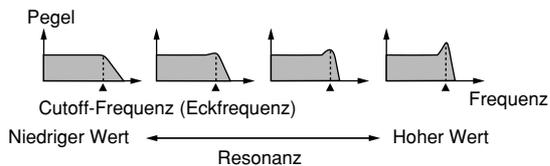




Synthesizer-Modus

■ Resonance (Resonanz)

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



HINWEIS

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

(3) Klangfarben-Tonhöhen-Parameter

■ Vibrato Type (Vibratotyp), Vibrato Delay (Vibratoverzögerung), Vibrato Rate (Vibratrate), Vibrato Depth (Vibratotiefe)

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

■ Octave Shift (Oktavverschiebung)

Dieser Parameter steuert die Oktave aller Klangfarben.

(4) Klangfarben-Kennlinien-Einstellungs-Parameter

■ Level (Pegel)

Dieser Parameter steuert die Gesamtlautstärke der Klangfarbe.

■ Touch Sense (Anschlagempfindlichkeit)

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

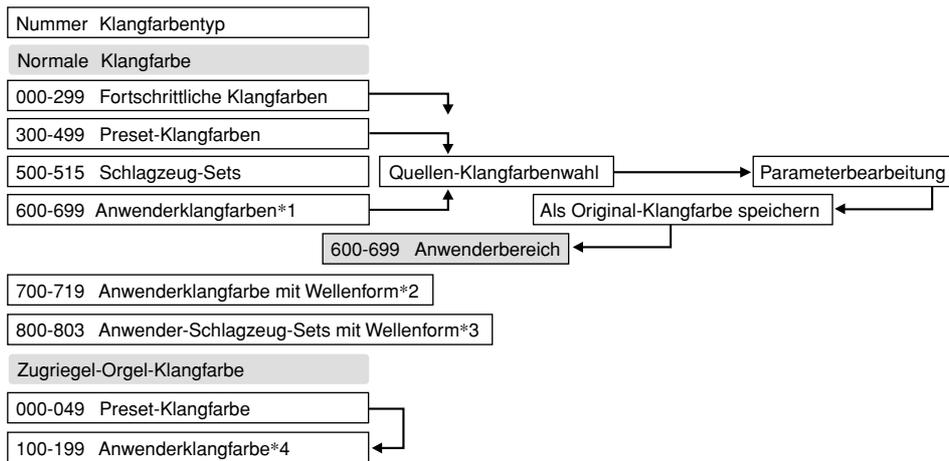
■ Reverb Send (Nachhall senden), Chorus Send (Chorus senden), DSP Line (DSP-Leitung), DSP Type (DSP-Typ), DSP Parameter (DSP-Parameter)

Diese Parameter steuern die an die Klangfarben angelegten Effekte.



Abspeichern von Anwender-Klangfarben

Die Gruppe der Klangfarben mit den Nummern 600 bis 699 (User 001 bis User 100) wird als „Anwenderbereich“ bezeichnet, da sie für das Abspeichern von Anwender-Klangfarben reserviert ist. Nachdem Sie eine Preset-Klangfarbe abgerufen und deren Parameter geändert haben, um Ihre eigene Klangfarbe zu kreieren, können Sie diese in dem Anwenderbereich abspeichern und später wieder aufrufen. Sie können Ihre Klangfarben unter Verwendung des gleichen Vorganges wie für die Wahl einer Preset-Klangfarbe aufrufen.



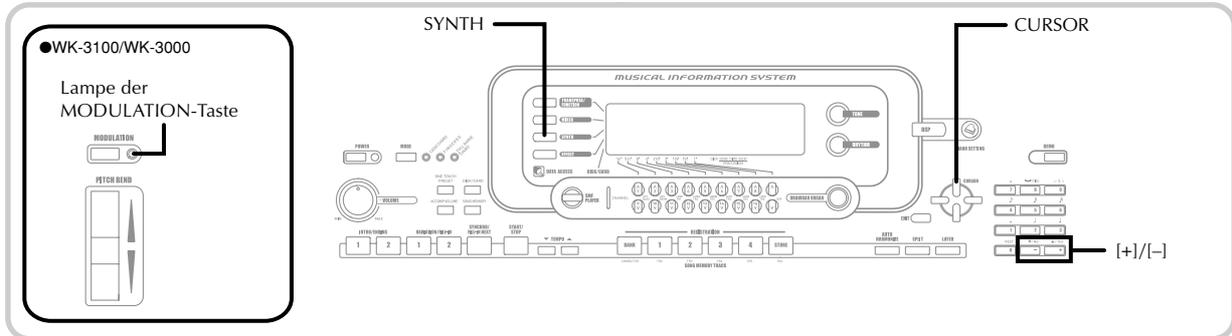
- *1: Sie können jede fortschrittliche Klangfarbe, Preset-Klangfarbe oder Anwenderklangfarbe wählen. Die Anwenderklangfarbenbereiche 600 bis 699 enthalten anfänglich die gleichen Daten wie die DSP-Typen 000 bis 099.
- *2: Bereich, in dem die von dem Computer übertragenen Daten abgespeichert sind (siehe „Verwendung des Daten-Download-Dienstes“ auf Seite G-91). Nach der Übertragung können Sie das Keyboard verwenden, um die Parameter zu bearbeiten, wobei Sie jedoch nur die existierenden Parameter überschreiben können. Sie können die Daten nicht unter einer anderen Nummer speichern. Anfänglich ist nichts in dem Speicherbereich für Anwenderklangfarben mit Wellenform gespeichert.
- *3: Bereich, in dem die von dem Computer übertragenen Daten abgespeichert sind (siehe „Verwendung des Daten-Download-Dienstes“ auf Seite G-91). Nur die Übertragung ist gestattet, wogegen eine Bearbeitung der Parameter nicht erlaubt ist. Anfänglich ist nichts in dem Speicherbereich für Anwender-Schlagzeug-Sets mit Wellenform gespeichert.
- *4: Anwenderklangfarben, die unter Modifikation der Parameter der Preset-Klangfarben (000 bis 049) erstellt wurden. Die Anwender-Zugriegel-Orgel-Klangfarbenbereiche enthalten anfänglich zwei Sätze der gleichen Daten wie die Zugriegel-Orgel-Klangfarbentypen 000 bis 049.

HINWEIS

- Sie können eine Original-Klangfarbe erstellen, indem Sie eine Anwenderklangfarbe mit Wellenform (Klangfarbennummer 700 bis 719) verwenden. In diesem Fall ist der Speicherbereich gleich wie der Quellen-Klangfarbenbereich. So wird zum Beispiel eine Original-Klangfarbe, die unter Verwendung der Klangfarbennummer 700 als Quellen-Klangfarbe erstellt wurde, in dem Anwenderbereich mit der Nummer 700 abgespeichert.



Synthesizer-Modus



Kreieren einer Anwender-Klangfarbe

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

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

Parameter-Einstellwert

Gegenwärtig gewählter Parameter

00 Atk Time

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

00 Vib Delay

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

- 4 Verwenden Sie die [+]- und [-]-Tasten, um die Einstellung des gegenwärtig gewählten Parameters zu ändern.
 - Sie können auch die Zifferntasten verwenden, um einen Wert einzugeben und so die Parameter-Einstellung zu ändern. Für Informationen über den Einstellbereich jedes Parameters siehe den Abschnitt „Parameter und ihre Einstellungen“ auf dieser Seite.

- 5 Nachdem Sie mit dem Editieren des Sounds fertig sind, drücken Sie die SYNTH-Taste, um den Synthesizer-Modus zu verlassen.

HINWEIS

- Für Informationen über das Abspeichern der Anwender-Klangfarbendaten, sodass diese nicht gelöscht werden, siehe „Abspeichern einer Anwender-Klangfarbe im Speicher“ auf Seite G-57.

Parameter und ihre Einstellungen

Nachfolgend sind die Funktionen und die Einstellbereiche der einzelnen Parameter beschrieben.

■ Attack Time (Einschwingzeit) (Bereich: -64 bis 00 bis +63)

Damit wird die Zeitspanne bezeichnet, die nach dem Drücken einer Taste bis zum Ertönen der Klangfarbe benötigt wird.

-01 Atk Time

■ Release Time (Nachklangzeit) (Bereich: -64 bis 00 bis +63)

Damit wird die Zeitspanne bezeichnet, für die ein Sound nach der Freigabe der Taste nachklingt.

-07 Rel . Time

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

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

-06 C - off Frq



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

-00 Resonan.

■ **Modulation Assign (Modulationszuordnung: *)**

Der Parameter „Modulation Assign“ spezifiziert, welche Parameter betroffen werden, wenn Sie die Modulationsfunktion des Keyboards verwenden. Wählen Sie „oFF“ für beliebige Parameter, für die Sie wünschen, dass sie die Modulationsfunktion nicht beeinflussen.

vib Modulat.

*

Wert	Bedeutung
oFF	Ausgeschaltet
vib	Steuerungsänderung 01h (Modulation)
dp0	Steuerungsänderung 16 (Normalerweise dem DSP-Parameter 0 zugeordnet.)
dp1	Steuerungsänderung 17 (Normalerweise dem DSP-Parameter 1 zugeordnet.)
dp2	Steuerungsänderung 18 (Normalerweise dem DSP-Parameter 2 zugeordnet.)
dp3	Steuerungsänderung 19 (Normalerweise dem DSP-Parameter 3 zugeordnet.)
dp4	Steuerungsänderung 80 (Normalerweise dem DSP-Parameter 4 zugeordnet.)
dp5	Steuerungsänderung 81 (Normalerweise dem DSP-Parameter 5 zugeordnet.)
dp6	Steuerungsänderung 82 (Normalerweise dem DSP-Parameter 6 zugeordnet.)
dp7	Steuerungsänderung 83 (Normalerweise dem DSP-Parameter 7 zugeordnet.)

HINWEIS

- Falls die Modulationszuordnungseinstellung einer Klangfarbe eine beliebige Einstellung von dp0 bis dp7 ist, dann wird diese Einstellung ignoriert, wenn die Klangfarbe als eine Mischklangfarbe oder Splitklangfarbe verwendet wird. Die DSP-Parametereffekte werden nur an die Hauptklangfarbe angelegt.

■ **Modulation Depth (Modulationstiefe)**
(Bereich: 0 bis 127) (Nur WK-3100/WK-3000)

Auf dem WK-3100/WK-3000 steuert dieser Parameter den Modulationswert, wenn Sie die MODULATION-Taste drücken. Wie die MODULATION-Taste funktioniert hängt von der nachfolgend beschriebenen Modulationszuordnungs-Parametereinstellung ab.

Falls diese Einstellung für die Modulationszuordnung gewählt ist:	Wird die Modulation wie folgt angelegt:
vib	Die Modulation wird an die Tiefe angelegt, die durch den dem Parameter „Modulation Depth“ zugeordneten Wert spezifiziert ist, so lange Sie die MODULATION-Taste drücken. Falls Sie die MODULATION-Taste freigeben, kehrt der Modulationswert auf den anfänglichen Vorgabewert für die verwendete Klangfarbe zurück.
dp0 bis dp7	Mit jedem Drücken der MODULATION-Taste wird die Modulation zwischen dem Parameter „Modulation Depth“ und dem anfänglichen Vorgabewert für die verwendete Klangfarbe umgeschaltet.

000 ModDepth

Lampe der MODULATION-Taste

Die Lampe der MODULATION-Taste leuchtet, wenn die aktuelle Modulationstiefe auf die größtmögliche Einstellung eingestellt ist. Dies kann auftreten, wenn die MODULATION-Taste gedrückt oder freigegeben wird, abhängig von der aktuellen Einstellung des Parameters „Modulation Depth“ und dem anfänglichen Modulationstiefen-Vorgabewert der gegenwärtig verwendeten Klangfarbe.



Synthesizer-Modus

■ Vibrato Waveform (Vibratowellenform) (Bereich: Siehe unten.)

Spezifiziert den Vibratowellenform.

5 in Vib . Type

Wert	Bedeutung	Wellenform
Sin	Sinuswelle	
tri	Dreieckswelle	
SAU	Sägezahnwelle	
Sqr	Rechteckwelle	

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

Spezifiziert die Zeitspanne bis zum Beginn des Vibratos.

00 Vib Delay

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

Dies ist die Rate (die Geschwindigkeit) des Vibratoeffekts.

02 Vib . Rate

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

Dies ist die Tiefe des Vibratoeffekts.

12 Vib Depth

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

Damit kann die Oktave nach oben oder unten verschoben werden.

-1 Oct Shift

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

Dieser Parameter steuert die Gesamtlautstärke der Klangfarbe. Je höher der Wert, umso stärker die Lautstärke. Die Einstellung eines Pegels von Null bedeutet, dass die Klangfarbe nicht ertönt.

096 Level

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

Dieser Parameter steuert die Änderung der Lautstärke der Klangfarbe in Abhängigkeit von dem auf die Tasten des Keyboards ausgeübten Druck. Ein höherer positiver Wert erhöht die Lautstärke mit zunehmendem Tastendruck, wogegen ein negativer Wert die Lautstärke mit zunehmendem Tastendruck vermindert. Eine Einstellung von Null spezifiziert keine Änderung der ausgegebenen Lautstärke in Abhängigkeit von dem Tastendruck.

32 Tch Sense

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

Dieser Parameter stellt den Nachhall ein.

127 Rvb Send

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

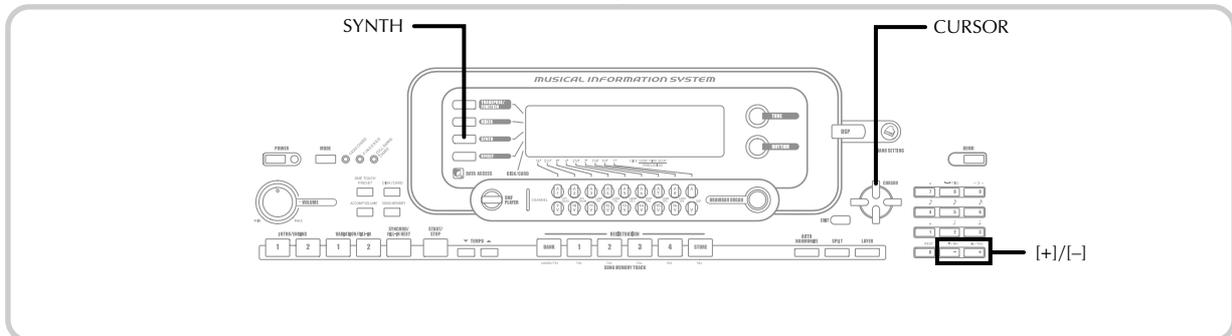
Dieser Parameter stellt den Chorus ein.

112 Cho Send

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

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

on DSP Line



DSP-Einstellungen

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

- 1 Wählen Sie eine Klangfarbe, drücken Sie die SYNTH-Taste, und konfigurieren Sie danach die Parametereinstellungen.
- 2 Nachdem Sie alle Einstellungen wunschgemäß ausgeführt haben, drücken Sie einmal die [▼]-CURSOR-Taste.
 - Dadurch wird an die DSP-Parameterbearbeitungsanzeige weitergeschaltet.
 - Drücken Sie die [▲]-CURSOR-Taste, um an die Synthesizer-Modus-Parameteranzeige zurückzukehren.

Dieses Einstellung spezifiziert die DSP-Parameter. Für weitere Informationen siehe „DSP-Parameter“ auf Seite G-33, „Liste der Effekte“ auf Seite A-17 und „Liste der DSP-Algorithmen“ auf Seite A-19.

HINWEIS

- Falls Sie eine Original-Klangfarbe bei eingeschalteter DSP-Leitung abspeichern (Seite G-56), werden durch das einfache Aufrufen der Klangfarbe die Einstellungen für DSP-Leitung, DSP-Typ und DSP-Parameter automatisch geändert. Dies vereinfacht das Aufrufen der Original-Klangfarben, die einen DSP-Effekt einschließen.

Hinweise zum Kreieren einer Anwender-Klangfarbe

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

Verwenden Sie eine Preset-Klangfarbe, die ähnlich zu der Klangfarbe ist, die Sie kreieren möchten.

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

■ Experimentieren Sie mit mehreren unterschiedlichen Einstellungen.

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

Abspeichern einer Anwender-Klangfarbe im Speicher

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

Bezeichnen einer Anwender-Klangfarbe und Abspeichern im Speicher

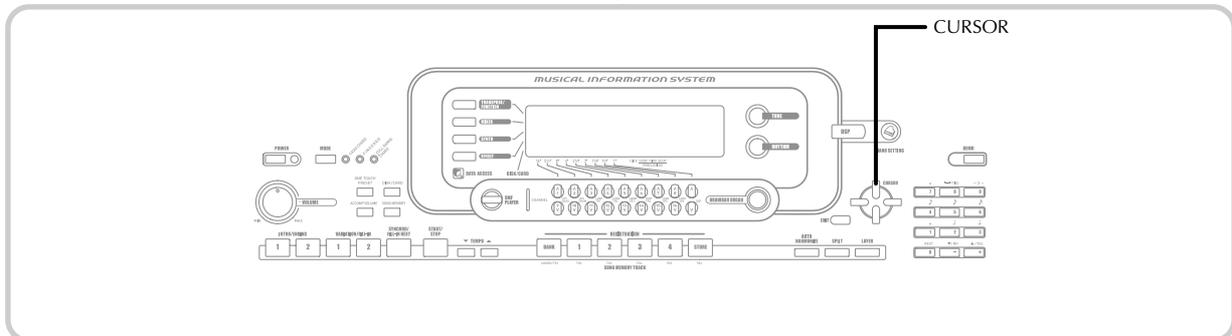
- 1 Wählen Sie eine Preset-Klangfarbe, die als Grundlage für die Anwender-Klangfarbe verwendet werden soll, drücken Sie die SYNTH-Taste, um den Synthesizer-Modus aufzurufen, und führen Sie die gewünschten Parameter-Einstellungen aus.
- 2 Nachdem Sie die Parameter-Einstellungen ausgeführt haben, um eine Anwender-Klangfarbe zu kreieren, die [▼]-CURSOR-Taste zwei Mal drücken.
- 3 Die [+]- und [-]-Tasten verwenden, um die Anwenderbereich-Klangfarbennummer auf dem Display zu ändern, bis die Nummer angezeigt wird, unter der Sie die Klangfarbe abspeichern möchten.
 - Sie können eine beliebige Klangfarbennummer von 600 bis 699 wählen.



- 4 Nachdem Sie den Klangfarbennamen wunschgemäß eingegeben haben, drücken Sie die [▶]-CURSOR-Taste, um die Klangfarbe zu speichern.
 - Verwenden Sie die [+]- und [-]-Tasten, um an der aktuellen Cursorposition durch die Buchstaben zu scrollen.
 - Verwenden Sie die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten, um den Cursor nach links oder rechts zu verschieben.
 - Für Informationen über die Eingabe von Text siehe Seite G-103.



Synthesizer-Modus



- Die [▼]-CURSOR-Taste drücken, um die Anwender-Klangfarbe abzuspeichern.
 - Dadurch wird eine Bestätigungsmeldung angezeigt, die Sie danach fragt, ob Sie die Daten wirklich abspeichern möchten. Drücken Sie die YES-Taste, um die Daten abzuspeichern.
 - Die Meldung „Complete“ erscheint momentan am Display, gefolgt von der Anzeige für die Wahl der Klangfarbe oder des Rhythmus.
 - Um den Speichervorgang an beliebiger Stelle abubrechen, die SYNTH-Taste drücken; oder die EXIT-Taste drücken, um den Synthesizer-Modus zu verlassen. Durch nochmaliges Drücken der SYNTH-Taste (vor der Wahl einer anderen Klangfarbe) wird in den Synthesizer-Modus zurückgekehrt, wobei alle Parameter-Einstellungen erhalten bleiben.



Registrierungsspeicher

Merkmale des Registrierungsspeichers

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

Einstellungen des Registrierungsspeichers

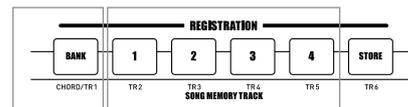
- Klangfarbe
- Rhythmus
- Tempo
- Mischklangfarben ein/aus
- Split ein/aus
- Splitpunkt
- Harmonisierautomatik ein/aus
- Mixer-Einstellungen (Kanäle 1 bis 10)
- Effekteinstellungen
- Anschlagdynamik-Einstellungen
- Einstellung der zuordnungsbaeren Buchse
- Transponierung
- Stimmung
- Einstellung der Begleitungslautstärke
- Tonhöhenbeugungsbereich
- Harmonisierungsautomatiktyp
- Einstellung der MODE-Taste
- Synchronbereitschaftsstatus
- Mixer-Haltesfunktion
- DSP-Haltesfunktion
- Parameter des Synthesizer-Modus (nur Modulationszuordnung, Modulationstiefe, Vibratowellenform, Vibratoverzögerung, Vibratorate und Vibratentiefe)

HINWEIS

- Jede Bank des Registrierungsspeichers enthält anfänglich Daten, wenn Sie das Keyboard erstmalig verwenden. Ersetzen Sie einfach die vorhandenen Daten durch Ihre eigenen Daten.
- Die Funktionen des Registrierungsspeichers sind außer Betrieb gesetzt, während Sie den SMF-Player, den Songspeicher oder die Demo-Musikstück-Funktion verwenden.
- Die Funktionen des Registrierungsspeichers sind ebenfalls deaktiviert, während Sie das Diskettenlaufwerk (nur WK-3500) oder den Kartenslot verwenden (Seite G-94).

Einstellungsbezeichnungen

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



	1	2	3	4
Bank 1	1-1	1-2	1-3	1-4
Bank 2	2-1	2-2	2-3	2-4
Bank 3	3-1	3-2	3-3	3-4
Bank 4	4-1	4-2	4-3	4-4
Bank 5	5-1	5-2	5-3	5-4
Bank 6	6-1	6-2	6-3	6-4
Bank 7	7-1	7-2	7-3	7-4
Bank 8	8-1	8-2	8-3	8-4

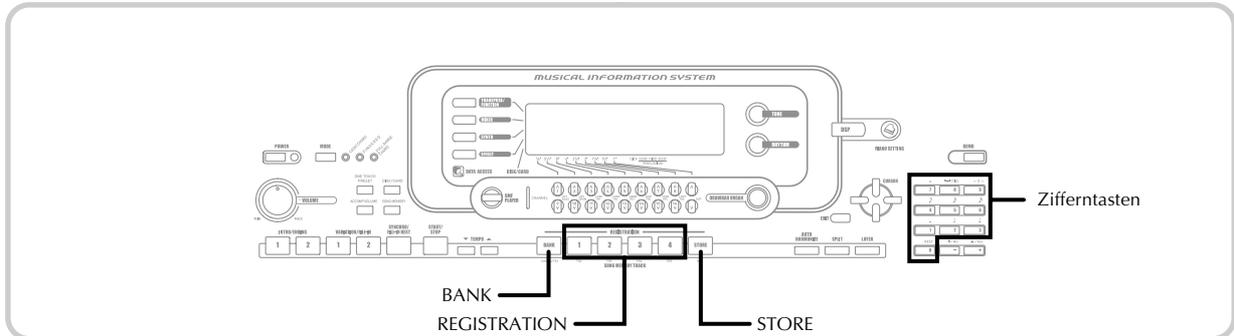
- ① Die BANK-Taste verwenden, um die Bank zu wählen. Mit jedem Drücken der BANK-Taste wird auf die jeweils nächste der Banknummern von 1 bis 8 weitergeschaltet.
- ② Drücken Sie eine der REGISTRATION-Tasten (1 bis 4), um den entsprechenden Bereich in der gegenwärtig angewählten Bank zu wählen.

HINWEIS

- Wann immer Sie eine Einstellung abspeichern und dieser eine Einstellungsbezeichnung zuordnen, wird eine frühere dieser Bezeichnung zugeordnete Einstellung durch die neuen Daten ersetzt.
- Sie können die MIDI-Fähigkeiten des Keyboards verwenden, um Ihre Einstellungsdaten in einem Computer oder in einem anderen externen Speichergerät abzuspeichern. Für Einzelheiten siehe „Verwendung des Anwenderdaten-Download-Dienstes“ auf Seite G-91.
- Sie können die Setupdaten auf einem externen Medium speichern, wenn Sie dies wünschen. Für weitere Informationen siehe „Speicherung von Daten“ auf Seite G-92.



Registrationspeicher



Abspeichern einer Einstellung in dem Registrationspeicher

- 1 Eine Klangfarbe und einen Rhythmus wählen, und alle anderen gewünschten Einstellungen an dem Keyboard vornehmen.
 - Für Einzelheiten über die in dem Registrationspeicher gespeicherten Daten siehe „Einstellungen des Registrationspeichers“ auf Seite G-59.
- 2 Die BANK-Taste oder die Zifferntasten verwenden, um die gewünschte Bank auszuwählen.
 - Falls Sie nach dem Drücken der BANK-Taste für etwa fünf Sekunden keine Operation ausführen, kehrt das Display auf den Inhalt im obigen Schritt 1 zurück.
 - Bank 1 gewählt.

1-- Bank

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

1-2 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 Registrationspeicher

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

1-- Bank

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

1-2 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.



Songspeicher-Funktion

Dieses Keyboard lässt Sie bis zu fünf separate Songs im Songspeicher abspeichern und später wiedergeben. Für die Aufnahme eines Songs können Sie eine von zwei Methoden verwenden: Echtzeit-Aufnahme, bei der Sie die Noten aufnehmen, wenn Sie diese auf dem Keyboard spielen, und schrittweise Aufnahme, bei der Sie die Akkorde und Noten einzeln eingeben.

HINWEIS

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

Spuren

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

	Start	Ende
Spur 1	Begleitautomatik (Rhythmus, Bass, Akkord 1/2/3), Keyboard-Spiel	➔
Spur 2	Keyboard-Spiel	➔
Spur 3	Keyboard-Spiel	➔
Spur 4	Keyboard-Spiel	➔
Spur 5	Keyboard-Spiel	➔
Spur 6	Keyboard-Spiel	➔

Auf der Spur aufgezeichnete Melodiendaten.

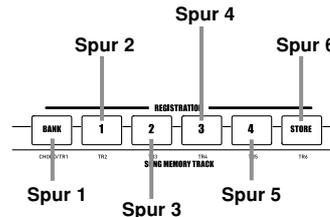
HINWEIS

- Bei diesem Keyboard ist die Spur 1 die Grundspur, auf der Sie das Spielen auf dem Keyboard gemeinsam mit der Begleitautomatik aufnehmen können. Die Spuren 2 bis 6 können nur für das Spielen auf dem Keyboard verwendet werden, sodass sie als Melodispuren bezeichnet werden. Die Spuren 2 bis 6 werden verwendet, um andere Parts zu der Aufnahme auf Spur 1 hinzuzufügen.
- Achten Sie darauf, dass jede Spur unabhängig von den anderen Spuren ist. Dies bedeutet, dass bei einem Aufnahmefehler nur die jeweils fehlerhafte Spur erneut aufgezeichnet werden muss.
- Sie können unterschiedliche Mixer-Einstellungen für jede Spur verwenden (Seite G-47).

Wahl einer Spur

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

Songspeicher-Spurtasten



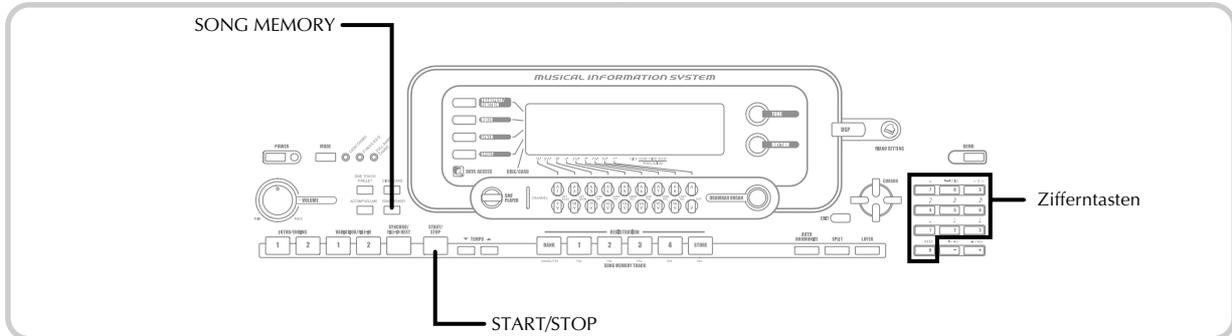
Grundlegende Songspeicher-Operationen

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





Songspeicher-Funktion



Verwendung von Echtzeit-Aufnahme

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

Aufnahme mit Echtzeit-Aufnahme

- Drücken Sie die SONG MEMORY-Taste zwei Mal, um auf die Echtzeit-Aufnahmebereitschaft zu schalten.
 - Führen Sie den nachfolgenden Schritt 2 innerhalb von fünf Sekunden nach dem Aufrufen der Aufnahmebereitschaft aus.



- Die Pegelmesser für die Spuren 11 bis 16 werden auf dem Display angezeigt, wenn sich das Keyboard in der Aufnahmebereitschaft befindet, sodass Sie einfach kontrollieren können, welche Spur bereits bespielt ist. Für Einzelheiten siehe „Pegelmesserinhalt während Aufnahme/Editierbereitschaft“ auf Seite G-69.

- Die Zifferntasten verwenden, um eine Song-Nummer (0 bis 4) zu wählen.

Song-Nummer

50 | Record

- Die obige Song-Nummer-Anzeige verbleibt für etwa fünf Sekunden auf dem Display.

- Führen Sie die folgenden Einstellungen aus.
 - Klangfarbennummer
 - Rhythmusnummer
 - Tempo
 - MODE-Taste

- Die START/STOP-Taste drücken, um mit der Aufnahme zu beginnen.
 - Wenn die Aufnahme beginnt, blinkt der REC-Indikator am Display. Nach einigen Momenten stellt der Indikator das Blinken ein, und verbleibt mit Dauerlicht am Display.
 - Die Echtzeit-Aufnahme ohne Rhythmus startet. Falls Sie die Aufnahme mit Rhythmus ausführen möchten, drücken Sie die INTRO/ENDING 1/2-Taste oder die VARIATION/FILL-IN 1/2-Taste.
- Spielen Sie etwas auf dem Keyboard.
 - Sie können auch die Akkorde der automatischen Begleitung aufnehmen, indem Sie den zutreffenden Modus mit dem MODE-Taste wählen.
 - Die Operationen des optionalen Pedals, der Tonhöhenbeugung und der Modulation werden ebenfalls aufgezeichnet. Siehe „Inhalt der Spur 1 der Echtzeit-Aufnahme“.
- Die START/STOP-Taste drücken, um die Aufnahme zu beenden, nachdem Sie Ihr Spiel abgeschlossen haben.
 - Falls Sie während der Aufnahme einen Fehler begehen, können sie die Aufnahmeoperation stoppen, nochmals ab Schritt 1 beginnen oder die Editierfunktion (Seite G-70) verwenden, um Berichtigungen auszuführen.

HINWEIS

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



Inhalt der Spur 1 der Echtzeit-Aufnahme

Zusätzlich zu den Keyboard-Noten und den Begleitungsakkorden werden während der Echtzeit-Aufnahme auch die folgenden Daten auf Spur 1 aufgezeichnet. Diese Daten werden auch verwendet, wenn die Spur 1 wiedergegeben wird.

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

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

- Mixer-Einstellungen von anderen Spuren
- Effektyp
- Begleitungslautstärke
- Nachhallpegel
- Choruspegel
- DSP-Haltefunktion ein/aus
- Mixer-Haltefunktion ein/aus
- Operation des Tonhöhenbeugungsrades
- Operation des Modulationsrades (WK-3500)
- Operation der Modulationstaste (WK-3100/WK-3000)
- Tonhöhenbeugungsbereich

Mixer-Modus-Einstellungen

Die Kanal 1 Mixer-Parameter (Seite G-47) werden automatisch auf Spur 1 aufgezeichnet. Sie können den Mixer verwenden, um jeden der Parameter zu ändern.

Speicherkapazität

Das Keyboard weist Speicherplatz für etwa 10.000 Noten auf.

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

Speicherung von Speicherdaten

- Wenn Sie eine neue Aufnahme ausführen, werden die früher im Speicher abgespeicherten Daten durch die neue Aufnahme ersetzt.
- Durch Ausschalten des Keyboards während einer Aufnahmeoperation, wird der Inhalt der Spur, auf der Sie gegenwärtig aufnehmen, gelöscht.
- Sie können die Speicherdaten auf einem externen Medium speichern, wenn Sie dies wünschen. Für weitere Informationen siehe „Speicherung von Daten“ auf Seite G-92.
- Achten Sie darauf, dass Sie den Speicherinhalt auf ein anderes MIDI-Gerät übertragen können, indem Sie den unter „Verwendung des Daten-Download-Dienstes“ auf Seite G-91 beschriebenen Vorgang verwenden.

Variationen der Echtzeit-Aufnahme auf Spur 1

Nachfolgend ist eine Anzahl von verschiedenen Variationen beschrieben, die Sie bei Echtzeit-Aufnahme auf Spur 1 verwenden können. Alle diese Variationen beruhen auf dem unter „Aufnahme mit Echtzeit-Aufnahme“ auf Seite G-62 beschriebenen Vorgang.

Beginn der Aufnahme mit Synchro-Start

Anstelle von Schritt 4 die SYNCHRO/FILL-IN NEXT-Taste drücken. Die automatische Begleitung und die Aufnahme starten, wenn Sie einen Akkord auf der Begleitseite der Tastatur spielen.

Aufnahme mit Einleitung, Endung oder Fill-in

Während der Aufnahme können die INTRO/ENDING 1/2-, SYNCHRO/FILL-IN NEXT- und VARIATION/FILL-IN 1/2-Tasten (Seite G-43 bis G-44) gleich wie normal verwendet werden.

Synchronstart der automatischen Begleitung mit einer Einleitungsphrase

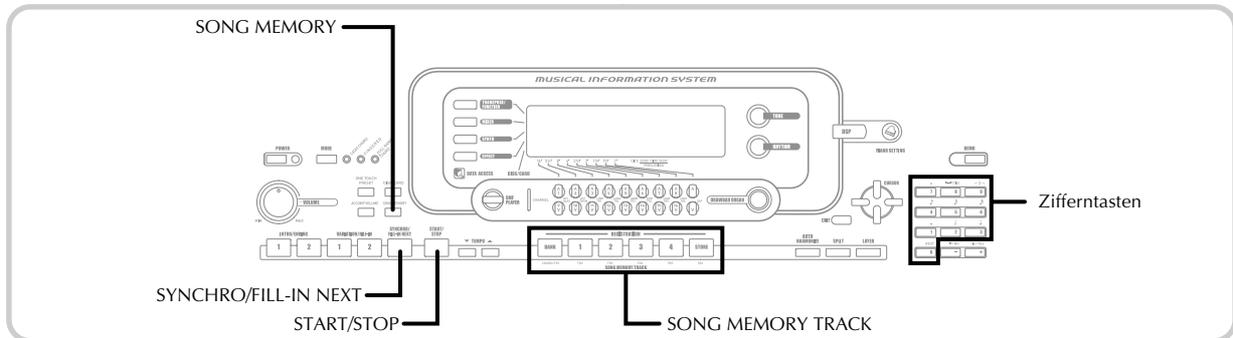
An Stelle von Schritt 4, drücken Sie die SYNCHRO/FILL-IN NEXT-Taste und danach die INTRO/ENDING 1- oder INTRO/ENDING 2-Taste. Die Begleitautomatik startet mit einer Einleitungsphrase, wenn Sie einen Akkord auf der Begleitseite der Tastatur spielen.

Beginn der automatischen Begleitung während der Aufnahme

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



Songspeicher-Funktion



Wiedergabe aus dem Songspeicher

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

Wiedergeben aus dem Songspeicher

- 1 Verwenden Sie die SONG MEMORY-Taste, um auf die Wiedergabebereitschaft zu schalten, und verwenden Sie danach die Zifferntasten, um eine Songnummer (0 bis 4) zu wählen.

Song-Nummer	Wiedergabebereitschaft
500	Play



- Die obige Songnummernanzeige verbleibt für etwa fünf Sekunden am Display. Falls diese verschwindet, bevor Sie eine Songnummer gewählt haben, müssen Sie erneut die [▼]-CURSOR-Taste drücken, um wiederum diese Anzeige zu erhalten.

- 2 Drücken Sie die START/STOP-Taste, um den gewählten Song wiederzugeben.
 - Sie können die TEMPO-Tasten verwenden, um das Tempo der Wiedergabe einzustellen.
 - Drücken Sie erneut die START/STOP-Taste, um die Wiedergabe zu stoppen.

HINWEIS

- Während der Wiedergabe können Sie am Keyboard mitspielen, indem Sie die Mischklangfarben (Seite G-74) und Split (Tastatur-Auftrennung) (Seite G-75) verwenden.
- Falls Sie die START/STOP-Taste drücken, um die Wiedergabe aus dem Songspeicher zu starten, dann wird immer mit der Wiedergabe ab dem Beginn des Songs begonnen.
- Das gesamte Keyboard funktioniert wie eine Solotastatur, unabhängig von der Einstellung des MODE-Taste.

Ausschalten einer bestimmten Spur

Drücken Sie die SONG MEMORY TRACK-Taste der Spur, die Sie ausschalten möchten, oder verwenden Sie den Mixer (Seite G-47), um den Kanal dieser Spur auszuschalten.

Aufnahme von Melodie und Akkorden mit der schrittweisen Aufnahme

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

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

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

HINWEIS

- Für Einzelheiten über die Aufnahme auf den Spuren 2 bis 6 siehe „Aufnahme auf Spuren 2 bis 6 unter Verwendung der schrittweisen Aufnahme“ auf Seite G-68.

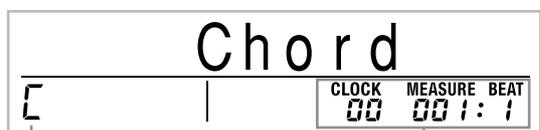


Aufnahmen von Akkorden mit der schrittweisen Aufnahme

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



- 2 Führen Sie die folgenden Einstellungen aus.
 - Rhythmusnummer
 - MODE-Taste
- 3 Drücken Sie die CHORD/TR1-Taste, die eine der SONG MEMORY TRACK-Tasten ist, um die Spur 1 zu wählen.
 - Wenn die Aufnahme beginnt, blinkt der REC-Indikator am Display. Nach einigen Momenten stellt der Indikator das Blinken ein, und verbleibt mit Dauerlicht am Display.
- 4 Drücken Sie die SYNCHRO/FILL-IN NEXT-Taste.
- 5 Spielen Sie einen Akkord.
 - Verwenden Sie die Akkord-Spielmethode, die durch die gegenwärtige Einstellung des MODE-Taste spezifiziert ist (FINGERED, CASIO CHORD usw.).
 - Wenn der MODE-Taste auf Normal gestellt ist, den Akkord unter Verwendung des Grundton-Eingabekeyboards und des Akkordtyp-Eingabekeyboards spezifizieren. Für Einzelheiten siehe „Spezifizieren von Akkorden im normalen Modus“ auf Seite G-66.



Akkordbezeichnung

Takt, Beat und Taktgeber an gegenwärtiger Stelle*

* 96 Taktgeberimpulse = 1 Beat

- 6 Geben Sie die Länge des Akkords ein (wie lange dieser gespielt werden soll, bis der nächste Akkord gespielt wird).
 - Verwenden Sie die Zifferntasten, um die Länge des Akkords zu spezifizieren. Für Einzelheiten siehe „Spezifizieren der Länge einer Note“ auf Seite G-66.

- Der spezifizierte Akkord und seine Länge werden in dem Speicher gespeichert, und das Keyboard wartet in Bereitschaft auf die Eingabe des nächsten Akkords.
- Wiederholen Sie die Schritte 5 und 6, um weitere Akkorde einzugeben.

- 7 Nachdem Sie die Aufnahme beendet haben, die START/STOP-Taste drücken.
 - Dadurch wird auf die Wiedergabebereitschaft für den Song geschaltet, den Sie gerade aufgenommen haben.
 - Um nun den Song wiederzugeben, die START/STOP-Taste drücken.

HINWEIS

- Verwenden Sie den unter „Korrektur von Fehlern während der schrittweisen Aufnahme“ auf Seite G-69 beschriebenen Vorgang, um Eingabefehler zu berichtigen, die Sie während der schrittweisen Aufnahme begangen haben.
- Sie können weitere Daten an einer Spur anfügen, die bereits Aufnahmedaten enthält, indem Sie diese Spur in Schritt 3 des obigen Vorgangs wählen. Dadurch wird automatisch der Startpunkt der schrittweisen Aufnahme an dem ersten Beat unmittelbar nach den vorhergehend aufgezeichneten Daten aufgesucht.
- Durch Eingabe von „0“ als Akkordlänge in den Schritten 5 und 6 des obigen Vorganges wird eine Pause spezifiziert, wobei jedoch die Pause im Begleitungsinhalt nicht berücksichtigt wird, wenn die Begleitung gespielt wird.

Inhalt von Spur 1 nach der schrittweisen Aufnahme

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

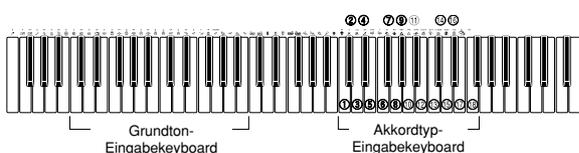
- Rhythmusnummer
- Operationen der INTRO/ENDING 1-Taste, INTRO/ENDING 2-Taste, VARIATION/FILL-IN 1-Taste, VARIATION/FILL-IN 2-Taste, SYNCHRO/FILL-IN NEXT-Taste

HINWEIS

- Sie können auch die Zifferntasten 1 bis 7 und die Zifferntaste 9 verwenden, um die Tastenfreigabezeit für die VARIATION/FILL-IN 1-, VARIATION/FILL-IN 2- und SYNCHRO/FILL-IN-Tasten zu spezifizieren. Für weitere Informationen siehe „Spezifizieren der Länge einer Note“ auf Seite G-66. Durch die Spezifizierung der Freigabezeit wird spezifiziert, dass die zutreffende Taste für eine bestimmte Zeitspanne gedrückt verbleibt. Falls Sie die Freigabezeit nicht spezifizieren, dann wird angenommen, dass die Taste gedrückt und sofort wieder freigegeben wird.

Spezifizieren von Akkorden im normalen Modus

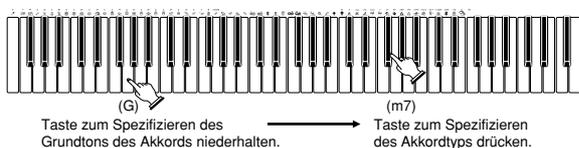
Wenn der MODE-Taste während der schrittweisen Aufnahme auf Normal gestellt ist, können Sie Akkorde spezifizieren, indem eine Methode verwendet wird, die unterschiedlich von den CASIO CHORD- und FINGERED-Greifverfahren ist. Diese Akkord-Spezifiziermethode kann für die Eingabe von 18 verschiedenen Akkordtypen unter Verwendung von nur zwei Keyboard-Tasten verwendet werden, sodass Akkorde auch dann spezifiziert werden können, wenn Sie nicht wissen, wie diese tatsächlich gespielt werden.



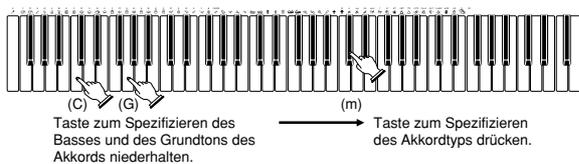
- | | |
|--------------------|--|
| ① Dur | ⑩ Septime halbtönverkürzte Quinte |
| ② Moll | ⑪ Moll-Septime halbtönverkürzte Quinte |
| ③ Verlängerung | ⑫ Septime schwebende Quarte |
| ④ Verminderung | ⑬ Verminderte Septime |
| ⑤ Schwebung Quarte | ⑭ Moll erhöhte None |
| ⑥ Septime | ⑮ Erhöhte None |
|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

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

Beispiel 1: Um den Akkord Gm7 einzugeben, die Taste G auf dem Grundton-Eingabekeyboard niederhalten und die Taste m7 auf dem Akkordtyp-Eingabekeyboard drücken.



Beispiel 2: Um den Akkord Gm/C einzugeben, die Tasten C und G auf dem Grundton-Eingabekeyboard niederhalten und die Taste m auf dem Akkordtyp-Eingabekeyboard drücken.



Spezifizieren der Länge einer Note

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

Notenlängen

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

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

Punkte (.) und Verdreifachungen (↵)

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

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

Bindebogen

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

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

Pause

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

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

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

Variationen bei schrittweiser Aufnahme auf Spur 1

Nachfolgend ist eine Anzahl von verschiedenen Variationen beschrieben, die Sie bei der schrittweisen Aufnahme auf Spur 1 verwenden können. Alle diese Variationen beruhen auf dem unter „Aufnahmen von Akkorden mit der schrittweisen Aufnahme“ auf Seite G-65 beschriebenen Vorgang.

Start der Begleitung mit einer Einleitungsphrase

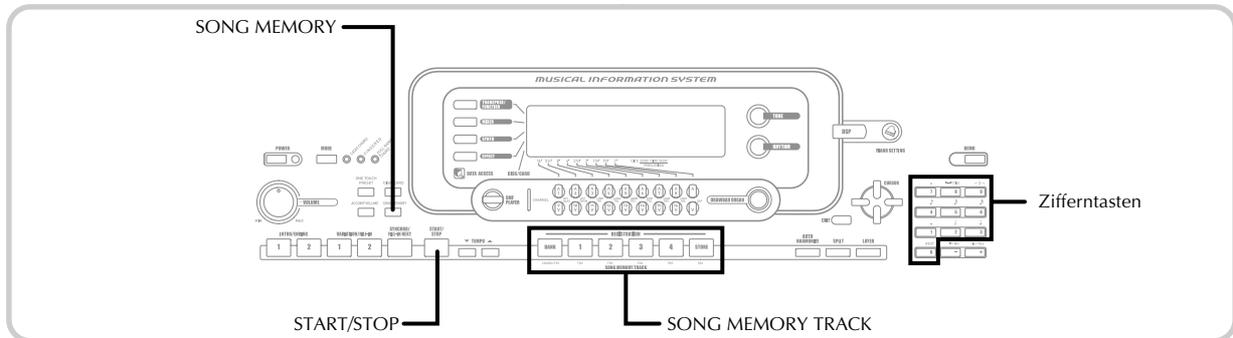
In Schritt 4 drücken Sie die INTRO/ENDING 1- oder INTRO/ENDING 2-Taste nach der SYNCHRO/FILL-IN NEXT-Taste.

Umschalten auf eine Rhythmusvariation

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

Einfügen eines Fill-ins (Zwischenspiels)

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



Einfügen einer Schlussphrase

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

WICHTIG!

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

Schrittweise Aufnahme von Akkorden ohne Rhythmus

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

Einfügen einer Akkordbegleitung während der Rhythmuswiedergabe

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

Aufnahme von mehreren Spuren

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

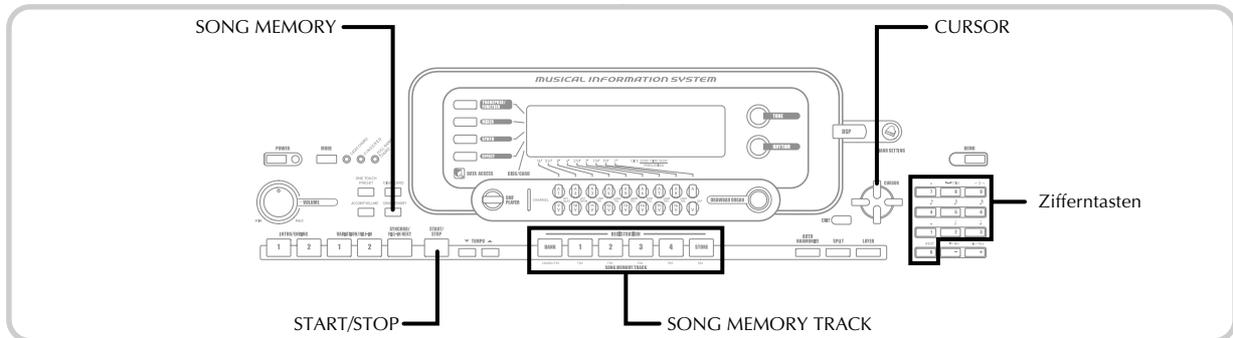
Echtzeit-Aufnahme auf den Spuren 2 bis 6

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

- 1 Drücken Sie die SONG MEMORY-Taste zwei Mal, um auf die Aufnahmebereitschaft zu schalten, und verwenden Sie danach die Zifferntasten, um eine Songnummer (0 bis 4) zu wählen.
 - Die von Ihnen gewählte Songnummer sollte diejenige sein, an der Sie vorher die Spur 1 eingegeben hatten.
- 2 Die SONG MEMORY TRACK-Tasten verwenden, um die Spur (2 bis 6) zu wählen, auf der Sie aufnehmen möchten.
 - Während das Keyboard auf die Aufnahmebereitschaft geschaltet ist, zeigt das Display die Pegelmessung für die Kanäle 11 bis 16 an, sodass Sie überprüfen können, welche Spuren bereits bespielt wurden. Für Einzelheiten siehe „Pegelmessung während Aufnahme/Editierbereitschaft“ auf Seite G-69.
- 3 Führen Sie die folgenden Einstellungen aus.
 - Klangfarben-Nummer
 - Tempo
- 4 Die START/STOP-Taste drücken, um mit der Aufnahme zu beginnen.
 - Damit wird mit der Wiedergabe des Inhaltes der bereits bespielten Spuren begonnen.
 - Die Operationen der optionalen Pedale, der Tonhöhenbeugung und der Modulation werden ebenfalls aufgezeichnet.
- 5 Verwenden Sie das Keyboard, um das zu spielen, was Sie auf der gewählten Spur aufnehmen möchten.
- 6 Die START/STOP-Taste drücken, um nach Beendigung die Aufnahme zu stoppen.



Songspeicher-Funktion



Inhalt der Spuren nach der Echtzeit-Aufnahme

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

- Klangfarbennummer
- Pedaloperationen (Option)

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

- Mixer-Einstellungen von anderen Spuren
- Effekttyp
- Begleitungslautstärke
- Nachhallpegel
- Choruspegel
- DSP-Haltefunktion ein/aus
- Mixer-Haltefunktion ein/aus
- Operation des Tonhöhenbeugungsrades
- Operation des Modulationsrades (WK-3500)
- Operation der Modulationstaste (WK-3100/WK-3000)
- Tonhöhenbeugungsbereich

Aufnahme auf Spuren 2 bis 6 unter Verwendung der schrittweisen Aufnahme

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

- 1 Drücken Sie die SONG MEMORY-Taste drei Mal, um auf die Echtzeit-Aufnahmebereitschaft zu schalten, und verwenden Sie danach die Zifferntasten, um eine Songnummer (0 bis 4) zu wählen.
 - Die von Ihnen gewählte Songnummer sollte diejenige sein, an der Sie vorher die Spur 1 eingegeben hatten.

50 | Step Rec

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



- 3 Spezifizieren Sie eine Klangfarbennummer.
 - Falls Sie eine TONE-Taste oder die DRAWBAR ORGAN-Taste drücken, werden die Klangfarbennummer und der Klangfarbennamen am Display angezeigt. Sie können die Zifferntasten oder die [+]- (Erhöhung) und [-]-Tasten (Verminderung) verwenden, um die Klangfarbe zu ändern.
 - Nach der Änderung der Klangfarbennummer drücken Sie eine beliebige Taste des Keyboards, um die Klangfarbennummern- und Namenanzeige zu löschen und an die Noteneingabeanzeige zurückzukehren.
- 4 Verwenden Sie die Keyboard-Tasten um Noten, bzw. die Taste [0], um Pausen einzugeben.
 - Zu diesem Zeitpunkt zeigt das Display den Tastendruck (Velocity) an. Verwenden Sie die [+]- (Erhöhung) und [-]-Tasten (Verminderung), um Velocity zu ändern.
 - Sie können auch einen Akkord eingeben.
- 5 Verwenden Sie die Zifferntasten, um die Längen der Noten oder Pausen einzugeben (Seite G-66).
- 6 Wiederholen Sie die Schritte 4 und 5, um weitere Noten einzugeben.
- 7 Drücken Sie die START/STOP-Taste, um nach der Beendigung die Aufnahme zu stoppen.



HINWEIS

- Verwenden Sie den unter „Korrektur von Fehlern während der schrittweisen Aufnahme“ auf Seite G-69 beschriebenen Vorgang, um Fehler zu korrigieren, die während der schrittweisen Aufnahme begangen wurden.
- Sie können weitere Daten auf einer Spur hinzufügen, die bereits aufgezeichnete Daten enthält, indem diese Spur in Schritt 2 des obigen Vorgangs gewählt wird. Dadurch wird automatisch der Startpunkt der schrittweisen Aufnahme an dem ersten Beat unmittelbar nach den vorhergehend aufgezeichneten Daten aufgesucht.
- Wenn Sie auf den Spuren 2 bis 6 aufnehmen, funktioniert das gesamte Keyboard als Soloseite der Tastatur, unabhängig von der gegenwärtigen Einstellung des MODE-Taste.

Spurenhalt nach der schrittweisen Aufnahme

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

- Klangfarbennummer

Pegelmessereinhalte während Aufnahme/Editierbereitschaft

Die Kanäle 11 bis 16 entsprechen den Spuren 1 bis 6. Wenn sich das Keyboard in Aufnahme- oder Editierbereitschaft (Seite G-70) befindet, zeigt das Pegelmess-Display an, welche Spuren bereits Aufnahmedaten enthalten und welche Spuren noch leer sind. Spuren mit vier aufleuchtenden Segmenten enthalten bereits Aufnahmedaten, wogegen Spuren mit einem aufleuchtenden Segment noch nicht bespielt sind.



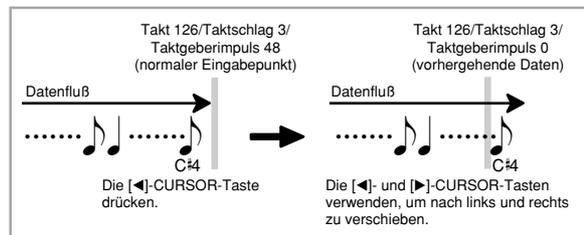
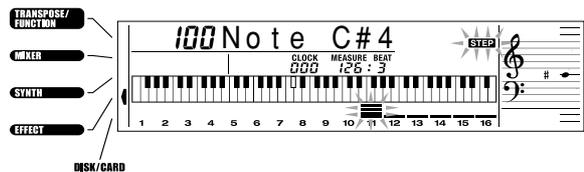
Korrektur von Fehlern während der schrittweisen Aufnahme

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

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

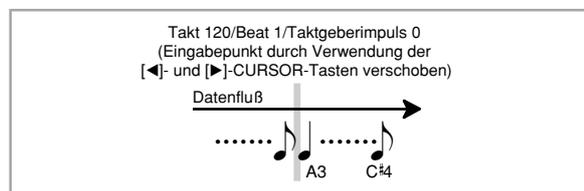
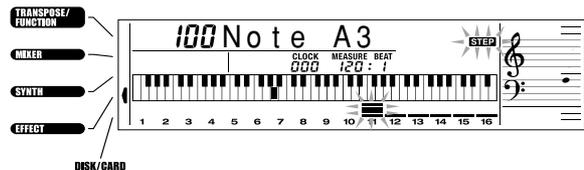
Korrigieren von Fehlern während der schrittweisen Aufnahme

- 1 Ohne die schrittweise Aufnahme zu verlassen, die [◀]-CURSOR-Taste verwenden, um den Eingabepunkt nach links zu verschieben.
 - Der REC-Indikator verschwindet von dem Display, und der STEP-Indikator blinkt.



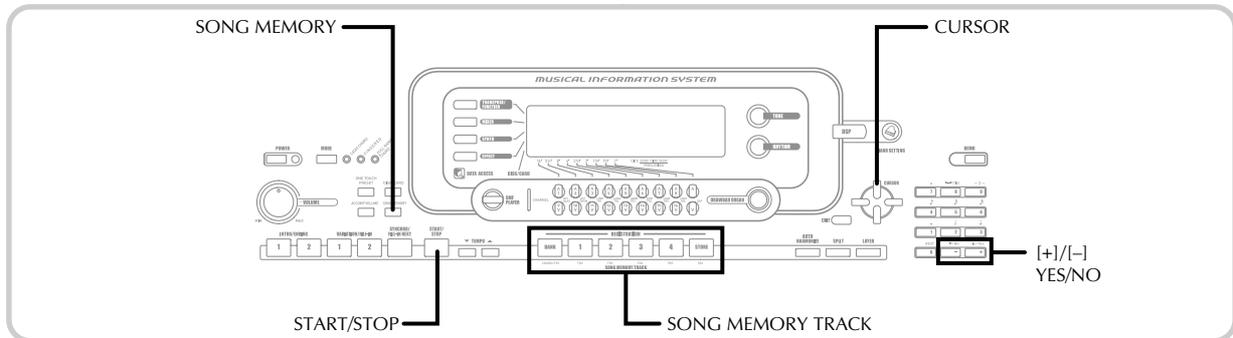
- 2 Während der Überwachung der Daten auf dem Display, die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten verwenden, um den Eingabepunkt an die Daten zu verschieben, die Sie ändern möchten.

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





Songspeicher-Funktion

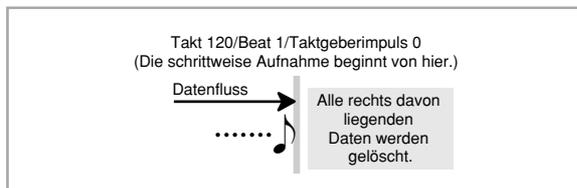


- 3 Drücken Sie die [▼]-CURSOR-Taste.

Rewrite?

- 4 Drücken Sie die YES-Taste.

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



HINWEIS

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

Löschen von bestimmten Notendaten

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

Editierung des Speicherinhalts

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

Die folgenden Arten von Daten können editiert werden.

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

Editieren des Speicherinhalts

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

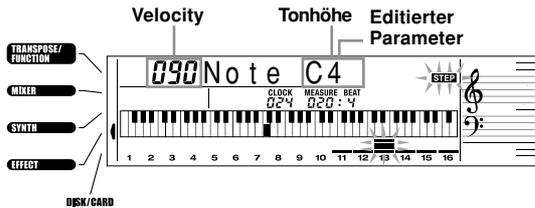


- 2 Die SONG MEMORY TRACK-Tasten verwenden, um die bespielte Spur zu wählen, die Sie editieren möchten.
- 3 Drücken Sie die [◀]-CURSOR-Taste, um den Editiermodus aufzurufen.
 - Der REC-Indikator verschwindet von dem Display, und der STEP-Indikator blinkt.



- 4 Die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten verwenden, um an die Stelle in der Spur zu gelangen, an der sich die zu ändernde Note bzw. der zu ändernde Parameter befindet.

Editierbeispiel beachten



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

HINWEIS

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

Editiertechniken und Display-Inhalt

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

Ändern des Tastendrucks (Velocity) einer Note

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



Ändern der Tonhöhe einer Note

Eine neue Note auf dem Keyboard eingeben oder die [+]- und [-]-Tasten verwenden, um die Tonhöhe einer Note zu ändern. Die hier spezifizierte Tonhöhe wird in dem Keyboard und den in der Notenlinie auf dem Display angezeigten Noten reflektiert.

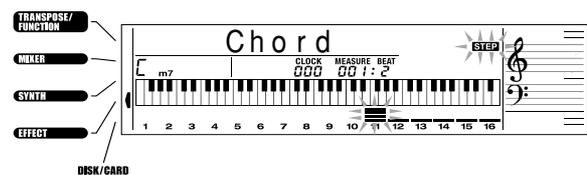


WICHTIG!

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

Ändern eines Akkords

Die mittels MODE-Taste gewählte Akkord-Greifmethode (FINGERED, CASIO CHORD usw.) verwenden, um einen Akkord einzugeben.



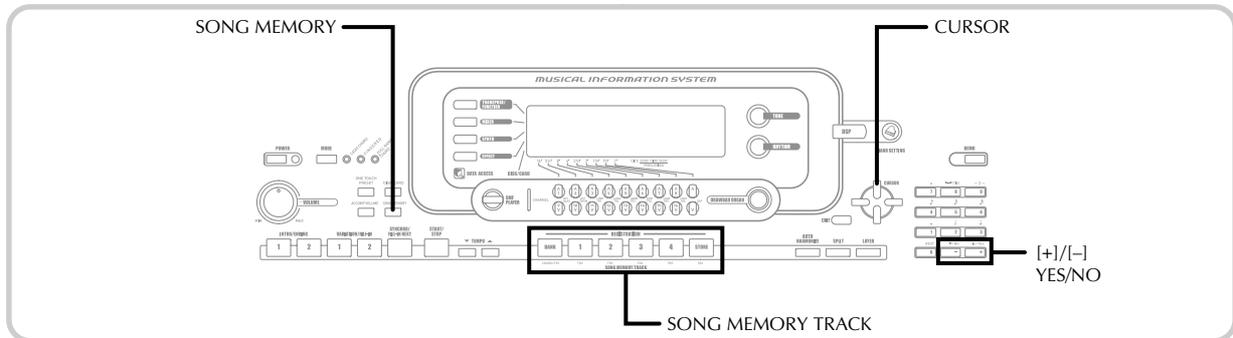
Ändern einer Klangfarben-Nummer

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





Songspeicher-Funktion



HINWEIS

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

Ändern einer Rhythmus-Nummer

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



HINWEIS

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

Ändern einer Rhythmus-Controller-Operation *

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

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



Editierung eines Songs

In dem Songeditiermodus können Sie die folgenden Operationen ausführen.

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

Löschen eines Songs

- 1 Drücken Sie die SONG MEMORY-Taste ein Mal, um auf die Wiedergabebereitschaft zu schalten.
- 2 Verwenden Sie die [+]- und [-]-Tasten, um die Nummer des zu löschenden Songs zu wählen.
- 3 Drücken Sie die [▼]-CURSOR-Taste. Falls keine Songnummer auf dem Display angezeigt wird, drücken Sie zwei Mal die [▼]-CURSOR-Taste.
 - Dadurch wird die Songlöschanzeige erhalten.
- 4 Drücken Sie die YES-Taste.
 - Dadurch erscheint die Meldung „Sure?“ am Display, damit Sie bestätigen können, dass Sie den Song wirklich löschen möchten.
- 5 Drücken Sie die YES-Taste, um den Song zu löschen und auf die Wiedergabebereitschaft zurückzukehren.



Löschen einer bestimmten Spur

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

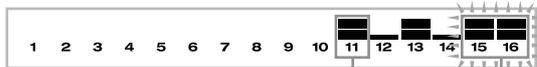
**Nummer des Songs, der die Spur enthält
(kann nicht geändert werden)**

Spurlöschbereitschaft

56 | Tr . Del . ?

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

Spurlöschbereitschaft



Bespielte Spur

Zu löschende Spur (mehrere Spuren können spezifiziert werden)

- Sie können mehr als eine Spur für das Löschen spezifizieren, indem Sie mehr als eine Spurwahl taste drücken.
 - Um die Wahl einer Spur wieder aufzuheben, drücken Sie einfach deren Spurwahl taste erneut.
- 5 Drücken Sie die YES-Taste.
 - Dadurch erscheint die Meldung „Sure?“, damit Sie bestätigen können, dass Sie die Spur wirklich löschen möchten.
 - 6 Drücken Sie die YES-Taste, um die Spur zu löschen.

HINWEIS

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

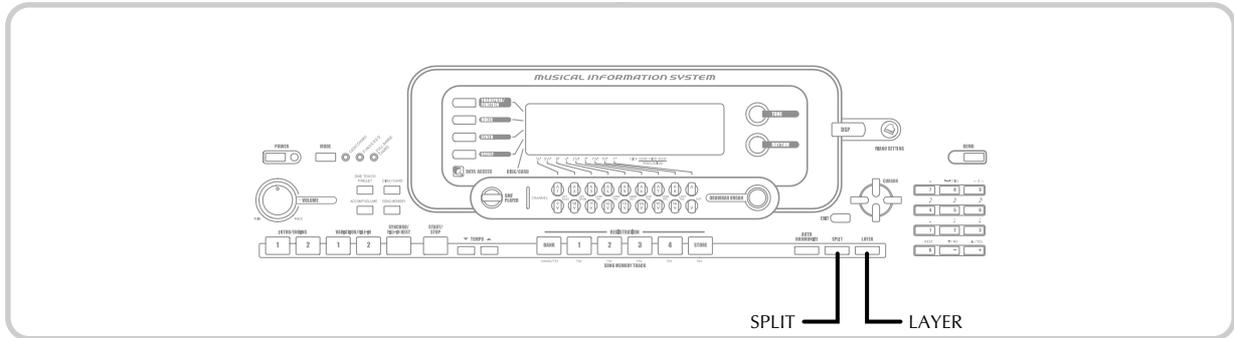
Neuschreiben der Kopfzeilendaten eines Songs (Panel Record)

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

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



Keyboard-Einstellungen



Parts

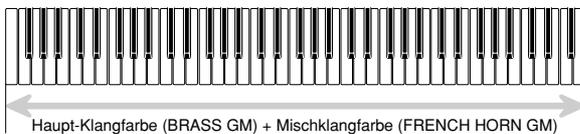
Bis zu vier Parts (mit den Nummern 1 bis 4) können gleichzeitig während des Spielens auf dem Keyboard verwendet werden. Diese Parts können auch von den nachfolgend erläuterten Mischklangfarben- und Splitfunktionen verwendet werden.

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

Verwendung von Mischklangfarben

Mit den Mischklangfarben 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 GM der Klangfarbe BRASS GM überlagern, um einen reichen, blechernen Sound zu erhalten.

Überlagerung



Überlagern von Klangfarben

- 1 Zuerst die Haupt-Klangfarbe wählen.
Beispiel: Um „361 BRASS GM“ als Haupt-Klangfarbe zu wählen, die TONE-Taste drücken und danach die Zifferntasten verwenden, um 0, 3 und dann 1 einzugeben.



- 2 Die LAYER-Taste drücken.



- 3 Die Mischklangfarbe wählen.
Beispiel: Um „360 FRENCH HORN GM“ als die Mischklangfarbe zu wählen, die Zifferntasten verwenden, um 3, 6 und dann 0 einzugeben.



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

HINWEIS

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



Verwendung von Split (Tastatur-Auftrennung)

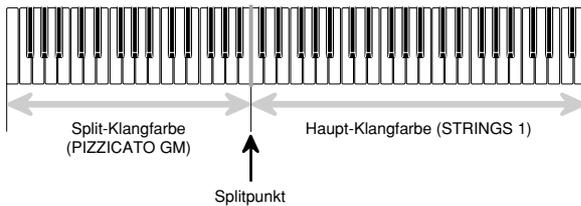
Mit der Auftrennung können Sie zwei unterschiedliche Klangfarben (eine Haupt-Klangfarbe und eine Split-Klangfarbe) den beiden Enden des Keyboards zuordnen, sodass Sie eine Klangfarbe mit Ihrer linken Hand und eine andere Klangfarbe mit Ihrer rechten Hand spielen können. So können Sie z.B. STRINGS 1 als die Haupt-Klangfarbe (hoher Bereich) und PIZZICATO GM als die Split-Klangfarbe (niedriger Bereich) wählen, sodass ein vollständiges Saiten-Ensemble bereit steht.

Mit der Auftrennung können Sie auch den Splitpunkt spezifizieren, an dem das Keyboard zwischen den beiden Klangfarben aufgetrennt ist.

HINWEIS

- Belassen Sie den MODE-Taste in der Position Normal oder FULL RANGE CHORD.

SPLIT (Auftrennung)



Auftrennen des Keyboards

- 1 Zuerst die Haupt-Klangfarbe wählen.
Beispiel: Um „348 STRINGS 1“ als die Haupt-Klangfarbe zu wählen, die TONE-Taste drücken und danach die Zifferntasten verwenden, um 3, 4 und dann 8 einzugeben.

TONE **348** S t r i n g s 1

- 2 Die SPLIT-Taste drücken.

Gewählte Split-Klangfarbe Leuchtet

TONE **332** A c o . B s _ G

MEASURE BEAT
TEMPO = 120 000 1

SPLIT

- 3 Die Split-Klangfarbe wählen.
Beispiel: Um „345 PIZZICATO GM“ als die Split-Klangfarbe zu wählen, die Zifferntasten verwenden, um 3, 4 und dann 5 einzugeben.

TONE **345** P i z z _ G

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

G3

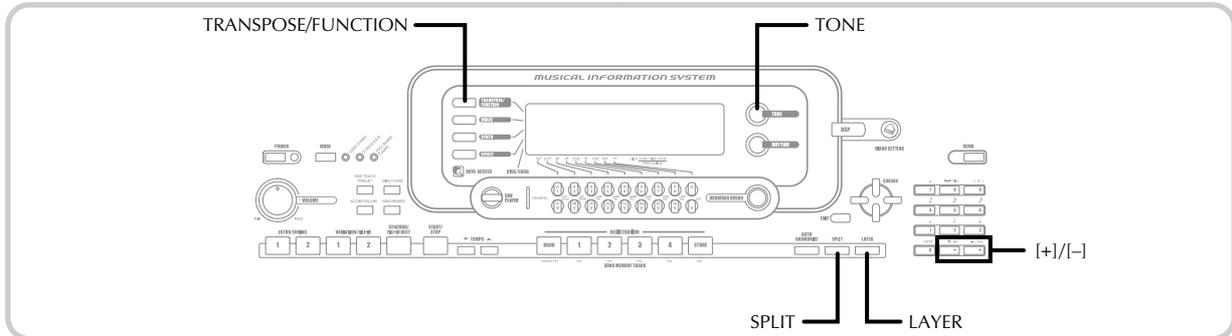
- 5 Versuchen Sie nun etwas auf dem Keyboard zu spielen.
 - Jeder Taste ab F#3 und darunter ist die Klangfarbe PIZZICATO GM zugeordnet, wogegen jeder Taste ab G3 und darüber die Klangfarbe STRINGS 1 zugeordnet ist.
- 6 Die SPLIT-Taste erneut drücken, um die Auftrennung aufzuheben und auf den Normal-Modus zurückzukehren.

HINWEIS

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



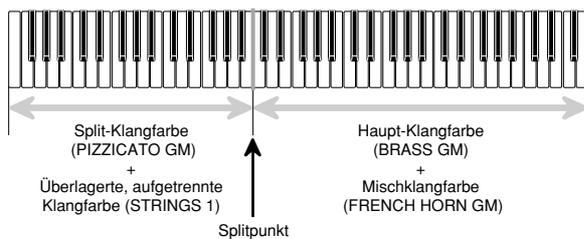
Keyboard-Einstellungen



Gemeinsame Verwendung von Mischklangfarben und Split (Tastatur-Auftrennung)

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

Mischklangfarben und Split (Tastatur-Auftrennung)



Kreieren eines überlagerten, aufgetrennten Keyboards

- 1 Die TONE-Taste drücken und danach die Klangfarbennummer der Haupt-Klangfarbe eingeben.
Beispiel: „361 BRASS GM“ ist als die Haupt-Klangfarbe einzustellen.

TONE 361 Brass_G

- 2 Die SPLIT-Taste drücken und danach die Nummer der aufgetrennten Klangfarbe eingeben.
Beispiel: „345 PIZZICATO GM“ ist als die Split-Klangfarbe einzustellen.

TONE 345 Pizz_G

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

- 3 Die LAYER-Taste drücken und danach die Nummer der überlagerten Klangfarbe eingeben.
Beispiel: „360 FRENCH HORN GM“ ist als die Mischklangfarbe einzustellen.

TONE 360 Fr.HornG

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



- 5 Die Nummer der überlagerten, aufgetrennten Klangfarbe eingeben.
Beispiel: Um „348 STRINGS 1“ zu spezifizieren, geben Sie 3, 4 und 8 ein.

TO NE **348** S t r i n g s 1

- 6 Während Sie die SPLIT-Taste gedrückt halten, drücken Sie die Taste der Tastatur, an der die niedrigste Note (die ganz linke Taste) des oberen Bereich (Bereich der rechten Seite) angeordnet sein soll.
- 7 Spielen Sie etwas auf dem Keyboard.
 • Die LAYER-Taste drücken, um die Überlagerung des Keyboards aufzuheben, und die SPLIT-Taste drücken, um die Auftrennung des Keyboards aufzuheben.

HINWEIS

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

Transponierung des Keyboards

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

Transponieren des Keyboards

- 1 Drücken Sie die TRANSPOSE/FUNCTION-Taste.
 • Dadurch erscheint ein Zeiger neben dem Schriftzug TRANSPOSE/FUNCTION auf dem Display, und die Transponierungseinstellungsanzeige wird angezeigt.

00 T r a n s .

- 2 Verwenden Sie die [+]- und [-]-Tasten, um die Transponiereinstellung des Keyboards zu ändern.
Beispiel: Transponieren Sie das Keyboard um fünf Halbtöne nach oben.

05 T r a n s .

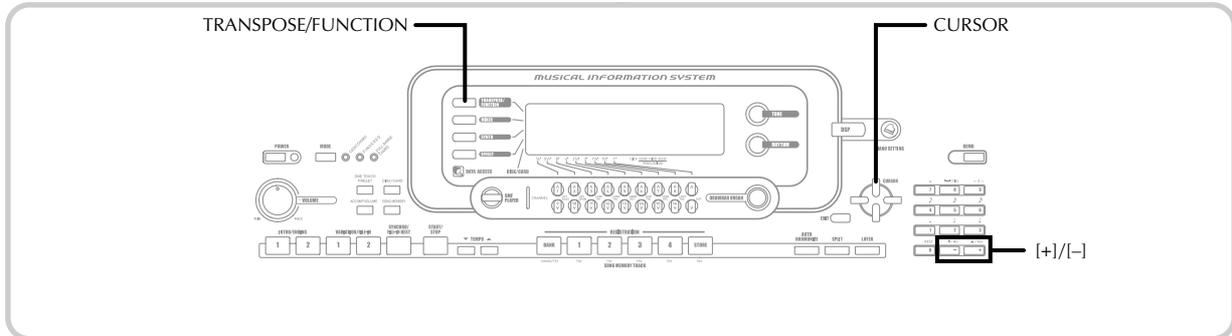
- Drücken Sie die TRANSPOSE/FUNCTION-Taste, um die Transponierungsanzeige zu verlassen.

HINWEIS

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



Keyboard-Einstellungen



Verwendung der Anschlagdynamik

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

Ein- und Ausschalten der Anschlagempfindlichkeit

- 1 Drücken Sie die TRANPOSE/FUNCTION-Taste.
 - Dadurch erscheint ein Zeiger neben dem Schriftzug TRANPOSE/FUNCTION auf dem Display.
- 2 Verwenden Sie die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten, um die Einstellanzeige für die Anschlagdynamik anzuzeigen.

2 Touch

- 3 Verwenden Sie die [+]- und [-]-Tasten, um den Pegel der Anschlagempfindlichkeit zu wählen.
 - „1“ gibt einen kraftvollen Sound aus, auch wenn Sie die Tasten nur leicht drücken, wogegen „3“ einen starken Tastendruck erfordert, um einen kraftvollen Sound auszugeben.
 - Falls Sie die [+]- und [-]-Tasten gleichzeitig drücken, wird die Anschlagempfindlichkeit auf die Einstellung „2“ zurückgestellt.
 - Wenn Sie „oFF“ wählen, ändert der Sound nicht in Abhängigkeit von dem auf die Tasten ausgeübten Druck.

HINWEIS

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

Stimmung des Keyboards

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

Stimmen des Keyboards

- 1 Drücken Sie die TRANPOSE/FUNCTION-Taste.
- 2 Die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten verwenden, um die Stimmungsanzeige anzuzeigen.

00 Tune

- 3 Die [+]- und [-]-Tasten verwenden, um die Stimmungseinstellung des Keyboards zu ändern.
Beispiel: Absenken der Stimmung um 20.

-20 Tune

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

HINWEIS

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



Änderung anderer Einstellungen

Einstellungstypen

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

Einstellungsmenü	Beschreibung	Seite
Transpose (Trans.)	Einstellung der Gesamtstimmung des Keyboards in Einheiten von Halbtönen.	G-77
Auto Harmonize (AutoHarm)	Wählt den Typ der Harmonisierungsautomatik.	G-82
Touch Response (Touch)	Spezifiziert wie der Sound mit dem auf die Tasten ausgeübten Druck ändert.	G-78
Tune (Tune)	Feinstimmung der Gesamtstimmung des Keyboards.	G-78
Display (Contrast)	Einstellung der Helligkeit des Displays	G-82
Pedal (Jack)	Zuordnung der Effekte der Pedale.	G-82
Mixer Hold (MixHold)	Schaltet die Mixer-Haltefunktion ein oder aus.	G-82
DSP Hold (DSP Hold)	Schaltet die DSP-Haltefunktion ein oder aus.	G-82
MIDI (MIDI)	MIDI-Einstellungen	G-82
Delete/Initialize (Del/Init)	Rückstelloperation für die Initialisierung aller Einstellungen auf die werksseitigen Vorgaben oder Rückstellung von bestimmten Einstellungen oder Löschung der Anwenderrhythmen.	G-83

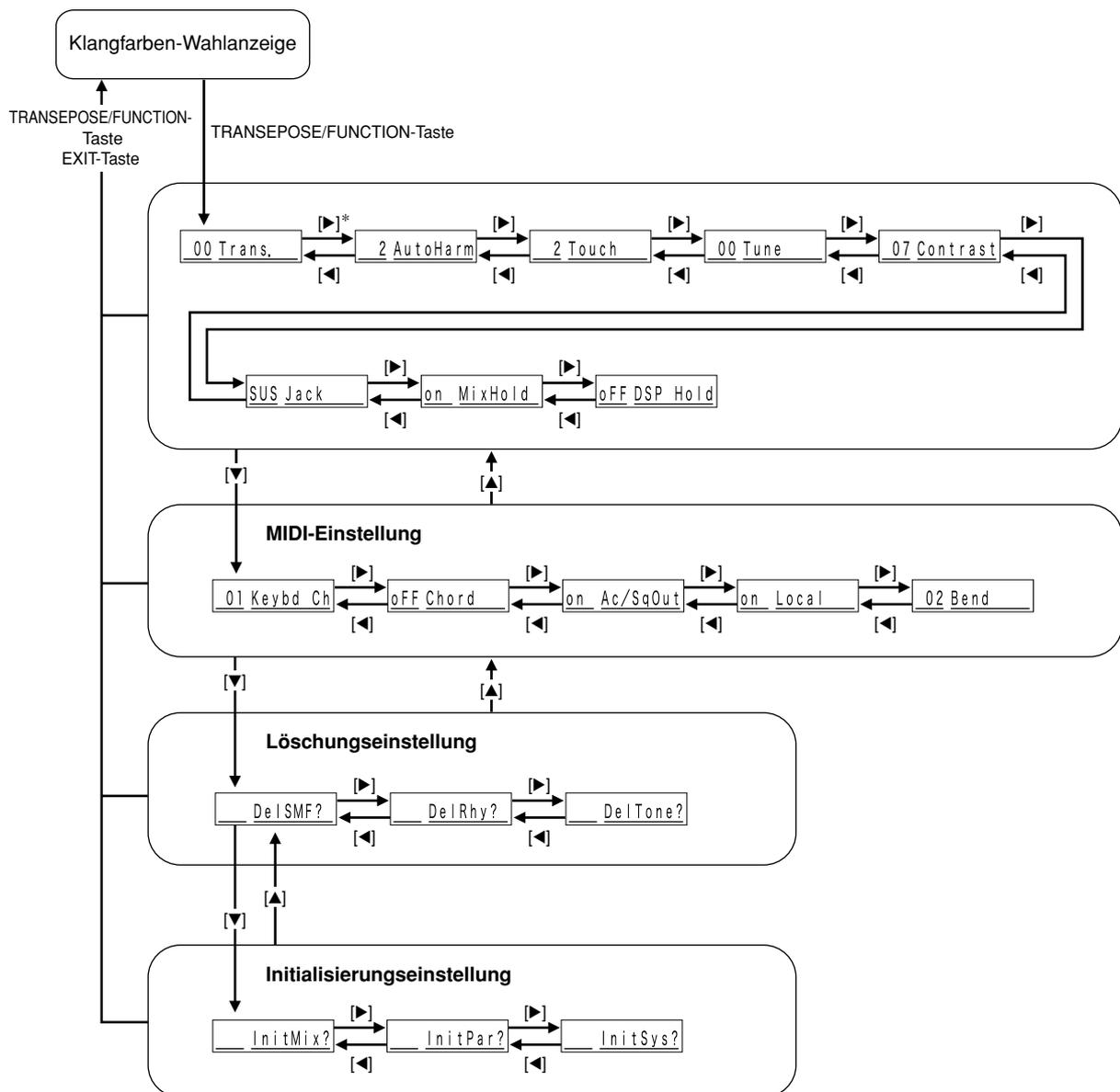
HINWEIS

- Die obigen Einstellungen werden alle abgespeichert, wenn Sie das Keyboard ausschalten. Für Einzelheiten siehe „Speicherinhalt“ auf Seite G-18.
- Die MIDI-Einstellungen und die Löschung/Initialisierungseinstellungen (Delete/Initialize) sind deaktiviert, während Sie den SMF-Player oder die Songspeicher-Funktion verwenden.

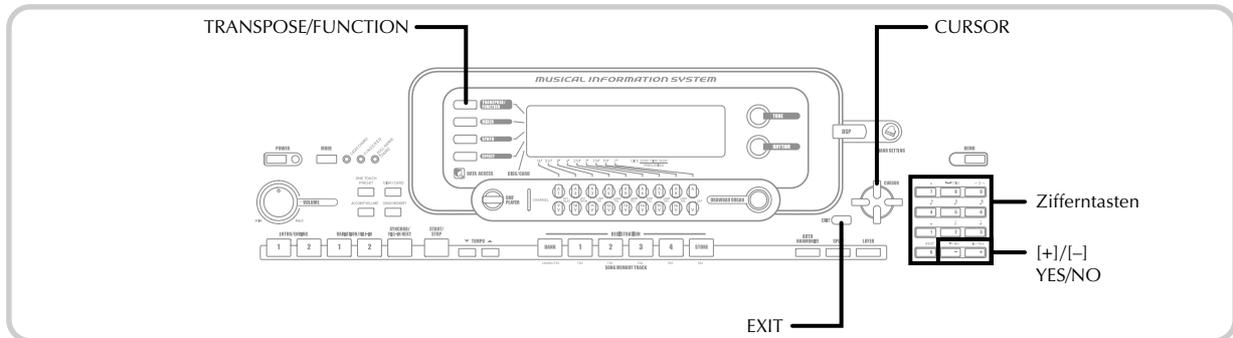
Keyboard-Einstellungen

Verwenden des Einstellmenüs des Keyboards

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



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



- 3 Verwenden Sie die [+] - und [-] -Tasten oder die Zifferntasten, um die Werte zu ändern.
 - Die hier von Ihnen ausgeführten Einstellungen werden angelegt, auch wenn Sie nicht die EXIT-Taste drücken.
 - Für Einzelheiten über jede Einstellung siehe den folgenden Abschnitt "Einstellung der Menüposten".
 - Nachdem Sie die gewünschte Einstellung ausgeführt haben, drücken Sie die TRANSPOSE/FUNCTION-Taste oder die EXIT-Taste, um an die Klangfarben- oder Rhythmus-Wahlanzeige zurückzukehren.

■ Im Falle eines Lösch- oder Initialisierungsvorganges

- 4 Drücken Sie die YES-Taste.
 - Dadurch werden die Anwenderbereichnummer und die Bezeichnung der zu löschenden Daten abgezeigt.
 - Der Größenwert der Daten entspricht Kilobyte.
- 5 Verwenden Sie nun die Zifferntasten oder die [+] - (Erhöhung) und [-] -Tasten (Verminderung), um die gewünschten Daten zu wählen.
- 6 Drücken Sie die [▼] -CURSOR-Taste.
 - Dadurch erscheint die Meldung "Sure?" am Display, damit Sie bestätigen können, dass Sie den Lösch- oder Initialisierungsvorgang wirklich ausführen möchten.
- 7 Drücken Sie die YES-Taste, um den Vorgang zu beenden.
 - Dadurch wird der Lösch- oder Initialisierungsvorgang ausgeführt und an die Anzeige in Schritt 5 zurückgekehrt.
- 8 Nachdem Sie die gewünschte Einstellung ausgeführt haben, drücken Sie die TRANSPOSE/FUNCTION-Taste oder die EXIT-Taste, um an die Klangfarben- oder Rhythmus-Wahlanzeige zurückzukehren.

WICHTIG!

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



Keyboard-Einstellungen

Einstellung der Menüposten

■ Harmonisierungsautomatiktypen

Sie können zwischen 10 verschiedenen Typen der Harmonisierungsautomatik wählen, wie sie nachfolgend aufgelistet sind.

Nr.	Typ (Parameterbezeichnung)	Beschreibung
0	Duet1	Fügt eine einteilige Harmonie zu dem Spielen auf dem Keyboard hinzu.
1	Duet2	Fügt eine einteilige Harmonie zu dem Spielen am Keyboard hinzu. Die Harmonie von Duet2 ist offener als die von Duet1.
2	Country	Fügt eine ländliche Harmonie zu dem Spielen am Keyboard hinzu.
3	Octave	Fügt um eine Oktave niedrigere Noten, als die am Keyboard gespielten Noten, hinzu.
4	5th	Fügt die fünften Noten über den am Keyboard gespielten Noten hinzu.
5	3-Way Open	Fügt zwei offene Harmonienteile zu den am Keyboard gespielten Noten hinzu (dadurch wird eine dreiteilige Harmonie kreiert).
6	3-Way Close	Fügt zwei geschlossene Harmonienteile zu den am Keyboard gespielten Noten hinzu (dadurch wird eine dreiteilige Harmonie kreiert).
7	Strings	Fügt eine für Streicher geeignete Harmonie hinzu.
8	Block	Fügt Blockakkordnoten hinzu.
9	Big Band	Fügt eine für das Spielen einer Big Band geeignete Harmonie hinzu.

■ Andere Einstellungen

Einstellmenü	Bereich	Vorgabe	Beschreibung
Kontrast (Contrast)	00 to 15	07	Stellt den Kontrast des Displays ein.
Zuordnungsbare Buchse (Jack)	SUS	SUS	Ordnet den Effekt des Sustain-Pedals einem Pedal zu.
	SoS	—	Ordnet den Effekt des Sostenuto-Pedals einem Pedal zu.
	Sft	—	Ordnet den Effekt des Soft-Pedals einem Pedal zu.
	rhy	—	Ordnet die Funktion der START/STOP-Taste einem Pedal zu.
Mixer-Haltefunktion (MixHold)	on/oFF	oFF	Wenn die Mixer-Haltefunktion eingeschaltet ist, können die Parameter der Begleitungsparts (Part 6 bis Part 10) nicht durch die Begleitungsdaten modifiziert werden.
DSP-Haltefunktion (DSP Hold)	on/oFF	oFF	on: Die gegenwärtige Einstellung der DSP-Leitung wird beibehalten, auch wenn die Klangfarbe geändert wird. oFF: Durch Änderung der Klangfarbe, wird auf die Einstellung der DSP-Leitung der neuen Klangfarbe geschaltet.

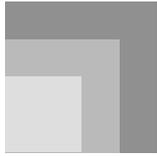
■ MIDI-Einstellung

Einstellmenü	Bereich	Vorgabe	Beschreibung
Keyboard-Kanal (Keybd Ch)	01 to 16	01	Spezifiziert den Sendekanal für das Spielen der Haupt-Klangfarbe.
MIDI-Begleitautomatik-Steuerung (Chord)	on/oFF	oFF	Spezifiziert, ob die von einem externen Gerät empfangene Einschaltmeldung der MIDI-Noten im Begleitbereich als Akkorde der Begleitautomatik interpretiert werden sollen.
Begleitung/Song-MIDI-Ausgabe (Ac/SgOut)	on/oFF	oFF	Spezifiziert, ob die Begleitautomatik oder der Songspeicher dieses Keyboards als MIDI-Meldungen gesandt werden soll.
Local Control-Einstellung (Local)	on/oFF	on	Spezifiziert, ob das Keyboard die darauf gespielten Parts ertönen lassen soll.
Tonhöhenbeugungsbereich (Bend)	00 bis 12	02	Spezifiziert die maximale Änderung in einer Klangfarbe, die unter Verwendung des PITCH BEND-Rades angelegt werden kann. Der Einstellbereich beträgt 00 (keine Änderung) bis 12 (12 Halbtöne).



■ **Löschung/Initialisierungseinstellungen**

Einstellmenü	Bereich	Vorgabe	Beschreibung
SMF Delete (SMF-Löschung)	—	—	Löscht die gewählten SMF-Daten.
User Rhythm Delete (Anwenderrhythmus-Löschung)	—	—	Löscht die gewählten Anwenderrhythmusdaten.
User Tone Delete (Anwenderklangfarben- Löschung)	—	—	Löscht die gewählten Anwenderklangfarbendaten.
Mixer-Rückstellung (InitMix?)	—	—	Initialisiert die durch den Mixer zugeordneten oder von einem externen Sequenzer eingegebenen Parameter.
Parameter-Rückstellung (InitPar?)	—	—	Initialisiert alle Parameter, ausgenommen die Kontrasteinstellung des Displays.
System-Rückstellung (InitSys?)	—	—	Initialisiert auf die anfänglichen Werksvorgaben. Löscht alle Daten in dem Anwenderbereich.



Verwendung des SMF-Players

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

Musikdaten im SMF-Format können im eingebauten Flash-Speicher des Keyboards abgespeichert werden. Die im Flash-Speicher abgelegten Daten lassen sich dann im SMF-Player-Modus wiedergeben. Zusätzlich können die SMF-Daten von einer SmartMedia-Karte oder einer Diskette (nur WK-3500) in den Anwenderbereich des Keyboards geladen und danach unter Verwendung des SMF-Player-Modus wiedergegeben werden. Nachfolgend ist die maximale Anzahl an Songs beschrieben, die auf jedem Speichermedium abgespeichert werden kann.

Flash-Speicher: 200 Dateien*

SmartMedia-Karte: 255 Dateien*

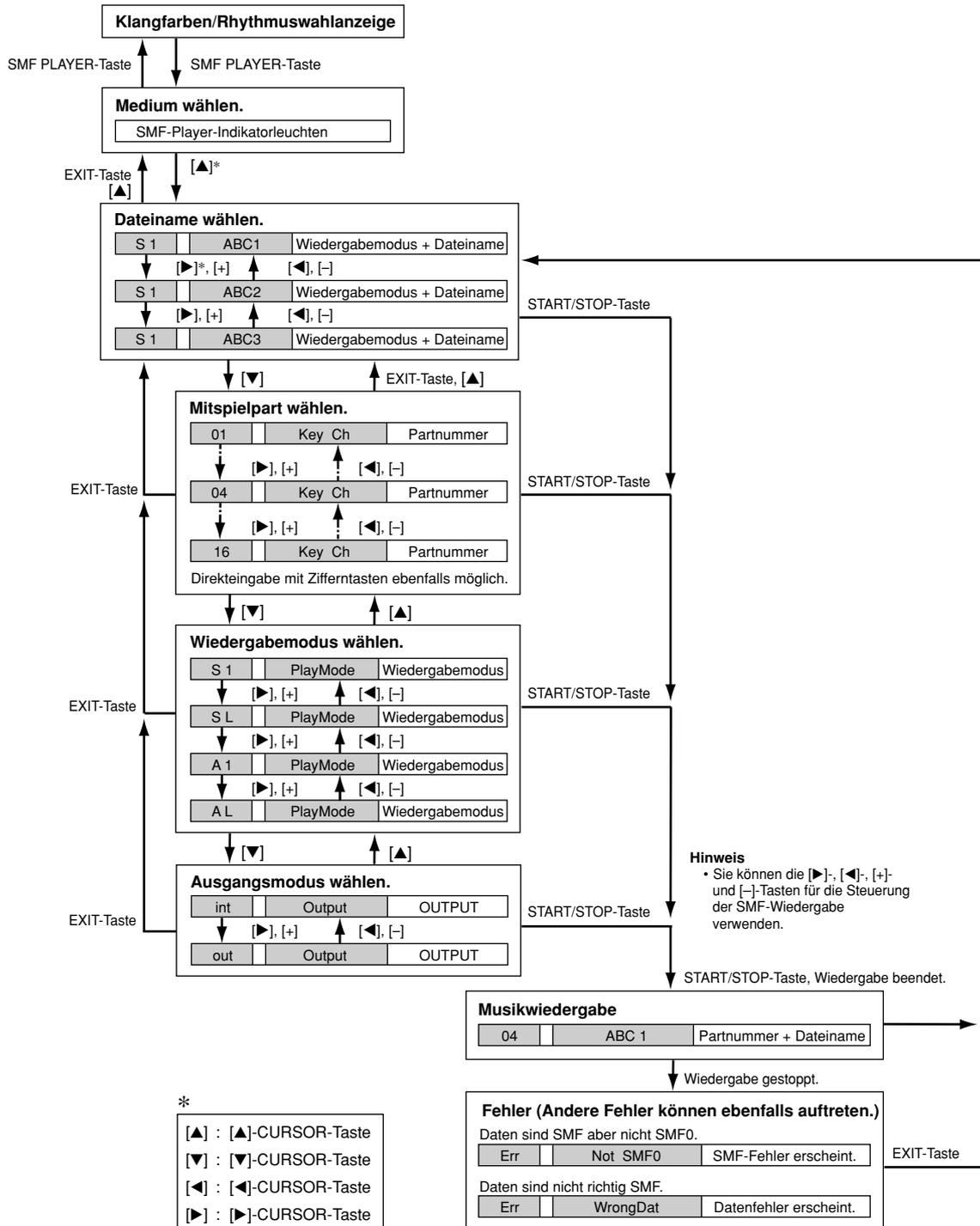
Diskette (nur WK-3500): 112 (2DD Diskette)* oder 224 (2HD Diskette)* Dateien

* Achten Sie darauf, dass die Anzahl der zu speichernden Dateien auch von der Größe jeder Datei abhängt. Falls Ihre Dateien sehr groß sind, können Sie wahrscheinlich nur weniger als die oben angegebene Anzahl von Dateien abspeichern.

WICHTIG!

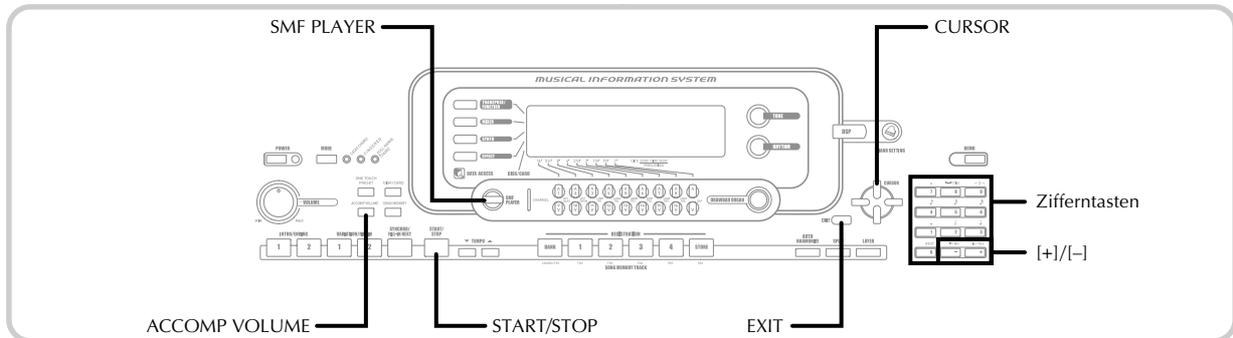
- Die CASIO COMPUTER CO., LTD. haftet nicht für irgendwelche Verluste von im Flash-Speicher oder auf einer SmartMedia-Karte bzw. einer Diskette (nur WK-3500) gespeicherten Daten.

Bedienungsablauf im SMF-Player-Modus





Verwendung des SMF-Players



Wiedergabe einer SMF-Datei

Achten Sie darauf, dass der erste Schritt, den Sie in dem folgenden Vorgang ausführen müssen, davon abhängt, ob die Wiedergabe von dem Flash-Speicher, einer SmartMedia-Karte oder einer Diskette (nur WK-3500) erfolgt.

VORBEREITUNG

- SmartMedia-Karte
 - Setzen Sie die SmartMedia-Karte, welche die aufzurufenden Daten enthält, in den Kartenslot des Keyboards ein.
- Diskette (nur WK-3500)
 - Setzen Sie die Diskette, welche die aufzurufenden Daten enthält, in das Diskettenlaufwerk des Keyboards ein.

WICHTIG!

- Entfernen Sie die SmartMedia-Karte niemals aus dem Kartenslot und schalten Sie die Stromversorgung des Keyboards niemals aus, wenn auf Daten für die Speicherung, das Lesen oder das Löschen zugegriffen wird. Anderenfalls können die Daten auf der SmartMedia-Karte korruptiert und sogar der Kartenslot beschädigt werden.
- Bevor Sie die Diskette auswerfen, immer darauf achten, dass die Zugriffsleuchte nicht leuchtet oder blinkt. Eine leuchtende oder blinkende Zugriffsleuchte weist darauf hin, dass das Keyboard eine Lese- oder Schreiboperation von Daten ausführt. Falls während einer solchen Operation die Diskette ausgeworfen wird, können die Daten korruptiert werden.

Wiedergeben einer SMF-Datei

- 1 Was Sie zuerst ausführen müssen, hängt davon ab, ob Sie von dem Flash-Speicher, einer Speicherkarte oder einer Diskette aus wiedergeben.

Flash-Speicher

- 2-1 Verwenden Sie die SMF PLAYER-Taste, um den Indikator „Internal“ im Textbereich des Displays anzuzeigen.
 - Dadurch erscheint der Indikator „SMF PLAYER“ am Display.

Internal

SmartMedia-Karte

- 2-2 Setzen Sie die SmartMedia-Karte, welche die wiederzugebende Datei enthält, in den Kartenslot des Keyboards ein. Verwenden Sie die SMF PLAYER-Taste, um den Indikator „Card“ im Textbereich des Displays anzuzeigen.
 - Dadurch erscheint der Indikator „SMF PLAYER“ am Display.

Diskette (nur WK-3500)

- 2-3 Setzen Sie die Diskette, welche die wiederzugebende Datei enthält, in das Diskettenlaufwerk des Keyboards ein. Verwenden Sie die SMF PLAYER-Taste, um den Indikator „Disk“ im Textbereich des Displays anzuzeigen.
 - Dadurch erscheint der Indikator „SMF PLAYER“ am Display.



- 3 Drücken Sie die [▼]-CURSOR-Taste, um die Dateiwahlanzeige zu erhalten.
 - Die SMF-Dateien sind jene Dateien, deren Dateinamen mit der Extension „MID“ enden. Eine Fehlermeldung erscheint zu diesem Zeitpunkt, wenn sich gegenwärtig keine SMF-Datei im Flash-Speicher befindet.
- 4 Verwenden Sie die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten oder die [+]- und [-]-Tasten, um die wiederzugebende Datei zu wählen.
 - Der Name der gegenwärtig gewählten Datei erscheint im Textbereich des Displays. Der Wiedergabemodus wird im Nummernbereich des Displays angezeigt. Der Tempo/Taktbereich des Displays zeigt die Dateigröße in Kilobyte an.
- 5 Drücken Sie die START/STOP-Taste.
 - Dadurch wird mit der Wiedergabe der gewählten Datei begonnen.
 - Der Nummernbereich des Displays zeigt die Nummer des manuell auf dem Keyboard zu spielenden Parts an.
 - Sie können die TEMPO-Tasten verwenden, um das Tempo im Bereich von 30 bis 255 einzustellen.
 - Sie können die Kanäle 1 bis 16 ein- oder ausschalten, unabhängig davon, ob die Dateiwiedergabe ausgeführt wird oder gestoppt ist. Für weitere Informationen siehe „Ein- und Ausschalten von Kanälen“ auf Seite G-47.
- 6 Um die Dateiwiedergabe zu stoppen, drücken Sie erneut die START/STOP-Taste.

Einstellung der SMF-Wiedergabelautstärke

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

- 1 Drücken Sie die ACCOMP VOLUME-Taste.
 - Dadurch erscheint der Indikator „SMF Vol.“ auf dem Display, gemeinsam mit einem Wert, der die aktuelle SMF-Lautstärkeneinstellung bezeichnet.
- 2 Verwenden Sie die [+]- und [-]-Tasten oder die Zifferntasten, um die SMF-Lautstärke einzustellen.
 - Sie können eine Einstellung in dem Bereich von 000 (Minimum) bis 127 (Maximum) spezifizieren.
 - Falls Sie die [+]- und [-]-Tasten gleichzeitig drücken, wird die SMF-Lautstärkeneinstellung auf 100 zurückgestellt.
 - Achten Sie darauf, dass diese Einstellung die Lautstärke der auf dem Keyboard gespielten Noten nicht beeinflusst.

Konfigurierung anderer Einstellungen

Konfigurieren der Einstellungen

- 1 Wählen Sie die Datei, die Sie wiedergeben möchten.
 - Führen Sie die unter „Wiedergeben einer SMF-Datei“ beschriebenen Schritte 1 bis 3 aus, um eine Datei zu wählen.
- 2 Drücken Sie die [▼]-CURSOR-Taste, um eine Anzeige für die Wahl des Parts zu erhalten, den Sie auf dem Keyboard spielen möchten (Mitspielpart).
 - Verwenden Sie die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten oder die [+]- und [-]-Tasten, um den Mitspielpart zu wählen.
 - Sie können den auf dem Keyboard zu spielenden Part (Mitspielpart) als Wert im Bereich von 1 bis 16 spezifizieren.
 - Nachdem Sie einen Part spezifiziert haben, schalten Sie den Kanal aus, Der dem von Ihnen gewählten Mitspielpart entspricht. Für weitere Informationen siehe „Ein- und Ausschalten von Kanälen“ auf Seite G-47. Durch Ausführung dieser Schritte wird der zutreffende Part ausgeschaltet, so dass Sie diesen auf dem Keyboard gemeinsam mit dem Rest der SMF-Wiedergabe spielen können.

HINWEIS

- Wenn Sie den SMF-Player-Modus aufrufen, werden alle Parts initialisiert, indem alle Kanäle des Mixer-Modus eingeschaltet werden.

- 3 Drücken Sie die [▼]-CURSOR-Taste, um die Wiedergabemodus-Wahlanzeige zu erhalten. Verwenden Sie die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten oder die [+]- und [-]-Tasten, um den Wiedergabemodus zu wählen.

Sie können einer der vier folgenden Wiedergabemodi wählen.

- S1 : Eine Datei, einmal
- SL : Eine Datei, Wiederholung
- A1 : Alle Dateien, einmal
- AL : Alle Dateien, Wiederholung

- 4 Drücken Sie die [▼]-CURSOR-Taste, um die Ausgangsmodus-Wahlanzeige zu erhalten.
 - Verwenden Sie die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten oder die [+]- und [-]-Tasten, um den Ausgangsmodus zu wählen.
 - Sie können einen der beiden folgenden Ausgangstypen wählen.

int : Eingebaute Lautsprecher des Keyboards
out : MIDI OUT

HINWEIS

- Mischklangfarbe, Split (Tastatur-Auftrennung) und Harmonisierungsautomatik werden im SMF-Player-Modus automatisch ausgeschaltet.

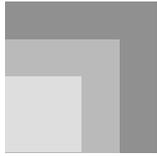


Verwendung des SMF-Players

SMF-Player-Fehlermeldungen

Nachfolgend sind die Vorgänge beschrieben, die Sie ausführen sollten, wenn eine Fehlermeldung in dem SMF-Player-Modus erscheint.

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



MIDI

Was ist MIDI?

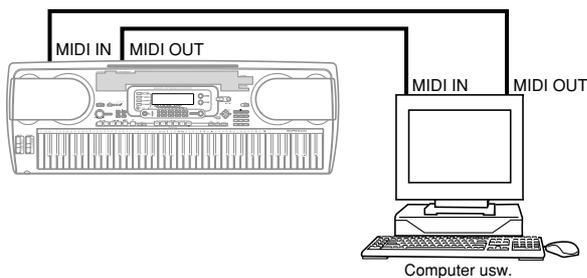
Die Abkürzung MIDI steht für „Musical Instrument Digital Interface“ und ist die Bezeichnung eines weltweiten Standards für Digitalsignale und Steckverbinder, die einen Austausch von musikalischen Daten zwischen Musikinstrumenten und Computern (Geräte) ermöglichen, die von verschiedenen Herstellern hergestellt wurden. MIDI-kompatible Geräte können den Keyboard-Tastendruck, die Tastenfreigabe, die Klangfarbenänderung und andere Daten als Meldungen austauschen.

Obwohl Sie keine speziellen Kenntnisse über MIDI benötigen, um dieses Keyboard für sich alleine verwenden zu können, so ist für die MIDI-Operationen doch ein spezielles Wissen erforderlich. Dieser Abschnitt enthält eine Übersicht über MIDI, die Ihnen bei der Bedienung helfen wird.

MIDI-Anschlüsse

Die MIDI-Meldungen werden über die MIDI OUT-Buchse eines Gerätes mit Hilfe eines MIDI-Kabels an die MIDI IN-Buchse eines anderen Gerätes ausgegeben. Um z.B. eine Meldung von diesem Keyboard an ein anderes Gerät zu senden, müssen Sie ein MIDI-Kabel verwenden, um die MIDI OUT-Buchse dieses Keyboards mit der MIDI IN-Buchse des anderen Gerätes zu verbinden. Um die MIDI-Meldungen zurück an dieses Keyboard zu senden, müssen Sie ein MIDI-Kabel verwenden, um die MIDI OUT-Buchse des anderen Gerätes mit der MIDI IN-Buchse dieses Keyboards zu verbinden.

Um einen Computer oder ein anderes MIDI-Gerät für die Aufnahme und Wiedergabe der auf diesem Keyboard erzeugten MIDI-Daten verwenden zu können, müssen Sie die MIDI IN- und MIDI OUT-Buchsen beider Geräte verbinden, um Daten senden und empfangen zu können.



Falls eine MIDI THRU-Funktion in der Software vorhanden ist, die auf dem angeschlossenen Computer oder anderen MIDI-Gerät abgearbeitet wird, unbedingt „Local Control-Einstellung“ dieses Keyboards ausschalten (Seite G-82).

MIDI-Kanäle

MIDI gestattet das gleichzeitige Senden der Daten von mehreren Parts, wobei jeder Part über einen separaten MIDI-Kanal gesandt wird. Es gibt 16 MIDI-Kanäle, die von 1 bis 16 nummeriert sind, und die MIDI-Kanal-Daten sind immer eingeschlossen, wenn Sie Daten (Tastendruck, Tonhöhenbeugungsoperation usw.) austauschen.

Sowohl das Sendegerät als auch das Empfangsgerät müssen auf den gleichen Kanal eingestellt sein, damit das Empfangsgerät die Daten richtig empfangen und spielen kann. Falls z.B. das Empfangsgerät auf Kanal 2 eingestellt ist, dann empfängt es nur MIDI Kanal 2 Daten, und alle anderen Kanäle werden ignoriert.

Dieses Keyboard verfügt über Multi-Klangfarben-Fähigkeiten, d.h. es kann Meldungen über alle 16 MIDI-Kanäle empfangen und gleichzeitig bis zu 16 Parts spielen. Die Klangfarben- und Lautstärken-Einstellungen für jeden Kanal können mit Hilfe des in das Keyboard eingebauten Mixers oder durch eine externe Quelle ausgeführt werden, die die erforderlichen MIDI-Steuerungsmeldungen sendet. Die auf diesem Keyboard ausgeführten Keyboardoperationen werden durch Wahl eines MIDI-Kanals (1 bis 16) und darauffolgendes Senden der entsprechenden Meldung ausgesandt.

General MIDI

General MIDI standardisiert die MIDI-Daten für alle Klangquellentypen, unabhängig vom Hersteller. General MIDI spezifiziert solche Faktoren wie Klangfarben-Nummerierung, Schlagzeug-Sounds und verfügbare MIDI-Kanäle für alle Klangquellen. Dieser Standard ermöglicht es allen MIDI-Geräten, die gleichen Nuancen zu reproduzieren, wenn General MIDI Daten gespielt werden, unabhängig vom Hersteller der Klangquelle.

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

Für Einzelheiten über die mit den GT-Klangfarben mit den Nummern 000 bis 127 verfügbaren Klangfarben siehe die „Klangfarbenliste“ auf Seite A-1.



MIDI

Senden und Empfangen der MIDI-Meldungen

Dieses Keyboard kann die von Ihnen auf der Tastatur gespielten Noten, die Pattern der Begleitautomatik sowie die Wiedergabe aus dem Songspeicher als MIDI-Meldungen an andere Geräte senden.

MIDI-Sendedata

■ Spielen am Keyboard

Jeder Part des Keyboards (Kanäle 1 bis 4) kann über einen eigenen individuellen MIDI-Kanal gesandt werden. Wenn die Harmonisierautomatik eingeschaltet ist, werden auch die Harmonisiernoten über jeden individuellen MIDI-Kanal gesandt.

■ Begleitautomatik oder Songspeicher-Wiedergabe

Jeder Part der Begleitung wird über einen eigenen individuellen MIDI-Kanal gesandt. Der Parameter „Begleitung/Song-MIDI-Ausgang“ (Seite G-82) wird verwendet, um zu spezifizieren, ob ein Part gesandt wird.

Empfang von MIDI-Meldungen

■ Empfang mehrerer Kanäle

Die 16 Mixer-Parts können verwendet werden, um Daten gleichzeitig über 16 MIDI-Meldungskanäle zu empfangen.

■ Akkordänderungen bei Verwendung der Begleitautomatik

Die von einem externen Gerät empfangenen MIDI-Meldungen können als Akkordänderungen interpretiert werden, wie sie durch die von dem Begleitsystem des Keyboards unterstützten Greifverfahren spezifiziert sind. Verwenden Sie den Parameter „MIDI-Begleitautomatik-Steuerung“ (Seite G-82), um diese Fähigkeit ein- oder auszuschalten.

- Für weitere Informationen über jede einzelne MIDI-Meldung siehe die „MIDI Implementation Chart“ am Ende dieser Bedienungsanleitung.

MIDI-Einstellungen

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

MIDI-Parameter

Sie können den Parametereinstellvorgang (Seite G-80) verwenden, um die Einstellungen der nachfolgend beschriebenen MIDI-Parameter zu ändern. Für Einzelheiten über das Einstellmenü und den Vorgang siehe Seite G-80 bis G-83.

■ MIDI-Begleitautomatik-Steuerung

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

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

off: „MIDI-Begleitautomatik-Steuerung“ ist ausgeschaltet.

■ Accom/Song MIDI Out (Begleitung/Song-MIDI-Ausgang)

Schalten Sie diesen Parameter ein, wenn Sie die Begleitautomatik oder den Songspeicher auf der Klangquelle eines externen Gerätes ertönen lassen möchten.

on: Die Begleitautomatik oder der Songspeicher wird über die MIDI OUT-Buchse des Keyboards als MIDI-Meldungen ausgegeben.

off: Die Begleitautomatik oder der Songspeicher wird nicht ausgegeben.

HINWEIS

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



Verwendung des Daten-Download-Dienstes

Sie können die Daten des folgenden Typs von der CASIO MUSIC SITE (<http://music.casio.com>) in Ihren Computer herunterladen und diese danach auf das Keyboard übertragen.

- Klangfarben
- Klangfarben mit Wellenformen
- Schlagzeug-Sets mit Wellenformen
- DSP
- Rhythmen
- Registrierung
- Songs
- SMF
- Paketdateien

■ Daten und Applikationssoftware

Daten selbst sowie Applikationssoftware für die Übertragung der Anwenderdaten zwischen Ihrem Computer und dem Keyboard stehen für das Herunterladen (Download) auf der CASIO MUSIC SITE bereit.

■ Applikationssoftware

Sie können die Applikationssoftware auf Ihrem Computer laufen lassen und die von der CASIO MUSIC SITE heruntergeladenen Daten auf das Keyboard übertragen, und auch die Festplatte Ihres Computers für die Langzeitspeicherung der Daten verwenden, die Sie von dem Keyboard auf Ihren Computer übertragen.

- Für vollständige Informationen über das Herunterladen der Applikationssoftware und der Daten siehe die Instruktionen auf der CASIO MUSIC SITE .
- Für Informationen über die Verwendung der Software siehe die Online-Hilfe der Applikationssoftware.

* CASIO MUSIC SITE

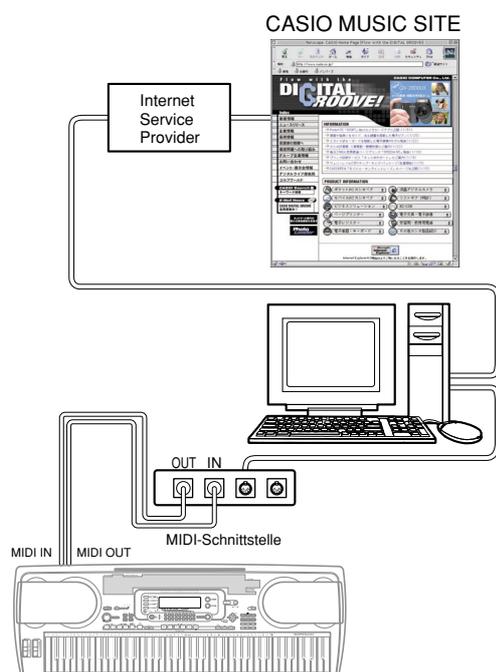
<http://music.casio.com/>

- 1 Besuchen Sie die obige URL.
- 2 Wählen Sie eine Region oder ein Land.
- 3 Wählen Sie einen Download-Dienst für die INTERNET DATA EXPANSION SYSTEM-Daten.
 - Achten Sie darauf, dass der zu verwendende Dienst von der Region oder dem Land abhängt.

Anschließen an einen Computer

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

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



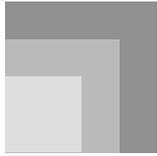
- 2 Schalten Sie das Keyboard zuerst ein, und schalten Sie danach Ihren Computer oder ein anderes angeschlossenes Gerät ein.
- 3 Starten Sie die Software, die Sie auf dem Computer verwenden möchten.

HINWEIS

- Wenn Sie die Applikationssoftware verwenden, achten Sie darauf, dass die Anzeige für die Klangfarbeneinstellung (die nach dem Einschalten der Stromversorgung erscheinende Anzeige) am Display des Keyboards angezeigt wird.

DATA ACCESS-Lampe

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



Speicherung von Daten

Sie können die von Ihnen erstellten Daten oder die von einem Computer in den eingebauten Flash-Speicher, auf eine SmartMedia™-Karte oder auf eine Diskette (nur WK-3500) des Keyboards übertragenen Daten abspeichern. In dieser Anleitung werden SmartMedia-Karten und Disketten als „externe Speichermedien“ bezeichnet.

Nachfolgend sind die Typen von Dateien aufgeführt, die Sie auf einem externen Speichermedium abspeichern können. Achten Sie darauf, dass jeder Dateityp in einem bestimmten, vordefinierten Anwenderbereich abgespeichert werden kann, wie es in der nachfolgenden Tabelle „Speicherbare Dateitypen“ beschrieben ist.

Nachdem Sie die SMF-Daten von einem externen Speichermedium abgerufen und in einem Anwenderbereich gespeichert haben, können Sie diese in dem SMF-Player-Modus wiedergeben. Für weitere Informationen siehe „Verwendung des SMF-Players“ auf Seite G-84.

Speicherbare Dateitypen

Typ	Anzeigeindikator	Gespeicherte Daten	Kapazität des Anwenderspeichers	Extension des Dateinamens
SMF	Smf	1 Musikstück	200	MID
Rhythmusmuster	Pattern	1 Muster	16	Z00
Registrierung	Regist	1 Bank	8	Z01
Im Songspeichermodus erstellter Anwendersong	Song	1 Satz	5	Z02
Schlagzeugsound mit Wellenform	Dr wave	1 Klangfarbe	4	Z03
Zugriegel-Organ-Klangfarbe	Drawbar	1 Klangfarbe	100	Z04
Klangfarbe	Tone	1 Klangfarbe	100	Z05
Klangfarbe mit Wellenform	Tn wave	1 Klangfarbe	20	Z06
DSP	Dsp	1 Typ	100	Z07
Paketdatei*1	Package	1 Paket	1	Z08
Alle Anwenderdaten*2		Data All		Z09

*1: Paketdatei

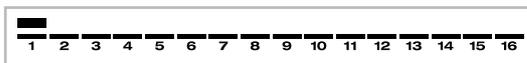
Eine Paketdatei kombiniert die Klangfarbeneinstellungen, DSP-Effekteinstellungen und andere Setup-Daten in einer einzigen Datei, die Sie als Einheit (Paket) verwalten können. Sobald Sie eine Paketdatei erstellt haben, können Sie das gesamte Setup des Keyboards ändern, indem Sie eine einzige Paketdatei laden.

Um eine Paketdatei zu erstellen, müssen Sie die spezielle Paketdatei-Software von der CASIO MUSIC SITE (<http://music.casio.com/>) herunterladen und in Ihrem Computer installieren. Für Einzelheiten über die Paketdatei-Software siehe die Informationen auf der CASIO MUSIC SITE.

WICHTIG!

- Durch das Laden einer Paketdatei werden die unter Paketdatei-Dateninhalt gespeicherten Einstellungsdaten in den Anwenderbereich geladen und ersetzen alle aktuelle Daten durch die Daten der Paketdatei.
- Bei der Verarbeitung einer Paketdatei von einer SmartMedia-Karte oder einer Diskette (nur WK-3500), zeigt der Pegelmessers des Displays den Ablauf der Ladeoperation an, wie es nachfolgend dargestellt ist.

[Start des Ladens]



[Ende des Ladens]



*2: Nur SmartMedia-Karte

Paketdatei-Dateninhalt

Datentyp	Anwenderbereich
SMF	10 Songs
Rhythmusmuster	148 bis 155 (8 Rhythmen)
Registrierung	7 bis 8 (2 Banken)
Schlagzeugsound mit Wellenform	803 (1 Satz)
Zugriegel-Organ-Klangfarben	190 bis 199 (10 Klangfarben)
Klangfarben	690 bis 699 (10 Klangfarben)
Klangfarben mit Wellenformen	710 bis 719 (10 Klangfarben)
DSP	190 bis 199 (10 Effekte)



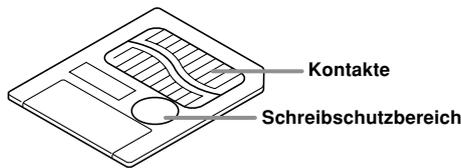


Verwendung einer SmartMedia-Karte

Ihr Keyboard ist mit einem Kartenslot ausgerüstet, der auch die Verwendung von SmartMedia™-Karten unterstützt, die Sie für die Speicherung der von Ihrem Computer übertragenen Musikstücke, der im Speicher des Keyboards gespeicherten Songs und andere Daten verwenden können. Dadurch wird Ihnen Zugriff auf virtuell unbegrenzte Datenmengen geboten, die Sie bei Bedarf sofort aufrufen können.

WICHTIG!

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



Über die SmartMedia™-Karten

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

Vorsichtsmaßnahmen hinsichtlich der SmartMedia-Karte und dem Kartenslot

WICHTIG!

- Lesen Sie unbedingt die gesamte mit der SmartMedia-Karte mitgelieferte Dokumentation aufmerksam durch, um wichtige Informationen über die Handhabung dieser Karte kennen zu lernen.
- Vermeiden Sie ein Aufbewahren der SmartMedia-Karten an den folgenden Orten. Solche Bedingungen können die auf der Karte abgespeicherten Daten korrumpieren.
 - Orte mit hohen Temperaturen, hoher Luftfeuchtigkeit oder korrosiven Mitteln
 - Bereiche mit starken elektrostatischen Ladungen oder elektrischem Rauschen
- Wenn Sie eine SmartMedia-Karte handhaben, berühren Sie niemals deren Kontakte mit den Fingern.
- Falls die Datenzugriffslampe leuchtet und die Meldung „Pls Wait“ („Bitte warten“) am Display angezeigt wird, dann bedeutet dies, dass auf die Daten auf der SmartMedia-Karte für die Speicherung, das Lesen oder das Löschen zugegriffen wird. Entnehmen Sie niemals die SmartMedia-Karte dem Kartenslot und schalten Sie niemals die Stromversorgung des Keyboards aus, während auf die Daten zugegriffen wird. Anderenfalls können die Daten auf der SmartMedia-Karte korrumpiert und sogar der Kartenslot beschädigt werden.
- Versuchen Sie niemals einen anderen Typ als eine 3,3V SmartMedia-Karte in den Kartenslot einzusetzen. Anderenfalls kann es zu Beschädigungen des Keyboards kommen.
- Falls Sie eine elektrostatisch aufgeladene SmartMedia-Karte in den Kartenslot einsetzen, kann Fehlbetrieb des Keyboards verursacht werden. In einem solchen Fall schalten Sie die Stromversorgung des Keyboards aus und danach wieder ein.
- Eine für längere Zeit in den Kartenslot eingesetzt SmartMedia-Karte kann sehr heiß sein, wenn Sie diese entfernen. Dies ist jedoch normal und stellt keine Betriebsstörung dar.
- Achten Sie darauf, dass die SmartMedia-Karte eine begrenzte Lebensdauer aufweist. Nach sehr langer Verwendung können Sie vielleicht die Daten nicht mehr speichern, lesen oder löschen. In diesem Fall müssen Sie eine neue SmartMedia-Karte erstellen.

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



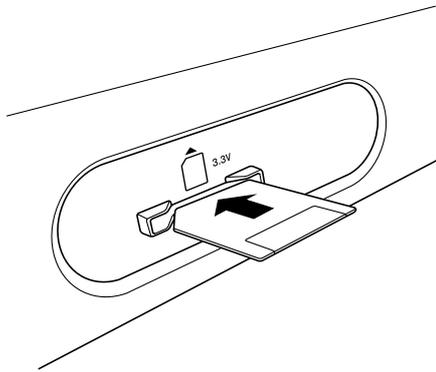
Speicherung von Daten

Einsetzen und Entfernen einer SmartMedia-Karte

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

Einsetzen einer SmartMedia-Karte in den Kartenslot

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



Entfernen einer SmartMedia-Karte aus dem Slot

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

* Entfernen Sie niemals die SmartMedia-Karte aus dem Kartenslot und schalten Sie niemals das Keyboard aus, während eine der folgenden Bedingungen vorliegt.

- Während das Keyboard auf den SMF-Player-Modus geschaltet ist und ein Zeiger neben dem Schriftzug CARD auf dem Display angezeigt wird
- Während die Datenzugriffslampe leuchtet oder die Meldung „Pls Wait“ („Bitte warten“) auf dem Display angezeigt wird, wodurch Zugriff auf die Karte angezeigt wird

WICHTIG!

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

Verwendung des Diskettenlaufwerks (nur WK-3500)

Merkmale des Diskettenlaufwerks

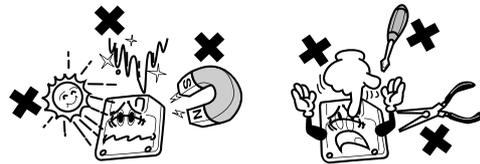
Das Keyboard WK-3500 ist mit einem eingebauten Diskettenlaufwerk ausgerüstet, das die folgenden Fähigkeiten bietet.

- Sie können Songspeicher- und Synthesizer-Daten für langzeitige Speicherung auf einer Diskette abspeichern. Wenn Sie die Daten wieder benötigen, einfach die Diskette in das Diskettenlaufwerk einsetzen und die Daten laden.
- Sie können SMF- (Standard MIDI File) Daten wiedergeben, die auf einem Personal Computer kreiert und auf einer Diskette abgespeichert wurden.

Vorsichtsmaßnahmen hinsichtlich der Disketten

WICHTIG!

- Vermeiden Sie die folgenden Orte für die Lagerung und Verwendung der Disketten. Jede der nachfolgend aufgeführten Bedingungen kann die auf der Diskette abgespeicherten Daten korumpieren.
 - Die Nähe von Fernsehern, auf HiFi-Anlagen oder an Orten mit Magnetfeldern. Besonders darauf achten, dass die Disketten entfernt von Magnetquellen gehalten werden.
 - Orte mit direkter Sonnenbestrahlung, hoher Luftfeuchtigkeit oder extremen Temperaturen.
- Falls die folgenden Vorsichtsmaßnahmen nicht beachtet werden, können die auf Diskette abgespeicherten Daten korumpiert werden.
 - Niemals die Diskette zu zerlegen versuchen.
 - Niemals den Verschluss der Diskette öffnen und auch niemals die Magnetfolie im Inneren der Diskette mit Ihren Fingern berühren.
 - Niemals eine Diskette abbiegen oder sonstwie grob behandeln.
 - Etiketten nur in dem vorgesehenen Raum anbringen und niemals auf einem bereits angebrachten Etikett aufkleben.



- Niemals die Diskette aus dem Laufwerk auswerfen, während die Zugriffsleuchte des Laufwerks leuchtet oder blinkt, und auch niemals die Stromversorgung des Keyboards ausschalten, wenn sich eine Diskette in dem Laufwerk befindet. Andernfalls können die auf der Diskette abgespeicherten Daten korumpiert oder das Diskettenlaufwerk beschädigt werden.
- Niemals Fremdmaterialien in das Diskettenlaufwerk einführen. Andernfalls kann es zu Fehlbetrieb kommen.



Speicherung von Daten

- Das Diskettenlaufwerk verwendet einen Magnetkopf. Ein verschmutzter Kopf kann die Daten von der Diskette nicht richtig lesen und kann die auf der Diskette abgespeicherten Daten korrumpieren. Um dies zu vermeiden, eine im Fachhandel erhältlich Kopfreinigungsdiskette verwenden, um den Kopf regelmäßig zu reinigen.
- Verwenden Sie keinen Computer, ein anderes elektronisches Musikinstrument oder ein anderes Gerät, um einen mit diesem Keyboard kreierten Dateinamen oder Dateiinhalt zu ändern. Anderenfalls können die Daten unbrauchbar für dieses Keyboard werden, so dass es sogar zu Fehlbetrieb des Keyboards kommen kann.

CASIO COMPUTER CO., LTD. übernimmt keine Verantwortung für Verluste Ihnen oder dritten Personen gegenüber, die auf korrumpierte oder versehentlich gelöschte Daten auf einer Diskette zurückzuführen sind.

Über Disketten

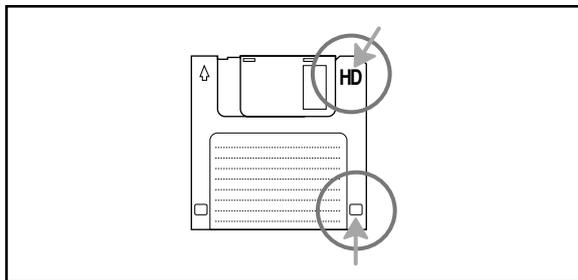
Dieser Abschnitt enthält wichtige Informationen über die Handhabung von Disketten. Bitte daher diesen Abschnitt aufmerksam durchlesen, bevor Sie das Diskettenlaufwerk benutzen.

Diskettentypen

Das Keyboard WK-3500 unterstützt sowohl 3,5-Zoll 2HD (formatiert 1,44 MB) als auch 2DD (formatiert 720 KB) Disketten. Die Verwendung andere Diskettengrößen und Kapazitäten wird nicht unterstützt.

Indikatoren der Diskettentypen

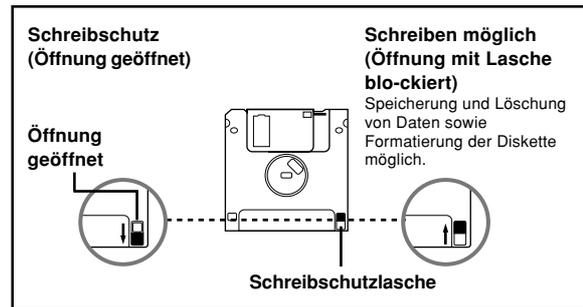
- 2HD Eine 2HD Diskette ist in der rechten oberen Ecke der Frontseite mit den Buchstaben „HD“ markiert. In der rechten unteren Ecke befindet sich eine quadratische Öffnung.
- 2DD Dieser Typ von Diskette weist in der unteren rechten Ecke keine Öffnung auf.



Schreibschutz

WICHTIG!

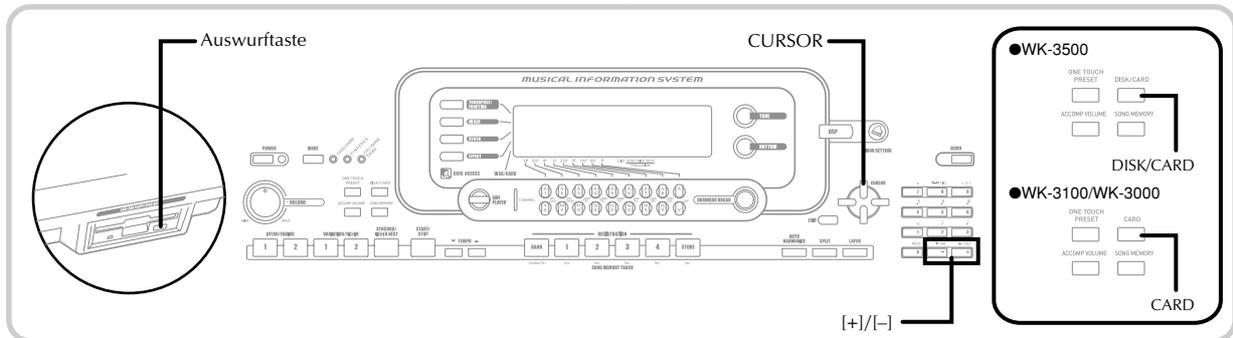
- Sie können den Schreibschutz einer Diskette aktivieren, so dass keine Daten von der Diskette gelöscht bzw. keine neuen Daten auf der Diskette abgespeichert werden können. Eine Diskette mit aktiviertem Schreibschutz kann auch nicht formatiert werden. Sie können die Daten von einer Diskette lesen, unabhängig davon, ob der Schreibschutz aktiviert ist oder nicht.



- Wenn die Schreibschutzöffnung gemäß Abbildung geöffnet ist, können Sie den Inhalt der Diskette lesen; Sie können aber keine Daten auf dieser Diskette einschreiben oder von dieser löschen.
- Die mit dem Keyboard mitgelieferte Diskette enthält Daten- und Programmbeispiele. Sie weist Schreibschutz auf, um versehentliches Löschen oder Formatieren zu verhindern. Behandeln Sie diese Diskette sorgfältig, um Beschädigung oder Löschen der Daten zu vermeiden.



Speicherung von Daten

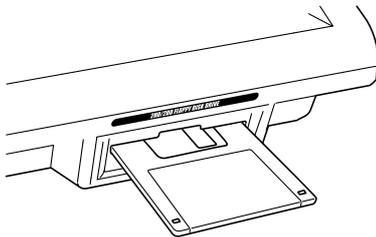


Einsetzen und Auswerfen einer Diskette

Nachfolgend ist beschrieben, wie eine Diskette in das Diskettenlaufwerk eingesetzt bzw. von diesem ausgeworfen werden kann.

Einsetzen einer Diskette in das Diskettenlaufwerk

- 1 Die Diskette mit dem Etikettenbereich nach oben halten und mit dem Verschluss voraus in das Diskettenlaufwerk einsetzen, wie es in der Abbildung dargestellt ist.



- 2 Die Diskette so weit es geht in das Diskettenlaufwerk einschieben, bis die Diskette einrastet.

Auswerfen einer Diskette aus dem Diskettenlaufwerk

WICHTIG!

- Bevor Sie die Diskette auswerfen, immer darauf achten, dass die Kontrollleuchte des Diskettenlaufwerks nicht leuchtet oder blinkt. Eine leuchtende oder blinkende Kontrollleuchte weist darauf hin, dass das Keyboard eine Lese- oder Schreiboperation von Daten ausführt. Falls während einer solchen Operation die Diskette ausgeworfen wird, können die Daten korruptiert werden.

- 1 Die Auswurfaste drücken.
 - Dadurch wird die Diskette teilweise aus dem Diskettenlaufwerk ausgeworfen.
- 2 Die Diskette von Hand aus dem Diskettenlaufwerk entfernen.

Verwendung eines externen Speichermediums

In diesem Abschnitt ist die Verwendung der SmartMedia-Karten und Disketten (nur WK-3500) für die Datenspeicherung erläutert. In dieser Anleitung werden die SmartMedia-Karten und Disketten gemeinsam als „externe Speichermedien“ bezeichnet.

HINWEIS

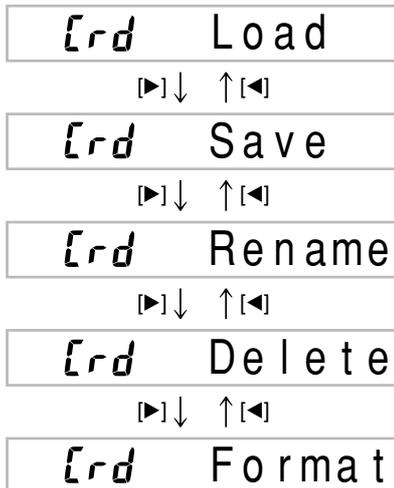
- Mischklangfarbe, Split (Tastatur-Auftrennung) und Harmonisierungsautomatik werden automatisch ausgeschaltet, wenn ein externes Speichermedium verwendet wird. Die Klangfarben- und Rhythmuswahl sowie die Rhythmuswiedergabe sind ebenfalls deaktiviert.

Grundlegende Operationen mit einer SmartMedia-Karte

- 1 Setzen Sie die SmartMedia-Karte in den Kartenslot ein.
- 2 Schalten Sie das Keyboard auf den Kartenmodus.
 - * WK-3500
Drücken Sie zwei Mal die DISK/CARD-Taste.
 - Dadurch erscheint ein Zeiger neben dem DISK/CARD-Indikator am Display, wobei auch der Schriftzug „Card“ im Textbereich des Displays angezeigt wird.
 - * WK-3100/WK-3000
Drücken Sie die CARD-Taste.
 - Dadurch erscheint ein Zeiger neben dem CARD-Indikator am Display, wobei auch der Schriftzug „Card“ im Textbereich des Displays angezeigt wird.
- 3 Drücken Sie die [▼]-CURSOR-Taste, um das Kartenmodusmenü anzuzeigen.



- 4 Verwenden Sie die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten, um die Anzeige für den Typ der auszuführenden Operation anzuzeigen.



- Für Einzelheiten über die Verwendung jeder der obigen Menüoperationen siehe die nachfolgend aufgeführten Seiten.

Laden einer Datei (Crd Load):	Seite G-99
Speicherung einer Datei (Crd Save):	Seite G-98
Neubenennung einer Datei (Crd Rename):	Seite G-100
Löschung einer Datei (Crd Delete):	Seite G-101
Formatierung einer SmartMedia-Karte (Crd Format):	Seite G-102

- 5 Drücken Sie die [▼]-CURSOR-Taste, um an die Dateityp-Wahlanzeige weiterzuschalten.
- 6 Verwenden Sie die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten, um den Dateityp zu wählen.
- Falls Sie zu diesem Zeitpunkt die EXIT oder [▼]-CURSOR-Taste drücken, wird an das Kartenmodusmenü zurückgekehrt.
- 7 Drücken Sie die [▼]-CURSOR-Taste, um die Dateinamen-Wahlanzeige zu erhalten.
- 8 Verwenden Sie die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten oder die [+] und [-]-Tasten, um den Dateinamen zu wählen.
- Drücken Sie zu diesem Zeitpunkt die EXIT- oder [▼]-CURSOR-Taste, um an die Dateityp-Wahlanzeige zurückzukehren.
- 9 Drücken Sie die [▼]-CURSOR-Taste, um an die Anwenderbereich-Wahlanzeige für das Laden einer Datei weiterzuschalten.

- 10 Verwenden Sie die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten oder die [+] und [-]-Tasten, um den Anwenderbereich zu wählen.
- Drücken Sie zu diesem Zeitpunkt die EXIT- oder [▲]-CURSOR-Taste, um an das Dateinamen-Wahlnenü zurückzukehren.

- 11 Drücken Sie die [▼]-CURSOR-Taste, um die Datei zu laden.
- Dadurch wird eine Bestätigungsmeldung angezeigt, die Sie fragt, ob Sie die Datei wirklich Laden möchten. Falls in dem Anwenderbereich bereits Daten vorhanden sind, fragt Sie die Meldung, ob Sie die existierenden Daten durch die aufgerufenen Daten überschreiben möchten.
 - Drücken Sie die YES-Taste, um die Daten zu laden. Dadurch erscheint die Meldung „Pls Wait“ („Bitte warten“) am Display, um damit anzuzeigen, dass eine Kartenzugriffsoperation ausgeführt wird. Versuchen Sie niemals eine andere Operation auf dem Keyboard auszuführen, während auf die Karte zugegriffen wird. Die Meldung „Complete“ („Beendet“) erscheint am Display, nachdem das Aufrufen der Daten beendet ist. Nach einigen Sekunden wird die Meldung durch die Dateinamen-Wahlanzeige ersetzt.
 - Falls Sie mit dem Aufrufen der Daten nicht fortsetzen möchten, drücken Sie die EXIT-Taste oder die NO-Taste als Antwort auf die obige Bestätigungsmeldung. Dadurch wird an die Anwenderbereich-Wahlanzeige in Schritt 9 zurückgekehrt.

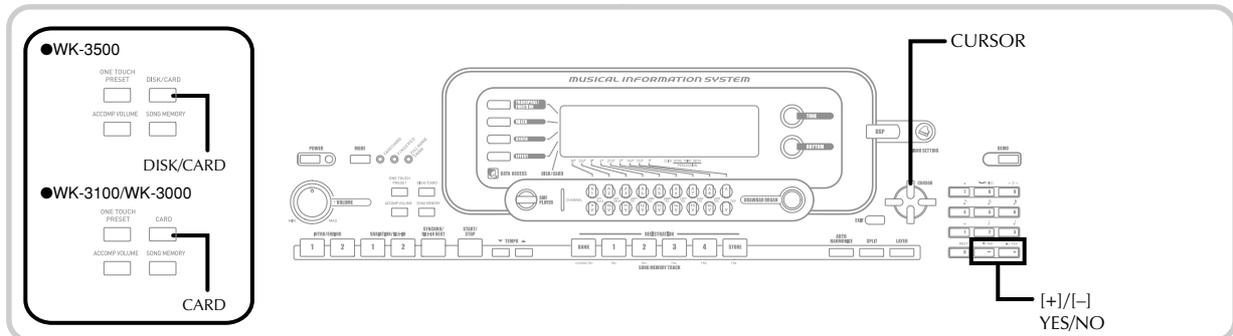
- 12 Nachdem Sie die gewünschte Operation mit der SmartMedia-Karte beendet haben, drücken Sie die DISK/CARD-Taste (CARD-Taste an dem WK-3100/WK-3000), um den Kartenmodus zu verlassen.
- Durch das Verlassen des Kartenmodus verschwindet der Zeiger neben dem DISK/CARD-Indikator (CARD-Indikator an dem WK-3100/WK-3000) des Displays.

Grundlegende Operation mit dem Diskettenlaufwerk (nur WK-3500)

- 1 Setzen Sie eine Diskette in das Diskettenlaufwerk des Keyboards ein
- 2 Drücken Sie die DISK/CARD-Taste.
- Dadurch erscheint ein Zeiger neben dem DISK/CARD-Indikator auf dem Display, wobei auch der Schriftzug „Disk“ in dem Textbereich des Displays angezeigt wird.
- 3 Führen Sie die gleichen Operationen aus, wie sie ab Schritt 3 unter „Grundlegende Operationen mit einer SmartMedia-Karte“ auf Seite G-96 beschrieben sind.
- Achten Sie darauf, dass die Operationen im Diskettenmodus auf dem Display durch das Präfix „Fd“ an Stelle des Präfix „Crd“ für die Operationen in dem Kartenmodus angezeigt werden.



Speicherung von Daten



Speicherung von Dateien

Sie können den in diesem Abschnitt erläuterten Vorgang verwenden, um Songspeicher-, Synthesizer- und andere erstellte Daten auf einem externen Speichermedium abzuspeichern, damit Sie diese bei Bedarf zu einem späteren Zeitpunkt wieder aufrufen können. Für Informationen über den Typ von Daten, die Sie abspeichern können, siehe „Speicherbare Dateitypen“ auf Seite G-92.

VORBEREITUNG

- **SmartMedia-Karte**
Setzen Sie eine richtig formatierte SmartMedia-Karte in den Kartenslot des Keyboards ein. Stellen Sie dabei sicher, dass der Aufkleber von dem Schreibschutzbereich der Karte entfernt wurde, um das Schreiben zu ermöglichen.
- **Diskette (nur WK-3500)**
Setzen Sie eine richtig formatierte Diskette in das Diskettenlaufwerk des Keyboards ein. Stellen Sie dabei sicher, dass die Schreibschutzöffnung der Diskette geschlossen ist, um das Schreiben zu ermöglichen.

HINWEIS

- Abhängig von dem Typ und der Menge der beteiligten Daten, können bis zur Beendigung der Ausführung einer Datenspeicherungs- oder Datenladeoperation von einer SmartMedia-Karte oder einer Diskette (nur WK-3500) einige wenige Minuten bis zu mehr als 10 Minuten benötigt werden. Die Meldung „Pls wait“ („Bitte warten“) verbleibt auf dem Display, um damit anzuzeigen, dass eine Datenspeicherungs- oder Datenladeoperation ausgeführt wird.

WICHTIG!

- Versuchen Sie niemals eine andere Operation, während die Meldung „Pls Wait“ („Bitte warten“) angezeigt wird. Durch die Ausführung einer anderen Operation können die Daten aus dem Flash-Speicher oder von der SmartMedia-Karte bzw. Diskette gelöscht oder der Speicher des Keyboards beschädigt bzw. Fehlbetrieb des Keyboards verursacht werden.

Speichern einer Datei auf einem externen Speichermedium

- 1 Was Sie zuerst tun müssen, hängt von dem Typ des verwendeten externen Speichermediums ab.
 - **SmartMedia-Karte:**
Drücken Sie auf dem WK-3500 zwei Mal die DISK/CARD-Taste. Auf dem WK-3100/WK-3000 drücken Sie einmal die CARD-Taste.
 - Dadurch erscheint ein Zeiger neben dem DISK/CARD- oder CARD-Indikator am Display, wobei auch der Schriftzug „Disk“ im Textbereich des Displays angezeigt wird.

- **Diskette (nur WK-3500):**
Drücken Sie die DISK/CARD-Taste.
 - Dadurch erscheint ein Zeiger neben dem DISK/CARD-Indikator am Display, wobei auch der Schriftzug „Disk“ im Textbereich des Displays angezeigt wird.

- 2 Drücken Sie die [▼]-CURSOR-Taste, um die Kartenmodusanzeige (oder Diskettenmodusanzeige) zu erhalten.
- 3 Verwenden Sie die [◀]- und [▶]-CURSOR-Taste, um die Anzeige „Save“ („Speichern“) zu erhalten.
- 4 Drücken Sie die [▼]-CURSOR-Taste, um an die Dateityp-Wahlanzeige weiterzuschalten.
- 5 Verwenden Sie die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten, um den Dateityp zu wählen.
- 6 Drücken Sie die [▼]-CURSOR-Taste, um an die Anwenderbereich-Wahlanzeige weiterzuschalten.
- 7 Verwenden Sie die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten oder die [+] und [-]-Tasten, um den gewünschten Anwenderbereich zu wählen.
 - Der Nummernbereich des Displays zeigt die Anwenderbereichnummer an, wogegen im Textbereich der Anwenderbereichname erscheint.
 - Drücken Sie zu diesem Zeitpunkt die EXIT- oder [▲]-CURSOR-Taste, um an die Dateityp-Wahlanzeige zurückzukehren.
- 8 Drücken Sie die [▼]-CURSOR-Taste, um an die Dateinamen-Eingabeanzeige weiterzuschalten.
 - Verwenden Sie die [+] und [-]-Tasten, um an der aktuellen Cursorposition durch die Zeichen zu scrollen. Für Informationen über die Eingabe von Text siehe Seite G-103.
 - Verwenden Sie die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten, um den Cursor nach links oder rechts zu verschieben.



- 9 Nachdem Sie den Dateinamen eingegeben haben, drücken Sie die [▼]-CURSOR-Taste.
- Falls Sie Songdaten abspeichern, erscheint als Nächstes die Dateityp-Wahlanzeige. Verwenden Sie die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten, um „SMF“ oder „SONG“ zu wählen. Nachdem Sie einen Dateityp gewählt haben, drücken Sie die [▼]-CURSOR-Taste.
 - Dadurch erscheint eine Bestätigungsmeldung, die Sie fragt, ob Sie die Daten wirklich abspeichern möchten. Falls sich bereits Daten in dem Anwenderbereich befinden, dann fragt Sie die Meldung, ob Sie die existierenden Daten von den aufgerufenen Daten überschreiben möchten.
- 10 Drücken Sie die YES-Taste, um die Daten zu speichern. Dadurch erscheint der Schriftzug „Pls Wait“ („Bitte warten“) am Display, um damit anzuzeigen, dass eine Datenzugriffsoperation ausgeführt wird. Versuchen Sie niemals eine andere Operation auf dem Keyboard, während auf die Karte zugegriffen wird. Die Meldung „Complete“ („Beendet“) erscheint am Display, nachdem die Datenspeicherung beendet wurde. Nach einigen Sekunden wird die Meldung durch die Dateinamen-Wahlanzeige ersetzt.
- Falls Sie mit der Datenspeicherung nicht fortsetzen möchten, drücken Sie die EXIT-Taste oder die NO-Taste als Antwort auf die obige Bestätigungsmeldung. Dadurch wird an die Anwenderbereich-Wahlanzeige in Schritt 7 zurückgekehrt.
- 11 Nachdem Sie die obige Operation beendet haben, drücken Sie die DISK/CARD-Taste (die CARD-Taste an dem WK-3100/WK-3000), um den Kartenmodus zu verlassen.

Laden einer Datei

Verwenden Sie den in diesem Abschnitt beschriebenen Vorgang, wenn Sie Daten von dem externen Speichermedium aufrufen und diese in den Anwenderbereich des Keyboards importieren möchten.

WICHTIG!

- Beachten Sie die folgenden wichtigen Punkte, wenn Sie den SMF-Player-Modus für die Wiedergabe von Daten verwenden, die gemäß obigem Vorgang aufgezeichnet wurden.

* SmartMedia-Karte

Um den folgenden Vorgang ausführen zu können, müssen Sie über eine SmartMedia-Karte verfügen, auf welche SMF-Daten von einem Computer kopiert wurden. Setzen Sie die auf dem Keyboard formatierte SmartMedia-Karte in den Slot für SmartMedia-Karten Ihres Computers ein, und kopieren Sie die SMF-Daten, die Sie in das mit „CASIO_MD“ bezeichnete Directory laden möchten. Achten Sie darauf, dass Sie die Daten nicht laden können, wenn sich diese nicht in dem Directory „CASIO_MD“ befinden. Falls Sie ein Sub-Directory in dem Directory „CASIO_CD“ erstellen, kann das Keyboard keine in dem Sub-Directory befindlichen Daten laden.

* Diskette (nur WK-3500)

Dieses Keyboard kann nur Dateien lesen, die sich in dem obersten (Grund-) Directory der Diskette befinden. Es kann in einem Sub-Directory abgelegte Dateien nicht lesen.

VORBEREITUNG

- SmartMedia-Karte
 - Setzen Sie die SmartMedia-Karte, welche die zu Ladenden Daten enthält, in den Kartenslot des Keyboards ein.
- Diskette (nur WK-3500)
 - Setzen Sie die Diskette, welche die zu Ladenden Daten enthält, in das Diskettenlaufwerk des Keyboards ein.

HINWEIS

- Abhängig von dem Typ und der Menge der beteiligten Daten, können bis zur Beendigung der Ausführung einer Datenspeicherungs- oder Datenladeoperation von einer SmartMedia-Karte oder einer Diskette (nur WK-3500) einige wenige Minuten bis zu mehr als 10 Minuten benötigt werden. Die Meldung „Pls wait“ („Bitte warten“) verbleibt auf dem Display, um damit anzuzeigen, dass eine Datenspeicherungs- oder Datenladeoperation ausgeführt wird.

WICHTIG!

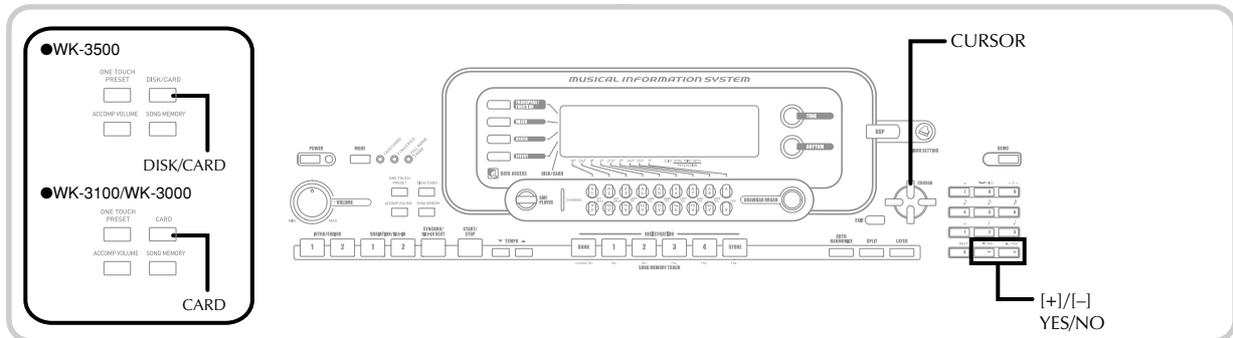
- Versuchen Sie niemals eine andere Operation, während die Meldung „Pls Wait“ („Bitte warten“) angezeigt wird. Durch die Ausführung einer anderen Operation können die Daten aus dem Flash-Speicher oder von der SmartMedia-Karte bzw. Diskette gelöscht oder der Speicher des Keyboards beschädigt bzw. Fehlbetrieb des Keyboards verursacht werden.

Aufrufen von Dateidaten von einem externen Speichermedium

- Was Sie zuerst tun sollen, hängt von dem Typ des verwendeten externen Speichermediums ab.
 - SmartMedia-Karte
 - Drücken Sie auf dem WK-3500 zwei Mal die DISK/CARD-Taste. Auf dem WK-3100/WK-3000 drücken Sie einmal die CARD-Taste.
 - Dadurch erscheint ein Zeiger neben dem DISK/CARD- oder CARD-Indikator am Display, wobei auch der Schriftzug „Card“ im Textbereich des Displays angezeigt wird.
 - Diskette (nur WK-3500)
 - Drücken Sie die DISK/CARD-Taste.
 - Dadurch erscheint ein Zeiger neben dem DISK/CARD-Indikator am Display, wobei auch der Schriftzug „Disk“ im Textbereich des Displays angezeigt wird.
- Drücken Sie die [▼]-CURSOR-Taste, um das Kartenmodusmenü (oder das Diskettenmodusmenü) anzuzeigen.
- Verwenden Sie die [◀]- und [▶]-CURSOR-Taste, um die Anzeige „Load“ („Laden“) zu erhalten.
- Drücken Sie die [▼]-CURSOR-Taste, um an die Dateityp-Wahlanzeige weiterzuschalten.
- Verwenden Sie die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten, um den aufzurufenden Dateityp zu wählen.
- Drücken Sie die [▼]-CURSOR-Taste, um die Dateinamen-Wahlanzeige zu erhalten.
- Verwenden Sie die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten oder die [+]- und [-]-Tasten, um den Namen der Datei zu wählen, die Sie aufrufen möchten.



Speicherung von Daten



- 8 Drücken Sie die [▼]-CURSOR-Taste, um an die Anwenderbereich-Wahlanzeige weiterzuschalten.
 - Die Anwenderbereich-Wahlanzeige erscheint nicht, wenn die in Schritt 5 gewählte Datei eine Paketdatei oder eine Datei für „alle Daten“ ist. In diesem Fall überspringen Sie den Schritt 9 und setzen direkt mit dem Schritt 10 fort.
- 9 Verwenden Sie die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten oder die [+]- und [-]-Tasten, um den Anwenderbereich zu wählen, in den Sie die aufgerufenen Dateidaten importieren möchten.
 - Der Nummernbereich am Display zeigt die Anwenderbereichnummer an, wogegen im Textbereich der Anwenderbereichname erscheint.
 - Drücken Sie zu diesem Zeitpunkt die EXIT- oder [▲]-CURSOR-Taste, um an die Dateityp-Wahlanzeige zurückzukehren.
- 10 Nachdem Sie den Anwenderbereich gewählt haben, drücken Sie die [▼]-CURSOR-Taste.
 - Dadurch wird eine Bestätigungsmeldung angezeigt, die Sie fragt, ob Sie die Daten wirklich aufrufen möchten. Falls sich bereits Daten in dem Anwenderbereich befinden, fragt Sie die Meldung, ob Sie die existierenden Daten mit den aufgerufenen Daten überschreiben möchten.
- 11 Drücken Sie die YES-Taste, um die Daten aufzurufen.
 - Dadurch leuchtet die Datenzugriffslampe auf, und die Meldung „Pls Wait“ („Bitte warten“) erscheint am Display, um damit anzuzeigen, dass eine Kartenzugriffoperation ausgeführt wird. Versuchen Sie niemals eine andere Operation auf dem Keyboard auszuführen, während auf die Karte zugegriffen wird. Die Meldung „Complete“ („Beendet“) erscheint am Display, nachdem der Datenaufruf beendet wurde. Nach einigen Sekunden wird die Meldung durch die Dateinamen-Wahlanzeige ersetzt.
 - Falls Sie mit dem Datenaufruf nicht fortsetzen möchten, drücken Sie die EXIT-Taste oder die NO-Taste als Antwort auf die obige Bestätigungsmeldung. Dadurch wird an die Anwenderbereich-Wahlanzeige in Schritt 9 zurückgekehrt.
- 12 Nachdem Sie die Ladeoperation beendet haben, drücken Sie die DISK/CARD-Taste (die CARD-Taste an dem WK-3100/WK-3000), um den Kartenmodus zu verlassen.

Neubenennung einer Datei

Sie können den in diesem Abschnitt beschriebenen Vorgang verwenden, um den Namen einer Datei, die Sie bereits früher auf einem externen Speichermedium abgespeichert haben, zu ändern.

VORBEREITUNG

- SmartMedia-Karte
 - Setzen Sie die SmartMedia-Karte, welche die neu zu benennende Datei enthält, in den Kartenslot des Keyboards ein. Stellen Sie dabei sicher, dass der Aufkleber von dem Schreibschutzbereich der Karte entfernt wurde, um das Schreiben zu ermöglichen.
- Diskette (nur WK-3500)
 - Setzen Sie die Diskette, welche die neu zu benennende Datei enthält, in das Diskettenlaufwerk des Keyboards ein. Stellen Sie dabei sicher, dass die Schreibschutzöffnung der Diskette geschlossen ist, um das Schreiben zu ermöglichen.

Neubenennen einer auf einem externen Speichermedium abgespeicherten Datei

- 1 Was Sie zuerst tun sollten, hängt von dem Typ des verwendeten externen Speichermediums ab.
 - SmartMedia-Karte
 - Drücken Sie die DISK/CARD-Taste zwei Mal auf dem WK-3500. Auf dem WK-3100/WK-3000 drücken Sie einmal die CARD-Taste.
 - Dadurch erscheint ein Zeiger neben dem DISK/CARD- oder CARD-Indikator am Display, und der Schriftzug „Card“ wird im Textbereich des Displays angezeigt.
 - Diskette (nur WK-3500)
 - Drücken Sie die DISK/CARD-Taste.
 - Dadurch erscheint ein Zeiger neben dem DISK/CARD-Indikator am Display, und der Schriftzug „Disk“ wird im Textbereich des Displays angezeigt.
- 2 Drücken Sie die [▼]-CURSOR-Taste, um das Kartenmodusmenü (oder das Diskettenmodusmenü) anzuzeigen.



- 3 Verwenden Sie die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten, um die Anzeige „Rename“ („Neubenennen“) zu erhalten.
- 4 Drücken Sie die [▼]-CURSOR-Taste, um an die Dateityp-Wahlanzeige weiterzuschalten.
- 5 Verwenden Sie die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten, um den Typ der Datei zu wählen, die Sie neu benennen möchten.
- 6 Drücken Sie die [▼]-CURSOR-Taste, um die Dateinamen-Wahlanzeige zu erhalten.
- 7 Verwenden Sie die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten oder die [+]- und [-]-Tasten, um den Namen der Datei zu wählen, die Sie neu benennen möchten.
- 8 Drücken Sie die [▼]-CURSOR-Taste, um an die Dateinamen-Eingabeanzeige weiterzuschalten.
 - Verwenden Sie die [+]- und [-]-Tasten, um an der aktuellen Cursorposition durch die Zeichen zu scrollen. Für Informationen über die Eingabe von Text siehe Seite G-103.
 - Verwenden Sie die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten, um den Cursor nach links oder rechts zu verschieben.
- 9 Nachdem Sie den Dateinamen eingegeben haben, drücken Sie die [▼]-CURSOR-Taste.
 - Dadurch wird eine Bestätigungsmeldung angezeigt, die Sie fragt, ob Sie den Namen der Datei wirklich ändern möchten.
- 10 Drücken Sie die YES-Taste, um den Dateinamen zu ändern.
 - Dadurch leuchtet die Datenzugriffslampe auf, und die Meldung „Pls Wait“ („Bitte warten“) erscheint am Display, um damit anzuzeigen, dass eine Kartenzugriffsoption ausgeführt wird. Versuchen Sie niemals eine andere Operation auf dem Keyboard auszuführen, während auf die Karte zugegriffen wird. Die Meldung „Complete“ („Beendet“) erscheint am Display, nachdem die Neubenennung beendet wurde. Nach einigen Sekunden wird die Meldung durch die Dateinamen-Wahlanzeige ersetzt.
 - Falls Sie mit der Neubenennung der Datei nicht fortsetzen möchten, drücken Sie die EXIT-Taste oder die NO-Taste als Antwort auf die obige Bestätigungsmeldung. Dadurch wird an die Anwenderbereich-Wahlanzeige in Schritt 5 zurückgekehrt.
- 11 Nachdem Sie die Neubenennungsoption beendet haben, drücken Sie die DISK/CARD-Taste (die CARD-Taste an dem WK-3100/WK-3000), um den Kartenmodus zu verlassen.

Löschung einer Datei

Sie können den in diesem Abschnitt beschriebenen Vorgang verwenden, um eine Datei von einem externen Speichermedium zu löschen.

WICHTIG!

- Achten Sie darauf, dass die Dateilöschoperation nicht mehr rückgängig gemacht werden kann. Stellen Sie daher sicher, dass Sie die Daten wirklich nicht mehr benötigen, bevor Sie diese löschen.

VORBEREITUNG

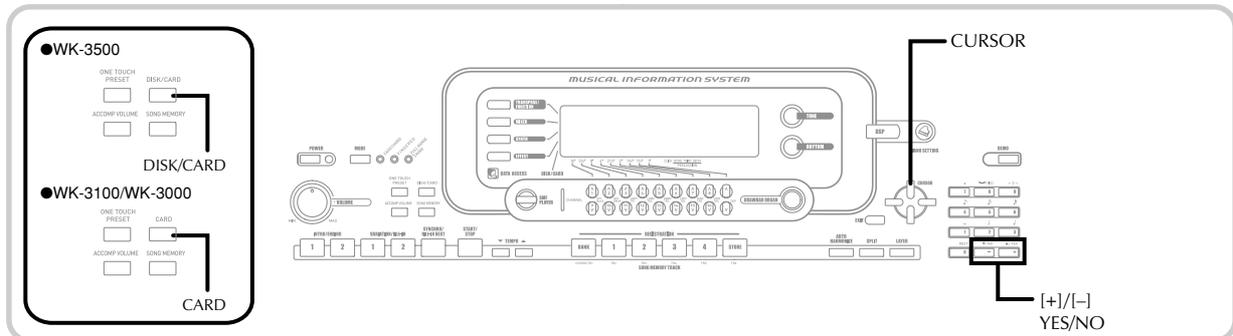
- SmartMedia-Karte
 - Setzen Sie die SmartMedia-Karte, welche die zu löschende Datei enthält, in den Kartenslot des Keyboards ein. Stellen Sie dabei sicher, dass der Aufkleber von dem Schreibschutzbereich der Karte entfernt wurde, um das Schreiben zu ermöglichen.
- Diskette (nur WK-3500)
 - Setzen Sie die Diskette, welche die zu löschende Datei enthält, in das Diskettenlaufwerk des Keyboards ein. Stellen Sie dabei sicher, dass die Schreibschutzöffnung der Diskette geschlossen ist, um das Schreiben zu ermöglichen.

Löschen einer auf einem externen Speichermedium abgespeicherten Datei

- 1 Was Sie zuerst tun sollten, hängt von dem Typ des verwendeten externen Speichermediums ab.
 - SmartMedia-Karte
Drücken Sie die DISK/CARD-Taste zwei Mal auf dem WK-3500. Auf dem WK-3100/WK-3000 drücken Sie einmal die CARD-Taste.
 - Dadurch erscheint ein Zeiger neben dem DISK/CARD- oder CARD-Indikator am Display, und der Schriftzug „Card“ wird im Textbereich des Displays angezeigt.
 - Diskette (nur WK-3500)
Drücken Sie die DISK/CARD-Taste.
 - Dadurch erscheint ein Zeiger neben dem DISK/CARD-Indikator am Display, und der Schriftzug „Disk“ wird im Textbereich des Displays angezeigt.
- 2 Drücken Sie die [▼]-CURSOR-Taste, um das Kartenmodusmenü (oder das Diskettenmodusmenü) anzuzeigen.
- 3 Verwenden Sie die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten, um die Anzeige „Delete“ („Löschen“) zu erhalten.
- 4 Drücken Sie die [▼]-CURSOR-Taste, um an die Dateityp-Wahlanzeige weiterzuschalten.
- 5 Verwenden Sie die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten, um den Typ der Datei zu wählen, die Sie löschen möchten.
- 6 Drücken Sie die [▼]-CURSOR-Taste, um die Dateinamen-Wahlanzeige zu erhalten.



Speicherung von Daten



- 7 Verwenden Sie die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten oder die [+]- und [-]-Tasten, um den Namen der Datei zu wählen, die Sie löschen möchten.
- 8 Nachdem Sie die Datei gewählt haben, drücken Sie die [▼]-CURSOR-Taste.
 - Dadurch wird eine Bestätigungsmeldung angezeigt, die Sie fragt, ob Sie die Datei wirklich löschen möchten.
- 9 Drücken Sie die YES-Taste, um die Datei zu löschen.
 - Dadurch leuchtet die Datenzugriffslampe auf, und die Meldung „Pls Wait“ („Bitte warten“) erscheint am Display, um damit anzuzeigen, dass eine Kartenzugriffsoperation ausgeführt wird. Versuchen Sie niemals eine andere Operation auf dem Keyboard auszuführen, während auf die Karte zugegriffen wird. Die Meldung „Complete“ („Beendet“) erscheint am Display, nachdem die Neubenennung beendet wurde. Nach einigen Sekunden wird die Meldung durch die Dateinamen-Wahlanzeige ersetzt.
 - Falls Sie mit der Löschung der Datei nicht fortsetzen möchten, drücken Sie die EXIT-Taste oder die NO-Taste als Antwort auf die obige Bestätigungsmeldung. Dadurch wird an die Anwenderbereich-Wahlanzeige in Schritt 5 zurückgekehrt.
- 10 Nachdem Sie die Löschoption beendet haben, drücken Sie die DISK/CARD-Taste (die CARD-Taste an dem WK-3100/WK-3000), um den Kartenmodus zu verlassen.

Formatierung des externen Speichermediums

Verwenden Sie den in diesem Abschnitt beschriebenen Vorgang, um das externe Speichermedium zu formatieren, bevor Sie dieses zum ersten Mal verwenden, oder wenn Sie den gesamten Inhalt einer SmartMedia-Karte oder einer Diskette löschen möchten.

WICHTIG!

- Achten Sie darauf, dass durch das Formatieren einer Karte oder Diskette, die bereits Daten enthält, alle Daten gelöscht werden. Das Löschen durch die Formatierungsoperation kann nicht rückgängig gemacht werden. Bevor Sie daher den folgenden Vorgang ausführen, stellen Sie sicher, dass das externe Speichermedium keine Daten enthält, die Sie vielleicht noch benötigen.

VORBEREITUNG

- SmartMedia-Karte
 - Setzen Sie die zu formatierende SmartMedia-Karte in den Kartenslot des Keyboards ein. Stellen Sie dabei sicher, dass der Aufkleber von dem Schreibschutzbereich der Karte entfernt wurde, um das Schreiben zu ermöglichen.
- Diskette (nur WK-3500)
 - Setzen Sie die zu formatierende Diskette in das Diskettenlaufwerk des Keyboards ein. Stellen Sie dabei sicher, dass die Schreibschutzöffnung der Diskette geschlossen ist, um das Schreiben zu ermöglichen.



Formatieren eines externen Speichermediums

- 1 Was Sie zuerst tun sollten, hängt von dem Typ des verwendeten externen Speichermediums ab.
 - SmartMedia-Karte
Drücken Sie die DISK/CARD-Taste zwei Mal auf dem WK-3500. Auf dem WK-3100/WK-3000 drücken Sie einmal die CARD-Taste.
 - Dadurch erscheint ein Zeiger neben dem DISK/CARD- oder CARD-Indikator am Display, und der Schriftzug „Card“ wird im Textbereich des Displays angezeigt.
 - Diskette (nur WK-3500)
Drücken Sie die DISK/CARD-Taste.
 - Dadurch erscheint ein Zeiger neben dem DISK/CARD-Indikator am Display, und der Schriftzug „Disk“ wird im Textbereich des Displays angezeigt.
- 2 Drücken Sie die [▼]-CURSOR-Taste, um das Kartenmodusmenü (oder das Diskettenmodusmenü) anzuzeigen.
- 3 Verwenden Sie die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten, um die Anzeige „Format“ („Formatieren“) zu erhalten.
- 4 Drücken Sie die [▼]-CURSOR-Taste.
 - Anwender des WK-3500
Falls Sie eine Diskette formatieren, erscheint hier eine Anzeige für die Spezifikation der Dichte der Diskette. Verwenden Sie die [◀]- und [▶]-CURSOR-Tasten, um entweder „2DD“ oder „2HD“ zu wählen, und drücken Sie danach die [▼]-CURSOR-Taste.
 - Dadurch wird eine Bestätigungsmeldung angezeigt, die Sie fragt, ob sie das Medium wirklich formatieren möchten.
- 5 Drücken Sie die YES-Taste, um mit dem Formatieren zu beginnen.
 - Dadurch leuchtet die Datenzugriffslampe auf, und die Meldung „Pls Wait“ („Bitte warten“) erscheint am Display, um damit anzuzeigen, dass eine Kartenzugriffsoperation ausgeführt wird. Versuchen Sie niemals eine andere Operation auf dem Keyboard auszuführen, während auf die Karte zugegriffen wird. Die Meldung „Complete“ („Beendet“) erscheint am Display, nachdem die Formatierung des Mediums beendet wurde. Nach einigen Sekunden wird die Meldung durch die Dateinamen-Wahlanzeige ersetzt.
 - Falls Sie mit der Formatierung nicht fortsetzen möchten, drücken Sie die EXIT-Taste oder die NO-Taste als Antwort auf die obige Bestätigungsmeldung. Dadurch wird an das Modusmenü zurückgekehrt.
- 6 Nachdem Sie die Formatierungsoperation beendet haben, drücken Sie die DISK/CARD-Taste (die CARD-Taste an dem WK-3100/WK-3000), um den Kartenmodus zu verlassen.

Eingabe von Zeichen

Nachfolgend ist beschrieben, welche Typen von Zeichen Sie eingeben können, wenn Sie die Daten in dem Anwenderbereich oder auf einem externen Speichermedium abspeichern.

Anwenderbereichdaten

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

Daten für externes Speichermedium

Sie können die gleichen Zeichen eingeben, wie sie für MS-DOS Dateinamen gestattet sind.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
U	V	W	X	Y	Z	\$	&	_	'
()	-	^	{	}	@	~	`	



Fehlermeldungen für SmartMedia-Karte

Anzeigemeldung	Ursache	Abhilfe
Err Card R/W	Es liegt ein Fehler mit der Karte vor.	Verwenden Sie eine andere Karte.
Err CardFull	Die Karte ist voll.	1. Verwenden Sie eine andere Karte. 2. Löschen Sie Dateien, die Sie nicht mehr benötigen, von der Karte (Seite G-101).
Err No Card	1. Die Karte ist nicht richtig in den Kartenslot eingesetzt. 2. Es ist keine Karte in den Kartenslot eingesetzt, oder die Karte wurde während einer Kartenoperation entfernt.	1. Entfernen Sie die Karte, und setzen Sie diese danach wieder richtig ein (Seite G-94). 2. Setzen Sie eine Karte in den Kartenslot ein. Entfernen Sie niemals eine Karte aus dem Kartenslot, während eine Kartenzugriffsoperation ausgeführt wird.
Err Name	1. Eine Datei mit dem gleichen Namen existiert bereits, wie die Datei, die Sie zu verwenden versuchen. 2. Sie versuchen die Verwendung eines Dateinamens, der gemäß MS-DOS nicht erlaubt ist.	1. Verwenden Sie einen unterschiedlichen Dateinamen (Seite G-100). 2. Benennen Sie die Dateien unter Verwendung der zulässigen Zeichen (Seite G-103).
Err ReadOnly	Es wurde versucht, eine Datei mit dem gleichen Namen wie der einer vorhandenen Nur-Lese-Datei zu speichern.	Die neue Datei auf einer anderen Diskette speichern oder einen anderen Namen verwenden.
Err Format	1. Das Format der Diskette ist nicht kompatibel mit diesem Keyboard. 2. Die Diskette ist nicht formatiert. 3. Die Diskette ist beschädigt.	1. Auf eine Diskette mit richtigem Format wechseln. G-102 2. Die Diskette formatieren. G-102 3. Eine andere Diskette verwenden.
Err Mem Full	Der Speicher des Keyboards wurde während des Importierens von Daten von einer Diskette voll.	1. Löschen Sie die nicht mehr benötigten Daten aus dem Anwenderbereich, welcher der Datei entspricht, die Sie zu speichern versuchen. 2. Falls Daten im Songspeicher (SG0 bis 4) gespeichert sind, die nicht mehr benötigten Song-Daten löschen. G-72
Err Not SMF0	Die gelesene Datei entspricht nicht dem SMF0-Format.	Nur Dateien des SMF0-Formats verwenden.
Err No File	Das Keyboard kann keine lesbare Datei auf der Diskette finden.	Verwenden Sie eine Diskette, die auf diesem Keyboard abgespeicherte Daten oder kompatible Daten von einem anderen Gerät enthält.
Err Protect	Die Karte weist Schreibschutz auf.	1. Eine andere Karte verwenden. 2. Den Schreibschutzaufkleber von der Karte entfernen, um weitere Datenspeicherung zu ermöglichen. G-93
Err Convert	Es ist nicht ausreichend Speicherplatz für die Speicherung der durch Umwandlung der Songdaten von dem SONG-Format in das SMF-Format erzeugten Daten vorhanden.	Löschen Sie nicht mehr benötigte SMF-Dateien von Ihren SMF-Daten (Seite G-80).
Err WrongDat	Die Daten auf der Karte sind korrumpiert.	Andere Daten oder eine andere Karte verwenden.





Diskettenlaufwerk-Fehlermeldungen (nur WK-3500)

Anzeigemeldung	Ursache	Abhilfe
Err ReadOnly	Es wurde versucht, eine Datei mit dem gleichen Namen wie der einer vorhandenen Nur-Lese-Datei zu speichern.	Die neue Datei auf einer anderen Diskette speichern oder einen anderen Namen verwenden.
Err Format	1. Das Format der Diskette ist nicht kompatibel mit diesem Keyboard. 2. Die Diskette ist nicht formatiert. 3. Die Diskette ist beschädigt.	1. Auf eine Diskette mit richtigem Format wechseln. G-102 2. Die Diskette formatieren. G-102 3. Eine andere Diskette verwenden.
Err Disk R/W	Die Diskette ist beschädigt.	Eine andere Diskette verwenden.
Err DiskFull	Die Diskette ist voll.	1. Eine andere Diskette verwenden. 2. Nicht mehr benötigte Dateien löschen, um Platz für das Speichern von neuen Daten zu machen. G-101
Err Mem Full	Der Speicher des Keyboards wurde während des Importierens von Daten von einer Diskette voll.	1. Löschen Sie die nicht mehr benötigten Daten aus dem Anwenderbereich, welcher der Datei entspricht, die Sie zu speichern versuchen. 2. Falls Daten im Songspeicher (SG0 bis 4) gespeichert sind, die nicht mehr benötigten Song-Daten löschen. G-72
Err Not SMF0	Die gelesene Datei entspricht nicht dem SMF0-Format.	Nur Dateien des SMF0-Formats verwenden.
Err No Disk	1. Die Diskette ist nicht richtig in das Laufwerk eingesetzt. 2. Keine Diskette ist in das Laufwerk eingesetzt.	1. Die Diskette aus dem Laufwerk auswerfen und danach richtig einsetzen. G-94 2. Eine Diskette in das Laufwerk einsetzen.
Err No File	Das Keyboard kann keine lesbare Datei auf der Diskette finden.	Verwenden Sie eine Diskette, die auf diesem Keyboard abgespeicherte Daten oder kompatible Daten von einem anderen Gerät enthält.
Err Protect	Die Diskette weist Schreibschutz auf.	1. Eine andere Diskette verwenden. 2. Die Schreibschutzöffnung der Diskette schließen, um weitere Datenspeicherung zu ermöglichen. G-95
Err Convert	Es ist nicht ausreichend Speicherplatz für die Speicherung der durch Umwandlung der Songdaten von dem SONG-Format in das SMF-Format erzeugten Daten vorhanden.	Löschen Sie nicht mehr benötigte SMF-Dateien von Ihren SMF-Daten (Seite G-80).
Err WrongDat	Die zu lesende Datei weist das falsche Dateiformat auf. Die Daten auf der Diskette sind korruptiert.	Andere Daten oder eine andere Diskette verwenden.
Err Name	Eine Datei mit dem gleichen Namen existiert bereits auf der Diskette, wie die Datei, die Sie zu verwenden versuchen.	Verwenden Sie einen unterschiedlichen Dateinamen (Seite G-100).



Störungsbeseitigung

Problem	Mögliche Ursache	Abhilfe	Siehe Seite
Kein Keyboard-Sound	<ol style="list-style-type: none"> 1. Problem mit der Stromversorgung. 2. Die Stromversorgung ist nicht eingeschaltet. 3. Lautstärke-Einstellung zu niedrig. 4. Es wird auf der Begleitungs-Tastatur gespielt, wenn die MODE-Taste auf CASIO CHORD oder FINGERED gestellt ist. 5. Local Control ist ausgeschaltet. 6. Mixer-Kanal 1 ist ausgeschaltet. 7. Lautstärkeeinstellung für Mixer-Kanal 1 ist zu niedrig. 8. Der DSP-Lautstärkeparameter ist zu niedrig eingestellt. 9. Der Ausdruckswert der auf dem SMF-Player wiedergegebenen Datei ist zu niedrig. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Das Netzgerät richtig anschließen, auf richtige Polung (+/-) der Batterien achten und sicherstellen, dass die Batterien nicht verbraucht sind. 2. Die POWER-Taste drücken, um die Stromversorgung einzuschalten. 3. Den VOLUME-Regler verwenden, um die Lautstärke zu erhöhen. 4. Keiner der Begleitungsmodus-Indikatoren leuchtet, was bedeutet, dass die Begleitautomatik ausgeschaltet ist. 5. Local Control einschalten. 6. Den Mixer verwenden, um Kanal 1 einzuschalten. 7. Den Mixer verwenden, um die Lautstärkeeinstellung für Kanal 1 zu erhöhen. 8. Erhöhen Sie den DSP-Parameterwert. 9. Verlassen Sie den SMF-Player-Modus, und rufen Sie diesen danach wieder auf, oder ändern Sie den Mitspielpart der Wiedergabe des SMF-Players. 	<p>G-16, 17</p> <p>G-22</p> <p>G-22</p> <p>G-38</p> <p>G-82</p> <p>G-47</p> <p>G-48</p> <p>G-50</p> <p>G-84</p>
Eines der folgenden Symptome bei Batteriebetrieb	Niedrige Batteriespannung	Die Batterien erneuern oder das Netzgerät verwenden.	G-16, 17
<ul style="list-style-type: none"> • Stromversorgungs-Kontrolllampe blass • Instrument schaltet nicht ein • Display flimmert, ist blass oder kann nur schwer abgelesen werden • Ungewöhnlich niedrige Lautsprecher/Kopfhörer-Lautstärke • Verzerrungen im ausgegebenen Sound • Manchmalige Unterbrechung des Sounds beim Spielen mit hoher Lautstärke • Plötzlicher Stromausfall beim Spielen mit hoher Lautstärke • Flimmern oder Verblässen des Displays, wenn mit hoher Lautstärke gespielt wird • Kontinuierliche Sound-Ausgabe nachdem Sie eine Taste freigeben • Eine von der gewählten Klangfarbe vollständig unterschiedliche Klangfarbe wird gespielt • Ein abnormales Rhythmuspattern und Demo-Musikstück wird gespielt • Abnormal niedriger Mikrofonpegel (nur WK-3100) • Verzerrung des Mikrofoneingangs (nur WK-3100) • Blasse Stromversorgungs-Indikatorlampe, wenn ein Mikrofon verwendet wird (nur WK-3100) • Plötzlicher Stromausfall, wenn das Mikrofon verwendet wird (nur WK-3100) • Stromausfall, verzerrter Klang oder niedrige Lautstärke, wenn von einem angeschlossenen Computer oder MIDI-Gerät wiedergegeben wird • Plötzlicher Stromausfall während eine Diskette gelesen bzw. auf dieser geschrieben wird (nur WK-3500) 			



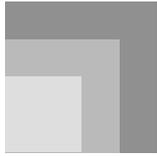
Störungsbeseitigung

Problem	Mögliche Ursache	Abhilfe	Siehe Seite
Die automatische Begleitung ertönt nicht.	1. Begleitungslautstärke auf 000 eingestellt.	1. Den ACCOMP VOLUME-Taste verwenden, um die Lautstärke zu erhöhen.	G-46
	2. Die Kanäle 6 bis 10 der automatischen Begleitungsteile sind ausgeschaltet.	2. Den Mixer verwenden, um die Kanäle einzuschalten.	G-47
	3. Lautstärkeeinstellungen der Kanäle 6 bis 10 der automatischen Begleitungsteile zu niedrig.	3. Den Mixer verwenden, um die Lautstärkeeinstellungen der einschlägigen Kanäle zu erhöhen.	G-48
Die Sound-Ausgabe ändert nicht, wenn der Tastendruck geändert wird.	Anschlagdynamik ist ausgeschaltet.	Die TRANSPOSE/FUNCTION-Taste drücken, um die Anschlagdynamik einzuschalten.	G-78
Beim Spielen auf dem Keyboard ertönen zwei Klangf	Überlagerung (Mischklangfarbe) ist eingeschaltet.	Die LAYER-Taste drücken, um die Überlagerung auszuschalten.	G-74
Unterschiedliche Klangfarben ertönen, wenn Tasten in unterschiedlichen Keyboard-Bereichen gedrückt werden.	Auftrennung (Split) ist eingeschaltet.	Die SPLIT-Taste drücken, um die Auftrennung auszuschalten.	G-75
Tonart oder Stimmung passt nicht, wenn mit einer anderen MIDI-Maschine mitgespielt wird.	1. Der Stimmungs- oder Transponierungs-Parameter ist auf einen anderen Wert als 00 eingestellt.	1. Den Transponierungs- oder Stimmungs-Parameter auf 00 ändern.	G-77, 78
	2. Die Einstellungen für Mixer-Grobstimmung, Feinstimmung und/oder Oktavverschiebung weisen andere Werte als 00 auf.	2. Verwenden Sie den Mixer, um die Einstellungen für Grobstimmung, Feinstimmung und/oder Oktavverschiebung auf 00 einzustellen.	G-49
Parts setzen plötzlich aus während der Wiedergabe aus dem Songspeicher.	Die Anzahl der gleichzeitig wiedergegebenen Klangfarben übersteigt den Grenzwert des Keyboards.	Verwenden Sie den Mixer, um nicht benötigte Kanäle auszuschalten und die Anzahl der wiederzugebenden Parts zu reduzieren.	G-47
Manche Parts werden während der Wiedergabe aus dem Songspeicher nicht wiedergegeben.	1. Die Kanäle sind ausgeschaltet.	1. Verwenden Sie den Mixer, um die Kanäle einzuschalten.	G-47
	2. Die Lautstärke ist zu niedrig eingestellt.	2. Verwenden Sie den Mixer, um die Lautstärkeeinstellung zu überprüfen.	G-48
Nichts passiert, wenn die LAYER- oder SPLIT-Taste gedrückt wird.	1. Ein oder mehrere Melodienkanäle (2 bis 4) sind ausgeschaltet.	1. Verwenden Sie den Mixer, um die Kanäle 2 bis 4 einzuschalten.	G-47
	2. Die Lautstärke eines oder mehrerer Melodienkanäle (2 bis 4) ist zu niedrig eingestellt.	2. Verwenden Sie den Mixer, um die Lautstärkeeinstellung der Kanäle 2 bis 4 anzuheben.	G-48
	3. Das Keyboard ist auf die Aufnahmebereitschaft geschaltet.	3. Die LAYER- und SPLIT-Tasten sind außer Betrieb gesetzt, wenn das Keyboard auf Aufnahmebereitschaft oder Aufnahme geschaltet ist.	G-74, 75
	4. Der SMF-Player-Modus wird derzeit verwendet.	4. Schalten Sie den SMF-Player-Modus aus. Mischklangfarbe und Split (Tastatur-Auftrennung) stehen nicht zur Verfügung, wenn der SMF-Player-Modus verwendet wird.	G-84
Kein Ton wird erzeugt, wenn MIDI-Daten von einem Computer wiedergegeben werden.	1. Die MIDI-Kabel sind nicht richtig angeschlossen. 2. Der Kanal ist ausgeschaltet oder die Lautstärkeeinstellung ist zu niedrig.	1. Schließen Sie die MIDI-Kabel richtig an. 2. Verwenden Sie den Mixer, um den Kanal einzuschalten oder die Lautstärkeeinstellung anzuheben.	G-89 G-46, 47



Störungsbeseitigung

Problem	Mögliche Ursache	Abhilfe	Siehe Seite
Das Spielen auf dem Keyboard erzeugt einen unnatürlichen Klang, wenn an einen Computer angeschlossen.	Die MIDI Thru-Funktion des Computers ist eingeschaltet.	Schalten Sie die MIDI Thru-Funktion an dem Computer aus, oder schalten Sie Local Control an dem Keyboard aus.	G-82
Die Akkordbegleitungsdaten können auf dem Computer nicht aufgezeichnet werden.	Die MIDI-Begleitungs-Ausgabe ist ausgeschaltet.	Schalten Sie die MIDI-Begleitungs-Ausgabe ein.	G-82
Das Keyboard nach dem Einschalten der Stromversorgung ungewöhnlich hochgefahren.	Der Inhalt des Flash-Speichers ist korruptiert. Es liegt ein Problem mit der Karte vor.	<ol style="list-style-type: none"> Entfernen Sie die Batterien aus dem Keyboard, trennen Sie das Netzgerät ab, und drücken Sie danach die POWER-Taste. Setzen Sie die Batterien wieder ein und/oder schließen Sie das Netzgerät wieder an, und drücken Sie danach erneut die POWER-Taste, um die Stromversorgung einzuschalten. Verwenden Sie die TRANPOSE/FUNCTION-Taste, um eine Systemrückstellungsoperation auszuführen. <ul style="list-style-type: none"> Falls dadurch das Problem nicht gelöst wird, wenden Sie sich für die Reparatur an den nächsten autorisierten CASIO-Kundendienst. 	G-83
Eine herunter geladene Klangfarbe mit Wellenform enthält Rauschstörungen oder die Keyboard-Operation wird abnormal, wenn Anwenderdaten gewählt werden.	Jemand hat das Keyboard ausgeschaltet, während Daten in dem Flash-Speicher abgespeichert wurden, oder jemand hat zu einer Korruption der Daten in dem Flash-Speicher beigetragen.	Verwenden Sie die TRANPOSE/FUNCTION-Taste, um eine Systemrückstellung auszuführen. Falls das Problem dadurch nicht gelöst wird, wenden Sie sich für die Wartung an den nächsten autorisierten CASIO-Kundendienst.	G-83
Speichern der Daten auf Karte nicht möglich.	1. Die Karte weist Schreibschutz auf.	1. Nehmen Sie den Schreibschutzaufkleber von der Karte ab.	G-93
	2. Die Karte ist nicht richtig in den Kartenslot eingesetzt.	2. Setzen Sie die Karte richtig in den Kartenslot ein.	G-94
	3. Auf der Karte ist kein ausreichender Platz vorhanden.	3. Verwenden Sie eine unterschiedliche Karte, oder löschen Sie nicht mehr benötigte Dateien von der verwendeten Karte.	G-101
	4. Sie versuchen die Verwendung einer Karte, deren Spannung oder Kapazität von diesem Keyboard nicht unterstützt wird.	4. Verwenden Sie nur eine Karte mit der für dieses Keyboard spezifizierten Spannung und Kapazität.	G-93
	5. Die Karte ist beschädigt.	5. Verwenden Sie eine andere Karte.	
Aufrufen von Daten von einer Karte nicht möglich.	1. Die Karte ist nicht richtig in den Kartenslot eingesetzt.	1. Setzen Sie die Karte richtig in den Kartenslot ein.	G-94
	2. In dem Bereich, in den Sie die Daten zu importieren versuchen, ist nicht ausreichend Platz vorhanden.	2. Löschen Sie die gegenwärtig in dem Flash-Speicher abgelegten und nicht mehr benötigten Rhythmus-, SMF- oder Klangfarbendaten mit Wellenform, um Platz für die importierten Daten zu machen.	G-83
	3. Sie versuchen die Verwendung einer Karte, deren Spannung oder Kapazität von diesem Keyboard nicht unterstützt wird.	3. Verwenden sie nur eine Karte, deren Spannung und Kapazität für dieses Keyboard spezifiziert ist.	G-93
	4. Die Karte ist beschädigt.	4. Verwenden Sie eine andere Karte.	
Statisches Rauschen bei angeschlossenem Mikrofon. (nur WK-3100)	1. Ein von dem empfohlenen Typ abweichendes Mikrofon wird verwendet.	1. Mikrofon des Cannon-Typs mit vollständiger Metallabschirmung verwenden.	G-21
	2. Das Mikrofon wird in der Nähe einer Beleuchtung durch Leuchtstoffröhren verwendet.	2. Entfernen Sie das Mikrofon von der Quelle des statischen Rauschens.	G-21
Kein Mikrofonton (nur WK-3100)	<ol style="list-style-type: none"> Mikrofonlautstärke zu niedrig eingestellt. Mikrofon-Ein/Aus-Schalter auf Position OFF gestellt. 	<ol style="list-style-type: none"> Erhöhen Sie die Mikrofonlautstärke. Schalten Sie den Mikrofon-Ein/Aus-Schalter auf die Position ON. 	G-21 G-21



Technische Daten

Modell:	WK-3500/WK-3100/WK-3000																		
Keyboard:	76 Tasten der Normalgröße, 6 1/4 Oktaven mit Anschlagdynamik (OFF/1/2/3)																		
Klangfarben:	300 Fortschrittliche Klangfarben + 200 Preset-Klangfarben + 16 Schlagzeug-Sets + 100 Standard-Anwenderklangfarben + 20 Anwenderklangfarben mit Wellenform*: + 4 Schlagzeug-Sets mit Wellenform* + 50 Zugriegel-Organ-Klangfarben + 100 Anwender-Zugriegel-Organ-Klangfarben + 150 Zugriegel-Organ-Klangfarben (insgesamt 790 Klangfarben); Mischklangfarbe/Split (Tastatur-Auftrennung)																		
Rhythmusinstrument-Klangfarben:	61																		
Polyphonie:	Max. 32-notig (10-notig für bestimmte Klangfarben)																		
Zugriegel-Organ-Funktion																			
Zugriegel:	9 (16', 5 1/3', 8', 4', 2 2/3', 2', 1 3/5', 1 1/3', 1')																		
Perkussion:	Zweite, Dritte																		
Klickgeräusch:	Ein, Aus																		
Effekte:	DSP (200 Typen: intern, 100 Anwenderbereiche) + Nachhall (16 Typen) + Chorus (16 Typen) + Equalizers (10 Typen, 4 Bänder)																		
Automatische Begleitung																			
Rhythmusmuster:	156 (intern, 16 Anwenderbereiche*)																		
Tempo:	Variabel (226 Schritte, ♩ = 30 bis 255)																		
Akkorde:	3 Greifmethoden (CASIO CHORD, FINGERED, FULL RANGE CHORD)																		
Rhythmus-Controller:	START/STOP, INTRO/ENDING 1 und 2, VARIATION/FILL-IN 1 und 2, SYNCHRO/FILL-IN NEXT																		
Begleitungslautstärke:	0 bis 127 (128 Schritte)																		
One-Touch-Presets:	Aufrufen der Einstellungen für Klangfarbe, Tempo, Mischklangfarbe ein/aus, Harmonisierautomatik ein/aus in Abhängigkeit von dem Rhythmus.																		
Harmonisierautomatik:	10 typen : Automatisches Hinzufügen von Noten, welche mit den Melodiennoten harmonisieren, abhängig von den spezifizierten Akkorden der Begleitautomatik.																		
Speicher-Funktion																			
Songs:	5																		
Aufnahmespuren:	6 (2 bis 6 sind Melodien-Spuren)																		
Aufnahmemethoden:	Echtzeit, schrittweise																		
Speicher-Kapazität:	Etwa 10.000 Noten (insgesamt für 5 Songs)																		
Editier-Funktion:	Vorhanden																		
Demo-Musikstücke:	3																		
	<WK-3500>																		
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Musikstücknummer</th> <th>Bezeichnung</th> <th>Komponist</th> <th>Spielzeit</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>Garage Flava</td> <td>Steve Turner</td> <td>2:15</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>Breath of Air</td> <td>Hage Software</td> <td>2:19</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Nora Park</td> <td>TECH-NOTE INTERNATIONAL LTD.</td> <td>2:06</td> </tr> </tbody> </table>	Musikstücknummer	Bezeichnung	Komponist	Spielzeit	0	Garage Flava	Steve Turner	2:15	1	Breath of Air	Hage Software	2:19	2	Nora Park	TECH-NOTE INTERNATIONAL LTD.	2:06		
Musikstücknummer	Bezeichnung	Komponist	Spielzeit																
0	Garage Flava	Steve Turner	2:15																
1	Breath of Air	Hage Software	2:19																
2	Nora Park	TECH-NOTE INTERNATIONAL LTD.	2:06																
	<WK-3100/WK-3000>																		
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Musikstücknummer</th> <th>Bezeichnung</th> <th>Komponist</th> <th>Spielzeit</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>Nora Park</td> <td>TECH-NOTE INTERNATIONAL LTD.</td> <td>2:06</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>Garage Flava</td> <td>Steve Turner</td> <td>2:15</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Strut With Beauty</td> <td>Edward Alstrom</td> <td>1:52</td> </tr> </tbody> </table>	Musikstücknummer	Bezeichnung	Komponist	Spielzeit	0	Nora Park	TECH-NOTE INTERNATIONAL LTD.	2:06	1	Garage Flava	Steve Turner	2:15	2	Strut With Beauty	Edward Alstrom	1:52		
Musikstücknummer	Bezeichnung	Komponist	Spielzeit																
0	Nora Park	TECH-NOTE INTERNATIONAL LTD.	2:06																
1	Garage Flava	Steve Turner	2:15																
2	Strut With Beauty	Edward Alstrom	1:52																



Technische Daten

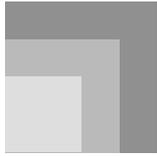
Synthesizer-Funktion Parameter:	Einschwingzeit; Nachklangzeit; Resonanz; Cutoff-Frequenz; Vibratotyp; Vibratoverzögerung; Vibratotiefe; Vibratorate; Oktavverschiebung; Pegel; Anschlagempfindlichkeit; Nachhall senden; Chorus senden; DSP-Leitung; DSP-Typ; DSP-Parameter; 300 fortschrittliche Klangfarben + 200 Preset-Klangfarben + 16 Schlagzeugsounds + 124 Anwenderklangfarben + 150 Zugriegel-Organ-Klangfarben (insgesamt 790 Klangfarben)
Registrationspeicher Anzahl der Setups: Speicherinhalt:	32 (4 Setups x 8 Banken) Klangfarbe, Rhythmus, Tempo, Mischklangfarben ein/aus, Split ein/aus, Splitpunkt, Harmonisierautomatik ein/aus, Mixer-Einstellungen (Kanäle 1 bis 10), Effekteinstellungen, Anschlagdynamik-Einstellungen, Einstellung der zuordnungsbaeren Buchse, Transponierung, Stimmung, Einstellung der Begleitungslautstärke, Tonhöhen-Beugungsbereich, Harmonisierungsautomatiktyp, Einstellung der MODE-Taste, Synchronbereitschaftsstatus, Mixer-Haltefunktion, DSP-Haltefunktion, Parameter des Synthesizer-Modus
Mixer-Funktion Kanäle: Parameter:	16 Klangfarbe; Part ein/aus; Lautstärke; Panorama; Oktavverschiebung; Grobstimmung; Feinstimmung; Nachhall senden; Chorus senden; DSP-Leitung; DSP-Pegel, DSP-Panorama, DSP-Systemnachhall senden, DSP-Systemchorus senden
MIDI:	16 Multi-Klangfarben-Empfang, GM Ebene 1 als Standard
Andere Funktionen Tonhöhen-Beugungsbereich: Modulation: Transponierung: Stimmung: Flüssigkristallanzeige (LCD):	Einstellbar (12 Halbtöne aufwärts und abwärts) Ausgerüstet 49 Schritte (-24 Halbtöne bis +24 Halbtöne) Variabel (A4 = etwa 440 Hz ± 100 Cent) Einstellbarer Kontrast
SMF-Player: Unterstütztes Format:	Speicherung von bis zu 200 Dateien* im Flash-Speicher SMF0
Flash-Speicher Kapazität: Gemeinsamer Bereich:	2MB Ca. 1,5 MB (Wellenformdaten, Begleitungsdaten, SMF-Daten) Weitere Speicherung von Wellenform-, Begleitungs- und SMF-Daten wird unmöglich, nachdem die Summe dieser Daten etwa 1,5 MB erreicht hat.
Kartenslot Funktionen:	3,3V SmartMedia™ (8 MB, 16 MB, 32 MB, 64 MB, 128 MB) Abspeichern und Laden von Anwender-Klangfarben, Anwender-Songs- und Registrationsdaten; Wiedergabe von SMF; Formatieren von Karten; Löschen von Dateien; Neubenennung von Dateien
Diskettenlaufwerk (nur WK-3500) Bauart: Formate: Funktionen:	3,5-Zoll Diskettenlaufwerk 2DD (720 KB MS-DOS Format) 2HD (1,44 MB MS-DOS Format) Abspeichern und Laden von Anwender-Klangfarben, Anwender-Songs- und Registrationsdaten; Wiedergabe von SMF; Formatieren von Disketten; Löschen von Dateien; Neubenennung von Dateien



Technische Daten

Anschlüsse MIDI-Buchsen: Zuordnungsbare Sustain-Buchse: • WK-3500 Kopfhörer: Leitungsausgang (R,L/MONO): • WK-3100/WK-3000 Kopfhörer / Ausgangsbuchse: Stromversorgungsanschluss: Mikrofoneingang: (nur WK-3100)	IN, OUT Klinkenbuchse (Sustain, Sostenuto, Soft, Rhythmus Start/Stop) Stereo-Klinkenbuchse Ausgangsimpedanz: 200 Ω Ausgangsspannung: Maximal 250 mV (effekt.) Standard-Klinkenbuchse x 2 Ausgangsimpedanz: 3 kΩ Ausgangsspannung: Maximal 1,5 V (effekt.) Stereo-Klinkenbuchse Ausgangsimpedanz: 200 Ω Ausgangsspannung: Max. 5,5 V (bewertet) 12 V DC (12 V Gleichstrom) Stereo-Klinkenbuchse (mit Mikrofonpegelregler) Eingangsimpedanz: 1 kΩ Eingangsempfindlichkeit: 10 mV
Stromversorgung: Batterien: Batterielebensdauer: Netzgerät: Abschaltautomatik:	Zwei Stromversorgungssysteme 6 Mono-Batterien Ca. 4 Stunden kontinuierlicher Betrieb mit Alkali-Batterien AD-12 Automatisches Abschalten der Stromversorgung etwa sechs Minuten nach der letzten Tastenbetätigung. Arbeitet nur bei Batteriebetrieb; kann manuell außer Betrieb gesetzt werden.
Lautsprecher-Ausgangsleistung:	6,1 W + 6,1 W
Leistungsaufnahme:	12 V --- 18 W
Abmessungen:	112,3 x 42,3 x 16,0 cm
Gewicht:	WK-3500: Etwa 10,0 kg (einschließlich Batterien) WK-3100/WK-3000: Etwa 9,5 kg (einschließlich Batterien)

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



Pflege Ihres Instruments

Hitze, Feuchtigkeit und direkte Sonnenbestrahlung vermeiden.

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

Niemals in der Nähe eines Fernsehers oder Radios verwenden.

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

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

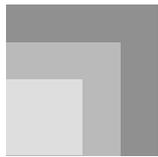
Das Instrument mit einem in milder Seifenwasserlösung oder neutralem Waschmittel angefeuchteten Lappen reinigen. Den Lappen in das Lösungsmittel tauchen und danach gut auswringen, sodass er fast trocken ist.

Bei der Verwendung extreme Temperaturen vermeiden.

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

HINWEIS

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



Anhang

Klangfarbenliste

Fortschrittliche Klangfarben

Nr.	Klangfarben- gruppe	Klangfarbenname	Programm- änderung	Bankwahl MSB	Maximale Polyfonie	Bereichs- typ	DSP-Typ
0	PIANO	STEREO GRAND PIANO	0	51	16	N	RvbHall1
1	PIANO	STEREO MELLOW PIANO	0	52	16	N	GateRvb2
2	PIANO	STEREO BRIGHT PIANO	1	50	16	N	Equalize
3	PIANO	GRAND PIANO	0	48	32	N	RvbHall1
4	PIANO	MELLOW PIANO	0	50	32	N	Equalize
5	PIANO	BRIGHT PIANO	1	48	32	N	Enhancer
6	PIANO	GRAND PIANO WIDE	0	49	32	N	Reflect
7	PIANO	HARPSICHORD	6	51	32	N	CmpChoRf
8	PIANO	ELEC. GRAND PIANO	2	48	32	N	Equalize
9	PIANO	SYNTH-STR PIANO	0	54	16	N	Cho Flan
10	PIANO	MODERN PIANO	1	51	16	N	Equalize
11	PIANO	STRINGS PIANO	1	52	16	N	RvbHall1
12	PIANO	VOICE PIANO	0	53	16	N	Reflect
13	PIANO	DANCE PIANO	1	53	16	N	Enha Dly
14	PIANO	MODERN E.G.PIANO	2	50	16	N	ChoDly 1
15	PIANO	HONKY-TONK 1	3	48	16	N	Chorus 4
16	PIANO	1 OCTAVE PIANO	3	51	16	N	Equalize
17	PIANO	2 OCTAVE PIANO	3	50	16	N	RvbRoom2
18	PIANO	COUPLED HARPSICHORD	6	49	16	N	CmpChoRf
19	E.PIANO	ELEC. PIANO 1	4	48	32	N	Chorus 3
20	E.PIANO	MODERN EP 1	5	48	16	N	Chorus 3
21	E.PIANO	TREMOLO E.PIANO	4	55	32	N	Cho Trem
22	E.PIANO	60'S E.PIANO	4	51	32	N	Auto Pan
23	E.PIANO	MELLOW E.PIANO	4	52	16	N	CmpChoRf
24	E.PIANO	SYNTH-STR. E.PIANO 2	5	52	16	N	Equalize
25	E.PIANO	CLAVI	7	48	32	N	CmpChoRf
26	E.PIANO	SOFT E.PIANO	5	50	16	N	Equalize
27	E.PIANO	AUTO WAH E.PIANO	4	56	32	N	Auto Wah
28	E.PIANO	PHASER E.PIANO	4	57	32	N	PhaAPan1
29	E.PIANO	GLASS E.PIANO	4	50	16	N	Equalize
30	E.PIANO	E.PIANO PAD	4	53	16	N	StPhaser
31	E.PIANO	SYNTH-STR. E.PIANO 1	4	54	16	N	Equalize
32	E.PIANO	MODERN EP 2	5	49	16	N	Enha Dly
33	E.PIANO	STRINGS E.PIANO	5	53	16	N	ChoDly 1
34	E.PIANO	RESONANCE CLAVI	7	50	32	N	Auto Wah
35	E.PIANO	PULSE CLAVI	7	49	32	N	CmpEnDly
36	CHROM.PERC	TREMOLO VIBRAPHONE	11	48	32	N	Cho Trem
37	CHROM.PERC	MARIMBA	12	48	32	N	Reflect
38	CHROM.PERC	GLOCKENSPIEL	9	48	32	1	Reflect
39	CHROM.PERC	CELESTA	8	48	32	N	Reflect
40	CHROM.PERC	VIBRAPHONE	11	50	32	N	Reflect
41	CHROM.PERC	PHASER MARIMBA	12	50	32	N	PhaDly 2
42	CHROM.PERC	DELAY GLOCKENSPIEL	9	49	32	1	PhaDly 2
43	CHROM.PERC	DELAY CELESTA	8	49	32	N	3Tap Dly
44	ORGAN	ROTARY DRAWBAR	16	52	32	N	RotRef 1
45	ORGAN	ROTARY PERC. ORGAN 1	17	52	16	N	RotRef 1
46	ORGAN	70'S ORGAN	17	49	32	N	Rotary 1
47	ORGAN	TREMOLO ORGAN	16	49	32	N	Cho Trem
48	ORGAN	JAZZ DRAWBAR	17	53	16	N	RotRef 1
49	ORGAN	ROCK ORGAN	18	48	16	N	Rotary 2
50	ORGAN	ROTARY ELEC. ORGAN	16	53	32	N	Rotary 2
51	ORGAN	ROTARY PERC. ORGAN 2	17	54	16	N	RotRef 1
52	ORGAN	CHURCH ORGAN 1	19	48	16	N	RvbHall2



Anhang

Nr.	Klangfarben- gruppe	Klangfarbenname	Programm- änderung	Bankwahl MSB	Maximale Polyfonie	Bereichs- typ	DSP-Typ
53	ORGAN	CHAPEL ORGAN	19	51	32	N	RvbHall2
54	ORGAN	ACCORDION	21	48	16	N	Reflect
55	ORGAN	HARMONICA	22	48	32	N	Reflect
56	ORGAN	BANDONEON	23	48	16	N	Reflect
57	ORGAN	DRAWBAR ORGAN 1	16	48	32	N	Reflect
58	ORGAN	ELEC. ORGAN	16	51	32	N	Reflect
59	ORGAN	DRAWBAR ORGAN 2	16	50	32	N	Rotary 1
60	ORGAN	OVD ROTARY ORGAN	16	54	32	N	Od Rot 2
61	ORGAN	PERC. ORGAN 1	17	48	16	N	Reflect
62	ORGAN	PERC. ORGAN 2	17	51	16	N	Rotary 2
63	ORGAN	JAZZ ORGAN	17	50	16	N	Reflect
64	ORGAN	OVD ROCK ORGAN	18	49	16	N	OdRtRef1
65	ORGAN	CHURCH ORGAN 2	19	49	16	N	RvbHall1
66	ORGAN	OCTAVE ACCORDION	21	49	16	N	CmpChoRf
67	ORGAN	SLOW HARMONICA	22	49	32	N	RvbRoom2
68	ORGAN	NEO BANDONEON	23	49	16	N	ChoDly 4
69	GIUITAR	NYLON GUITAR	24	48	32	-1	Equalize
70	GIUITAR	STEEL GUITAR	25	48	32	-1	Equalize
71	GIUITAR	JAZZ GUITAR	26	48	32	-1	CmpChoRf
72	GIUITAR	CHORUS CLEAN GUITAR	27	49	32	-1	CmpChoRf
73	GIUITAR	CRUNCH ELEC. GUITAR	27	52	32	-1	CrnDelay
74	GIUITAR	OVD FRONT GUITAR	29	49	32	-1	CmpOdDly
75	GIUITAR	FEEDBACK DIST. GT	30	52	16	-1	DistDly1
76	GIUITAR	ROTARY GUITAR	27	53	32	-1	Rotary 2
77	GIUITAR	MUTED DIST. GUITAR	28	49	32	-1	MetalDly
78	GIUITAR	MELLOW NYLON GUITAR	24	51	16	-1	ChoDly 3
79	GIUITAR	ENHANCED STEEL GUITAR	25	51	32	-1	Enha Dly
80	GIUITAR	12 STRING GUITAR	25	49	16	-1	Equalize
81	GIUITAR	CHORUS STEEL GUITAR	25	50	16	-1	ChoDly 4
82	GIUITAR	UKULELE	24	49	32	N	CmpChoRf
83	GIUITAR	BANJO	105	48	32	N	Equalize
84	GIUITAR	OCT JAZZ GUITAR	26	50	16	-1	RvbRoom3
85	GIUITAR	OVERDRIVE GUITAR	29	48	16	-1	CmpDelay
86	GIUITAR	AUTO WAH OVERDRIVE GT	29	51	16	-1	AWhOdDly
87	GIUITAR	OVD REAR GUITAR	29	50	32	-1	Ovrdrive
88	GIUITAR	MORE DISTORTION GT	30	51	16	-1	DistDly2
89	GIUITAR	DISTORTION FRONT GT	30	50	32	-1	DistDly2
90	GIUITAR	CLEAN GUITAR	27	48	32	-1	Equalize
91	GIUITAR	ELEC. GUITAR FRONT	27	51	32	-1	Equalize
92	GIUITAR	ELEC. GUITAR REAR	27	50	32	-1	Equalize
93	GIUITAR	MUTED GUITAR	28	48	32	-1	Equalize
94	GIUITAR	DISTORTION GUITAR	30	48	16	-1	CmpDelay
95	GIUITAR	FEEDBACK GUITAR	30	49	16	-1	CmpCrDly
96	GIUITAR	DISTORTION CLEAN GT	30	53	32	-1	CmpCrDly
97	BASS	ACOUSTIC BASS	32	48	32	-1	Reflect
98	BASS	FINGERED BASS	33	48	32	-1	Limiter
99	BASS	PICKED BASS	34	48	32	-1	Comp 2
100	BASS	FRETLESS BASS	35	48	32	-1	ChoDly 1
101	BASS	SLAP BASS	37	48	32	-1	Comp 2
102	BASS	SAW SYNTH-BASS 1	38	48	16	-1	Chorus 1
103	BASS	ANALOG SYNTH-BASS	38	52	32	-1	PhaCho 1
104	BASS	SQR SYNTH-BASS 1	39	48	32	-1	Od Rot 1
105	BASS	RESO. SQR BASS 1	39	50	32	-1	Enha Cho
106	BASS	RESO. SAW BASS 1	38	53	32	-1	AWhChDly
107	BASS	DISTORTION SQR BASS	39	51	16	-1	DistDly1
108	BASS	RESO. SAW BASS 2	38	49	16	-1	PhaDly 2
109	BASS	DIGITAL BASS 1	39	52	32	-1	Comp 2
110	BASS	RIDE BASS	32	49	16	-1	RvbRoom1



Anhang

Nr.	Klangfarben- gruppe	Klangfarbenname	Programm- änderung	Bankwahl MSB	Maximale Polyfonie	Bereichs- typ	DSP-Typ
111	BASS	CHORUS FINGERED BASS	33	49	16	-1	Crn Cho
112	BASS	COMP. PICKED BASS	34	49	16	-1	CmpEnDly
113	BASS	FLAN. FRETLESS BASS	35	49	16	-1	Cho Flan
114	BASS	MORE SLAP BASS	37	49	16	-1	Comp 2
115	BASS	ACID BASS	38	50	32	-1	Enhancer
116	BASS	SAW SYNTH-BASS 2	38	54	32	-1	Equalize
117	BASS	TRI SYNTH-BASS 1	39	53	32	-1	Equalize
118	BASS	SINE BASS	39	54	32	-1	Limiter
119	BASS	ORGAN BASS 1	38	55	32	-1	Comp 1
120	BASS	DIGITAL BASS 2	39	55	16	-1	Chorus 2
121	ORCHESTRA	VIOLIN	40	48	32	N	GateRvb2
122	ORCHESTRA	CELLO	42	48	32	-1	GateRvb2
123	ORCHESTRA	VIOLA	41	48	32	N	GateRvb2
124	ORCHESTRA	PIZZICATO ENSEMBLE	45	49	16	N	RvbHall1
125	ORCHESTRA	HARP	46	48	32	N	Reflect
126	ORCHESTRA	SLOW VIOLIN	40	49	32	N	RvbHall2
127	ORCHESTRA	SLOW CELLO	42	49	32	-1	RvbHall2
128	ORCHESTRA	PIZZICATO	45	48	32	N	Reflect
129	ORCHESTRA	HARPS	46	49	16	N	Reflect
130	ENSEMBLE	STEREO STRINGS	48	51	16	N	RvbHall1
131	ENSEMBLE	STRING ENSEMBLE	48	48	32	N	RvbRoom3
132	ENSEMBLE	SLOW STRINGS	49	48	32	N	ChoDly 3
133	ENSEMBLE	CHAMBER	49	49	16	N	Reflect
134	ENSEMBLE	PURE SYNTH-STRINGS 1	50	50	16	N	ChoDly 3
135	ENSEMBLE	SYNTH-STRINGS 1	50	48	32	N	ChoDly 3
136	ENSEMBLE	STEREO CHOIR	52	50	16	N	RvbHall1
137	ENSEMBLE	VOICE UUH	53	49	16	N	RvbRoom1
138	ENSEMBLE	SYNTH-VOICE 1	54	48	32	N	Chorus 4
139	ENSEMBLE	SYNTH-VOICE 2	54	49	32	N	ChoDly 3
140	ENSEMBLE	POP HIT 1	55	52	16	N	Equalize
141	ENSEMBLE	POP HIT 2	55	53	16	N	FlanDly1
142	ENSEMBLE	RESO SYNTH-STRINGS	51	48	32	N	ChoDly 3
143	ENSEMBLE	SYNTH-CHOIR	52	51	16	N	StXDelay
144	ENSEMBLE	VOICE DOO	53	48	32	N	RvbRoom1
145	ENSEMBLE	BRIGHT STRINGS	48	49	32	N	RvbHall1
146	ENSEMBLE	WIDE STRINGS	48	52	16	N	RvbHall1
147	ENSEMBLE	MELLOW STRINGS	49	50	32	N	RvbHall1
148	ENSEMBLE	ORCHESTRA STRINGS 1	49	51	16	N	RvbRoom3
149	ENSEMBLE	PURE SYNTH-STRINGS 2	50	51	16	N	DistDly1
150	ENSEMBLE	PHASER SYNTH-STRINGS	51	49	16	N	PhaAPan2
151	ENSEMBLE	SYNTH-DOO	53	50	16	N	DistDly1
152	ENSEMBLE	SYNTH-VOICE 3	54	52	16	N	DistDly1
153	ENSEMBLE	VOICE PAD	54	53	16	N	FlanDly3
154	ENSEMBLE	CHOIR STRINGS	48	53	16	N	RvbHall1
155	ENSEMBLE	ORCHESTRA STRINGS 2	49	52	16	N	RvbHall1
156	ENSEMBLE	BLOW VOICE	54	51	16	N	DistDly1
157	ENSEMBLE	NOISY SYNTH-VOICE	54	54	16	N	FlanDly2
158	ENSEMBLE	BASS HIT	55	49	16	N	DistDly1
159	ENSEMBLE	PIANO HIT	55	54	16	N	GateRvb2
160	ENSEMBLE	ORGAN HIT	55	55	16	N	Rotary 2
161	ENSEMBLE	ORCHESTRA HIT 1	55	48	16	N	RvbHall1
162	ENSEMBLE	TECHNO HIT	55	56	16	N	MetalDly
163	BRASS	VELO. TRUMPET	56	51	16	N	GateRvb2
164	BRASS	VELO. TROMBONE	57	50	16	-1	GateRvb2
165	BRASS	MUTE TRUMPET	59	48	32	N	Enhancer
166	BRASS	OCTAVE FRENCH HORN	60	50	16	-1	RvbHall1
167	BRASS	STEREO BRASS	61	50	16	N	Enha Dly
168	BRASS	BRASS + SYNTH	61	51	16	N	Enha Dly



Anhang

Nr.	Klangfarben- gruppe	Klangfarbenname	Programm- änderung	Bankwahl MSB	Maximale Polyfonie	Bereichs- typ	DSP-Typ
169	BRASS	DEEP SYNTH-BRASS 1	62	51	16	N	Enha Dly
170	BRASS	SOFT SYNTH-BRASS	63	51	16	N	Enha Dly
171	BRASS	VINTAGE SYNTH-BRASS	63	48	16	N	RvbHall2
172	BRASS	TRUMPET 1	56	48	32	N	RvbHall1
173	BRASS	TRUMPET P	56	50	16	N	RvbHall1
174	BRASS	TROMBONE	57	48	16	-1	RvbHall1
175	BRASS	TROMBONE F	57	49	32	-1	RvbHall1
176	BRASS	WAH MUTE TRUMPET	59	49	32	N	LFO Wah
177	BRASS	FRENCH HORN	60	48	16	-1	RvbHall1
178	BRASS	BRASS SFZ	61	53	16	N	Comp 2
179	BRASS	DEEP SYNTH-BRASS 2	62	53	16	N	Enha Dly
180	BRASS	TUBA	58	48	32	-1	RvbHall1
181	BRASS	SQR SYNTH-BRASS	62	52	16	N	Delay
182	BRASS	WARM SYNTH-BRASS	63	52	16	N	Delay
183	BRASS	ANALOG BRASS 1	62	48	32	N	Comp 2
184	BRASS	BRASS + TRUMPET	61	52	16	N	RvbHall2
185	BRASS	SLOW SYNTH-BRASS	63	49	16	N	ChoDly 4
186	BRASS	TROMBONE SECTION	57	51	16	N	GateRvb2
187	BRASS	BRASS	61	48	32	N	RvbHall2
188	BRASS	OCTAVE BRASS	61	54	16	N	RvbHall2
189	BRASS	ANALOG BRASS 2	62	54	32	N	Equalize
190	BRASS	BRASS + FRENCH HORN	61	55	16	N	RvbHall2
191	BRASS	STACK TUBA	58	49	16	-1	Comp 2
192	REED	BREATHY TENOR SAX	66	49	16	-1	Enhancer
193	REED	BREATHY ALTO SAX	65	49	16	-1	Enhancer
194	REED	MELLOW SOPRANO SAX	64	49	16	N	CmpEnDly
195	REED	VELO. TENOR SAX	66	50	16	-1	GateRvb2
196	REED	VELO. ALTO SAX	65	51	32	-1	GateRvb2
197	REED	VELO. CLARINET	71	49	16	N	Reflect
198	REED	OBOE	68	48	32	N	GateRvb2
199	REED	SOPRANO SAX	64	48	32	N	Equalize
200	REED	ALTO SAX	65	48	32	-1	Equalize
201	REED	TENOR SAX	66	48	32	-1	Equalize
202	REED	ALTO SAX FF	65	50	32	-1	Equalize
203	REED	BARITONE SAX	67	48	32	-1	Equalize
204	REED	CLARINET	71	48	32	N	GateRvb2
205	REED	ALTO SAXYS	65	52	16	-1	Equalize
206	REED	TENOR SAXYS	66	51	16	-1	Equalize
207	REED	STACK BARITONE SAX	67	49	16	-1	Comp 2
208	REED	SYNTH-OBOE	68	49	16	N	ChoDly 4
209	PIPE	VELO. FLUTE	73	49	16	N	GateRvb2
210	PIPE	PICCOLO	72	48	32	1	Equalize
211	PIPE	PAN FLUTE	75	48	32	N	GateRvb2
212	PIPE	BOTTLE BLOW	76	48	32	N	Equalize
213	PIPE	RECORDER	74	48	32	N	GateRvb2
214	PIPE	WHISTLES	78	49	16	N	ChoDly 4
215	PIPE	FLUTE	73	48	32	N	Reflect
216	PIPE	PICCOLO ENSEMBLE	72	49	16	1	Equalize
217	PIPE	MELLOW FLUTE	73	50	16	N	Reflect
218	PIPE	OCTAVE FLUTE	73	51	16	N	Equalize
219	PIPE	FLUTE + REED	73	52	16	N	StXDelay
220	PIPE	SYNTH-PAN FLUTE	75	49	16	N	AWhChDly
221	PIPE	SYNTH-RECORDER	74	49	16	N	ChoDly 4
222	PIPE	WHISTLE	78	48	32	N	Od Rot 2
223	SYNTH-LEAD	SAW TOOTH LEAD	81	48	16	N	Enha Dly
224	SYNTH-LEAD	MELLOW SAW LEAD	81	53	16	N	Enha Dly
225	SYNTH-LEAD	GR LEAD 1	81	54	16	N	PhaDly 2
226	SYNTH-LEAD	SQUARE LEAD 1	80	48	16	N	ChoDly 2



Anhang

Nr.	Klangfarben- gruppe	Klangfarbenname	Programm- änderung	Bankwahl MSB	Maximale Polyfonie	Bereichs- typ	DSP-Typ
227	SYNTH-LEAD	SQUARE LEAD 2	80	51	16	N	ChoDly 2
228	SYNTH-LEAD	VOX SQR LEAD	80	52	16	N	ChoDly 4
229	SYNTH-LEAD	CALLIOPE LEAD	82	48	16	N	Equalize
230	SYNTH-LEAD	CHIFF LEAD 1	83	48	16	N	Comp 1
231	SYNTH-LEAD	CHARANG LEAD	84	48	16	N	Equalize
232	SYNTH-LEAD	GT SYNTH-LEAD 1	84	49	16	N	PhaAPan1
233	SYNTH-LEAD	SOLO VOX	85	48	16	N	PhaDly 1
234	SYNTH-LEAD	FIFTH LEAD	86	48	16	N	Auto Wah
235	SYNTH-LEAD	HUSKY SAW	86	49	16	N	PhaDly 1
236	SYNTH-LEAD	BASS LEAD 1	87	48	16	N	Chorus 2
237	SYNTH-LEAD	BASS LEAD 2	87	50	16	N	LFO Wah
238	SYNTH-LEAD	VOX SAW LEAD	81	57	16	N	RgChoDly
239	SYNTH-LEAD	SQUARE LEAD 3	80	53	16	N	FlanDly1
240	SYNTH-LEAD	MELLOW SQR LEAD	80	54	16	N	Tremolo
241	SYNTH-LEAD	ADVANCED CALLIOPE	82	49	16	N	RvbPlate
242	SYNTH-LEAD	SEQ SAW 1	81	55	16	N	Equalize
243	SYNTH-LEAD	REED SAW	81	56	16	N	Enha Cho
244	SYNTH-LEAD	PIPE LEAD	82	50	16	N	Reflect
245	SYNTH-LEAD	ATTACK SQR 1	80	55	16	N	Comp 2
246	SYNTH-LEAD	PERC. CHIFF 1	83	49	16	N	Comp 1
247	SYNTH-LEAD	PLUCK LEAD 1	84	50	16	N	FlanDly2
248	SYNTH-LEAD	VOX LEAD 1	85	50	16	N	FlanDly2
249	SYNTH-LEAD	5TH MELLOW	86	50	16	N	StXDelay
250	SYNTH-LEAD	4TH LEAD	86	51	16	N	Auto Pan
251	SYNTH-LEAD	REED LEAD	87	51	16	N	Equalize
252	SYNTH-LEAD	RESO. SAW LEAD	81	58	16	N	Phaser
253	SYNTH-LEAD	GR LEAD 2	81	59	32	N	CmpCrDly
254	SYNTH-LEAD	DETUNED SAW	81	51	16	N	Chorus 2
255	SYNTH-LEAD	ATTACK SQR 2	80	56	16	N	3Tap Dly
256	SYNTH-LEAD	SQUARE WAVE 1	80	49	32	N	Auto Pan
257	SYNTH-LEAD	SQUARE WAVE 2	80	57	32	N	AWhChDly
258	SYNTH-LEAD	CHIFF LEAD 2	83	50	16	N	Comp 1
259	SYNTH-LEAD	PLUCK LEAD 2	84	51	16	N	FlanDly2
260	SYNTH-LEAD	TECH POLYSYNTH 1	86	52	16	N	Ring Mod
261	SYNTH-LEAD	RESO LEAD	86	53	16	N	Enha Dly
262	SYNTH-LEAD	FRET LEAD	87	52	16	N	Enha Dly
263	SYNTH-LEAD	TECH POLYSYNTH 2	86	54	32	N	LoFi Ref
264	SYNTH-LEAD	7TH SEQ	86	55	16	N	Phaser
265	SYNTH-PAD	FANTASY PAD	88	48	16	N	PhaDly 2
266	SYNTH-PAD	WARM PAD	89	48	32	N	Equalize
267	SYNTH-PAD	POLYSYNTH PAD	90	48	16	N	Cho Trem
268	SYNTH-PAD	NOISY SAW	90	49	16	N	Lo-Fi
269	SYNTH-PAD	SINE PAD	89	49	16	N	Phaser
270	SYNTH-PAD	SPACE VOICE 1	91	48	16	N	RotRef 1
271	SYNTH-PAD	COSMIC VOICE	91	50	16	N	Rotary 2
272	SYNTH-PAD	BOWED PAD	92	48	16	N	3Tap Dly
273	SYNTH-PAD	METAL PAD 1	93	48	16	N	St Delay
274	SYNTH-PAD	HALO PAD	94	48	16	N	StPhaser
275	SYNTH-PAD	SWEEP PAD	95	48	32	N	Equalize
276	SYNTH-PAD	RAIN PAD	96	48	16	N	Comp 1
277	SYNTH-PAD	VIBE PAD	96	49	16	N	CmpDelay
278	SYNTH-PAD	MOVIE SOUND	97	48	16	N	FlanDly1
279	SYNTH-PAD	CRYSTAL PAD 2	98	50	16	N	St Delay
280	SYNTH-PAD	ATMOSPHERE PAD	99	48	16	N	GateRvb1
281	SYNTH-PAD	BRIGHTER	100	49	16	N	Delay
282	SYNTH-PAD	GOBLIN PAD	101	48	16	N	Flanger
283	SYNTH-PAD	STAR THEME	103	48	16	N	PhaAPan2
284	SYNTH-PAD	NEW FANTASY	88	49	16	N	ChoDly 3



Anhang

Nr.	Klangfarben- gruppe	Klangfarbenname	Programm- änderung	Bankwahl MSB	Maximale Polyfonie	Bereichs- typ	DSP-Typ
285	SYNTH-PAD	WARM VOX	89	50	16	N	Equalize
286	SYNTH-PAD	FLUTE PAD	89	51	16	N	Equalize
287	SYNTH-PAD	ATTACK POLYSYNTH	90	50	16	N	Equalize
288	SYNTH-PAD	CHIFF CHOIR	91	51	16	N	Cho Flan
289	SYNTH-PAD	STAR VOICE	91	52	16	N	DsChoDly
290	SYNTH-PAD	SPACE VOICE 2	91	49	16	N	RgChoDly
291	SYNTH-PAD	GLASS PAD	92	50	16	N	Equalize
292	SYNTH-PAD	BOTTLE PAD	92	49	16	N	LFO Wah
293	SYNTH-PAD	METAL VOICE	93	49	16	N	RotRef 1
294	SYNTH-PAD	BRIGHTNESS PAD	100	48	16	N	ChoDly 2
295	SYNTH-PAD	CRYSTAL PAD 1	98	48	16	N	PhaDly 2
296	SYNTH-PAD	POLY SAW	90	51	16	N	ChoDly 3
297	SYNTH-PAD	BOUNCE PAD	94	49	16	N	Dist Cho
298	SYNTH-PAD	SLOW SWEEP	95	49	16	N	RgChoDly
299	SYNTH-PAD	STEEL PAD	99	49	16	N	ChoDly 3

Preset-Klangfarben

Nr.	Klangfarben- gruppe	Klangfarbenname	Programm- änderung	Bankwahl MSB	Maximale Polyfonie	Bereichs- typ	DSP-Typ
300	GM	PIANO 1	0	64	32	N	–
301	GM	PIANO 2	1	64	32	N	–
302	GM	PIANO 3	2	64	32	N	–
303	GM	HONKY-TONK GM	3	64	16	N	–
304	GM	ELEC. PIANO 1 GM	4	64	32	N	–
305	GM	MODERN EP 1 GM	5	64	16	N	–
306	GM	HARPSICHORD GM	6	64	32	N	–
307	GM	CLAVI GM	7	64	32	N	–
308	GM	CELESTA GM	8	64	32	N	–
309	GM	GLOCKENSPIEL GM	9	64	32	N	–
310	GM	MUSIC BOX	10	64	16	N	–
311	GM	VIBRAPHONE GM	11	64	32	N	–
312	GM	MARIMBA GM	12	64	32	N	–
313	GM	XYLOPHONE	13	64	32	N	–
314	GM	TUBULAR BELL	14	64	32	N	–
315	GM	DULCIMER	15	64	16	N	–
316	GM	DRAWBAR ORGAN 1 GM	16	64	32	N	–
317	GM	PERC. ORGAN 1 GM	17	64	16	N	–
318	GM	ROCK ORGAN GM	18	64	16	N	–
319	GM	CHURCH ORGAN 1 GM	19	64	16	N	–
320	GM	REED ORGAN	20	64	32	N	–
321	GM	ACCORDION GM	21	64	16	N	–
322	GM	HARMONICA GM	22	64	32	N	–
323	GM	BANDONEON GM	23	64	16	N	–
324	GM	NYLON GUITAR GM	24	64	32	N	–
325	GM	STEEL GUITAR GM	25	64	32	N	–
326	GM	JAZZ GUITAR GM	26	64	32	N	–
327	GM	CLEAN GUITAR GM	27	64	32	N	–
328	GM	MUTED GUITAR GM	28	64	32	N	–
329	GM	OVERDRIVE GT GM	29	64	16	N	–
330	GM	DISTORTION GT GM	30	64	16	N	–
331	GM	GUITAR HARMONICS	31	64	32	N	–
332	GM	ACOUSTIC BASS GM	32	64	32	N	–
333	GM	FINGERED BASS GM	33	64	32	N	–
334	GM	PICKED BASS GM	34	64	32	N	–
335	GM	FRETLESS BASS GM	35	64	32	N	–



Anhang

Nr.	Klangfarben-gruppe	Klangfarbenname	Programm-änderung	Bankwahl MSB	Maximale Polyfonie	Bereichs-typ	DSP-Typ
336	GM	SLAP BASS 1	36	64	32	N	–
337	GM	SLAP BASS 2 GM	37	64	32	N	–
338	GM	SAW SYNTH-BASS 1 GM	38	64	16	N	–
339	GM	SQR SYNTH-BASS 1 GM	39	64	32	N	–
340	GM	VIOLIN GM	40	64	32	N	–
341	GM	VIOLA GM	41	64	32	N	–
342	GM	CELLO GM	42	64	32	N	–
343	GM	CONTRABASS	43	64	32	N	–
344	GM	TREMOLO STRINGS	44	64	32	N	–
345	GM	PIZZICATO GM	45	64	32	N	–
346	GM	HARP GM	46	64	32	N	–
347	GM	TIMPANI	47	64	32	N	–
348	GM	STRINGS 1	48	64	32	N	–
349	GM	STRINGS 2	49	64	32	N	–
350	GM	SYNTH-STRINGS 1 GM	50	64	32	N	–
351	GM	RESO SYNTH-STRINGS GM	51	64	32	N	–
352	GM	CHOIR	52	64	32	N	–
353	GM	VOICE DOO GM	53	64	32	N	–
354	GM	SYNTH-VOICE 1 GM	54	64	32	N	–
355	GM	ORCHESTRA HIT 1 GM	55	64	16	N	–
356	GM	TRUMPET 1 GM	56	64	32	N	–
357	GM	TROMBONE GM	57	64	32	N	–
358	GM	TUBA GM	58	64	32	N	–
359	GM	MUTE TRUMPET GM	59	64	32	N	–
360	GM	FRENCH HORN GM	60	64	16	N	–
361	GM	BRASS GM	61	64	32	N	–
362	GM	SYNTH-BRASS 1	62	64	32	N	–
363	GM	SYNTH-BRASS 2	63	64	16	N	–
364	GM	SOPRANO SAX GM	64	64	32	N	–
365	GM	ALTO SAX GM	65	64	32	N	–
366	GM	TENOR SAX GM	66	64	32	N	–
367	GM	BARITONE SAX GM	67	64	32	N	–
368	GM	OBOE GM	68	64	32	N	–
369	GM	ENGLISH HORN	69	64	32	N	–
370	GM	BASSOON	70	64	32	N	–
371	GM	CLARINET GM	71	64	32	N	–
372	GM	PICCOLO GM	72	64	32	N	–
373	GM	FLUTE GM	73	64	32	N	–
374	GM	RECORDER GM	74	64	32	N	–
375	GM	PAN FLUTE GM	75	64	32	N	–
376	GM	BOTTLE BLOW GM	76	64	32	N	–
377	GM	SHAKUHACHI	77	64	16	N	–
378	GM	WHISTLE GM	78	64	32	N	–
379	GM	OCARINA	79	64	32	N	–
380	GM	SQUARE LEAD	80	64	16	N	–
381	GM	PLAIN SAW LEAD	81	64	16	N	–
382	GM	CALLIOPE	82	64	16	N	–
383	GM	CHIFF	83	64	16	N	–
384	GM	CHARANG	84	64	16	N	–
385	GM	PLAIN SOLO VOX	85	64	16	N	–
386	GM	FIFTH SAW	86	64	16	N	–
387	GM	BASS LEAD	87	64	16	N	–
388	GM	FANTASY	88	64	16	N	–
389	GM	WARM SYNTH	89	64	32	N	–
390	GM	POLYSYNTH	90	64	16	N	–
391	GM	SPACE VOX	91	64	16	N	–
392	GM	BOWED GLASS	92	64	16	N	–
393	GM	METAL SYNTH	93	64	16	N	–



Anhang

Nr.	Klangfarben- gruppe	Klangfarbenname	Programm- änderung	Bankwahl MSB	Maximale Polyfonie	Bereichs- typ	DSP-Typ
394	GM	HALO SYNTH	94	64	16	N	–
395	GM	SWEEP	95	64	32	N	–
396	GM	RAIN DROP	96	64	16	N	–
397	GM	SOUND TRACK	97	64	16	N	–
398	GM	CRYSTAL	98	64	16	N	–
399	GM	ATMOSPHERE	99	64	16	N	–
400	GM	BRIGHTNESS	100	64	16	N	–
401	GM	GOBLIN	101	64	16	N	–
402	GM	ECHOES	102	64	32	N	–
403	GM	SF	103	64	16	N	–
404	GM	SITAR	104	64	16	N	–
405	GM	BANJO GM	105	64	32	N	–
406	GM	SHAMISEN	106	64	32	N	–
407	GM	KOTO	107	64	32	N	–
408	GM	THUMB PIANO	108	64	32	N	–
409	GM	BAG PIPE	109	64	16	N	–
410	GM	FIDDLE	110	64	32	N	–
411	GM	SHANAI	111	64	32	N	–
412	GM	TINKLE BELL	112	64	32	N	–
413	GM	AGOGO	113	64	32	N	–
414	GM	STEEL DRUMS	114	64	16	N	–
415	GM	WOOD BLOCK	115	64	32	N	–
416	GM	TAIKO	116	64	32	N	–
417	GM	MELODIC TOM	117	64	32	N	–
418	GM	SYNTH-DRUM	118	64	32	N	–
419	GM	REVERSE CYMBAL	119	64	32	N	–
420	GM	GT FRET NOISE	120	64	32	N	–
421	GM	BREATH NOISE	121	64	32	N	–
422	GM	SEASHORE	122	64	16	N	–
423	GM	BIRD	123	64	16	N	–
424	GM	TELEPHONE	124	64	32	N	–
425	GM	HELICOPTER	125	64	32	N	–
426	GM	APPLAUSE	126	64	16	N	–
427	GM	GUNSHOT	127	64	32	N	–
428	VARIOUS	PIANO 1 WIDE	0	65	32	N	–
429	VARIOUS	MELLOW PIANO GM	0	66	32	N	–
430	VARIOUS	PIANO 2 WIDE	1	65	32	N	–
431	VARIOUS	TECHNO PIANO	1	70	32	N	–
432	VARIOUS	MODERN E.G.PIANO WIDE	2	65	32	N	–
433	VARIOUS	HONKY-TONK 2	3	65	16	N	–
434	VARIOUS	ELEC. PIANO 2	4	65	16	N	–
435	VARIOUS	60'S E.PIANO GM	4	67	32	N	–
436	VARIOUS	MODERN EP + E.G.PIANO	5	65	16	N	–
437	VARIOUS	MODERN EP 3	5	67	16	N	–
438	VARIOUS	HARPSICHORD WIDE	6	66	32	N	–
439	VARIOUS	PULSE CLAVI GM	7	65	32	N	–
440	VARIOUS	VIBRAPHONE WIDE	11	65	32	N	–
441	VARIOUS	MARIMBA WIDE	12	65	32	N	–
442	VARIOUS	TREMOLO ORGAN GM	16	65	32	N	–
443	VARIOUS	DRAWBAR ORGAN 2 GM	16	66	32	N	–
444	VARIOUS	70'S ORGAN GM	17	65	32	N	–
445	VARIOUS	JAZZ ORGAN GM	17	66	16	N	–
446	VARIOUS	CHURCH ORGAN 2 GM	19	65	16	N	–
447	VARIOUS	CHURCH ORGAN 3	19	66	16	N	–
448	VARIOUS	PUFF ORGAN	20	65	16	N	–
449	VARIOUS	NYLON GUITAR RLS	24	66	16	N	–
450	VARIOUS	12 STRING GUITAR GM	25	65	16	N	–
451	VARIOUS	PEDAL STEEL	26	65	16	N	–



Anhang

Nr.	Klangfarben-gruppe	Klangfarbenname	Programm-änderung	Bankwahl MSB	Maximale Polyfonie	Bereichs-typ	DSP-Typ
452	VARIOUS	DETUNED CLEAN GT	27	65	16	N	–
453	VARIOUS	PLAIN ELEC. GUITAR REAR	27	66	32	N	–
454	VARIOUS	PLAIN ELEC. GUITAR FRONT	27	67	32	N	–
455	VARIOUS	FEEDBACK GUITAR GM	30	65	16	N	–
456	VARIOUS	GUITAR FEEDBACK	31	65	32	N	–
457	VARIOUS	SAW SYNTH-BASS 3	38	67	16	N	–
458	VARIOUS	RESO. SAW BASS 3	38	72	16	N	–
459	VARIOUS	SAW SYNTH-BASS 4	38	73	16	N	–
460	VARIOUS	ORGAN BASS 2	38	74	16	N	–
461	VARIOUS	SQR SYNTH-BASS 2	39	65	16	N	–
462	VARIOUS	KICK BASS 1	39	72	16	N	–
463	VARIOUS	SQR SYNTH-BASS 3	39	73	16	N	–
464	VARIOUS	ATTACK SQR BASS	39	74	16	N	–
465	VARIOUS	BRIGHT STRINGS GM	48	65	32	N	–
466	VARIOUS	OCTAVE STRINGS	48	66	16	N	–
467	VARIOUS	SYNTH-STRINGS 2	50	65	16	N	–
468	VARIOUS	PURE SYNTH-STRING	50	66	16	N	–
469	VARIOUS	CHOIR + UUH	52	65	16	N	–
470	VARIOUS	VOICE UUH GM	53	65	16	N	–
471	VARIOUS	SYNTH-VOICE 2 GM	54	65	32	N	–
472	VARIOUS	SEQ VOX	54	66	32	N	–
473	VARIOUS	BASS HIT GM	55	65	16	N	–
474	VARIOUS	POP HIT 3	55	66	16	N	–
475	VARIOUS	ORCHESTRA HIT 2	55	67	16	N	–
476	VARIOUS	TIMPANI HIT	55	73	16	N	–
477	VARIOUS	TRUMPET 2	56	65	32	N	–
478	VARIOUS	TROMBONE F GM	57	65	32	N	–
479	VARIOUS	MELLOW FRENCH HORN	60	65	16	N	–
480	VARIOUS	BRASS + TROMBONE	61	65	16	N	–
481	VARIOUS	SYNTH-BRASS 3	62	65	32	N	–
482	VARIOUS	OCTAVE SYNTH-BRASS	62	66	16	N	–
483	VARIOUS	SYNTH-BRASS SFZ	63	65	16	N	–
484	VARIOUS	BS SYNTH-BRASS	63	66	16	N	–
485	VARIOUS	SQUARE WAVE	80	65	32	N	–
486	VARIOUS	TRIANGLE WAVE	80	66	32	N	–
487	VARIOUS	SQUARE WAVE 3	80	74	32	N	–
488	VARIOUS	SAW WAVE	81	65	32	N	–
489	VARIOUS	SAW + SQR	81	66	16	N	–
490	VARIOUS	SEQ SAW 2	81	68	16	N	–
491	VARIOUS	PERC. CHIFF 2	83	67	16	N	–
492	VARIOUS	GT SYNTH-LEAD 2	84	68	16	N	–
493	VARIOUS	VOX LEAD 2	85	65	16	N	–
494	VARIOUS	BASS LEAD 3	87	65	16	N	–
495	VARIOUS	SINE SYNTH	89	65	16	N	–
496	VARIOUS	SOPRANO PAD	89	68	16	N	–
497	VARIOUS	FAST SWEEP	95	66	16	N	–
498	VARIOUS	WOOD PAD	96	66	16	N	–
499	VARIOUS	SYNTH-MALLET	98	65	16	N	–



Anhang

Schlagzeug-Sets

Nr.	Klangfarben- gruppe	Klangfarbenname	Programm- änderung	Bankwahl MSB
500	DRUM	STANDARD SET 1	0	120
501	DRUM	STANDARD SET 2	1	120
502	DRUM	ROOM SET	8	120
503	DRUM	POWER SET	16	120
504	DRUM	ELEC. SET	24	120
505	DRUM	SYNTH SET 1	25	120
506	DRUM	SYNTH SET 2	30	120
507	DRUM	JAZZ SET	32	120
508	DRUM	BRUSH SET	40	120
509	DRUM	ORCHESTRA SET	48	120
510	DRUM	HIP-HOP SET 1	64	120
511	DRUM	HIP-HOP SET 2	65	120
512	DRUM	TECHNO SET 1	66	120
513	DRUM	TECHNO SET 2	67	120
514	DRUM	DANCE SET 1	68	120
515	DRUM	DANCE SET 2	69	120

Zugriegel-Orgel-Klangfarben

Nr.	Klangfarben- gruppe	Klangfarbenname	Programm- änderung	Bankwahl MSB	Maximale Polyfonie	Bereichs- typ	DSP-Typ
0	DRAWBAR	Drawbar Organ 1	0	96	10	N	Rotary
1	DRAWBAR	Jazz Organ 1	1	96	10	N	Rotary
2	DRAWBAR	Full Drawbar	2	96	16	N	Rotary
3	DRAWBAR	Perc. Organ 1	3	96	16	N	Rotary
4	DRAWBAR	16'+1' Organ	4	96	16	N	Rotary
5	DRAWBAR	Soul Organ 1	5	96	10	N	Rotary
6	DRAWBAR	Overdrive Organ 1	6	96	16	N	OvdRotry
7	DRAWBAR	Drawbar Organ 2	7	96	16	N	Rotary
8	DRAWBAR	Block Organ 1	8	96	16	N	OvdRotry
9	DRAWBAR	Theater Organ 1	9	96	16	N	Rotary
10	DRAWBAR	Jazz Organ 2	10	96	10	N	Rotary
11	DRAWBAR	Soul Organ 2	11	96	16	N	Rotary
12	DRAWBAR	Gospel Organ 1	12	96	16	N	Rotary
13	DRAWBAR	Chorus Organ 1	13	96	16	N	Rotary
14	DRAWBAR	Overdrive Organ 2	14	96	10	N	OvdRotry
15	DRAWBAR	Block Organ 2	15	96	16	N	Rotary
16	DRAWBAR	Drawbar Organ 3	16	96	16	N	Rotary
17	DRAWBAR	Perc. Organ 2	17	96	16	N	Rotary
18	DRAWBAR	Theater Organ 2	18	96	16	N	Rotary
19	DRAWBAR	Gospel Organ 2	19	96	16	N	Rotary
20	DRAWBAR	Even Organ	20	96	16	N	Rotary
21	DRAWBAR	Flute Organ 1	21	96	16	N	Rotary
22	DRAWBAR	Chorus Organ 2	22	96	16	N	Rotary
23	DRAWBAR	Overdrive Organ 3	23	96	16	N	Rotary
24	DRAWBAR	16' Organ	24	96	16	N	Rotary
25	DRAWBAR	Soul Organ 3	25	96	16	N	Rotary
26	DRAWBAR	Perc. Organ 3	26	96	16	N	Rotary
27	DRAWBAR	Drawbar Organ 4	27	96	16	N	Rotary
28	DRAWBAR	Perc. Organ 4	28	96	10	N	Rotary
29	DRAWBAR	Odd Organ	29	96	16	N	Rotary
30	DRAWBAR	Reed Organ 1	30	96	16	N	Rotary
31	DRAWBAR	Block Organ 3	31	96	10	N	Rotary



Nr.	Klangfarben- gruppe	Klangfarbenname	Programm- änderung	Bankwahl MSB	Maximale Polyfonie	Bereichs- typ	DSP-Typ
32	DRAWBAR	Overdrive Organ 4	32	96	10	N	OvdRotry
33	DRAWBAR	Drawbar Organ 5	33	96	10	N	Rotary
34	DRAWBAR	Gospel Organ 3	34	96	16	N	Rotary
35	DRAWBAR	8' + 4' Organ	35	96	32	N	Rotary
36	DRAWBAR	Block Organ 4	36	96	32	N	Rotary
37	DRAWBAR	String Organ 2	37	96	16	N	Rotary
38	DRAWBAR	Pure Organ 1	38	96	32	N	Rotary
39	DRAWBAR	Drawbar Organ 6	39	96	10	N	Rotary
40	DRAWBAR	Delay Organ 1	40	96	10	N	StXDly 2
41	DRAWBAR	Deep Chorus Organ	41	96	32	N	Cho.Dly4
42	DRAWBAR	Tremolo Organ	42	96	16	N	Cho.Trem
43	DRAWBAR	Delay Organ 2	43	96	16	N	Cho.Dly6
44	DRAWBAR	LFO Wah Organ	44	96	16	N	LWhChDI2
45	DRAWBAR	Dist. Organ Lead	45	96	16	N	MetalDly
46	DRAWBAR	Ring Organ	46	96	16	N	RingMod2
47	DRAWBAR	Mad Rotary Organ	47	96	10	N	RgChDly2
48	DRAWBAR	Old Organ	48	96	16	N	LoFiRef2
49	DRAWBAR	Dist. Ring Organ	49	96	10	N	DistRing

HINWEIS**Bereich**

Symbol	Bedeutung
N	Normal
-1	1 Octave Down
-2	2 Octave Down
1	1 Octave Up
2	2 Octave Up
1/2	1/2 Octave
1/4	1/4 Octave

Anwenderklangfarbe

Nr.	Klangfarbentyp	Programmänderung	Bankwahl MSB
Normale Klangfarbe			
600-699	Anwenderklangfarben	000-099	094
700-719	Anwenderklangfarbe mit Wellenform	000-019	088
800-803	Anwender-Schlagzeug-Sets mit Wellenform	000-003	125
Zugriegel-Organ-Klangfarbe			
100-199	Anwenderklangfarbe	000-099	104



Anhang

Schlagzeug-Sound-Liste

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

Tasten/ Notennummer	Programmänderungsnummer/Schlagzeug-Set-Bezeichnung							
	PC0: STANDARD SET 1	PC1: STANDARD SET 2	PC8: ROOM SET	PC16: POWER SET	PC24: ELEC SET	PC25: SYNTH 1	PC30: SYNTH 2	PC32: JAZZ SET
A0 21	—	—	—	—	—	—	—	—
B0 23	—	—	—	—	—	—	—	—
C1 24	—	—	—	—	—	—	—	—
D1 26	—	—	—	—	—	—	—	—
E1 28	—	—	—	—	—	—	—	—
F1 29	—	—	—	—	—	—	—	—
G1 31	—	—	—	—	—	—	—	—
A1 33	—	—	—	—	—	—	—	—
B1 35	—	—	—	—	—	—	—	—
C2 36	—	—	—	—	—	—	—	—
D2 38	—	—	—	—	—	—	—	—
E2 40	—	—	—	—	—	—	—	—
F2 41	—	—	—	—	—	—	—	—
G2 43	—	—	—	—	—	—	—	—
A2 45	—	—	—	—	—	—	—	—
B2 47	—	—	—	—	—	—	—	—
C3 48	—	—	—	—	—	—	—	—
D3 50	—	—	—	—	—	—	—	—
E3 52	—	—	—	—	—	—	—	—
F3 53	—	—	—	—	—	—	—	—
G3 55	—	—	—	—	—	—	—	—
A3 57	—	—	—	—	—	—	—	—
B3 59	—	—	—	—	—	—	—	—
C4 60	—	—	—	—	—	—	—	—
D4 62	—	—	—	—	—	—	—	—
E4 64	—	—	—	—	—	—	—	—
F4 65	—	—	—	—	—	—	—	—
G4 67	—	—	—	—	—	—	—	—
A4 69	—	—	—	—	—	—	—	—
B4 71	—	—	—	—	—	—	—	—
C5 72	—	—	—	—	—	—	—	—
D5 74	—	—	—	—	—	—	—	—
E5 76	—	—	—	—	—	—	—	—
F5 77	—	—	—	—	—	—	—	—
G5 79	—	—	—	—	—	—	—	—
A5 81	—	—	—	—	—	—	—	—
B5 83	—	—	—	—	—	—	—	—
C6 84	—	—	—	—	—	—	—	—
D6 86	—	—	—	—	—	—	—	—
E6 88	—	—	—	—	—	—	—	—
F6 89	—	—	—	—	—	—	—	—
G6 91	—	—	—	—	—	—	—	—
A6 93	—	—	—	—	—	—	—	—
B6 95	—	—	—	—	—	—	—	—
C7 96	—	—	—	—	—	—	—	—
D7 98	—	—	—	—	—	—	—	—
E7 100	—	—	—	—	—	—	—	—
F7 101	—	—	—	—	—	—	—	—
G7 103	—	—	—	—	—	—	—	—
A7 105	—	—	—	—	—	—	—	—
B7 107	—	—	—	—	—	—	—	—
C8 108	—	—	—	—	—	—	—	—
D8 110	—	—	—	—	—	—	—	—
E8 112	—	—	—	—	—	—	—	—



Anhang

Tasten/ Notennummer	Programmänderungsnummer/Schlagzeug-Set-Bezeichnung							
	PC40: BRUSH SET	PC48: ORCHESTRA SET	PC64: HIP-HOP SET 1	PC65: HIP-HOP SET 2	PC66: TECHNO SET 1	PC67: TECHNO SET 2	PC68: DANCE SET 1	PC69: DANCE SET 2
A0 21	—	—	WHITE NOISE	WHITE NOISE	WHITE NOISE	WHITE NOISE	WHITE NOISE	WHITE NOISE
B0 23	Bj0 22	—	LOOPED	LOOPED	LOOPED	LOOPED	LOOPED	LOOPED
C1 24	—	—	BEEP 1	BEEP 1	BEEP 1	BEEP 1	BEEP 1	BEEP 1
D1 26	C#1 25	—	BEEP 2	BEEP 2	BEEP 2	BEEP 2	BEEP 2	BEEP 2
E1 28	—	—	HIT 1	HIT 1	HIT 1	HIT 1	HIT 1	HIT 1
F1 29	—	—	HIT 2	HIT 2	HIT 2	HIT 2	HIT 2	HIT 2
G1 31	Eh1 27	←	CLOSED HI-HAT	←	←	←	←	←
A1 33	—	←	PEDAL HI-HAT	←	←	←	←	←
B1 35	—	←	OPEN HI-HAT	←	←	←	←	←
C2 36	F#1 30	←	RIDE CYMBAL 1	←	←	←	←	←
D2 38	—	←	HIP-HOP SCRACH 1	←	←	←	←	←
E2 40	—	←	HIP-HOP SCRACH 2	←	←	←	←	←
F2 41	—	←	HIP-HOP SCRACH 1	←	←	←	←	←
G2 43	Ah1 32	←	HIP-HOP SCRACH 2	←	←	←	←	←
A2 45	—	←	HIP-HOP SCRACH 1	←	←	←	←	←
B2 47	Bj1 34	←	HIP-HOP SCRACH 2	←	←	←	←	←
C3 48	—	←	HIP-HOP SCRACH 1	←	←	←	←	←
D3 50	—	←	HIP-HOP SCRACH 2	←	←	←	←	←
E3 52	—	←	HIP-HOP SCRACH 1	←	←	←	←	←
F3 53	—	←	HIP-HOP SCRACH 2	←	←	←	←	←
G3 55	—	←	HIP-HOP SCRACH 1	←	←	←	←	←
A3 57	—	←	HIP-HOP SCRACH 2	←	←	←	←	←
B3 59	—	←	HIP-HOP SCRACH 1	←	←	←	←	←
C4 60	—	←	HIP-HOP SCRACH 2	←	←	←	←	←
D4 62	—	←	HIP-HOP SCRACH 1	←	←	←	←	←
E4 64	—	←	HIP-HOP SCRACH 2	←	←	←	←	←
F4 65	—	←	HIP-HOP SCRACH 1	←	←	←	←	←
G4 67	—	←	HIP-HOP SCRACH 2	←	←	←	←	←
A4 69	—	←	HIP-HOP SCRACH 1	←	←	←	←	←
B4 71	—	←	HIP-HOP SCRACH 2	←	←	←	←	←
C5 72	—	←	HIP-HOP SCRACH 1	←	←	←	←	←
D5 74	—	←	HIP-HOP SCRACH 2	←	←	←	←	←
E5 76	—	←	HIP-HOP SCRACH 1	←	←	←	←	←
F5 77	—	←	HIP-HOP SCRACH 2	←	←	←	←	←
G5 79	—	←	HIP-HOP SCRACH 1	←	←	←	←	←
A5 81	—	←	HIP-HOP SCRACH 2	←	←	←	←	←
B5 83	—	←	HIP-HOP SCRACH 1	←	←	←	←	←
C6 84	—	←	HIP-HOP SCRACH 2	←	←	←	←	←
D6 86	—	←	HIP-HOP SCRACH 1	←	←	←	←	←
E6 88	—	←	HIP-HOP SCRACH 2	←	←	←	←	←
F6 89	—	←	HIP-HOP SCRACH 1	←	←	←	←	←
G6 91	—	←	HIP-HOP SCRACH 2	←	←	←	←	←
A6 93	—	←	HIP-HOP SCRACH 1	←	←	←	←	←
B6 95	—	←	HIP-HOP SCRACH 2	←	←	←	←	←
C7 96	—	←	HIP-HOP SCRACH 1	←	←	←	←	←
D7 98	—	←	HIP-HOP SCRACH 2	←	←	←	←	←
E7 100	—	←	HIP-HOP SCRACH 1	←	←	←	←	←
F7 101	—	←	HIP-HOP SCRACH 2	←	←	←	←	←
G7 103	—	←	HIP-HOP SCRACH 1	←	←	←	←	←
A7 105	—	←	HIP-HOP SCRACH 2	←	←	←	←	←
B7 107	—	←	HIP-HOP SCRACH 1	←	←	←	←	←
C8 108	—	←	HIP-HOP SCRACH 2	←	←	←	←	←
D8 110	—	←	HIP-HOP SCRACH 1	←	←	←	←	←
E8 112	—	←	HIP-HOP SCRACH 2	←	←	←	←	←



Anhang

Rhythmus-Liste

Nr.	Rhythmusname
8 BEAT	
0	8 BEAT 1
1	8 BEAT 2
2	8 BEAT 3
3	8 BEAT POP 1
4	8 BEAT POP 2
5	8 BEAT POP 3
6	60'S SOUL
7	8 BEAT DANCE
8	POP ROCK 1
9	POP ROCK 2
16 BEAT	
10	16 BEAT 1
11	16 BEAT 2
12	16 BEAT 3
13	SLOW 16 BEAT
14	16 BEAT SHUFFLE 1
15	16 BEAT SHUFFLE 1
16	FUNK 1
17	FUNK 2
18	FUSION
19	LATIN FUSION
POPS	
20	POP
21	SOUL
22	POP SHUFFLE 1
23	POP SHUFFLE 2
24	SOUL POP
25	WORLD POP
26	MELLOW R&B
27	60'S POP
28	80'S POP
29	POP WALTZ
BALLAD	
30	8 BEAT BALLAD 1
31	8 BEAT BALLAD 2
32	8 BEAT BALLAD 3
33	16 BEAT BALLAD 1
34	16 BEAT BALLAD 2
35	16 BEAT BALLAD 3
36	6/8 BALLAD
37	POP BALLAD
38	OLDIES BALLAD
39	SERENADE
ROCK	
40	ROCK 1
41	ROCK 2
42	R&B
43	SHUFFLE ROCK
44	SLOW ROCK
45	HEAVY METAL
46	60'S ROCK

47	SHUFFLE BOOGIE
48	BLUES
49	TWIST
DANCE	
50	TRANCE 1
51	TRANCE 2
52	AMBIENT 1
53	AMBIENT 2
54	AMBIENT 3
55	RAVE
56	TECHNO
57	DIGITAL ROCK
58	HOUSE
59	LATIN HOUSE
60	DANCE 1
61	DANCE 2
62	MODERN R&B
63	HIP-HOP
64	TRIP-HOP
65	ELECTRIC POP
66	DANCE POP 1
67	DANCE POP 2
68	DANCE POP 3
69	DISCO SOUL
JAZZ	
70	FAST BIG BAND
71	MIDDLE BIG BAND
72	SLOW BIG BAND
73	JAZZ COMBO
74	SWING
75	SLOW SWING
76	MODERAN JAZZ
77	FOX TROT
78	QUICKSTEP
79	JAZZ WALTZ
EUROPEAN	
80	POLKA
81	POLKA FOX
82	POP POLKA
83	1.Mar
84	2.Mar
85	GERMAN MARCH
86	WALTZ 1
87	WALTZ 2
88	VINNESE WALTZ
89	FRENCH WALTZ
LATIN/VARIOUS	
90	BOSSA NOVA 1
91	BOSSA NOVA 2
92	SAMBA
93	MERENGUE
94	CUMBIA
95	CHA-CHA-CHA
96	SALSA

97	BEGUINE
98	BOLERO
99	MAMBO
100	RHUMBA
101	TANGO 1
102	TANGO 2
103	REGGAE 1
104	REGGAE 2
105	SKA
106	BLUEGRASS
107	COUNTRY
108	COUNTRY SHUFFLE
109	COUNTRY WALTZ
110	FAST GOSPEL
111	SLOW GOSPEL
112	BROADWAY
113	JIVE
114	DIXIE
115	PASODOBLE
116	SIRTAKI
117	HAWAIAN
118	ADANI
119	BALADI
FOR PIANO	
120	PIANO BALLAD 1
121	PIANO BALLAD 2
122	PIANO BALLAD 3
123	EP BALLAD 1
124	EP BALLAD 2
125	BLUES BALLAD
126	MELLOW JAZZ
127	JAZZ COMBO 2
128	RAGTIME
129	BOOGIE WOOGIE
130	ARPEGGIO 1
131	ARPEGGIO 2
132	ARPEGGIO 3
133	PIANO BALLAD 4
134	6/8 MARCH
135	3.Mar
136	2 BEAT
137	WALTZ 3
138	WALTZ 4
139	WALTZ 5



Tabellen der gegriffenen Akkorde

Akkordtyp Grundton	M	m	7	m7	dim7	M7	dim	m7-5
C								
C#/(Db)								
D								
(D#)/Eb								
E								
F								
F#/(Gb)								
G								
(G#)/Ab								
A								
(A#)/Bb								
B								

* Sie können die obigen Greifverfahren verwenden, um die Akkorde innerhalb der Begleitseite der Tastatur zu greifen.



Anhang

Akkordtyp Grundton	aug	sus4	7sus4	m add9	mM7	7-5	add9
C							
C#/(D♭)							
D							
(D#)/E♭							
E							
F							
F#/(G♭)							
G							
(G#)/A♭							
A							
(A#)/B♭							
B							

Liste der Effekte

Liste der Nachhall-Effekte

Nr.	Displayname	Type Name
00	Room 1	Room 1
01	Room 2	Room 2
02	Room 3	Room 3
03	Hall 1	Hall 1
04	Hall 2	Hall 2
05	Plate 1	Plate 1
06	Delay	Delay
07	PanDelay	Pan Delay
08	Plate 2	Plate 2
09	Plate 3	Plate 3
10	LrgRoom 1	Large Room 1
11	LrgRoom 2	Large Room 2
12	Stadium 1	Stadium 1
13	Stadium 2	Stadium 2
14	LongDly 1	Long Delay 1
15	LongDly 2	Long Delay 2

Liste der Chorus-Effekte

Nr.	Displayname	Type Name
00	Chorus 1	Chorus 1
01	Chorus 2	Chorus 2
02	Chorus 3	Chorus 3
03	Chorus 4	Chorus 4
04	FBChorus	Feedback Chorus
05	Flanger1	Flanger 1
06	SDelay 1	Short Delay 1
07	SDelay 2	Short Delay 2
08	SFChorus	Soft Chorus
09	BRChorus	Bright Chorus
10	DPChorus	Deep Chorus
11	Flanger 2	Flanger 2
12	Flanger 3	Flanger 3
13	Flanger 4	Flanger 4
14	SDelay 3	Short Delay 3
15	SDelay 4	Short Delay 4

Equalizer-Liste

Nr.	Displayname	Type Name
0	Standard	Standard
1	Bass +	Bass +
2	Treble +	Treble +
3	Loundness	Loundness
4	Mellow	Mellow
5	Bright	Bright
6	Rock	Rock
7	Dance	Dance
8	Jazz	Jazz
9	Classic	Classic

Liste der DSP-Effekte

Die einstellbaren Parameter hängen von dem DSP-Typ ab. Die Parameter für jeden DSP-Typ hängen auch von dem Algorithmus* ab, der jedem DSP-Typ zugeordnet ist. Für weitere Informationen siehe die Liste der DSP-Algorithmen auf Seite A-19.

* Effekt-Struktur und Operationstyp

DSP-Nr.	Algo-rith-mus-ID	Display-name	DSP Name
Dynamics Fx			
[00]	03	Equalize	Equalizer
[01]	06	Comp 1	Compressor 1
[02]	06	Comp 2	Compressor 2
[03]	07	Limiter	Limiter
[04]	13	Enhancer	Enhancer Phaser
Phaser			
[05]	10	Phaser	Phaser
[06]	09	StPhaser	Stereo Phaser
Chorus			
[07]	16	Chorus 1	Chorus 1
[08]	17	Chorus 2	Chorus 2
[09]	19	Chorus 3	Chorus 3
[10]	18	Chorus 4	Chorus 4
[11]	M05	Enha Cho	Enhancer - Chorus
Flanger			
[12]	26	Flanger	Flanger
[13]	M07	EnhaFlan	Enhancer - Flanger



Anhang

DSP-Nr.	Algo-rith-mus-ID	Display-name	DSP Name
[72]	M30	Crn Cho	Crunch - Chorus
[73]	M30	OdChorus	Overdrive - Chorus
[74]	M30	Dist Cho	Distortion - Chorus
[75]	M30	MetalCho	Metal - Chorus
[76]	M31	DistFlan	Distortion - Flanger
[77]	M31	Met Flan	Metal - Flanger
[78]	M28	CrnDelay	Crunch - Delay
[79]	M28	Od Delay	Overdrive - Delay
[80]	M28	DistDly 1	Distortion - Delay 1
[81]	M28	DistDly 2	Distortion - Delay 2
[82]	M28	MetalDly	Metal - Delay
[83]	M28	Fuzz Dly	Fuzz - Delay
[84]	M24	CrChoDly	Crunch - Chorus - Delay
[85]	M24	DsChoDly	Distortion - Chorus - Delay
[86]	M25	CmpCrDly	Compressor - Crunch - Delay
[87]	M26	AWhCrDly	Auto Wah - Crunch - Delay
[88]	M26	AWhOdDly	Auto Wah - Overdrive - Delay
[89]	M26	AWhDsDly	Auto Wah - Distortion - Delay
[90]	M27	LWWhOdDly	LFO Wah - Overdrive - Delay
[91]	M27	LWWhDsDly	LFO Wah - Distortion - Delay
SFX			
[92]	14	Ring Mod	Ring Modulator
[93]	M12	RgChoDly	Ring Modulator - Chorus - Delay
[94]	M13	RingDist	Ring Modulator - Distortion
[95]	15	Lo-Fi	Lo-Fi
[96]	M11	CompLoFi	Compressor - Lo-Fi
[97]	M14	LoFi Ref	Lo-Fi - Reflection
[98]	M15	Crn LoFi	Crunch - Lo-Fi
[99]	M15	DistLoFi	Distortion - Lo-Fi

DSP-Nr.	Algo-rith-mus-ID	Display-name	DSP Name
Pan/Tremolo Fx			
[44]	01	Tremolo	Tremolo
[45]	M09	Cho Trem	Chorus - Tremolo
[46]	00	Auto Pan	Auto Pan
[47]	M10	PhaAPan 1	Phaser - Auto Pan 1
[48]	M10	PhaAPan 2	Phaser - Auto Pan 2
[49]	M20	PhaChoAP	Phaser - Chorus - Auto Pan
Rotary Fx			
[50]	11	Rotary 1	Rotary 1
[51]	11	Rotary 2	Rotary 2
[52]	12	Od Rot 1	Overdrive - Rotary 1
[53]	12	Od Rot 2	Overdrive - Rotary 2
[54]	M17	RotRef 1	Rotary - Reflection 1
[55]	M17	RotRef 2	Rotary - Reflection 2
[56]	M17	RotRef 3	Rotary - Reflection 3
[57]	M16	OdRtRef 1	Overdrive - Rotary - Reflection 1
[58]	M16	OdRtRef 2	Overdrive - Rotary - Reflection 2
[59]	M16	OdRtRef 3	Overdrive - Rotary - Reflection 3
Wah Fx			
[60]	04	LFO Wah	LFO Wah
[61]	05	Auto Wah	Auto Wah
[62]	M21	AWhChDly	Auto Wah - Chorus - Delay
[63]	M22	LWWhChDly	LFO Wah - Chorus - Delay
Guitar Fx			
[64]	08	Crunch	Crunch
[65]	08	Overdrive	Overdrive
[66]	08	Dist 1	Distortion 1
[67]	08	Dist 2	Distortion 2
[68]	08	Metal	Metal
[69]	08	Fuzz	Fuzz
[70]	M29	CrnPhase	Crunch - Phaser
[71]	M29	Od Phase	Overdrive - Phaser

DSP-Nr.	Algo-rith-mus-ID	Display-name	DSP Name
Delay			
[14]	28	Delay	Delay
[15]	22	3Tap Dly	3-Tap Delay
[16]	20	St Delay	Stereo Delay
[17]	21	StXDelay	Stereo Cross Delay
[18]	M06	Enha Dly	Enhancer - Delay
[19]	25	Reflect	Reflection
Cho/Flanger/Delay Combination			
[20]	M02	PhaCho 1	Phaser - Chorus 1
[21]	M02	PhaCho 2	Phaser - Chorus 2
[22]	M04	PhaDly 1	Phaser - Delay 1
[23]	M04	PhaDly 2	Phaser - Delay 2
[24]	M00	ChoDly 1	Chorus - Delay 1
[25]	M00	ChoDly 2	Chorus - Delay 2
[26]	M01	ChoDly 3	Chorus - Delay 3
[27]	M01	ChoDly 4	Chorus - Delay 4
[28]	M19	CmpDelay	Compressor - Delay
[29]	M18	CmpEnDly	Compressor - Enhancer - Delay
[30]	M23	CmpChoRf	Compressor - Chorus - Reflection
[31]	M08	Cho Flan	Chorus - Flanger
[32]	M03	FlanDly 1	Flanger - Delay 1
[33]	M03	FlanDly 2	Flanger - Delay 2
Reverb			
[34]	27	RvbRoom1	Reverb Room 1
[35]	27	RvbRoom2	Reverb Room 2
[36]	27	RvbRoom3	Reverb Room 3
[37]	27	RvbHall 1	Reverb Hall 1
[38]	27	RvbHall 2	Reverb Hall 2
[39]	27	RvbPlate	Reverb Plate
[40]	23	GateRvb 1	Gate Reverb 1
[41]	23	GateRvb 2	Gate Reverb 2
[42]	24	GateRvb 3	Gate Reverb 3
[43]	24	GateRvb 4	Gate Reverb 4

Liste der DSP-Algorithmen

00 : Auto Pan

■ Funktion

Führt kontinuierlich das links/rechts Panorama des Eingangssignals in Abhängigkeit von einem LFO (Low Frequency Oscillator = Niederfrequenzoszillator) aus.

■ Parameter

- 0 : Rate (Bereich: 0 bis 127)
Stelle die Panorama-Rate ein.
- 1 : Depth (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Panoramattiefe ein.

01 : Tremolo

■ Funktion

Stellt die Lautstärke des Eingangssignals in Abhängigkeit von einem LFO ein.

■ Parameter

- 0 : Rate (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Tremolorate ein.
- 1 : Depth (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Tremolotiefe ein.

02 : 2BandEQ

■ Funktion

This is a two-band equalizer.

■ Parameter

- 0 : Low Frequency (Bereich: 0 (200Hz), 1 (400Hz), 2 (800Hz))
Stellt die Cutoff-Frequenz (Eckfrequenz) des niedrigen Frequenzbandes des Equalizers (Entzerrers) ein.
- 1 : Low Gain (Bereich: -12, -11, -10 bis 0 bis +10, +11, +12)
Stellt die Verstärkung des niedrigen Frequenzbandes des Equalizers (Entzerrers) ein.

- 2 : High Frequency (Bereich: 0 (6.0KHz), 1 (8.0KHz), 2 (10KHz))
Stellt die Cutoff-Frequenz (Eckfrequenz) des hohen Frequenzbandes des Equalizers (Entzerrers) ein.

- 3 : High Gain (Bereich: -12, -11, -10 bis 0 bis +10, +11, +12)
Stellt die Verstärkung des hohen Frequenzbandes des Equalizers (Entzerrers) ein.

03 : 3BandEQ

■ Funktion

Dies ist ein Equalizer (Entzerrer) mit drei Frequenzbändern.

■ Parameter

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

- 5 : High Gain (Bereich: -12, -11, -10 bis 0 bis +10, +11, +12)
Stellt die Verstärkung des hohen Frequenzbandes des Equalizers (Entzerrers) ein.

04 : LFA Wah

■ Funktion

Dies ist ein "Wah"-Effekt, der die Frequenz in Abhängigkeit von dem LFO automatisch beeinflussen kann.

■ Parameter

- 0 : Input Level (Bereich: 0 bis 127)
Stellt den Eingangspegel ein. Das Eingangssignal kann verzerrt werden, wenn der Pegel des eingegebenen Sounds, die Anzahl der Akkorde oder der Resonanzwert hoch ist. Stellen Sie diesen Parameter ein, um solche Verzerrungen zu eliminieren.
- 1 : Resonance (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Resonanz des Sounds ein.
- 2 : Manual (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Frequenz ein, die als Grundlage für das "Wah"-Filter verwendet wird.
- 3 : LFO Rate (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Rate des LFO ein.
- 4 : LFO Depth (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Tiefe des LFO ein.

05 : Auto Wah

■ Funktion

Dies ist ein "Wah"-Effekt, der die Frequenz in Abhängigkeit von dem Pegel des Eingangssignals automatisch beeinflussen kann.





Anhang

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

06 : Compressor

- Funktion
Komprimiert das Eingangssignal, wodurch der Effekt einer Unterdrückung der Pegelvariationen erzielt werden kann und ein längeres Anhalten der bedämpften Sounds ermöglicht wird.
- Parameter
- 0 : Depth (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Komprimierung des Audiosignals ein.

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

07 : Limiter

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

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

08 : Distortion

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

09 : Stereo Phaser

- Funktion
Die ist ein Stereo-Phaser, der die Phase in Abhängigkeit von einem Sinuswellen-LFO moduliert.
- Parameter
- 0 : Resonance (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Resonanz des Sounds ein.





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

10 : Phaser

- Funktion
Dies ist ein Mono-Phaser, der die Phase in Abhängigkeit von einem Sinuswellen-LFO moduliert.
- Parameter
 - 0 : Resonance (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Resonanz des Sounds ein.
 - 1 : Manual (Bereich: -64 bis 0 bis +63)
Stellt die Phaser-Shift-Lautstärke ein, die als Referenz verwendet wird.
 - 2 : Rate (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Rate des LFO ein.
 - 3 : Depth (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Tiefe des LFO ein.
 - 4 : Wet Level (Bereich: 0 bis 127)
Stellt den Pegel des Effektsounds ein.

11 : Rotary

- Funktion
Dies ist ein Simulator für einen Rotationslautsprecher.
- Parameter
 - 0 : Speed (Bereich: Slow, Fast)
Schaltet den Geschwindigkeitsmodus zwischen langsam (Slow) und schnell (Fast) um.
 - 1 : Break (Bereich: Rotate, Stop)
Stoppt die Rotation des Lautsprechers.

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

12 : Drive Rotary

- Funktion
Dies ist ein Overdrive-Simulator für den Rotationslautsprecher.
- Parameter
 - 0 : Overdrive Gain (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Overdrive-Verstärkung ein.
 - 1 : Overdrive Level (Bereich: 0 bis 127)
Stellt den Ausgangspegel für den Overdrive ein.
 - 2 : Speed (Bereich: Slow, Fast)
Schaltet den Geschwindigkeitsmodus zwischen langsam (Slow) und schnell (Fast) um.

- 6 : Slow Rate (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Rotationsgeschwindigkeit des Lautsprechers für den langsamen Geschwindigkeitsmodus ein.
- 7 : Fast Rate (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Rotationsgeschwindigkeit des Lautsprechers für den schnellen Geschwindigkeitsmodus ein.

13 : Enhancer

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

14 : Ring Modulator

- Funktion
Dies ist ein Ring-Modulator (AM-Modulator), der ein Modulieren der Frequenz des internen Oszillators (OSC) in Abhängigkeit von einem internen LFO ermöglicht.
- Parameter
 - 0 : OSC Frequency (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Bezugsfrequenz des internen OSC ein.
 - 1 : LFO Rate (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Rate des LFO ein.



Anhang

- 2 : Rate2 (Slow LFO Rate) (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Rate für den LFO2 ein.
- 3 : Depth2 (Slow LFO Depth) (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Tiefe für den LFO2 ein.
- 4 : Wet Level (Bereich: 0 bis 127)
Stellt den Pegel für den Effektsound ein.

19 : Tri 2-Phase Chorus

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

20 : Stereo Delay 1

- Funktion
Dies ist eine Verzögerung für den Stereo-Eingang und -Ausgang.
- Parameter
 - 0 : Delay Time (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Verzögerungszeit ein.
 - 1 : Wet Level (Bereich: 0 bis 127)
Stellt den Pegel für den Effektsound ein.
 - 2 : Feedback (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Wiederholung für die Verzögerung ein.
 - 3 : High Damp (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Bedämpfung des verzögerten Sound im hohen Bereich ein.

16 : 1-Phase Chorus

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

17 : Sin 2-Phase Chorus

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

18 : 3-Phase Chorus

- Funktion
Dies ist ein 3-Phasen-Chorus in Abhängigkeit von zwei unterschiedlichen LFOs mit unterschiedlichen Sinuswellenraten.
- Parameter
 - 0 : Rate1 (Fast LFO Rate) (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Rate für den LFO1 ein.
 - 1 : Depth1 (Fast LFO Depth) (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Tiefe für den LFO1 ein.

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

15 : Lo-Fi

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



- 4 : Ratio L (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Verzögerungszeit für den linken Kanal ein. Proportional zu dem für die Verzögerungszeit (Delay Time) eingestellten Wert.
- 5 : Ratio R (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Verzögerungszeit für den rechten Kanal ein. Proportional zu dem für die Verzögerungszeit (Delay Time) eingestellten Wert.

21 : Stereo Delay 2

■ Funktion

Dies ist die Cross-Feedback-Verzögerung für den Stereo-Eingang und -Ausgang.

■ Parameter

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

22 : 3-Tap Delay

■ Funktion

Dies ist die links/Mitte/rechts 3-Tap-Verzögerung.

■ Parameter

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

23 : Gate Reverb

■ Funktion

Dies ist ein Fader, welcher künstlichen Nachhall erzeugt, der wie das Abschneiden durch ein Gatter ertönt.

■ Parameter

- 0 : LPF (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Cutoff-Frequenz (Eckfrequenz) für das Tiefpassfilter (LPF) ein.
- Ein kleinerer Wert unterdrückt den hohen Bereich.

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

24 : Reverse Gate Reverb

■ Funktion

Dies ist ein Gatter-Nachhall mit einem umgekehrten Rotationseffekt.

■ Parameter

- 0 : LPF (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Cutoff-Frequenz (Eckfrequenz) für das Tiefpassfilter (LPF) ein. Ein kleinerer Wert unterdrückt den hohen Bereich.
- 1 : HPF (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Cutoff-Frequenz (Eckfrequenz) für das Hochpassfilter (HPF) ein. Ein größerer Wert unterdrückt den niedrigen Bereich.
- 2 : Feedback (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Wiederholung für den Nachhall ein.
- 3 : High Damp (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Bedämpfung für den verzögerten Sound im hohen Bereich ein. Je kleiner der Wert, umso größer die Bedämpfung für den Nachhall-Sound im hohen Bereich.



- 4 : Diffusion (Bereich: 0 bis 127)
Ermöglicht die Feineinstellung für den Nachhall.
- 5 : Wet Level (Bereich: 0 bis 127)
Stellt den Pegel für den Effektsound ein.
- 6 : Dry Level (Bereich: 0 bis 127)
Stellt den Pegel für den Originalsound ein.

25 : Reflection

- Funktion
Dies ist ein Effekt, welcher den ersten reflektierten Sound von einem Nachhallsound extrahiert.
- Parameter
0 : Type (Bereich: 0 bis 7)
Wählt aus den acht verfügbaren Reflexionsmustern.
- 1 : Wet Level (Bereich: 0 bis 127)
Stellt den Pegel für den Effektsound ein.
- 2 : Feedback (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Wiederholung für den reflektierten Sound ein.
- 3 : Tone (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Klangfarbe für den reflektierten Sound ein.

26 : Flanger

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

27 : Reverb

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

28 : 2-Tap Delay

- Funktion
Dies ist die links/ rechts 2-Tap-Verzögerung.
- Parameter
0 : Delay Time (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Verzögerungszeit ein.
- 1 : Wet Level (Bereich: 0 bis 127)
Stellt den Pegel für den Effektsound ein.
- 2 : Feedback (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Wiederholung für die Verzögerung ein.
- 3 : High Damp (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Bedämpfung für den verzögerten Sound im hohen Bereich ein.
- Je kleiner der Wert, umso größer die Bedämpfung für den verzögerten Sound im hohen Bereich.
- 4 : Ratio L (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Verzögerungszeit für den linken Kanal ein.
- Proportional zu dem für die Verzögerungszeit (Delay Time) eingestellten Wert.

- 5 : Ratio R (Bereich: 0 bis 127)
Stellt die Verzögerungszeit für den rechten Kanal ein.

Proportional zu dem für die Verzögerungszeit (Delay Time) eingestellten Wert.

- ★ Die folgenden "Multi"-Algorithmen werden in Kombination mit den oben beschriebenen Algorithmen verwendet. Die Parameter werden gemeinsam von beiden Typen der Algorithmen verwendet.

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

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

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

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



**M02 : Multi02 (Paser – 3-Phase Chorus)**

■ Funktion

Dies ist ein Multi-Effektor, der mit Phaser – 3-Phase Chorus verwandt ist.

■ Parameter

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

M03 : Multi03 (Flanger – 2-Tap Delay)

■ Funktion

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

■ Parameter

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

M04 : Multi04 (Stereo Phaser – Stereo Delay 1)

■ Funktion

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

■ Parameter

- 0 : Phaser Resonance
- 1 : Phaser Manual
- 2 : Phaser Rate
- 3 : Phaser Depth

- 4 : Phaser Wet Level
- 5 : Delay Time
- 6 : Delay Wet Level
- 7 : Delay Feedback

M05 : Multi05 (Enhancer – 1-Phase Chorus)

■ Funktion

Dies ist ein Multi-Effektor, der mit Enhancer – 1-Phase Chorus verwandt ist.

■ Parameter

- 0 : Enhancer Low Frequency
- 1 : Enhancer Low Gain
- 2 : Enhancer High Frequency
- 3 : Enhancer High Gain
- 4 : Chorus LFO Rate
- 5 : Chorus LFO Depth
- 6 : Chorus Feedback
- 7 : Chorus Wet Level

M06 : Multi06 (Enhancer – 2-Tap Delay)

■ Funktion

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

■ Parameter

- 0 : Enhancer Low Frequency
- 1 : Enhancer Low Gain
- 2 : Enhancer High Frequency
- 3 : Enhancer High Gain
- 4 : Delay Time
- 5 : Delay Wet Level
- 6 : Delay Feedback
- 7 : Delay High Damp

M07 : Multi07 (Enhancer – Flanger)

■ Funktion

Dies ist ein Multi-Effektor, der mit Enhancer – Flanger verwandt ist.

■ Parameter

- 0 : Enhancer Low Frequency
- 1 : Enhancer Low Gain
- 2 : Enhancer High Frequency
- 3 : Enhancer High Gain
- 4 : Flanger LFO Rate
- 5 : Flanger LFO Depth
- 6 : Flanger Feedback
- 7 : Flanger Wet Level

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

■ Funktion

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

■ Parameter

- 0 : Chorus LFO Rate
- 1 : Chorus LFO Depth
- 2 : Chorus Feedback
- 3 : Chorus Wet Level
- 4 : Flanger LFO Rate
- 5 : Flanger LFO Depth
- 6 : Flanger Feedback
- 7 : Flanger Wet Level

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

■ Funktion

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

■ Parameter

- 0 : Chorus LFO Rate
- 1 : Chorus LFO Depth
- 2 : Chorus Feedback
- 3 : Chorus Wet Level
- 4 : Tremolo Rate
- 5 : Tremolo Depth



Anhang

M10 : Multi10 (Stereo Phaser – Auto Pan)

■ Funktion

Dies ist ein Multi-Effektor, der mit Stereo Phaser – Auto Pan verwendet ist.

■ Parameter

- 0 : Phaser Resonance
- 1 : Phaser Manual
- 2 : Phaser Rate
- 3 : Phaser Depth
- 4 : Phaser Wet Level
- 5 : Auto Pan Rate
- 6 : Auto Pan Depth

M11 : Multi11 (Compressor – Lo-Fi)

■ Funktion

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

■ Parameter

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

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

■ Funktion

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

■ Parameter

- 0 : Ring OSC Frequency
- 1 : Ring LFO Rate
- 2 : Ring LFO Depth
- 3 : Ring Wet Level

- 4 : Ring Dry Level
- 5 : Chorus LFO Depth
- 6 : Delay Time
- 7 : Delay Wet Level

M13 : Multi13 (Ring Modulator – Distortion)

■ Funktion

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

■ Parameter

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

M14 : Multi14 (Lo-Fi – Reflection)

■ Funktion

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

■ Parameter

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

M15 : Multi15 (Distortion – Lo-Fi)

■ Funktion

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

■ Parameter

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

M16 : Multi16 (Drive Rotary – Reflection)

■ Funktion

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

■ Parameter

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

M17 : Multi17 (Rotary – Reflection)

■ Funktion

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

■ Parameter

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

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

■ Funktion

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

■ Parameter

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

M19 : Multi19 (Compressor – Stereo Delay 1)

■ Funktion

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

■ Parameter

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

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

■ Funktion

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

■ Parameter

- 0 : Phaser Resonance
- 1 : Phaser Manual

- 2 : Phaser Rate
- 3 : Phaser Depth
- 4 : Chorus LFO Rate
- 5 : Chorus LFO Depth
- 6 : Auto Pan Rate
- 7 : Auto Pan Depth

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

■ Funktion

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

■ Parameter

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

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

■ Funktion

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

■ Parameter

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

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

■ Funktion

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

■ Parameter

- 0 : Compressor Depth
- 1 : Compressor Attack
- 2 : Compressor Level
- 3 : Chorus LFO Rate
- 4 : Chorus LFO Depth
- 5 : Reflection Wet Level
- 6 : Reflection Feedback
- 7 : Reflection Tone

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

■ Funktion

Dies ist ein Multi-Effektor, der mit Distortion – 1-Phase Chorus – 2-Tap Delay verwandt ist.

■ Parameter

- 0 : Distortion Gain
- 1 : Distortion Low
- 2 : Distortion High
- 3 : Distortion Level
- 4 : Chorus LFO Depth
- 5 : Delay Time
- 6 : Delay Wet Level
- 7 : Delay Feedback

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

■ Funktion

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

■ Parameter

- 0 : Compressor Depth



Anhang

- 1 : Distortion Gain
- 2 : Distortion Low
- 3 : Distortion High
- 4 : Distortion Level
- 5 : Delay Time
- 6 : Delay Wet Level
- 7 : Delay Feedback

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

- Funktion
Dies ist ein Multi-Effektor, der mit Auto Wah – Distortion – 2-Tap Delay verwendet ist.

■ Parameter

- 0 : Wah Manual
- 1 : Wah Depth
- 2 : Distortion Gain
- 3 : Distortion Tone
- 4 : Distortion Level
- 5 : Delay Time
- 6 : Delay Wet Level
- 7 : Delay Feedback

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

- Funktion
Dies ist ein Multi-Effektor, der mit LFO Wah – Distortion – 2-Tap Delay verwendet ist.

■ Parameter

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

M28 : Multi28 (Distortion – 3-Tap Delay)

- Funktion
Dies ist ein Multi-Effektor, der mit Distortion – 3-Tap Delay verwendet ist.

■ Parameter

- 0 : Distortion Gain
- 1 : Distortion Low
- 2 : Distortion High
- 3 : Distortion Level
- 4 : Delay Time
- 5 : Delay Wet Level
- 6 : Delay Feedback
- 7 : Delay High Damp

M29 : Multi29 (Distortion – Phaser)

- Funktion
Dies ist ein Multi-Effektor, der mit Distortion – Phaser verwendet ist.

■ Parameter

- 0 : Distortion Gain
- 1 : Distortion Low
- 2 : Distortion High
- 3 : Distortion Level
- 4 : Phaser Resonance
- 5 : Phaser Manual
- 6 : Phaser Rate
- 7 : Phaser Depth

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

- Funktion
Dies ist ein Multi-Effektor, der mit Distortion – Sin 2-Phase Chorus verwendet ist.

■ Parameter

- 0 : Distortion Gain
- 1 : Distortion Low
- 2 : Distortion High

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

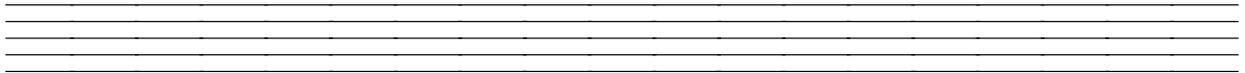
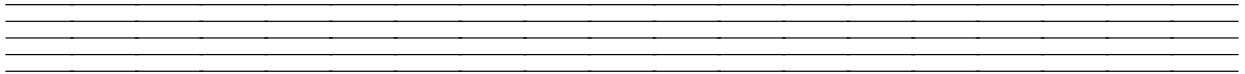
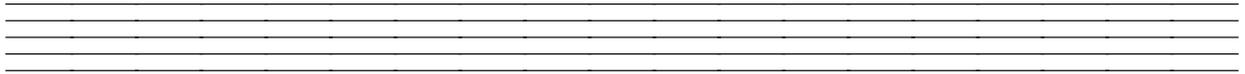
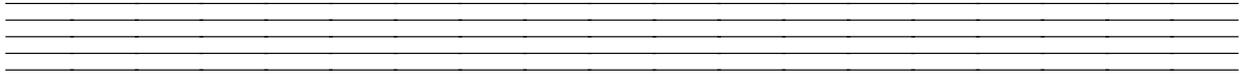
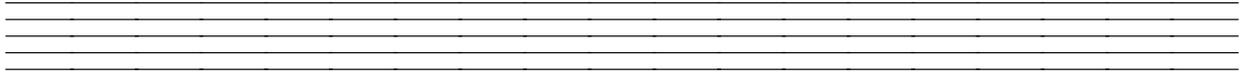
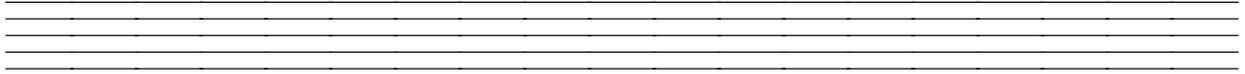
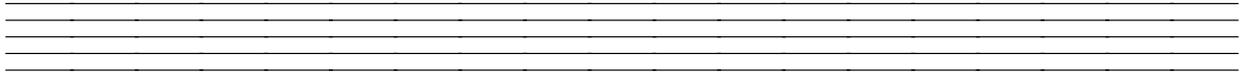
M31 : Multi31 (Distortion – Flanger)

- Funktion
Dies ist ein Multi-Effektor, der mit Distortion – Flanger verwendet ist.

■ Parameter

- 0 : Distortion Gain
- 1 : Distortion Low
- 2 : Distortion High
- 3 : Distortion Level
- 4 : Flanger LFO Rate
- 5 : Flanger LFO Depth
- 6 : Flanger Feedback
- 7 : Flanger Wet Level







Blank musical staff



Blank musical staff

Models WK-3500/WK-3100/WK-3000
MIDI Implementation Chart
 Version: 1.0

Function ..	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	1-16 1-16	1-16 1-16	
Mode	Mode 3 X *****	Mode 3 X *****	
Note Number:	0-127 *****	0-127 0-127*1	*1 Depends on tone.
Velocity	0 9nH v = 1-127 X 9nH v = 0	0 9nH v = 1-127 X	
After Touch	X X	X O	
Pitch Bender	O	O	
Control Change	0:32 1 6,38 7 10 11 16 17 18 19 64 66 67 71 72 73	O O O O O X*2 O O O O O*3 O*3 O*3 O O O	Bank select Modulation Data entry Volume Pan Expression DSP Parameter0 DSP Parameter1 DSP Parameter2 DSP Parameter3 Hold1 Sostenuto Soft pedal Resonance Release Time Attack Time
	74	O	Brightness



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

CASIO®

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

F MA0403-C Printed in China
WK3100-G-1