DE

MZ-X500
MZ-X300

BEDIENUNGSANLEITUNG (Tutorial)

- Lesen Sie bitte vor der ersten Benutzung des Digital-Keyboards unbedingt die getrennte BEDIENUNGSANLEITUNG (Grundlagen), um sich mit der Grundbedienung vertraut zu machen.

MZX500/300-G-2A

CASIO®

Inhalt

Allgemeine Anleitung DE-2

Bearbeiten einer Klangfarbe (Anwender-Klangfarben) DE-5

Bearbeiten einer Klangfarbe DE-5
Eine Klangfarbe umbenennen. DE-5
Löschen einer Klangfarbe DE-6
Klangfarben-Editierbildschirm und editierbare Parameter DE-6

Benutzen des Mustersequenzers DE-26

Erzeugen und Bearbeiten eines Anwenderrhythmus DE-27
Speichern eines Anwenderrhythmus DE-34
Löschen eines Anwenderrhythmus. DE-35

Anwender-Presets DE-36

Erstellen eines eigenen Musik-Presets (Anwender-Preset). DE-36
Löschen eines Anwender-Presets DE-41

Bearbeiten eines Arpeggios DE-42

Bearbeiten eines Arpeggios DE-42
Ein bearbeitetes Arpeggio speichern DE-45
Ein Arpeggio umbenennen DE-45
Ein bearbeitetes Arpeggio löschen DE-45

Aufeinander folgendes Abrufen von registrierten Setups (Registrierungssequenz) DE-46

Festlegen der Abrufsequenz. DE-46
Nutzen einer Registrierungssequenz beim Spielen DE-47

Benutzen der Pads (Tutorial) DE-48

Abändern von Wiedergabe-Einstellungen. . . . DE-48
Abändern von Aufnahme-Einstellungen DE-49
Oberdubbing-Aufnahme von Phrasen. DE-50
Ändern des Startpunkts von gesampelten Daten DE-51
Speichern von Pad-Daten. DE-51
Löschen von Pad-Daten DE-51
Umbenennen von Pad-Daten DE-52
Speichern einer Anwenderbank DE-52
Löschen einer Anwenderbank. DE-52
Kopieren von Pad-Daten. DE-52
Umbenennen einer Anwenderbank. DE-53

MIDI-Recorder (Tutorial) DE-54

Aufnehmen im Vortragspart eines bestimmten Songs (Spuraufnahme) DE-54
Neubespielen eines Abschnitts in einem Recordersong (Punch-in-Aufnahme) DE-55
Einstellen der Lage einer Punch-in-Aufnahme (automatische Punch-in-Aufnahme). DE-56
Overdubbing einer bespielten Spur. DE-57
Bearbeiten von MIDI-Daten. DE-58
Bearbeiten einer Spur DE-58

Bearbeiten von Ereignissen DE-62

Anzeigen des EVENT EDIT-Bildschirms. DE-62
Benutzen des EVENT EDIT-Bildschirms DE-63
Bearbeiten eines bereits vorhandenen Ereignisses. DE-74
Löschen eines Ereignisses DE-78
Direktes Eingeben von Notenereignissen (Schritteingabe) DE-78

Konfigurieren von Einstellungen (Tutorial) DE-80

Konfigurieren von erweiterten Digital-Keyboard-Einstellungen DE-80
Halleffekt-Einstellungen im EFFECT-Bildschirm DE-81
Konfigurieren der Reglerbelegungen DE-83

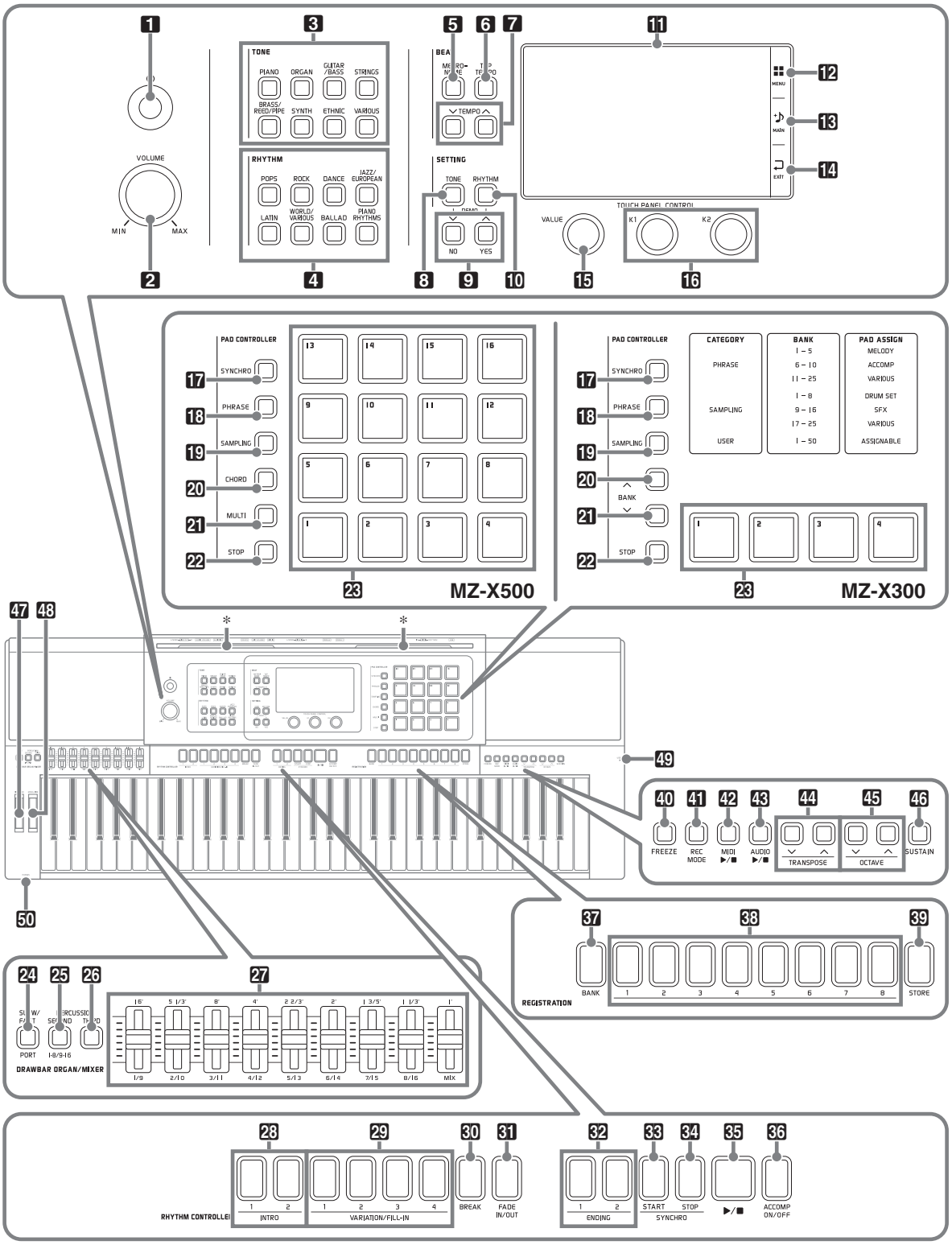
Information A-1

Part- und MIDI-Kanal-Belegungen und Diagramm.....A-1
Blockdiagramm A-2

MIDI Implementation Chart

Die in dieser Anleitung verwendeten Firmen- und Produktnamen sind eventuell eingetragene Marken anderer Inhaber.

Allgemeine Anleitung



- In dieser Bedienungsanleitung sind die Tasten und Regler mit den nachstehenden Nummern und Namen bezeichnet.

1 ⏻-Taste (Strom)

2 **VOLUME** (Lautstärkeregler)

3 **TONE** (Klangfarbenbereich)

- **PIANO** (Pianotaste)
- **ORGAN** (Orgeltaste)
- **GUITAR/BASS** (Gitarre/Bass-Taste)
- **STRINGS** (Streichertaste)
- **BRASS/REED/PIPE** (Blechbläser-, Reed- & Pipe-Taste)
- **SYNTH** (Synth-Taste)
- **ETHNIC** (Ethnisch-Taste)
- **VARIOUS** (Various-Taste)

4 **RHYTHM** (Rhythmusbereich)

- **POPS** (Pops-Taste)
- **ROCK** (Rock-Taste)
- **DANCE** (Tanzmusik-Taste)
- **JAZZ/EUROPEAN** (Jazz- & Europäisch-Taste)
- **LATIN** (Lateinisch-Taste)
- **WORLD/VARIOUS** (Welt/Various-Taste)
- **BALLAD** (Ballade-Taste)
- **PIANO RHYTHMS** (Pianorhythmen-Taste)

BEAT (Beatbereich)

- 5 **METRONOME** (Metronomtaste)
- 6 **TAP TEMPO** (Tempo-Tipptaste)
- 7 **TEMPO** ∨, ∧ (Tempotasten)

SETTING (Einstellbereich)

- 8 **TONE** (Klangfarbetaste)
- 9 ∨/NO, ∧/YES (Abwärts/Nein- & Aufwärts/Ja-Tasten)
- 10 **RHYTHM** (Rhythmustaste)

11 Display

12 **MENU** (Menü)

13 **MAIN** (Hauptbildschirm)

14 **EXIT** (Schließen)

15 **VALUE** (Werterad)

16 **K1**-, **K2**-Knöpfe

PAD CONTROLLER (Pad-Controller-Bereich) (MZ-X500)

- 17 **SYNCHRO** (Synchrotaste)
- 18 **PHRASE** (Phrasentaste)
- 19 **SAMPLING** (Samplingtaste)
- 20 **CHORD** (Akkordtaste)
- 21 **MULTI** (Multitaste)
- 22 **STOP** (Stopptaste)
- 23 Pads **1** bis **16**

PAD CONTROLLER (Pad-Controller-Bereich) (MZ-X300)

- 17 **SYNCHRO** (Synchrotaste)
- 18 **PHRASE** (Phrasentaste)
- 19 **SAMPLING** (Samplingtaste)
- 20 **BANK**∧ (Bank-Aufwärtstaste)
- 21 **BANK**∨ (Bank-Abwärtstaste)
- 22 **STOP** (Stopptaste)
- 23 Pads **1** bis **4**

DRAWBAR ORGAN/MIXER (Zugriegelorgel- & Mixerbereich)

- 24 **SLOW/FAST**, **PORT** (Langsam/Schnell- & Port-Tasten)
- 25 **PERCUSSION SECOND**, **1-8/9-16** (2. Perkussion- & 1-8/9-16-Taste)
- 26 **PERCUSSION THIRD** (3. Perkussion-Taste)
- 27 Schieberegler

RHYTHM CONTROLLER (Rhythmuscontroller-Bereich)

- 28 **INTRO1**, **2** (Intro 1- & 2-Tasten)
- 29 **VARIATION/FILL-IN 1** bis **4** (Variation- & Fill-In-Tasten)
- 30 **BREAK** (Aussetztaste)
- 31 **FADE IN/OUT** (Ein- & Ausblendtaste)
- 32 **ENDING1**, **2** (Ending 1- & 2-Tasten)
- 33 **SYNCHRO START** (Synchro-Starttaste)
- 34 **SYNCHRO STOP** (Synchro-Stopptaste)
- 35 ▶/■ (Start/Stopp-Taste)
- 36 **ACCOMP ON/OFF** (Begleitung-Ein/Aus-Taste)

REGISTRATION (Registrationsbereich)

- 37 **BANK** (Bank-Taste)
- 38 **REGISTRATION 1** bis **8** (Registrationstasten)
- 39 **STORE** (Speichertaste)

40 **FREEZE** (Freeze-Taste)

41 **REC MODE** (Aufnahmemodus-Taste)

42 **MIDI** ▶/■ (MIDI-Taste)

43 **AUDIO** ▶/■ (Audiotaste)

44 **TRANSPOSE** ∨, ∧ (Transponiertasten)

45 **OCTAVE** ∨, ∧ (Oktave-Abwärts- & Aufwärtstasten)

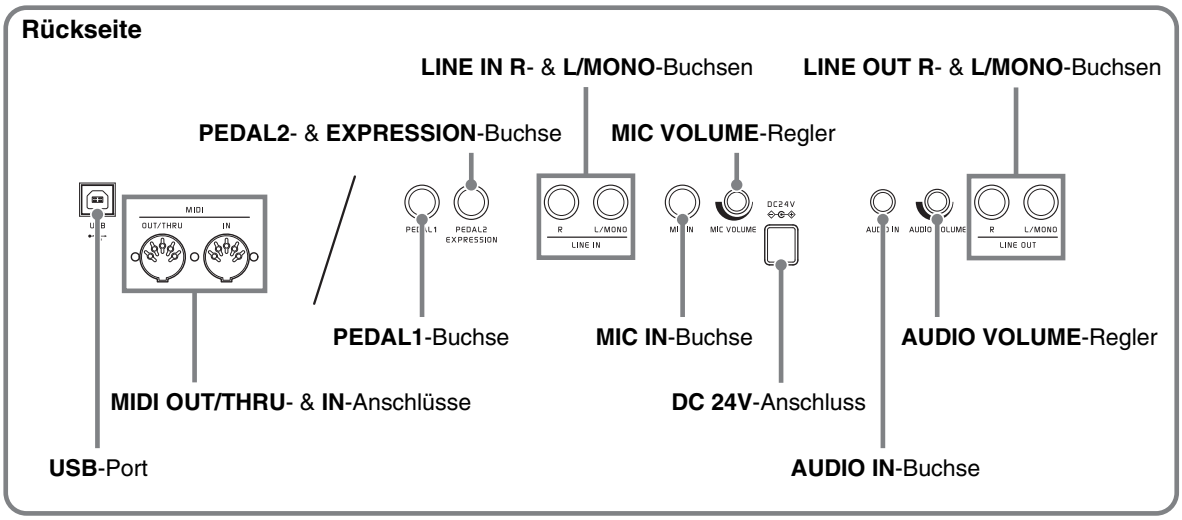
46 **SUSTAIN** (Sustain-Taste)

47 **PITCH BEND** (Pitchbend-Rad)

48 **MODULATION** (Modulationsrad)

49 **USB**-Flash-Drive-Port

50 **PHONES** (Kopfhörerbuchse)


Rückseite
LINE IN R- & L/MONO-Buchsen
LINE OUT R- & L/MONO-Buchsen
PEDAL2- & EXPRESSION-Buchse
MIC VOLUME-Regler
MIDI
OUT/THRU
IN
PEDAL2
EXPRESSION
R
L/MONO
LINE IN
MIC VOLUME
DC24V
R
L/MONO
LINE OUT
PEDAL1-Buchse
MIC IN-Buchse
AUDIO VOLUME-Regler
MIDI OUT/THRU- & IN-Anschlüsse
DC 24V-Anschluss
USB-Port
AUDIO IN-Buchse

Bearbeiten einer Klangfarbe (Anwender-Klangfarben)

Mit den Vorgehen dieses Abschnitts können Sie die Klangfarben von jedem Part (Upper1-2, Lower1-2) bearbeiten und je nach Bedarf Effekte auflegen.

Bearbeiten einer Klangfarbe

1. Tippen Sie im MENU-Bildschirm auf „TONE“.

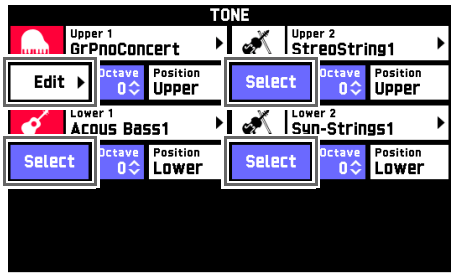
2. Weisen Sie die zu bearbeitende Klangfarbe einem der Digital-Keyboard-Parts zu.

- Näheres zum Ändern der dem jeweiligen Part zugewiesenen Klangfarbe finden Sie in der BEDIENUNGSANLEITUNG (Grundlagen) des Digital-Keyboards.

3. Tippen Sie auf die „Edit“-Taste des Parts, dem die zu bearbeitende Klangfarbe zugewiesen ist.

Dies zeigt den Editierbildschirm für die dem Part zugewiesene Klangfarbe an.

- Falls „Edit“ für den Part mit der zu bearbeitenden Klangfarbe nicht angezeigt wird, tippen Sie bitte auf „Select“. Dadurch wechselt die Taste auf „Edit“.



4. Tippen Sie auf den Punkt, dessen Einstellung Sie ändern möchten.

- Zum Konfigurieren von erweiterten Einstellungen tippen Sie bitte auf „Advanced“.
- Welche Einstellpunkte im Editierbildschirm erscheinen, richtet sich nach der Klangfarbe, die Sie bearbeiten.
- Näheres zu editierbaren Parametern finden Sie in den Erläuterungen in der betreffenden Klangkategorie-Tabelle unter „Klangfarben-Editierbildschirm und editierbare Parameter“ (Seite DE-6).

5. Ändern Sie die Parameter-Einstellungen wie gewünscht.

- Verwenden Sie zum Ändern von Einstellwerten die Tasten **9** ∨/NO, ∧/YES.

6. Wenn Sie die Einstellungen wunschgemäß geändert haben, tippen Sie bitte auf „Write“ im TONE EDIT MENU-Bildschirm.

7. Tippen Sie auf „Rename“.

8. Geben Sie durch Antippen der entsprechenden Tasten in der angezeigten Tastatur den Klangnamen ein.

9. Tippen Sie nach Eingabe des Klangnamens auf „Enter“.

10. Tippen Sie auf die Ziel-Klangnummer.

- Falls der Klangnummer bereits Daten zugewiesen sind, wird neben ihr ein Sternchen (*) angezeigt.

11. Tippen Sie auf „Execute“.

Falls der gewählten Preset-Nummer noch keine Daten zugewiesen sind, erscheint die Meldung „Sure?“. Wenn ihr schon Daten zugewiesen sind, erscheint die Meldung „Replace?“.

12. Tippen Sie auf „Yes“.

Dies speichert die Daten.

- Um ohne Speichern zum Bildschirm von Schritt 10 zurückzukehren, tippen Sie bitte auf „No“.

Eine Klangfarbe umbenennen

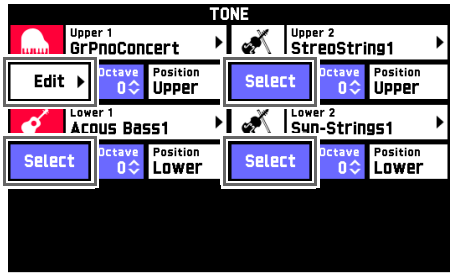
1. Tippen Sie im MENU-Bildschirm auf „TONE“.

2. Weisen Sie die umzubenennende Klangfarbe einem der Digital-Keyboard-Parts zu.

- Näheres zum Ändern der dem jeweiligen Part zugewiesenen Klangfarbe finden Sie in der BEDIENUNGSANLEITUNG (Grundlagen) des Digital-Keyboards.

3. Tippen Sie auf die „Edit“-Taste des Parts, dem die umzubenennende Klangfarbe zugewiesen ist.

- Falls „Edit“ für den Part mit der umzubenennenden Klangfarbe nicht angezeigt wird, tippen Sie bitte auf „Select“. Dadurch wechselt die Taste auf „Edit“.



4. Tippen Sie auf „Rename“.

5. Geben Sie den neuen Namen ein.

6. Tippen Sie nach der Eingabe des Namens auf „Enter“.

   Dies zeigt den TONE EDIT MENU-Bildschirm an.

7. Tippen Sie auf „Write“.

8. Tippen Sie auf die Ziel-Klangnummer.

   - Falls der Klangnummer bereits Daten zugewiesen sind, wird neben ihr ein Sternchen (*) angezeigt.

9. Tippen Sie auf „Execute“.

10. Tippen Sie auf „Yes“.

    - Zum Abbrechen des Vorgangs tippen Sie bitte auf „No“.

Löschen einer Klangfarbe

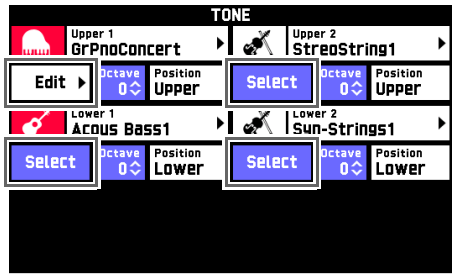
1. Tippen Sie im MENU-Bildschirm auf „TONE“.

2. Weisen Sie die zu löschende Klangfarbe einem der Digital-Keyboard-Parts zu.

   - Näheres zum Ändern der dem jeweiligen Part zugewiesenen Klangfarbe finden Sie in der BEDIENUNGSANLEITUNG (Grundlagen) des Digital-Keyboards.

3. Tippen Sie auf die „Edit“-Taste des Parts, dem die zu löschende Klangfarbe zugewiesen ist.

   - Falls „Edit“ für den Part mit der zu bearbeitenden Klangfarbe nicht angezeigt wird, tippen Sie bitte auf „Select“. Dadurch wechselt die Taste auf „Edit“.



4. Tippen Sie auf „Clear“.

5. Tippen Sie auf den Namen der zu löschenden Klangfarbe.

6. Tippen Sie auf „Execute“.

7. Tippen Sie auf „Yes“.

   - Zum Abbrechen des Vorgangs tippen Sie bitte auf „No“.

Klangfarben-Editierbildschirm und editierbare Parameter

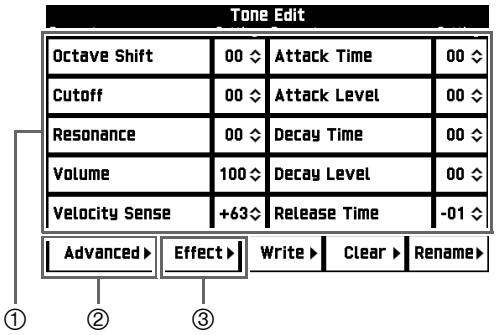
- Die schattierten Zellen in der Tabelle auf den Seiten DE-7 bis DE-25 bezeichnen mehrere Einstellpunkte umfassende Gruppen. Antippen von „Enter“ zeigt die Einstellpunkte einer Gruppe an.

Editierbare Melodie-Klangparameter

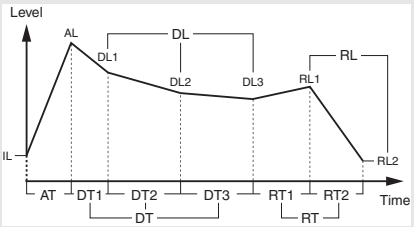
Es sind drei Melodieklangtypen vorhanden, die nachstehend näher beschrieben sind. Bei diesem Digital-Keyboard sind die editierbaren Parameter unabhängig vom Klangtyp identisch.

- Normal Tone: Dieser Klangtyp ist besonders für die Wiedergabe der Klänge von Melodieinstrumenten mit normaler Tonleiter geeignet.
- Piano Tone: Dieser Klangtyp ist besonders für realistische Wiedergabe leichter Klangänderungen durch die Anschlagstärke geeignet, wie z.B. bei einem Piano.
- Versatile Tone: Umfasst verschiedene Arten von Sounds. Eine solche Klangfarbe ermöglicht es, die verschiedenen musikalischen Ausdrucksmöglichkeiten eines einzelnen Instruments je nach Lage der angeschlagenen Tastaturnoten oder der Stärke des Tastenanschlags präzise zu steuern.

■ Melodieklang-Editierbildschirm



① Zur Klangbearbeitung häufig verwendete Parameter
② Erweiterte Einstellungen
③ Effekteinstellungen. Näheres finden Sie unter „Editierbare Effektparameter“ (Seite DE-18).

Displaytext	Beschreibung	Einstellungen
Pitch	Tonhöhen-Hüllkurve. Die bearbeitbaren Parameter in dieser Gruppe beeinflussen die Tonhöhe von Noten.	
Octave Shift	Oktavverschiebung. Ändert den Klang von Noten in Oktavschritten.	–2 bis 0 bis +2
Envelope	• Die unten gezeigte Kurve gilt auch für Filter-, Verstärker- und andere Hüllkurven. Bei der Tonhöhen-Hüllkurve entspricht die Tonhöhe des Klangs der vertikalen Achse (Level). • Bei der Hüllkurve eines Hex-Layer-Klangs kann Decay Time in drei Teile und Release Time in zwei Teile unterteilt und bearbeitet werden. • Wenn bei Tastenfreigabe-Noteneinsatz Decay Level 3 erreicht wird, erfolgt ein unmittelbarer Übergang auf Release Level 1, ohne den Ton zu halten. • Die Einstellbereiche der nachstehenden Parameter bewirken relative Änderungen (gegenüber den Presets der Klangfarbe) im Falle von Melodie- und Drum-Klangfarben. Bei der Bearbeitung eines Hex-Layer-Klangs bewirken sie absolute Änderungen, die nicht in Relation zu den Presets der Klangfarbe stehen. – Zeiten und Pegel einer Hüllkurve – Rate, Tiefe, Verzögerung, Modulationstiefe des LFO (Seite DE-8)  IL : Initial Level AT : Attack Time AL : Attack Level DT : Decay Time (DT1: Decay Time 1) (DT2: Decay Time 2) (DT3: Decay Time 3) DL : Decay Level (DL1: Decay Level 1) (DL2: Decay Level 2) (DL3: Decay Level 3) RT : Release Time (RT1: Release Time 1) (RT2: Release Time 2) RL : Release Level (RL1: Release Level 1) (RL2: Release Level 2)	
Initial Level	Anfangshöhe. Tonhöhe des Klangs beim anfänglichen Einsatz der Note.	–64 bis 0 bis +63
Attack Time	Anstiegszeit. Die Zeit, die es dauert, bis von der Anfangshöhe her die Anstiegshöhe erreicht ist.	–64 bis 0 bis +63

Displaytext	Beschreibung	Einstellungen
Release Time	Ausklingzeit. Die Zeit, die erforderlich ist, bis nach dem Freigeben der Taste die Ausklinghöhe erreicht wird.	–64 bis 0 bis +63
Release Level	Ausklinghöhe. Die unmittelbar nach dem Freigeben einer Taste erreichte Zielhöhe.	–64 bis 0 bis +63
Stretch Tune	Streckung. Stimmt zur Anpassung an die bei Pianos typische Streckung der Oktaven die hohen Töne höher und die niedrigen Töne niedriger. Stellen Sie diese Einstellung auf aus, wenn die Wiedergabe mit normaler (nicht gestreckter) Stimmung erfolgen soll.	Off, Piano1, Piano2, Piano3, Piano4, Piano5, E.Piano1, E.Piano2
Filter	Filter. Dies ist eine Gruppe mit editierbaren Parametern, die Filter (Klänge) betreffen. • Bei dieser Gruppe zeigt die vertikale Achse (Level) im Diagramm der Tonhöhen-Hüllkurve den Grad der Filterwirkung an.	
Cutoff	Grenzfrequenz. Legt die Filtergrenzfrequenz fest.	–64 bis 0 bis +63
Resonance	Resonanz. Legt die Resonanz des Klangs im Bereich nahe an der Grenzfrequenz fest.	–64 bis 0 bis +63
Velocity Sense	Anschlagdynamik. Legt fest, wie die Stärke des Tastenanschlags auf der Tastatur die Größe der Filteränderung beeinflusst.	–64 bis 0 bis +63
Envelope	• Näheres zu den nachstehenden Parametern finden Sie unter „Tonhöhen-Hüllkurve“. Initial Level, Attack Time, Release Time, Release Level	
Envelope Depth	Hüllkurventiefe. Legt fest, wie die Hüllkurve angewendet wird.	0 bis 127
Attack Level	Anstiegshöhe. Die unmittelbar nach Noteneinsatz erreichte Zielhöhe.	–64 bis 0 bis +63
Decay Time	Abklingzeit. Die Zeit, die erforderlich ist, bis der Klang von der Anstiegshöhe die Abstiegshöhe erreicht.	–64 bis 0 bis +63
Decay Level	Abstiegshöhe. Die Höhe des Klangs wird beibehalten, solange eine Taste oder ein Pedal gedrückt gehalten wird.	–64 bis 0 bis +63
Amp	Verstärker. Dies ist eine Gruppe mit editierbaren Parametern, die den Verstärker (Lautstärke) betreffen.	
Volume	Lautstärke. Legt die Verstärkung fest.	0 bis 127
Velocity Sense	Anschlagdynamik. Legt fest, wie die Stärke des Tastenanschlags auf der Tastatur die Lautstärke beeinflusst.	–64 bis 0 bis +63
Envelope	• Die vertikale Achse (Level) im Diagramm der Tonhöhen-Hüllkurve entspricht im Falle dieser Gruppe der Lautstärke. • Näheres zu den nachstehenden Parametern finden Sie unter „Tonhöhen-Hüllkurve“. Initial Level, Attack Time, Release Time • Näheres zu den nachstehenden Einstellpunkten finden Sie oben unter „Filter“. Attack Level, Decay Time, Decay Level	
LFO	Niederfrequenz-Oszillator. Dies ist eine Gruppe mit editierbaren LFO-Parametern für Tonhöhe, Filter und Verstärkung.	
Pitch Wave FilterAmpWave	Wellentyp. Legt fest, dass der LFO einen der folgenden Wellentypen verwendet. FilterAmpWave gilt für Filter und Verstärker gemeinsam. Sin (Sinuswelle) Tri (Dreieckwelle) Saw up (Sägezahnwelle aufwärts) Saw down (Sägezahnwelle abwärts) Puls 1:3 (Rechteckwelle 1:3) Puls 2:2 (Rechteckwelle 2:2) Puls 3:1 (Rechteckwelle 3:1)	Siehe Zelle links.

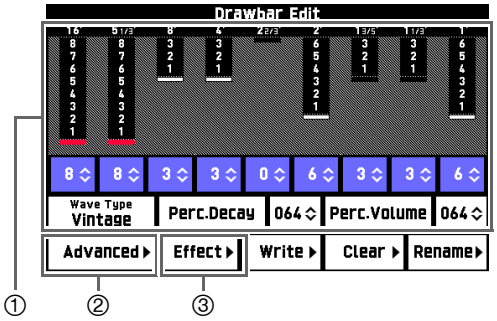
Displaytext	Beschreibung	Einstellungen
Pitch Rate FilterAmpRate	Rate. LFO-Geschwindigkeit (Frequenz). FilterAmpRate gilt für Filter und Verstärker gemeinsam.	–64 bis 0 bis +63
Pitch Depth Filter Depth Amp Depth	Tiefe. Legt fest, wie LFO angewendet wird.	–64 bis 0 bis +63
Pitch Delay Filter Delay Amp Delay	Verzögerung. Legt den Grad der Verzögerung in der Zeitgabe für die LFO-Anwendung fest.	–64 bis 0 bis +63
Pitch Rise Filter Rise Amp Rise	Anstieg. Legt die Zeit fest, die ab Beginn der LFO-Anwendung vergeht, bis der Effekt den durch die obige Tiefe vorgegebenen Grad erreicht.	–64 bis 0 bis +63
Pitch Mod.Depth Filter Mod.Depth Amp Mod.Depth	Modulationstiefe. Legt fest, wie Modulation auf den LFO angewendet wird.	–64 bis 0 bis +63
Portamento	Portamento. Dies ist eine Gruppe editierbarer Portamento-Parameter.	
Portamento On/Off	Portamento Ein/Aus. Wählen Sie „On“ für sanftes Gleiten von einem Ton zum nächsten oder „Off“, wenn kein gleitender Übergang erforderlich ist.	Off, On
Portamento Time	Zeit. Legt die Zeitdauer des Tonwechsels fest.	0 bis 127
Pan	Panorama. Dies ist eine Gruppe mit editierbaren Parametern, die das Panning (Stereo-Positionierung) des Klangs betreffen.	
Dynamic Panning	Dynamisches Panning. Um Änderungen im Part-Panning des erzeugten Klangs zu berücksichtigen, wählen Sie bitte „On“ für diese Einstellung. Wählen Sie „Off“, wenn Änderungen nicht berücksichtigt werden sollen.	Off, On
Pan Position	Panning-Position. Wählen Sie „PreDSP“, um das Panning vor dem DSP und „PostDSP“, um es nach dem DSP anzuwenden.	PreDSP, PostDSP

Editierbare Parameter von Zugriegelorgel-Klangfarben

Dies sind Klangfarben einer klassischen Zugriegelorgel mit neun Zugriegeln und einem Rotationslautsprecher. Bei diesen Klängen dienen die 27 Schieberegler des Synthesizers als Zugriegel.

- Eine Zugriegelorgel-Klangfarbe kann nur Part 1 (Upper 1) zugewiesen werden.
- Zugriegelorgel-Klangfarben werden durch Bedienung zum Ändern der Tonhöhe einer Note im Zeitverlauf (zum Beispiel mit dem Pitchbend-Rad) oder zum Ändern der eingestellten Temperierung nicht beeinflusst.
- Unabhängig davon, ob eine Tastaturtaste gedrückt wird, ist bei Zugriegelorgel-Klangfarben ständig ein typisches Zugriegelgeräusch zu hören.
- Eine Zugriegelorgel-Klangfarbe kann nur für einen einzigen Part verwendet werden.

■ Editierbildschirm für Zugriegelorgel-Klangparameter

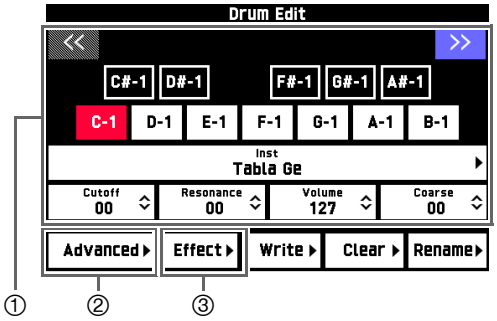


① Zur Klangbearbeitung häufig verwendete Parameter
② Erweiterte Einstellungen
③ Effekteinstellungen. Näheres finden Sie unter „Editierbare Effektparameter“ (Seite DE-18).

Name im Display	Beschreibung	Einstellungen
16'	16 Fuß (16'). Legt 16 Fuß als Zugriegel-Fußlage fest.	0 bis 8
5 1/3'	5 1/3 Fuß (5 1/3'). Legt 5 1/3 Fuß als Zugriegel-Fußlage fest.	0 bis 8
8'	8 Fuß (8'). Legt 8 Fuß als Zugriegel-Fußlage fest.	0 bis 8
4'	4 Fuß (4'). Legt 4 Fuß als Zugriegel-Fußlage fest.	0 bis 8
2 2/3'	2 2/3 Fuß (2 2/3'). Legt 2 2/3 Fuß als Zugriegel-Fußlage fest.	0 bis 8
2'	2 Fuß (2'). Legt 2 Fuß als Zugriegel-Fußlage fest.	0 bis 8
1 3/5'	1 3/5 Fuß (1 3/5'). Legt 1 3/5 Fuß als Zugriegel-Fußlage fest.	0 bis 8
1 1/3'	1 1/3 Fuß (1 1/3'). Legt 1 1/3 Fuß als Zugriegel-Fußlage fest.	0 bis 8
1'	1 Fuß (1'). Legt 1 Fuß als Zugriegel-Fußlage fest.	0 bis 8
Sound Type	Schaltet den Zugriegel-Klangtyp um.	Sin, Synthesis, Vintage
Leakage Level	Regelt die Lautstärke des für Zugriegel typischen Leakage-Geräusches.	0 bis 15
Percussion 2nd	Perkussion 2. Oberton. Wenn diese Einstellung aktiviert ist, wird eine Perkussion der 2. Harmonischen aufgelegt.	Off, On
Percussion 3rd	Perkussion 3. Oberton. Wenn diese Einstellung aktiviert ist, wird eine Perkussion der 3. Harmonischen aufgelegt.	Off, On
Percussion Decay Time	Perkussion-Abstiegszeit. Stellt die Abklingzeit (Decay) des Perkussionsklangs ein.	0 bis 127
Percussion Volume	Stellt die Lautstärke von Perkussionsklängen ein.	0 bis 127
On Click	An-Klick. Schaltet das Klickgeräusch beim Anschlagen einer Taste ein und aus.	Off, On
Off Click	Aus-Klick. Schaltet das Klickgeräusch beim Freigeben einer Taste ein und aus.	Off, On

Editierbare Parameter von Drum-Klangfarben

■ Editierbare Drum-Klangparameter



① Zum Ändern der Parameter-Einstellungen für die einzelnen Tastaturtasten. Tippen Sie auf die gewünschte Tastaturtaste und ändern Sie deren Parameter. Tippen Sie zum Scrollen der Tastatur im Bildschirm auf die Taste für links (<) oder rechts (>). Die Parameter sind auch wie unten gezeigt über den Bildschirm Advanced ② aufrufbar.
Inst: Inst → Inst Select
Cutoff: Inst → Filter → Cutoff
Resonance: Inst → Filter → Resonance
Volume: Inst → Amp → Volume
Coarse: Inst → Pitch → Coarse Tune
② Erweiterte Einstellungen
③ Effekteinstellungen. Näheres finden Sie unter „Editierbare Effektparameter“ (Seite DE-18).

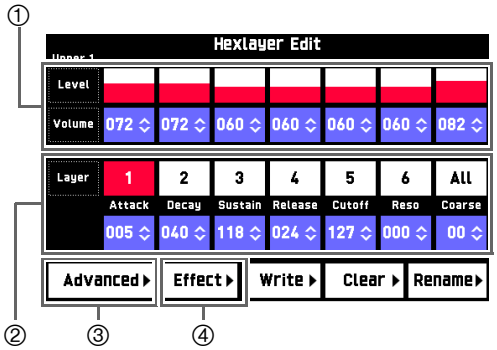
Displaytext	Beschreibung	Einstellungen
Inst	Instrument-Bearbeitung. Dies ist eine Gruppe editierbarer Instrumente, die den einzelnen Tastaturtasten zugewiesen sind. • Tippen Sie auf dem Bildschirm auf die zu bearbeitende Taste.	C-1 - G9
Inst Select	Instrumentnummer-Wahl. Wählen Sie die Nummer des der jeweiligen Taste zuzuweisenden Drum-Klangs.	Siehe „Instrumentenliste“ im separaten Anhang.
Note Off Mode	Note-Aus-Modus. Wenn diese Einstellung eingeschaltet ist, setzt die Note aus, wenn eine Taste freigegeben wird.	Off, On
Assign Group	Gruppenzuweisung. Legt als Wert von 1 bis 15 fest, welcher Gruppe die aktuell gewählte Taste zuzuordnen ist. In einer Gruppe kann immer nur ein Keyboard wiedergegeben werden (nicht-polyphonisch).	Off, 1 bis 15
Pitch	Tonhöhen-Hüllkurve. • Nähere Einzelheiten und Informationen über die nachstehenden Einstellpunkte finden Sie unter Melodie-Klangparameter „Pitch Envelope (Pitch)“ (Seite DE-7). Initial Level, Attack Time	
Coarse Tune	Grobstimmung. Ändert die Tonhöhe von Noten in Halbtonschritten.	–24 bis 0 bis +24
Fine Tune	Feinstimmung. Zum Feineinstellen der Tonhöhe des Klangs. Zum Absenken des Werts bis –256 und Anheben bis +255 um bis zu maximal einen Halbton.	–256 bis 0 bis +255
Filter	Filter. • Nähere Einzelheiten und Informationen über die nachstehenden Einstellpunkte finden Sie unter Melodie-Klangparameter „Filter“ (Seite DE-8). Cutoff, Resonance, Envelope Depth, Attack Level, Decay Time, Decay Level • Näheres über die nachstehenden Einstellpunkte finden Sie unter Melodie-Klangparameter „Pitch Envelope“ (Seite DE-7). Initial Level, Attack Time	

Displaytext	Beschreibung	Einstellungen
Amp	Verstärker. • Nähere Einzelheiten und Informationen über die nachstehenden Einstellpunkte finden Sie unter Melodie-Klangparameter „Amp“ (Seite DE-8). Volume • Näheres über die nachstehenden Einstellpunkte finden Sie unter Melodie-Klangparameter „Pitch Envelope“ (Seite DE-7). Initial Level, Attack Time • Näheres über die nachstehenden Einstellpunkte finden Sie unter Melodie-Klangparameter „Filter“ (Seite DE-8). Attack Level, Decay Time, Decay Level	
Pan	Panorama. Legt fest, in welchem Maße der Ton des Parts von der linken oder rechten Seite gehört wird.	–64 bis +63
Effect	Effekt. Dies ist eine Gruppe editierbarer Effektfunktion-Parameter.	
Reverb Send	Hall senden. Legt fest, wie Hall (Seite DE-81) auf einen Klang aufgelegt wird.	0 bis 127
Chorus Send	Chorus senden. Legt fest, wie Chorus (Seite DE-81) auf einen Klang aufgelegt wird.	0 bis 127
Delay Send	Delay senden. Legt fest, wie Delay (Seite DE-82) auf einen Klang aufgelegt wird.	0 bis 127
DSP On/Off	DSP ein/aus. Legt fest, ob DSP auf Klänge aufgelegt wird.	Off, On
Pan	Panorama. Dies ist eine Gruppe mit editierbaren Parametern, die das Panning (Stereo-Positionierung) des Klangs betreffen. • Näheres über die nachstehenden Einstellpunkte finden Sie unter Melodie-Klangparameter „Pan“ (Seite DE-9). Dynamic Panning, Pan Position	

Editierbare Klangparameter von Hex-Layer (nur MZ-X500)

Bis zu sechs Klangfarben werden zu Ensemble-Sounds mit großer Klangtiefe gemischt. Jeder der gemischten Klänge kann separat bearbeitet werden.

■ Editierbare Hex Layer-Klangparameter



① Stellt die Lautstärke des jeweiligen Layers ein. Die Lautstärke-Einstellung ist auch wie unten gezeigt über den Bildschirm Advanced ③ aufrufbar.
Volume: Layer → Amp → Volume

② Ändert Parameter für das jeweilige Layer. Tippen Sie auf das gewünschte Layer und ändern Sie dessen Parameter. Die Parameter sind auch wie unten gezeigt über den Bildschirm Advanced ③ aufrufbar.
Attack: Layer → Amp → Envelope → Attack1 Time
Decay: Layer → Amp → Envelope → Decay1 Time
Sustain: Layer → Amp → Envelope → Decay 1/2/3 Level
Release: Layer → Amp → Envelope → Release1 Time
Cutoff: Layer → Filter → Cutoff
Reso: Layer → Filter → Resonance
Coarse: Layer → Pitch → Coarse Tune

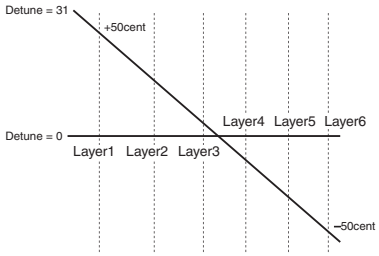
③ Erweiterte Einstellungen

④ Effekteinstellungen. Näheres finden Sie unter „Editierbare Effektparameter“ (Seite DE-18).

Name im Display	Beschreibung	Einstellungen
Mode	Modus. Legt den Hex-Layer-Modus fest.	Normal, Mono, Bass Synth
Volume	Lautstärke. Hex-Layer-Gesamtlautstärke.	0 bis 127
Keyoff Velocity Mode	Loslass-Velocity-Modus. Wählen Sie „KeyOff“, um die Loslass-Velocity als Loslass-Velocity zu verwenden, oder „KeyOn“, um stattdessen die Anschlag-Velocity heranzuziehen. Wählen Sie „Both“, um beide (Anschlag- und Loslass-Velocity) einzubringen.	KeyOff, KeyOn, Both
Legato	Legato. Bei „On“ können Noten sanft fließend im Mono-Modus gespielt werden. (Keine Hüllkurven-Triggerung)	Off, On
Layer	Mischklang. Dies ist eine Gruppe editierbarer Parameter für Mischklänge. Tippen Sie auf den zu bearbeitenden Layer und passen Sie die Einstellpunkte wie erforderlich an. • Wenn „ALL“ (alle Layer) für die Layer-Nummer gewählt wird, kann auf der linken Seite des Displays neben dem in Bearbeitung befindlichen Part eine x-Markierung erscheinen. Dies zeigt an, dass beim aktuell gewählten Parameter nicht alle Layer die gleiche Einstellung haben.	
Layer On/Off	Mischklang ein/aus. Wählen von „off“ deaktiviert den Mischklang.	Off, On
Wave Number	Wellennummer. Wählt einen Wellentyp.	Siehe „Wellenformliste“ im separaten Anhang.

Name im Display	Beschreibung	Einstellungen
Key Range Low	Tastaturbereich-Untergrenze. Legt die Untergrenze des aktivierten Tastaturbereichs fest. Bei Anschlagen einer Tastaturtaste unterhalb dieses Bereichs wird kein Ton erzeugt. • Tippen Sie auf eine Einstellung und ändern Sie diese dann mit den Tastaturtasten.	C-1 - G9
Key Range High	Tastaturbereich-Obergrenze. Legt die Obergrenze des aktivierten Tastaturbereichs fest. Bei Anschlagen einer Tastaturtaste oberhalb dieses Bereichs wird kein Ton erzeugt. • Tippen Sie auf eine Einstellung und ändern Sie diese dann mit den Tastaturtasten.	C-1 - G9
Velocity Range Low	Anschlagstärke-Untergrenze. Legt den Mindestwert der wirksamen Anschlagstärke fest. Beim Spielen mit einer unter dieser Einstellung liegenden Anschlagstärke wird kein Ton erzeugt.	0 bis 127
Velocity Range High	Anschlagstärke-Obergrenze. Legt den Höchstwert der wirksamen Anschlagstärke fest. Beim Spielen mit einer über dieser Einstellung liegenden Anschlagstärke wird kein Ton erzeugt.	0 bis 127
Start Trigger	Einsatztrigger. Legt fest, ob eine Note ertönt, wenn eine Tastaturtaste angeschlagen (KeyOn) oder freigegeben (KeyOff) wird.	KeyOn, KeyOff
Pitch	Tonhöhen-Hüllkurve. • Näheres über die nachstehenden Einstellpunkte finden Sie unter Melodie-Klangparameter „Pitch Envelope“ (Seite DE-7). Octave Shift • Näheres über die nachstehenden Einstellpunkte finden Sie unter Drum-Klangparameter „Pitch Envelope“ (Seite DE-11). Coarse Tune, Fine Tune	
Envelope	• Näheres über die nachstehenden Einstellpunkte finden Sie unter Melodie-Klangparameter „Pitch Envelope“ (Seite DE-7). Sie können für „Initial Level“, „Attack Level“ und „Release Level“ Werte im Bereich von –256 bis 0 bis +255 eingeben. Sie können für „Attack Time“, „Decay Time“ und „Release Time“ Werte im Bereich von 0 bis 127 eingeben. Initial Level, Attack Time, Release Time, Release Level • Näheres über die nachstehenden Einstellpunkte finden Sie unter Melodie-Klangparameter „Filter“ (Seite DE-8). Sie können für „Attack Level“ und „Decay Level“ Werte im Bereich von –256 bis 0 bis +255 eingeben. Sie können für „Decay Time“ einen Wert im Bereich von 0 bis 127 einstellen. Attack Level, Decay Time, Decay Level	
Key Follow	Key-Follow. Skaliert die Größe der Tonhöhenänderung zwischen benachbarten Tastaturtasten. Ein höherer Wert bedeutet eine größere Änderung.	–128 bis 0 bis +127
Key Follow Base	Key-Follow-Basis. Die im Mittelpunkt der Key-Follow-Skalierung liegende Tastaturtaste.	C-1 - G9
Split Shift	Teilungspunkt-Verschiebung. Von der angeschlagenen Taste aus gesehen ertönt die Wellenform, die der Tastaturtaste zugewiesen ist, die um den festgelegten Verschiebungsbetrag über oder unter der angeschlagenen Taste liegt. Dabei entspricht die Tonhöhe der Tonhöhe der angeschlagenen Taste.	–12 bis 0 bis +12
LFO Layer Depth	LFO-Layer-Tiefe. Legt fest, wie LFO auf den jeweiligen Layer aufgelegt wird.	0 bis 127

Name im Display	Beschreibung	Einstellungen
Filter	Filter. • Nähere Einzelheiten und Informationen über die nachstehenden Einstellpunkte finden Sie unter Melodie-Klangparameter „Filter“ (Seite DE-8). Sie können einen Wert im Bereich von 0 bis 127 eingeben. Cutoff, Resonance	
Filter Type	Filtertyp. Legt die Bereichsbeschneidung durch den Filter fest. LPF1: 6dB/oct-Filter für Anteile im unteren Frequenzband. Kein Resonanzeffekt. Geeignet für akustische Instrumente. LPF2: 12dB/oct-Filter für Anteile im unteren Frequenzband. Kein Resonanzeffekt. Geeignet für akustische Instrumente. LPF3: 12dB/oct-Filter für Anteile im unteren Frequenzband. Mit Resonanzeffekt. Geeignet für Synthesizerklänge. BPF: 6dB/oct-Filter für nahe an der Grenzfrequenz liegende Frequenzbandanteile. Mit Resonanzeffekt. HPF: 12dB/oct-Filter für Anteile im Hochton-Frequenzband. Mit Resonanzeffekt.	Siehe Zelle links.
Velocity Sense	Anschlagdynamik. Legt fest, wie die Velocity des Tastenanschlags die Größe der Filteränderung beeinflusst.	–64 bis 0 bis +63
Envelope	• Näheres über die nachstehenden Einstellpunkte finden Sie unter Melodie-Klangparameter „Filter“ (Seite DE-8). Sie können einen Wert im Bereich von 0 bis 127 eingeben. Attack Level, Envelope Depth • Näheres über die nachstehenden Einstellpunkte finden Sie unter Melodie-Klangparameter „Pitch Envelope“ (Seite DE-7). Sie können einen Wert im Bereich von 0 bis 127 eingeben. Initial Level, Attack Time	
Decay 1 Time	Abstiegszeit 1. Die Zeit, die erforderlich ist, bis der Klang von der Anstiegshöhe die Höhe von Decay 1 erreicht.	0 bis 127
Decay 1 Level	Abstiegshöhe 1. Zielhöhe für die Änderung von der Anstiegshöhe auf die Höhe von Decay 1.	0 bis 127
Decay 2 Time	Abstiegszeit 2. Die Zeit, die erforderlich ist, bis der Klang von Decay 1 die Höhe von Decay 2 erreicht.	0 bis 127
Decay 2 Level	Abstiegshöhe 2. Zweite Zielhöhe für die Änderung von Decay 1 auf die Höhe von Decay 2.	0 bis 127
Decay 3 Time	Abstiegszeit 3. Die Zeit, die erforderlich ist, bis der Klang von Decay 2 die Höhe von Decay 3 erreicht.	0 bis 127
Decay 3 Level	Abstiegshöhe 3. Dritte Zielhöhe für die Änderung von Decay 2 auf die Höhe von Decay 3.	0 bis 127
Release 1 Time	Ausklingzeit 1. Die Zeit, die erforderlich ist, bis nach dem Freigeben der Taste die Ausklinghöhe 1 erreicht wird.	0 bis 127
Release 1 Level	Ausklinghöhe 1. Die unmittelbar nach dem Freigeben einer Taste erreichte Zielhöhe.	0 bis 127
Release 2 Time	Ausklingzeit 2. Die Zeit, in der Ausklinghöhe 2 von Ausklinghöhe 1 her erreicht wird.	0 bis 127
Release 2 Level	Ausklinghöhe 2. Die nach dem Freigeben einer Taste erreichte zweite Zielhöhe.	0 bis 127
Low Key Follow	Low Key Follow. Skaliert die Größe der Filteränderung zwischen benachbarten Tastaturtasten. Ein größerer Wert bedeutet eine größere Änderung. Ein positiver (+) Wert weist eine niedrigere Grenzfrequenz für den unteren Tastaturbereich an.	–128 bis 0 bis +127
Low Key	Low Key. Wendet den Low Key Follow-Effekt auf die Tasten auf der unteren (linken) Seite der mit dieser Einstellung festgelegten Taste an.	C-1 - G9 (Low Key ≦ High Key)
High Key Follow	High Key Follow. Skaliert die Größe der Filteränderung zwischen benachbarten Tastaturtasten. Ein größerer Wert bedeutet eine größere Änderung. Ein positiver (+) Wert weist eine höhere Grenzfrequenz für den oberen Tastaturbereich an.	–128 bis 0 bis +127

Name im Display	Beschreibung	Einstellungen
High Key	High Key. Wendet den High Key Follow-Effekt auf die Tasten auf der oberen (rechten) Seite der mit dieser Einstellung festgelegten Taste an.	C-1 - G9 (Low Key ≦ High Key)
LFO Layer Depth	LFO-Layer-Tiefe. Legt fest, wie LFO auf den jeweiligen Layer aufgelegt wird.	0 bis 127
Amp	Verstärker. Näheres finden Sie unter Melodie-Klangparameter „Amp“ (Seite DE-8). • Näheres über die nachstehenden Einstellpunkte finden Sie unter Melodie-Klangparameter „Amp“ (Seite DE-8). Volume, Velocity Sense • Näheres über die nachstehenden Einstellpunkte finden Sie unter Drum-Klangparameter „Amp“ (Seite DE-12). Pan	
Envelope	• Näheres über die nachstehenden Einstellpunkte finden Sie unter Melodie-Klangparameter „Pitch Envelope“ (Seite DE-8). Sie können einen Wert im Bereich von 0 bis 127 eingeben. Initial Level, Attack Time • Näheres über die nachstehenden Einstellpunkte finden Sie unter Melodie-Klangparameter „Filter“ (Seite DE-8). Sie können einen Wert im Bereich von 0 bis 127 eingeben. Attack Level • Näheres über die nachstehenden Einstellpunkte finden Sie unter Hex-Layer-Klangparameter „Filter“ (Seite DE-15). Decay 1 Time, Decay 1 Level, Decay 2 Time, Decay 2 Level, Decay 3 Time, Decay 3 Level, Release 1 Time, Release 1 Level, Release 2 Time	
Low Key Follow	Low Key Follow. Skaliert die Größe der Lautstärkeänderung zwischen benachbarten Tastaturtasten. Ein größerer Wert bedeutet eine größere Änderung. Ein positiver (+) Wert weist eine niedrigere Lautstärke für den unteren Tastaturbereich an.	–128 bis 0 bis +127
Low Key	Low Key. Wendet den Low Key Follow-Effekt auf die Tasten auf der unteren (linken) Seite der mit dieser Einstellung festgelegten Taste an.	C-1 - G9 (Low Key ≦ High Key)
High Key Follow	High Key Follow. Skaliert die Größe der Lautstärkeänderung zwischen benachbarten Tastaturtasten. Ein größerer Wert bedeutet eine größere Änderung. Ein positiver (+) Wert weist eine höhere Lautstärke für den oberen Tastaturbereich an.	–128 bis 0 bis +127
High Key	High Key. Wendet den High Key Follow-Effekt auf die Tasten auf der oberen (rechten) Seite der mit dieser Einstellung festgelegten Taste an.	C-1 - G9 (Low Key ≦ High Key)
LFO Layer Depth	LFO-Layer-Tiefe. Legt fest, wie LFO auf den jeweiligen Layer aufgelegt wird.	0 bis 127
Pitch	Tonhöhe. Die bearbeitbaren Parameter in dieser Gruppe beeinflussen die Tonhöhe von Noten.	
Detune	Verstimmung. Bewirkt eine geringfügig voneinander abweichende Stimmung der Layer 1 bis 6. Ein höherer Einstellwert ergibt einen größeren Betrag der Verstimmung. Der Maximalwert (31) ergibt eine Abweichung von 100 Cent (Halbtöne) zwischen Layer 1 und Layer 6.  	0 bis 31
Pitch Lock Layer 1&2 Pitch Lock Layer 3&4 Pitch Lock Layer 5&6	Pitch-Lock. Wenn diese Einstellung für die Layer 1 und 2 aktiviert ist, wechselt die Tonhöhe von Layer 2 auf die Tonhöhe von Layer 1, so dass die beiden Tonhöhen übereinstimmen. Das Gleiche gilt für Layer 3 und 4 und Layer 5 und 6.	Off, On

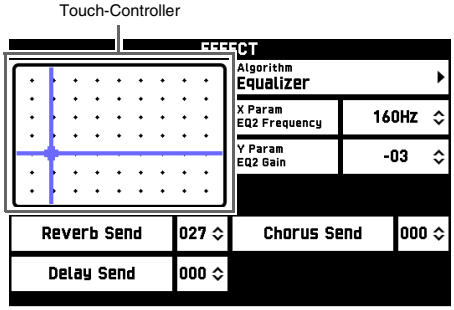
Name im Display	Beschreibung	Einstellungen
Stretch Tune	Näheres finden Sie unter Melodie-Klangparameter „Stretch Tune“ (Seite DE-8).	
LFO	Niederfrequenz-Oszillator. Dies ist eine Gruppe editierbarer LFO-Parameter, die auf die Tonhöhe eines Mischklangs angewandt werden. Näheres finden Sie unter Melodie-Klangparameter „LFO“ (Seite DE-8). • Näheres über die nachstehenden Einstellpunkte finden Sie unter Melodie-Klangparameter „LFO“ (Seite DE-8). Sie können einen Wert im Bereich von 0 bis 127 eingeben. Pitch Rate, Pitch Delay, Pitch Rise, Pitch Mod.Depth, Filter Amp Rate, Filter Delay, Filter Rise, Filter Mod.Depth, Amp Delay, Amp Rise, Amp Mod.Depth • Näheres über die nachstehenden Einstellpunkte finden Sie unter Melodie-Klangparameter „LFO“ (Seite DE-8). Der Einstellbereich beträgt bei jeder „Depth“ –128 bis 0 bis +127. Pitch Wave, FilterAmpWave, Pitch Depth, Filter Depth, Amp Depth	
Portamento	Portamento. Dies ist eine Gruppe editierbarer Portamento-Parameter. • Näheres über die nachstehenden Einstellpunkte finden Sie unter Melodie-Klangparameter „Portamento“ (Seite DE-9). Portamento On/Off, Portamento Time	
Chromatic	Chromatisch. Bei „On“ erfolgt bei Benutzung von Portamento der Übergang von einem Ton zu einem anderen in Halbtonschritten.	Off, On
Pan	Panorama. Dies ist eine Gruppe mit editierbaren Parametern, die das Panning (Stereo-Positionierung) des Klangs betreffen. Näheres finden Sie unter Melodie-Klangparameter „Pan“ (Seite DE-9). • Näheres über die nachstehenden Einstellpunkte finden Sie unter Melodie-Klangparameter „Pan“ (Seite DE-9). Dynamic Panning, Pan Position	

Editierbare Effektparameter

Diese Parameter konfigurieren die Effekteinstellungen der einzelnen Klangfarben.

■ Effekt-Editierbildschirm

Antippen von „Effect“ in einem Klangfarben-Editierbildschirm (Seiten DE-6, 10, 11 und 13) zeigt einen Bildschirm für erweiterte Effekteinstellungen an.



Name im Display	Beschreibung	Einstellungen
Algorithm	Zum Wählen des DSP-Typs und Konfigurieren von Parameter-Einstellungen. Bei welchen Parametern die Einstellungen konfigurierbar sind, richtet sich nach dem gewählten DSP-Typ.	Siehe „Editierbare DSP-Parameter“ unten.
X Param, Y Param	Anzeigen der Parameter, die der X-Achse und Y-Achse zugewiesen sind. Näheres über die zuweisbaren Parameter finden Sie nachstehend unter „Editierbare DSP-Parameter“. X: Der X-Achse zugewiesene Parameter Y: Der Y-Achse zugewiesene Parameter	–
Touch-Controller	Die Einstellungen „X Param“ und „Y Param“ können durch Antippen des Bildschirms simultan geändert werden.	
Reverb Send	Legt fest, wie Hall auf einen Klang aufgelegt wird.	0 bis 127
Chorus Send	Legt fest, wie Chorus auf einen Klang aufgelegt wird.	0 bis 127
Delay Send	Legt fest, wie Delay auf einen Klang aufgelegt wird.	0 bis 127

■ Editierbare DSP-Parameter

DSP-Typ/Parameter	Beschreibung	Einstellungen
Through	Wählen Sie diese Option, wenn kein DSP-Effekt aufgelegt werden soll. Es gibt keine Parameter, die eingestellt werden können, während diese Option gewählt ist.	
Equalizer	Dies ist ein Dreiband-Equalizer.	
EQ1 Frequency	Stellt die Mittenfrequenz von Equalizer 1 ein.	100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1.0k, 1.3k, 1.6k, 2.0k, 2.5k, 3.2k, 4.0k, 5.0k, 6.3k, 8.0k [Hz]
EQ1 Gain	Stellt den Verstärkungsfaktor von Equalizer 1 ein. Der Gain-Wert ist kein dB-Wert.	–12 bis 0 bis +12
EQ2 Frequency (X)	Stellt die Mittenfrequenz von Equalizer 2 ein.	100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1.0k, 1.3k, 1.6k, 2.0k, 2.5k, 3.2k, 4.0k, 5.0k, 6.3k, 8.0k [Hz]
EQ2 Gain (Y)	Stellt den Verstärkungsfaktor von Equalizer 2 ein. Der Gain-Wert ist kein dB-Wert.	–12 bis 0 bis +12
EQ3 Frequency	Stellt die Mittenfrequenz von Equalizer 3 ein.	100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1.0k, 1.3k, 1.6k, 2.0k, 2.5k, 3.2k, 4.0k, 5.0k, 6.3k, 8.0k [Hz]
EQ3 Gain	Stellt den Verstärkungsfaktor von Equalizer 3 ein. Der Gain-Wert ist kein dB-Wert.	–12 bis 0 bis +12
Input Level	Stellt den Eingangspegel ein.	0 bis 127
Wet Level	Stellt den Pegel des Effektsounds ein.	0 bis 127
Dry Level	Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.	0 bis 127
Compressor	Komprimiert das Eingangssignal, was einen unterdrückenden Effekt auf Pegelschwankungen hat und ein längeres Halten von gedämpften Klängen ermöglichen kann.	
Attack	Passt den Betrag des Eingangssignal-Anstiegs an. Ein kleinerer Wert bedeutet schnelle Komprimierung, was hilft, den Anstieg des Eingangssignals zu unterdrücken. Ein größerer Wert verzögert die Komprimierung, wodurch der Anstieg des Eingangssignals unverändert ausgegeben wird.	0 bis 127
Release	Stellt die Zeit von dem Punkt, an dem das Eingangssignal unter einen bestimmten Pegel fällt, bis zum Stoppen der Komprimierung ein. Stellen Sie diesen Parameter möglichst niedrig ein, wenn ein Attack-Feeling gewünscht ist (keine Komprimierung beim Einsetzen des Klangs). Stellen Sie einen hohen Wert ein, wenn eine kontinuierliche Komprimierung erfolgen soll.	0 bis 127
Depth (X)	Passt die Komprimierung des Audiosignals an.	0 bis 127
Wet Level (Y)	Stellt den Pegel des Effektsounds ein. Die Ausgangslautstärke schwankt in Abhängigkeit von der Depth-Einstellung und der Charakteristik des eingegebenen Klangs.	0 bis 127
Dry Level	Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.	0 bis 127

DSP-Typ/Parameter	Beschreibung	Einstellungen
Limiter	Begrenzt den Eingangssignalpegel so, dass dieser eine voreingestellte Schwelle nicht überschreitet.	
Limit (X)	Stellt den Lautstärkepegel ein, bei dem die Begrenzung einsetzt.	0 bis 127
Attack	Passt den Betrag des Eingangssignal-Anstiegs an.	0 bis 127
Release	Stellt die Zeit von dem Punkt, an dem das Eingangssignal unter einen bestimmten Pegel fällt, bis zum Aufheben der Begrenzung ein.	0 bis 127
Wet Level (Y)	Stellt den Pegel des Effektsounds ein. Die Ausgangslautstärke schwankt in Abhängigkeit von der Limit-Einstellung und der Charakteristik des eingegebenen Klangs. Verwenden Sie diesen Parameter zum Korrigieren solcher Änderungen.	0 bis 127
Dry Level	Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.	0 bis 127
Enhancer	Betont die Profile des unteren und oberen Eingangssignal-Tonbereichs.	
Low Frequency	Stellt die Enhancer-Frequenz für den unteren Bereich ein.	0 bis 127
Low Gain	Stellt die Enhancer-Verstärkung für den unteren Bereich ein.	0 bis 127
High Frequency (X)	Stellt die Enhancer-Frequenz für den Höhenbereich ein.	0 bis 127
High Gain (Y)	Stellt die Enhancer-Verstärkung für den oberen Bereich ein.	0 bis 127
Input Level	Stellt den Eingangspegel ein.	0 bis 127
Wet Level	Stellt den Pegel des Effektsounds ein.	0 bis 127
Dry Level	Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.	0 bis 127
Early Reflection	Ein Effektor, der aus dem Nachhall frühe Reflexionen extrahiert. Verleiht dem Noten mehr akustische Präsenz.	
Wet Level (Y)	Stellt den Pegel des Effektsounds ein.	0 bis 127
Feedback (X)	Stellt die Wiederholung des reflektierten Klangs ein.	0 bis 127
Tone	Stellt die Klangfarbe des reflektierten Klangs ein.	0 bis 127
Input Level	Stellt den Eingangspegel ein.	0 bis 127
Dry Level	Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.	0 bis 127
Phaser	Ändert mit Hilfe eines LFO die Phase des Eingangssignals und mischt es dann mit dem ursprünglichen Eingangssignal, was einen ausgeprägt pulsierend und breit wirkenden Klang ergibt.	
Resonance	Stellt die Stärke der Rückkopplung ein.	0 bis 127
Manual	Stellt den Referenz-Phaser-Verschiebungsbetrag ein.	–64 bis 0 bis +63
LFO Rate (X)	Stellt die LFO-Rate ein.	0 bis 127
LFO Depth (Y)	Stellt die LFO-Tiefe ein.	0 bis 127
LFO Waveform	Wählt die LFO-Wellenform.	Sin, Tri, Random
Input Level	Stellt den Eingangspegel ein.	0 bis 127
Wet Level	Stellt den Pegel des Effektsounds ein.	0 bis 127
Dry Level	Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.	0 bis 127

DSP-Typ/Parameter	Beschreibung	Einstellungen
Chorus	Verleiht den Noten mehr Tiefe und Breite.	
LFO Rate (X)	Stellt die LFO-Rate ein.	0 bis 127
LFO Depth (Y)	Stellt die LFO-Tiefe ein.	0 bis 127
LFO Waveform	Wählt die LFO-Wellenform.	Sin, Tri
Feedback	Stellt die Stärke der Rückkopplung ein.	–64 bis 0 bis +63
Wet Level	Stellt den Pegel des Effektsounds ein.	0 bis 127
Polarity	Invertiert den LFO von einem Kanal.	–, +
Input Level	Stellt den Eingangspegel ein.	0 bis 127
Dry Level	Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.	0 bis 127
Flanger	Verleiht den Noten einen wild pulsierenden, metallisch wirkenden Nachhall. Wählt die LFO-Wellenform.	
LFO Rate (X)	Stellt die LFO-Rate ein.	0 bis 127
LFO Depth (Y)	Stellt die LFO-Tiefe ein.	0 bis 127
LFO Waveform	Wählt die LFO-Wellenform.	Sin, Tri, Random
Feedback	Stellt die Stärke der Rückkopplung ein.	–64 bis 0 bis +63
Wet Level	Stellt den Pegel des Effektsounds ein.	0 bis 127
Input Level	Stellt den Eingangspegel ein.	0 bis 127
Dry Level	Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.	0 bis 127
Tremolo	Verschiebt die Lautstärke des Eingangssignals über einen LFO.	
LFO Rate (X)	Stellt die LFO-Rate ein.	0 bis 127
LFO Depth (Y)	Stellt die LFO-Tiefe ein.	0 bis 127
LFO Waveform	Wählt die LFO-Wellenform.	Sin, Tri, Tra
Wet Level	Stellt den Pegel des Effektsounds ein.	0 bis 127
Dry Level	Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.	0 bis 127
Auto Pan	Verschiebt das kontinuierliche Links-Rechts-Schwenken des Eingangssignals über einen LFO.	
LFO Rate (X)	Stellt die LFO-Rate ein.	0 bis 127
LFO Depth (Y)	Stellt die LFO-Tiefe ein.	0 bis 127
LFO Waveform	Wählt die LFO-Wellenform.	Sin, Tri, Tra
Manual	Stellt die Panorama-Position (Lage in der Stereoperspektive) ein. –64 ist ganz links, 0 ist Mitte und +63 ist ganz rechts.	–64 bis 0 bis +63
Wet Level	Stellt den Pegel des Effektsounds ein.	0 bis 127
Dry Level	Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.	0 bis 127

DSP-Typ/Parameter	Beschreibung	Einstellungen
Rotary	Dieser Effekt ist ein Rotationslautsprecher-Simulator.	
Speed (X)	Schaltet den Geschwindigkeitsmodus zwischen schnell und langsam um.	Slow, Fast
Brake	Stoppt die Lautsprecherrotation.	Rotate, Stop
Fall Accel	Stellt die Beschleunigung beim Umschalten des Geschwindigkeitsmodus von schnell auf langsam ein.	0 bis 127
Rise Accel	Stellt die Beschleunigung beim Umschalten des Geschwindigkeitsmodus von langsam auf schnell ein.	0 bis 127
Slow Rate	Stellt die Lautsprecher-Rotationsgeschwindigkeit im Langsam-Modus ein.	0 bis 127
Fast Rate (Y)	Stellt die Lautsprecher-Rotationsgeschwindigkeit im Schnell-Modus ein.	0 bis 127
Vibrato/Chorus	Wählt den Typ für Vibrato (V) und Chorus (C).	Off, V1, C1, V2, C2, V3, C3
Wet Level	Stellt den Pegel des Effektsounds ein.	0 bis 127
Dry Level	Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.	0 bis 127
Drive Rotary	Dies ist ein Rotationslautsprecher-Simulator, der Overdrive ermöglicht.	
Overdrive Gain (Y)	Stellt die Overdrive-Verstärkung ein.	0 bis 127
Overdrive Level	Stellt den Overdrive-Ausgangspegel ein.	0 bis 127
Speed (X)	Schaltet den Geschwindigkeitsmodus zwischen schnell und langsam um.	Slow, Fast
Brake	Stoppt die Lautsprecherrotation.	Rotate, Stop
Fall Accel	Stellt die Beschleunigung beim Umschalten des Geschwindigkeitsmodus von schnell auf langsam ein.	0 bis 127
Rise Accel	Stellt die Beschleunigung beim Umschalten des Geschwindigkeitsmodus von langsam auf schnell ein.	0 bis 127
Slow Rate	Stellt die Lautsprecher-Rotationsgeschwindigkeit im Langsam-Modus ein.	0 bis 127
Fast Rate	Stellt die Lautsprecher-Rotationsgeschwindigkeit im Schnell-Modus ein.	0 bis 127
Vibrato/Chorus	Wählt den Typ für Vibrato (V) und Chorus (C).	Off, V1, C1, V2, C2, V3, C3
Wet Level	Stellt den Pegel des Effektsounds ein.	0 bis 127
Dry Level	Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.	0 bis 127
LFO Wah	Dies ist ein „Wah“-Effekt, der mittels LFO automatisch die Frequenz beeinflussen kann.	
Input Level	Stellt den Eingangspegel ein. Bei einem hohen Pegel des eingespeisten Tons, einer großen Zahl von Akkorden oder einem großen Resonance-Wert kann sich eine Verzerrung des Eingangssignals ergeben. Passen Sie zur Eliminierung solcher Verzerrungen diesen Parameter an.	0 bis 127
Resonance	Stellt die Stärke der Rückkopplung ein.	0 bis 127
Manual	Stellt die Wah-Filter-Bezugsfrequenz ein.	0 bis 127
LFO Rate (X)	Stellt die LFO-Rate ein.	0 bis 127
LFO Depth (Y)	Stellt die LFO-Tiefe ein.	0 bis 127
LFO Waveform	Wählt die LFO-Wellenform.	Sin, Tri, Random
Wet Level	Stellt den Pegel des Effektsounds ein.	0 bis 127
Dry Level	Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.	0 bis 127

DSP-Typ/Parameter	Beschreibung	Einstellungen
Auto Wah	Dies ist ein „Wah"-Effekt, der automatisch die Frequenz abhängig vom Pegel des Eingangssignals verschieben kann.	
Input Level	Stellt den Eingangspegel ein. Bei einem hohen Pegel des eingespeisten Tons, einer großen Zahl von Akkorden oder einem großen Resonance-Wert kann sich eine Verzerrung des Eingangssignals ergeben. Passen Sie zur Eliminierung solcher Verzerrungen diesen Parameter an.	0 bis 127
Resonance	Stellt die Stärke der Rückkopplung ein.	0 bis 127
Manual (X)	Stellt die Wah-Filter-Bezugsfrequenz ein.	0 bis 127
Depth (Y)	Stellt die Tiefe des Wahs in Abhängigkeit vom Pegel des Eingangssignals ein. Durch Einstellen eines positiven Wertes öffnet sich der Wah-Filter direkt proportional zur Größe des Eingangssignals, was einen hellen Klang ergibt. Durch Einstellen eines negativen Wertes schließt sich der Wah-Filter direkt proportional zur Größe des Eingangssignals, was einen dunklen Klang ergibt.	–64 bis 0 bis +63
Wet Level	Stellt den Pegel des Effektsounds ein.	0 bis 127
Dry Level	Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.	0 bis 127
Distortion	Distortion + Wah + Amp Simulator	
Dist Gain (Y)	Stellt die Verstärkung des Verzerrung-Eingangssignals ein.	0 bis 127
Dist Level	Stellt den Verzerrung-Ausgangspegel ein.	0 bis 127
Dist Low	Stellt die Verzerrung-Verstärkung im unteren Bereich ein.	0 bis 127
Dist High	Stellt die Verzerrung-Verstärkung im Hochtonbereich ein.	0 bis 127
Wah Type	Legt den Wah-Typ fest.	LPF, C-Wah, V-Wah, Fat Wah, Light Wah, Heavy Wah
Wah Depth	Stellt die Tiefe des Wahs in Abhängigkeit vom Pegel des Eingangssignals ein.	–64 bis 0 bis +63
Wah Manual (X)	Stellt die Wah-Filter-Bezugsfrequenz ein.	0 bis 127
Routing	Legt die Verzerrung- und Wah-Verknüpfung fest.	Dist, Wah, Wah-Dist, Dist-Wah
Amp	Legt den Typ der Verstärkersimulation fest.	Bypass, PR Combo, RV Combo, JC Combo, TW Combo, DX Combo, AC Combo, MT Combo, BG Combo, MS Stack, TR Stack, SL Stack, RF Stack, EV Stack, Bass Combo1, Bass Combo2, Bass Stack
Wet Level	Stellt den Pegel des Effektsounds ein.	0 bis 127
Dry Level	Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.	0 bis 127

DSP-Typ/Parameter	Beschreibung	Einstellungen
Pitch Shifter	Dieser Effekt wandelt die Tonhöhe des Eingangssignals um.	
Pitch (X)	Stellt die Größe der Tonhöhenverschiebung in Viertelton-Schritten ein.	–24 bis 0 bis +24
High Damp	Stellt die Dämpfung im Hochtonbereich ein. Eine kleinere Zahl ergibt eine höhere Dämpfung.	0 bis 127
Feedback	Stellt den Feedbackbetrag ein.	0 bis 127
Input Level	Stellt den Eingangspegel ein.	0 bis 127
Wet Level (Y)	Stellt den Pegel des Effektsounds ein.	0 bis 127
Dry Level	Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.	0 bis 127
Fine	Stellt den Betrag der Tonhöhenverschiebung ein. –50 bedeutet eine Absenkung um einen Viertelton und +50 eine Erhöhung um einen Viertelton.	–50 bis 0 bis +50
Multi Chorus	Dies ist ein Chorus-Effekt mit sechs verschiedenen LFO-Phasen.	
LFO Rate (X)	Stellt die LFO-Rate ein.	0 bis 127
LFO Depth (Y)	Stellt die LFO-Tiefe ein.	0 bis 127
Wet Level	Stellt den Pegel des Effektsounds ein.	0 bis 127
Dry Level	Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.	0 bis 127
Ring Modulator	Multipliziert das Eingangssignal mit einem internen Oszillatorsignal, um einen metallischen Sound zu erzeugen.	
OSC frequency (X)	Stellt die Bezugsfrequenz des internen Oszillators ein.	0 bis 127
LFO Rate	Stellt die LFO-Rate ein.	0 bis 127
LFO Depth (Y)	Stellt die LFO-Tiefe ein.	0 bis 127
Tone	Stellt das Timbre des Ringmodulator-Eingangssounds ein.	0 bis 127
Wet Level	Stellt den Pegel des Effektsounds ein.	0 bis 127
Dry Level	Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.	0 bis 127
Delay	Verzögert das Eingangssignal und speist es zurück, was einen Wiederholeffekt ergibt.	
Delay Time (X)	Stellt die Gesamtverzögerungszeit ein.	0 bis 127
Delay Ratio L	Stellt das Verhältnis des linken Kanals zur Gesamtverzögerungszeit ein.	0 bis 127
Delay Ratio R	Stellt das Verhältnis des rechten Kanals zur Gesamtverzögerungszeit ein.	0 bis 127
Delay Level L	Stellt den Pegel des linken Kanals ein.	0 bis 127
Delay Level R	Stellt den Pegel des rechten Kanals ein.	0 bis 127
Feedback Type	Wählt den Feedback-Typ. Stereo: Stereo-Feedback Cross: Cross-Feedback	Stereo, Cross
Feedback (Y)	Stellt den Feedbackbetrag ein.	0 bis 127
High Damp	Stellt die Dämpfung im Hochtonbereich ein. Eine kleinere Zahl ergibt eine höhere Dämpfung.	0 bis 127
Delay Tempo Sync	Legt fest, wie die reelle Gesamtverzögerungszeit mit dem Tempo synchronisiert wird. • Off: Für Verwendung des Delay Time-Werts. • 1/4 bis 3/4: Verwendet einen der Anzahl der Schläge pro Takt entsprechenden Wert.	Off, 1/4, 1/3, 3/8, 1/2, 2/3, 3/4
Input Level	Stellt den Eingangspegel ein.	0 bis 127
Dry Level	Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.	0 bis 127
Wet Level	Stellt den Pegel des Effektsounds ein.	0 bis 127

DSP-Typ/Parameter	Beschreibung	Einstellungen
Piano Effect	Dieser Effekt ist für Wiedergabe von einem akustischen Piano geeignet.	
Lid Type (Y)	Stellt ein, wie der Klang je nach Öffnungszustand eines Konzertflügeldeckels nachklingt.	Closed, Semi Opened, Full Opened
Reflection Level (X)	Stellt die Höhe der anfänglichen Reflexion ein.	0 bis 127
Input Level	Stellt den Eingangspegel ein.	0 bis 127
Wet Level	Stellt den Pegel des Effektsounds ein.	0 bis 127
Dry Level	Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.	0 bis 127

Benutzen des Mustersequenzers

Mit dem Mustersequenzer können Sie Begleitungsmuster für Wiedergabe mit der Begleitautomatik des Digital-Keyboards erzeugen und diese als Anwenderrhythmen abspeichern.

Rhythmen, Begleitungsmuster und Instrument-Parts

Jeder der Rhythmen dieses Digital-Keyboards bietet 12 verschiedene Begleitungsmuster, die als INTRO 1 und 2, VARIATION 1 bis 4, FILL-IN 1 bis 4 und ENDING 1 und 2 bezeichnet sind. Jedes Begleitungsmuster kann bis zu acht Instrumentparts (Drums, Perkussion, Bass und Akkord 1 bis Akkord 5) umfassen.
Die Gesamtkonfiguration eines einzelnen Rhythmus ist wie unten gezeigt aufgebaut.

Rhythmen

Intro 1, 2	Variation 1 bis 4
Drums	Drums
Perkussion	Perkussion
Bass	Bass
Akkord 1 bis Akkord 5	Akkord 1 bis Akkord 5

Fill-In 1 bis 4	Ending 1, 2
Drums	Drums
Perkussion	Perkussion
Bass	Bass
Akkord 1 bis Akkord 5	Akkord 1 bis Akkord 5

Aufnehmbare Daten

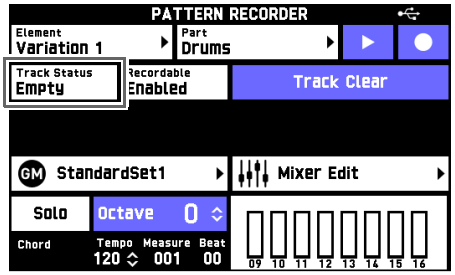
In allen Begleitungsparts können die nachstehend aufgelisteten Daten aufgezeichnet werden.

- Spiel auf der Tastatur (Notendaten)
- Betätigung des 47 **PITCH BEND**-Rads (Pitchbend-Daten)
- Betätigung des 48 **MODULATION**-Rads (Modulationsdaten)

Instrumentpart-Bearbeitung und Anwenderbereiche

Als allgemeine Regel gilt, dass die Mustersequenzer-Bearbeitung auf der Basis der Instrumentparts erfolgt. Für die Rhythmus-Bearbeitung besitzt der Mustersequenzer spezielle Speicherbereiche, sogenannte „Anwenderbereiche“, für die einzelnen Instrumentparts. Diese Bereiche werden beim Aufzeichnen des Spielens auf der Tastatur verwendet. Zu beachten ist aber, dass der Anwenderbereich nicht verwendet wird, wenn ein bestehender Rhythmus unter teilweiser Beibehaltung seiner schon vorhandenen Daten (Festdaten) verwendet wird.
Sie können den Status des gewählten Instrumentparts im PATTERN RECORDER-Bildschirm kontrollieren.

1. Tippen Sie im MENU-Bildschirm auf „RHYTHM“.
2. Wählen Sie den zu bearbeitenden Rhythmus.
3. Tippen Sie im RHYTHM-Bildschirm auf „Edit“.
4. Tippen Sie auf „Pattern Sequencer“.
5. Tippen Sie auf „Recorder“.



Name im Display	Bedeutet dies:
Fixed (Feste Daten)	Aus einem Preset- oder Anwenderrhythmus abgerufene Instrumentpart-Daten. Für einen Instrumentpart mit diesem Status können nur Mixer-Einstellungen bearbeitet werden. Echtzeit-Aufnahme von Tastaturnoten und Bearbeitung von Ereignissen sind nicht zulässig.
Recorded (Aufgenommene Daten)	Der Instrumentpart wird unter Verwendung eines Anwenderbereichs bearbeitet und im Anwenderbereich sind aufgenommene Daten enthalten. Bei einem Instrumentpart mit diesem Status sind Mixer-Einstellungen, Echtzeit-Aufnahme von Tastaturnoten und das Bearbeiten von Ereignissen zulässig.
Empty (Keine Daten)	Dieser Instrumentpart wird unter Verwendung eines Anwenderbereichs bearbeitet, im Anwenderbereich sind aber keine aufgenommenen Daten enthalten (Anwenderbereich leer). Bei einem Instrumentpart mit diesem Status sind Mixer-Einstellungen, Echtzeit-Aufnahme von Tastaturnoten und das Bearbeiten von Ereignissen zulässig.

Speichern von Anwenderrhythmen

Sie können bis zu 100 Anwenderrhythmen im Speicher des Digital-Keyboards speichern. Zum Abrufen eines gespeicherten Anwenderrhythmus drücken Sie bitte eine der Rhythmus-Wahltasten im **4 RHYTHM**-Bereich, um den RHYTHM SELECT-Bildschirm anzuzeigen. Tippen Sie als Nächstes auf „User“, um einen Bildschirm zum Abrufen eines Anwenderrhythmus anzuzeigen.

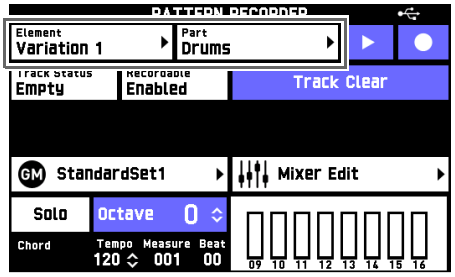
Erzeugen und Bearbeiten eines Anwenderrhythmus

Wenn Sie möchten, können Sie mit dem Mustersequenzer auch einen schon vorhandenen Rhythmus teilweise überarbeiten (indem Sie z.B. nur einen der Parts eines Begleitungsmusters bearbeiten) oder einfach die betreffenden Mixer-Einstellungen modifizieren. Sie können auch jeden Part aller Begleitungsmuster von Grund auf neu aufnehmen und so einen völlig neuen Original-Rhythmus erzeugen.

1. Tippen Sie im MENU-Bildschirm auf „RHYTHM“.
2. Tippen Sie auf den Rhythmusnamen.
3. Tippen Sie auf den zu bearbeitenden Rhythmus.
4. Tippen Sie auf **14 EXIT**.
   Dies ruft den RHYTHM-Bildschirm zurück.
5. Tippen Sie auf „Edit“.
6. Tippen Sie auf „Pattern Sequencer“.
   Dies zeigt den PATTERN SEQUENCER-Bildschirm an.
7. Erstellen bzw. bearbeiten Sie wie gewünscht den Rhythmus.
   - Näheres über editierbare Parameter und wie eine Bearbeitung vorzunehmen ist, finden Sie im Abschnitt von Seite DE-27 (In jedem Part einen Rhythmus aufnehmen) bis Seite DE-33 (MIDI-Daten von einem USB-Flash-Drive in den Speicher des Digital-Keyboards importieren) dieser Bedienungsanleitung.

In jedem Part einen Rhythmus aufnehmen

1. Tippen Sie im PATTERN SEQUENCER-Bildschirm auf „Recorder“.
   Dies zeigt den PATTERN RECORDER-Bildschirm an.
2. Tippen Sie auf „Element“ oder „Part“.



3. Wählen Sie das Element (im ELEMENT-Bildschirm) oder den Part (im PART-Bildschirm), das bzw. den Sie aufnehmen möchten.
   - Ob die Aufnahme durchgeführt werden kann und welche Art von Aufnahme möglich ist, richtet sich nach dem Status der Parts (Track Status) des gewählten Elements.

Track Status	Recordable	Beschreibung
Fixed	Disabled	Aufnahme ist nicht möglich. Zum Aufnehmen in diesem Part sind die nachstehenden Schritte auszuführen, um dessen Daten zu löschen. 1. Tippen Sie auf „Track Clear“. 2. Tippen Sie auf „Yes“. Dies löscht die Daten des Parts und „Track Status“ wechselt auf „Empty“, womit auf dem Part wieder aufgenommen werden kann.
Recorded	Enabled	Overdubbing aufgenommener Daten möglich.
Empty	Enabled	Der Part ist leer. Neubespielen möglich.

- Recordable wechselt nicht auf „Enabled“, wenn ein Intro- oder Ending-Part auf „Fixed“ steht. Zum Bearbeiten eines Intros oder Endings löschen Sie bitte alle Daten des Parts.
- Elemente können auch durch Drücken einer der nachstehenden Tasten gewählt werden. Drücken Sie zum Wählen eines Fill-In (1 bis 4) zwei Mal eine der **29 VARIATION/FILL-IN**-Tasten (**1** bis **4**).
  – **28 INTRO**-Tasten **1**, **2**
  – **29 VARIATION/FILL-IN**-Tasten **1** bis **4**
  – **32 ENDING**-Tasten **1**, **2**

4. Konfigurieren Sie wie erforderlich die folgenden Einstellungen.

Punkt	Beschreibung	Einstellung
Klangfarbenname	Ändert die Klangfarbe. Welche Klangfarben wählbar sind, richtet sich nach dem Parttyp.	Siehe „Klangfarbenliste“ im separaten Anhang.
Mixer Edit	Stellt die Balance zwischen Instrumenten ein.	Siehe „Balance zwischen Parts einstellen“ (Seite DE-33).
Solo	Spielt nur den aktuell gewählten Part ab.	Off (Aus), On (Ein)
Octave	Ändert während der Aufnahme die Keyboard-Tonhöhe in Oktavenschritten.	–3 bis +3
Tempo	Ändert das Tempo.	20 bis 255

5. Tippen Sie auf „●“.

- Dies aktiviert die Aufnahmebereitschaft, angezeigt durch Blinken von „▶“ im Display.
- In Aufnahmebereitschaft sind die nachstehenden Einstellungen möglich.

Display: Menüpunktname	Beschreibung	Einstellung
Chord: Wiedergabe-Akkord	Das Starten der Aufnahme eines Begleitungsmusters startet die wiederholte Wiedergabe aller Parts des Musters mit Ausnahme des aktuell aufgenommenen Parts. Während dieser Wiederholwiedergabe können Sie mit dieser Einstellung den Akkordtyp eingeben, der für die Wiedergabe der Bass- und Akkordparts verwendet werden soll. Verfügbar sind die Einstellungen „C“ (C-Durakkord), „C7“ (C-Septakkord) und „Cm“ (C-Mollakkord). Wählen von „Off“ schaltet die Bass- und Akkordpart-Noten aus.	Off, C, C7, Cm
Quantize: Quantisieren	Stellen Ein, ob Sie die Noten mit dem Timing aufnehmen möchten, mit dem sie auf der Tastatur gespielt werden (Off), oder ob sie automatisch an eine Basisnote angepasst werden sollen (andere Einstellung als Off).	Off, ♩, ♪, ♫, ♪, ♫
Precount: Vorzählen	Gibt vor, ob vorgezählt werden soll, bevor nach dem Antippen von „▶“ in Aufnahmebereitschaft die Aufnahme startet. Bei Wahl von „1“ ertönt der Vorzählton für einen Takt und bei Wahl von „2“ für zwei Takte. Wählen von „Off“ schaltet die Vorzählung aus und die Aufnahme startet, sobald „▶“ angetippt wird.	Off, 1, 2
Metronome: Metronom	Legt fest, ob der Metronomton während der Aufnahme ertönen (On) oder nicht ertönen (Off) soll.	Off, On

6. Tippen Sie auf „▶“, um die Aufnahme zu starten.

Damit wechselt „▶“ auf dem Bildschirm auf „■“.

- Bei laufender Aufnahme ist nur die nachstehende Bedienung möglich.
  Metronom ein/aus
  Tempowechsel
  Solo ein/aus
  Oktavenwechsel

7. Tippen Sie nach dem Ende der Aufnahme auf „■“.

8. Wiederholen Sie zum Aufnehmen anderer Parts und/oder der Parts anderer Elemente so oft wie erforderlich die Schritte 2 bis 7.

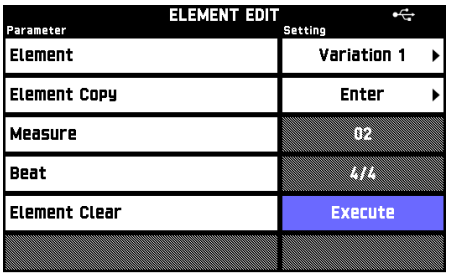
9. Tippen Sie auf **14 EXIT**, um zum RHYTHM EDIT MENU-Bildschirm zurückzukehren.

10. Speichern Sie den editierten Rhythmus wie unter „Speichern eines Anwenderrhythmus“ (Seite DE-34) beschrieben.

Ein Element bearbeiten

1. Tippen Sie im PATTERN SEQUENCER-Bildschirm auf „Element Edit“.

Dies zeigt den ELEMENT EDIT-Bildschirm an.



2. Nehmen Sie wie erforderlich die Parameter-Einstellungen vor.

- Tippen Sie auf einen Displaypunkt und wählen Sie dann aus der erscheinenden Liste. Verwenden Sie zum Ändern von Einstellwerten die Tasten **9** ∨/NO, ∧/YES.

Punkt	Beschreibung	Einstellung
Element	Wählt ein zu bearbeitendes Element.	Intro 1, Intro 2, Variation 1, Variation 2, Variation 3, Variation 4, Fill-in 1, Fill-in 2, Fill-in 3, Fill-in 4, Ending 1, Ending 2
Element Copy	Kopiert ein Element eines anderen Rhythmus. Tippen Sie auf „Enter“ zum Anzeigen des ELEMENT COPY-Bildschirms. Weisen Sie in der „Source“-Spalte das zu kopierende Element des Rhythmus an. Weisen Sie in der „Destination“-Spalte das Zielelement des Kopierens an. Tippen Sie nach dem Einstellen von Kopierquelle und Kopierziel auf „Execute“. • Quellenelement und Zielelement müssen dem gleichen Typ angehören.	
Measure	Legt die Zahl der Takte fest. • Beim Bearbeiten eines vorinstallierten Rhythmus des Digital-Keyboards kann die Zahl der Takte nicht verändert werden. Zum Ändern der Zahl der Takte löschen Sie bitte zunächst mit „Element Clear“ die aktuellen Daten des Elements.	Intro, Variation, Ending: 01 bis 16 Fill-in: 01 bis 02
Beat	Legt die Zahl der Schläge pro Takt fest. • Beim Bearbeiten eines vorinstallierten Rhythmus des Digital-Keyboards kann die Zahl der Schläge pro Takt nicht verändert werden. Zum Ändern der Schläge pro Takt löschen Sie bitte zunächst mit „Element Clear“ die aktuellen Daten des Elements.	2/4, 3/4, 4/4, 2/8, 3/8 usw.
Element Clear	Antippen von „Execute“ und dann „Yes“ löscht die Daten des gewählten Elements.	

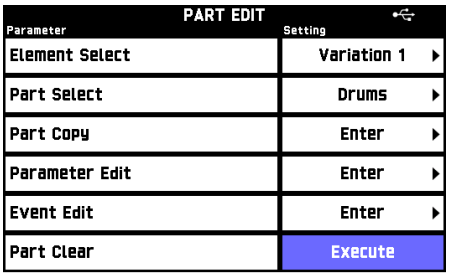
3. Tippen Sie auf **14 EXIT**, um zum RHYTHM EDIT MENU-Bildschirm zurückzukehren.

4. Speichern Sie den editierten Rhythmus wie unter „Speichern eines Anwenderrhythmus“ (Seite DE-34) beschrieben.

Die Daten der einzelnen Parts bearbeiten

1. Tippen Sie im PATTERN SEQUENCER-Bildschirm auf „Part Edit“.

Dies zeigt den PART EDIT-Bildschirm an.



2. Nehmen Sie wie erforderlich die Parameter-Einstellungen vor.

- Tippen Sie auf einen Displaypunkt und wählen Sie dann aus der erscheinenden Liste. Verwenden Sie zum Ändern von Einstellwerten die Tasten **9** ∨/NO, ∧/YES.

Punkt	Beschreibung	Einstellung
Element Select	Wählt ein zu bearbeitendes Element.	Intro 1, 2 Variation 1 bis 4 Fill-in 1 bis 4 Ending 1, 2
Part Select	Wählt einen Part zur Bearbeitung.	Drums, Bass, Chord 1 bis 5, Percussion
Part Copy	Kopiert einen Part eines anderen Rhythmus. Intros und Endings können nicht kopiert werden. 1. Weisen Sie in der „Source“-Spalte Rhythmus, Element und Part der Kopierquelle an. • Um nur ein Ereignis zu kopieren, tippen Sie auf „Event Only“, damit dieses auf „On“ wechselt. 2. Weisen Sie in der „Destination“-Spalte das Zielelement und den Zielpart des Kopierens an. 3. Tippen Sie auf „Execute“. 4. Tippen Sie auf „Yes“. Dies kopiert den gewählten Part. • Quellenelement und Zielelement müssen dem gleichen Typ angehören. • Welche Parts kopiert werden können, richtet sich nach dem Typ des Kopierzielparts.	
Parameter Edit	Es können die nachstehenden Partparameter eingestellt werden. Die Bearbeitung von Parametern ist nur möglich, wenn der Status eines Parts Aufnahme zulässt (Track Status: Empty oder Recorded). Näheres finden Sie unter „Instrumentpart-Bearbeitung und Anwenderbereiche“ (Seite DE-26).	
Element Select	Wählt ein Element.	Intro 1, 2 Variation 1 bis 4 Fill-in 1 bis 4 Ending 1, 2
Part Select	Wählt einen Part.	Drums, Bass, Chord 1 bis 5, Percussion
Table	Siehe „Table (Akkord-Umrechnungstabelle)“ (Seite DE-32). • Drum- und Perkussionsparts sind nicht editierbar.	

Punkt	Beschreibung	Einstellung
Break Point	Dieser Parameter legt einen Grundton von C bis B als den Punkt fest, an dem die Bass- und Akkordnoten der Begleitautomatik um eine Oktave gesenkt werden. Wenn zum Beispiel F als Bruchpunkt angewiesen ist, wird ein als C3E3G3 (CEG) aufgenommener C-Dur-Akkord bei Anschlagen von D auf der Akkordtastatur zu D3F#3A3 (DF#A um jeweils eine Note erhöht), bei Anschlagen von E zu E3G#3B3 (EG#B um jeweils eine Note erhöht) und bei Anschlagen von F zu F2A2C3 (FAC um eine Oktave abgesenkt). • Drum- und Perkussionsparts sind nicht editierbar.	C bis B
Inversion	Legt fest, ob Akkorde beim Spielen der automatischen Begleitung die Umkehrungen des Original-Akkords (EGC und GCE für CEG) verwenden sollen. Nehmen wir einmal an, der ursprünglich aufgenommene Akkord ist ein C-Dur-Akkord CEG und auf der Akkordtastatur wird ein F-Akkord angeschlagen. Wenn für diese Einstellung „Off“ gewählt ist, wird der Akkord direkt in FAC konvertiert. Wenn „On“ (oder „7th“) gewählt ist, wird der Akkord in CFA konvertiert, das heißt die CEG am nächsten liegende Umkehrung. Wenn „On“ (oder „7th“) gewählt ist, ist der Übergang der Akkordnoten bei der Wiedergabe kleiner und die Begleitung klingt natürlicher. Bitte beachten Sie, dass Sie „7th“ anstelle von „On“ nur wählen sollten, wenn beim Aufnehmen des Begleitungsmusters C7 für die „Chord“-Einstellung* angewiesen war und wenn Sie „Chord 7th“ für die Akkord-Umrechnungstabelle gewählt haben. Wenn Sie „On“ (oder „7th“) für diese Einstellung wählen, ist unbedingt „C“ für die Einstellung von „Break Point“ zu wählen. • Drum- und Perkussionsparts sind nicht editierbar. * „Chord“ ist ein Einstellpunkt im PATTERN RECORDER-Bildschirm. Näheres siehe „In jedem Part einen Rhythmus aufnehmen“ (Seite DE-27).	Off, On, 7th
Retrigger	Legt fest, wie ein Akkordwechsel, der im Verlaufe eines Musters auftritt, die Wiedergabe des Begleitungsmusters beeinflusst. Wenn „On“ gewählt ist, wird das Muster „nachgetriggert“, wodurch die aktuell wiedergegebene Note auf die entsprechende Note des neu angeschlagenen Akkords wechselt. Wenn „Off“ gewählt ist, schneidet ein Akkordwechsel die aktuell wiedergegebene Note ab und die nächste Note des Musters des neu gegriffenen Akkords wird gespielt. Nachtriggern erfolgt bei „On“. Bei „Off“ erfolgt kein Nachtriggern. • Drum- und Perkussionsparts sind nicht editierbar.	Off, On
Bend Range	Legt in Halbtonschritten den Bendbereich der Pitchbend-Steuerung fest.	0 bis 24
Event Edit	Ermöglicht die Bearbeitung in Ereignis-Einheiten. Näheres zum Bearbeiten von Ereignissen finden Sie unter „Bearbeiten von Ereignissen“ (Seite DE-62). Ereignis-Bearbeitung ist nur möglich, wenn der Status eines Parts Aufnahme zulässt (Track Status: Empty oder Recorded). Näheres finden Sie unter „Instrumentpart-Bearbeitung und Anwenderbereiche“ (Seite DE-26).	
Part Clear	Antippen von „Execute“ löscht den gewählten Part.	

3. Tippen Sie auf **14 EXIT**, um zum RHYTHM EDIT MENU-Bildschirm zurückzukehren.

4. Speichern Sie den editierten Rhythmus wie unter „Speichern eines Anwenderrhythmus“ (Seite DE-34) beschrieben.

■ Table (Akkord-Umrechnungstabelle)

Die Aufnahme der einzelnen Begleitungsmuster erfolgt normalerweise in Tonart C-Dur (Grundton C, Typ Dur). Für das Spielen einer automatischen Begleitung können Sie einen anderen Grundton als C und einen anderen Akkordtyp als Dur verwenden. Dazu konvertiert das Digital-Keyboard die in C-Dur aufgezeichneten Daten auf einen anderen Grundton und/oder Akkordtyp. Bei der Konvertierung erfolgen anhand der Akkord-Umrechnungstabelle auf die Instrument-Parts und das Musikgenre bezogene Korrekturen, die natürliche Musikalität unabhängig davon gewährleisten, welcher Grundton und/oder welcher Akkordtyp angewiesen ist.

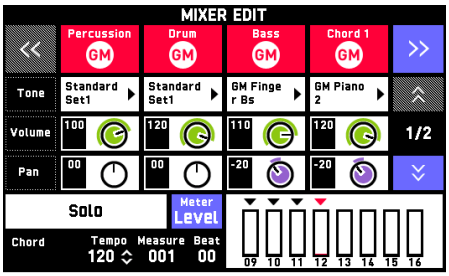
Mit diesem Parameter können Sie unter den nachstehenden 19 verschiedenen Akkord-Umrechnungstabellen wählen.

Tabellenname	Begleitungsmuster	Instrument-Part	Beschreibung
Bass Basic	Variation 1 bis 4, Fill-in 1 bis 4	Bass	Normalerweise für einen Basspart verwendet.
Bass f-root		Bass	Variation von „Bass Basic“. Macht beim Wechseln von Akkorden stets die erste Note zum Grundton.
Bass 7th		Bass	Dient für einen Basspart mit einem 7th-Akkord.
Bass 7th f-root		Bass	Variation von „Bass 7th“. Macht beim Wechseln von Akkorden stets die erste Note zum Grundton.
Chord Basic		Akkord	Normalerweise für einen Akkordpart verwendet.
Chord Var2		Akkord	Wird für Akkordparts mit einem Spannungsakkord verwendet.
Chord Var3		Akkord	Wenn beim Spielen ein 7th-Akkord angewiesen wird, wird die Quinte in eine Septime konvertiert. Im Falle von C7, z.B., wird G zu Bb.
Chord Var4		Akkord	Variation von „Chord Basic“.
Chord 7th		Akkord	Dient für einen mit einem 7th-Akkord aufgenommenen Akkordpart.
Chord Minor		Akkord	Dient für einen Akkordpart mit einem Mollakkord.
Phrase		Akkord	Für den Akkordpart verwendet, in dem eine Phrase (z.B. eine Durtonleiter) aufgenommen wurde.
Bass Minor		Bass	Dient für einen Basspart mit einem Mollakkord.
Bass Minor f-root		Bass	Variation von „Bass Minor“. Macht beim Wechseln von Akkorden stets die erste Note zum Grundton.
Penta Phrase		Akkord	Dient für einen Akkordpart mit einer Fünftonleiter-Phrase.
Intro n-minor	Intro 1, 2, Fill-in 1, 2	Bass/ Akkord	Konvertiert einen beim Spielen angewiesenen Mollakkord in natürliches Moll.
Intro m-minor		Bass/ Akkord	Konvertiert einen beim Spielen angewiesenen Mollakkord in melodisches Moll (ansteigend).
Intro h-minor		Bass/ Akkord	Konvertiert einen beim Spielen angewiesenen Mollakkord in harmonisches Moll.
Intro no Change		Bass/ Akkord	Für unveränderte Aufnahme des Originals ohne Moll/Dur-Konvertierung entsprechend dem beim Spielen angewiesenen Akkord.
Intro dorian		Bass/ Akkord	Konvertiert einen beim Spielen angewiesenen Mollakkord in eine dorische Tonleiter.

Balance zwischen Parts einstellen

1. Tippen Sie im PATTERN SEQUENCER-Bildschirm auf „Mixer Edit“.

Dies zeigt den MIXER EDIT-Bildschirm an.



2. Nehmen Sie wie erforderlich die Parameter-Einstellungen vor.

- Tippen Sie auf einen Displaypunkt und wählen Sie dann aus der erscheinenden Liste. Verwenden Sie zum Ändern von Einstellwerten die Tasten **9** ∨/NO, ∧/YES.

Punkt	Beschreibung
Part	Schaltet einen Part ein oder aus.
Tone	Legt für jeden Part eine Klangfarbe fest. Welche Klangfarben wählbar sind, richtet sich nach dem Parttyp.
Volume	Stellt den Lautstärkepegel des jeweiligen Parts ein.
Pan	Stellt die Positionierung des jeweiligen Parts im Panorama ein.
Reverb Send	Legt fest, wie viel Hall dem jeweiligen Part zugegeben wird.
Chorus Send	Legt fest, wie viel Chorus dem jeweiligen Part zugegeben wird.
Delay Send	Legt fest, wie viel Delay dem jeweiligen Part zugegeben wird.
Solo	Spielt nur die aktuell gewählten Parts ab. Die aktuell gewählten Parts werden im Pegelmeter in der unteren rechten Displayecke angezeigt. Zum Wählen eines anderen Parts tippen Sie bitte auf „Volume“ oder einen anderen editierbaren Parameter des gewünschten Parts.
Level/Param-Schalter	Schaltet die Pegelmesseranzeige zwischen den Lautstärkepegeln und den Parameter-Einstellungen um.

3. Tippen Sie auf **14 EXIT**, um zum RHYTHM EDIT MENU-Bildschirm zurückzukehren.

4. Speichern Sie den editierten Rhythmus wie unter „Speichern eines Anwenderrhythmus“ (Seite DE-34) beschrieben.

MIDI-Daten von einem USB-Flash-Drive in den Speicher des Digital-Keyboards importieren

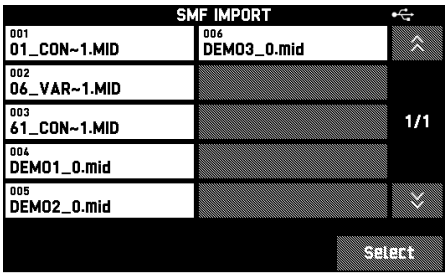
HINWEIS

- Das nachstehende Vergehen dient dazu, SMF-formatige MIDI-Daten, die auf einem USB-Flash-Drive gespeichert sind, als Anwenderrhythmus in den Speicher des Digital-Keyboards zu importieren.

1. Tippen Sie im PATTERN SEQUENCER-Bildschirm auf „SMF Import“.

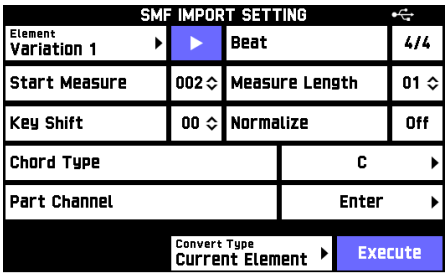
Dies zeigt den SMF IMPORT-Bildschirm an.

- Wenn keine Datei vorhanden ist, die MIDI-Daten enthält, erscheint die Meldung „No File!“ im Display.



2. Wählen Sie die zu importierenden Daten und tippen Sie dann auf „Select“.

Dies zeigt den SMF IMPORT SETTING-Bildschirm an.



3. Konfigurieren Sie die erweiterten Einstellungen für die zu importierenden Daten.

- Antippen von „▶“ spielt die mit „Start Measure“ und „Measure Length“ angewiesenen Daten ab. Auf diese Weise können Sie die zu importierenden Takte abhören.

Punkt	Beschreibung	Einstellung
Element	Wählt ein Element.	Intro 1, 2 Variation 1 bis 4 Fill-in 1 bis 4 Ending 1, 2
Beat	Zeigt die Taktschlag-Einstellung der MIDI-Daten an.	–
Start Measure	Legt den Starttakt fest.	–
Measure Length	Weist die Länge des Rhythmus an.	Intro, Variation, Ending: 01 bis 16 Fill-in: 01, 02
Key Shift	Ändert die Tonhöhe.	–12 bis +12
Normalize	Ruft bei „On“ zwangsweise nur Akkord- und Grundtonnoten ab. Diese Option ist nur für Variation und Fill-In verfügbar.	Off, On
Chord Type	Wählt einen Akkord für einen bestimmten Takt. C oder Cm können nur für ein Intro oder Ending gewählt werden.	C, Cm, C7, CM7
Part Channel	Legt den MIDI-Kanal für den jeweiligen Part fest.	Jeweiliger Part: 1 bis 16
Convert Type	Wählt das zu konvertierende Element. Current Element: Konvertiert das aktuell gewählte Element. All Elements: Konvertiert alle Elemente	Current Element All Elements

4. Tippen Sie auf „Execute“.

5. Tippen Sie auf „Yes“.

- Zum Abbrechen des Vorgangs tippen Sie bitte auf „No“.

In Bearbeitung befindliche Daten initialisieren

1. Tippen Sie im RHYTHM EDIT MENU-Bildschirm auf „Pattern Sequencer“.

2. Tippen Sie auf „All Clear“.

3. Tippen Sie auf „Yes“.

Dies initialisiert den in Bearbeitung befindlichen Rhythmus.

- Zum Abbrechen des Vorgangs tippen Sie bitte auf „No“.

4. Tippen Sie auf **14 EXIT**, um zum RHYTHM EDIT MENU-Bildschirm zurückzukehren.

5. Speichern Sie den editierten Rhythmus wie unter „Speichern eines Anwenderrhythmus“ (Seite DE-34) beschrieben.

Speichern eines Anwenderrhythmus

Verwenden Sie das nachstehende Vorgehen, um einen Anwenderrhythmus nach der Bearbeitung zu speichern. Das Anfangstempo eines gespeicherten Rhythmus ist das Tempo, das eingestellt ist, wenn Sie ihn speichern.

1. Tippen Sie im RHYTHM EDIT MENU-Bildschirm auf „Write“.

2. Tippen Sie auf „Rename“.

3. Geben Sie einen Namen für den Anwenderrhythmus ein.

4. Wenn die Eingabe beendet ist, tippen Sie bitte auf „Enter“.

Dies ruft den RHYTHM EDIT MENU-Bildschirm zurück.

5. Tippen Sie auf die Anwenderrhythmus-Zielnummer.

Falls der Rhythmusnummer bereits Daten zugewiesen sind, wird neben ihr ein Sternchen (*) angezeigt.

6. Tippen Sie auf „Execute“.

7. Tippen Sie auf „Yes“.

Dies speichert den Anwenderrhythmus.

- Zum Abbrechen des Vorgangs tippen Sie bitte auf „No“.

Löschen eines Anwenderrhythmus

1. Tippen Sie im MENU-Bildschirm auf „RHYTHM“.
2. Tippen Sie auf „Edit“.
3. Tippen Sie auf „Clear“.
4. Tippen Sie auf den zu löschenden Rhythmus.
5. Tippen Sie auf „Execute“.
6. Tippen Sie auf „Yes“.

   Dies löscht den gewählten Anwenderrhythmus.
   - Zum Abbrechen des Vorgangs tippen Sie bitte auf „No“.

Anwender-Presets

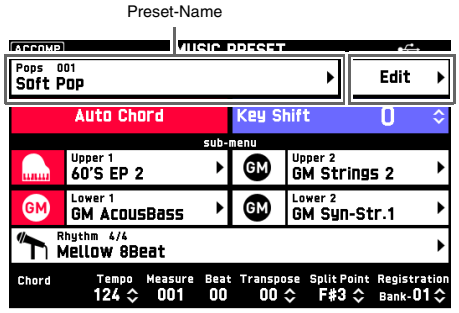
Erstellen eines eigenen Musik-Presets (Anwender-Preset)

Ergänzend zu den vorinstallierten Musik-Presets des Digital-Keyboards besteht die Möglichkeit, eigene Original-Musik-Presets (Anwenderpresets) zu erstellen. Sie können bis zu 100 Anwender-Presets in der Anwendergruppe speichern.

1. Tippen Sie im MENU-Bildschirm auf „MUSIC PRESET“.

Dies zeigt den MUSIC PRESET-Bildschirm an.

2. Tippen Sie auf den Preset-Namen.



3. Tippen Sie im MUSIC PRESET SELECT-Bildschirm auf den Namen des zu bearbeitenden Presets.

Dies ruft den MUSIC PRESET-Bildschirm zurück.

4. Tippen Sie auf „Edit“.

5. Bearbeiten Sie die Parameter des Musik-Presets.

5-1. Akkordfolge bearbeiten
Tippen Sie auf „Chord Edit“.
Führen Sie anschließend die unter „Eine Akkordfolge bearbeiten“ (Seite DE-37) beschriebene Bearbeitung durch. Tippen Sie nach der Bearbeitung auf 14 **EXIT**, um zum MUSIC PRESET EDIT-Bildschirm zurückzukehren.

5-2. Art der Begleitautomatik-Wiedergabe ändern
Tippen Sie auf „Parameter Edit“.
Führen Sie anschließend die unter „Art der Begleitautomatik-Wiedergabe ändern“ (Seite DE-39) beschriebene Bearbeitung durch. Tippen Sie im Bildschirm auf 14 **EXIT**, um zum MUSIC PRESET EDIT-Bildschirm zurückzukehren.

6. Wenn die gesamte Bearbeitung beendet ist, tippen Sie bitte auf „Write“.

7. Tippen Sie auf „Rename“.

8. Geben Sie einen Namen für das Preset ein.

9. Tippen Sie nach Eingabe des Preset-Namens auf „Enter“.

10. Tippen Sie auf die Ziel-Preset-Nummer.

- Falls der Preset-Nummer bereits Daten zugewiesen sind, wird neben ihr ein Sternchen (*) angezeigt.

11. Tippen Sie auf „Execute“.

Falls der gewählten Preset-Nummer noch keine Daten zugewiesen sind, erscheint die Meldung „Sure?“. Wenn ihr schon Daten zugewiesen sind, erscheint die Meldung „Replace?“.

12. Tippen Sie auf „Yes“.

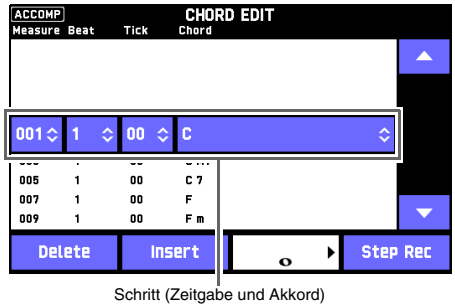
Dies speichert die Daten.

- Um ohne Speichern zum Bildschirm von Schritt 10 zurückzukehren, tippen Sie bitte auf „No“.

Eine Akkordfolge bearbeiten

1. Tippen Sie im MUSIC PRESET EDIT-Bildschirm auf „Chord Edit“.

Dies zeigt den CHORD EDIT-Bildschirm an.

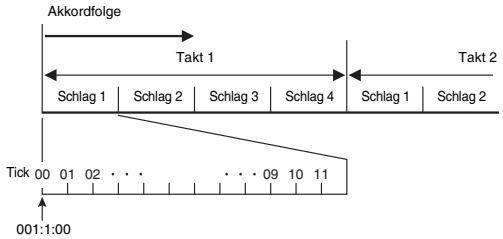


Schritt (Zeitgabe und Akkord)

Die Zeitgabe einer Akkordfolge wird durch eine Reihe von drei Werten (zum Beispiel 001:1:00) ausgedrückt, die Takt *1 (001), Schlag (1) und Tick (00) angeben*2. Die Reihe dieser drei Werte wird allgemein als ein „Schritt“ bezeichnet.

*1 Bis zu 999 Takte

*2 Auf einen Schlag entfallen, wie unten gezeigt, 12 Ticks.



2. Bearbeiten Sie den Schritt wie gewünscht.

- Sie können die bearbeitete Akkordfolge auch durch einfaches Drücken von Taste 35 ▶/■ abspielen und kontrollieren. Das Bearbeiten einer Akkordfolge ist nicht bei laufender Wiedergabe der Akkordfolge möglich.

3. Tippen Sie nach der Bearbeitung auf 14 **EXIT**, um zum MUSIC PRESET EDIT-Bildschirm zurückzukehren.

HINWEIS

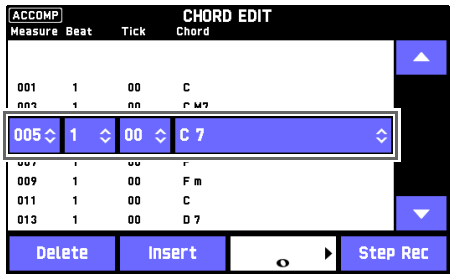
- Ein einzelnes Preset kann bis zu circa 999 Takte enthalten.
  Wenn diese Obergrenze bei der Bearbeitung überschritten wird, erscheint die Meldung „Measure Limit“ im Display und eine weitere Bearbeitung ist nicht mehr möglich.

■ Preset-Akkorddaten bearbeiten

1. Tippen Sie im CHORD EDIT-Bildschirm auf die Icons „▲“ und „▼“, um den zu bearbeitenden Schritt anzuzeigen.

2. Geben Sie Zähldaten oder einen Akkord ein.

- Zum Ändern der Zeitgabe tippen Sie auf den aktuellen Wert von „Measure“, „Beat“ oder „Tick“ und stellen dann mit den Tasten 9 ∨, ∧ den neuen Wert ein.
- Zum Ändern eines Akkords tippen Sie ihn an und spielen dann den gewünschten Akkord auf der Tastatur.



- Die Zeitgabe für den ersten Schritt (001:1:00) ist fest vorgegeben und kann nicht geändert werden. Weiterhin beträgt der letzte Schritt unabhängig von der Auflösung stets einen Takt.

■ Einen neuen Akkord einfügen

1. Wählen Sie mit den On-Screen-Icons „▲“ und „▼“ den Schritt, der unmittelbar vor der Stelle liegt, an der Sie den neuen Akkord einfügen möchten.

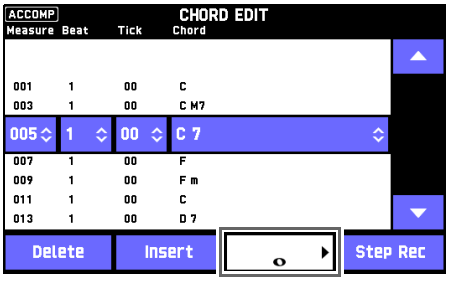
2. Tippen Sie auf „Insert“ und schlagen Sie den gewünschten Akkord auf der Tastatur an.

■ Eine Reihe aufeinander folgender Schritte eingeben

1. Wählen Sie im CHORD EDIT-Bildschirm durch Antippen der Icons „▲“ und „▼“ den Schritt, der unmittelbar vor der Stelle liegt, an der Sie den Schritt einfügen möchten.

2. Tippen Sie auf „Step Rec“.

3. Tippen Sie auf das Noten-Icon.



4. Tippen Sie auf die zu verwendende Note.

5. Spielen Sie einen Akkord auf der Tastatur.

   Dies gibt einen Schritt mit der oben in Schritt 4 eingestellten Notenlänge ein und wechselt zur Eingabe des nächsten Schritts.
   - Antippen von „Tie“ ohne Eingabe eines Akkords gibt einen Haltebogen ein.
   - Wenn Sie „Rest“ antippen, ohne einen Akkord einzugeben, wird kein Akkord im betreffenden Schritt gespielt.

6. Wenn Sie mit dem Einfügen von Schritten fertig sind, tippen Sie bitte erneut auf „Step Rec“, um die Datenbearbeitung zu beenden.

■ Einen Schritt löschen

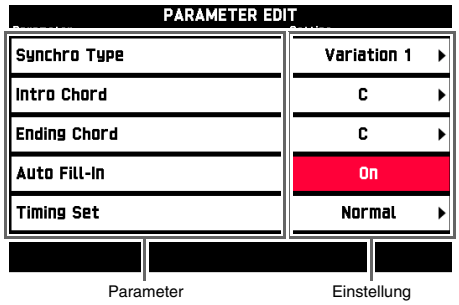
1. Tippen Sie im CHORD EDIT-Bildschirm auf die Icons „▲“ und „▼“, um den zu löschenden Schritt anzuzeigen.

2. Tippen Sie auf „Delete“.
   - Der erste und der letzte Schritt können nicht gelöscht werden.

Art der Begleitautomatik-Wiedergabe ändern

1. Tippen Sie im MUSIC PRESET EDIT-Bildschirm (Seite DE-36) auf „Parameter Edit“.

Dies zeigt den PARAMETER EDIT-Bildschirm an.



2. Tippen Sie auf den Parameter, dessen Einstellung Sie ändern möchten, und ändern Sie dann mit den Tasten **9** ∨, ∧ den eingestellten Wert.

Parameter	Beschreibung	Einstellung
Synchro Type: Synchro-Typ	Wählt Status und Typ der Synchro-Bereitschaft beim Wählen des Musik-Presets.	Off (keine Bereitschaft) Variation 1 bis 4: Mit Variation 1 bis 4 synchronisierte Bereitschaft Intro 1, 2: Mit Intro 1 oder 2 synchronisierte Bereitschaft
Intro Chord: Intro-Akkord	Wählt unter Dur (12 Tasten) und Moll (12 Tasten) für die Intro-Akkorde.	C bis B: Dur (C bis B) Cm bis Bm: Moll (Cm bis Bm)
Ending Chord: Ending-Akkord	Wählt unter Dur (12 Tasten) und Moll (12 Tasten) für die Ending/Outro-Akkorde.	C bis B: Dur (C bis B) Cm bis Bm: Moll (Cm bis Bm)
Auto Fill-In: Automatisches Fill-in ein/aus	Legt fest, ob ein Fill-in in den letzten Takt einer Akkordfolge eingefügt werden soll.	Off: Fill-in wird nicht einfügt On: Fill-in wird einfügt
Timing Set: Akkordfolge-Variation	Über diesen Parameter können Sie verschiedene Variationen zur Zeitgabe der in Bearbeitung befindlichen Akkordfolge hinzugeben. Über den Parameter kann die Akkordfolge an den Takt bestimmter Rhythmen angepasst werden. Näheres zu den Unterschieden in der Wiedergabe zwischen den einzelnen Einstellwerten finden Sie unter „Schläge pro Takt und Wiedergabe von Akkordfolgen“ (Seite DE-40).	Normal, Half, Double, 3/4, 3/2

3. Tippen Sie nach der Bearbeitung auf **14 EXIT**, um zum MUSIC PRESET EDIT-Bildschirm zurückzukehren.

■ Schläge pro Takt und Wiedergabe von Akkordfolgen

Dieser Abschnitt erläutert, wie Akkordfolgen mit den „Timing Set“-Einstellungen von Schritt 2 unter „Art der Begleitautomatik-Wiedergabe ändern“ (Seite DE-39) gespielt werden. Bitte beachten Sie, dass diese Einstellungen nur die Wiedergabe betreffen. Die Daten der Akkordfolge werden nicht verändert.

- Normal
  Spielt Akkorde mit der gleichen Zahl Schläge wie in der Aufnahme ab.

- Half
  Spielt Akkorde Takt für Takt mit gegenüber der Aufnahme halbierter Zahl von Schlägen ab.
  Beispiel:

Takt	1				2				3				4			
Schlag	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Akkordfolge	**Dm**		**A7**		**Dm**		**G7**		**C**		**Em**		**Am**		**C7**	

Nachstehend ist gezeigt, was geschieht, wenn die Einstellung „Half“ zum Wiedergeben eines Anwender-Presets verwendet wird, das aus einem Musik-Preset mit einem Rhythmus im 4/4-tel-Takt erstellt wurde.

Half-Wiedergabe eines Anwender-Presets mit Rhythmus im 4/4-tel-Takt

Takt	1				2				3				4			
Schlag	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Akkordfolge	**Dm**	**A7**			**Dm**	**G7**			**C**	**Em**			**Am**	**C7**		

Half-Wiedergabe eines Anwender-Presets mit Rhythmus im 2/4-tel-Takt

Takt	1		2		3		4	
Schlag	1	2	1	2	1	2	1	2
Akkordfolge	**Dm**	**A7**	**Dm**	**G7**	**C**	**Em**	**Am**	**C7**

- Double
  Spielt Akkorde Takt für Takt mit gegenüber der Aufnahme verdoppelter Zahl von Schlägen ab.
  Wiedergabe einer Akkordfolge wie oben unter „Half“ mit der Einstellung „Double“ ergibt die unten gezeichnete Abfolge.

Double-Wiedergabe eines Anwender-Presets mit Rhythmus im 4/4-tel-Takt

Takt	1				2				3				4			
Schlag	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Akkordfolge	**Dm**				**Dm**				**C**				**Am**			

Double-Wiedergabe eines Anwender-Presets mit Rhythmus im 8/4-tel-Takt

Takt	1								2								3	
Schlag	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2
Akkordfolge	**Dm**				**A7**				**Dm**				**G7**				**C**	

- 3/4

Spielt Akkorde Takt für Takt mit einer 3/4-tel der Aufnahme betragenden Zahl von Schlägen. Diese Einstellung eignet sich besonders für 6/8-tel-Rhythmen.
Wiedergabe einer Akkordfolge wie oben unter „Half“ mit der Einstellung „3/4“ ergibt die unten gezeichnete Abfolge.

3/4-Wiedergabe eines Anwender-Presets mit Rhythmus im 4/4-tel-Takt

Takt	1				2				3				4			
Schlag	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Akkordfolge	**Dm**		**A7**		**Dm**		**G7**		**C**		**Em**		**Am**		**C7**	

3/4-Wiedergabe eines Anwender-Presets mit Rhythmus im 6/8-tel-Takt

Takt	1						2						3						4	
Schlag	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2
Akkordfolge	**Dm**			**A7**			**Dm**			**G7**			**C**			**Em**			**Am**	

- 3/2

Spielt Akkorde Takt für Takt mit einer 3/2-tel der Aufnahme betragenden Zahl von Schlägen. Diese Einstellung eignet sich besonders für 6/4-tel-Rhythmen.
Wiedergabe einer Akkordfolge wie oben unter „Half“ mit der Einstellung „3/2“ ergibt die unten gezeichnete Abfolge.

3/2-Wiedergabe eines Anwender-Presets mit Rhythmus im 4/4-tel-Takt

Takt	1				2				3				4			
Schlag	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Akkordfolge	**Dm**			**A7**	**Dm**			**G7**	**C**			**Em**	**Am**			**C7**

3/2-Wiedergabe eines Anwender-Presets mit Rhythmus im 6/4-tel-Takt

Takt	1						2						3						4	
Schlag	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2
Akkordfolge	**Dm**			**A7**			**Dm**			**G7**			**C**			**Em**			**Am**	

HINWEIS

- Wenn „Double“ oder „3/2“ gewählt wird, verschiebt sich der Akkordeinsatz nach hinten. Akkorde, die nicht in einen Takt passen, werden nicht wiedergegeben.

Löschen eines Anwender-Presets

1. Tippen Sie im MENU-Bildschirm auf „MUSIC PRESET“.

2. Tippen Sie auf „Edit“.

3. Tippen Sie auf „Clear“.

4. Tippen Sie auf das zu löschende Anwender-Preset und dann auf „Execute“.

5. Tippen Sie auf „Yes“.

Dies löscht das gewählte Anwender-Preset.

- Falls nicht gelöscht werden soll, tippen Sie bitte auf „No“.

Bearbeiten eines Arpeggios

Bearbeiten eines Arpeggios

Sie können ein vorinstalliertes Arpeggio des Digital-Keyboards bearbeiten und so ein eigenes Original-Arpeggio erstellen.
Es gibt zwei Arpeggio-Typen: Schritttyp und Variationstyp. Welche Parameter bearbeitet werden können, richtet sich nach dem Typ des verwendeten Arpeggios. Zum Bestimmen des Typs eines gewählten Arpeggios siehe „Arpeggiotypen-Liste“ im separaten Anhang.

■ Schritttyp-Arpeggio

Bei einem Arpeggio des Schritttyps können Sie die einzelnen Schritte und ihre Parameter bearbeiten. Ein Schritttyp-Arpeggio kann bis zu 16 Schritte umfassen. Näheres zu den konfigurierbaren Einstellungen siehe Tabelle von Schritt 7 des nachstehenden Vorgehens.

■ Variationstyp-Arpeggio

Bei einem Variationstyp-Arpeggio können Sie nur die Parameter bearbeiten.

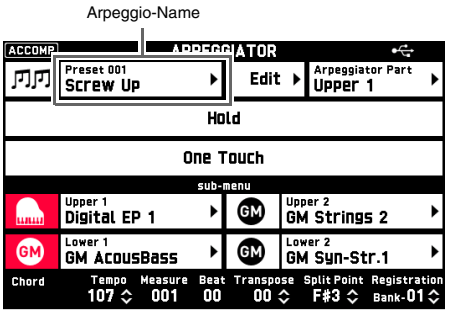
Einen einzelnen Schritt bearbeiten

HINWEIS

- Diese Bearbeitung ist nur bei einem Schritttyp-Arpeggio möglich.

1. Tippen Sie im MENU-Bildschirm auf „ARPEGGIATOR“.

2. Tippen Sie auf den Arpeggio-Namen.



3. Tippen Sie auf das zu bearbeitende Arpeggio.

4. Tippen Sie auf 14 **EXIT**.

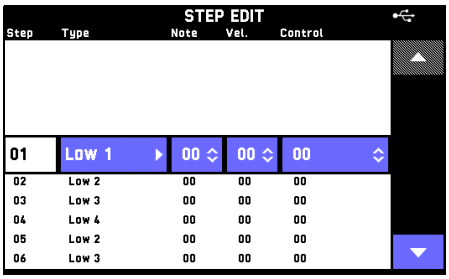
Dies ruft den ARPEGGIATOR-Bildschirm zurück.

5. Tippen Sie auf „Edit“.

Dies zeigt den ARPEGGIATOR EDIT-Bildschirm an.

6. Tippen Sie auf „Step Edit“.

7. Sie können die nachstehenden Einstellungen ändern.



- Tippen Sie auf einen Displaypunkt und wählen Sie dann aus der erscheinenden Liste. Verwenden Sie zum Ändern von Einstellwerten die Tasten **9** ∨/NO, ∧/YES.

Punkt	Beschreibung	Einstellung
Type	Legen Sie beginnend mit der untersten Note der gedrückten Tastaturtasten (Low 1) als Basis fest, welche Note (1 bis 8) ertönen soll. • Wenn der eingegebene Wert größer ist als die Zahl der gedrückten Tastaturtasten, ertönt die entsprechende Note eine Oktave höher. Wenn zum Beispiel Low 4 eingestellt ist, obwohl nur drei Tastaturtasten gedrückt wurden, ertönt die um eine Oktave über Low 1 liegende Note. • Nach einer Oktave wechselt die betreffende Note in die ursprüngliche Oktave zurück.	Low 1 bis Low 8
	Legen Sie beginnend mit der obersten Note der gedrückten Tastaturtasten (High 1) als Basis fest, welche Note (1 bis 8) ertönen soll. • Wenn der eingegebene Wert größer ist als die Zahl der gedrückten Tastaturtasten, ertönt die entsprechende Note eine Oktave tiefer. Wenn zum Beispiel High 4 eingestellt ist, obwohl nur drei Tastaturtasten gedrückt wurden, ertönt die um eine Oktave unter High 1 liegende Note. • Nach einer Oktave wechselt die betreffende Note in die ursprüngliche Oktave zurück.	High 1 bis High 8
	Legt fest, wie viele Noten gleichzeitig ertönen können, wobei die Zahl der gedrückten Tastaturtasten den Polyphonie-Maximalwert darstellt. • Wenn die Zahl der gedrückten Tasten niedriger ist als der hier festgelegte Wert, wird das Arpeggio nur bis zu den gedrückten Tasten gespielt.	Poly 2 bis Poly 5
	Der Schritt ertönt nicht, wenn „Off“ eingestellt ist.	Off
	Einstellen von „Tie“ verlängert die Dauer des vorhergehenden Schritts um einen Schritt. Dies kann zum Verlängern der Dauer von Noten verwendet werden. • „Tie“ ist für den ersten Schritt nicht wählbar (Step 01).	Tie
Note	Weist in Halbtonschritten eine Verschiebung der erzeugten Noten gegenüber den Noten der in der Tastatur angeschlagenen Tasten an.	–24 bis +24
Vel.	Ändert die Velocity (Lautstärkepegel) der angeschlagenen Tastaturtasten.	–64 bis +63
Control	Legt den mit „Control Type“ in Schritt 4 unter „Die Einstellung eines Arpeggio-Parameters ändern“ (Seite DE-44) gewählten Pan- oder Filterwert fest.	Pan: –64 bis 63 Filter: 000 bis 127

8. Wenn die Einstellungen eines bestimmten Schritts wunschgemäß erfolgt sind, tippen Sie bitte auf „▼“ in der unteren rechten Bildschirmecke, um zum nächsten Schritt weiterzugehen.

- Zum Zurückkehren zum vorherigen Schritt tippen Sie bitte auf „▲“.

9. Tippen Sie nach der Bearbeitung des Arpeggios auf **14 EXIT**, um zum ARPEGGIATOR EDIT-Bildschirm zurückzukehren.

10. Speichern Sie das bearbeitete Arpeggio wie unter „Ein bearbeitetes Arpeggio speichern“ (Seite DE-45) beschrieben.

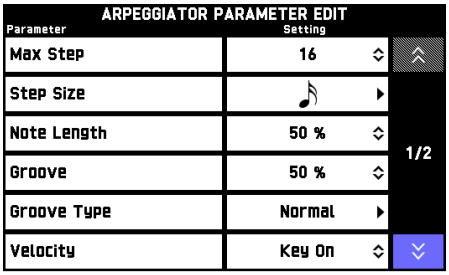
Die Einstellung eines Arpeggio-Parameters ändern

1. Tippen Sie im MENU-Bildschirm auf „ARPEGGIATOR“.

2. Tippen Sie im ARPEGGIATOR-Bildschirm auf „Edit“.

Dies zeigt den ARPEGGIATOR EDIT-Bildschirm an.

3. Tippen Sie auf „Parameter Edit“.



4. Nehmen Sie wie erforderlich die Parameter-Einstellungen vor.

- Tippen Sie auf einen Displaypunkt und wählen Sie dann aus der erscheinenden Liste. Verwenden Sie zum Ändern von Einstellwerten die Tasten **9** ∨/NO, ∧/YES.

Punkt	Beschreibung	Einstellung
Max Step	Maximale Anzahl Schritte.*	1 bis 16
Step Size	Schrittgröße. Legt die Notenlänge in den einzelnen Schritten fest.	♩, ♪, ♫, ♪, ♬, ♪
Note Length	Notenlänge. Legt die Länge der zu erzeugenden Note in Prozent der Schrittgröße fest. 100% weist die gleiche Größe wie die Schrittgröße und 50% die halbe Größe der Schrittgröße an.	1 bis 100%
Groove	Groove. Legt das Noteneinsatz-Timing des Offbeat-Schrittes fest. 50% bezeichnet gleiche Länge, während größere Werte eine größere Länge der ersten Notenhälfte bedeuten.	10 bis 90%
Groove Type	Groove-Typ. Legt den Typ der Notenlänge fest, wenn Groove nicht auf 50% eingestellt ist. Normal: Die Wiedergabe erfolgt mit auf dem aktuellen Prozentsatz basierender Schrittlänge. Short: Passt den Schritt an die kürzere Länge an, wenn sich die Schrittlänge ändert.	Normal, Short
Velocity	Anschlagstärke. Legt den Velocity-Wert des einzugebenden Arpeggios fest. Einstellen von „Key On“ ergibt einen auf die Anschlagstärke bezogenen Velocity-Wert.	Key On, 1 bis 127
Hold Pedal	Haltepedal. Schaltet den Haltepedal-Effekt ein und aus. Wenn eingeschaltet, wird der Haltepedal-Effekt auf das Arpeggio aufgelegt.*	Off, On
Control Track	Steuerspur. Aktiviert oder deaktiviert die Verwendung von Steuerdaten.*	Off, On
Control Type	Steuerungstyp. Legt den Steuerdatentyp fest.*	Pan, Filter
Smooth	Glatt. Durch Wählen von „On“ werden die Steuerdaten für Wiedergabe ergänzt.*	Off, On

* Diese Bearbeitung ist nur bei einem Schritttyp-Arpeggio möglich.

5. Tippen Sie nach der Bearbeitung des Arpeggios auf **14 EXIT**, um zum ARPEGGIATOR EDIT-Bildschirm zurückzukehren.

6. Speichern Sie das bearbeitete Arpeggio wie unter „Ein bearbeitetes Arpeggio speichern“ (Seite DE-45) beschrieben.

Ein bearbeitetes Arpeggio speichern

1. Tippen Sie im ARPEGGIATOR EDIT-Bildschirm auf „Write“.
2. Tippen Sie im ARPEGGIATOR WRITE-Bildschirm auf „Rename“.

   Dies zeigt einen Eingabebildschirm an.
3. Tippen Sie auf einen Arpeggio-Namen und dann auf „Enter“.
   - Dies ruft den ARPEGGIATOR WRITE-Bildschirm zurück.
4. Tippen Sie auf die Ziel-Arpeggio-Nummer.
   - Falls der Arpeggio-Nummer bereits Daten zugewiesen sind, wird neben ihr ein Sternchen (*) angezeigt.
5. Tippen Sie auf „Execute“.

   Falls der gewählten Arpeggio-Nummer noch keine Daten zugewiesen sind, erscheint die Meldung „Sure?“. Wenn ihr schon Daten zugewiesen sind, erscheint die Meldung „Replace?“.
6. Tippen Sie auf „Yes“.
   - Zum Abbrechen des Vorgangs tippen Sie bitte auf „No“.

Ein Arpeggio umbenennen

1. Tippen Sie im MENU-Bildschirm auf „ARPEGGIATOR“.
2. Tippen Sie im ARPEGGIATOR-Bildschirm auf „Edit“.

   Dies zeigt den ARPEGGIATOR EDIT-Bildschirm an.
3. Tippen Sie auf „Rename“.

   Dies zeigt einen Eingabebildschirm an.
4. Geben Sie einen Arpeggio-Namen ein und tippen Sie dann auf „Enter“.

   Dies ruft den ARPEGGIATOR EDIT-Bildschirm zurück.
5. Tippen Sie auf „Write“.
6. Tippen Sie auf Write Area des Speicherziels.
7. Tippen Sie auf „Execute“.
8. Tippen Sie auf „Yes“.
   - Zum Abbrechen des Vorgangs tippen Sie bitte auf „No“.

Ein bearbeitetes Arpeggio löschen

1. Tippen Sie im MENU-Bildschirm auf „ARPEGGIATOR“.

   Dies zeigt den ARPEGGIATOR-Bildschirm an.
2. Tippen Sie auf „Edit“.
3. Tippen Sie auf „Clear“.
4. Tippen Sie auf den Namen des zu löschenden Arpeggios.
5. Tippen Sie auf „Execute“.
6. Tippen Sie auf „Yes“.

   Dies löscht das gewählte Arpeggio.
   - Zum Abbrechen des Vorgangs tippen Sie bitte auf „No“.

Aufeinander folgendes Abrufen von registrierten Setups (Registrierungssequenz)

Sie können das Digital-Keyboard so konfigurieren, dass das Betätigen eines bestimmten Pedals das Setup in einer voreingestellten Reihenfolge weiterschaltet. Die Setups sind diejenigen, die in den Bereichen einer einzigen bestimmten Registerbank gespeichert sind.

- Näheres zum Konfigurieren der Registrationsfunktion-Setups finden Sie in der BEDIENUNGSANLEITUNG (Grundlagen) des Digital-Keyboards.
- Näheres zu den Einstellungen siehe „Parameterliste“ im separaten Anhang.

Festlegen der Abrufsequenz

Legen Sie mit dem Vorgehen dieses Abschnitts fest, in welcher Reihenfolge die Bereiche abgerufen werden (Registrierungssequenz), wenn das Pedal betätigt wird. Es können bis zu 12 Sequenzen konfiguriert werden.

1. Tippen Sie im MENU-Bildschirm auf „REGISTRATION“.

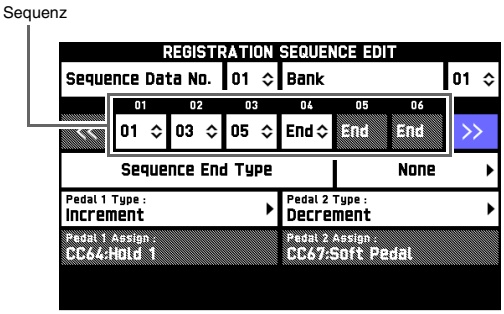
2. Tippen Sie auf „Sequence Edit“.

Dies zeigt den REGISTRATION SEQUENCE EDIT-Bildschirm an.

3. Tippen Sie auf „Sequence Data No.“ und geben Sie dann mit den Tasten **9** **∨/NO, ∧/YES** die Nummer der zu bearbeitenden Sequenz ein.

4. Tippen Sie auf „Bank“ und geben Sie dann mit den Tasten **9** **∨/NO, ∧/YES** die Bank an, in der sich die Setups befinden, die Sie in der Sequenz verwenden möchten.

5. Tippen Sie auf Sequenzschritt 01 und geben Sie mit den Tasten **9** **∨/NO, ∧/YES** die Nummer des Bereichs ein, der das erste abzurufende Setup enthält.



6. Wiederholen Sie Schritt 5 so oft wie erforderlich, um alle Bereiche für die anderen Schritte der Sequenz einzugeben.

- Wählen Sie „End“ zum Festlegen des letzten Schritts der Sequenz.

7. Tippen Sie auf den Sequence End Type-Namen.

8. Wählen Sie im erscheinenden SEQUENCE END SELECT-Bildschirm, was ausgeführt werden soll, wenn die Sequenz „End“ erreicht.

None: Keine Aktion.

Repeat:
Kehrt zu Schritt 01 der aktuell gewählten Sequenz zurück.

Next Seq Data:
Springt zu Schritt 01 der nächsten Sequenz.

Sequence Data 1 bis 12:
Springt zu Schritt 01 der angewiesenen Sequenz.

9. Tippen Sie auf „Pedal 1 Type“ oder „Pedal 2 Type“ zum Einstellen der Pedalfunktion.

Increment:
Schaltet weiter zum nächsten Sequenzschritt. Springt zu Schritt 1 der Sequenz, wenn der aktuelle Sequenzschritt beim Betätigen des Pedals auf „Top*“ steht. Wenn das Pedal betätigt wird, während „End“ das Ziel des Vorgangs ist, wird die von Einstellung „Sequence End Type“ vorgegebene Operation ausgeführt. Konfigurieren dieser Einstellung deaktiviert die im CONTROLLER-Bildschirm vorgenommene Pedaleinstellung.

Decrement:
Schaltet zum vorherigen Sequenzschritt zurück. Rückwärts ist nicht möglich, wenn der aktuelle Sequenzschritt „Top*“ oder Schritt 01 ist. Konfigurieren dieser Einstellung deaktiviert die im CONTROLLER-Bildschirm vorgenommene Pedaleinstellung.

Off:
Deaktiviert das Wechseln des Sequenzschritts mit dem Pedal. Wählen von „Off“ für diese Einstellung aktiviert die im CONTROLLER-Bildschirm vorgenommene Pedaleinstellung.

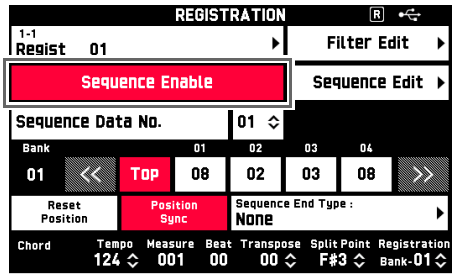
* „Top“ zeigt den Anfang der Sequenzdaten an. „Increment“ ruft Schritt 01 ab. Bei Bewegen zu „Top“ aus einer anderen Sequenzposition wird nichts abgerufen.

Nutzen einer Registrierungssequenz beim Spielen

1. Tippen Sie im MENU-Bildschirm auf „REGISTRATION“.

Dies zeigt den REGISTRATION-Bildschirm an.

2. Tippen Sie auf „Sequence Enable“ zum Einschalten.



3. Tippen Sie auf „Sequence Data No.“ und geben Sie dann mit den Tasten **9** **∨/NO**, **∧/YES** die Nummer der zu verwendenden Sequenz ein.

4. Beim Spielen kann das Setup des Digital-Keyboards jederzeit durch Betätigen des Pedals entsprechend der eingestellten Sequenz weitergeschaltet werden.

- Sie können einen bestimmten Schritt in die Bildschirmmitte bewegen, indem Sie auf die betreffende Schrittnummer tippen.

HINWEIS

- Die Tasten „Reset Position“ und „Position Sync“ im REGISTRATION-Bildschirm haben die unten beschriebenen Funktionen.

  Reset Position:
  Macht „Top“ zum aktuellen Sequenzschritt. Obwohl „Top“ zum aktuellen Sequenzschritt wird, sind die Klangfarbe- und Rhythmus-Einstellungen unverändert.

  Position Sync:
  Zeigt die aktuell gewählte Nummer in Bildschirmmitte an.

Benutzen der Pads (Tutorial)

Verwenden Sie die Vorgehen dieses Abschnitts zum Vornehmen von erweiterten Pad-Einstellungen und zum Zumischen durch Overdubbing von Phrasen. Sie können auch die Pad-Daten für jedes Ereignis bearbeiten (Ereignis-Editieren). Näheres zum Bearbeiten von Ereignissen finden Sie unter „Bearbeiten von Ereignissen“ (Seite DE-62).

Abändern von Wiedergabe-Einstellungen

Verwenden Sie das nachstehende Vorgehen zum Einstellen von Tonhöhe und Lautstärkepegel und zum Vornehmen weiterer Einstellungen für den beim Antippen eines Pads erzeugten Sound. Welche Parameter bearbeitet werden können, richtet sich nach der Art der Daten, die dem Pad zugewiesen sind.

1. Tippen Sie im MENU-Bildschirm auf „PAD“.

Dies zeigt den PAD-Bildschirm an.

2. Tippen Sie im PAD-Bildschirm auf das Pad, dessen Einstellung Sie ändern möchten.

3. Tippen Sie auf „Setting“.

Dies zeigt den Editierbildschirm an.

4. Tippen Sie auf den einzustellenden Gegenstand und ändern Sie dann den Parameter.

- Näheres über editierbare Parameter finden Sie unter „Liste der Einstellpunkte“ (Seite DE-48).

5. Tippen Sie auf **14 EXIT**.

Dies ruft den PAD-Bildschirm zurück.

HINWEIS

- Die Einstellungen für die Pad-Wiedergabe sind in Pad-Banken gespeichert. Zum Speichern von Einstellungen speichern Sie bitte die Pad-Bank, in der sie enthalten sind. Näheres zum Speichern von Pad-Banken finden Sie unter „Speichern einer Anwenderbank“ (Seite DE-52).

Liste der Einstellpunkte

■ Phrasen-Einstellpunkte

Punkt	Beschreibung	Einstell-punkt
Part	Wählt den Part zum Abspielen der Phrase. Für diese Einstellung können mehrere Parts gewählt werden.	Part 1 bis Part 16
Key Shift	Ändert die Tonhöhe während der Wiedergabe. Ein niedriger Einstellwert senkt die Tonhöhe der Wiedergabe ab und ein höherer Wert hebt sie an.	–24 bis 24
Timing Sync	Synchronisiert die durch Antippen des Pads gestartete Phrasenwiedergabe mit dem Timing des MIDI-Recorders und/oder der automatischen Begleitung. Off: Keine Synchronisierung Beat: Erzwingt die Korrektur von Abweichungen in Schlageinheiten. Measure: Erzwingt die Korrektur von Abweichungen in den Takteinheiten.	Off, Beat, Measure
Chord Sync	Korrigiert die Tonhöhe der Phrase entsprechend dem Akkord der automatischen Begleitung. Alle Phrasen in der „Accomp“-Unterkategorie sind akkordsynchronisiert. Chord Sync arbeitet nicht korrekt, wenn die Phrasendaten als etwas anderes als C-Akkord-Daten interpretiert werden. **Wichtig!** • Mit anderen Daten als denen der aktuellen Accomp-Unterkategorie arbeitet „Chord Sync“ eventuell nicht korrekt. • Um Phrasendaten mit „Chord Sync“ kompatibel zu machen, erstellen Sie die als C-Akkord-Daten zu interpretierenden Daten bei deren Aufnahme oder Bearbeitung.	Off, On
Break Point	Dieser Parameter legt einen Grundton von C bis B als den Punkt fest, an dem die Bass- und Akkordnoten der Begleitautomatik um eine Oktave gesenkt werden.	C bis B
Velocity Control (Nur MZ-X500)	Bei „On“ ändert sich die Velocity je nach Stärke des Antippens auf dem Pad. Bei „Off“ ist die Velocity fest eingestellt.	Off, On

■ Sampling-Einstellpunkte

Punkt	Beschreibung	Einstell-punkt
Key Shift	Ändert die Tonhöhe während der Wiedergabe. Ein niedriger Einstellwert senkt die Tonhöhe ab und ein höherer Wert hebt sie an.	–24 bis 24
Volume	Stellt den Pegel der Wiedergabelautstärke ein. Ein höherer Wert bedeutet eine höhere Lautstärke.	0 bis 127
Loop Timing Unit	Legt die beim Looping eines gesampelten Sounds zu verwendende Noteneinheit fest.	𝅝, 𝅗𝅥, ♩, ♫, ♩, ♫, ♪, ♬, ♪, ♬, 𝅘𝅥𝅯, ♬
Loop Timing	Legt die beim Looping eines gesampelten Sounds zu verwendende Noteneinheit als Mehrfaches der mit Loop Timing Unit eingestellten Einheit fest.	Unit × 1 bis Unit × 9
Touch Sense (nur MZ-X500)	Bei „On“ ändert sich die Lautstärke des erzeugten Sounds je nach Stärke des Antippens auf dem Pad. Bei „Off“ ist die Lautstärke fest eingestellt.	Off, On

HINWEIS

- Wiedergabe- und/oder Loop- und Hold-Einstellungen sind nicht direkt nach der Aufnahme eines Samples möglich. Diese Einstellungen können erst vorgenommen werden, nachdem das Sample als Anwenderdaten gespeichert wurde.

■ Akkordfolge-Einstellpunkte (nur MZ-X500)

Punkt	Beschreibung	Einstell-punkt
Root	Legt den Grundton des Akkords während der Wiedergabe fest.	C bis B
Timing Sync	Synchronisiert die durch Antippen des Pads gestartete Akkordwiedergabe mit dem Timing des MIDI-Recorders und/oder der automatischen Begleitung. Off: Keine Synchronisierung Beat: Erzwingt die Korrektur von Abweichungen in Schlageinheiten. Measure: Erzwingt die Korrektur von Abweichungen in den Takteinheiten.	Off, Beat, Measure

Wichtige Hinweise zum Aufnehmen

- Wenn Sie die Pad-Nummer ändern oder eine Bedienung vornehmen, mit der Sie den Pad-Bildschirm oder Pad-Einstellbildschirm verlassen, bevor Sie die auf dem Pad aufgenommenen Daten als Anwenderdaten gespeichert haben, werden die aufgenommenen Daten verworfen und die Paddaten stellen sich auf den Datenstand von vor dem Aufnehmen der neuen Daten zurück.
- Falls noch eine MIDI-Recorder- oder Audio-Recorder-Aufnahme läuft, stoppen Sie diese bitte, bevor Sie eine Pad-Aufnahme vornehmen.
- Eine Bedienung, durch die der Pad-Bildschirm geschlossen wird, ist in Aufnahmebereitschaft und während einer laufenden Pad-Aufnahme nicht ausführbar.
- Wenn Sie auf einem Pad aufnehmen und dann die Pad-Bank speichern, bevor Sie die aufgenommenen Daten als Anwenderdaten gespeichert haben, werden die aufgenommenen Daten verworfen und die Pad-Bank stellt sich beim Speichern auf den Datenstand von vor der Aufnahme zurück.

Abändern von Aufnahme-Einstellungen

Verwenden Sie das nachstehende Vorgehen zum Vornehmen erweiterter Einstellungen für Aufnahme auf einem Pad. Welche Parameter bearbeitet werden können, richtet sich nach der Art der Daten, die dem Pad zugewiesen sind.

1. Tippen Sie im MENU-Bildschirm auf „PAD“.

2. Wählen Sie das Pad, dessen Einstellungen Sie vornehmen möchten.

3. Tippen Sie auf „●“.

Dies zeigt den PAD RECORD SELECT-Bildschirm an.

4. Wählen Sie den Typ des zu bespielenden Pads.

Dies zeigt den PAD RECORD WAIT-Bildschirm an.

5. Tippen Sie auf „Rec Setting“.

Dies zeigt den PAD REC SETTING-Bildschirm an.

6. Tippen Sie auf den einzustellenden Gegenstand und ändern Sie dann den Parameter.

- Näheres über editierbare Parameter finden Sie unter „Liste der Einstellpunkte“ (Seite DE-50).

7. Tippen Sie auf **14 EXIT**.

Dies ruft den PAD RECORD WAIT-Bildschirm zurück.

Liste der Einstellpunkte

■ Einstellpunkte für Phrasen und Akkordfolgen

Punkt	Beschreibung	Einstellpunkt
Length	Legt die Länge der aufzunehmenden Phrase fest. Bei „Auto“ läuft die Aufnahme bis zu dem Takt weiter, bei dem Sie sie mit „■“ stoppen.	Auto, 1 Measure bis 16 Measures
Precount	Legt fest, ob beim Aufnehmen ein Vorzählton ausgegeben werden soll.	Off, 1 Measure, 2 Measures
Beat	Legt die Schläge pro Takt bei der Aufnahme fest.	2/4 bis 8/4, 2/8 bis 16/8
Metronome	Legt fest, ob bei der Aufnahme das Metronom ertönen soll.	Off, On

HINWEIS

- Die Einstellungen „Length“ und „Beat“ können bei Overdubbing von Phrasen nicht geändert werden. Die Einstellungen der ersten aufgenommenen Phrase werden verwendet.

■ Sampling-Einstellpunkte

Punkt	Beschreibung	Einstellpunkt
Length	Weist die Länge des Samples an. Zulässige Anzahl Samples: 4 (Long), 32 (Short)	Short (circa 3 Sekunden), Long (circa 9 Sekunden)
Auto Start	Legt fest, ob die Aufnahme bei Eingang eines Tons automatisch starten soll. Bei „Off“ muss die Aufnahme mit „▶“ gestartet werden.	Off, On
Threshold	Wenn „On“ für „Auto Start“ gewählt ist, startet die Aufnahme automatisch, wenn der Ton von der gesampelten externen Klangquelle die eingestellte Schwelle erreicht oder überschreitet. Ein kleinerer Einstellwert bedeutet, dass die Aufnahme bei einem entsprechend kleineren Eingangston startet. • Der „Threshold“-Wert der Anfangsvorgabe für jede Aufnahmesitzung ist „20“.	0 bis 120

Oberdubbing-Aufnahme von Phrasen

Verwenden Sie das nachstehende Vorgehen zum Aufnehmen einer Phrase über einer bereits vorhandenen Phrase, um eine Kombination aus beiden zu erzeugen.

1. Tippen Sie im MENU-Bildschirm auf „PAD“.

Dies zeigt den PAD-Bildschirm an.

2. Tippen Sie auf die Nummer des Pads, auf das die Phrase abgespeichert werden soll, zu der Sie zumischen wollen (Original-Phrase).

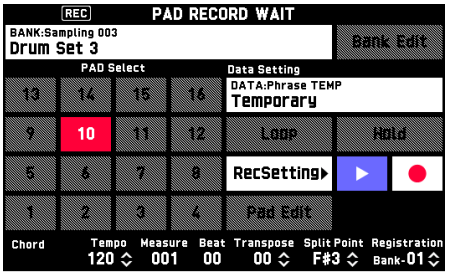
Bei einem Pad, dem andere Daten als eine Phrase zugewiesen sind, ist kein Overdubbing möglich.

3. Tippen Sie auf das „●“-Icon.

Dies zeigt den PAD RECORD SELECT-Bildschirm an.

4. Tippen Sie auf „Phrase Overdub“.

Dies zeigt den PAD RECORD WAIT-Bildschirm an.



5. Spielen Sie auf der Tastatur oder mit den Pads, Rädern usw. die Overdub-Phrase.

- Dies startet die Aufnahme der Overdub-Phrase zusammen mit der Wiedergabe der für das Overdubbing gewählten Original-Phrase. Die Wiedergabe wird wiederholt, wobei die Originalphrase zusammen mit dem abgespielt wird, was Sie in der aktuellen Overdubbing-Sitzung aufgenommen haben. Sie können beliebig oft zumischen, da die Wiedergabe wiederholt wird.

6. Tippen Sie nach dem Ende der Aufnahme auf „■“.

7. Speichern Sie die Overdub-Aufnahme wie unter „Speichern von Pad-Daten“ (Seite DE-51) beschrieben.

HINWEIS

- Die Phrasenlänge und Schläge pro Takt einer Overdub-Aufnahme sind die gleichen wie die der Originalphrase.
- Wenn die Originalphrase kürzer als ein Schlag ist, verlängert sich ihre Aufnahme auf die Länge eines Schlags.

Ändern des Startpunkts von gesampelten Daten

Mit dem nachstehenden Vorgehen können Sie den Wiedergabe-Startpunkt eine Samples ändern.

1. Nehmen Sie das Sample über den PAD-Bildschirm auf einem der Pads auf.
   - Näheres zum Aufnehmen eines Samples finden Sie in der BEDIENUNGSANLEITUNG (Grundlagen) des Digital-Keyboards.
2. Tippen Sie auf „Pad Edit“.
3. Tippen Sie im PAD DATA EDIT-Bildschirm auf „Sample Edit“.
4. Tippen Sie auf „Start Position“ und ändern Sie dann mit den Tasten **9** **∨/NO, ∧/YES** die Startposition.
   - Antippen des bespielten Pads oder Berühren von „▶“ im Bildschirm startet die Wiedergabe ab dem eingestellten Punkt.
5. Speichern Sie das Sample wie unter „Speichern von Pad-Daten“ (Seite DE-51) beschrieben.

HINWEIS

- Der Startpunkt der Sample-Wiedergabe kann nur im Zeitraum zwischen der Aufnahme des Samples und dem Punkt des Speicherns als Anwenderdaten geändert werden. Der Startpunkt eines Preset- oder gespeicherten Samples kann nicht geändert werden.
- Wenn Sie den Wert eines Wiedergabe-Startpunkts auf 44100 setzen, startet die Wiedergabe nach einer Sekunde (44.100 Hz Samplingfrequenz).

Speichern von Pad-Daten

Verwenden Sie das nachstehende Vorgehen zum Speichern von Daten und/oder Einstellungen, die auf einem Pad aufgenommen wurden.

1. Tippen Sie auf „Pad Edit“ im PAD-Bildschirm, während ein Pad die zu speichernde Daten enthält.
   Dies zeigt den PAD DATA EDIT-Bildschirm an.
2. Tippen Sie im PAD DATA EDIT-Bildschirm auf „Write“.
3. Tippen Sie nach Eingabe des Datennamens auf „Enter“.
4. Tippen Sie auf die Speicherziel-Anwenderdaten und dann auf „Execute“.
5. Tippen Sie auf „Yes“.
   - Um den Speichervorgang abzubrechen, tippen Sie bitte auf „No“.

Löschen von Pad-Daten

Mit dem nachstehenden Vorgehen können Sie zuvor erstellte Pad-Daten wieder löschen.

1. Tippen Sie im PAD-Bildschirm auf „Pad Edit“.
2. Tippen Sie im PAD DATA EDIT-Bildschirm auf „Clear“.
3. Tippen Sie auf die zu löschenden Daten.
4. Tippen Sie auf „Execute“.
5. Tippen Sie auf „Yes“.
   Dies löscht die gewählten Daten.
   - Falls nicht gelöscht werden soll, tippen Sie bitte auf „No“.

Umbenennen von Pad-Daten

Mit dem nachstehenden Vorgehen können Sie Pad-Daten, die Sie aufgenommen oder bearbeitet haben, einen anderen Namen geben.

1. Tippen Sie bei einem Pad, das mit einer Aufnahme und/oder Daten belegt ist, auf „Pad Edit“ im PAD-Bildschirm.
2. Tippen Sie auf „Rename“.
   Dies schaltet auf einen Eingabebildschirm.
3. Geben Sie den neuen Namen für die neuen Pad-Daten ein.
4. Wenn die Eingabe beendet ist, tippen Sie bitte auf „Enter“.

HINWEIS

- Sie können die Bearbeitung der Pad-Daten auch nach dem Umbenennen der Daten wieder fortsetzen. Speichern Sie die Pad-Daten, was den geänderten Datennamen speichert. Siehe „Speichern von Pad-Daten“ (Seite DE-51).

Speichern einer Anwenderbank

Eine Bank, deren Pad-Funktionen geändert wurden, wird als Anwenderbank gespeichert.

1. Tippen Sie im MENU-Bildschirm auf „PAD“.
2. Tippen Sie auf „Bank Edit“.
   Dies zeigt den PAD BANK EDIT-Bildschirm an.
3. Tippen Sie auf „Write“.
4. Tippen Sie im PAD BANK WRITE-Bildschirm auf „Rename“.
   Dies zeigt einen Eingabebildschirm an.
5. Geben Sie den Banknamen ein und tippen Sie dann auf „Enter“.
   Dies ruft den PAD BANK WRITE-Bildschirm zurück.
6. Tippen Sie auf die Ziel-Anwenderbank.
   Falls in der Anwenderbank bereits Daten gespeichert sind, wird neben ihr ein Sternchen (*) angezeigt.
7. Tippen Sie auf „Execute“.
   Falls in der gewählten Bank noch keine Daten gespeichert sind, erscheint die Meldung „Sure?“. Wenn sie bereits Daten enthält, erscheint die Meldung „Replace?“.
8. Tippen Sie auf „Yes“.
   Wenn die gewählte Bank bereits Daten enthält, werden die enthaltenen Daten mit den neuen Daten überschrieben.

Löschen einer Anwenderbank

Mit dem nachstehenden Vorgehen können Sie eine zuvor erstellte Anwenderbank wieder löschen.

1. Tippen Sie im MENU-Bildschirm auf „PAD“.
2. Tippen Sie auf „Bank Edit“.
3. Tippen Sie auf „Clear“.
4. Tippen Sie auf den Namen der zu löschenden Bank.
5. Tippen Sie auf „Execute“.
6. Tippen Sie auf „Yes“.
   Dies löscht die gewählten Daten.
   - Falls nicht gelöscht werden soll, tippen Sie bitte auf „No“.

Kopieren von Pad-Daten

Mit dem nachstehenden Vorgehen können Sie beim Bearbeiten einer Bank Daten von einem Pad auf ein anderes Pad in derselben Bank kopieren.

1. Tippen Sie im MENU-Bildschirm auf „PAD“.
2. Tippen Sie auf „Bank Edit“.
3. Tippen Sie auf „Pad Copy“.
4. Tippen Sie auf die Nummer des Kopierquelle-Pads (Source) und die Nummer des Zielpads (Destination).
5. Tippen Sie auf „Execute“.
6. Tippen Sie auf „Yes“.
   - Zum Abbrechen des Kopiervorgangs tippen Sie bitte auf „No“.

Umbenennen einer Anwenderbank

Mit dem nachstehenden Vorgehen können Sie einer zuvor erstellten Anwenderbank einen anderen Namen geben.

1. Tippen Sie im MENU-Bildschirm auf „PAD“.
2. Wählen Sie die umzubenennende Bank.
   - Näheres zum Wählen einer Bank finden Sie in der BEDIENUNGSANLEITUNG (Grundlagen) des Digital-Keyboards.
3. Tippen Sie auf „Bank Edit“.
4. Tippen Sie auf „Rename“.
   Dies schaltet auf einen Eingabebildschirm.
5. Geben Sie den Namen für die neue Bank ein.
6. Wenn die Eingabe beendet ist, tippen Sie bitte auf „Enter“.

HINWEIS

- Sie können die Bearbeitung der Daten einer Pad-Bank auch nach dem Umbenennen der Bank wieder fortsetzen. Speichern Sie die Anwenderbank, was den geänderten Datennamen speichert. Siehe „Speichern einer Anwenderbank“ (Seite DE-52).

MIDI-Recorder (Tutorial)

Aufnehmen im Vortragspart eines bestimmten Songs (Spuraufnahme)

Sie können bestimmte Instrumente, die linke Hand und die rechte Hand oder andere Parts eines Songs getrennt aufnehmen und dann abschließend zum fertigen Song kombinieren.

■ Was ist eine Spur?

Als „Spur“ (bzw. „Track“) bezeichnet man einen separat aufgenommenen Part eines Songs. Der MIDI-Recorder dieses Digital-Keyboards umfasst insgesamt 17 Spuren einschließlich einer nachstehend beschriebenen Systemspur.

- **Systemspur**
  Zusätzlich zu den auf der Tastatur gespielten Noten und anderen Vortragsdaten enthält die Systemspur auch zahlreiche Setup-Informationen für den Song, wie z.B. die Einstellungen für Mischklang ein/aus, Tastaturteilung ein/aus, Tempo, Begleitautomatik, Halltyp usw. Für die Aufnahme auf der Systemspur gilt die in der BEDIENUNGSANLEITUNG (Grundlagen) des Digital-Keyboards beschriebene Aufnahmemethode.
- **Spuren 01 bis 16**
  Auf diesen Spuren können Sie die gespielten Noten, die Pitchbendrad- und Pedalbetätigung und die Klangfarben-Einstellung der Tastatur aufzeichnen. Zur Erstellung des gewünschten Songs können diese Spuren dann mit der Systemspur und untereinander kombiniert werden.

■ Von den Spuren unterstützte Daten

Nachstehend sind die Daten beschrieben, die auf den Spurtypen aufgenommen werden können.

Systemspur, Spuren 01 bis 16

Vortrag auf der Tastatur*1, Tastaturklangfarbe-Einstellung*1, Pedal- und Pitchbend-Rad-Bedienung, Mixer-Einstellungen (außer für Part ein/aus), Part-Handhabung über einen Controller, DSP-Betrieb*2

Nur Systemspur

Rhythmus, Balance-Einstellung, Effekt-Einstellung (Reverb, Chorus, Delay, Bypass), Tempo, Begleitautomatik-Wiedergabe/Einstellung, One-Touch-Preset, Musik-Preset-Wiedergabe*3, Registrierung*3, 4, Systemhandhabung über Controller*5, Pad-Wiedergabe

*1 Upper 1 nur für Spuren 1 bis 16
*2 Für den DSP-Betrieb kann nur DSP Line 1 oder DSP Line 2 aufgenommen werden. Im Falle einer neuen Aufnahme („New“ für Einstellung „Rec Type“ gewählt) wird der DSP Line 1-Betrieb aufgezeichnet. Bei allen anderen Aufnahmearten wird der DSP Line 2-Betrieb aufgezeichnet.
*3 Nur Abruf
*4 Die Transponiereinstellung der abgerufenen Daten kann nicht mit aufgezeichnet werden.
*5 Die Einstellungen von Funktionen wie Master Comp und Master EQ werden allerdings nicht gespeichert.

HINWEIS

- Wenn Sie mit Klangfarben oder anderen Daten spielen, die nicht im Speicher des Digital-Keyboards gespeichert sind (angezeigt durch ein Ausrufungszeichen neben dem Datennamen), wird Ihr Vortrag vom MIDI-Recorder eventuell nicht aufgezeichnet. Speichern Sie die Daten, bevor Sie den MIDI-Recorder benutzen.

1. Nehmen Sie mit dem MIDI-Recorder den ersten Part des Vortrags auf der Systemspur auf.

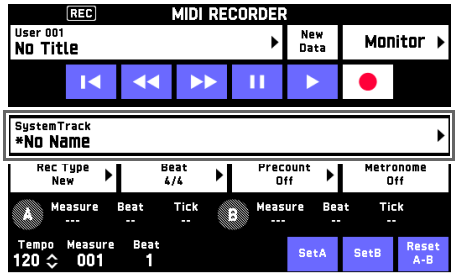
Näheres zum Aufnehmen finden Sie in der BEDIENUNGSANLEITUNG (Grundlagen) des Digital-Keyboards.

2. Wählen Sie als Nächstes die Klangfarbe des abzuspielenden und aufzunehmenden Parts.

3. Tippen Sie im MENU-Bildschirm auf „MIDI RECORDER“.

4. Drücken Sie „●“ zum Aufrufen des Speichermodus.

5. Tippen Sie auf den Namen der Spur.



6. Tippen Sie auf die zu bespielende Spur (Solo Track 1 bis Solo Track 16).

7. Beginnen Sie auf der Tastatur zu spielen.

Dies startet die Aufnahme zusammen mit der Wiedergabe der auf der Systemspur erfolgten Aufnahme, so dass Sie zur Systemspur mitspielen können.

8. Tippen Sie nach dem Ende des Mitspielens auf „■“.

Dies ruft den Wiedergabemodus auf. Tippen Sie auf „▶“, um die bis zu diesem Punkt erfolgte Aufnahme abzuspielen. Zum Stoppen der Wiedergabe tippen Sie bitte auf „■“.

- Nach der folgenden Anleitung können Sie einzelne Spuren ein- (Wiedergabe aktiviert) und ausschalten (Wiedergabe deaktiviert). Dies ermöglicht das Abhören nur der beim Aufnehmen auf einer neuen Spur gewünschten Spur(en).

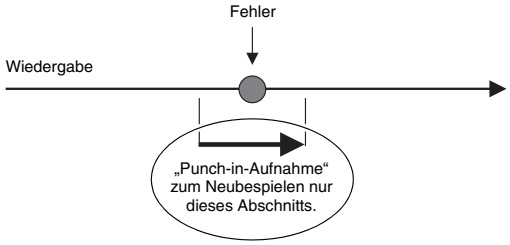
  (1) Tippen Sie auf „Monitor“.
  Dies zeigt den Bildschirm mit den Wiedergabe-Eigenschaften des MIDI-Recorders an.
  (2) Sie können für jede der Spuren „Mute“ oder „Solo“ wählen.
  Mute: Die Spur wird nicht abgespielt.
  Solo: Die Spur wird getrennt abgespielt.

Sie können aufgenommene Spuren einzeln stummschalten, damit sie bei der Aufnahme einer neuen Spur nicht abgespielt werden.

9. Wiederholen Sie die obigen Schritte 2 bis 8 so oft, wie zum Aufnehmen aller für den Song benötigten Spuren erforderlich.

Neubespielen eines Abschnitts in einem Recordersong (Punch-in-Aufnahme)

Wenn Sie in einem Recordersong einen bestimmten Abschnitt verbessern oder korrigieren möchten, können Sie diesen durch „Punch-in-Aufnahme“ neu bespielen.



1. Rufen Sie den MIDI-Recorder-Aufnahmemodus auf und wählen Sie dann die Spur, auf der die Punch-in-Aufnahme erfolgen soll.

- Näheres zum Wählen einer Spur siehe Schritte 4 und 5 unter „Aufnehmen im Vortragspart eines bestimmten Songs (Spuraufnahme)“ (Seite DE-54).

2. Tippen Sie auf „Rec Type“.

3. Tippen Sie auf „Punch In Sync“.

- Um alle Daten zu löschen, die in der Spur hinter dem mit Punch-in neu bespielten Abschnitt liegen, tippen Sie bitte auf „Punch Out Erase“.

4. Tippen Sie auf „▶“.

Damit startet die Wiedergabe der gewählten Spur.

5. Wenn die Wiedergabe die neu zu bespielende Stelle erreicht, spielen Sie bitte die gewünschte(n) Note(n) auf der Tastatur.

Dies startet die Punch-in-Wiedergabe, spielen Sie deshalb weiter.

- Die Punch-in-Aufnahme startet auch auf Betätigen eines Pedals oder des Pitchbend-Rads.
- Außer dem Spielen auf der Tastatur können Sie die Punch-in-Aufnahme auch durch die nachfolgende Bedienung starten.
  Antippen von „Punch In“*1, Ändern der Klangfarbe, Ändern des Rhythmus*2, Ändern des Tempos*2.
  *1 Verwendet, wenn die Punch-in-Aufnahme ohne Verändern der Wiedergabe oder Einstellungen starten soll.
  *2 Nur Systemspur
- Bei der Punch-in-Wiedergabe können Sie durch Antippen von „◀◀“ rückwärts und durch Antippen von „▶▶“ vorwärts springen. Dies ermöglicht schnelleres Ansteuern der zu bespielenden Stelle. Sie können die Wiedergabe auch durch Antippen von „▮▮“ auf Pause schalten.

6. Tippen Sie nach dem Ende der Punch-in-Aufnahme auf „■“.

Hinter der Stelle, an der Sie „■“ angetippt haben, bleibt der Inhalt der Spur unverändert erhalten.

- Wenn Sie die Punch-in-Aufnahme vorzeitig abbrechen und die ursprünglichen Spurdaten beibehalten möchten, tippen Sie bitte auf „Cancel Punch“.

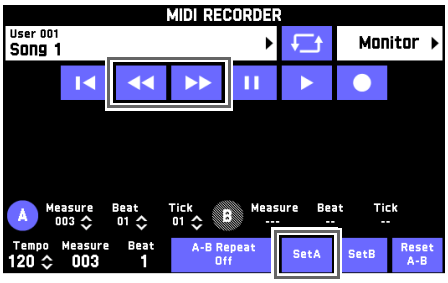
Einstellen der Lage einer Punch-in-Aufnahme (automatische Punch-in-Aufnahme)

Nach der folgenden Anleitung können Sie einen bestimmten Bereich für Punch-in-Aufnahme definieren.

1. Rufen Sie den MIDI-Recorder-Aufnahmemodus auf und wählen Sie dann die Spur, auf der die Punch-in-Aufnahme erfolgen soll.

- Näheres zum Wählen einer Spur siehe Schritte 4 und 5 unter „Aufnehmen im Vortragspart eines bestimmten Songs (Spuraufnahme)“ (Seite DE-54).

2. Zeigen Sie mit „◀◀“ und „▶▶“ den ersten Takt des zu bespielenden Abschnitts an und tippen Sie dann auf „Set A“.



3. Zeigen Sie mit „◀◀“ und „▶▶“ den letzten Takt an und tippen Sie dann auf „Set B“.

4. Tippen Sie auf „▮◀“ zum Zurückkehren zum Anfang des Songs oder stellen Sie mit „◀◀“ und „▶▶“ die Position zum Starten der Wiedergabe ein.

5. Tippen Sie auf „Rec Type“.

6. Tippen Sie auf „Punch In A-B“.

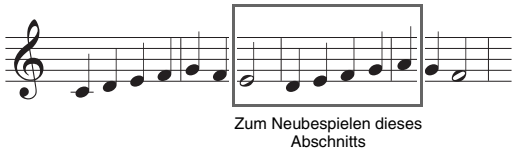
7. Tippen Sie auf „▶“.

- Die Punch-in-Aufnahme startet automatisch, wenn die Wiedergabe den Startpunkt erreicht, und endet, wenn sie den in Schritt 3 angewiesenen Endpunkt erreicht.

Einen Abschnitt mit weniger als einen Takt Länge neu bespielen

Weisen Sie für die Punch-in-Aufnahme wie nachstehend beschrieben eine Stelle an, die einen Teil eines Takts enthält.

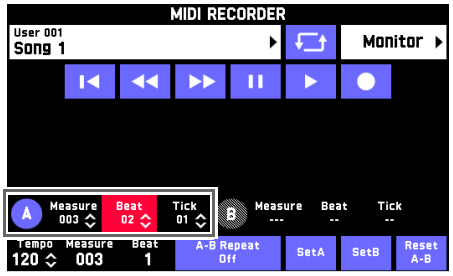
Beispiel: Zum Neubespielen ab Schlag 3 von Takt 2 bis Schlag 1 von Takt 4



1. Starten Sie mit dem MIDI-Recorder die Wiedergabe des Songs mit dem neu zu bespielenden Abschnitt.

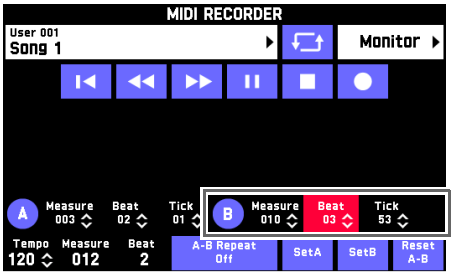
2. Tippen Sie auf „Set A“, wenn die Wiedergabe den Punkt erreicht, an dem die Punch-in-Aufnahme beginnen soll.

- Nach dem Antippen von „Measure“, „Beat“ oder „Tick“ für Punkt A können Sie den Startpunkt mit den Tasten 9 ∨, ∧ feineinstellen.



3. Tippen Sie auf „Set B“, wenn die Wiedergabe den Punkt erreicht, an dem die Punch-in-Aufnahme enden soll.

- Nach dem Antippen von „Measure“, „Beat“ oder „Tick“ für Punkt B können Sie den Endpunkt mit den Tasten 9 ∨, ∧ feineinstellen.



4. Tippen Sie auf „■“ zum Stoppen der Wiedergabe.

5. Tippen Sie auf „▮◀“ zum Zurückkehren zum Anfang des Songs oder stellen Sie mit „◀◀“ und „▶▶“ die Position zum Starten der Wiedergabe ein.

6. Tippen Sie auf „●“ zum Aufrufen des Aufnahmemodus und wählen Sie die Spur, auf der die Punch-in-Aufnahme erfolgen soll.

- Näheres zum Wählen einer Spur siehe Schritte 4 und 5 unter „Aufnehmen im Vortragspart eines bestimmten Songs (Spuraufnahme)“ (Seite DE-54).

7. Tippen Sie auf „Rec Type“.

8. Tippen Sie auf „Punch In A-B“.

9. Tippen Sie auf „▶“.

- Die Punch-in-Aufnahme startet automatisch, wenn die Wiedergabe den Startpunkt erreicht, und endet, wenn sie den in Schritt 3 angewiesenen Endpunkt erreicht.

Overdubbing einer bespielten Spur

Mit dem nachstehenden Vorgehen können Sie zu einer Spur, die bereits Aufnahmedaten enthält, einen neuen Vortrag aufnehmen und die neuen mit den alten Daten kombinieren.

1. Rufen Sie den MIDI-Recorder-Aufnahmemodus auf und wählen Sie dann die bespielte Spur, zu der das Overdubbing erfolgen soll.

- Näheres zum Wählen einer Spur siehe Schritte 4 und 5 unter „Aufnehmen im Vortragspart eines bestimmten Songs (Spuraufnahme)“ (Seite DE-54).

2. Tippen Sie auf „Rec Type“.

3. Tippen Sie auf „Over Dubbing“.

4. Tippen Sie auf „▶“.

Dies startet die Aufnahme zusammen mit der Wiedergabe der auf der Spur vorhandenen Aufnahme, so dass Sie mitspielen können.

- Anschlagen von Tastaturtasten oder Betätigen eines Pedals ohne Antippen von „▶“ startet ebenfalls automatisch die Aufnahme.
- Zum Stoppen des Overdubbings tippen Sie bitte auf „Cancel OVDB“.

5. Tippen Sie nach dem Ende des Mitspielens auf „■“.

Bearbeiten von MIDI-Daten

Mit den Vorgehen dieses Abschnitts können aufgezeichnete MIDI-Daten umbenannt, kopiert und gelöscht werden.

Aufgezeichnete MIDI-Daten umbenennen

1. Tippen Sie im MENU-Bildschirm auf „MIDI RECORDER“.
2. Tippen Sie auf den Datennamen.
3. Tippen Sie auf „User Data Edit“.
4. Tippen Sie auf „Rename“.
5. Tippen Sie auf die umzubenennenden Daten.
6. Geben Sie den neuen Namen ein.
7. Tippen Sie nach der Eingabe des Namens auf „Enter“.
8. Tippen Sie auf „Yes“.
   - Zum Abbrechen des Umbenennvorgangs tippen Sie bitte auf „No“.

Aufgezeichnete MIDI-Daten kopieren

1. Tippen Sie im MENU-Bildschirm auf „MIDI RECORDER“.
2. Tippen Sie auf den Datennamen.
3. Tippen Sie auf „User Data Edit“.
4. Tippen Sie auf „Copy“.
5. Tippen Sie auf die zu kopierenden Daten.
6. Tippen Sie auf „Execute“.
7. Tippen Sie auf „Yes“.
   - Zum Abbrechen des Kopiervorgangs tippen Sie bitte auf „No“.

Aufgezeichnete MIDI-Daten löschen

1. Tippen Sie im MENU-Bildschirm auf „MIDI RECORDER“.
2. Tippen Sie auf den Datennamen.
3. Tippen Sie auf „User Data Edit“.
4. Tippen Sie auf „Delete“.
5. Tippen Sie auf die zu löschenden Daten.
6. Tippen Sie auf „Execute“.
7. Tippen Sie auf „Yes“.

   Dies löscht die gewählten MIDI-Daten.
   - Falls nicht gelöscht werden soll, tippen Sie bitte auf „No“.

Bearbeiten einer Spur

Mit den Vorgehen dieses Abschnitts können Sie bespielte Spuren umbenennen und kopieren und eine Reihe von Bearbeitungen vornehmen.

Eine Spur umbenennen

1. Tippen Sie im MENU-Bildschirm auf „MIDI RECORDER“.
2. Tippen Sie auf „Monitor“.
3. Tippen Sie auf „Edit“.
4. Tippen Sie auf „Track Edit“.
5. Tippen Sie auf „Rename“.
6. Tippen Sie auf die umzubenennende Spur.
7. Geben Sie den neuen Namen ein.
8. Tippen Sie nach der Eingabe des Namens auf „Enter“.
9. Tippen Sie auf „Yes“.
   - Zum Abbrechen des Umbenennvorgangs tippen Sie bitte auf „No“.

Eine Spur auf eine andere kopieren

1. Tippen Sie im MENU-Bildschirm auf „MIDI RECORDER“.
2. Tippen Sie auf „Monitor“.
3. Tippen Sie auf „Edit“.
4. Tippen Sie auf „Track Edit“.
5. Tippen Sie auf „Copy“.
6. Tippen Sie in der „Source“-Liste auf die zu kopierende Spur.
7. Tippen Sie in der „Destination“-Liste auf die Zielspur.
8. Tippen Sie auf „Execute“.
9. Tippen Sie auf „Yes“.
   - Zum Abbrechen des Kopiervorgangs tippen Sie bitte auf „No“.

Zwei Spuren zu einer einzigen Spur kombinieren

1. Tippen Sie im MENU-Bildschirm auf „MIDI RECORDER“.
2. Tippen Sie auf „Monitor“.
3. Tippen Sie auf „Edit“.
4. Tippen Sie auf „Track Edit“.
5. Tippen Sie auf „Merge“.
6. Wählen Sie die zusammenzulegenden Spuren.

   Source A: Tippen Sie auf die Spur, die zuerst kommen soll.
   Source B: Tippen Sie auf die Spur, die nach der Source A-Spur kommen soll.
7. Tippen Sie in „Destination“ auf die Zielspur.
8. Tippen Sie auf „Execute“.
9. Tippen Sie auf „Yes“.
   - Falls nicht zusammengelegt werden soll, tippen Sie bitte auf „No“.

Eine Spur löschen

1. Tippen Sie im MENU-Bildschirm auf „MIDI RECORDER“.
2. Tippen Sie auf „Monitor“.
3. Tippen Sie auf „Edit“.
4. Tippen Sie auf „Track Edit“.
5. Tippen Sie auf „Clear“.
6. Tippen Sie auf die zu löschende Spur.
7. Tippen Sie auf „Execute“.
8. Tippen Sie auf „Yes“.
   - Falls nicht gelöscht werden soll, tippen Sie bitte auf „No“.

Einen leeren Takt an einer bestimmten Stelle in einem bestimmten Song einfügen

1. Tippen Sie im MENU-Bildschirm auf „MIDI RECORDER“.
2. Tippen Sie auf „Monitor“.
3. Tippen Sie auf „Edit“.
4. Tippen Sie auf „Track Edit“.
5. Tippen Sie auf „Insert Measure“.
6. Tippen Sie auf die Spur, auf der Sie den leeren Takt einfügen möchten.
7. Tippen Sie auf den Gegenstand, dessen Einstellung Sie ändern möchten, und ändern Sie ihn dann mit den Tasten 9 ∨, ∧.

   Measure: Zum Eingeben der Taktnummer, von der die Einfügung beginnt.
   Size: Zum Eingeben der Anzahl einzufügender Takte.
8. Tippen Sie nach Vornehmen der Einstellungen auf „Execute“.
9. Tippen Sie auf „Yes“.
   - Um den Einfügevorgang abzubrechen, tippen Sie bitte auf „No“.

HINWEIS

- Wenn vor diesem Vorgang schon wie unter „Einstellen der Lage einer Punch-in-Aufnahme (automatische Punch-in-Aufnahme)“ (Seite DE-56) beschrieben ein Punkt A und Punkt B festgelegt wurde, erfolgen die Einstellungen „Measure“ und „Size“ automatisch.

Einen bestimmten Takt auf einer bestimmten Spur löschen

1. Tippen Sie im MENU-Bildschirm auf „MIDI RECORDER“.
2. Tippen Sie auf „Monitor“.
3. Tippen Sie auf „Edit“.
4. Tippen Sie auf „Track Edit“.
5. Tippen Sie auf „Delete Measure“.
6. Tippen Sie auf die Spur, die den zu löschenden Takt enthält.
7. Tippen Sie auf den Gegenstand, dessen Einstellung Sie ändern möchten, und ändern Sie ihn dann mit den Tasten 9 ∨, ∧.

   Measure: Zum Eingeben der Taktnummer, mit der die Löschung beginnt.
   Size: Zum Eingeben der Anzahl zu löschender Takte.
8. Tippen Sie nach Vornehmen der Einstellungen auf „Execute“.
9. Tippen Sie auf „Yes“.
   - Falls nicht gelöscht werden soll, tippen Sie bitte auf „No“.

HINWEIS

- Wenn vor diesem Vorgang schon wie unter „Einstellen der Lage einer Punch-in-Aufnahme (automatische Punch-in-Aufnahme)“ (Seite DE-56) beschrieben ein Punkt A und Punkt B festgelegt wurde, erfolgen die Einstellungen „Measure“ und „Size“ automatisch.

Einen bestimmten Schritt quantisieren*

* Die Quantisierung ist ein Vorgang, der das Timing des Noteneinsatzes im jeweiligen Schritt automatisch an eine Bezugsnote anpasst.

1. Tippen Sie im MENU-Bildschirm auf „MIDI RECORDER“.
2. Tippen Sie auf „Monitor“.
3. Tippen Sie auf „Edit“.
4. Tippen Sie auf „Track Edit“.
5. Tippen Sie auf „Quantize“.
6. Tippen Sie auf die zu quantisierende Spur.
7. Tippen Sie auf das Noten-Icon.
8. Tippen Sie auf die Note, die Sie als Bezugsnote für die Quantisierung verwenden möchten.
9. Tippen Sie auf den Gegenstand, dessen Einstellung Sie ändern möchten, und ändern Sie ihn dann mit den Tasten 9 ∨, ∧.

   Measure: Zum Eingeben der Taktnummer, mit der die Quantisierung beginnt.
   Size: Zum Eingeben der Anzahl zu quantisierender Takte.
10. Tippen Sie auf „Execute“.
11. Tippen Sie auf „Yes“.
    - Um den Quantisierungsvorgang abzubrechen, tippen Sie bitte auf „No“.

HINWEIS

- Wenn vor diesem Vorgang schon wie unter „Einstellen der Lage einer Punch-in-Aufnahme (automatische Punch-in-Aufnahme)“ (Seite DE-56) beschrieben ein Punkt A und Punkt B festgelegt wurde, erfolgen die Einstellungen „Measure“ und „Size“ automatisch.

Tonhöhe eines bestimmten Takts auf einer bestimmten Spur verschieben

1. Tippen Sie im MENU-Bildschirm auf „MIDI RECORDER“.
2. Tippen Sie auf „Monitor“.
3. Tippen Sie auf „Edit“.
4. Tippen Sie auf „Track Edit“.
5. Tippen Sie auf „Key Shift“.
6. Tippen Sie auf die Spur, auf der Sie die Tonhöhe verschieben möchten.
7. Tippen Sie auf den Gegenstand, dessen Einstellung Sie ändern möchten, und ändern Sie ihn dann mit den Tasten 9 ∨, ∧.

   Measure: Zum Eingeben der Taktnummer, mit der die Tonhöhenverschiebung beginnen soll.
   Size: Zum Eingeben der Anzahl der Takte, bei denen die Tonhöhe verschoben werden soll.
   Shift: Zum Eingeben, um wie viele Halbtöne die Tonhöhe verschoben werden soll. Sie können einen Wert im Bereich von –24 bis +24 einstellen.
8. Tippen Sie nach Vornehmen der Einstellungen auf „Execute“.
9. Tippen Sie auf „Yes“.
   - Um den Tonhöhenverschiebevorgang abzubrechen, tippen Sie bitte auf „No“.

HINWEIS

- Wenn vor diesem Vorgang schon wie unter „Einstellen der Lage einer Punch-in-Aufnahme (automatische Punch-in-Aufnahme)“ (Seite DE-56) beschrieben ein Punkt A und Punkt B festgelegt wurde, erfolgen die Einstellungen „Measure“ und „Size“ automatisch.

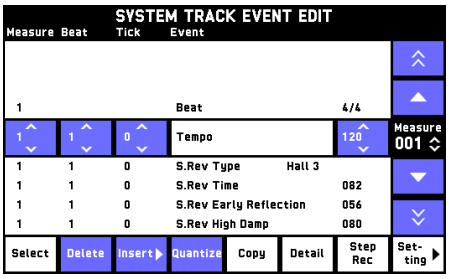
Bearbeiten von Ereignissen

Mustersequenzerdaten, Pad-Phrasen und Akkordfolgen sowie auch MIDI-Recorder-Daten werden als eine Folge von „Ereignissen“ (Events) aufgezeichnet. Ein Ereignis ist die kleinste Einheit der Datenkomponenten. Zum Beispiel werden beim Drücken einer Tastaturtaste Werte für die folgenden Vortragskomponenten aufgezeichnet: Starttakt der Note, Schlag und Spur, Notenhöhe, Notenlänge und Notenintensität.
Die aufgezeichneten Ereignisse können bearbeitet und in eine Ereignisfolge neue Ereignisse eingefügt werden.

Anzeigen des EVENT EDIT-Bildschirms

Das Vorgehen zum Anzeigen des EVENT EDIT-Bildschirms richtet sich danach, welche Digital-Keyboard-Funktion Sie aktuell benutzen.

Beispiel: MIDI-Recorder- EVENT EDIT-Bildschirm



Mustersequenzer-EVENT EDIT-Bildschirm anzeigen

1. Tippen Sie im MENU-Bildschirm auf „RHYTHM“.
2. Wählen Sie den zu bearbeitenden Rhythmus.
   - Näheres zum Wählen eines Rhythmus finden Sie in der BEDIENUNGSANLEITUNG (Grundlagen) des Digital-Keyboards.
3. Tippen Sie auf „Edit“.
4. Tippen Sie auf „Pattern Sequencer“.
5. Tippen Sie auf „Part Edit“.
6. Tippen Sie auf „Event Edit“.
   Dies zeigt den EVENT EDIT-Bildschirm des aktuell gewählten Mustersequenzers an.

WICHTIG!

- Die Bearbeitung von Mustersequenzer-Ereignissen ist möglich, wenn der Instrumentstatus (Seite DE-26) auf „Recorded“ oder „Empty“ steht. Wenn der Instrumentstatus auf „Fixed“ steht, ist die Bearbeitung von Mustersequenzer-Ereignissen nicht möglich.
- Die direkte Bearbeitung von Instrumentpart-Ereignissen mit Status „Fixed“ ist nicht möglich, Sie können einen solchen Instrumentpart aber in einen Anwenderbereich kopieren und dann die kopierten Daten bearbeiten. Näheres zum Kopiervorgang finden Sie unter „Die Daten der einzelnen Parts bearbeiten“ (Seite DE-30).

Pad-EVENT EDIT-Bildschirm anzeigen

1. Tippen Sie im MENU-Bildschirm auf „PAD“.
2. Weisen Sie die zu bearbeitenden Daten einem beliebigen Pad zu oder nehmen Sie diese neu auf dem Pad auf.
   - Näheres zur Handhabung von Pads finden Sie in der BEDIENUNGSANLEITUNG (Grundlagen) des Digital-Keyboards.
3. Tippen Sie auf „Pad Edit“.
   Dies zeigt den PAD DATA EDIT-Bildschirm an.
4. Tippen Sie auf „Event Edit“.
   Dies zeigt den EVENT EDIT-Bildschirm der dem gewählten Pad zugewiesenen Daten an.

HINWEIS

- Die Bearbeitung von Ereignissen ist nur möglich, wenn es sich bei den Pad-Daten um eine Phrase oder Akkordfolge handelt.
- Bei den Pads sind keine Schlagdaten inbegriffen. Aus diesem Grund wird die Lage von Ereignissen (Timing) auf Basis von 4/4 als Vorgabe angezeigt.
- Es können bis zu 32 Takte bearbeitet werden.

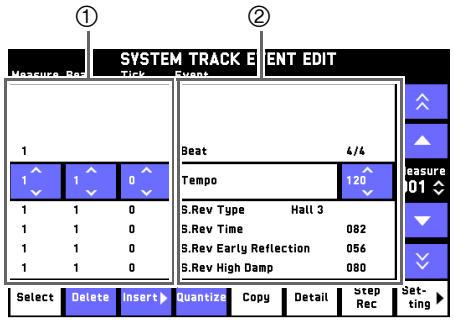
MIDI-Recorder-EVENT EDIT-Bildschirm anzeigen

1. Tippen Sie im MENU-Bildschirm auf „MIDI RECORDER“.
2. Tippen Sie auf „Monitor“.
3. Tippen Sie auf die zu bearbeitende Spur und dann auf „Edit“.
4. Tippen Sie auf „Event Edit“.
   Dies zeigt den EVENT EDIT-Bildschirm der gewählten Spur an.

Benutzen des EVENT EDIT-Bildschirms

EVENT EDIT-Bildschirm

Der EVENT EDIT-Bildschirm zeigt die einzelnen Ereignisse, aus denen die Daten bestehen.



① Die Lagen der Ereignisse (Zeitgabe) sind in Takten, Schlägen und Ticks angezeigt. Ein „Tick“ ist eine Einheit, die kürzer als ein Schlag ist.
Ein Schlag umfasst 96 Ticks im Falle von 2/4 bis 8/4 und 48 Ticks im Falle von 2/8 bis 16/8.

② Zeigt den Ereignistyp und seine Parameter-Einstellwerte. Welche Parameter angezeigt werden, richtet sich nach dem Ereignistyp.

Ereignisliste

Die nachstehende Tabelle zeigt Parameter und Einstellwerte für die Ereignis-Bearbeitung.

- Ein Linkspfeil (←) in der Spalte „Parametername“ zeigt an, dass der Name des Parameters der gleiche ist wie der Name des Parameters.
- Ein Kreis (○) in eine Funktionsspalte (MIDI-Rekorder usw.) zeigt an, dass ein Ereignis mit der betreffenden Funktion bearbeitet werden kann.
- Für ein Notenereignis eines Part-Ereignisses angezeigte Parameter können, wenn Sie dies möchten, auch ausgeblendet werden. Näheres siehe „Für ein Notenereignis angezeigte Parameter ändern“ (Seite DE-72).

■ Part-Ereignisse

Ereignisname	Parametername	Einstellungen	MIDI-Recorder		Muster-sequenzer	Pads	
			Systemspur	Spuren 01 bis 16		Phrase	Akkord
Note (Anzeigebeispiel: C4)	Velocity	V 000 bis V 127	○	○	○	○	
	Beat	B 000 bis B 999					
	Tick	T 00 bis 95 Einheit abhängig von den bearbeiteten Daten. 4/4: 1 Schlag = 95 Ticks 2/2: 1 Schlag = 47 Ticks					
	Off Velocity	Off V 000 bis Off V 127	○	○		○	
Pitch Bend	←	–8192 bis 0000 bis +8191	○	○	○	○	
Modulation	←	000 bis 127	○	○	○	○	
Damper	←	000 bis 127	○	○		○	
Soft	←	000 bis 127	○	○		○	
Sostenuto	←	000 bis 127	○	○		○	
Expression	←	000 bis 127	○	○		○	

Ereignisname	Parametername	Einstellungen	MIDI-Recorder		Muster-sequenzer	Pads	
			Systemspur	Spuren 01 bis 16		Phrase	Akkord
Channel Pressure	←	000 bis 127	○	○		○	
Tone	←	Siehe „Klangfarbenliste“ im separaten Anhang.	○	○		○	
Part Volume	←	000 bis 127	○	○		○	
Pan	←	–64 bis 0 bis +63	○	○		○	
Part Coarse Tune	←	–24 bis 0 bis +24	○	○		○	
Part Fine Tune	←	–99 bis 0 bis +99	○	○		○	
Bend Range	←	00 bis 24	○	○		○	
Reverb Send	←	000 bis 127	○	○		○	
Chorus Send	←	000 bis 127	○	○		○	
Delay Send	←	000 bis 127	○	○		○	
DSP Line	←	Aus, 1, 2	○	○		○	
Portamento Time	←	000 bis 127	○	○		○	
Portamento	←	Off, On	○	○		○	
Resonance	←	–64 bis 0 bis +63	○	○		○	
Release Time	←	–64 bis 0 bis +63	○	○		○	
Attack Time	←	–64 bis 0 bis +63	○	○		○	
Cutoff	←	–64 bis 0 bis +63	○	○		○	
Vibrate Rate	←	–64 bis 0 bis +63	○	○		○	
Vibrate Depth	←	–64 bis 0 bis +63	○	○		○	
Vibrate Delay	←	–64 bis 0 bis +63	○	○		○	
Portamento Control	←	000 bis 127	○	○		○	
Mod Depth Range	Modulation Depth Range	000 bis 127	○	○		○	
Sampled Pitch Form (Änderungsmethode für die Tonhöhe des erzeugten Instruments.)	←	Siehe „Sampled Pitch Form-Liste“ im separaten Anhang.	○	○		○	
Sampled Pitch Depth (Tiefe der Tonhöhenänderung des erzeugten Instruments.)	←	000 bis 127	○	○		○	
HL Detune (nur MZ-X500)	Hex Layer Detune	00 bis 31	○	○		○	
HL All Volume (nur MZ-X500)	Hex Layer All Volume	000 bis 127	○	○		○	
HL On Off (nur MZ-X500)	Hex Layer On Off Layer	Layer1 bis Layer6	○	○		○	
	Hex Layer On/Off	Off, On					
HL Volume (nur MZ-X500)	Hex Layer Volume Layer	Layer1 bis Layer6	○	○		○	
	Hex Layer Volume	000 bis 127					
HL Pan (nur MZ-X500)	Hex Layer Pan Layer	Layer1 bis Layer6	○	○		○	
	Hex Layer Pan	–64 bis 0 bis +63					
HL Oct Shift (nur MZ-X500)	Hex Layer Octave Shift Layer	Layer1 bis Layer6	○	○		○	
	Hex Layer Octave Shift	–2 bis 0 bis +2					
HL DSP On Off (nur MZ-X500)	Hex Layer DSP On Off Layer	Layer1 bis Layer6	○	○		○	
	Hex Layer DSP On/Off	Off, On					
HL P.L. Depth (nur MZ-X500)	Hex Layer Pitch LFO Depth Layer	Layer1 bis Layer6	○	○		○	
	Hex Layer Pitch LFO Depth	000 bis 127					

Ereignisname	Parametername	Einstellungen	MIDI-Recorder		Muster-sequenzer	Pads	
			Systemspur	Spuren 01 bis 16		Phrase	Akkord
HL F.L. Depth (nur MZ-X500)	Hex Layer Filter LFO Depth Layer	Layer1 bis Layer6	○	○		○	
	Hex Layer Filter LFO Depth	000 bis 127					
HL A.L. Depth (nur MZ-X500)	Hex Layer Amp LFO Depth Layer	Layer1 bis Layer6	○	○		○	
	Hex Layer Amp LFO Depth	000 bis 127					
VTW Org Pos	Virtual Wheel Organ Position Feet	16', 5 1/3', 8', 4', 2 2/3', 2', 1 3/5', 1 1/3', 1'	○	○		○	
	Virtual Wheel Organ Position	0 bis 8					
VTW Org Perc	Virtual Wheel Organ Percussion Type	2nd, 3rd	○	○		○	
	Virtual Wheel Organ Percussion On/Off	Off, On					
D.EQ Eq1 Frequency	DSP Equalizer EQ1 Frequency	100 Hz, 160 Hz, 200 Hz, 250 Hz, 315 Hz, 400 Hz, 500 Hz, 630 Hz, 800 Hz, 1.0 kHz, 1.3 kHz, 1.6 kHz, 2.0 kHz, 2.5 kHz, 3.2 kHz, 4.0 kHz, 5.0 kHz, 6.3 kHz, 8.0 kHz	○	○		○	
D.EQ Eq1 Gain	DSP Equalizer EQ1 Gain	–12 bis +12	○	○		○	
D.EQ Eq2 Frequency	DSP Equalizer EQ2 Frequency	100 Hz, 160 Hz, 200 Hz, 250 Hz, 315 Hz, 400 Hz, 500 Hz, 630 Hz, 800 Hz, 1.0 kHz, 1.3 kHz, 1.6 kHz, 2.0 kHz, 2.5 kHz, 3.2 kHz, 4.0 kHz, 5.0 kHz, 6.3 kHz, 8.0 kHz	○	○		○	
D.EQ Eq2 Gain	DSP Equalizer EQ2 Gain	–12 bis +12	○	○		○	
D.EQ Eq3 Frequency	DSP Equalizer EQ3 Frequency	100 Hz, 160 Hz, 200 Hz, 250 Hz, 315 Hz, 400 Hz, 500 Hz, 630 Hz, 800 Hz, 1.0 kHz, 1.3 kHz, 1.6 kHz, 2.0 kHz, 2.5 kHz, 3.2 kHz, 4.0 kHz, 5.0 kHz, 6.3 kHz, 8.0 kHz	○	○		○	
D.EQ Eq3 Gain	DSP Equalizer EQ3 Gain	–12 bis +12	○	○		○	
D.EQ Input Level	DSP Equalizer Input Level	000 bis 127	○	○		○	
D.EQ Wet Level	DSP Equalizer Wet Level	000 bis 127	○	○		○	
D.EQ Dry LEVEL	DSP Equalizer Dry Level	000 bis 127	○	○		○	
D.Cmp Attack	DSP Compressor Attack	000 bis 127	○	○		○	
D.Cmp Release	DSP Compressor Release	000 bis 127	○	○		○	
D.Cmp Depth	DSP Compressor Depth	000 bis 127	○	○		○	
D.Cmp Wet Level	DSP Compressor Wet Level	000 bis 127	○	○		○	
D.Cmp Dry Level	DSP Compressor Dry Level	000 bis 127	○	○		○	
D.Lmt Limit	DSP Limiter Limit	000 bis 127	○	○		○	
D.Lmt Attack	DSP Limiter Attack	000 bis 127	○	○		○	
D.Lmt Release	DSP Limiter Release	000 bis 127	○	○		○	
D.Lmt Wet Level	DSP Limiter Wet Level	000 bis 127	○	○		○	
D.Lmt Dry Level	DSP Limiter Dry Level	000 bis 127	○	○		○	

Ereignisname	Parametername	Einstellungen	MIDI-Recorder		Muster-sequenzer	Pads	
			Systemspur	Spuren 01 bis 16		Phrase	Akkord
D.Enh Low Frequency	DSP Enhancer Low Frequency	000 bis 127	○	○		○	
D.Enh Low Gain	DSP Enhancer Low Gain	000 bis 127	○	○		○	
D.Enh High Frequency	DSP Enhancer High Frequency	000 bis 127	○	○		○	
D.Enh High Gain	DSP Enhancer High Gain	000 bis 127	○	○		○	
D.Enh Input Level	DSP Enhancer Input Level	000 bis 127	○	○		○	
D.Enh Wet Level	DSP Enhancer Wet Level	000 bis 127	○	○		○	
D.Enh Dry Level	DSP Enhancer Dry Level	000 bis 127	○	○		○	
D.Ref Wet Level	Early Reflection Wet Level	000 bis 127	○	○		○	
D.Ref Feedback	Early Reflection Feedback	000 bis 127	○	○		○	
D.Ref Tone	Early Reflection Tone	000 bis 127	○	○		○	
D.Ref Input Level	Early Reflection Input Level	000 bis 127	○	○		○	
D.Ref Dry Level	Early Reflection Dry Level	000 bis 127	○	○		○	
D.Phr Resonance	DSP Phaser Resonance	000 bis 127	○	○		○	
D.Phr Manual	DSP Phaser Manual	–64 bis +63	○	○		○	
D.Phr LFO Rate	DSP Phaser LFO Rate	000 bis 127	○	○		○	
D.Phr LFO Depth	DSP Phaser LFO Depth	000 bis 127	○	○		○	
D.Phr LFO Wave Form	DSP Phaser LFO Wave Form	Sin, Tri, Random	○	○		○	
D.Phr Input Level	DSP Phaser Input Level	000 bis 127	○	○		○	
D.Phr Wet Level	DSP Phaser Wet Level	000 bis 127	○	○		○	
D.Phr Dry Level	DSP Phaser Dry Level	000 bis 127	○	○		○	
D.Cho LFO Rate	DSP Chorus LFO Rate	000 bis 127	○	○		○	
D.Cho LFO Depth	DSP Chorus LFO Depth	000 bis 127	○	○		○	
D.Cho LFO Wave Form	DSP Chorus Wave Form	Sin, Tri	○	○		○	
D.Cho Feedback	DSP Chorus Feedback	–64 bis +63	○	○		○	
D.Cho Wet LEVEL	DSP Chorus Wet Level	000 bis 127	○	○		○	
D.Cho Polarity	DSP Chorus Polarity	–, +	○	○		○	
D.Cho Input LEVEL	DSP Chorus Input Level	000 bis 127	○	○		○	
D.Cho Dry LEVEL	DSP Chorus Dry Level	000 bis 127	○	○		○	
D.Fln LFO Rate	DSP Flanger LFO Rate	000 bis 127	○	○		○	
D.Fln LFO Depth	DSP Flanger LFO Depth	000 bis 127	○	○		○	
D.Fln LFO Wave Form	DSP Flanger Wave Form	Sin, Tri, Random	○	○		○	
D.Fln Feedback	DSP Flanger Feedback	000 bis 127	○	○		○	
D.Fln Wet Level	DSP Flanger Wet Level	000 bis 127	○	○		○	
D.Fln Input Level	DSP Flanger Input Level	000 bis 127	○	○		○	
D.Fln Dry Level	DSP Flanger Dry Level	000 bis 127	○	○		○	
D.Tre Rate	DSP Tremolo Rate	000 bis 127	○	○		○	
D.Tre Depth	DSP Tremolo Depth	000 bis 127	○	○		○	
D.Tre LFO Wave Form	DSP Tremolo LFO Wave Form	Sin, Tri, Tra	○	○		○	
D.Tre Wet Level	DSP Tremolo Wet Level	000 bis 127	○	○		○	
D.Tre Dry Level	DSP Tremolo Dry Level	000 bis 127	○	○		○	
D.Pan Rate	DSP Auto Pan Rate	000 bis 127	○	○		○	
D.Pan Depth	DSP Auto Pan Depth	000 bis 127	○	○		○	
D.Pan LFO Wave Form	DSP Auto Pan LFO Wave Form	Sin, Tri, Tra	○	○		○	
D.Pan Manual	DSP Auto Pan Manual	–64 bis +63	○	○		○	
D.Pan Wet Level	DSP Auto Pan Wet Level	000 bis 127	○	○		○	
D.Pan Dry Level	DSP Auto Pan Dry Level	000 bis 127	○	○		○	

Ereignisname	Parametername	Einstellungen	MIDI-Recorder		Muster-sequenzer	Pads	
			Systemspur	Spuren 01 bis 16		Phrase	Akkord
D.Rot Speed	DSP Rotary Speed	Slow, Fast	○	○		○	
D.Rot Brake	DSP Rotary Brake	Rotate, Stop	○	○		○	
D.Rot Fall Accel	DSP Rotary Fall Accel	000 bis 127	○	○		○	
D.Rot Rise Accel	DSP Rotary Rise Accel	000 bis 127	○	○		○	
D.Rot Slow Rate	DSP Rotary Slow Rate	000 bis 127	○	○		○	
D.Rot Fast Rate	DSP Rotary Fast Rate	000 bis 127	○	○		○	
D.Rot Vib Cho	DSP Rotary Vibrato/Chorus	Off, V1, C1, V2, C2, V3, C3	○	○		○	
D.Rot Wet Level	DSP Rotary Wet Level	000 bis 127	○	○		○	
D.Rot Dry Level	DSP Rotary Dry Level	000 bis 127	○	○		○	
D.DRt Over Drive Gain	DSP Drive Rotary Over Drive Gain	000 bis 127	○	○		○	
D.DRt Over Drive Level	DSP Drive Rotary Over Drive Level	000 bis 127	○	○		○	
D.DRt Speed	DSP Drive Rotary Speed	Slow, Fast	○	○		○	
D.DRt Brake	DSP Drive Rotary Brake	Rotate, Stop	○	○		○	
D.DRt Fall ACCEL	DSP Drive Rotary Fall Accel	000 bis 127	○	○		○	
D.DRt Rise Accel	DSP Drive Rotary Rise Accel	000 bis 127	○	○		○	
D.DRt Slow Rate	DSP Drive Rotary Slow Rate	000 bis 127	○	○		○	
D.DRt Fast Rate	DSP Drive Rotary Fast Rate	000 bis 127	○	○		○	
D.DRt Vib Cho	DSP Drive Rotary Vibrato/Chorus	Off, V1, C1, V2, C2, V3, C3	○	○		○	
D.DRt Wet Level	DSP Drive Rotary Wet Level	000 bis 127	○	○		○	
D.DRt Dry Level	DSP Drive Rotary Dry Level	000 bis 127	○	○		○	
D.LWh Input Level	DSP LFO Wah Input Level	000 bis 127	○	○		○	
D.LWh Resonance	DSP LFO Wah Resonance	000 bis 127	○	○		○	
D.LWh Manual	DSP LFO Wah Manual	000 bis 127	○	○		○	
D.LWh LFO Rate	DSP LFO Wah LFO Rate	000 bis 127	○	○		○	
D.LWh LFO Depth	DSP LFO Wah LFO Depth	000 bis 127	○	○		○	
D.LWh LFO Wave Form	DSP LFO Wah LFO Wave Form	Sin, Tri, Random	○	○		○	
D.LWh Wet Level	DSP LFO Wah Wet Level	000 bis 127	○	○		○	
D.LWh Dry Level	DSP LFO Wah Dry Level	000 bis 127	○	○		○	
D.AWh Input Level	DSP Auto Wah Input Level	000 bis 127	○	○		○	
D.AWh Resonance	DSP Auto Wah Resonance	000 bis 127	○	○		○	
D.AWh Manual	DSP Auto Wah Manual	000 bis 127	○	○		○	
D.AWh Depth	DSP Auto Wah Depth	–64 bis +63	○	○		○	
D.AWh Wet Level	DSP Auto Wah Wet Level	000 bis 127	○	○		○	
D.AWh Dry Level	DSP Auto Wah Dry Level	000 bis 127	○	○		○	
D.Dst Gain	DSP Distortion Gain	000 bis 127	○	○		○	
D.Dst Level	DSP Distortion Level	000 bis 127	○	○		○	
D.Dst Low	DSP Distortion Low	000 bis 127	○	○		○	
D.Dst High	DSP Distortion High	000 bis 127	○	○		○	
D.Dst Wah Type	DSP Distortion Wah Type	StdWh (LPF), C-Wah, V-Wah, FatWh, L.Wh (Light Wah), H.Wh (Heavy Wah)	○	○		○	
D.Dst Wah Depth	DSP Distortion Wah Depth	–64 bis +63	○	○		○	
D.Dst Wah Manual	DSP Distortion Wah Manual	000 bis 127	○	○		○	

Ereignisname	Parametername	Einstellungen	MIDI-Recorder		Muster-sequenzer	Pads	
			Systemspur	Spuren 01 bis 16		Phrase	Akkord
D.Dst Routing	DSP Distortion Routing	Dist, Wah, Wh-Dst (Wah-Dist), Dst-Wh (Dist-Wah)	○	○		○	
D.Dst Speaker	DSP Distortion Speaker	Bypass, PR Cmb (PR Combo), RV Cmb (RV Combo), JC Cmb (JC Combo), TW Cmb (TW Combo), DX Cmb (DX Combo), AC Cmb (AC Combo), MT Cmb (MT Combo), BG Cmb (BG Combo), MS Stc (MS Stack), TR Stc (TR Stack), SL Stc (SL Stack), RF Stc (RF Stack), EV Stc (EV Stack), B Cmb1 (Bass Combo1), B Cmb2 (Bass Combo2) B Stc (Bass Stack)	○	○		○	
D.Dst Wet Level	DSP Distortion Wet Level	000 bis 127	○	○		○	
D.Dst Dry Level	DSP Distortion Dry Level	000 bis 127	○	○		○	
D.PSh Pitch	DSP Pitch Shifter Pitch	–24 bis +24	○	○		○	
D.PSh High Damp	DSP Pitch Shifter High Damp	000 bis 127	○	○		○	
D.PSh Feedback	DSP Pitch Shifter Feedback	000 bis 127	○	○		○	
D.PSh Input Level	DSP Pitch Shifter Input Level	000 bis 127	○	○		○	
D.PSh Wet Level	DSP Pitch Shifter Wet Level	000 bis 127	○	○		○	
D.PSh Dry Level	DSP Pitch Shifter Dry Level	000 bis 127	○	○		○	
D.PSh Fine	DSP Pitch Shifter Fine	–50 bis +50	○	○		○	
D.MCh LFO Rate	DSP Multi Chorus LFO Rate	000 bis 127	○	○		○	
D.MCh LFO Depth	DSP Multi Chorus LFO Depth	000 bis 127	○	○		○	
D.MCh Wet Level	DSP Multi Chorus Wet Level	000 bis 127	○	○		○	
D.MCh Dry Level	DSP Multi Chorus Dry Level	000 bis 127	○	○		○	
D.RMd Osc Frequency	DSP Ring Modulator Osc Frequency	000 bis 127	○	○		○	
D.RMd LFO Rate	DSP Ring Modulator LFO Rate	000 bis 127	○	○		○	
D.RMd LFO Depth	DSP Ring Modulator LFO Depth	000 bis 127	○	○		○	
D.RMd Tone	DSP Ring Modulator Tone	000 bis 127	○	○		○	
D.RMd Wet Level	DSP Ring Modulator Wet Level	000 bis 127	○	○		○	
D.RMd Dry Level	DSP Ring Modulator Dry Level	000 bis 127	○	○		○	
D.Dly Delay Time	DSP Delay Delay Time	000 bis 127	○	○		○	
D.Dly Delay Ratio L	DSP Delay Delay Ratio L	000 bis 127	○	○		○	
D.Dly Delay Ratio R	DSP Delay Delay Ratio R	000 bis 127	○	○		○	
D.Dly Delay Level L	DSP Delay Delay Level L	000 bis 127	○	○		○	
D.Dly Delay Level R	DSP Delay Delay Level R	000 bis 127	○	○		○	

Ereignisname	Parametername	Einstellungen	MIDI-Recorder		Muster-sequenzer	Pads	
			Systemspur	Spuren 01 bis 16		Phrase	Akkord
D.Dly Feedback Type	DSP Delay Feedback Type	Streo (Stereo Feedback), Cross (Cross Feedback)	○	○		○	
D.Dly Feedback	DSP Delay Feedback	000 bis 127	○	○		○	
D.Dly High Damp	DSP Delay High Damp	000 bis 127	○	○		○	
D.Dly Tempo Sync	DSP Delay Tempo Sync	Off, 1/4, 1/3, 3/8, 1/2, 2/3, 3/4, 1, 4/3, 3/2, 2	○	○		○	
D.Dly Input Level	DSP Delay Input Level	000 bis 127	○	○		○	
D.Dly Dry Level	DSP Delay Dry Level	000 bis 127	○	○		○	
D.Dly Wet Level	DSP Delay Wet Level	000 bis 127	○	○		○	
D.PFx Lid Type	DSP Piano Effect Lid Type	Closed, SemiOp (Semi Opened), FullOp (Full Opened)	○	○		○	
D.PFx Reflection Level	DSP Piano Effect Reflection Level	000 bis 127	○	○		○	
D.PFx Input Level	DSP Piano Effect Input Level	000 bis 127	○	○		○	
D.PFx Wet Level	DSP Piano Effect Wet Level	000 bis 127	○	○		○	
D.PFx Dry Level	DSP Piano Effect Dry Level	000 bis 127	○	○		○	

HINWEIS

- Nach dem Importieren von SMF-formatigen MIDI-Daten werden möglicherweise Ereignisse angezeigt, bei denen Master Volume, Master Fine Tune, Master Coarse Tune oder andere Einstellungen nicht geändert werden können.

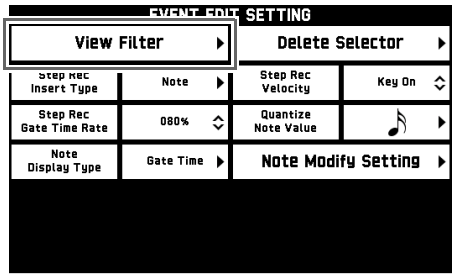
■ Systemspur-Ereignisse

Ereignisname	Parametername	Einstellung	MIDI-Recorder		Muster-sequenzer	Pads	
			Systemspur	Spuren 01 bis 16		Phrase	Akkord
Keyboard Volume	←	000 bis 127	○				
Accomp Volume	←	000 bis 127	○				
Pad Bank	←	Siehe „Pad-Bank-Liste“ im separaten Anhang.	○				
Pad	Pad Number	MZ-X500 : 01 bis 16 MZ-X300 : 01 bis 04	○				
	Pad Velocity	000 (Off) bis 127					
Pad Hold	Pad Hold Number	MZ-X500 : 01 bis 16 MZ-X300 : 01 bis 04	○				
	Pad Hold On Off	Off, On					
Pad Loop	Pad Loop Number	MZ-X500 : 01 bis 16 MZ-X300 : 01 bis 04	○				
	Pad Loop On Off	Off, On					
Beat	←	2/4, 3/4, 4/4, 5/4, 6/4, 7/4, 8/4, 2/8, 3/8, 4/8, 5/8, 6/8, 7/8, 8/8, 9/8, 10/8, 11/8, 12/8, 13/8, 14/8, 15/8, 16/8	○				
Tempo	←	020 bis 255	○				
Chord (Anzeigebeispiel: C)	←	Siehe „Akkordtabelle“ in der separaten BEDIENUNGSANLEITUNG (Grundlagen).	○				○
Rhythm	←	Siehe „Rhythmenliste“ im separaten Anhang.	○				
Rhythm Ctrl	←	Intro1/2, Variation1/2/3/4, Fill1/2/3/4, Ending1/2, Break, Stop	○				
Accomp Part	←	P: Percussion, D: Drum, B: Bass, C: Chord (12345) • Zeigt den aktivierten Part.	○				
Accomp Fade Volume	←	000 bis 127	○				
Master Fx Bypass	←	Off, On	○				
S.Rev Type	System Reverb Type	Siehe „Parameterliste“ im separaten Anhang.	○				
S.Rev Time	System Reverb Time	000 bis 127	○				
S.Rev Early Reflection	System Reverb Early Reflection	000 bis 127	○				
S.Rev High Damp	System Reverb High Damp	000 bis 127	○				
S.Rev Tone	System Reverb Tone	000 bis 127	○				
S.Rev Return	System Reverb Return	000 bis 127	○				
S.Cho Type	System Chorus Type	Siehe „Parameterliste“ im separaten Anhang.	○				
S.Cho Rate	System Chorus Rate	000 bis 127	○				
S.Cho Depth	System Chorus Depth	000 bis 127	○				
S.Cho Feedback	System Chorus Feedback	000 bis 127	○				
S.Cho Send To Reverb	System Chorus Send To Reverb	000 bis 127	○				
S.Cho Tone	System Chorus Tone	000 bis 127	○				

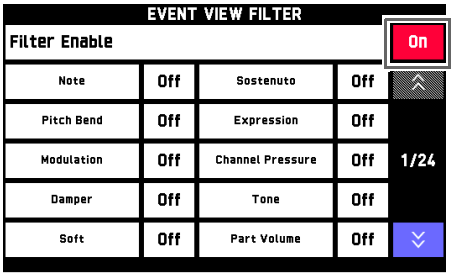
Ereignisname	Parametername	Einstellung	MIDI-Recorder		Muster-sequenzer	Pads	
			Systemspur	Spuren 01 bis 16		Phrase	Akkord
S.Cho Delay Time	System Chorus Delay Time	000 bis 127	○				
S.Cho Delay Send	System Chorus Delay Send	000 bis 127	○				
S.Cho Return	System Chorus Return	000 bis 127	○				
S.Dly Type	System Delay Type	Siehe „Parameterliste“ im separaten Anhang.	○				
S.Dly Time	System Delay Time	000 bis 127	○				
S.Dly Feedback	System Delay Feedback	000 bis 127	○				
S.Dly High Damp	System Delay High Damp	000 bis 127	○				
S.Dly Ratio L	System Delay Ratio L	000 bis 127	○				
S.Dly Ratio C	System Delay Ratio C	000 bis 127	○				
S.Dly Ratio R	System Delay Ratio R	000 bis 127	○				
S.Dly Level L	System Delay Level L	000 bis 127	○				
S.Dly Level C	System Delay Level C	000 bis 127	○				
S.Dly Level R	System Delay Level R	000 bis 127	○				
S.Dly Tempo Sync	System Delay Tempo Sync	000 bis 127	○				
S.Dly Reverb Send	System Delay Reverb Send	000 bis 127	○				
S.Dly Return	System Delay Return	000 bis 127	○				
Sys Fx Bypass	System Effect Bypass	Off, On	○				
DSP Bypass	DSP Bypass Line	1, 2	○				
	DSP Bypass On Off	Off, On					

Einen bestimmten Ereignistyp ausblenden

1. Zeigen Sie den EVENT EDIT-Bildschirm an.
2. Tippen Sie auf „Setting“.
3. Tippen Sie auf „View Filter“.



4. Tippen Sie auf „Filter Enable“, damit dieses auf „On“ wechselt.



5. Tippen Sie auf den Ereignistyp, den Sie im EVENT EDIT-Bildschirm ausblenden möchten, wodurch die Einstellung auf „On“ wechselt.

   On: Im EVENT EDIT-Bildschirm nicht angezeigt.
   Off: Im EVENT EDIT-Bildschirm angezeigt.

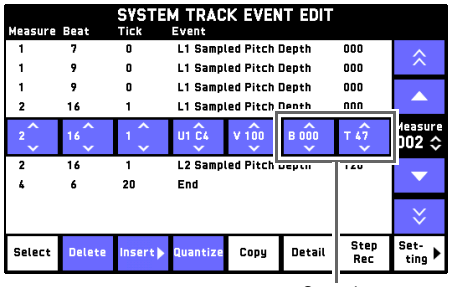
6. Tippen Sie auf 14 **EXIT**, um zum EVENT EDIT-Bildschirm zurückzukehren.

   Dies blendet die Ereignistypen aus, deren Einstellung in Schritt 5 auf „On“ geändert wurde.

Für ein Notenereignis angezeigte Parameter ändern

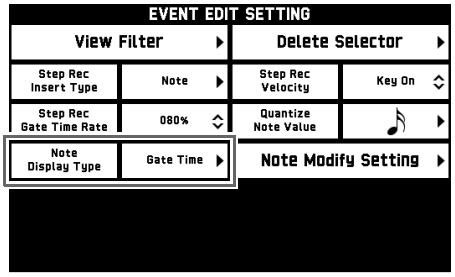
HINWEIS

- Mit dem nachstehenden Vorgehen können Sie den Gatezeit-Wert eines auf dem Pad und im EVENT EDIT-Bildschirm des MIDI-Recorders angezeigten Notenereignisses auf einen Loslass-Velocity-Wert umstellen.



Gatezeit
B: Schlag, T: Tick
Off V: Loslass-Velocity

1. Tippen Sie im EVENT EDIT-Bildschirm auf „Setting“.
2. Tippen Sie auf „Note Display Type“.

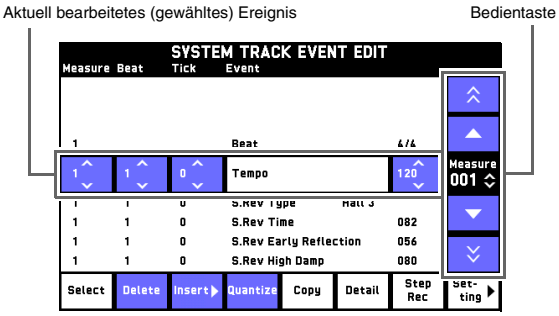


3. Tippen Sie im EVENT EDIT-Bildschirm auf den anzuzeigenden Parameter.
4. Tippen Sie auf 14 **EXIT**, um zum EVENT EDIT-Bildschirm zurückzukehren.

   Die Werte der gewählten Parameter werden angezeigt.

Ein Ereignis zur Bearbeitung wählen

1. Zeigen Sie den EVENT EDIT-Bildschirm an.



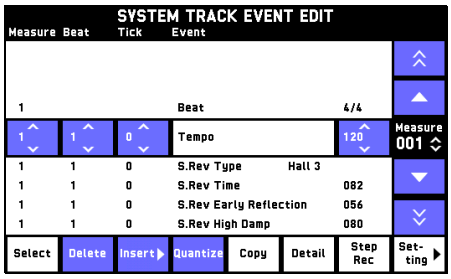
2. Wählen Sie durch Antippen der Bedientasten ein Ereignis.

Bedientaste	Beschreibung
▲ ▼	Blättert einzeln durch die Ereignisse.
⌃ ⌄	Blättert durch die Ereignisseiten.
Measure 001	Tippen Sie auf diese Taste und scrollen Sie mit den Tasten 9 ∨/NO, ∧/YES Takt für Takt durch die Ereignisse.

Mehrere Ereignisse wählen

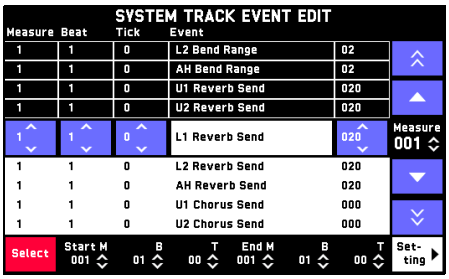
1. Zeigen Sie den EVENT EDIT-Bildschirm an.

2. Wählen Sie mit den Bedientasten das erste Ereignis.



3. Tippen Sie auf „Select“.

4. Markieren Sie mit den Bedientasten die anderen Ereignisse, die Sie wählen wollen.



5. Tippen Sie auf „Select“.

Dies wählt die Ereignisse.

- Erneutes Antippen von „Select“ hebt die Auswahl wieder auf.

HINWEIS

- Nach dem Wählen von Ereignissen können Sie diese kopieren, ihre Einstellungen ändern usw.

Bearbeiten eines bereits vorhandenen Ereignisses

Mit den Vorgehen dieses Abschnitts können Sie die Werte von Parametern ändern und Parameter kopieren.

Ereignis-Einstellungen ändern

1. Tippen Sie im EVENT EDIT-Bildschirm auf das Ereignis, dessen Einstellungen Sie ändern möchten.

- Näheres zum Wählen eines Ereignisses finden Sie unter „Ein Ereignis zur Bearbeitung wählen“ (Seite DE-73).

2. Tippen Sie auf den zu ändernden Parameter.

- Auf- und Abwärtspfeile (⇕) zeigen an, dass ein Parameter einstellbar ist.

3. Stellen Sie die Parameterwerte mit den Tasten **9** ∨/NO, ∧/YES wunschgemäß ein.

- Zum Ändern eines Einstellwerts in 10er-Schritten verstellen Sie bitte bei gedrückt gehaltener Taste **9** ∨/NO oder ∧/YES das **15** VALUE-Rad.
- Beim Bearbeiten eines Notenereignisses können Sie die Tonhöhe einer Note durch Anschlagen einer Tastaturtaste ändern.
- Wenn Velocity gewählt ist, ändert sich der Velocity-Wert zusammen mit der Notentonhöhe.

HINWEIS

- Beim Mustersequenzer kann das letzte Ereignis (Ende) nicht geändert werden.

Ein Ereignis einfügen

1. Wählen Sie im EVENT EDIT-Bildschirm das Ereignis unmittelbar hinter der Stelle, an der Sie ein Ereignis einfügen möchten.

- Näheres zum Wählen eines Ereignisses finden Sie unter „Ein Ereignis zur Bearbeitung wählen“ (Seite DE-73).

2. Tippen Sie auf „Insert“.

- Antippen von „Insert“ bei der Bearbeitung eines Ereignisses von einem Pad, dem Akkorde zugewiesen sind, fügt ein Akkordereignis ein. Gehen Sie weiter zu Schritt 4.

3. Tippen Sie auf den einzufügenden Ereignistyp.

Dies fügt das gewählte Ereignis ein.

4. Tippen Sie auf einen Parameter und ändern Sie dann mit den Tasten **9** ∨/NO, ∧/YES seinen Wert.

Ein Ereignis kopieren

1. Wählen Sie im EVENT EDIT-Bildschirm das zu kopierende Ereignis.

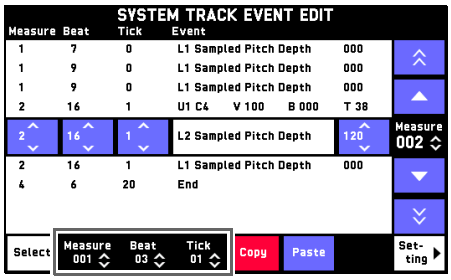
- Näheres zum Wählen von Ereignissen finden Sie unter „Ein Ereignis zur Bearbeitung wählen“ (Seite DE-73) und „Mehrere Ereignisse wählen“ (Seite DE-73).

2. Tippen Sie auf „Copy“.

- Zum Abbrechen des Kopiervorgangs tippen Sie bitte auf „Copy“.

3. Wählen Sie mit den Bedientasten das Ereignis, der unmittelbar hinter der Stelle liegt, an der Sie das kopierte Ereignis einfügen möchten.

- Sie können auch auf „Measure“, „Beat“ oder „Tick“ an der unteren Kante des Bildschirms tippen und dann mit den Tasten **9** ∨/NO, ∧/YES die Einfügeposition anweisen.



4. Tippen Sie auf „Paste“.

Dies fügt eine Kopie des Ereignisses ein.

Ein Ereignis quantisieren*

* Quantisieren ist ein Vorgang, der den Einsatz eines Notenereignisses automatisch an eine Bezugsnote anpasst.

1. Tippen Sie im EVENT EDIT-Bildschirm auf „Setting“.
2. Tippen Sie auf die Note rechts von „Quantize“.
3. Tippen Sie auf die Note, die Sie als Bezugsnote für die Quantisierung verwenden möchten.
4. Tippen Sie auf **14 EXIT**, um zum EVENT EDIT-Bildschirm zurückzukehren.
5. Wählen Sie im EVENT EDIT-Bildschirm das zu quantisierende Ereignis.
   - Näheres zum Wählen von Ereignissen finden Sie unter „Ein Ereignis zur Bearbeitung wählen“ (Seite DE-73) und „Mehrere Ereignisse wählen“ (Seite DE-73).
6. Tippen Sie auf „Quantize“.

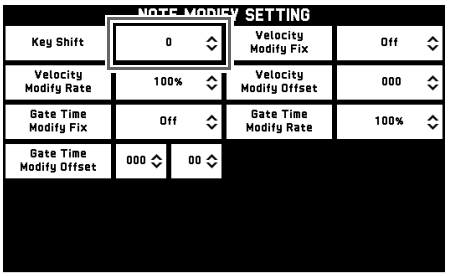
   Dies quantisiert das gewählte Ereignis.

Tonhöhe eines Ereignisses anpassen

HINWEIS

- Bei den folgenden Ereignissen kann die Tonhöhe angepasst werden.
  Note, Portamento Control

1. Tippen Sie im EVENT EDIT-Bildschirm auf „Setting“.
2. Tippen Sie auf „Note Modify Setting“.
3. Tippen Sie auf den Wert von „Key Shift“ und stellen Sie dann mit den Tasten **9 ∨/NO, ∧/YES** ein, um wie viele Halbtöne die Tonhöhe verschoben werden soll.



4. Tippen Sie auf **14 EXIT**, um zum EVENT EDIT-Bildschirm zurückzukehren.
5. Tippen Sie im EVENT EDIT-Bildschirm auf das Ereignis, dessen Tonhöhe Sie anpassen möchten.
   - Näheres zum Wählen von Ereignissen finden Sie unter „Ein Ereignis zur Bearbeitung wählen“ (Seite DE-73) und „Mehrere Ereignisse wählen“ (Seite DE-73).
6. Tippen Sie auf „Detail“.
7. Tippen Sie auf „Key Shift“.

   Jedes Antippen von „Key Shift“ verschiebt die Tonhöhe des gewählten Events um den in Schritt 3 eingestellten Betrag.

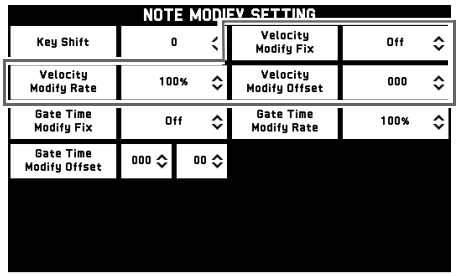
Velocity-Wert eines Notenereignisses anpassen

1. Tippen Sie im EVENT EDIT-Bildschirm auf „Setting“.

2. Tippen Sie auf „Note Modify Setting“.

3. Tippen Sie auf einen der nachstehenden Punkte und ändern Sie dann mit den Tasten **9** **∨/NO**, **∧/YES** die Einstellung.

- Zum Ändern eines Einstellwerts in 10er-Schritten verstellen Sie bitte bei gedrückt gehaltener Taste **9** **∨/NO** oder **∧/YES** das **15** **VALUE**-Rad.



Punkt	Beschreibung	Einstellung
Velocity Modify Fix (Fester Wert)	Gibt einen festen Wert für die Velocity vor. Wählen Sie „Off“ für diese Einstellung, um die Anpassung auf den aktuellen Velocity-Wert des jeweiligen Notenereignisses zu beziehen.	Off, 0 bis 127
Velocity Modify Rate (Velocity-Rate)	Diese Einstellungen sind nur aktiviert, wenn „Off“ für den Einstellpunkt „Velocity Modify Fix“ gewählt ist. Sie verändert den Velocity-Wert der einzelnen Notenereignisse anhand des unten gezeigten mathematischen Ausdrucks. (Aktuelle Velocity) × (Rate-Einstellung) + (Offset-Einstellung)	000% bis 100% bis 200%
Velocity Modify Offset (Velocity-Offset)		–126 bis 000 bis +126

4. Tippen Sie auf **14** **EXIT**, um zum EVENT EDIT-Bildschirm zurückzukehren.

5. Tippen Sie im EVENT EDIT-Bildschirm auf das Ereignis, dessen Velocity Sie anpassen möchten.

- Näheres zum Wählen von Ereignissen finden Sie unter „Ein Ereignis zur Bearbeitung wählen“ (Seite DE-73) und „Mehrere Ereignisse wählen“ (Seite DE-73).

6. Tippen Sie auf „Detail“.

7. Tippen Sie auf „Velocity Modify“.

Dies stellt den Velocity-Wert des in Schritte 5 gewählten Notenereignisses ein.

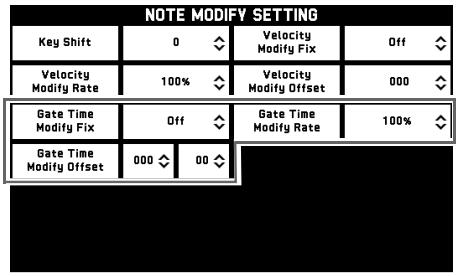
Gatezeit-Wert eines Notenereignisses anpassen

1. Tippen Sie im EVENT EDIT-Bildschirm auf „Setting“.

2. Tippen Sie auf „Note Modify Setting“.

3. Tippen Sie auf einen der nachstehenden Punkte und ändern Sie dann mit den Tasten **9** **∨/NO**, **∧/YES** die Einstellung.

- Zum Ändern eines Einstellwerts in 10er-Schritten verstellen Sie bitte bei gedrückt gehaltener Taste **9** **∨/NO** oder **∧/YES** das **15** **VALUE**-Rad.



Punkt	Beschreibung	Einstellung
Gate Time Modify Fix (Fester Wert)	Gibt einen festen Wert für die Gatezeit vor. B99T95 steht für Viertelnote, 99 Schläge, 95 Ticks. Wählen Sie „Off“ für diese Einstellung, um die Anpassung auf den aktuellen Gatezeit-Wert des jeweiligen Notenereignisses zu beziehen.	Off, B000T000 bis B999T999
Gate Time Modify Rate (Gatezeit-Rate)	Diese Einstellungen sind nur aktiviert, wenn „Off“ für den Einstellpunkt „Gate Time Modify Fix“ gewählt ist. Sie verändert den Gatezeit-Wert der einzelnen Notenereignisse anhand des unten gezeigten mathematischen Ausdrucks. (Aktuelle Gatezeit) × (Rate-Einstellung) + (Offset-Einstellung)	000% bis 100% bis 200%
Gate Time Modify Offset (Gatezeit-Offset)		–126 bis 000 bis +126

4. Tippen Sie auf **14** **EXIT**, um zum EVENT EDIT-Bildschirm zurückzukehren.

5. Tippen Sie im EVENT EDIT-Bildschirm auf das Ereignis, dessen Gatezeit Sie anpassen möchten.

- Näheres zum Wählen von Ereignissen finden Sie unter „Ein Ereignis zur Bearbeitung wählen“ (Seite DE-73) und „Mehrere Ereignisse wählen“ (Seite DE-73).

6. Tippen Sie auf „Detail“.

7. Tippen Sie auf „Gate Time Modify“.

Dies stellt den Gatezeit-Wert des in Schritte 5 gewählten Notenereignisses ein.

Löschen eines Ereignisses

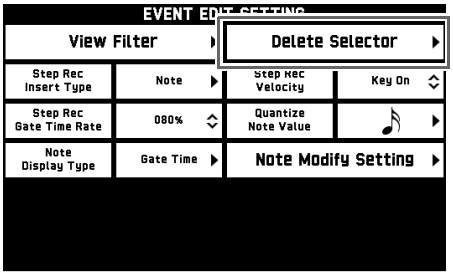
Mit den Vorgehen dieses Abschnitts können Sie ein Ereignis oder bestimmte Ereignistypen löschen.

Ein Ereignis löschen

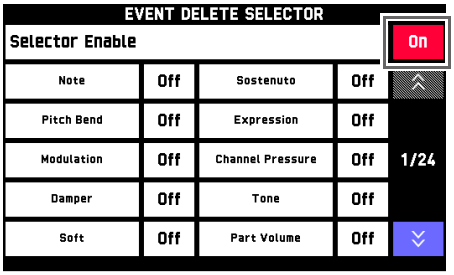
1. Wählen Sie im EVENT EDIT-Bildschirm das zu löschende Ereignis.
   - Näheres zum Wählen von Ereignissen finden Sie unter „Ein Ereignis zur Bearbeitung wählen“ (Seite DE-73) und „Mehrere Ereignisse wählen“ (Seite DE-73).
2. Tippen Sie auf „Delete“.
   Dies löscht das gewählte Ereignis.

Bestimmte Ereignistypen löschen

1. Tippen Sie im EVENT EDIT-Bildschirm auf „Setting“.
2. Tippen Sie auf „Delete Selector“.



3. Tippen Sie auf „Selector Enable“,damit dieses auf „On“ wechselt.



4. Tippen Sie auf die zu löschenden Ereignistypen, um diese auf „On“ zu setzen.
5. Tippen Sie auf **14 EXIT**, um zum EVENT EDIT-Bildschirm zurückzukehren.
6. Führen Sie das Vorgehen von „Ein Ereignis löschen“ (Seite DE-78) aus, um die Ereignisse zu löschen.
   Dies löscht nur die Ereignisse, für die Sie in Schritt 4 „On“ gewählt haben.

Direktes Eingeben von Notenereignissen (Schritteingabe)

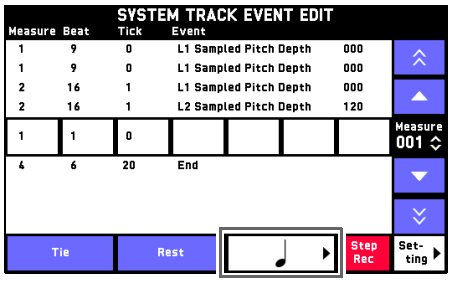
Die Schritteingabe ist eine Funktion des Ereigniseditors. Sie können durch Schritteingabe die Länge und Tonhöhe jeder einzelnen Note (Notenereignis) festlegen. Sie können auch durch Schritteingabe Akkorde (Akkordereignisse) für automatische Begleitung in die MIDI-Recorder-Systemspur eingeben.
Im Falle des MZ-X500 ist auch die Eingabe von Akkordereignis-Schritten auf einen Pad möglich, dem eine Akkordfolge zugewiesen ist.

HINWEIS

- Durch Schritteingabe in eine Spur, die schon aufgenommene Daten enthält, werden die bereits vorhandenen Daten nicht gelöscht. Dies bedeutet, dass die aufgenommenen Daten durch Schritteingabe ergänzt werden können.

Schritteingabe vornehmen

1. Wählen Sie im EVENT EDIT-Bildschirm das Ereignis mit dem Takt, bei dem die Eingabe beginnen soll.
   - Näheres zum Wählen eines Ereignisses finden Sie unter „Ein Ereignis zur Bearbeitung wählen“ (Seite DE-73).
2. Tippen Sie auf „Step Rec“.
   - Dies startet die Schritteingabe ab Taktanfang des gewählten Ereignisses.
3. Tippen Sie auf das Noten-Icon.



4. Tippen Sie auf die zu verwendende Note.

5. Spielen Sie auf der Tastatur die einzugebende Note.

Die Eingabe von Notenereignissen erfolgt in dem in Schritt 4 gewählten Notenintervall.

- Antippen von „Tie“ ohne Drücken einer Tastaturtaste gibt einen Haltebogen ein.
- Antippen von „Rest“ ohne Drücken einer Tastaturtaste gibt eine Pause ein.

6. Wenn Sie mit dem Einfügen von Noten fertig sind, tippen Sie bitte erneut auf „Step Rec“, um die Datenbearbeitung zu beenden.

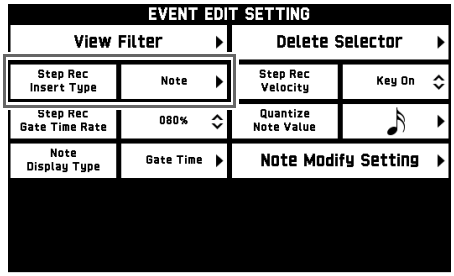
Ein Akkordereignis einfügen

HINWEIS

- Akkordereignisse können nur auf die Systemspur des MIDI-Recorders eingegeben werden.
- Im Falle des MZ-X500 ist auch die Eingabe von Akkordereignis-Schritten auf einen Pad möglich, dem eine Akkordfolge zugewiesen ist.

1. Tippen Sie im EVENT EDIT-Bildschirm auf „Setting“.

2. Tippen Sie auf „Step Rec Insert Type“.



3. Tippen Sie auf „Chord“.

4. Tippen Sie auf **14 EXIT**, um zum EVENT EDIT-Bildschirm zurückzukehren.

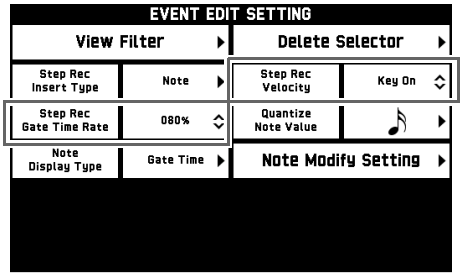
5. Verwenden Sie zum Eingeben von Akkorden das unter „Direktes Eingeben von Notenereignissen (Schritteingabe)“ (Seite DE-78) beschriebene Vorgehen.

Parameter eingegebener Ereignisse anpassen

1. Tippen Sie im EVENT EDIT-Bildschirm auf „Setting“.

2. Tippen Sie auf einen der nachstehenden Punkte und ändern Sie dann mit den Tasten **9 ∨/NO, ∧/YES** die Einstellung.

- Zum Ändern eines Einstellwerts in 10er-Schritten verstellen Sie bitte bei gedrückt gehaltener Taste **9 ∨/NO** oder **∧/YES** das **15 VALUE**-Rad.



Punkt	Beschreibung	Einstellung
Step Rec Velocity (Velocity)	Legt den Velocity-Wert eines eingegebenen Noten- oder Akkordereignisses fest. Einstellen von „KeyOn“ ergibt einen auf die Anschlagstärke bezogenen Velocity-Wert.	KeyOn, 0 bis 127
Step Rec Gate Time Rate (Gatezeit-Rate)	Legt für ein Notenereignis in Form eines auf eine bestimmte Note bezogenen Prozentwerts die Länge fest, über die eine Note tatsächlich ertönt (Gatelänge).	1% bis 100%

3. Tippen Sie auf **14 EXIT**, um zum EVENT EDIT-Bildschirm zurückzukehren.

Konfigurieren von Einstellungen (Tutorial)

Konfigurieren von erweiterten Digital-Keyboard-Einstellungen

Dieser Abschnitt erläutert die allgemeinen erweiterten Digital-Keyboard-Einstellungen. Näheres zu anderen Einstellungen finden Sie in der BEDIENUNGSANLEITUNG (Grundlagen) des Digital-Keyboards.

1. Tippen Sie im MENU-Bildschirm auf „SYSTEM SETTING“.
2. Zeigen Sie mit der „⌄⌄“-Taste auf der rechten Bildschirmseite die Seite 3/3 an.
3. Tippen Sie auf „Advanced“.
4. Die erweiterten Einstellungen sind nachstehend beschrieben.

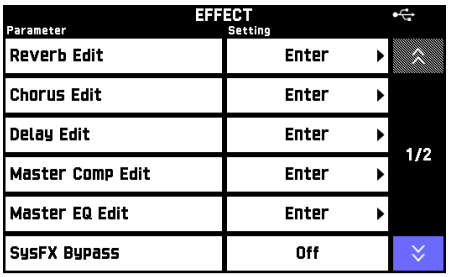
Punkt	Beschreibung	Einstellung
Octave Button Target	Wählen Sie mit den Tasten 45 **OCTAVE** ∨, ∧ den Part, dessen Oktave Sie ändern möchten.	Upper All, Upper 1, Upper 2, Lower All, Lower 1, Lower 2
Sustain Button Target	Wählen Sie mit Taste 46 **SUSTAIN** den zu ändernden Layer.	Upper All, Upper 1, Upper 2, Lower All, Lower 1, Lower 2
Sustain Button Upper1	Legt fest, wie der Sustain-Effekt auf Upper 1 aufgelegt wird, wenn die 46 **SUSTAIN**-Taste gedrückt wird.	0 bis 127
Sustain Button Upper2	Legt fest, wie der Sustain-Effekt auf Upper 2 aufgelegt wird, wenn die 46 **SUSTAIN**-Taste gedrückt wird.	0 bis 127
Sustain Button Lower1	Legt fest, wie der Sustain-Effekt auf Lower 1 aufgelegt wird, wenn die 46 **SUSTAIN**-Taste gedrückt wird.	0 bis 127
Sustain Button Lower2	Legt fest, wie der Sustain-Effekt auf Lower 2 aufgelegt wird, wenn die 46 **SUSTAIN**-Taste gedrückt wird.	0 bis 127
N. Gate Thresh	Legt den Noisegate-Schwellenwert fest. Unterdrückt pegelschwache Signale, um das Rauschen zu vermeiden. Lässt ein über den **LINE IN**-Anschluss eingegebenes Signal durch, wenn sein Pegel den eingestellten Schwellenwert überschreitet (Gate geöffnet). Lässt keine Signale durch, die unter der Schwelle liegen (Gate geschlossen).	0 bis 127
Init By Wave (nur MZ-X500)	Parameter-Initialisierung durch Wellenformwahl. Wählen Sie „On“, um die Hüllkurven- und anderen Parameter zu verknüpfen, wenn eine Wellenform gewählt ist, oder „Off“, um nicht zu verknüpfen.	Off, On
Exp. Pedal Calibration	Führt eine Kalibrierung des Expression-Pedals aus. Wählen Sie vor der Ausführung dieses Vorgangs „Exp. Pedal“ (Expression-Pedal) für die Einstellung „Pedal 2 Type“ im CONTROLLER-Bildschirm. 1. Halten Sie das Pedal gedrückt, wenn die Meldung „Move the expression pedal to the highest position and Press “OK““ erscheint, und tippen Sie dabei auf „OK“. 2. Geben Sie das Pedal frei (Pedal offen), wenn die Meldung „Move the expression pedal to the lowest position and Press “OK““ erscheint, und tippen Sie dabei auf „OK“. Im Display erscheint die Meldung „Complete!“, wenn der Vorgang beendet ist. • Tippen Sie auf 14 **EXIT** zum Beenden des Kalibriervorgangs.	
Menu Setting	Ändert die Anordnung der Icons im MENU-Bildschirm. Sie können die Menüpunkte im Menu Setting-Bildschirm mit den Tasten „▲“ und „▼“ jeweils nach oben oder unten bewegen. Ändert die Reihenfolge der Icons im MENU-Bildschirm.	

Halleffekt-Einstellungen im EFFECT-Bildschirm

Dieser Abschnitt erläutert die Einstellungen für Halltyp, Chorustyp und Delayzeit. Näheres zu anderen Effekt-Einstellungen finden Sie in der BEDIENUNGSANLEITUNG (Grundlagen) des Digital-Keyboards.

1. Tippen Sie im MENU-Bildschirm auf „EFFECT“.

Dies zeigt den EFFECT-Bildschirm an.



2. Tippen Sie auf einen Einstellpunkt und nehmen Sie dann die nachstehend beschriebenen Einstellungen vor.

Punkt	Beschreibung	Einstellung
Reverb Edit		
Reverb Type	Wählt den Halltyp.	Small Room, Room 1, Room 2, Room 3, Large Room 1, Large Room 2, Hall 1, Hall 2, Hall 3, Stadium 1, Stadium 2, Plate 1, Plate 2, Plate 3, Short Delay, Delay, Long Delay 1, Long Delay 2, Pan Delay, Long Pan Delay
Time	Stellt die Hallzeit ein.	0 bis 127
Early Reflection	Stellt die Höhe der anfänglichen Reflexion ein.	0 bis 127
High Damp	Stellt die Dämpfung im Hochtonbereich ein. Eine kleinere Zahl ergibt eine höhere Dämpfung.	0 bis 127
Tone	Regelt den Klang.	0 bis 127
Return	Stellt den Returnpegel ein.	0 bis 127
Chorus Edit		
Chorus Type	Wählen den Chorustyp. Bei welchen Parametern die Einstellungen konfigurierbar sind, richtet sich nach dem gewählten Chorus-Typ.	**Chorustypen** Chorus 1, Chorus 2, Chorus 3, Chorus 4, FB Chorus, Flanger 1, Flanger 2, Flanger 3, Flanger 4, Short Delay 1, Short Delay 2, Short Delay 3, Short Delay 4, Soft Chorus, Bright Chorus, Deep Chorus **Phasertypen** Phaser 1, Phaser 2, Slight Phaser, Deep Phaser, Slow Phaser, Fast Phaser, Reso Phaser, Random Phaser 1, Random Phaser 2
LFO Rate	Stellt die LFO-Rate ein.*1	0 bis 127
LFO Depth	Stellt die LFO-Tiefe ein.*1	0 bis 127
Feedback	Stellt den Feedbackbetrag ein.*1	0 bis 127
Tone	Regelt den Klang.*1	0 bis 127
Delay Time	Stellt die Delayzeit ein.*1	0 bis 127

Punkt	Beschreibung	Einstellung
Resonance	Stellt die Stärke der Resonanz ein.*2	0 bis 127
Manual	Stellt den Referenz-Phaser-Verschiebungsbetrag ein.*2	–64 bis +63
LFO Rate	Stellt die LFO-Rate ein.*2	0 bis 127
LFO Depth	Stellt die LFO-Tiefe ein.*2	0 bis 127
LFO Waveform	Wählt die LFO-Wellenform.*2	Sin, Tri, Random
Delay Send	Stellt den Sendepegel an System-Delay ein.	0 bis 127
Reverb Send	Stellt den Sendepegel an System-Reverb ein.	0 bis 127
Return	Stellt den Returnpegel ein.	0 bis 127
Delay Edit		
Delay Type	Wählt den Verzögerungstyp.	Ambience, Short 1, Short 2, Echo, Mid 1, Mid 2, Long 1, Long 2, Short Single, Mid Single, Long Single, Long Double, Long Triple, Mid Pan, Long Pan 1, Long Pan 2, Long Pan 3, Short Tempo, Mid Tempo, Long Tempo
Time	Stellt die Gesamtverzögerungszeit ein.	0 bis 127
Feedback	Stellt den Feedback-Betrag des Center-Kanals ein.	0 bis 127
High Damp	Stellt die Dämpfung im Hochtonbereich ein. Eine kleinere Zahl ergibt eine höhere Dämpfung.	0 bis 127
Ratio L	Stellt das Verhältnis des linken Kanals zur Gesamtverzögerungszeit ein.	0 bis 127
Ratio C	Stellt das Verhältnis des Center-Kanals zur Gesamtverzögerungszeit ein.	0 bis 127
Ratio R	Stellt das Verhältnis des rechten Kanals zur Gesamtverzögerungszeit ein.	0 bis 127
Level L	Stellt den Pegel des linken Kanals ein.	0 bis 127
Level C	Stellt den Pegel des Center-Kanals ein.	0 bis 127
Level R	Stellt den Pegel des rechten Kanals ein.	0 bis 127
Tempo Sync	Legt fest, wie die reelle Gesamtverzögerungszeit mit dem Tempo synchronisiert wird. Off: Verwendet den Delay Time-Wert. 1/4 bis 2: Verwendet einen der Anzahl der Schläge pro Takt entsprechenden Wert.	Off, 1/4, 1/3, 3/8, 1/2, 2/3, 3/4, 1, 4/3, 3/2, 2
Reverb Send	Stellt den Sendepegel an System-Reverb ein.	0 bis 127
Return	Stellt den Returnpegel ein.	0 bis 127
DSP1 Select/DSP2 Select	Wählt den DSP-Typ für DSP Line 1/DSP Line 2. • Um den Effekt des gewählten Algorithmus anzuwenden, ist DSP1 oder DSP2 für die Einstellung MIXER Line Select zu wählen.	Siehe Seiten DE-19 bis DE-25.

*1 Diese Einstellung kann vorgenommen werden, wenn mit der „Chorus Type“-Einstellung ein Chorustyp festgelegt ist.
*2 Diese Einstellung kann vorgenommen werden, wenn mit der „Chorus Type“-Einstellung ein Phasertyp festgelegt ist.

Konfigurieren der Reglerbelegungen

Die Knöpfe 16 **K1**, **K2**, das MODULATION-Rad sowie Pedal1 und Pedal2 können mit einer Reihe verschiedener Funktionen belegt werden.

1. Tippen Sie im MENU-Bildschirm auf „CONTROLLER“.

Dies zeigt den CONTROLLER-Bildschirm an.

2. Tippen Sie auf „Enter“ für den Regler, dessen Einstellung Sie ändern möchten.

Dies zeigt den Edit-Bildschirm des gewählten Reglers an.

3. Tippen Sie in der „Parameter“-Spalte auf „1“ oder „2“.

- Sie können die Regler mit jeweils zwei Funktionen belegen.

4. Tippen Sie auf „Target“.

Dies zeigt den Target-Bildschirm an.

5. Tippen Sie auf die Funktion, die Sie dem gewählten Regler zuweisen wollen.

Einstellung	Beschreibung
No Assign	Keine Funktion zugewiesen.
CC00 bis CC97	MIDI-Steuerungsänderung*
NRPN, RPN	MIDI-Parameter NRPN und RPN* Nehmen Sie nach dem Wählen dieser Parameter die nachstehenden Einstellungen vor. MSB: CC99 für NRPN, CC101 für RPN (Einstellbereich: 000 bis 127) LSB: CC98 für NRPN, CC100 für RPN (Einstellbereich: 000 bis 127) Data Entry MSB/LSB: Legt fest, welcher Data Entry (MSB (CC06) oder LSB (CC38)) mit einem Controller gesteuert wird. (Einstellungen: MSB, LSB)
Ch.Pressure	MIDI-Kanal-Druck*
Tempo	Tempo-Einstellung
EQ Low Gain - EQ High Gain	Master EQ > Low Gain - High Gain
Upper 1 On/Off bis Lower 2 On/Off	Part Ein/Aus
Upper 1 Volume bis Metronome Volume	Balance-Einstellung von Tastatur, Begleitautomatik und anderen Lautstärkepegeln
Layer Detune	Layer-Verstimmung
Layer 1 bis Layer 6	Klangparameter-Einstellungen der einzelnen Layer • Die folgenden Einstellungen sind zuweisbar: On/Off, Volume (Lautstärke), Pan (Panning), OctShift (Oktavverschiebung), DspOnOff (DSP1, 2 Ein/Aus), LfoPitch (LFO-Tonhöhe), LfoFiltr (LFO-Filter), LfoAmp (LFO-Verstärker). Näheres zu den einzelnen Einstellungen siehe Liste der editierbaren Parameter unter „Bearbeiten einer Klangfarbe (Anwender-Klangfarben)“ (Seite DE-5).
DSP 1 Bypass, DSP 2 Bypass	Umgeht vorübergehend den DSP.
DSP 1 Param, DSP 2 Param	DSP-Parameter
SysFX Bypass	Umgeht vorübergehend die System-Effekte.
MasFX Bypass	Umgeht vorübergehend die Master-Effekte.
<Nur Pedal> Rhythm S/S	Startet/Stoppt die automatische Begleitung.
<Nur Pedal> Pad 1 bis Pad 16 (MZ-X500) Pad 1 bis Pad 4 (MZ-X300)	Spielt das zugewiesene Pad ab.

* Näheres zu den einzelnen Einstellungen finden Sie in der MIDI-Implementierungstabelle „MIDI Implementation Chart“ auf der Rückseite dieser Bedienungsanleitung und/oder in der MIDI-Dokumentation bei http://world.casio.com/.

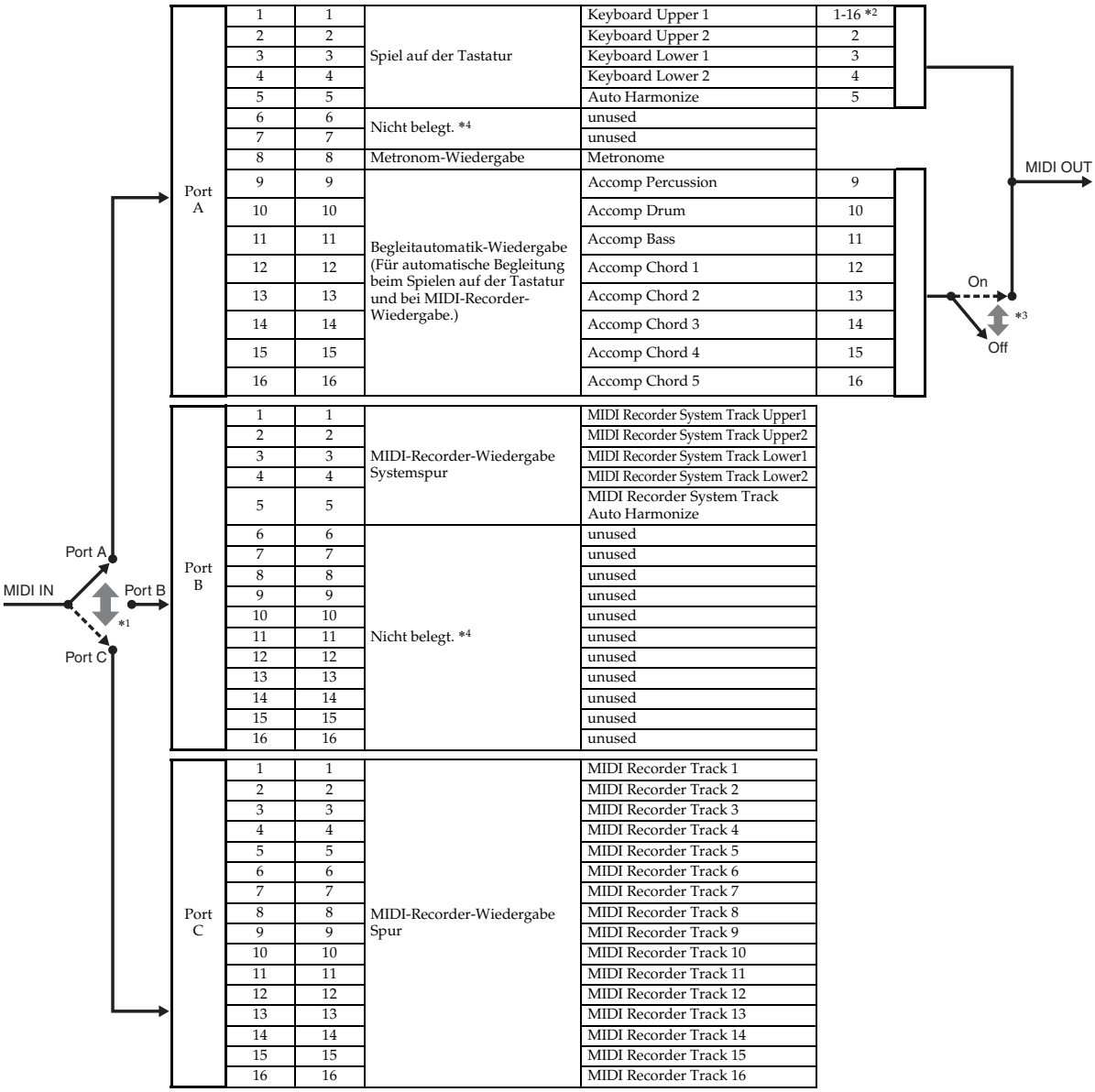
Information

Part- und MIDI-Kanal-Belegungen und Diagramm

Die Klangquelle dieses Digital-Keyboards unterstützt zwar simultane Wiedergabe von 48 Parts, der MIDI-Standard unterstützt aber nur die Handhabung der Informationen von bis zu 16 Parts. In der Folge werden die 48 Parts des Digital-Keyboards auf drei 16-Part-Ports verteilt, was dem Äquivalent von drei eingebauten 16-Part-MIDI-Klangquellen entspricht. An welche MIDI-Klangquelle die in MIDI IN des Digital-Keyboards eingespeisten MIDI-Daten gesendet werden, wird mit der MIDI In Port-Einstellung (Port A, B oder C) festgelegt.

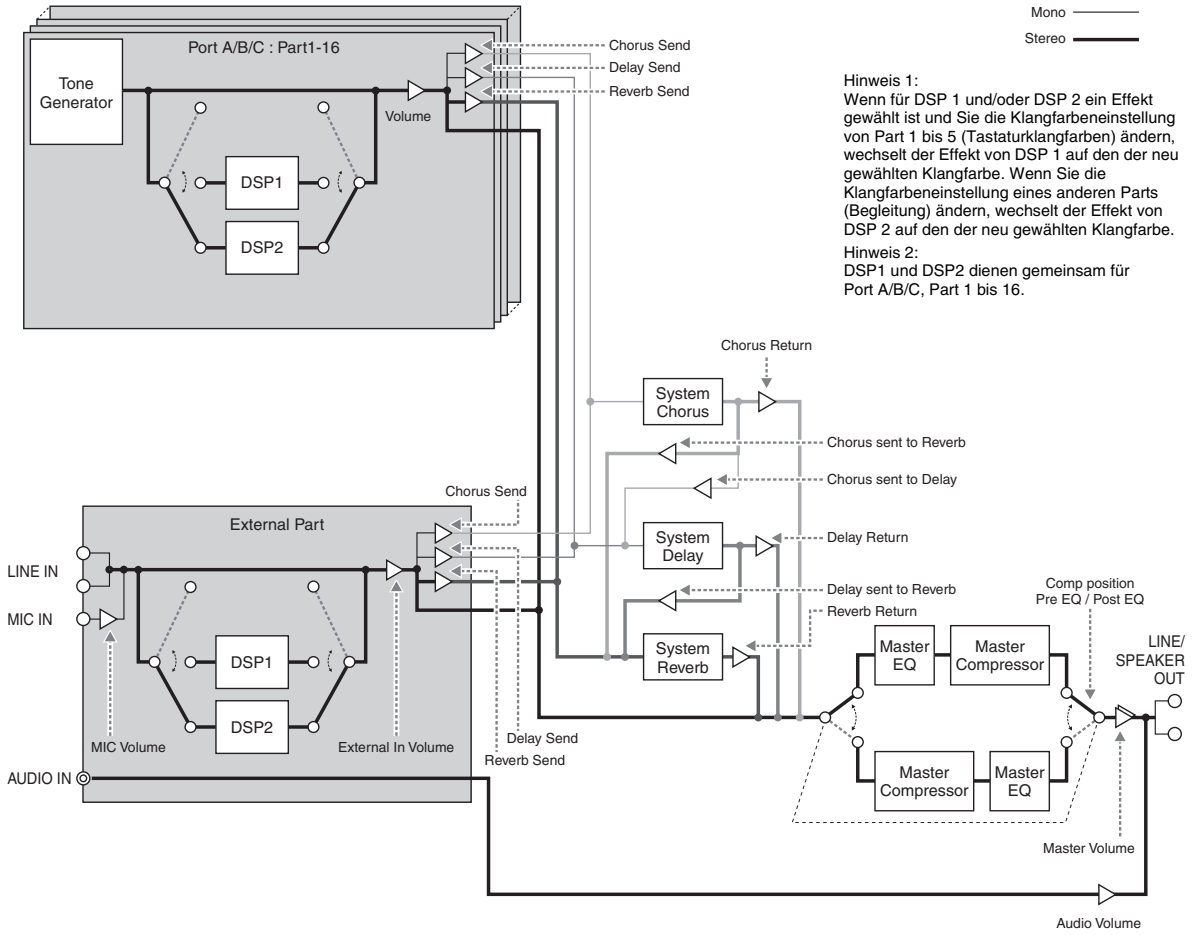
■ Port- und MIDI-Kanal-Part-Belegungen

	MIDI IN-Kanal	Part	Partgruppe	Part-Belegung	MIDI OUT-Kanal
Port A	1	1	Spiel auf der Tastatur	Keyboard Upper 1	1-16 *2
	2	2		Keyboard Upper 2	2
	3	3		Keyboard Lower 1	3
	4	4		Keyboard Lower 2	4
	5	5		Auto Harmonize	5
	6	6	Nicht belegt. *4	unused	
	7	7		unused	
	8	8	Metronom-Wiedergabe	Metronome	
	9	9	Begleitautomatik-Wiedergabe (Für automatische Begleitung beim Spielen auf der Tastatur und bei MIDI-Recorder-Wiedergabe.)	Accomp Percussion	9
	10	10		Accomp Drum	10
	11	11		Accomp Bass	11
	12	12		Accomp Chord 1	12
	13	13		Accomp Chord 2	13
	14	14		Accomp Chord 3	14
	15	15		Accomp Chord 4	15
	16	16		Accomp Chord 5	16
Port B	1	1	MIDI-Recorder-Wiedergabe Systemspur	MIDI Recorder System Track Upper1	
	2	2		MIDI Recorder System Track Upper2	
	3	3		MIDI Recorder System Track Lower1	
	4	4		MIDI Recorder System Track Lower2	
	5	5		MIDI Recorder System Track Auto Harmonize	
	6	6	Nicht belegt. *4	unused	
	7	7		unused	
	8	8		unused	
	9	9		unused	
	10	10		unused	
	11	11		unused	
	12	12		unused	
	13	13		unused	
	14	14		unused	
	15	15		unused	
	16	16		unused	
Port C	1	1	MIDI-Recorder-Wiedergabe Spur	MIDI Recorder Track 1	
	2	2		MIDI Recorder Track 2	
	3	3		MIDI Recorder Track 3	
	4	4		MIDI Recorder Track 4	
	5	5		MIDI Recorder Track 5	
	6	6		MIDI Recorder Track 6	
	7	7		MIDI Recorder Track 7	
	8	8		MIDI Recorder Track 8	
	9	9		MIDI Recorder Track 9	
	10	10		MIDI Recorder Track 10	
	11	11		MIDI Recorder Track 11	
	12	12		MIDI Recorder Track 12	
	13	13		MIDI Recorder Track 13	
	14	14		MIDI Recorder Track 14	
	15	15		MIDI Recorder Track 15	
	16	16		MIDI Recorder Track 16	



*1 Welcher Port MIDI In-Nachrichten akzeptiert, wird über die Einstellung „MIDI In Port“ im MIDI-Bildschirm festgelegt.
*2 Der MIDI Out-Kanal wird über die Einstellung „Keyboard Channel“ im MIDI-Bildschirm festgelegt.
*3 Die MIDI-Daten-Einstellungen für Begleitautomatik erfolgen über die Einstellung „Accomp Out“ im MIDI-Bildschirm.
*4 Verwenden Sie als „Nicht belegt.“ bezeichnete Parts, wenn Sie von einer externen Quelle Performance-Informationen über MIDI In eingeben.

Blockdiagramm



STLport

Copyright 1994 Hewlett-Packard Company

Copyright 1996,97 Silicon Graphics Computer Systems, Inc.

Copyright 1997 Moscow Center for SPARC Technology.

Permission to use, copy, modify, distribute and sell this software and its documentation for any purpose is hereby granted without fee, provided that the above copyright notice appear in all copies and that both that copyright notice and this permission notice appear in supporting documentation. Hewlett-Packard Company makes no representations about the suitability of this software for any purpose. It is provided "as is" without express or implied warranty.

Permission to use, copy, modify, distribute and sell this software and its documentation for any purpose is hereby granted without fee, provided that the above copyright notice appear in all copies and that both that copyright notice and this permission notice appear in supporting documentation. Silicon Graphics makes no representations about the suitability of this software for any purpose. It is provided "as is" without express or implied warranty.

Permission to use, copy, modify, distribute and sell this software and its documentation for any purpose is hereby granted without fee, provided that the above copyright notice appear in all copies and that both that copyright notice and this permission notice appear in supporting documentation. Moscow Center for SPARC Technology makes no representations about the suitability of this software for any purpose. It is provided "as is" without express or implied warranty.

Models MZ-X500/MZ-X300 Version : 1.0

MIDI Implementation Chart

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1 - 16 1 - 16	1 - 16 1 - 16	
Mode	Default Messages Altered	Mode 3 X ✻✻✻✻✻✻✻	Mode 3 X ✻✻✻✻✻✻✻	
Note Number	 True voice	0 - 127 ✻✻✻✻✻✻✻	0 - 127 0 - 127*1	
Velocity*4	Note ON Note OFF	O 9nH v = 1 - 127 O 8nH v = 0 - 127	O 9nH v = 1 - 127 O 8nH v = 0 - 127, 9nH v = 0	
After Touch*4	Key's Ch's	X X	X O	
Pitch Bender*4		O	O	
Control Change*2*4	0 1 5 6, 38 7 10 11 16, 48 17 64 65 66 67 71	O O X O*3 O O O X X O O O O X	O O O O*3 O O O O O O O O O O	Bank select Modulation Portamento Time Data entry LSB, MSB Volume Pan Expression Sampled pitch form MSB, LSB*3 Sampled pitch depth*3 Hold1 Portamento Switch Sostenuto Soft pedal Filter resonance

	72	X	O	Release time
	73	X	O	Attack time
	74	X	O	Filter cutoff
	76	X	O	Vibrato rate
	77	X	O	Vibrato depth
	78	X	O	Vibrato delay
	84	X	O	Portamento Control
	88	O	O	High resolution velocity prefix
	91	O	O	Reverb send level
	93	O	O	Chorus send level
	94	O	O	Delay send level
	98, 99	O*3	O*3	NRPN LSB, MSB
	100, 101	O*3	O*3	RPN LSB, MSB
Program Change		O	O	
	True #	✻✻✻✻✻✻✻	0 - 127	
System Exclusive		O *3	O *3	
System Common	Song Pos	X	X	
	Song Sel	X	X	
	Tune	X	X	
System Real Time	Clock	X	X	
	Commands	X	X	
Aux Messages	All sound off	X *5	O	
	Reset all controller	X *5	O	
	Local ON/OFF	X	X	
	All notes OFF	X	O	
	Active Sense	O	O	
	System Reset	X	X	
Remarks		*1 : Von Klangfarbe abhängig *2 : Dem Controller kann ein beliebiger Control Change von 0 bis 101 zugewiesen und gesendet werden. *3 : Näheres siehe MIDI Implementation unter http://world.casio.com/. *4 : Nähere Informationen zum Wählen von Zugriegelorgel-Klangfarben finden Sie in der MIDI-Implementierungstabelle „MIDI Implementation Chart“ (http://world.casio.com/). *5 : Ausgabe bei bestimmten Bedienungsvorgängen.		

Mode 1 : OMNI ON, POLY　　Mode 2 : OMNI ON, MONO　　O : Yes
Mode 3 : OMNI OFF, POLY　　Mode 4 : OMNI OFF, MONO　　X : No

CASIO®

MA1601-A

MZX500/300-G-2A

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

© 2016 CASIO COMPUTER CO., LTD.