

Privia

PX-560M

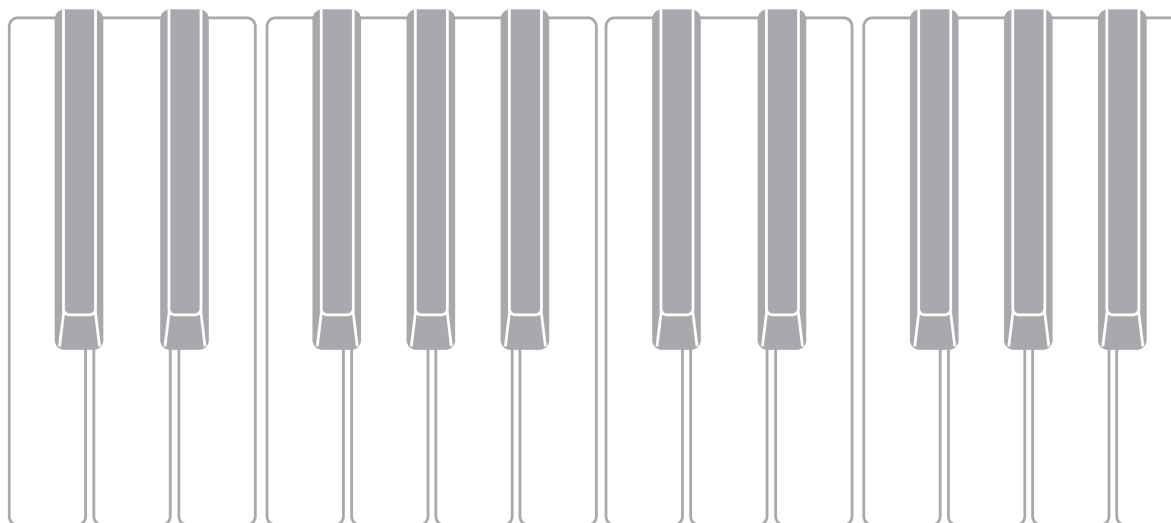
DE

BEDIENUNGSANLEITUNG

Bitte bewahren Sie alle Informationen für spätere Referenz auf.

Sicherheitsmaßnahmen

Bevor Sie das Digitalpiano in Betrieb nehmen, lesen Sie unbedingt die separaten „Vorsichtsmaßnahmen hinsichtlich der Sicherheit“.



Wichtig!

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

- Bevor Sie das optionale Netzgerät AD-A12150LW für die Stromversorgung dieses Produkts verwenden, überprüfen Sie unbedingt zuerst das Netzgerät auf Beschädigungen. Kontrollieren Sie besonders sorgfältig das Stromkabel auf Schnitte, Bruch, freiliegende Drähte und andere ernsthafte Schäden. Lassen Sie niemals Kinder ein ernsthaft beschädigtes Netzgerät verwenden.
- Dieses Produkt ist nicht für Kinder unter 3 Jahren ausgelegt.
- Verwenden Sie nur das CASIO Netzgerät AD-A12150LW.
- Das Netzgerät ist kein Spielzeug.
- Trennen Sie immer das Netzgerät ab, bevor Sie das Produkt reinigen.

Konformitätserklärung gemäß EU-Richtlinie



Manufacturer:
CASIO COMPUTER CO., LTD.
6-2, Hon-machi 1-chome, Shibuya-ku, Tokyo 151-8543, Japan
Responsible within the European Union:
Casio Europe GmbH
Casio-Platz 1, 22848 Norderstedt, Germany
www.casio-europe.com

Allgemeine Anleitung **DE-4**

- Anbringen des Notenständers DE-5
- Speichern von Einstellungen und Bedientafelsperre DE-6
- Rücksetzen des Digitalpianos auf die Werksvorgaben DE-6

Netzsteckdose **DE-7**

- Netzadapterbetrieb DE-7
- Ein- oder Ausschalten des Stroms DE-7

Anschlüsse **DE-9**

- Anschließen von Kopfhörern DE-9
- Anschließen eines Pedals DE-9
- Anschließen eines Audiogeräts oder Verstärkers DE-10
- Mitgeliefertes und optionales Zubehör DE-11

Für alle Modi geltende Bedienung **DE-12**

- Benutzen der Displayanzeige DE-12
- Vornehmen der Bedienung DE-13

Spielen mit verschiedenen Klangfarben **DE-15**

- Wählen und Spielen einer Klangfarbe DE-15
- Aufteilen der Tastatur auf zwei Klangfarben . . DE-16
- Mischen von zwei Klangfarben DE-17
- Aufteilen der Tastatur für Duettspiel DE-17
- Einstellen der Tastatur-Lautstärkebalance . . . DE-19
- Benutzen des Metronoms DE-19
- Ändern der Tempoeinstellung DE-20
- Benutzen des Pitchbend-Rads DE-20
- Modifizieren von Noten mit dem Modulationsrad und den Knöpfen DE-20
- Tonhöhe des Digitalpianos in Halbton-Einheiten verschieben (Transponierung) DE-21
- Automatische Wiedergabe von Arpeggio-Phrasen (Arpeggiator) DE-22

Editieren einer Klangfarbe **DE-23**

- Editieren einer Klangfarbe DE-23
- Ändern des Namens einer Klangfarbe DE-24
- Löschen einer Klangfarbe DE-24

Benutzen der Begleitautomatik **DE-38**

- Spielen mit Begleitautomatik DE-38
- Verwenden empfohlener Klangfarben und Tempos (One-Touch-Presets) DE-41
- Hinzufügen einer Harmonie zu Melodienoten (Automatische Harmonisierung) DE-42
- Bearbeiten eines Rhythmus (Rhythmus-Bearbeitung) DE-42
- Löschen eines Anwenderrhythmus DE-44

Demo-Song **DE-45**

- Abspielen der Demostücke DE-45

Musik-Presets **DE-46**

- Abrufen von Preset-Daten DE-46
- Erzeugen eines eigenen Anwender-Presets (Anwender-Presets) DE-47
- Löschen eines Anwender-Presets DE-51

Registrieren von Klangfarbe- und Rhythmus-Setups **DE-52**

Aufnahme und Wiedergabe **DE-54**

- Aufnahmen im Digitalpiano-Speicher (MIDI-Recorder) DE-56
- Aufnahmen auf einem USB-Flash-Drive (Audiorecorder) DE-65

Konfigurieren der Digitalpiano-Einstellungen **DE-68**

- Konfigurieren der Digitalpiano-Einstellungen DE-68

USB-Flash-Drive **DE-82**

- Anschließen und Entfernen eines USB-Flash-Drives an das bzw. vom Digitalpiano DE-83
- Formatieren eines USB-Flash-Drives DE-84
- Speichern von Standard-Songdaten auf einem USB-Flash-Drive DE-84
- Speichern von Digitalpiano-Daten auf einem USB-Flash-Drive DE-84
- Laden von Daten von einem USB-Flash-Drive in den Speicher des Digitalpianos DE-85
- Daten auf einem USB-Flash-Drive löschen . . DE-85

Anschließen an einen Computer DE-86

Mindestsystemanforderungen an den Computer	DE-86
MIDI verwenden	DE-87

Referenz DE-88

Fehlermeldungen	DE-88
Störungsbeseitigung	DE-89
Technische Daten des Produkts	DE-91
Vorsichtsmaßnahmen zur Benutzung	DE-93

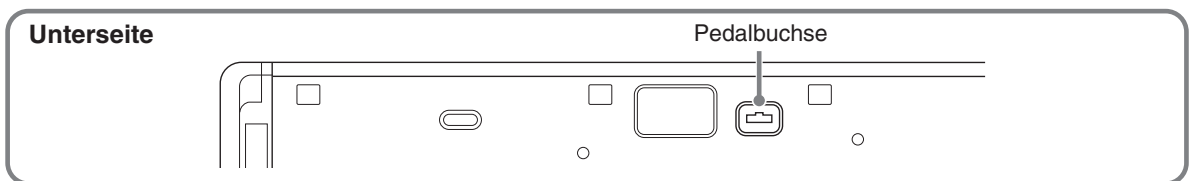
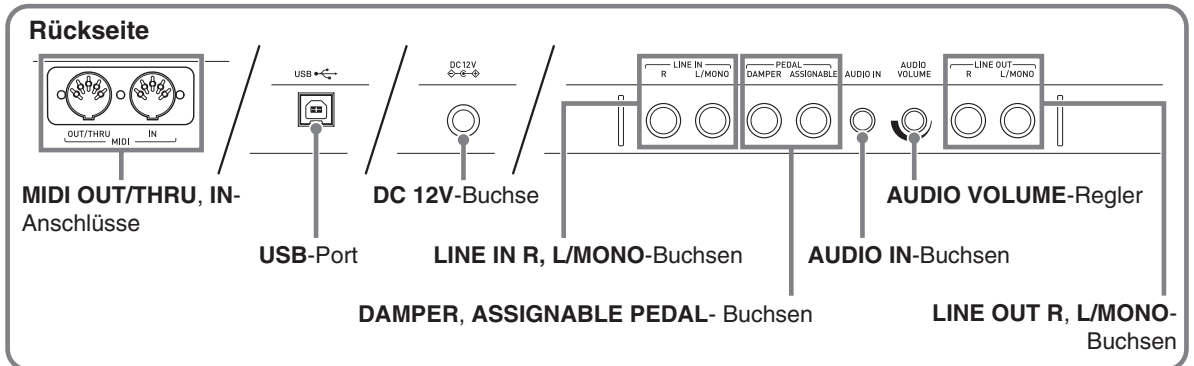
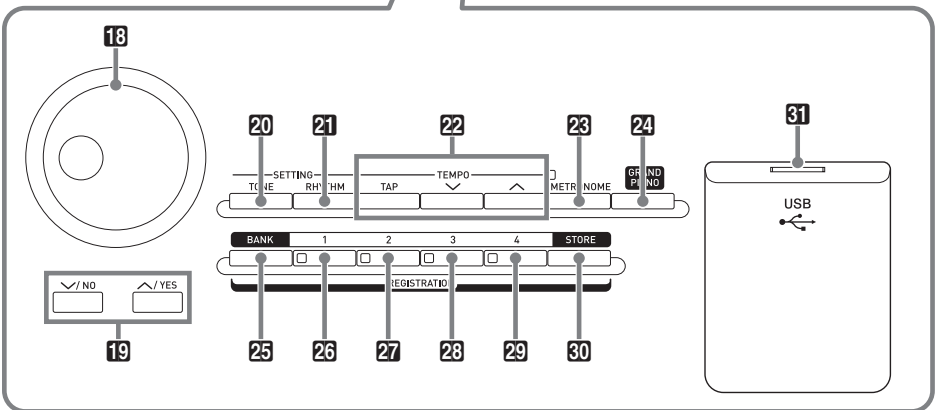
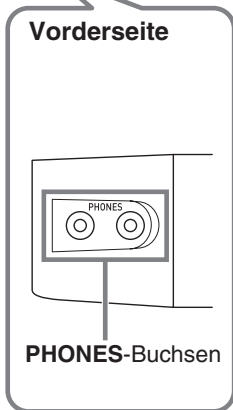
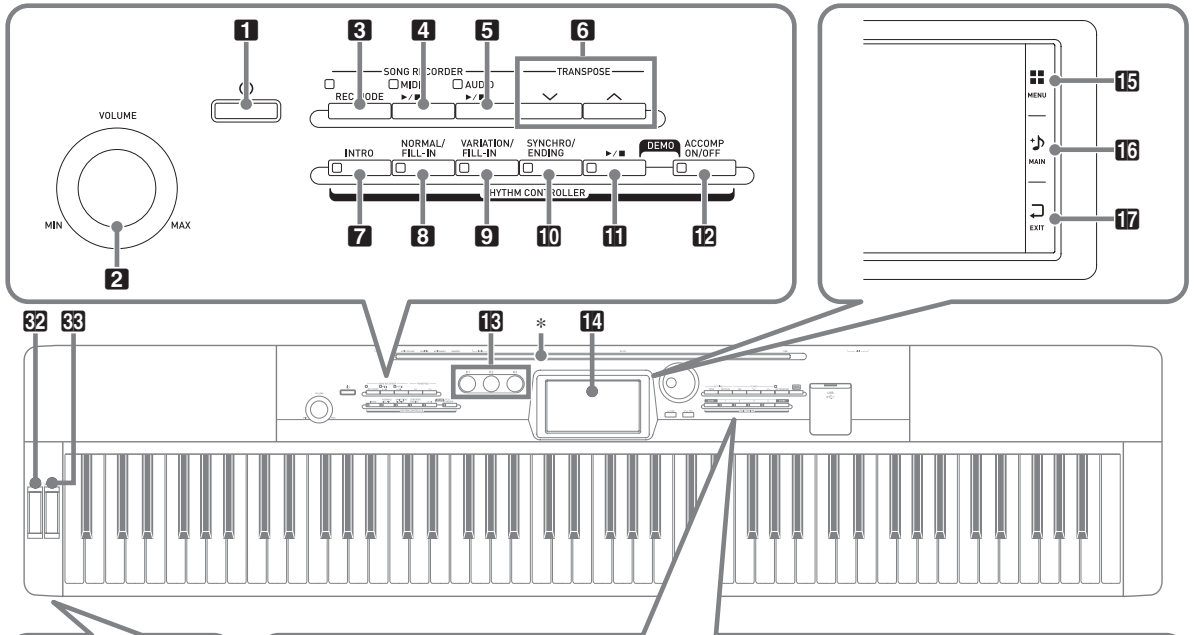
Information A-1

Leitfaden zur Eingabe von Akkorden	A-1
Akkordtabelle	A-3
Part- und MIDI-Kanal-Belegungen und Diagramm	A-5
Blockdiagramm	A-6

MIDI Implementation Chart

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

Allgemeine Anleitung

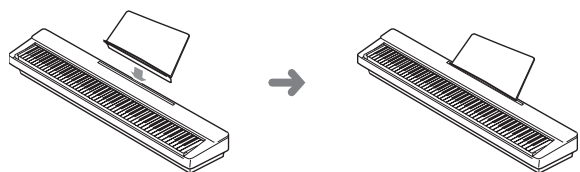


- In dieser Bedienungsanleitung sind die Tasten und Regler mit den nachstehenden Nummern und Namen bezeichnet.

- 1** ⏻-Taste (Strom)
- 2** **VOLUME** (Lautstärkereglern)
- 3** **REC MODE** (Aufnahmemodus-Taste)
- 4** **MIDI** ▶/■ (MIDI-Taste)
- 5** **AUDIO** ▶/■ (Audiotaste)
- 6** **TRANSPOSE** ∨, ∧ (Transponiertasten)
- 7** **INTRO** (Introtaste)
- 8** **NORMAL/FILL-IN** (Normal/Fill-In-Taste)
- 9** **VARIATION/FILL-IN** (Variation/Fill-In-Taste)
- 10** **SYNCHRO/ENDING** (Synchro/Outro-Taste)
- 11** ▶/■-Taste
- 12** **ACCOMP ON/OFF** (Begleitung-Ein/Aus-Taste)
- 13** Knöpfe **K1** bis **K3**
- 14** Display
- 15** **MENU** (Menü)
- 16** **MAIN** (Hauptbildschirm)
- 17** **EXIT** (Schließen)
- 18** Rad
- 19** ∨/NO, ∧/YES
(Abwärts/Nein- & Aufwärts/Ja-Tasten)
- 20** **TONE** (Klangfarbetaste)
- 21** **RHYTHM** (Rhythmustaste)
- 22** **TEMPO** (Tempotasten)
- 23** **METRONOME** (Metronomtaste)
- 24** **GRAND PIANO** (Flügelstaste)
- 25** **BANK** (Bank-Taste)
- 26** **REGISTRATION 1**-Taste
- 27** **REGISTRATION 2**-Taste
- 28** **REGISTRATION 3**-Taste
- 29** **REGISTRATION 4**-Taste
- 30** **STORE** (Speichertaste)
- 31** **USB-Flash-Drive-Port**
- 32** **PITCH BEND** (Pitchbend-Rad)
- 33** **MODULATION** (Modulationsrad)

* Anbringen des Notenständers

Setzen Sie den Notenständer wie gezeigt mit der Unterkante in die Nut oben auf der Digitalpiano-Konsole ein.



LCD-Panel






Das Flüssigkristallpanel des Monitordisplays verwendet Hochpräzisionstechnologie mit einer Pixelausbeute von über 99,99%. Dies bedeutet, dass eine sehr kleine Zahl von Bildpunkten eventuell nicht aufleuchtet oder ständig leuchtet. Dies ist durch die Eigenschaften des Flüssigkristallpanels bedingt und kein Hinweis auf einen Defekt.

Speichern von Einstellungen und Bedientafelsperre

Sie können die aktuellen Einstellungen des Digitalpianos speichern und die Tasten zum Schutz vor Bedienungsfehlern sperren. Näheres siehe „Auto Resume“ (Seite DE-75) und „Operation Lock“ (Seite DE-75).

Rücksetzen des Digitalpianos auf die Werksvorgaben

Führen Sie die nachstehende Anleitung aus, wenn Sie die gespeicherten Daten und Einstellungen des Digitalpianos auf ihre Anfangsvorgaben zurücksetzen möchten.

1. Schalten Sie das Digitalpiano aus.
 2. Drücken Sie bei gedrückt gehaltenen Tasten  **TEMPO** ,  die Taste  .
- Das Digitalpiano schaltet sich ein und initialisiert sein internes System. Nach einer kurzen Weile ist das Digitalpiano dann benutzbar.

HINWEIS

- Näheres zum Ein- und Ausschalten finden Sie unter „Ein- oder Ausschalten des Stroms“ (Seite DE-7).

Netzsteckdose

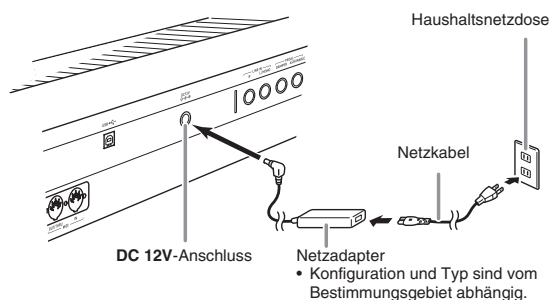
Das Digitalpiano ist für Versorgung aus einer normalen Haushaltssteckdose konstruiert. Schalten Sie das Digitalpiano bitte unbedingt aus, wenn es nicht benutzt wird.

Netzadapterbetrieb

Verwenden Sie ausschließlich den für dieses Digitalpiano vorgeschriebenen Netzadapter (JEITA-Norm mit vereinheitlichter Steckerpolarität). Der Gebrauch eines anderen Netzadapters könnte einen Defekt des Digitalpianos verursachen.

Vorgeschriebener Netzadapter: AD-A12150LW

- Schließen Sie den Netzadapter wie unten in der Illustration gezeigt über das mitgelieferte Netzkabel an.



Bitte beachten Sie die nachstehenden Vorsichtsmaßnahmen, um einer Beschädigung des Netzkabels vorzubeugen.

Während des Gebrauchs

- Ziehen Sie nicht mit übermäßiger Kraft am Kabel.
- Ziehen Sie nicht wiederholt am Kabel.
- Verdrehen Sie das Kabel nicht am Stecker oder Anschluss.

Beim Bewegen

- Trennen Sie vor dem Bewegen des Digitalpianos unbedingt den Netzadapter von der Netzsteckdose.

Bei der Lagerung

- Sie können das Netzkabel in eine Schleife legen und bündeln, es darf aber nicht um den Netzadapter gewickelt werden.

WICHTIG!

- Schließen Sie den mit diesem Digitalpiano mitgelieferten Netzadapter (JEITA-Norm mit vereinheitlichter Steckerpolarität) auf keinen Fall an andere Geräte als dieses Digitalpiano an. Dies könnte eine Beschädigung zur Folge haben.
- Stellen Sie sicher, dass das Digitalpiano ausgeschaltet ist, bevor Sie den Netzadapter anschließen oder abtrennen.

- Bei langem Gebrauch wird der Netzadapter fühlbar warm. Dies ist normal und kein Hinweis auf ein Funktionsproblem.
- Benutzen Sie den Netzadapter so, dass die Fläche mit dem Schild nach unten gerichtet ist. Wenn die Fläche mit dem Schild nach oben gerichtet ist, ist der Netzadapter anfällig für elektromagnetische Störausstrahlung.

Ein- oder Ausschalten des Stroms

1. Drücken Sie Taste **1** zum Einschalten des Stroms.

- Berühren Sie nicht die Tastatur, Pedale oder Tasten, während der Startbildschirm im Display angezeigt ist. Dies würde eine Störung verursachen.

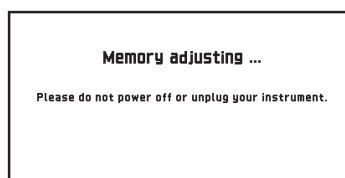


- Stellen Sie mit dem **VOLUME-Regler (2)** des Digitalpianos die Lautstärke ein.

2. Zum Ausschalten des Digitalpianos halten Sie die Taste **1** bitte gedrückt, bis das Display des Digitalpianos erlischt.

WICHTIG!

- Während des Speicherns von Daten im Speicher des Digitalpianos oder unmittelbar nach dem Einschalten des Digitalpianos kann die nachstehende Meldung erscheinen.



Schalten Sie das Digitalpiano auf keinen Fall aus, während diese Meldung angezeigt ist.

HINWEIS

- Drücken der Taste **1** zum Ausschalten des Stroms schaltet das Digitalpiano in einen Bereitschaftsstatus. Auch im Bereitschaftsstatus fließt im Digitalpiano noch ein geringer Strom. Wenn Sie das Digitalpiano längere Zeit nicht zu benutzen gedenken sowie im Falle eines heranziehenden Gewitters ziehen Sie bitte unbedingt den Netzstecker aus der Steckdose.

Ausschaltautomatik

Um Strom zu sparen, besitzt das Digitalpiano eine Ausschaltautomatik, die den Strom ausschaltet, wenn eine bestimmte Zeitdauer ohne weitere Bedienung verstreicht. Die Ansprechzeit der Ausschaltautomatik beträgt circa vier Stunden.

HINWEIS

- Wenn Sie möchten, können Sie die Ausschaltautomatik deaktivieren. Näheres siehe „Auto Power Off“ unter „SYSTEM SETTING-Bildschirm“ (Seite DE-74).

Anschlüsse

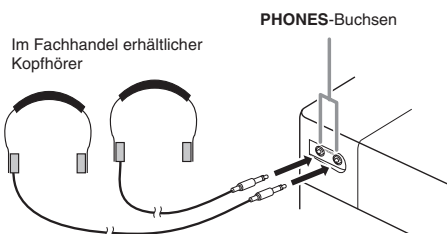
Anschließen von Kopfhörern

! WICHTIG!

- Vor dem Anschließen eines Kopfhörers ist stets mit dem **VOLUME**-Regler des Digitalpianos die Lautstärke leise einzustellen. Nach dem Anschließen kann die Lautstärke wieder wunschgemäß eingestellt werden.
- Bei deaktivierter Tonausgabe über die Lautsprecher* optimiert das Digitalpiano den Klang automatisch für Kopfhörer- und **LINE OUT**-Wiedergabe. Bei Ausgabe über die Lautsprecher wechselt es automatisch auf Optimierung für Lautsprecherwiedergabe.

* Stecker an **PHONES**-Buchse angeschlossen oder „Speaker“ SYSTEM SETTING-Bildschirm (Seite DE-74) ausgeschaltet.

Vorderseite



Schließen Sie einen im Fachhandel erhältlichen Kopfhörer an die **PHONES**-Buchsen an. Durch Anschließen eines Kopfhörers an eine der **PHONES**-Buchsen wird die Wiedergabe über die Lautsprecher abgeschaltet, wodurch auch spät nachts geübt werden kann, ohne damit andere zu stören. Zum Schutz des eigenen Gehörs ist bei der Benutzung eines Kopfhörers darauf zu achten, dass die Lautstärke nicht zu hoch eingestellt ist.

HINWEIS

- Schieben Sie den Kopfhörerstecker jeweils bis zum Anschlag in die **PHONES**-Buchse. Bei nicht weit genug eingeschobener Klinke erfolgt die Wiedergabe nur über eine Seite des Kopfhörers.
- Wenn der Stecker eines Kopfhörers nicht in die **PHONES**-Buchsen passt, verwenden Sie bitte einen im Handel erhältlichen geeigneten Zwischenstecker.
- Ziehen Sie beim Abtrennen eines Kopfhörers, der über einen Zwischenstecker angeschlossen ist, bitte auch den Zwischenstecker ab. Anderenfalls bleiben die Lautsprecher bei der Wiedergabe stummgeschaltet.

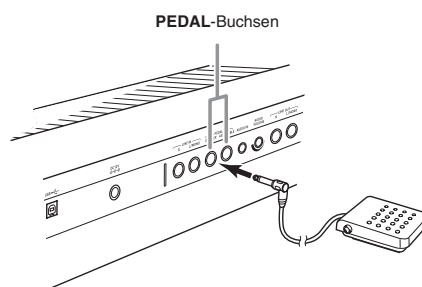
Anschließen eines Pedals

Das Digitalpiano besitzt auf der Rückseite zwei Pedalbuchsen, eine für ein Dämpferpedal und die andere für ein Soft/Sostenuto-Pedal.

An Pedalbuchse anschließen

Schließen Sie das Kabel des Pedals je nach gewünschter Funktionsweise an entweder die **DAMPER PEDAL**-Buchse oder die **ASSIGNABLE PEDAL**-Buchse des Digitalpianos an.

Rückseite



Pedalfunktionen

● Dämpferpedal

Durch Betätigen des Dämpferpedals beim Spielen klingen die gespielten Noten nach.

- Wenn eine Piano-Klangfarbe gewählt ist, aktiviert das Betätigen dieses Pedals den Dämpferresonanz-Effekt des Digitalpianos, der die Noten so nachklingen lässt wie das Dämpferpedal bei einem akustischen Piano.

● Soft-Pedal

Dieses Pedal bedämpft Noten, die nach dem Treten des Pedals auf der Tastatur gespielt werden, und lässt sie weicher klingen.

● Sostenuto-Pedal

Nur die Noten, die Sie bei getretenem Pedal anschlagen, werden auch nach dem Freigeben der entsprechenden Tastaturtasten noch gehalten, bis Sie das Pedal wieder freigegeben.

● **Expression-Pedal**

Sie können mit einem Pedal den Lautstärkepegel und die Anwendung von Effekten steuern. Schließen Sie ein Expression-Pedal an die **ASSIGNABLE PEDAL**-Buchse an. Geben Sie über „Pedal Edit“ im **CONTROLLER**-Bildschirm ein, dass der **ASSIGNABLE PEDAL**-Buchse ein Expression-Pedal zugewiesen ist.

⚠ **WICHTIG!**

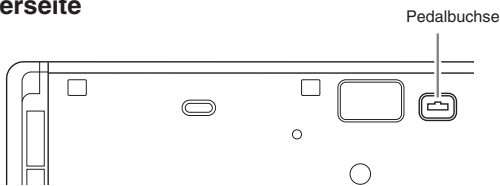
- Verwenden Sie ein handelsübliches Expression-Pedal, das den nachstehenden Spezifikationen entspricht.* Bitte beachten Sie, dass die Polarität der Pedale bei einigen Herstellern nicht mit der für dieses Digitalpiano erforderlichen Polarität übereinstimmt.
- * Der Betrieb der nachstehenden Pedale ist verifiziert.
 Roland EV-5: Mindestlautstärke auf 0 (Null) einstellen.
 KURZWEIL CC-1
 FATAR VP-25, VP-26



Pedalbuchse

Sie können die optional erhältliche 3-Pedal-Einheit (SP-33) an die Pedalbuchse am Boden des Digitalpianos anschließen. Die Pedale bieten dann ähnliche Ausdrucksmöglichkeiten wie die Pedale eines akustischen Pianos.

Unterseite



⚠ **HINWEIS**

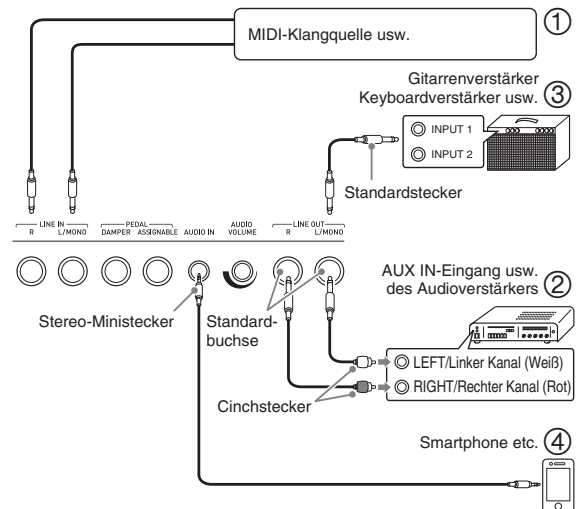
- Um die Pedaleinheit SP-33 verwenden zu können, ist der optional erhältliche Spezialständer CS-67P erforderlich.

Anschließen eines Audiogeräts oder Verstärkers

Sie können an das Digitalpiano ein Audiogerät oder einen Musikinstrument-Verstärker anschließen und den Ton über externe Lautsprecher wiedergeben lassen, was eine höhere Lautstärke und bessere Klangqualität ermöglicht.

⚠ **WICHTIG!**

- Bei deaktivierter Tonausgabe über die Lautsprecher* optimiert das Digitalpiano den Klang automatisch für Kopfhörer- und **LINE OUT**-Wiedergabe. Bei Ausgabe über die Lautsprecher wechselt es automatisch auf Optimierung für Lautsprecherwiedergabe.
- * Stecker an **PHONES**-Buchse angeschlossen oder „Speaker“ **SYSTEM SETTING**-Bildschirm (Seite DE-74) ausgeschaltet.
- Vor dem Anschließen eines Geräts an das Digitalpiano ist stets mit dem **VOLUME**-Regler die Lautstärke niedrig einzustellen. Nach dem Anschließen kann die Lautstärke wieder wunschgemäß eingestellt werden.
- Wenn Sie an das Digitalpiano ein anderes Gerät anschließen, lesen Sie bitte unbedingt die dazugehörige Benutzerdokumentation.



Verwenden des Digitalpianos zur Klangerzeugung von einer externen Quelle (Abbildungen ① und ④)

Eine an **LINE IN R** (rechts) angeschlossene externe Quelle wird über den rechten und eine an **LINE IN L/MONO** angeschlossene Quelle über den linken Lautsprecher des Digitalpianos ausgegeben.

Verwenden Sie für das anzuschließende Gerät geeignete handelsübliche Anschlusskabel. Wenn eine externe Quelle nur an **LINE IN L/MONO** angeschlossen ist, erfolgt die Ausgabe über beide Lautsprecher.

Sie können ein Smartphone oder einen anderen Musikspieler an **AUDIO IN** anschließen.

Stellen Sie die Lautstärke des Smartphones mit dem Regler **AUDIO VOLUME** ein. Die Lautstärke eines Smartphones kann nicht mit dem Regler **VOLUME** eingestellt werden.

HINWEIS

- Die vorinstallierten Effekte (Hall, Chorus, DSP) des Digitalpianos wirken auch auf die Eingabe über den **LINE IN**-Anschluss. Das über den **LINE IN**-Anschluss eingegebene Signal kann mit dem Audiorecorder aufgenommen werden.
- Die vorinstallierten Effekte (Hall, Chorus, DSP) des Digitalpianos wirken nicht auf die Eingabe über den **AUDIO IN**-Anschluss. Das über den **AUDIO IN**-Anschluss eingegebene Signal kann nicht mit dem Audiorecorder aufgenommen werden.

Anschließen von Audiogeräten (Abb. ②)

Schließen Sie das externe Audiogerät über handelsübliche Kabel an die **LINE OUT**-Buchsen des Pianos an, wie dies in Abbildung ② gezeigt ist. Die Buchse **LINE OUT R** gibt den Ton des rechten und Buchse **LINE OUT L/MONO** den Ton des linken Kanals aus. Bitte beschaffen Sie sich zum Anschließen an das Audiogerät im Fachhandel die in der Illustration gezeigten Anschlusskabel. Normalerweise ist bei dieser Konfiguration der Eingangswähler des Audiogeräts auf den Eingang (z.B. **AUX IN**) zu schalten, an den das Digitalpiano angeschlossen ist. Stellen Sie mit dem **VOLUME**-Regler des Digitalpianos die Lautstärke ein.

Anschließen an einen Musikinstrument-Verstärker (Abb. ③)

Schließen Sie den Verstärker über ein handelsübliches Anschlusskabel an die **LINE OUT**-Buchsen des Digitalpianos an, wie dies in Abbildung ③ gezeigt ist. Buchse **LINE OUT R** gibt den Ton des rechten und Buchse **LINE OUT L/MONO** den Ton des linken Kanals aus. Bei Anschluss an nur Buchse **LINE OUT L/MONO** wird ein Mischsignal beider Kanäle ausgegeben. Bitte beschaffen Sie sich zum Anschließen des Verstärkers im Fachhandel das in der Illustration gezeigte Anschlusskabel. Stellen Sie mit dem **VOLUME**-Regler des Digitalpianos die Lautstärke ein.

WICHTIG!

- Schließen Sie bei Benutzung der **LINE OUT**-Buchse einen Stecker an oder schalten Sie die Einstellung „Speaker“ in **SYSTEM SETTING**-Bildschirm (Seite DE-74) aus. Dies schaltet auf ein für Line-Ausgabe geeignetes Klangbild um.

Mitgeliefertes und optionales Zubehör

Verwenden Sie ausschließlich das für dieses Digitalpiano angegebene Zubehör.

Bei Verwendung von nicht zulässigem Zubehör besteht Brand-, Stromschlag- und Verletzungsgefahr.

HINWEIS

- Näheres über separat für dieses Produkt erhältliches Zubehör finden Sie im **CASIO** Katalog, der beim Fachhändler verfügbar ist, und auf der **CASIO** Website unter folgender Adresse (URL): <http://world.casio.com/>



Für alle Modi geltende Bedienung

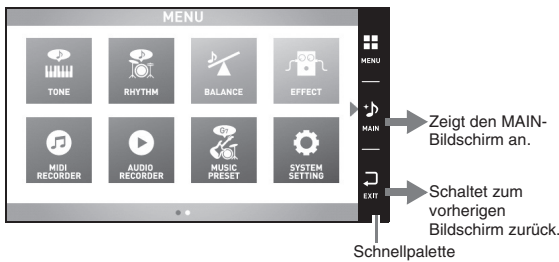
Benutzen der Displayanzeige

Auslegung der Displayanzeige

Wenn Sie das Digitalpiano einschalten, erscheinen ein MENU- und ein MAIN-Bildschirm (mit dem aktuellen Setup) im Display. In diesen Bildschirmen können Sie eine Reihe verschiedener Funktionen einstellen. Eine Schnellpalette mit Steuer-Icons auf der rechten Seite des Displays vereinfacht das Navigieren zwischen den Bildschirmen.

■ MENU-Bildschirm

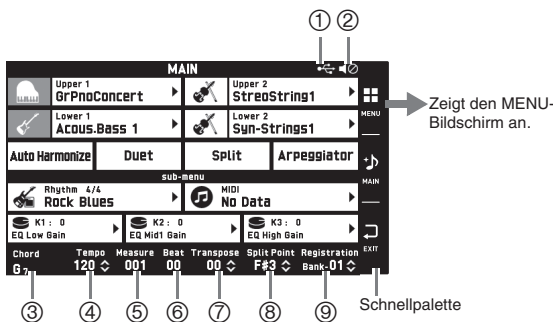
Berühren eines Menü-Icons zeigt einen Bildschirm zum Konfigurieren von Klangfarbe, Rhythmus und anderen Einstellungen an.



Zeigt den MAIN-Bildschirm an.
Schaltet zum vorherigen Bildschirm zurück.
Schnellpalette

■ MAIN-Bildschirm

Der MAIN-Bildschirm dient zum Kontrollieren und Ändern von Grundeinstellungen. Am unteren Bildschirmrand sind die aktuellen Einstellungen angezeigt.

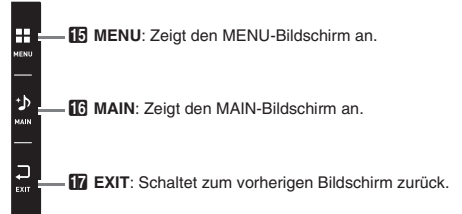


Zeigt den MENU-Bildschirm an.
Schnellpalette

- ① USB-Flash-Drive gemountet
- ② Lautsprecher aus
- ③ Akkord
- ④ Tempo
- ⑤ Takt
- ⑥ Schläge/Takt
- ⑦ Transponierung
- ⑧ Teilungspunkt
- ⑨ Registerbank

■ Schnellpalette

Die Schnellpalette ist ständig am rechten Rand des Displays angezeigt. Tippen Sie zum Navigieren zwischen den Bildschirmen auf die Schnellpalette-Icons.

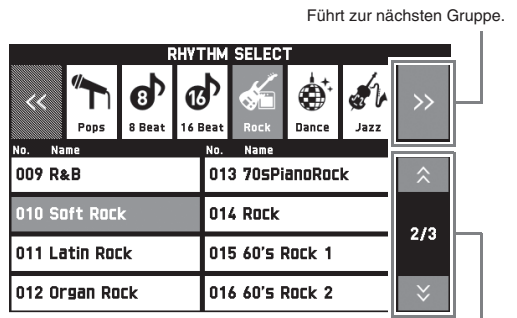


15 MENU: Zeigt den MENU-Bildschirm an.
16 MAIN: Zeigt den MAIN-Bildschirm an.
17 EXIT: Schaltet zum vorherigen Bildschirm zurück.

Bildschirminhalte

Sie können aktuell gewählte Icons und die Icons des aktivierten Betriebs an ihrer Farbe unterscheiden; Rot: Aktuell gewählt oder eingeschaltet; Blau: Betrieb aktiviert

Beispiel: „Soft Rock“ In der Gruppe „Rock“ gewählt.



Führt zur nächsten Gruppe.

Führt zur vorherigen oder nächsten Seite.

! WICHTIG!

Nachstehend sind die Bedeutungen der nach dem Aufnehmen oder Bearbeiten von Daten erscheinenden Symbole erläutert.

! : Nicht gesicherte Daten

*: Gesicherte Daten

Nicht gesicherte Daten (!) gehen verloren, wenn Sie den Editor- oder Aufnahmevorgang durch Wählen einer anderen Nummer beenden. Wenn die gesicherten oder bearbeiteten Daten erhalten bleiben sollen, sind diese unbedingt zu speichern, bevor Sie mit etwas anderem beginnen.

Vornehmen der Bedienung

Touchpanel benutzen

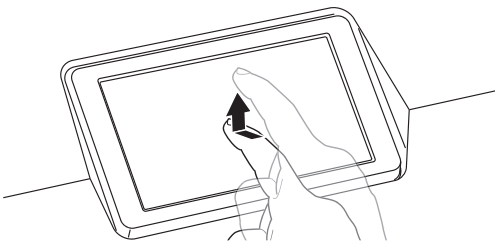
Das Digitalpiano besitzt ein Touchpanel. Am Touchpanel können Sie eine Reihe verschiedener Funktionen einstellen.

! WICHTIG!

- Bedienen Sie das Touchpanel nicht mit einem scharfen Objekt oder einem Gegenstand mit harter Spitze. Das LCD könnte dadurch beschädigt werden.

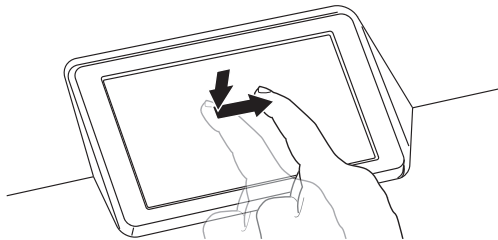
Antippen

Tippen Sie leicht mit dem Finger auf das Display.



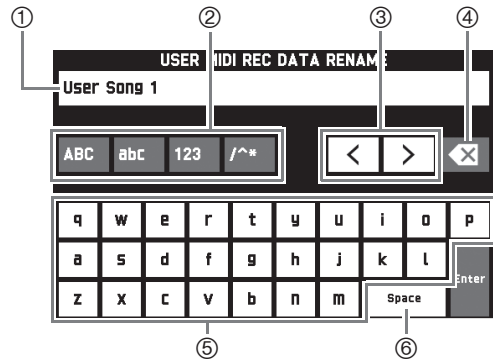
Wischen

Wischen Sie mit dem Finger von links nach rechts über das Display. Wischen auf einem MENU-Bildschirm blättert zu einer anderen Seite mit Menüpunkten.



Textzeichen eingeben

Sie können die Namen von Datendateien über eine berührungsempfindliche On-Screen-Tastatur eintippen. Das Digitalpiano unterstützt die Eingabe von alphabetischen Zeichen und von Symbolen.

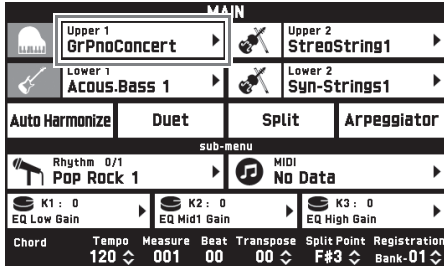


- ① Zeigt die eingegebenen Zeichen.
- ② Wählt den Zeichentyp.
- ③ Bewegt den Cursor vor und zurück.
- ④ Löscht das Zeichen links vom Cursor.
- ⑤ Zum Eingeben von Zeichen an der Cursorposition.
- ⑥ Gibt ein Leerzeichen an der Cursorposition ein.

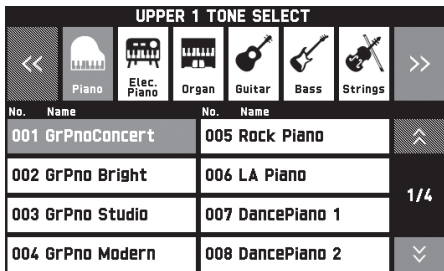
Einen Punkt in einer Liste wählen

Ein wählbarer Punkt in einer Liste ist mit dem Icon „▶“ gekennzeichnet.

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



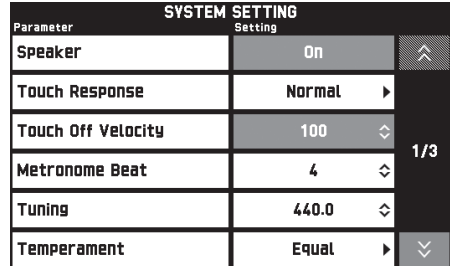
2. Tippen Sie in der erscheinenden Liste auf den Punkt, auf den Sie die Einstellung ändern möchten.



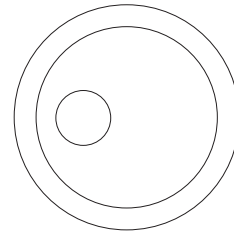
Einen Einstellwert ändern

Ein Einstellwert, der geändert werden kann, ist durch ein „◊“-Icon bezeichnet.

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

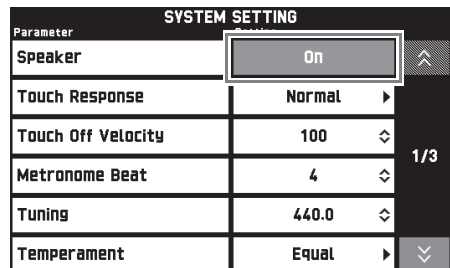


2. Ändern Sie mit dem Rad **18** oder den Tasten **19** **▼**, **▲** den eingestellten Wert.
 - Auf anhaltendes Drücken von einer der Tasten **19** **▼**, **▲** ändert sich der betreffende Wert im Schnelldurchgang.

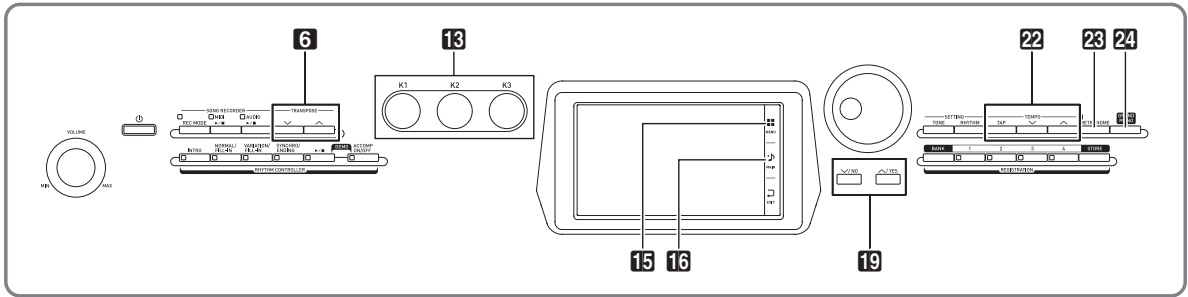


Eine Funktion ein- oder ausschalten

Tippen Sie zum Ein- und Ausschalten einer Funktion auf den betreffenden Menüpunkt bzw. das Icon.



Spielen mit verschiedenen Klangfarben



Wählen und Spielen einer Klangfarbe

Das Digitalpiano besitzt 650 Klangfarben. Die Klänge sind in 13 Gruppen unterteilt.

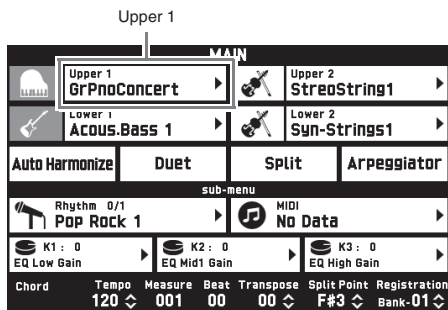
- Näheres finden Sie im getrennten Anhang.

1. Tippen Sie im Bildschirm auf **16** MAIN.

Dies zeigt den MAIN-Bildschirm an.

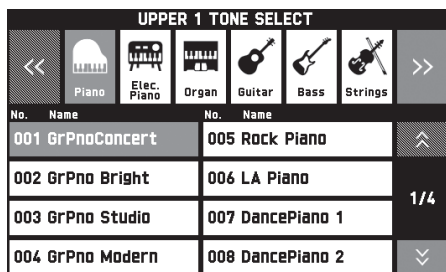
2. Tippen Sie auf Klang „Upper 1“.

Dies zeigt den TONE SELECT-Bildschirm an.



3. Tippen Sie auf die Gruppe, die den gewünschten Klang enthält.

- Sie können durch Antippen von „<<“ oder „>>“ zwischen den Gruppen navigieren.



4. Tippen Sie die zu verwendende Klangfarbe an.

- Sie können durch Antippen von „^“ bzw. „v“ durch die Seiten der Klangliste blättern.

5. Tippen Sie im Bildschirm auf **16** MAIN, um zum Bildschirm MAIN zurückzukehren.

HINWEIS

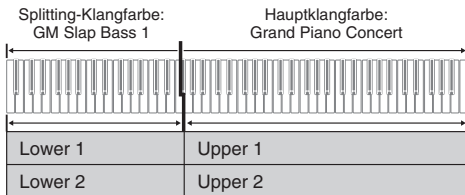
- Antippen von Icon Upper 1 zum Abschalten wählt den Tastaturton ab, so dass die Tastatur keinen Ton mehr erzeugt.
- Drücken von Taste **24** GRAND PIANO schaltet auf Konzertflügelklang und optimiert die Einstellungen des Digitalpianos für Konzertflügel-Wiedergabe. Näheres finden Sie im getrennten Anhang.

Aufteilen der Tastatur auf zwei Klangfarben

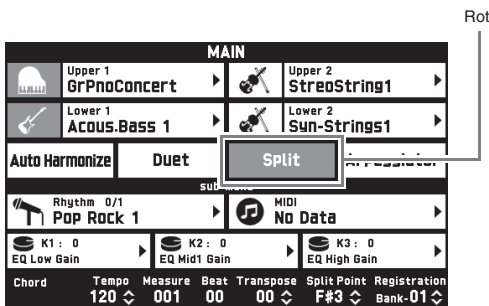
Sie können die Tastatur so aufteilen, dass die linke Seite (unterer Bereich) mit einer und die rechte Seite (oberer Bereich) mit einer anderen Klangfarbe belegt ist.

- Die Klangfarbe, die bei aufgeteilter Tastatur dem unteren Tastaturbereich zugewiesen ist, wird als „Splitting-Klangfarbe“ (Lower 1) bezeichnet.

Beispiel: Wenn „GM Slap Bass 1“ als Splitting-Klangfarbe gewählt ist



- Tippen Sie im Bildschirm auf **16 MAIN**.
Dies zeigt den MAIN-Bildschirm an.
- Wählen Sie die Hauptklangfarbe.
- Tippen Sie im MAIN-Bildschirm auf „Split“.
Dies schaltet auf Tastaturteilung.



- Tippen Sie auf „Lower 1“.
Dies zeigt den TONE SELECT-Bildschirm an.
- Tippen Sie auf die Gruppe, die den als Splitting-Klangfarbe gewünschten Klang enthält.
- Tippen Sie auf den als Splitting-Klangfarbe gewünschten Klang.
- Tippen Sie im Bildschirm auf **16 MAIN**, um zum Bildschirm MAIN zurückzukehren.

- Zum Beenden der Tastaturteilung und Zurückschalten auf eine einzige Klangfarbe tippen Sie bitte auf „Split“ im MAIN-Bildschirm.

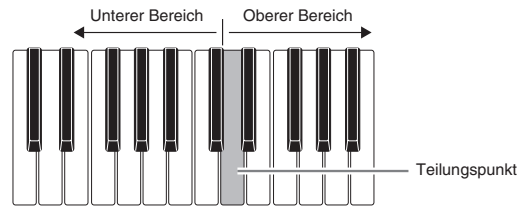
Dies hebt die Tastaturteilung auf.

HINWEIS

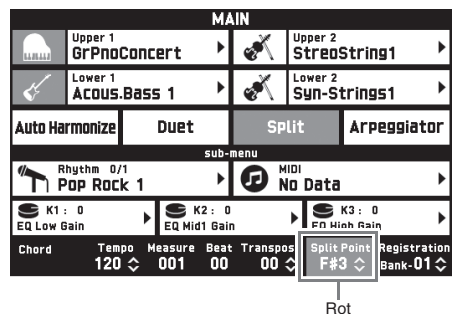
- Durch Einschalten von Mischklang (Seite DE-17) können Sie die Hauptklangfarbe und die Splitting-Klangfarbe zusammenmischen. Sie können die Mischklang-Einstellung auch nach Einschalten der Tastaturteilung vornehmen.
- Ausschalten von Upper 1, Upper 2, Lower 1 oder Lower 2 durch Antippen des dazugehörigen Icons schaltet den betreffenden Klang stumm.
- Wenn Sie sowohl der Haupt- als auch der Splitting-Klangfarbe einen Klang mit DSP zuweisen, wird der Effekt bei einem der beiden Klänge deaktiviert.

Tastatur-Teilungspunkt verschieben

Nach dem nachstehenden Vorgehen kann die Lage des Punkts angewiesen werden, an dem die Tastatur zwischen der linken und rechten Seite aufgeteilt ist. Dieser Punkt wird als „Teilungspunkt“ bezeichnet.



- Tippen Sie im Bildschirm auf **16 MAIN**.
Dies zeigt den MAIN-Bildschirm an.
- Tippen Sie auf „Split Point“.



- Stellen Sie mit den Tasten **19** \vee , \wedge den Teilungspunkt ein, d.h. die am weitesten links liegende Taste des oberen Bereichs.

 - Sie können den Teilungspunkt auch durch Berühren und Gedrückthalten von „Split Point“ beim Drücken der gewünschten Tastaturtaste eingeben.

Mischen von zwei Klangfarben

Sie können zwei Klangfarben zusammenmischen und dann über eine Tastaturtaste für gleichzeitige Wiedergabe abrufen.

- Die Upper 1-Klangfarbe wird als „Hauptklangfarbe“ und die Upper 2-Klangfarbe als „Zumischklangfarbe“ bezeichnet.

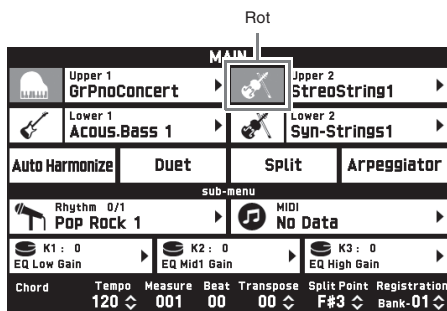
1. Tippen Sie im Bildschirm auf **16 MAIN**.

Dies zeigt den MAIN-Bildschirm an.

2. Wählen Sie die Hauptklangfarbe.

3. Tippen Sie auf das Upper 2-Icon.

Dies aktiviert den Klangmischbetrieb und überlagert die beiden Klangfarben.



4. Tippen Sie auf Klang „Upper 2“.

Dies zeigt den TONE SELECT-Bildschirm an.

5. Tippen Sie auf die Gruppe, die den als Zumischklangfarbe gewünschten Klang enthält.

6. Tippen Sie auf den als Zumischklangfarbe gewünschten Klang.

7. Tippen Sie im Bildschirm auf **16 MAIN**, um zum Bildschirm MAIN zurückzukehren.

8. Zum Beenden des Mischbetriebs und Zurückschalten auf eine einzige Klangfarbe tippen Sie bitte auf das Upper 2-Icon im MAIN-Bildschirm.

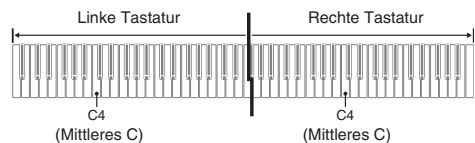
Dies hebt den Mischbetrieb auf.

HINWEIS

- Sie können die Lautstärkebalance zwischen der Haupt- und der Zumischklangfarbe regeln. Siehe „Einstellen der Tastatur-Lautstärkebalance“ (Seite DE-19).
- Antippen von Upper 1 oder Upper 2 schaltet den jeweiligen Klang stumm.
- Wenn Sie sowohl der Haupt- als auch der Zumischklangfarbe einen Klang mit DSP zuweisen, wird der Effekt bei einem der beiden Klänge deaktiviert.

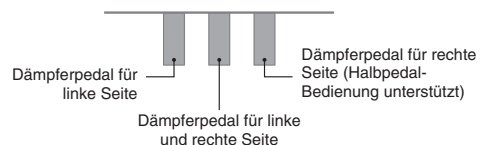
Aufteilen der Tastatur für Duettspiel

Sie können die Tastatur zum Duettspielen so in der Mitte teilen, dass die linke und rechte Seite den gleichen Bereich haben. Das äußere Pedal links wird zum Dämpferpedal für die linke Seite und das äußere Pedal rechts zum Dämpferpedal für die rechte Seite. Mit Duettspiel kann zum Beispiel der Lehrer auf der linken Seite zeigen, wie gespielt wird, während der Schüler auf der rechten Seite die gleiche Melodie spielt.



Pedale

● Benutzen der optionalen Pedaleinheit SP-33



● Benutzen der mitgelieferten Pedaleinheit SP-3

Zur Verwendung der Pedaleinheit SP-3 als Dämpferpedal für die rechte Tastatur schließen Sie sie bitte an den Anschluss **DAMPER PEDAL** an. Zur Verwendung als Dämpferpedal für die linke Tastatur schließen Sie sie bitte an den Anschluss **ASSIGNABLE PEDAL** an.

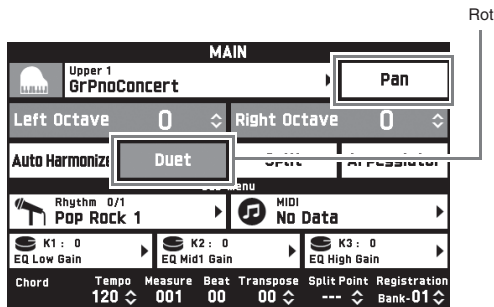
1. Tippen Sie im Bildschirm auf **16 MAIN**.

Dies zeigt den MAIN-Bildschirm an.

2. Tippen Sie auf „Duet“.

Dies schaltet auf Duettspiel.

- Tippen Sie auf „Pan“ zum Einschalten von Duet Pan. Wenn Duet Pan aktiviert (eingeschaltet) ist, wird der Ton der linken Tastatur über den linken Lautsprecher und der Ton der rechten Tastatur über den rechten Lautsprecher ausgegeben. Die nachstehenden Effekte werden nicht aufgelegt.
 - Akustiksimulator (außer Hammerdynamik)
 - Hall (Reverb)
 - Delay
 - Chorus
 - DSP



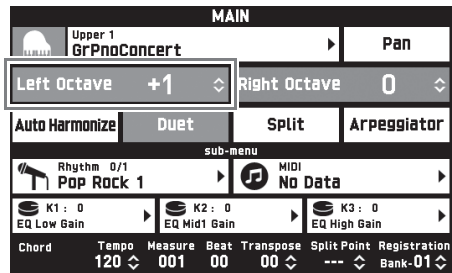
3. Tippen Sie erneut auf „Duet“, um Duettspiel auszuschalten.

Dies schaltet auf den Zustand zurück, der vor dem Einschalten von Duettspiel vorlag.

Oktave einer Tastatur im Duettmodus ändern (Duett-Oktavverschiebung)

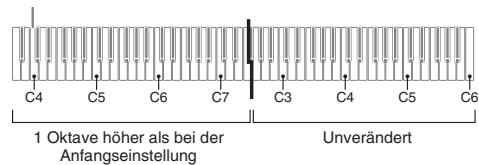
Anhand des folgenden Vorgehens können Sie die Oktave der linken und rechten Tastatur im Duettmodus ändern.

1. Führen Sie die Schritte 1 und 2 der Anleitung unter „Aufteilen der Tastatur für Duettspiel“ aus.
2. Tippen Sie auf „Left Octave“ und ändern Sie dann mit den Tasten **19** ∇ , \wedge die Oktave der linken Tastatur.



Beispiel: Die nachstehende Illustration zeigt, wie das Ändern der linken Oktavverschiebung auf „+1“ die Oktave der linken Tastatur beeinflusst.

Am weitesten links liegende C-Taste



3. Tippen Sie auf „Right Octave“ und ändern Sie dann mit den Tasten **19** ∇ , \wedge die Oktave der rechten Tastatur.

HINWEIS

- Ausschalten von Duettspiel löscht die eingestellten Oktavverschiebungen und stellt die Tastatur auf die anfänglichen Werksvorgaben zurück.

Einstellen der Tastatur-Lautstärkebalance

Dieses Vorgehen dient zum Einstellen der Lautstärkebalance zwischen der Haupt- und der Zumischklangfarbe.

1. Tippen Sie im Bildschirm auf **15 MENU**.
Dies zeigt den MENU-Bildschirm an.
2. Tippen Sie auf „BALANCE“.
3. Tippen Sie auf die zu regelnde Klangfarbe und stellen Sie dann mit den Tasten **19** \downarrow , \uparrow die Lautstärke ein.
Upper 1: Hauptklangfarbe
Upper 2: Zumischklangfarbe
Lower 1: Splitting-Klangfarbe (Hauptklang)
Lower 2: Splitting-Klangfarbe (Zumischklang)
4. Tippen Sie im Bildschirm auf **16 MAIN**, um zum Bildschirm MAIN zurückzukehren.

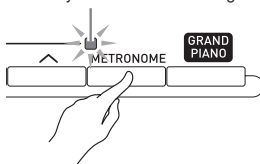
HINWEIS

- Näheres zu anderen Einstellungen im BALANCE-Bildschirm siehe „BALANCE-Bildschirm“ unter „Konfigurieren der Digitalpiano-Einstellungen“ (Seiten DE-68 bis DE-81).

Benutzen des Metronoms

1. Drücken Sie die Taste **23 METRONOME**.
Dies startet das Metronom.

Blinkt synchron mit den Schlägen.



2. Drücken Sie erneut die Taste **23 METRONOME**, um das Metronom zu stoppen.
Dies stoppt das Metronom.

Zahl der Schläge pro Takt ändern

Sie können das Metronom auf 0 bis neun Schläge pro Takt einstellen.

Wenn Sie 0 einstellen, ertönt bei allen Schlägen der gleiche Ton. Diese Einstellung ist günstig zum Üben mit konstantem Takt.

1. Tippen Sie im MENU-Bildschirm auf „SYSTEM SETTING“.
2. Tippen Sie auf „Metronome Count“.
3. Wählen Sie mit den Tasten **19** \downarrow , \uparrow die Zahl der Schläge pro Takt.
4. Tippen Sie im Bildschirm auf **16 MAIN**.
Dies ruft den MAIN-Bildschirm zurück.

Einstellen der Lautstärkebalance zwischen Metronom und Tastatur (Metronome Volume)

Nach der folgenden Anleitung können Sie die Lautstärke des Metronoms anpassen, ohne dadurch die Lautstärke der Tonausgabe von der Tastatur zu verändern.

1. Tippen Sie im Bildschirm auf **15 MENU**.
Dies zeigt den MENU-Bildschirm an.
2. Tippen Sie auf „BALANCE“.
3. Tippen Sie auf „Metronome Volume“.
4. Stellen Sie mit den Tasten **19** \downarrow , \uparrow die Metronomlautstärke ein (0 bis 127).
5. Tippen Sie im Bildschirm auf **16 MAIN**.
Dies ruft den MAIN-Bildschirm zurück.

Ändern der Tempoeinstellung

Die Tempoeinstellung kann auf zwei verschiedene Weisen geändert werden: mit den Tasten **22** TEMPO ∇ , \wedge zum schrittweisen Ändern oder durch Antippen von Taste **22** TEMPO TAP (Tippeingabe).

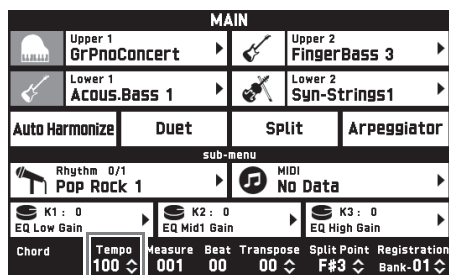
■ Methode 1:

Tempo-Einstellung mit den Tasten **22 TEMPO ∇ , \wedge anpassen**

1. Stellen Sie mit den Tasten **22** TEMPO ∇ , \wedge das Tempo ein.

Jeder Tastendruck erhöht bzw. vermindert den Tempowert (Schläge pro Minute) um den Wert Eins.

- Auf anhaltendes Drücken der Taste erfolgt Schnelldurchgang.
- Sie können einen Tempowert im Bereich von 20 bis 255 einstellen.



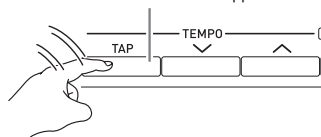
■ Methode 2:

Tempo durch Antippen einstellen (Tippeingabe)

1. Tippen Sie mit dem Tempo, das Sie einstellen möchten, mehrmals auf Taste **22** TEMPO TAP.

- Die Tempoeinstellung ändert sich entsprechend dem Antippen der Taste.

Zwei oder mehrere Male antippen.



- Nachdem Sie auf diese Weise das ungefähre Tempo vorgegeben haben, können Sie das Tempo entsprechend dem Vorgehen von „Tempo-Einstellung mit den Tasten **22** TEMPO ∇ , \wedge anpassen“ noch feineinstellen.

Benutzen des Pitchbend-Rads

Mit dem Pitchbend-Rad können Sie die Tonhöhe von Noten gleitend anheben und absenken. Diese Funktion ermöglicht das Erzeugen von Dämpfeffekten wie bei Saxophon und E-Gitarre.

1. Verstellen Sie das links von der Tastatur befindliche **32** PITCH BEND-Rad (Pitchbend-Rad) beim Spielen einer Note nach oben oder unten.



Der Betrag, um den die Note variiert wird, richtet sich danach, wie weit das Pitchbend-Rad gedreht wird.

- Berühren Sie beim Einschalten des Digitalpianos nicht das Pitchbend-Rad.

🔍 HINWEIS

- Sie können den Effekt des Pitchbend-Rads anpassen, indem Sie den Betrag der Tonhöhenänderung bei maximaler Drehung in beiden Richtungen einstellen. Näheres finden Sie unter „CONTROLLER-Bildschirm“ (Seite DE-76).

Modifizieren von Noten mit dem Modulationsrad und den Knöpfen

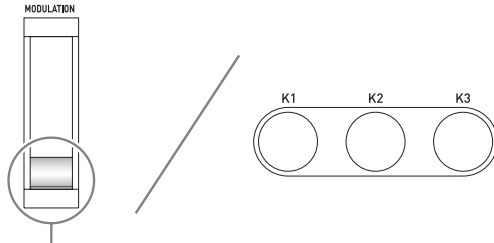
Sie können Noten auch modifizieren, während Sie diese spielen. Jede Klangfarbe ist mit dafür geeigneten Effekten vorprogrammiert.

1. Während Sie mit der rechten Hand auf der Tastatur spielen, können Sie mit der linken Hand das **33** MODULATION-Rad oder die Knöpfe **13** (K1 bis K3) betätigen.

Die Stärke des aufgelegten Effekts richtet sich danach, wie stark das betreffende Bedienelement verstellt wird.

- Das MODULATION-Rad ist in Normalstellung (keine Modulation), wenn es sich abwärts (zu sich hin) am Anschlag befindet. Verwenden Sie diese Position für normales Spielen.
- Verstellen des MODULATION-Rads nach oben (von sich weg) legt Modulation auf, die sich nach dem Grad der Verstellung richtet (mit zunehmender Verstellung nimmt die Modulation zu).

- Berühren Sie das Rad oder die Knöpfe nicht beim Einschalten des Digitalpianos.



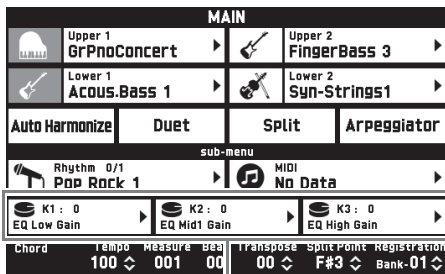
Normale Spielposition (ganz nach unten gedreht)

HINWEIS

- Sie können die dem Modulationsrad und den Knöpfen zugewiesenen Effekte und Funktionen ändern. Näheres siehe „CONTROLLER-Bildschirm“ unter „Konfigurieren der Digitalpiano-Einstellungen“ (Seiten DE-68 bis DE-81).

Die einem Knopf zugewiesene Funktion ändern

1. Tippen Sie im Bildschirm auf **6 MAIN**.
Dies zeigt den MAIN-Bildschirm an.
2. Tippen Sie im Bildschirm MAIN auf den Knopf, dessen Einstellung Sie ändern möchten.



Aktuelle Einstellung, zugewiesenes Ziel

3. Ändern Sie die Einstellung.

Näheres zu den Einstellungen siehe „CONTROLLER-Bildschirm“ unter „Konfigurieren der Digitalpiano-Einstellungen“ (Seiten DE-68 bis DE-81).

HINWEIS

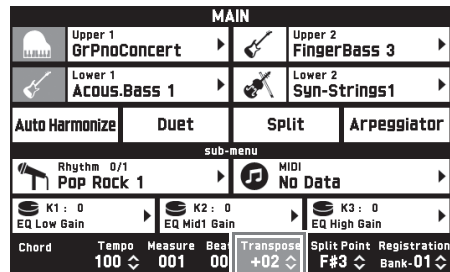
- Einem Knopf können zwei Ziele zugewiesen werden. Wenn einem Knopf zwei Ziele zugewiesen sind, zeigt das Display das erste Ziel und dessen Einstellung an.
- Wenn ein Control Change (CC) oder eine andere MIDI-Nachricht vorliegt, die jedem der Parts zuweisbar ist, die dem ersten Ziel zugewiesen sind, zeigt das Display die Einstellung von Part 1.

Tonhöhe des Digitalpianos in Halbton-Einheiten verschieben (Transponierung)

Mit der Transponierungsfunktion können Sie die Gesamttonhöhe des Digitalpianos in Halbtönen anheben und absenken. Diese Funktion kann dazu verwendet werden, die Tonhöhe der Tastatur an die Stimmlage eines Sängers oder an ein anderes Instrument usw. anzupassen.

1. Ändern Sie mit den Tasten **6 TRANSPOSE** ∇ , \blacktriangle den eingestellten Wert.

- Die Stimmung der Tastatur ist im Bereich von -12 bis 00 bis +12 einstellbar.
- Gleichzeitiges Drücken der Tasten **6 TRANSPOSE** ∇ , \blacktriangle ändert die Einstellung auf 0.
- Die aktuelle Einstellung der Transponierung wird im MAIN-Bildschirm angezeigt.



Automatische Wiedergabe von Arpeggio-Phrasen (Arpeggiator)

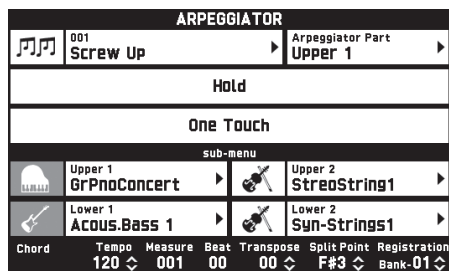
Mit dem Arpeggiator können Sie verschiedene Arpeggios und andere Phrasen durch einfaches Drücken von Tasten in der Tastatur abspielen. Dabei stehen verschiedene Arpeggio-Optionen zur Wahl, darunter das Spielen von Arpeggios aus einem Akkord und automatisches Abspielen verschiedener Phrasen.

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

Dies zeigt den ARPEGGIATOR-Bildschirm an.

2. Tippen Sie zum Aktivieren des Arpeggiators auf „“.

- Sie können den Arpeggiator auch durch Berühren von „Arpeggiator“ im MAIN-Bildschirm zwischen ein und aus umschalten.



3. Tippen Sie auf den angezeigten Arpeggio-Namen.

4. Tippen Sie auf den zu verwendenden Arpeggiortyp.

5. Nehmen Sie die gewünschten Arpeggiator-Einstellungen vor.

Punkt	Beschreibung	Einstellung
Arpeggiator Part	Sie können Upper oder Lower als den Tastaturbereich einstellen, der das Arpeggio spielt.	Upper All, Upper 1, Upper 2, Lower All, Lower 1, Lower 2
Hold	ON: Die Arpeggio-Wiedergabe wird auch nach dem Freigeben der Tastaturtasten fortgesetzt. OFF: Das Arpeggio ertönt bei gedrückt gehaltenen Tastaturtasten.	

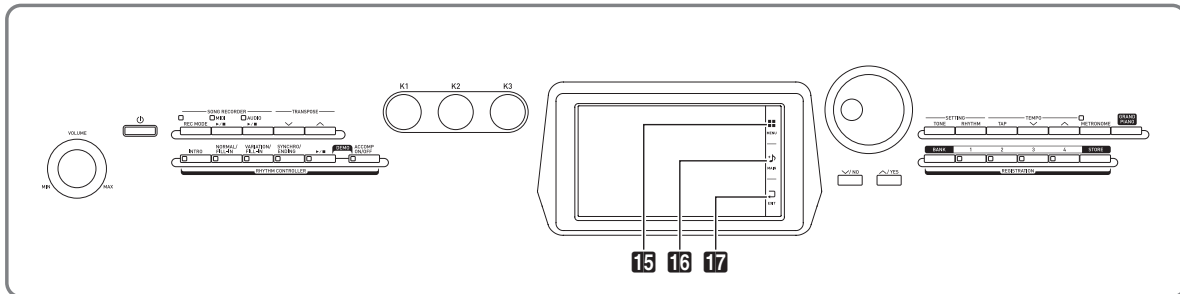
Punkt	Beschreibung	Einstellung
One Touch	Antippen von „One Touch“ wählt automatisch die für den aktuell gewählten Arpeggiortyp empfohlene Klangfarbe. Die Klangfarbe wird dem mit Arpeggiator Part gewählten Part zugewiesen.	

6. Spielen Sie auf der Tastatur einen Akkord oder eine einzelne Note.

Das gespielte Arpeggio richtet sich nach dem aktuell gewählten Arpeggiortyp und den gespielten Noten.

7. Tippen Sie zum Deaktivieren des Arpeggiators auf „“.

Editieren einer Klangfarbe



Mit den nachstehenden Vorgehen können Sie Klangfarben bearbeiten und Effekte auf den für Upper 1 gewünschten Klang (Hauptklangfarbe) auflegen.

Editieren einer Klangfarbe

1. Stellen Sie Upper 1 als den zu bearbeitenden Klang ein.
2. Tippen Sie auf **15 MENU**.
3. Tippen Sie im MENU-Bildschirm auf „TONE“.
4. Tippen Sie auf „Edit“.
5. Tippen Sie auf „Edit“.
Dies zeigt die Editieranzeige an.
6. Tippen Sie auf den Punkt, dessen Einstellung Sie ändern möchten.
 - Welche Einstellpunkte in der Editieranzeige erscheinen, richtet sich nach dem gewählten Klang.
 - Näheres zu den bearbeitbaren Parametern finden Sie in den Erläuterungen zu den einzelnen Klangkategorie-Tabellen von „Editierbare Melodie-Klangparameter“ (Seite DE-25) bis „Editierbare Hex-Layer-Klangparameter“ (Seite DE-30).
7. Ändern Sie die Parameter-Einstellungen wie gewünscht.
8. Nach Ende der Bearbeitung drücken Sie bitte **17 EXIT**.
9. Wenn die gesamte Bearbeitung beendet ist, tippen Sie bitte auf „Write“.
10. Tippen Sie auf „Rename“.
11. Geben Sie einen Namen für den Klang ein.

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

13. Tippen Sie auf die Ziel-Klangnummer.

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

14. 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?“.

15. Tippen Sie auf „Yes“.

Dies speichert die Daten.

- Um ohne Speichern zum Bildschirm von Schritt 13 zurückzukehren, tippen Sie bitte auf „No“.

Ändern des Namens einer Klangfarbe

1. Tippen Sie im MENU-Bildschirm auf „TONE“.
2. Tippen Sie auf „Edit“.
3. Tippen Sie auf „Rename“.
4. Tippen Sie auf den umzubenennenden Klang.
5. Geben Sie den neuen Namen ein.
6. Tippen Sie nach der Eingabe des Namens auf „Enter“.

Löschen einer Klangfarbe

1. Tippen Sie im MENU-Bildschirm auf „Edit“.
2. Tippen Sie auf „Edit“.
3. Tippen Sie auf „Clear“.
4. Tippen Sie auf den zu löschenden Klang.
5. Tippen Sie auf „Execute“.
6. Tippen Sie auf „Yes“.
 - Falls nicht gelöscht werden soll, tippen Sie bitte auf „No“.






















Editierbare Parameter

- Schattierte Zellen bezeichnen eine mehrere Einstellpunkte umfassende Gruppe. Antippen von „Enter“ zeigt die Einstellpunkte einer Gruppe an.

■ Editierbare Melodie-Klangparameter

Displaytext	Beschreibung	Einstellungen
Pitch	Tonhöhen-Hüllkurve (envelope). 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	<ul style="list-style-type: none"> • 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-note-on 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. <ul style="list-style-type: none"> – Zeiten und Pegel einer Hüllkurve – Rate, Tiefe, Verzögerung, Modulationstiefe des LFO (Seite DE-27) <div style="text-align: center;"> </div> <p> IL : Initial Level RT : Release Time AT : Attack Time (RT1: Release Time 1) AL : Attack Level (RT2: Release Time 2) DT : Decay Time RL : Release Level (DT1: Decay Time 1) (RL1: Release Level 1) (DT2: Decay Time 2) (RL2: Release Level 2) (DT3: Decay Time 3) DL : Decay Level (DL1: Decay Level 1) (DL2: Decay Level 2) (DL3: Decay Level 3) </p>	
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
Release Time	Ausklingszeit. Die Zeit, die erforderlich ist, bis nach dem Freigeben der Taste die Ausklingshöhe erreicht wird.	-64 bis 0 bis +63
Release Level	Ausklingshöhe. 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

Displaytext	Beschreibung	Einstellungen
Filter	Filter. Dies ist eine Gruppe mit editierbaren Parametern, die Filter (Klänge) betreffen. <ul style="list-style-type: none"> 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	<ul style="list-style-type: none"> 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	<ul style="list-style-type: none"> 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 <ul style="list-style-type: none"> Näheres zu den nachstehenden Einstellpunkten finden Sie oben unter „Filter“. Attack Level, Decay Time, Decay Level	
Effect	Effekt. Dies ist eine Gruppe editierbarer Effektfunktion-Parameter. Näheres finden Sie unter „EFFECT-Bildschirm“ (Seite DE-71).	
DSP	DSP-Bearbeitung. Dies ist eine Gruppe editierbarer Effektfunktion-DSPs (Seite DE-34). Antippen von „ENTER“ zeigt den DSP-Bearbeitungsbildschirm an.	
Reverb Send	Hall senden. Legt fest, wie Hall (Seite DE-71) auf einen Klang aufgelegt wird.	0 bis 127
Chorus Send	Chorus senden. Legt fest, wie Chorus (Seite DE-71) auf einen Klang aufgelegt wird.	0 bis 127
Delay Send	Delay senden. Legt fest, wie Delay (Seite DE-71) auf einen Klang aufgelegt wird.	0 bis 127

Displaytext	Beschreibung	Einstellungen																
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. <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 30%;">Sin (Sinuswelle)</td> <td style="width: 20%;"></td> <td style="width: 30%;">Puls 1:3 (Rechteckwelle 1:3)</td> <td style="width: 20%;"></td> </tr> <tr> <td>Tri (Dreieckwelle)</td> <td></td> <td>Puls 2:2 (Rechteckwelle 2:2)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Saw up (Sägezahnwelle aufwärts)</td> <td></td> <td>Puls 3:1 (Rechteckwelle 3:1)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Saw down (Sägezahnwelle abwärts)</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Sin (Sinuswelle)		Puls 1:3 (Rechteckwelle 1:3)		Tri (Dreieckwelle)		Puls 2:2 (Rechteckwelle 2:2)		Saw up (Sägezahnwelle aufwärts)		Puls 3:1 (Rechteckwelle 3:1)		Saw down (Sägezahnwelle abwärts)				Siehe Zelle links.
Sin (Sinuswelle)		Puls 1:3 (Rechteckwelle 1:3)																
Tri (Dreieckwelle)		Puls 2:2 (Rechteckwelle 2:2)																
Saw up (Sägezahnwelle aufwärts)		Puls 3:1 (Rechteckwelle 3:1)																
Saw down (Sägezahnwelle abwärts)																		
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 Drum-Klangfarben

Displaytext	Beschreibung	Einstellungen
Inst Edit	Instrument-Bearbeitung. Dies ist eine Gruppe editierbarer Instrumente, die der jeweiligen Tastatur zugewiesen sind. <ul style="list-style-type: none"> • Schlagen Sie eine Tastaturtaste an, um die zu bearbeitende Taste festzulegen. 	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. Näheres finden Sie unter Melodie-Klangparameter „Pitch Envelope“ (Seite DE-25). <ul style="list-style-type: none"> • Näheres über die nachstehenden Einstellpunkte finden Sie unter Melodie-Klangparameter „Pitch Envelope“ (Seite DE-25). 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. Näheres finden Sie unter Melodie-Klangparameter „Filter“ (Seite DE-26). <ul style="list-style-type: none"> • Näheres über die nachstehenden Einstellpunkte finden Sie unter Melodie-Klangparameter „Filter“ (Seite DE-26). Cutoff, Resonance, Envelope Depth, Attack Level, Decay Time, Decay Level • Näheres über die nachstehenden Einstellpunkte finden Sie unter Melodie-Klangparameter „Pitch Envelope“ (Seite DE-25). Initial Level, Attack Time 	
Amp	Näheres finden Sie unter Melodie-Klangparameter „Amp“ (Seite DE-26). <ul style="list-style-type: none"> • Näheres über die nachstehenden Einstellpunkte finden Sie unter Melodie-Klangparameter „Amp“ (Seite DE-26). Volume • Näheres über die nachstehenden Einstellpunkte finden Sie unter Melodie-Klangparameter „Pitch Envelope“ (Seite DE-25). Initial Level, Attack Time • Näheres über die nachstehenden Einstellpunkte finden Sie unter Melodie-Klangparameter „Filter“ (Seite DE-26). 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. <ul style="list-style-type: none"> • Näheres über die nachstehenden Einstellpunkte finden Sie unter Melodie-Klangparameter „Effect“ (Seite DE-26). Chorus Send, Delay Send, Reverb Send • Durch Multiplikation von für instrumentspezifische Effekte (Effect) konfigurierten Sendewerten und von für übergreifende Effekte (Effect) konfigurierten Sendewerten erzeugte Werte werden an das System gesendet. • Wenn „DSP On/Off“ eingeschaltet (DSP aufgelegt) ist, können nachstehend unter „Effekt“ Chorus-, Delay- und Reverb-Einstellungen konfiguriert werden. 	
DSP On/Off	DSP ein/aus. Legt fest, ob DSP auf Klänge aufgelegt wird.	Off, On

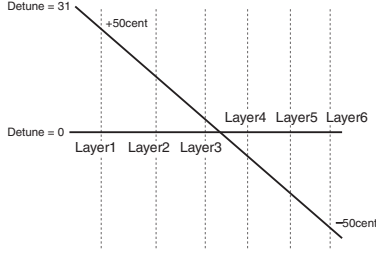
Displaytext	Beschreibung	Einstellungen
Effect	<p>Gemeinsamer Effekt. Dies ist eine Gruppe editierbarer Effektfunktionsparameter. Näheres finden Sie unter Melodie-Klangparameter „Effect“ (Seite DE-26).</p> <ul style="list-style-type: none"> Näheres über die nachstehenden Einstellpunkte finden Sie unter Melodie-Klangparameter „Effect“ (Seite DE-26). Chorus Send, Delay Send, Reverb Send 	
Pan	<p>Panorama. Dies ist eine Gruppe mit editierbaren Parametern, die das Panning (Stereo-Positionierung) des Klangs betreffen.</p> <ul style="list-style-type: none"> Näheres über die nachstehenden Einstellpunkte finden Sie unter Melodie-Klangparameter „Pan“ (Seite DE-27). Dynamic Panning, Pan Position 	

■ Editierbare Hex-Layer-Klangparameter

Name im Display	Beschreibung	Einstellungen
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, und „KeyOn“, um stattdessen die Anschlag-Velocity heranzuziehen. Wählen Sie „Both“, um beide (Anschlag- und Loslass-Velocity) einzubringen.	KeyOff, KeyOn, Both
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. <ul style="list-style-type: none"> • 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 das Layer.	Off, On
Wave Number	Wellennummer. Wählt einen Wellentyp. Näheres zu den Wellentypen finden Sie in der „Wellenformliste“ im getrennten „Anhang“.	Siehe „Wellenformliste“ im separaten Anhang.
Key Range Low	Tastaturbereich-Untergrenze. Legt die Untergrenze des aktivierten Tastaturbereichs fest. Bei Anschlagen einer Tastaturtaste unterhalb dieses Bereichs wird kein Ton erzeugt. <ul style="list-style-type: none"> • 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. <ul style="list-style-type: none"> • 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 finden Sie unter Melodie-Klangparameter „Pitch Envelope“ (Seite DE-25). <ul style="list-style-type: none"> • Näheres über die nachstehenden Einstellpunkte finden Sie unter Melodie-Klangparameter „Pitch Envelope“ (Seite DE-25). Octave Shift • Näheres über die nachstehenden Einstellpunkte finden Sie unter Drum-Klangparameter „Pitch Envelope“ (Seite DE-28). Coarse Tune, Fine Tune 	
Envelope	<ul style="list-style-type: none"> • Näheres über die nachstehenden Einstellpunkte finden Sie unter Melodie-Klangparameter „Pitch Envelope“ (Seite DE-25). 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-26). 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 eingeben. 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

Name im Display	Beschreibung	Einstellungen
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 derjenigen 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
Filter	Filter. Näheres finden Sie unter Melodie-Klangparameter „Filter“ (Seite DE-26). <ul style="list-style-type: none"> Näheres über die nachstehenden Einstellpunkte finden Sie unter Melodie-Klangparameter „Filter“ (Seite DE-26). Sie können einen Wert im Bereich von 0 bis 127 eingeben. Cutoff, Resonance 	
Filter Type	Filtertyp. Legt die Bereichsbeschnidung 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	<ul style="list-style-type: none"> Näheres über die nachstehenden Einstellpunkte finden Sie unter Melodie-Klangparameter „Filter“ (Seite DE-26). 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-25). 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	Ausklangzeit 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	Ausklangzeit 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

Name im Display	Beschreibung	Einstellungen
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 \leq 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
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 \leq High Key)
LFO Layer Depth	LFO-Layer-Tiefe. Legt fest, wie LFO auf den jeweiligen Layer aufgelegt wird.	0 bis 127
Amp	Näheres finden Sie unter Melodie-Klangparameter „Amp“ (Seite DE-26). <ul style="list-style-type: none"> Näheres über die nachstehenden Einstellpunkte finden Sie unter Melodie-Klangparameter „Amp“ (Seite DE-26). Volume, Velocity Sense Näheres über die nachstehenden Einstellpunkte finden Sie unter Drum-Klangparameter „Amp“ (Seite DE-28). Pan 	
Envelope	<ul style="list-style-type: none"> Näheres über die nachstehenden Einstellpunkte finden Sie unter Melodie-Klangparameter „Pitch Envelope“ (Seite DE-26). 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-26). 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-31). 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 \leq 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 \leq High Key)
LFO Layer Depth	LFO-Layer-Tiefe. Legt fest, wie LFO auf den jeweiligen Layer aufgelegt wird.	0 bis 127
Effect	Näheres finden Sie unter Melodie-Klangparameter „Effect“ (Seite DE-26). <ul style="list-style-type: none"> Näheres über die nachstehenden Einstellpunkte finden Sie unter Drum-Klangparameter „Effect“ (Seite DE-28). DSP On/Off Näheres über die nachstehenden Einstellpunkte finden Sie unter Melodie-Klangparameter „Effect“ (Seite DE-26). Chorus Send, Delay Send, Reverb Send Der für den Effekt des jeweiligen Layers (Effect) gesetzte Sendewert wird mit dem für den Instrument-Gesamteffekt (Effect) gesetzten Sendewert multipliziert und die Ergebnisse werden an das System gesendet. Wenn „DSP On/Off“ eingeschaltet (DSP aufgelegt) ist, können nachstehend unter „Effekt“ Chorus-, Delay- und Reverb-Einstellungen konfiguriert werden. 	

Name im Display	Beschreibung	Einstellungen
Pitch	Tonhöhe. Die bearbeitbaren Parameter in dieser Gruppe beeinflussen die Tonhöhe von Noten.	
Detune	<p>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.</p> 	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
Stretch Tune	Näheres finden Sie unter Melodie-Klangparameter „Stretch Tune“ (Seite DE-25).	
Effect	<p>Gemeinsamer Effekt. Dies ist eine Gruppe editierbarer Effektfunktionsparameter. Näheres finden Sie unter Melodie-Klangparameter „Effect“ (Seite DE-26).</p> <ul style="list-style-type: none"> Näheres über die nachstehenden Einstellpunkte finden Sie unter Melodie-Klangparameter „Effect“ (Seite DE-26). Chorus Send, Delay Send, Reverb Send 	
LFO	<p>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-27).</p> <ul style="list-style-type: none"> Näheres über die nachstehenden Einstellpunkte finden Sie unter Melodie-Klangparameter „LFO“ (Seite DE-27). 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-27). Der Einstellbereich beträgt bei jeder „Depth“ -128 bis 0 bis +127. Pitch Wave, FilterAmpWave, Pitch Depth, Filter Depth, Amp Depth 	
Portamento	<p>Portamento. Dies ist eine Gruppe editierbarer Portamento-Parameter.</p> <ul style="list-style-type: none"> Näheres über die nachstehenden Einstellpunkte finden Sie unter Melodie-Klangparameter „Portamento“ (Seite DE-27). Portamento On/Off, Portamento Time 	
Pan	<p>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-27).</p> <ul style="list-style-type: none"> Näheres über die nachstehenden Einstellpunkte finden Sie unter Melodie-Klangparameter „Pan“ (Seite DE-27). Dynamic Panning, Pan Position 	

■ Editierbare DSP-Parameter

- Wählen Sie „Through“, wenn die Anwendung von DSP deaktiviert werden soll.

--: 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.

01: Equalizer

Dies ist ein Dreiband-Equalizer.

Parameter-Wertebereiche:

- 1 :EQ1 Frequency (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])
Stellt die Mittenfrequenz von Equalizer 1 ein.
- 2 :EQ1 Gain (-12 bis 0 bis +12)
Stellt den Verstärkungsfaktor von Equalizer 1 ein.
- 3 :EQ2 Frequency (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])
Stellt die Mittenfrequenz von Equalizer 2 ein.
- 4 :EQ2 Gain (-12 bis 0 bis +12)
Stellt den Verstärkungsfaktor von Equalizer 2 ein.
- 5 :EQ3 Frequency (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])
Stellt die Mittenfrequenz von Equalizer 3 ein.
- 6 :EQ3 Gain (-12 bis 0 bis +12)
Stellt den Verstärkungsfaktor von Equalizer 3 ein.
- 7 :Input Level (0 bis 127)
Stellt den Eingangspegel ein.
- 8 :Wet Level (0 bis 127)
Stellt den Pegel des Effektsounds ein.
- 9 :Dry Level (0 bis 127)
Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.

Hinweis: Der Verstärkungswert ist kein dB-Wert.

02: Compressor

Komprimiert das Eingangssignal, was einen unterdrückenden Effekt auf Pegelschwankungen hat und ein längeres Halten von gedämpften Klängen ermöglichen kann.

Parameter-Wertebereiche:

- 1 :Attack (0 bis 127)
Passt den Betrag des Eingangssignal-Anstiegs an. Ein kleinerer Wert bedeutet schnellere Komprimierung, was hilft, den Anstieg des Eingangssignals zu unterdrücken. Ein größerer Wert verzögert die Komprimierung, wodurch der Anstieg des Eingangssignals unverändert ausgegeben wird.
- 2 :Release (0 bis 127)
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.
- 3 :Depth (0 bis 127)
Passt die Komprimierung des Audiosignals an.
- 4 :Wet Level (0 bis 127)
Stellt den Pegel des Effektsounds ein.
Die Ausgangslautstärke schwankt in Abhängigkeit von der Tiefe-Einstellung und der Charakteristik des eingegebenen Klangs.
- 5 :Dry Level (0 bis 127)
Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.

03: Limiter

Begrenzt den Eingangssignalpegel so, dass dieser eine voreingestellte Schwelle nicht überschreitet.

Parameter-Wertebereiche:

- 1 :Limit (0 bis 127)
Stellt den Lautstärkepegel ein, bei dem die Begrenzung einsetzt.
- 2 :Attack (0 bis 127)
Passt den Betrag des Eingangssignal-Anstiegs an.
- 3 :Release (0 bis 127)
Stellt die Zeit von dem Punkt, an dem das Eingangssignal unter einen bestimmten Pegel fällt, bis zum Aufheben der Begrenzung ein.
- 4 :Wet Level (0 bis 127)
Stellt den Pegel des Effektsounds ein. Die Ausgangslautstärke schwankt in Abhängigkeit von der Begrenzungseinstellung und der Charakteristik des eingegebenen Klangs. Verwenden Sie diesen Parameter zum Korrigieren solcher Änderungen.
- 5 :Dry Level (0 bis 127)
Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.

04: Enhancer

Betont die Profile des unteren und oberen Eingangssignal-Tonbereichs.

Parameter-Wertebereiche:

- 1 :Low Frequency (0 bis 127)
Stellt die Enhancer-Frequenz für den unteren Bereich ein.
- 2 :Low Gain (0 bis 127)
Stellt die Enhancer-Verstärkung für den unteren Bereich ein.
- 3 :High Frequency (0 bis 127)
Stellt die Enhancer-Frequenz für den Höhenbereich ein.
- 4 :High Gain (0 bis 127)
Stellt die Enhancer-Verstärkung für den oberen Bereich ein.
- 5 :Input Level (0 bis 127)
Stellt den Eingangspegel ein.
- 6 :Wet Level (0 bis 127)
Stellt den Pegel des Effektsounds ein.
- 7 :Dry Level (0 bis 127)
Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.

05: Early Reflection

Ein Effektor, der aus dem Nachhall frühe Reflexionen extrahiert. Verleiht den Noten mehr akustische Präsenz.

Parameter-Wertebereiche:

- 1 :Wet Level (0 bis 127)
Stellt den Pegel des Effektsounds ein.
- 2 :Feedback (0 bis 127)
Stellt die Wiederholung des reflektierten Klangs ein.
- 3 :Tone (0 bis 127)
Stellt die Klangfarbe des reflektierten Klangs ein.
- 4 :Input Level (0 bis 127)
Stellt den Eingangspegel ein.
- 5 :Dry Level (0 bis 127)
Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.

06: Phaser

Ändert mit Hilfe eines LFOs die Phase des Eingangssignals und mischt es dann mit dem ursprünglichen Eingangssignal, was einen ausgeprägt pulsierend und breit wirkenden Klang ergibt.

Parameter-Wertebereiche:

- 1 :Resonance (0 bis 127)
Stellt die Stärke des Feedbacks ein.
- 2 :Manual (-64 bis 0 bis +63)
Stellt den Referenz-Phaser-Verschiebungsbetrag ein.
- 3 :LFO Rate (0 bis 127)
Stellt die LFO-Rate ein.
- 4 :LFO Depth (0 bis 127)
Stellt die LFO-Tiefe ein.
- 5 :LFO Waveform (Sin, Tri, Random)
Wählt die LFO-Wellenform.
- 6 :Input Level (0 bis 127)
Stellt den Eingangspegel ein.
- 7 :Wet Level (0 bis 127)
Stellt den Pegel des Effektsounds ein.
- 8 :Dry Level (0 bis 127)
Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.

07: Chorus

Verleiht den Noten mehr Tiefe und Breite.

Parameter-Wertebereiche:

- 1 :LFO Rate (0 bis 127)
Stellt die LFO-Rate ein.
- 2 :LFO Depth (0 bis 127)
Stellt die LFO-Tiefe ein.
- 3 :LFO Waveform (Sin, Tri)
Wählt die LFO-Wellenform.
- 4 :Feedback (-64 bis 0 bis +63)
Stellt die Stärke des Feedbacks ein.
- 5 :Wet Level (0 bis 127)
Stellt den Pegel des Effektsounds ein.
- 6 :Polarity (-, +)
Invertiert den LFO von einem Kanal.
- 7 :Input Level (0 bis 127)
Stellt den Eingangspegel ein.
- 8 :Dry Level (0 bis 127)
Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.

08: Flanger

Verleiht den Noten einen wild pulsierenden, metallisch wirkenden Nachhall. Wählt die LFO-Wellenform.

Parameter-Wertebereiche:

- 1 :LFO Rate (0 bis 127)
Stellt die LFO-Rate ein.
- 2 :LFO Depth (0 bis 127)
Stellt die LFO-Tiefe ein.
- 3 :LFO Waveform (Sin, Tri, Random)
Wählt die LFO-Wellenform.
- 4 :Feedback (-64 bis 0 bis +63)
Stellt die Stärke der Rückkopplung ein.
- 5 :Wet Level (0 bis 127)
Stellt den Pegel des Effektsounds ein.
- 6 :Input Level (0 bis 127)
Stellt den Eingangspegel ein.
- 7 :Dry Level (0 bis 127)
Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.

09: Tremolo

Verschiebt die Lautstärke des Eingangssignals über einen LFO.

Parameter-Wertebereiche:

- 1 :LFO Rate (0 bis 127)
Stellt die LFO-Rate ein.
- 2 :LFO Depth (0 bis 127)
Stellt die LFO-Tiefe ein.
- 3 :LFO Waveform (Sin, Tri, Tra)
Wählt die LFO-Wellenform.
- 4 :Wet Level (0 bis 127)
Stellt den Pegel des Effektsounds ein.
- 5 :Dry Level (0 bis 127)
Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.

10: Auto Pan

Bewirkt kontinuierliches Links-Rechts-Schwenken des Eingangssignals über einen LFO.

Parameter-Wertebereiche:

- 1 :LFO Rate (0 bis 127)
Stellt die LFO-Rate ein.
- 2 :LFO Depth (0 bis 127)
Stellt die LFO-Tiefe ein.
- 3 :LFO Waveform (Sin, Tri, Tra)
Wählt die LFO-Wellenform.
- 4 :Manual (-64 bis 0 bis +63)
Stellt die Panorama-Position (Lage in der Stereoperspektive) ein.
-64 ist ganz links, 0 ist Mitte und +63 ist ganz rechts.
- 5 :Wet Level (0 bis 127)
Stellt den Pegel des Effektsounds ein.
- 6 :Dry Level (0 bis 127)
Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.

11: Rotary

Dieser Effekt ist ein Rotationslautsprecher-Simulator.

Parameter-Wertebereiche:

- 1 :Speed (Slow, Fast)
Schaltet den Geschwindigkeitsmodus zwischen schnell und langsam um.
- 2 :Brake (Rotate, Stop)
Stoppt die Lautsprecherrotation.
- 3 :Fall Accel (0 bis 127)
Stellt die Beschleunigung beim Umschalten des Geschwindigkeitsmodus von schnell auf langsam ein.
- 4 :Rise Accel (0 bis 127)
Stellt die Beschleunigung beim Umschalten des Geschwindigkeitsmodus von langsam auf schnell ein.
- 5 :Slow Rate (0 bis 127)
Stellt die Lautsprecher-Rotationsgeschwindigkeit im Langsam-Modus ein.
- 6 :Fast Rate (0 bis 127)
Stellt die Lautsprecher-Rotationsgeschwindigkeit im Schnell-Modus ein.
- 7 :Vibrato/Chorus (Off, V1, C1, V2, C2, V3, C3)
Wählt den Typ für Vibrato (V) und Chorus (C).
- 8 :Wet Level (0 bis 127)
Stellt den Pegel des Effektsounds ein.
- 9 :Dry Level (0 bis 127)
Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.

12: Drive Rotary

Dies ist ein Rotationslautsprecher-Simulator, der Overdrive ermöglicht.

Parameter-Wertebereiche:

- 1 :Overdrive Gain (0 bis 127)
Stellt die Overdrive-Vestärkung ein.
- 2 :Overdrive Level (0 bis 127)
Stellt den Overdrive-Ausgangspegel ein.
- 3 :Speed (Slow, Fast)
Schaltet den Geschwindigkeitsmodus zwischen schnell und langsam um.
- 4 :Brake (Rotate, Stop)
Stoppt die Lautsprecherrotation.
- 5 :Fall Accel (0 bis 127)
Stellt die Beschleunigung beim Umschalten des Geschwindigkeitsmodus von schnell auf langsam ein.
- 6 :Rise Accel (0 bis 127)
Stellt die Beschleunigung beim Umschalten des Geschwindigkeitsmodus von langsam auf schnell ein.
- 7 :Slow Rate (0 bis 127)
Stellt die Lautsprecher-Rotationsgeschwindigkeit im Langsam-Modus ein.
- 8 :Fast Rate (0 bis 127)
Stellt die Lautsprecher-Rotationsgeschwindigkeit im Schnell-Modus ein.
- 9 :Vibrato/Chorus (Off, V1, C1, V2, C2, V3, C3)
Wählt den Typ für Vibrato (V) und Chorus (C).
- 10:Wet Level (0 bis 127)
Stellt den Pegel des Effektsounds ein.
- 11:Dry Level (0 bis 127)
Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.

13: LFO Wah

Dies ist ein Wah-Effekt, der mittels LFO automatisch die Frequenz beeinflussen kann.

Parameter-Wertebereiche:

- 1 :Input Level (0 bis 127)
Stellt den Eingangspegel ein. Bei einem hohen Pegel des eingespeisten Tons, einer großen Zahl von Akkorden oder einem großen Resonanzwert kann sich eine Verzerrung des Eingangssignals ergeben. Passen Sie zur Eliminierung solcher Verzerrungen diesen Parameter an.
- 2 :Resonance (0 bis 127)
Stellt die Stärke der Rückkopplung ein.
- 3 :Manual (0 bis 127)
Stellt die Wah-Filter-Bezugsfrequenz ein.
- 4 :LFO Rate (0 bis 127)
Stellt die LFO-Rate ein.
- 5 :LFO Depth (0 bis 127)
Stellt die LFO-Tiefe ein.
- 6 :LFO Waveform (Sin, Tri, Random)
Wählt die LFO-Wellenform.
- 7 :Wet Level (0 bis 127)
Stellt den Pegel des Effektsounds ein.
- 8 :Dry Level (0 bis 127)
Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.

14: Auto Wah

Dies ist ein Wah-Effekt, der automatisch die Frequenz abhängig vom Pegel des Eingangssignals verschieben kann.

Parameter-Wertebereiche:

- 1 :Input Level (0 bis 127)
Stellt den Eingangspegel ein. Bei einem hohen Pegel des eingespeisten Tons, einer großen Zahl von Akkorden oder einem großen Resonanzwert kann sich eine Verzerrung des Eingangssignals ergeben. Passen Sie zur Eliminierung solcher Verzerrungen diesen Parameter an.
- 2 :Resonance (0 bis 127)
Stellt die Stärke der Rückkopplung ein.
- 3 :Manual (0 bis 127)
Stellt die Wah-Filter-Bezugsfrequenz ein.
- 4 :Depth (-64 bis 0 bis +63)
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.
- 5 :Wet Level (0 bis 127)
Stellt den Pegel des Effektsounds ein.
- 6 :Dry Level (0 bis 127)
Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.

15: Distortion

Verzerrung + Wah + Verstärker-Simulator

Parameter-Wertebereiche:

- 1 :Dist Gain (0 bis 127)
Stellt die Verstärkung des Verzerrung-Eingangssignals ein.
- 2 :Dist Level (0 bis 127)
Stellt den Verzerrung-Ausgangspegel ein.
- 3 :Dist Low (0 bis 127)
Stellt die Verzerrung-Verstärkung im unteren Bereich ein.
- 4 :Dist High (0 bis 127)
Stellt die Verzerrung-Verstärkung im Hochtonbereich ein.
- 5 :Wah Depth (-64 bis 0 bis +63)
Stellt die Tiefe des Wahs in Abhängigkeit vom Pegel des Eingangssignals ein.
- 6 :Wah Manual (0 bis 127)
Stellt die Wah-Filter-Bezugsfrequenz ein.
- 7 :Routing (Dist, Wah, Wah-Dist, Dist-Wah)
Legt die Verzerrung- und Wah-Verknüpfung fest.
- 8 :Amp (Bypass, TCombo, FCombo, ACombo, BCombo, JCombo, MStack, RStack, BassC, BassS)
Legt den Typ der Verstärkersimulation fest.
- 9 :Wet Level (0 bis 127)
Stellt den Pegel des Effektsounds ein.
- 10:Dry Level (0 bis 127)
Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.

16: Pitch Shifter

Dieser Effekt wandelt die Tonhöhe des Eingangssignals um.

Parameter-Wertebereiche:

- 1 :Pitch (-24 bis 0 bis +24)
Stellt die Größe der Tonhöhenverschiebung in Viertelton-Schritten ein.
- 2 :High Damp (0 bis 127)
Stellt die Dämpfung im Hochtonbereich ein. Eine kleinere Zahl ergibt eine höhere Dämpfung.
- 3 :Feedback (0 bis 127)
Stellt den Rückkopplungsbetrag ein.
- 4 :Input Level (0 bis 127)
Stellt den Eingangspegel ein.
- 5 :Wet Level (0 bis 127)
Stellt den Pegel des Effektsounds ein.
- 6 :Dry Level (0 bis 127)
Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.
- 7 :Fine (-50 bis 0 bis +50)
Stellt den Betrag der Tonhöhenverschiebung ein.
-50 bedeutet eine Viertelnote tiefer.
+50 bedeutet eine Viertelnote höher.

17: Multi Chorus

Dies ist ein Chorus-Effekt mit sechs verschiedenen LFO-Phasen.

Parameter-Wertebereiche:

- 1 :LFO Rate (0 bis 127)
Stellt die LFO-Rate ein.
- 2 :LFO Depth (0 bis 127)
Stellt die LFO-Tiefe ein.
- 3 :Wet Level (0 bis 127)
Stellt den Pegel des Effektsounds ein.
- 4 :Dry Level (0 bis 127)
Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.

18: Ring Modulator

Multipliziert das Eingangssignal mit einem internen Oszillatorsignal, um einen metallischen Sound zu erzeugen.

Parameter-Wertebereiche:

- 1 :OSC Frequency (0 bis 127)
Stellt die Bezugsfrequenz des internen Oszillators ein.
- 2 :LFO Rate (0 bis 127)
Stellt die LFO-Rate ein.
- 3 :LFO Depth (0 bis 127)
Stellt die LFO-Tiefe ein.
- 4 :Tone (0 bis 127)
Stellt das Timbre des Ringmodulator-Eingangssounds ein.
- 5 :Wet Level (0 bis 127)
Stellt den Pegel des Effektsounds ein.
- 6 :Dry Level (0 bis 127)
Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.

19: Delay

Verzögert das Eingangssignal und speist es zurück, was einen Wiederholeffekt ergibt.

Parameter-Wertebereiche:

- 1 :Delay Time (0 bis 127)
Stellt die Gesamtverzögerungszeit ein.
- 2 :Delay Ratio L (0 bis 127)
Stellt das Verhältnis des linken Kanals zur Gesamtverzögerungszeit ein.
- 3 :Delay Ratio R (0 bis 127)
Stellt das Verhältnis des rechten Kanals zur Gesamtverzögerungszeit ein.
- 4 :Delay Level L (0 bis 127)
Stellt den Pegel des linken Kanals ein.
- 5 :Delay Level R (0 bis 127)
Stellt den Pegel des rechten Kanals ein.
- 6 :Feedback Type (Stereo, Cross)
Wählt den Feedback-Typ.
Stereo: Stereo-Feedback
Cross: Cross-Feedback
- 7 :Feedback (0 bis 127)
Stellt den Feedbackbetrag ein.
- 8 :High Damp (0 bis 127)
Stellt die Dämpfung im Hochtonbereich ein. Eine kleinere Zahl ergibt eine höhere Dämpfung.
- 9 :Delay Tempo Sync (Off, 1/4, 1/3, 3/8, 1/2, 2/3, 3/4, 1)
Legt fest, wie die reelle Gesamtverzögerungszeit mit dem Tempo synchronisiert wird.
 - Off: Für Verwendung des Delay Time-Werts.
 - 1/4 bis 1: Verwendet einen der Anzahl der Schläge pro Takt entsprechenden Wert.
- 10:Input Level (0 bis 127)
Stellt den Eingangspegel ein.
- 11:Dry Level (0 bis 127)
Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.
- 12:Wet Level (0 bis 127)
Stellt den Pegel des Effektsounds ein.

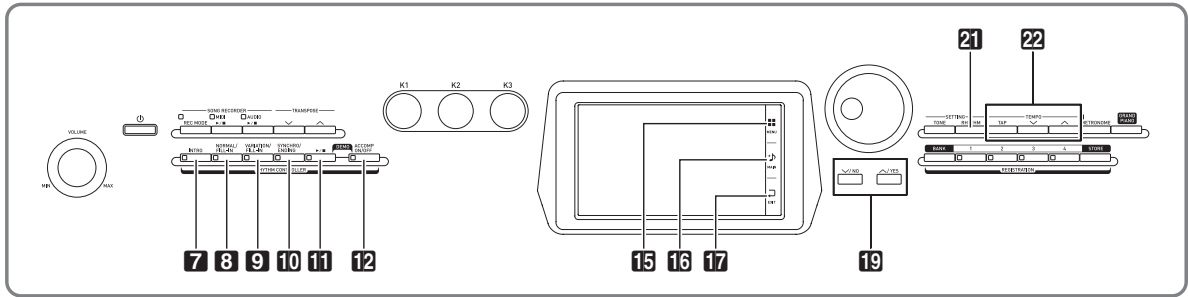
20: Piano Effect

Dieser Effekt ist für Wiedergabe von einem akustischen Piano geeignet.

Parameter-Wertebereiche:

- 1 :Lid Type (Closed, Semi Opened, Full Opened)
Stellt ein, wie der Klang je nach Öffnungszustand eines Konzertflügeldeckels nachklingt.
- 2 :Reflection Level (0 bis 127)
Stellt die Höhe der anfänglichen Reflexion ein.
- 3 :Input Level (0 bis 127)
Stellt den Eingangspegel ein.
- 4 :Wet Level (0 bis 127)
Stellt den Pegel des Effektsounds ein.
- 5 :Dry Level (0 bis 127)
Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.

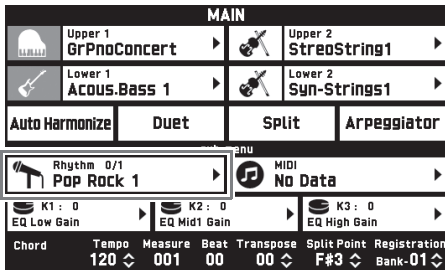
Benutzen der Begleitautomatik



Die Begleitautomatik gibt Ihnen die Möglichkeit, einfach den Begleitrhythmus zu wählen, woraufhin automatisch eine geeignete Begleitung (Drums, Gitarre usw.) ertönt, wenn Sie mit der linken Hand einen Akkord spielen. Damit können Sie agieren, als ob Ihnen stets eine eigene Begleitgruppe zur Seite stünde.

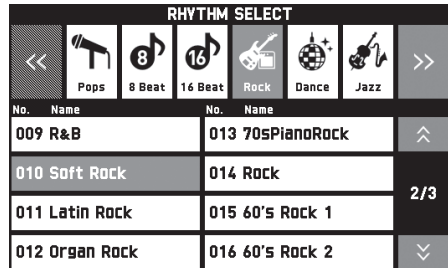
Spiele mit Begleitautomatik

1. Tippen Sie im Bildschirm auf **16 MAIN**.
Dies zeigt den MAIN-Bildschirm an.
2. Tippen Sie auf den Rhythmusnamen „Rhythm“.



3. Tippen Sie auf die Gruppe, die den gewünschten Rhythmus enthält.

- Sie können durch Antippen von „<<“ oder „>>“ zwischen den Gruppen navigieren.



4. Tippen Sie den zu verwendenden Rhythmus an.

- Sie können durch Antippen von „^“ bzw. „v“ durch die Seiten der Rhythmusliste blättern.

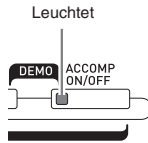
5. Stellen Sie mit den Tasten **22 TEMPO** ∇ , \wedge das Tempo ein.

- Näheres zum Vorgehen für das Ändern des Tempos finden Sie unter „Ändern der TempoEinstellung“ (Seite DE-20).
- Zum Zurücksetzen eines Rhythmus auf seine empfohlene Tempo-Einstellung drücken Sie die Tasten **22 TEMPO** ∇ , \wedge bitte gleichzeitig.

6. Drücken Sie die **12 ACCOMP ON/OFF-**Taste, damit deren Lampe leuchtet.

Dies schaltet ACCOMP ein, wodurch alle Parts der Begleitung ertönen.

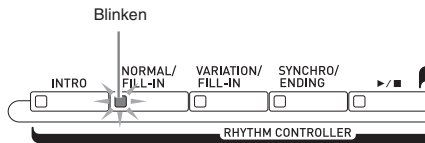
- Wenn Sie ACCOMP ausschalten, wodurch die ACCOMP-Lampe erlischt, werden nur die Parts der Schlaginstrumente (Drums, Percussion) wiedergegeben.
- Jedes Drücken der Taste schaltet ACCOMP ein bzw. aus.



7. Drücken Sie die Taste **10 SYNCHRO/ENDING.**

Dies schaltet die Begleitautomatik auf „Synchro-Bereitschaft“. Wenn Sie in Synchro-Bereitschaft einen Akkord spielen, beginnt die Begleitautomatik automatisch mit der Wiedergabe.

- Drücken von **7 INTRO** bei in Synchro-Bereitschaft befindlicher Begleitautomatik schaltet auf Intro-Bereitschaft. Drücken Sie Taste **9 VARIATION** zum Schalten auf Variationsbereitschaft. Näheres zu den Intro- und Variationsmustern finden Sie unter „Modifizieren von Begleitautomatik-Mustern“ (Seite DE-41).

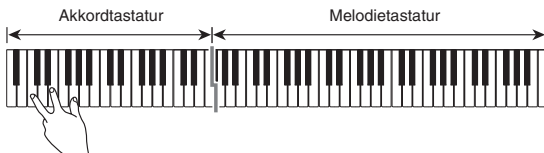


8. Spielen Sie den gewünschten Akkord auf der Akkordtastatur (linker Tastaturbereich).

Mit dem Spielen des Akkords startet automatisch die Begleitautomatik.

- Wenn Sie die Wiedergabe des Perkussionsparts ohne Spielen eines Akkords starten möchten, drücken Sie bitte die Taste **11 ►/■**.

Beispiel: Spielen eines C-Akkords



9. Spielen Sie weitere Akkorde mit der linken Hand, während Sie mit der rechten Hand die Melodie spielen.

- Sie können die Akkorde auch mit „CASIO Chord“ oder einem anderen Modus mit vereinfachten Fingersätzen spielen. Näheres siehe „Einen Akkord-Eingabemodus wählen“ im folgenden Abschnitt.
- Sie können mit den Tasten **8 NORMAL** und **9 VARIATION** Begleitungsmuster modifizieren. Näheres siehe „Modifizieren von Begleitautomatik-Mustern“ (Seite DE-41).

10. Wenn Sie fertig sind, drücken Sie bitte erneut die Taste **11 ►/■**, um die Begleitautomatik zu stoppen.

- Wenn Sie Taste **10 SYNCHRO/ENDING** anstelle von Taste **11 ►/■** drücken, wird vor dem Stoppen der Begleitautomatik ein Ending/Outro-Muster wiedergegeben. Näheres zu den Ending/Outro-Mustern finden Sie unter „Modifizieren von Begleitautomatik-Mustern“ (Seite DE-41).

HINWEIS

- Sie können die Lautstärke der Begleitautomatik anpassen, ohne dadurch die Lautstärke der Digitalpiano-Tonausgabe zu verändern. Näheres siehe „BALANCE-Bildschirm“ (Seite DE-70).
- Durch Ändern des Teilungspunkts mit der Tastaturteilungsfunktion können Sie den Umfang der Akkordtastatur verändern (Seite DE-16). Die links vom Teilungspunkts liegenden Tastaturtasten bilden die Akkordtastatur.

Einen Akkord-Eingabemodus wählen

Sie können zwischen den folgenden fünf Modi zum Anschlagen von Akkorden wählen.

- Fingered 1
- Fingered 2
- Fingered 3
- CASIO Chord
- Full Range

1. Tippen Sie im MENU-Bildschirm auf „RHYTHM“.
2. Tippen Sie auf „Chord Input Type“.
3. Tippen Sie auf die zu verwendende Akkord-Eingabemethode.
Dies schaltet auf die gewählte Akkord-Eingabemethode.

■ Fingered 1, 2, 3

Bei diesen drei Eingabemodi spielen Sie im Akkordbereich der Tastatur Akkorde mit den normalen Akkord-Fingersätzen. Einige Akkordformen sind verkürzt und können mit nur einem oder zwei Fingern gespielt werden.

Näheres zu den eingebbaren Akkordtypen und deren Fingersätzen finden Sie unter „Leitfaden zur Eingabe von Akkorden“ (Seite A-1).



- Fingered 1: Schlagen Sie die Noten des Akkords auf der Tastatur an.
- Fingered 2: Im Unterschied zu „Fingered 1“ können keine Sexten eingegeben werden.
- Fingered 3: Im Unterschied zu „Fingered 1“ können „Fraction“-Akkorde (bitonale Akkorde) mit der untersten Tastaturnote als Bassnote eingegeben werden.

■ CASIO CHORD

Mit „CASIO Chord“ können Sie die nachstehend beschriebenen vier Akkordtypen mit vereinfachten Fingersätzen spielen.



Akkordtyp	Beispiel
Dur-Akkorde Drücken Sie eine Taste, deren Note dem Akkordnamen entspricht. <ul style="list-style-type: none"> • Zum Spielen von C-Dur genügt das Anschlagen einer C-Taste in der Akkordtastatur. Die Oktave der Note spielt keine Rolle. 	C (C-Dur) Notenname
Moll-Akkorde Drücken Sie die Taste der Akkordtastatur, die dem Dur-Akkord entspricht, wobei Sie gleichzeitig auch eine rechts davon gelegene weitere Taste der Akkordtastatur anschlagen.	Cm (C-Moll)
Septakkorde Drücken Sie die Taste der Akkordtastatur, die dem Dur-Akkord entspricht, wobei Sie gleichzeitig auch zwei rechts davon gelegene weitere Tasten der Akkordtastatur anschlagen.	C7 (C-Septakkord)
Moll-Septakkorde Drücken Sie die Taste der Akkordtastatur, die dem Dur-Akkord entspricht, wobei Sie gleichzeitig auch drei rechts davon gelegene weitere Tasten der Akkordtastatur anschlagen.	Cm7 (C-Moll-Septakkord)

Beim Drücken mehrerer Tasten in der Akkordtastatur spielt es keine Rolle, ob die zusätzlich angeschlagenen Tasten weiß oder schwarz sind.

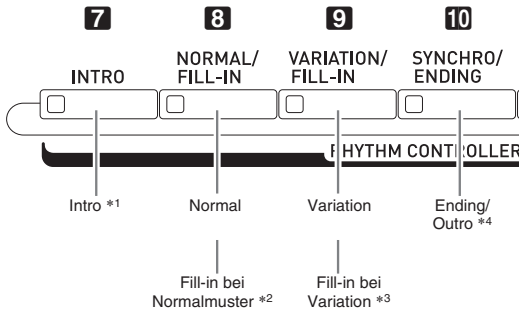
■ FULL RANGE CHORD

In diesem Akkord-Eingabemodus können Sie den gesamten Umfang der Tastatur zum Spielen von Akkorden und Melodie verwenden. Näheres zu den eingebbaren Akkordtypen und deren Fingersätzen finden Sie unter „Leitfaden zur Eingabe von Akkorden“ (Seite A-1).



Modifizieren von Begleitautomatik-Mustern

Die Begleitautomatik umfasst die unten gezeigten sechs Begleitmuster. Sie können das Muster während der Begleitungswiedergabe umschalten und die Muster sogar modifizieren. Wählen Sie mit den Tasten **7** bis **10** das gewünschte Muster.



- *1 Zu Beginn eines Songs drücken.
Nach Ende des Intro-Musters beginnt die Begleitung mit dem Normalmuster. Wenn Sie Taste **9** VARIATION/FILL-IN drücken, bevor das Intro-Muster beendet ist, wird das Variationsmuster nach Ende des Intro-Musters fortgesetzt.
- *2 Während der Wiedergabe eines Normalmusters drücken, um ein Fill-in-Muster einzufügen.
- *3 Während der Wiedergabe eines Variationsmusters drücken, um ein Fill-in-Variationsmuster einzufügen.
- *4 Am Ende eines Songs drücken.
Dies startet das Ending/Outro, wonach die automatische Begleitung stoppt.

Verwenden empfohlener Klangfarben und Tempos (One-Touch-Presets)

Über „One-Touch Preset“ können Sie mit einem einfachen Tastendruck Klangfarben- und Tempo-Einstellungen abrufen, die zum aktuell gewählten Rhythmusmuster der Begleitautomatik passen.

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

Dies zeigt den RHYTHM-Bildschirm an.

- Sie können den RHYTHM-Bildschirm auch durch Drücken von Taste **21** RHYTHM aufrufen.

2. Tippen Sie auf „One Touch“.

Dies konfiguriert Klangfarbe, Tempo und andere Einstellungen passend für das aktuell gewählte Rhythmusmuster.

Die Wiedergabe der Begleitautomatik wechselt dabei auf Synchro-Bereitschaft, wodurch die Begleitautomatik automatisch wieder startet, wenn Sie einen Akkord anschlagen.

3. Spielen Sie einen Akkord auf der Tastatur.

Dies startet die Wiedergabe der Begleitautomatik.

HINWEIS

- Die One-Touch-Presets werden für Anwenderrhythmen (001 bis 030 der Anwendergruppe) nicht unterstützt.

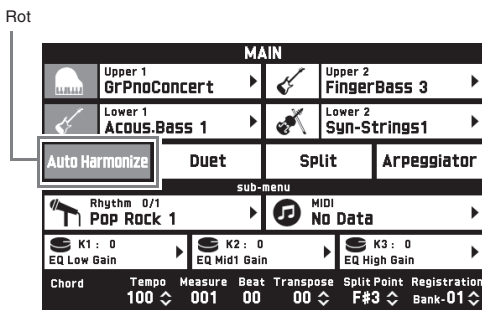
Hinzufügen einer Harmonie zu Melodienoten (Automatische Harmonisierung)

Bei automatischer Harmonisierung werden Harmonien zu den Melodienoten ergänzt, die Sie mit der rechten Hand spielen, um eine größere melodische Tiefe zu erreichen. Sie können zwischen 12 Arten der automatischen Harmonisierung wählen.

1. Tippen Sie im Bildschirm auf **16 MAIN**.

Dies zeigt den MAIN-Bildschirm an.

2. Tippen Sie auf „Auto Harmonize“ zum Einschalten.



3. Tippen Sie auf **15 MENU**.
4. Tippen Sie im MENU-Bildschirm auf „RHYTHM“.
5. Tippen Sie auf „Auto Harmonize Type“.
6. Tippen Sie auf die gewünschte Art der automatischen Harmonisierung.

Typname	Beschreibung
Duet 1	Ergänzt eine enge (zwei bis vier Tonstufen entfernte) 1-Noten-Harmonie unter der Melodienote.
Duet 2	Ergänzt eine offene (4 bis 6 Tonstufen entfernte) 1-Noten-Harmonie unter der Melodienote.
Country	Fügt eine Harmonie im Country-Stil an.
Octave	Ergänzt die Note aus der nächstniedrigeren Oktave.
5th	Ergänzt eine fünf Tonstufen entfernte Note.
3-Way Open	Ergänzt eine offene 2-Noten-Harmonie für insgesamt drei Noten.
3-Way Close	Ergänzt eine enge 2-Noten-Harmonie für insgesamt drei Noten.
Strings	Ergänzt eine für Streicher optimale Harmonie.

Typname	Beschreibung
4-Way Open	Ergänzt eine offene 3-Noten-Harmonie für insgesamt vier Noten.
4-Way Close	Ergänzt eine enge 3-Noten-Harmonie für insgesamt vier Noten.
Block	Ergänzt Blockakkordnoten.
Big Band	Ergänzt eine Harmonie im Big-Band-Stil.

7. Spielen Sie Akkorde und die Melodie auf der Tastatur.

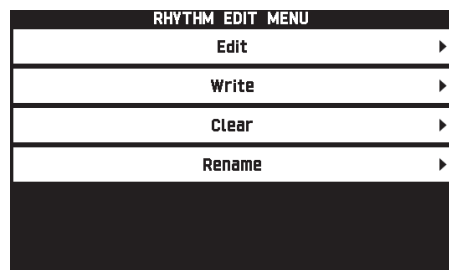
Zu den gespielten Melodienoten wird automatisch eine auf die gespielten Akkorde bezogene Harmonie ergänzt.

Bearbeiten eines Rhythmus (Rhythmus-Bearbeitung)

Mit dem Rhythmus-Editor können Sie eine vorinstallierte automatische Begleitung modifizieren und das Resultat als einen „Anwenderrhythmus“ speichern.

Dazu können Sie z.B. einen Part (Drums, Bass usw.) eines Normal-, Intro- oder anderen Musters (Seite DE-41) wählen und ein- oder ausschalten, seine Lautstärke anpassen und weitere Bearbeitungen vornehmen.

1. Führen Sie die Schritte 1 bis 4 von „Spielen mit Begleitautomatik“ (Seite DE-38) zum Wählen des zu bearbeitenden Rhythmus aus.
2. Tippen Sie im MENU-Bildschirm auf „RHYTHM“.
3. Tippen Sie auf „Edit“.
4. Tippen Sie auf „Edit“.

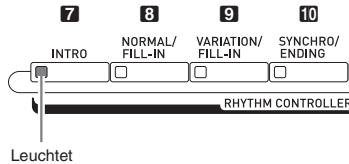


5. Wählen Sie mit den Tasten **7** bis **10** das zu bearbeitende Begleitungsmuster.

Die gedrückte Taste leuchtet, was anzeigt, dass das betreffende Muster in Bearbeitung ist.

- Mit jedem Drücken von Taste **8** wechselt die Einstellung zwischen NORMAL und FILL-IN und mit jedem Drücken von Taste **9** zwischen VARIATION und FILL-IN. Während das Fill-In-Muster gewählt ist, blinkt die betreffende Taste.

Beispiel: Wenn Intro gewählt ist



6. Tippen Sie auf den Displaypunkt für den zu bearbeitenden Instrumentpart.

Rhythmus, Klangfarbe: Tippen Sie auf den Displaypunkt und wählen Sie dann aus der erscheinenden Liste.

Um die Einstellungen von anderen Punkten als den obigen zu ändern, ändern Sie bitte mit den Tasten **19** \checkmark , \wedge den angezeigten Wert.

- Rhythmusmuster bestehen aus den nachstehenden acht Parts.
Drums, Percussion, Bass, Chord 1, Chord 2, Chord 3, Chord 4, Chord 5
- Durch Drücken von Taste **11** \blacktriangleright / \blacksquare während eines Bearbeitungsvorgangs wird das Begleitungsmuster entsprechend der bis dahin erfolgten Bearbeitung wiedergegeben. Antippen von Taste „Solo“ gibt nur den in Bearbeitung befindlichen Instrumentpart wieder.
- Die nachstehende Tabelle zeigt die bearbeitbaren Parameter.

Punkt	Beschreibung	Einstellung
Rhythm (Rhythmus)	Ersetzt die Begleitungsdaten des Parts durch die der eingegebenen Rhythmusnummer. *1	Rhythmusnummer *2
Part	Schaltet die einzelnen Parts ein und aus.	Weiß: Part stumm. Rot: Part ertönt.
Tone (Klangfarbe)	Ändert die Klangfarbe (Instrument) für Part-Wiedergabe.	Klangname*3
Volume (Lautstärke)	Regelt die Lautstärke des jeweiligen Parts.	000 bis 127
Pan (Pan)	Legt fest, in welchem Maße der Ton des Parts von der linken oder rechten Seite gehört wird.	-64 bis 0 bis 63 *4

Punkt	Beschreibung	Einstellung
Reverb Send (Reverb Send)	Legt fest, wie viel Hall (Seite DE-71) dem jeweiligen Part zugegeben wird.	000 bis 127
Chorus Send (Chorus Send)	Legt fest, wie viel Chorus (Seite DE-71) dem jeweiligen Part zugegeben wird.	000 bis 127
Delay Send (Delay Send)	Legt fest, wie viel Delay (Seite DE-71) dem jeweiligen Part zugegeben wird.	000 bis 127

- *1 Durch Ersetzen der Part-Begleitungsdaten werden alle bis dahin vorgenommenen Bearbeitungen gelöscht.
- *2 Bei einem Intro wird dieselbe Rhythmusnummer für alle acht Instrumentparts verwendet. Wenn Sie zum Beispiel Rhythmus 003 für Akkordpart 1 anweisen, wird Rhythmus 003 automatisch auch den anderen sieben Instrumentparts zugewiesen. Wenn Sie danach Akkordpart 2 auf Rhythmus 004 ändern, ändert sich auch der Rhythmus von Akkordpart 1 auf 004. Wie beim Intro erhalten auch alle acht Parts eines Outros dieselbe Rhythmusnummer.
- *3 Für die Parts Drums und Percussion sind nur Drum-Set-Sounds wählbar.
Für den Basspart und die Akkordparts 1 bis 5 können keine Drum-Set-Sounds gewählt werden.
- *4 Ein kleinerer Wert verschiebt die Panorama-Position nach links und ein kleinerer Wert nach rechts. Der Wert Null bezeichnet die Mitte.

7. Stellen Sie nach Ende der Bearbeitung das Tempo des Rhythmus wunschgemäß ein.

- Das hier eingestellte Tempo wird zum Tempo der Anfangsvorgabe.

8. Tippen Sie im Bildschirm auf **17** EXIT.

9. Tippen Sie auf „Write“.

Dies zeigt eine Anzeige zum Eingeben von Anwenderrhythmus-Nummer und Rhythmusnamen für das Speicherziel an.

- Wenn Sie den Bearbeitungsvorgang abbrechen möchten, tippen Sie bitte auf **17** EXIT.

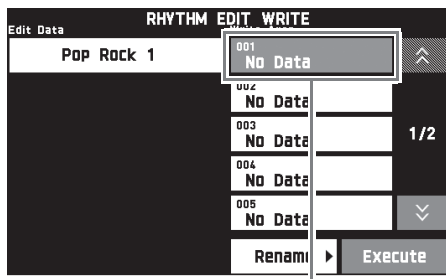
10. Tippen Sie auf „Rename“.

11. Geben Sie einen Namen für den Rhythmus ein.

12. Tippen Sie nach Eingabe des Rhythmusnamens auf „Enter“.

13. Tippen Sie auf die Anwenderrhythmus-Zielnummer.

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



Anwenderrhythmus-Zielnummer

14. Tippen Sie auf „Execute“.

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

15. Tippen Sie auf „Yes“.

Dies speichert die Daten.

- Um ohne Speichern zum Bildschirm von Schritt 4 zurückzukehren, tippen Sie bitte auf „No“.

! WICHTIG!

- Wenn Sie Anwenderrhythmus-Daten unter einer Anwenderrhythmus-Nummer speichern, unter der bereits Daten gespeichert sind, werden die vorhandenen Daten durch die neuen Daten ersetzt.

HINWEIS

- Falls das Datenvolumen des Begleitmusters oder Instrumentpart für die Bearbeitung zu groß ist, erscheint im Display eine Speicher-voll-Meldung (Memory Full). Wählen Sie in solchen Fällen ein anderes Begleitmuster oder einen anderen Instrumentpart zum Bearbeiten.

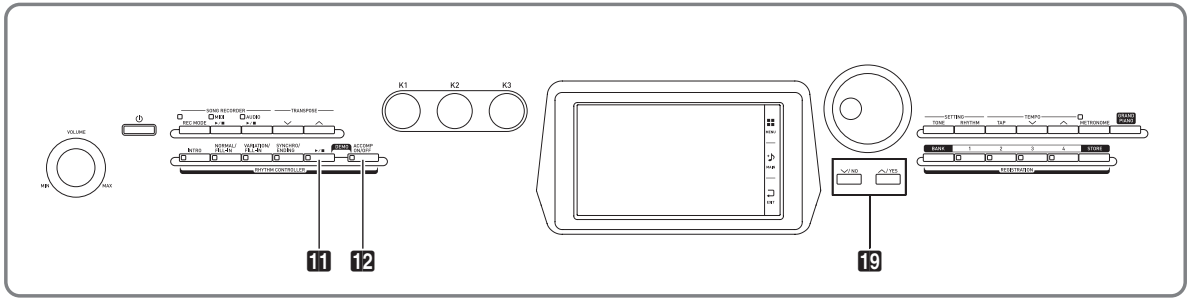
Löschen eines Anwenderrhythmus

- Tippen Sie im MENU-Bildschirm auf „RHYTHM“.
- Tippen Sie auf „Edit“.
- Tippen Sie auf „Clear“.
- Tippen Sie auf den zu löschenden Rhythmus und dann auf „Execute“.
- Tippen Sie auf „Yes“.

Dies löscht den gewählten Anwenderrhythmus.

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

Demo-Song

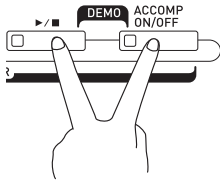


Abspielen der Demostücke

1. Drücken Sie bei gedrückt gehaltener **12** **ACCOMP ON/OFF**-Taste die **11** ▶/■-Taste.

Damit werden die Demo-Songs beginnend mit Song 1 der Reihe nach abgespielt.

- Sie können mit den Tasten **19** ∨, ∧ zu einem anderen Demo-Song wechseln.



2. Drücken Sie die Taste **11** ▶/■.

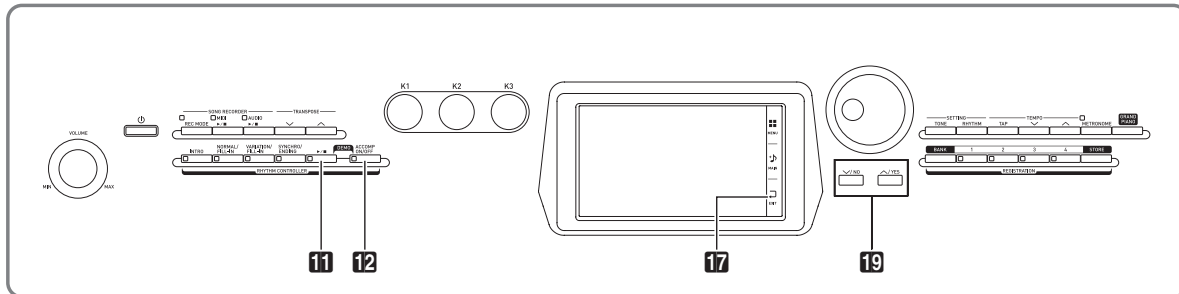
Dies stoppt die Demosong-Wiedergabe.

Die Wiedergabe der Demo-Songs wird in einer Endlosschleife fortgesetzt, bis Sie sie mit der Taste **11** ▶/■ stoppen.

HINWEIS

- Bei laufender Demosong-Wiedergabe sind nur die oben beschriebenen Bedienungsvorgänge möglich.

Musik-Presets



Über die Musik-Presets sind auf bestimmte Genres und Songs optimierte Einstellungen für Klangfarbe, Rhythmus, Akkorde usw. mit einem einfachen Tastendruck abrufbar.

Ergänzend zu den vorinstallierten Presets besteht die Möglichkeit, eigene Original-Musik-Presets (Anwender-Presets) zu speichern.

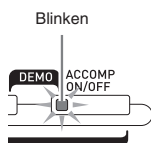
Insgesamt sind 305 vorinstallierte Musik-Presets vorhanden, die in neun Gruppen unterteilt sind. Eine zehnte Gruppe dient für Anwender-Presets.

- Näheres finden Sie im getrennten Anhang.

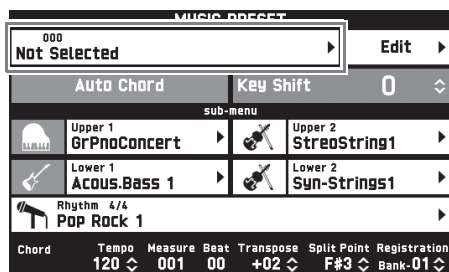
Abrufen von Preset-Daten

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

Dies zeigt den MUSIC PRESET-Bildschirm an und schaltet Auto Chord ein.



2. Tippen Sie auf den Preset-Namen.



3. Tippen Sie auf die Gruppe, die das gewünschte Preset enthält, und tippen Sie dann auf den Preset-Namen.

Dies konfiguriert das Digitalpiano mit den Einstellungen (Klangfarbe, Rhythmus usw.) des gewählten Presets.

4. Drücken Sie die Taste **11** ▶/■ zum Starten der Begleitautomatik mit der Akkordfolge des Musik-Presets. Spielen Sie die Melodie auf der Tastatur.

- Die abgerufene Akkordfolge wiederholt sich, bis Sie erneut **11** ▶/■ drücken.
- Ausschalten durch Antippen von „Auto Chord“ schaltet die vorprogrammierte Akkordfolge aus, was Spielen des normalen Begleitautomatik-Musters ermöglicht.
- Zum Ändern der Tonhöhe einer Preset-Akkordfolge tippen Sie auf „Key Shift“ und nehmen dann mit den Tasten **19** ▼, ▲ die Änderung vor.

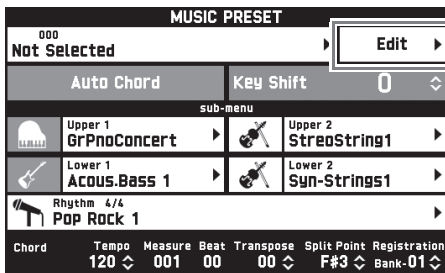
HINWEIS

- Drücken Sie zum Ausschalten von Auto Chord erneut die Taste **12** ACCOMP ON/OFF.
- Details zu den Einstellungen für ein abgerufenes Preset finden Sie im separaten Anhang.

Erzeugen eines eigenen Anwender-Presets (Anwender-Presets)

Ein Musik-Preset-Editor ermöglicht das Kreieren eigener Original-Musik-Presets (Anwender-Presets). Sie können bis zu 100 Anwender-Presets in der Anwendergruppe speichern.

1. Führen Sie die Schritte 1 bis 3 des Vorgehens unter „Abrufen von Preset-Daten“ (Seite DE-46) aus und wählen Sie das Preset, das Sie als Basis für Ihr Anwender-Preset verwenden möchten.
2. Tippen Sie auf „Edit“.



3. Bearbeiten Sie die Parameter des Musik-Presets.

3-1. Akkordfolge bearbeiten

Tippen Sie auf „Chord Edit“ zum Anzeigen des Bearbeitungsbildschirms für die Akkordfolge. Führen Sie anschließend die unter „Eine Akkordfolge bearbeiten“ (Seite DE-47) beschriebene Bearbeitung durch. Tippen Sie nach der Bearbeitung auf **EXIT**, um zum obigen Bildschirm zurückzukehren.

3-2. Art der Begleitautomatik-Wiedergabe ändern

Tippen Sie auf „Parameter Edit“ zum Anzeigen des Parameter-Bearbeitungsbildschirms. Führen Sie anschließend die unter „Art der Begleitautomatik-Wiedergabe ändern“ (Seite DE-49) beschriebene Bearbeitung durch. Tippen Sie nach der Bearbeitung auf **EXIT**, um zum obigen Bildschirm zurückzukehren.

4. Wenn die gesamte Bearbeitung beendet ist, tippen Sie bitte auf „Write“.
5. Tippen Sie auf „Rename“.
6. Geben Sie einen Namen für das Preset ein.
7. Tippen Sie nach Eingabe des Preset-Namens auf „Enter“.

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

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

9. 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?“.

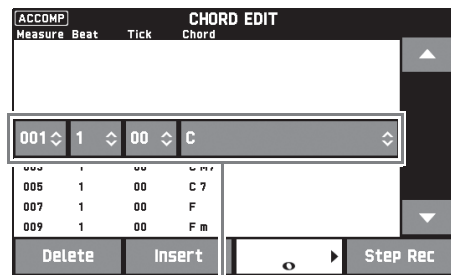
10. Tippen Sie auf „Yes“.

Dies speichert die Daten.

- Um ohne Speichern zum Bildschirm von Schritt 8 zurückzukehren, tippen Sie bitte auf „No“.

Eine Akkordfolge bearbeiten

1. Tippen Sie im Bildschirm zum Wählen der Bearbeitung (Seite DE-47) auf „Chord Edit“, um den nachstehenden Bearbeitungsbildschirm für die Akkordfolge aufzurufen.



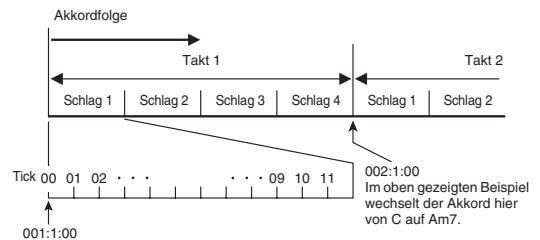
Schritt (Zeitgabe und Akkord)

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 **f1** ►■ abspielen und kontrollieren. Das Bearbeiten einer Akkordfolge ist nicht bei laufender Wiedergabe der Akkordfolge möglich.

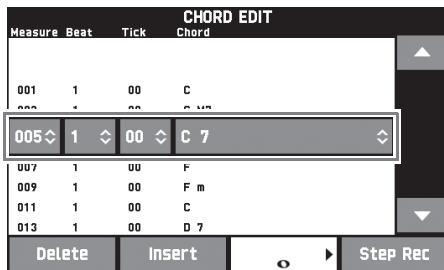
3. Wenn Sie fertig sind, tippen Sie bitte auf **f7** EXIT, um zum Bildschirm zum Wählen der Art der Bearbeitung zurückzukehren (Seite DE-47).

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. Wählen Sie mit den On-Screen-Icons „▲“ und „▼“ den zu ändernden Schritt.
2. Geben Sie Zähl- 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 **f9** ▼, ▲ den neuen Wert ein.
 - Zum Ändern eines Akkords tippen Sie ihn an und spielen dann den gewünschten Akkord auf der Tastatur.



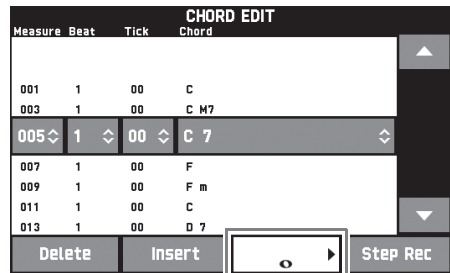
- Die Zeitgabe für den ersten Schritt (001:1:00) ist fest vorgegeben und kann nicht geändert werden. Weiterhin beträgt der letzte Schritt unabhängig von der Auflösung stets einen Takt.

■ 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 mit den On-Screen-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.



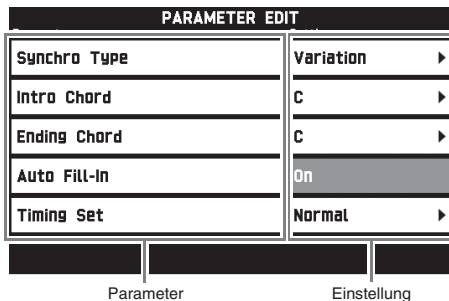
4. Tippen Sie auf die zu verwendende Note.
5. Spielen Sie einen Akkord auf der Tastatur.
Dies gibt einen Schritt mit der oben in Schritt 4 eingestellten Länge ein und wechselt zur Eingabe des nächsten Schritts.
 - Antippen von „Tie“ ohne Eingabe eines Akkords gibt einen Haltebogen ein.
 - Wenn Sie „Rest“ antippen, ohne einen Akkord einzugeben, wird kein Akkord im betreffenden Schritt gespielt.
6. Wenn Sie mit dem Eingeben von Schritten fertig sind, tippen Sie bitte erneut auf „Step Rec“, um die Datenbearbeitung zu beenden.

■ Einen Schritt löschen

1. Wählen Sie mit den On-Screen-Icons „▲“ und „▼“ den zu löschenden Schritt.
2. Tippen Sie auf „Delete“.
 - Der erste und der letzte Schritt können nicht gelöscht werden.

Art der Begleitautomatik-Wiedergabe ändern

1. Tippen Sie im Bildschirm zum Wählen der Art der Bearbeitung (Seite DE-47) auf „Parameter Edit“, um den unten gezeigten Bearbeitungsbildschirm für die Begleitautomatik-Wiedergabe aufzurufen.



2. Tippen Sie auf den Parameter, dessen Einstellung Sie ändern möchten, und ändern Sie dann mit den Tasten **19** \vee , \wedge 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) Normal: Von Bereitschaft auf Normalmuster Variation: Von Bereitschaft auf Variationsmuster Intro: Von Bereitschaft auf Intromuster
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/Outro-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 eingefügt On: Fill-in wird eingefügt
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-50).	Normal, Half, Double, 3/4, 3/2

3. Wenn Sie fertig sind, tippen Sie bitte auf **17** EXIT, um zum Bildschirm zum Wählen der Art der Bearbeitung zurückzukehren (Seite DE-47).

■ 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-49) 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 halbiertes 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.

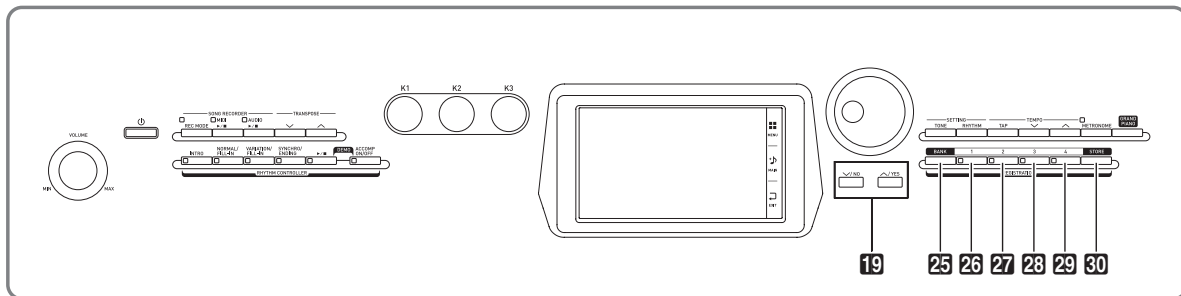
Löschen eines Anwender-Presets

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.

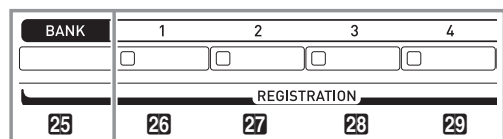
- Falls nicht gelöscht werden soll, tippen Sie bitte auf „No“.

Registrieren von Klangfarbe- und Rhythmus-Setups



Im Registrationspeicher können Sie Digitalpiano-Setups (Klangfarbe, Rhythmus usw.) speichern und danach bei Bedarf direkt wieder abrufen. Der Registrationspeicher vereinfacht die Darbietung von komplexen Stücken, die häufige Klangfarben- und Rhythmusänderungen erfordern.

Im Registrationspeicher können bis zu 96 Anwenderrhythmen gleichzeitig gespeichert sein. Verwenden Sie zum Wählen eines Setups die Taste **25** **BANK** und die **REGISTRATION**-Tasten **26** bis **29**.



	Bereich 1	Bereich 2	Bereich 3	Bereich 4
Bank 1	Setup 1-1	Setup 1-2	Setup 1-3	Setup 1-4
Bank 2	Setup 2-1	Setup 2-2	Setup 2-3	Setup 2-4
.
Bank 24	Setup 24-1	Setup 24-2	Setup 24-3	Setup 24-4

- Drücken Sie Taste **25** **BANK** und ändern Sie dann mit den Tasten **19** ∇ , \wedge die Banknummer.
- Drücken von einer der **REGISTRATION**-Tasten (**26** bis **29**) wählt den entsprechenden Bereich in der aktuell gewählten Bank.

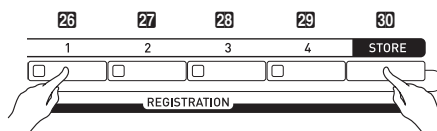
HINWEIS

- Näheres finden Sie im getrennten Anhang.

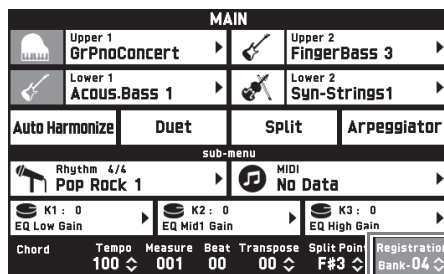
Registrierungsdaten speichern

1. Konfigurieren Sie das Digitalpiano mit den zu speichernden Einstellungen für Klangfarbe, Rhythmus usw.
2. Nehmen Sie bei gedrückt gehaltener Taste **30** **STORE** die nachstehende Bedienung vor. Wählen Sie mit den Tasten **19** ∇ , \wedge die Bank, in der die Daten gespeichert werden sollen, und drücken Sie dann eine **REGISTRATION**-Taste (**26** bis **29**) zum Anweisen des Bereichs.

Die Daten werden im angewiesenen Bereich der betreffenden Bank gespeichert.

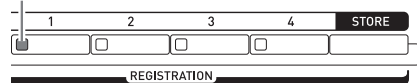


Beispiel: Bank 4, Bereich 1



Bank

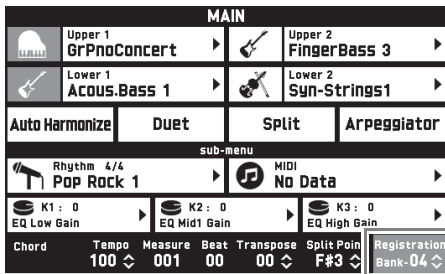
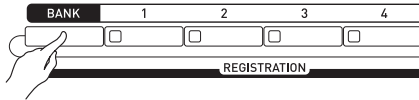
Leuchtet



Ein registriertes Setup abrufen

1. Drücken Sie die Taste **25** **BANK** zum Wählen der Bank mit dem abzurufenden Setup.

- Die aktuell gewählten Bank- und Bereichsnummern werden im MAIN-Bildschirm und von den Tastenlampen angezeigt.

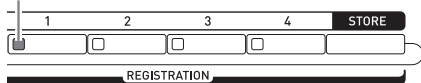


2. Wählen Sie mit den **REGISTRATION**-Tasten (**26** bis **29**) den Bereich, dessen Setup Sie abrufen möchten.

Dies ruft das Setup aus dem Registrierungsspeicher auf und konfiguriert die Digitalpiano-Einstellungen entsprechend.

Beispiel: Bei Abruf von Registrierungsdaten aus Bank 4, Bereich 1

Leuchtet



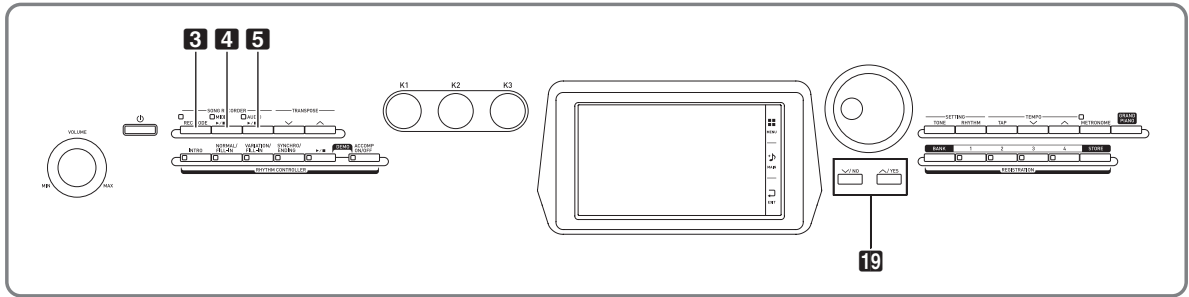
HINWEIS

- Sie können einstellen, welche speziellen Gegenstände beim Abrufen eines registrierten Setups unverändert bleiben sollen. Näheres siehe „REGISTRATION-Bildschirm“ unter „Konfigurieren der Digitalpiano-Einstellungen“ (Seiten DE-68 bis DE-81).

■ Speichern von registrierten Setup-Daten auf einem externen Gerät

Siehe „Anschließen an einen Computer“ (Seite DE-86).

Aufnahme und Wiedergabe

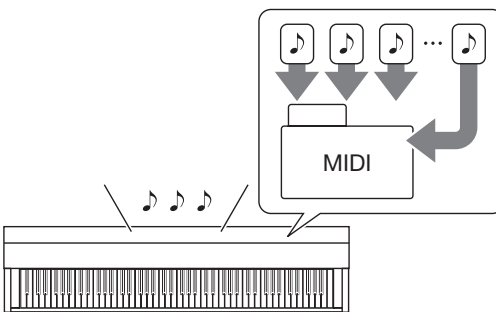
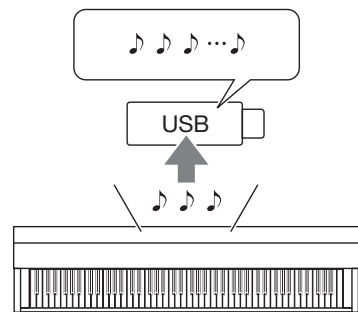


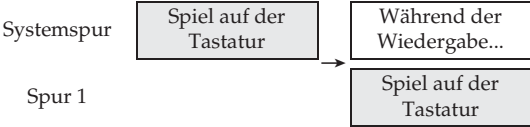

Das Digitalpiano kann aufzeichnen, was Sie auf der Tastatur spielen, und dann jederzeit wieder für Sie abspielen. Dieses Digitalpiano besitzt zwei Aufnahmefunktionen: einen MIDI-Recorder und einen Audiorecorder. Wählen Sie die für die vorgesehene Aufnahme geeignetste Funktion.

WICHTIG!

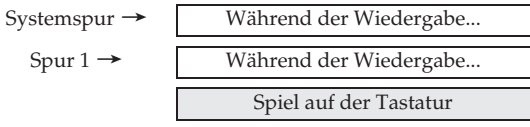

- CASIO COMPUTER CO., LTD. übernimmt keine Gewähr für etwaige Schäden, entgangene Gewinne oder Ansprüche dritter Personen, die aus dem Verlust von Aufnahmedaten resultieren, die durch Fehlbetrieb, eine Reparatur oder andere Ursachen gelöscht worden sind.

Aufnahme-Features

MIDI-Recorder	Audiorecorder
<p>Die Informationen zum Vortrag auf der Tastatur werden als MIDI-Daten* auf einer Systemspur oder 16 Spuren (Speicherbereiche für Tastaturvortragsdaten) im Speicher des Digitalpianos aufgezeichnet.</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Die Informationen zum Tastaturvortrag (Anschlagen/ Freigeben von Tastaturtasten, Anschlagstärke usw.) werden als MIDI-Daten aufgezeichnet. • Im Vergleich zu Audiodaten ist die Größe von MIDI-Daten wesentlich kleiner, wodurch sie später leichter auf einem Computer usw. bearbeitet werden können. • Unterstützte Aufnahmekapazität: 100 Songs mit ca. 50.000 Noten pro Song (Summe aller Spuren) 	<p>Die Informationen zum Tastaturvortrag werden als Audiodaten auf einem USB-Flash-Drive aufgezeichnet.</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Wie bei einem tragbaren Musikspieler oder Kassettenrecorder werden die Noten als Audiodaten aufgezeichnet. • Audiodaten-Dateien sind im Vergleich zu MIDI-Daten-Dateien sehr viel größer. Der Vorteil von Audiodaten-Dateien besteht darin, dass Sie auf einem Computer, tragbaren Musikspieler usw. einfach abspielbar sind. • Unterstützte Aufnahmekapazität: Über 100 Dateien mit jeweils maximal 74 Minuten Länge

MIDI-Recorder	Audiorecorder
<p>Was Sie machen können... Aufnehmen auf einer Spur bei laufender Wiedergabe von einer anderen Spur</p> 	<p>Was Sie machen können... Eigenen Vortrag zur Wiedergabe eines mit dem MIDI-Recorder aufgenommenen Songs aufnehmen</p>  <p>Eingangssignal von einem an den LINE IN-Anschluss angeschlossenen externen Gerät zusammen mit dem Vortrag und Wiedergabe vom Digitalpiano aufnehmen</p> <p>HINWEIS</p> <ul style="list-style-type: none"> Eingangssignale vom AUDIO IN-Anschluss werden nicht aufgezeichnet.

■ **Wiedergabe-Features**

MIDI-Recorder	Audiorecorder
<p>Die Wiedergabe erfolgt von der Systemspur und den Spuren 1 bis 16.</p> <ul style="list-style-type: none"> Beim Abspielen vom MIDI-Recorder steuert das Digitalpiano automatisch seine eingebaute Klangquelle entsprechend den als MIDI-Daten gespeicherten Vortragsinformationen. <p>Was Sie machen können... Auf der Tastatur zur Wiedergabe der Spuren mitspielen</p> 	<p>Sie können Audiodaten von einem USB-Flash-Drive abspielen.</p> <ul style="list-style-type: none"> Der Audiorecorder spielt die Wellenform von als Audiodaten gespeicherten Tonsignalen ab. <p>Was Sie machen können... Sie können bei der Wiedergabe von Audiodaten auf der Tastatur mitspielen.</p> 

* MIDI

MIDI ist die Abkürzung von „Musical Instrument Digital Interface“. MIDI ist ein universeller Standard, der es Musikinstrumenten, Computern und anderen Geräten ermöglicht, unabhängig vom jeweiligen Hersteller Vortragsinformationen (Anschlagen/Freigeben von Tasten, Anschlagstärke usw.) miteinander auszutauschen. In diesem Falle bezeichnet man die Vortragsdaten als „MIDI-Daten“.

Aufnahmen im Digitalpiano-Speicher (MIDI-Recorder)

Führen Sie zum Aufnehmen Ihres Tastaturspiels im Digitalpiano-Speicher die nachstehenden Schritte aus.

1. Stellen Sie Klangfarbe, Rhythmus und die sonstigen Einstellungen wunschgemäß ein.

- Die hier vorgenommenen Einstellungen werden in die aufgezeichneten MIDI-Daten einbezogen.
- Näheres dazu, was in den aufgezeichneten MIDI-Daten enthalten ist, finden Sie unter „Systemspur“ (Seite DE-57).

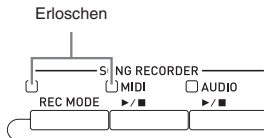
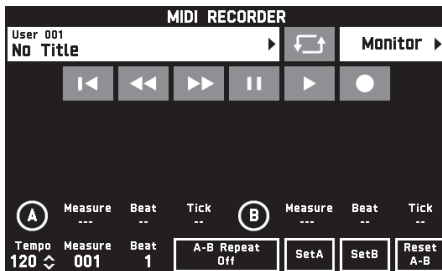
2. Tippen Sie im MENU-Bildschirm auf „MIDI RECORDER“.

3. Tippen Sie auf „●“.

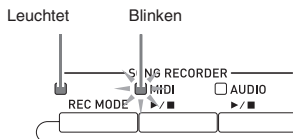
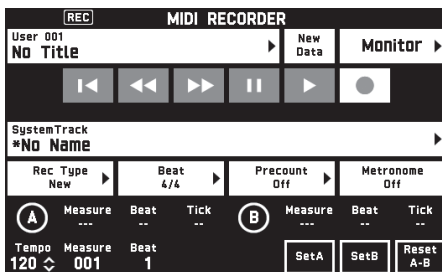
Dies schaltet die Recorderfunktion ein und ruft den Recordermodus auf.

- Wiederholtes Antippen von Taste „●“ schaltet den Modus wie unten gezeigt weiter.

Wiedergabemodus



Aufnahmemodus



4. Tippen Sie auf „New Data“.

Dies aktiviert die Aufnahme neuer Daten auf der Systemspur.

5. Spielen Sie etwas auf der Tastatur.

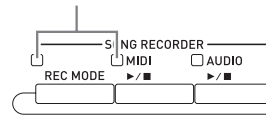
Die Aufnahme startet, sobald Sie zu spielen beginnen.

- Sie können die Aufnahme auch durch Antippen von „▶“ starten.
- Sie können das Digitalpiano auch so konfigurieren, dass die Begleitautomatik in die aufgezeichneten Daten einbezogen wird.
- Bei laufender Aufnahme leuchtet die Taste **4** MIDI ▶/■

6. Tippen Sie nach Beenden der Aufnahme auf „■“.

Dies lässt die Lampen der Tasten **3** REC MODE und **4** MIDI ▶/■ erlöschen und schaltet in den Wiedergabemodus.

Erlöschen: Wiedergabemodus



HINWEIS

- Sie können den Aufnahmemodus auch aufrufen, indem Sie Taste **3** REC MODE drücken und dann auf „MIDI RECORDER“ tippen. Mit diesem Vorgehen kann der Aufnahmemodus nur zum Erstellen einer neuen Aufnahme aufgerufen werden.
- Die Kapazität des Aufnahmespeichers beträgt circa 50.000 Noten je Song. Wenn die Restkapazität auf 100 Noten oder weniger absinkt, wechselt die Lampe der Taste **4** MIDI ▶/■ auf schnelles Blinken. Die Wiedergabe stoppt automatisch, wenn die zulässige Grenze erreicht ist.

WICHTIG!

- Das Digitalpiano bietet Speicherplatz für 100 Songs.
- Wenn bei noch laufender Aufnahme die Stromversorgung des Digitalpianos unterbrochen wird, geht die gesamte bis dahin erfolgte Aufnahme verloren. Achten Sie daher darauf, dass während eines Aufnahmeprozesses nicht versehentlich der Strom ausgeschaltet wird.

Eine bestimmte Spur (Part) aufnehmen

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 Digitalpianos umfasst insgesamt 17 Spuren einschließlich der 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. Wenn Sie im Speicher der Recorderfunktion wie unter „Aufnehmen im Digitalpiano-Speicher (MIDI-Recorder)“ (Seite DE-56) gezeigt einen Song mit nur einer Spur aufnehmen, erfolgt die gesamte Aufnahme auf der Systemspur.

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-Betätigung, Mixer-Einstellungen (außer für Part ein/aus), Part-Handhabung über einen Controller

Nur Systemspur

Rhythmus, Balance-Einstellung, Effekt-Einstellung (Reverb, Chorus, Delay), Tempo, Begleitautomatik-Wiedergabe/Einstellung, One-Touch-Preset, Musik-Preset-Wiedergabe*², Registrierung*^{2,3}, Systemhandhabung über einen Controller*⁴

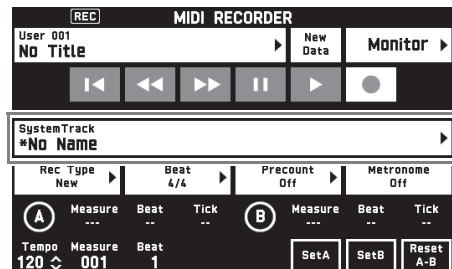
*1 Upper 1 nur für Spuren 1 bis 16

*2 Nur Abruf

*3 Die Begleitautomatik-Lautstärke und eingestellte Transponierung der abgerufenen Daten werden nicht mit aufgezeichnet.

*4 Die Einstellungen von Funktionen wie Master Comp und Master EQ werden allerdings nicht gespeichert.

1. Nehmen Sie den ersten Part auf der Systemspur auf.
 - Zum Aufnehmen auf der Systemspur gehen Sie bitte wie unter „Aufnehmen im Digitalpiano-Speicher (MIDI-Recorder)“ (Seite DE-56) beschrieben vor.
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.

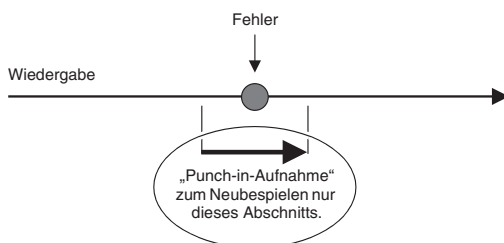
9. Wiederholen Sie die obigen Schritte 2 bis 8 so oft, wie zum Aufnehmen aller für den Song benötigten Spuren erforderlich.

HINWEIS

- Sie können die aktuell gewählte Spur neu bespielen, ohne dazu Einstellungen ändern zu müssen. Tippen Sie einfach auf „Rec Type“ im Bildschirm, der im Aufnahmemodus angezeigt ist, und wählen Sie „Re-Recording“.

Einen Abschnitt in einem Recordersong neu bespielen (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 „Eine bestimmte Spur (Part) aufnehmen“ (Seite DE-57).

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.

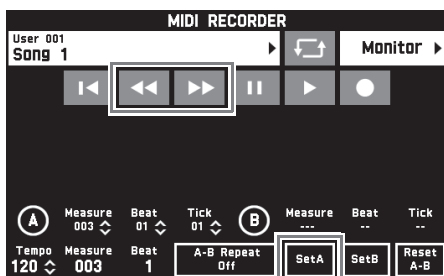
- Wenn Sie die Punch-in-Aufnahme vorzeitig abbrechen und die ursprünglichen Spurdaten beibehalten möchten, tippen Sie bitte auf „Cancel Punch“.

Einen bestimmten Abschnitt neu bespielen (Auto-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 den Song, der den neu zu bespielenden Abschnitt enthält.
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 des zu bespielenden Abschnitts 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 „●“.

Dies schaltet auf Aufnahmebereitschaft.

6. Tippen Sie auf „Rec Type“.
7. Tippen Sie auf „Punch In A-B“.
8. Tippen Sie auf „▶▶“.

- Die Punch-in-Aufnahme beginnt mit dem Starttakt und stoppt automatisch nach dem Endtakt.

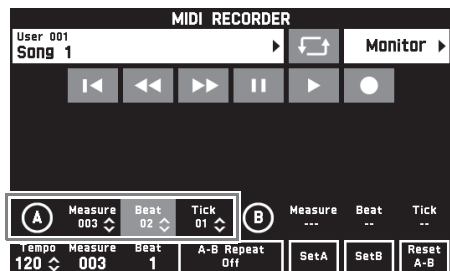
■ Einen Abschnitt mit weniger als einen Takt Länge neu bespielen

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

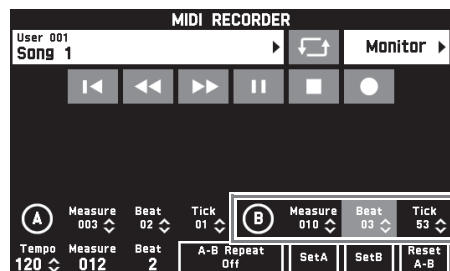
Beispiel: Zum Neubspielen ab Schlag 3 von Takt 2 bis Schlag 1 von Takt 4



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 **19** \downarrow , \uparrow 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 **19** \downarrow , \uparrow 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 „Eine bestimmte Spur (Part) aufnehmen“ (Seite DE-57).
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.

Informationen in MIDI-Daten-Kopfzeile umschreiben*

* Beim Starten der Wiedergabe werden verschiedene Mixer-Einstellungen als Kopfzeilen-Informationen in der MIDI-Daten-Kopfzeile aufgezeichnet.

Umgeschriebene Informationen

Parts: Systemspur (Port B, Parts 1 bis 5), Spuren 01 bis 16 (Port C, Parts 1 bis 16)

Parameter: Tone, Volume, Pan, Coarse Tune, Fine Tune, Bend Range, Reverb Send, Chorus Send, Delay Send

1. Tippen Sie im MENU-Bildschirm auf „MIDI RECORDER“.
Dies zeigt den MIDI RECORDER-Bildschirm an.
2. Tippen Sie auf den Namen der MIDI-Daten-Datei mit den umzuschreibenden Kopfzeilen-Informationen.
3. Tippen Sie im MENU-Bildschirm auf „MIXER“.
Dies zeigt den MIXER-Bildschirm an.
4. Wählen Sie einen Part und ändern Sie dann die gewünschten Parameter-Einstellungen.
 - Wiederholen Sie den Schritt zum Umschreiben weiterer Parameter.

5. Wenn Sie alle Parameter-Einstellungen wunschgemäß vorgenommen haben, halten Sie bitte die **[30] STORE**-Taste gedrückt und drücken Sie dabei die Taste **[4] MIDI ▶/■**.
Wenn die Umschreibung der MIDI-Daten-Kopfzeilen-Informationen beendet ist, erscheint die Meldung „Complete!“.

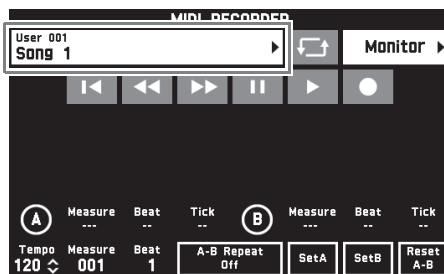
MIDI-Daten abspielen

Mit dem nachstehenden Vorgehen können Sie MIDI-Daten (MIDI-Aufnahmedaten oder SMF-Dateien), die im Digitalpiano-Speicher oder auf einem USB-Flash-Drive gespeichert sind, automatisch abspielen lassen und dazu auf der Tastatur üben.

- Näheres zum Laden eines USB-Flash-Drives auf dem Digitalpiano und zum Importieren von MIDI-Daten in den Digitalpiano-Speicher finden Sie unter „Laden von Daten von einem USB-Flash-Drive in den Speicher des Digitalpianos“ (Seite DE-85).

1. Tippen Sie im MENU-Bildschirm auf „MIDI RECORDER“.
Dies zeigt einen MIDI RECORDER-Bildschirm an.

2. Tippen Sie auf den Dateinamen.



3. Tippen Sie auf Register „User“ zum Abspielen von MIDI-Daten aus dem Speicher des Digitalpianos oder auf Register „Media“ zum Abspielen aus einem USB-Flash-Drive.
4. Tippen Sie auf die abzuspielenden MIDI-Daten.
5. Tippen Sie auf „**▶**“.
Dies startet die Wiedergabe.
 - Sie können die Wiedergabe auch durch Drücken der Taste **[4] MIDI ▶/■** starten.
 - Während des Abspielens von MIDI-Daten, in Wiedergabe-Bereitschaft und bei pausierter Wiedergabe wird die nachstehende Bedienung unterstützt.

Dieses Icon:	Bewirkt dies:
↺	Wiederholt die Wiedergabe.
⏪	Keht zum Anfang eines Songs zurück.

Dieses Icon:	Bewirkt dies:
◀◀	Bewirkt Rücklauf. Einmaliges Antippen spult um einen Takt zurück und Gedrückthalten bewirkt kontinuierlichen Rücklauf.
▶▶	Bewirkt Schnellvorlauf. Einmaliges Antippen bewirkt Schnellvorlauf um einen Takt und Gedrückthalten kontinuierlichen Schnellvorlauf.
	Pausiert die aktuelle MIDI-Daten-Wiedergabe bzw. setzt diese wieder fort. Das Icon blinkt bei pausierter Wiedergabe.
▶/■	Startet oder stoppt die MIDI-Daten-Wiedergabe.
●	Schaltet zwischen Aufnahmemodus und Wiedergabemodus um.

6. Zum Stoppen der Wiedergabe tippen Sie bitte auf „■“.

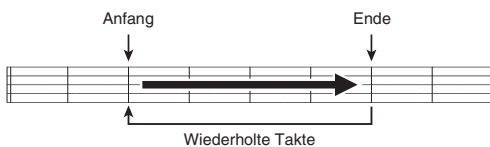
- Sie können die Wiedergabe auch durch Drücken der Taste **4** MIDI ▶/■ stoppen.

Lautstärkebalance zwischen Wiedergabe und Tastatur einstellen (MIDI-Lautstärke)

Sie können den Lautstärkepegel der automatischen MIDI-Daten-Wiedergabe regeln, ohne dadurch die Lautstärke der Tastatur zu beeinflussen. Näheres siehe „BALANCE-Bildschirm“ unter „Konfigurieren der Digitalpiano-Einstellungen“ (Seiten DE-68 bis DE-81).

Einen bestimmten Abschnitt wiederholt abspielen (Wiederholen)

Sie können einen Songabschnitt, den Sie intensiv üben möchten, vom Piano wiederholt abspielen lassen. Sie können zum Beispiel wiederholtes Abspielen von Takt 5 bis Takt 8 einstellen.



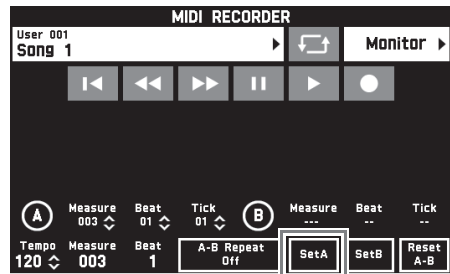
1. Tippen Sie auf „▶“.

Dies startet die automatische Wiedergabe.

2. Tippen Sie auf „Set A“, wenn die Wiedergabe den Anfang des zu wiederholenden Abschnitts erreicht.

Dies stellt den Takt, bei dem Sie „Set A“ angetippt haben, als „Starttakt“ ein.

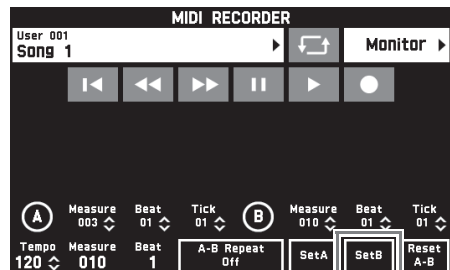
- Sie können auch eine Feineinstellung des Startpunkts vornehmen. Nach dem Antippen von „Measure“, „Beat“ oder „Tick“ für Punkt A können Sie diesen mit den Tasten **19** ▼, ▲ feineinstellen.



3. Tippen Sie auf „Set B“, wenn die Wiedergabe das Ende des zu wiederholenden Abschnitts erreicht.

Dies stellt den Takt, bei dem Sie „Set B“ angetippt haben, als „Endtakt“ ein.

- Sie können auch eine Feineinstellung des Endpunkts vornehmen. Nach dem Antippen von „Measure“, „Beat“ oder „Tick“ für Punkt B können Sie diesen mit den Tasten **19** ▼, ▲ feineinstellen.



4. Tippen Sie auf „A-B Repeat“ zum Aktivieren der Wiederholungsfunktion.

Damit startet die fortlaufende Wiedergabe des angewiesenen Abschnitts.

5. Zum Deaktivieren der Wiederholungsfunktion tippen Sie bitte erneut auf „A-B Repeat“, was auf normale Wiedergabe zurückschaltet.

HINWEIS

- Zum Löschen der Start- und Endtakt-Einstellung tippen Sie bitte auf „Reset A-B“.

Aufgenommene 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 umzubennenden 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 der Umbenennung tippen Sie bitte auf „No“.

Aufgenommene 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“.

Aufgenommene 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“.

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 „Rename“.
5. Tippen Sie auf die umzubennende Spur.
6. Geben Sie den neuen Namen ein.
7. Tippen Sie nach der Eingabe des Namens auf „Enter“.
8. Tippen Sie auf „Yes“.
 - Zum Abbrechen der Umbenennung 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 „Copy“.
5. Tippen Sie in der „Source“-Liste auf die zu kopierende Spur.
6. Tippen Sie in der „Destination“-Liste auf die Zielspur.
7. Tippen Sie auf „Execute“.
8. Tippen Sie auf „Yes“.
 - Zum Abbrechen des Kopiervorgangs 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 „Clear“.
5. Tippen Sie auf die zu löschende Spur.
6. Tippen Sie auf „Execute“.
7. 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 „Insert Measure“.
5. Tippen Sie auf die Spur, auf der Sie den leeren Takt einfügen möchten.
6. Tippen Sie auf den Gegenstand, dessen Einstellung Sie ändern möchten, und ändern Sie ihn dann mit den Tasten **19** , .
 - Measure: Zum Eingeben der Taktnummer, von der die Einfügung beginnt.
 - Size: Zum Eingeben der Anzahl einzufügender Takte.
7. Tippen Sie nach Vornehmen der Einstellungen auf „Execute“.
8. Tippen Sie auf „Yes“.
 - Um den Einfügevorgang abubrechen, tippen Sie bitte auf „No“.

HINWEIS

- Wenn vor diesem Vorgang schon wie unter „Einen bestimmten Abschnitt wiederholt abspielen (Wiederholen)“ (Seite DE-61) 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 „Delete Measure“.
5. Tippen Sie auf die Spur, die den zu löschenden Takt enthält.
6. Tippen Sie auf den Gegenstand, dessen Einstellung Sie ändern möchten, und ändern Sie ihn dann mit den Tasten **19** , .
Measure: Zum Eingeben der Taktnummer, mit der die Löschung beginnt.
Size: Zum Eingeben der Anzahl zu löschender Takte.
7. Tippen Sie nach Vornehmen der Einstellungen auf „Execute“.
8. Tippen Sie auf „Yes“.
• Falls nicht gelöscht werden soll, tippen Sie bitte auf „No“.

HINWEIS

- Wenn vor diesem Vorgang schon wie unter „Einen bestimmten Abschnitt wiederholt abspielen (Wiederholen)“ (Seite DE-61) 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 „Quantize“.
5. Tippen Sie auf die zu quantisierende Spur.
6. Tippen Sie auf das Noten-Icon.
7. Tippen Sie auf die Note, die Sie als Bezugsnote für die Quantisierung verwenden möchten.
8. Tippen Sie auf den Gegenstand, dessen Einstellung Sie ändern möchten, und ändern Sie ihn dann mit den Tasten **19** , .
Measure: Zum Eingeben der Taktnummer, mit der die Quantisierung beginnt.
Size: Zum Eingeben der Anzahl zu quantisierender Takte.
9. Tippen Sie auf „Execute“.
10. Tippen Sie auf „Yes“.
• Um den Quantisierungsvorgang abubrechen, tippen Sie bitte auf „No“.

HINWEIS

- Wenn vor diesem Vorgang schon wie unter „Einen bestimmten Abschnitt wiederholt abspielen (Wiederholen)“ (Seite DE-61) 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 „Key Shift“.
5. Tippen Sie auf die Spur, auf der Sie die Tonhöhe verschieben möchten.
6. Tippen Sie auf den Gegenstand, dessen Einstellung Sie ändern möchten, und ändern Sie ihn dann mit den Tasten **[19]** **∨**, **∧**.
 Shift: Stellen Sie den Grad der Tonhöhenverschiebung ein. Sie können einen Wert im Bereich von -24 bis +24 einstellen.
 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.
7. Tippen Sie nach Vornehmen der Einstellungen auf „Execute“.
8. Tippen Sie auf „Yes“.
 • Um den Tonhöhenverschiebevorgang abzubrechen, tippen Sie bitte auf „No“.

HINWEIS

- Wenn vor diesem Vorgang schon wie unter „Einen bestimmten Abschnitt wiederholt abspielen (Wiederholen)“ (Seite DE-61) beschrieben ein Punkt A und Punkt B festgelegt wurde, erfolgen die Einstellungen „Measure“ und „Size“ automatisch.

Aufnahmen auf einem USB-Flash-Drive (Audiorecorder)

Was Sie auf dem Digitalpiano spielen, wird als Audiodaten (WAV-Dateien*) im USB-Flash-Drive aufgenommen. Wenn Sie zur Wiedergabe von Daten aus dem Digitalpiano-Speicher mitspielen, wird Ihr Spiel auf der Tastatur zusammen mit der Wiedergabe aus dem Speicher im USB-Flash-Drive aufgezeichnet.

* Linear-PCM, 16 Bit, 44,1 kHz, Stereo

- Jeder neuen Aufnahme von Audiodaten im USB-Flash-Drive wird automatisch ein neuer Dateiname zugewiesen, so dass bereits vorhandene Daten nicht überschrieben werden.
- Entfernen Sie auf keinen Fall den USB-Flash-Drive bei noch laufender Aufnahme oder Wiedergabe mit dem Audiorecorder. Anderenfalls können die Daten auf dem USB-Flash-Drive und der USB-Flash-Drive-Port beschädigt werden.

Tastaturspiel auf einem USB-Flash-Drive aufnehmen

VORBEREITUNG

- Der USB-Flash-Drive muss auf dem Digitalpiano formatiert werden, um ihn benutzen zu können. Näheres finden Sie unter „USB-Flash-Drive“ auf Seite DE-82.

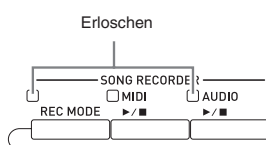
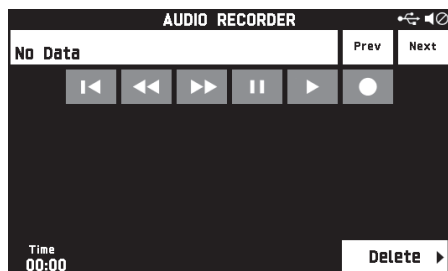
1. Stecken Sie den USB-Flash-Drive in den USB-Flash-Drive-Port des Digitalpianos.
 • Wenn Sie einen USB-Flash-Drive-Vorgang ausführen oder beim Einschalten des Digitalpianos ein USB-Flash-Drive eingesteckt ist, muss das Digitalpiano zuerst eine „Mounting“-Sequenz abwickeln, um den Datenaustausch mit dem USB-Flash-Drive vorzubereiten. Wenn eine Mounting-Sequenz läuft, kann der Betrieb des Digitalpianos vorübergehend deaktiviert sein. Während des laufenden Mounting-Prozesses ist die Meldung „Media Mounting“ im Display angezeigt. Es kann 10 oder 20 Sekunden oder auch länger dauern, bis ein USB-Flash-Drive gemountet ist. Versuchen Sie nicht, das Digitalpiano während einer laufenden Mounting-Sequenz zu bedienen. Ein USB-Flash-Drive muss bei jedem Anschließen an das Digitalpiano neu gemountet werden.
2. Tippen Sie im MENU-Bildschirm auf „AUDIO RECORDER“.

3. Tippen Sie auf „●“.

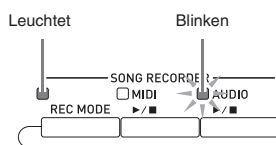
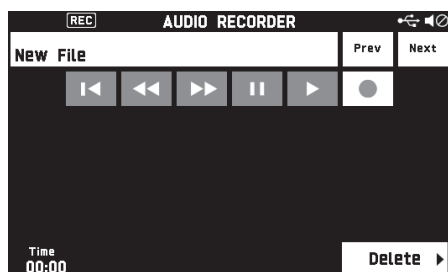
Dies schaltet den Recorder ein und ruft den Recordermodus auf.

- Wiederholtes Antippen von Taste „●“ schaltet den Modus wie unten gezeigt weiter.

Wiedergabemodus



Aufnahmemodus



4. Beginnen Sie auf der Tastatur zu spielen.

Dies startet die Aufnahme auf dem USB-Flash-Drive.

- Sie können die Aufnahme auch durch Antippen von „>“ starten.
- Bei laufender Aufnahme leuchtet die Taste **5** AUDIO ▶/■.

HINWEIS

- Entnehmen Sie den USB-Flash-Drive nicht aus dem USB-Flash-Drive-Port, wenn die Lampe von Taste **5** AUDIO ▶/■ blinkt oder leuchtet. Anderenfalls wird die Aufnahme unterbrochen und die Daten können beschädigt werden.

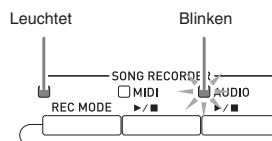
5. Zum Stoppen der Aufnahme tippen Sie bitte auf „■“.

HINWEIS

- Sie können den Aufnahmemodus auch aufrufen, indem Sie Taste **3** REC MODE drücken und dann auf „AUDIO RECORDER“ tippen.

Tastaturspiel mit Wiedergabe aus dem Digitalpiano-Speicher aufnehmen

1. Tippen Sie im MENU-Bildschirm auf „AUDIO RECORDER“.
2. Tippen Sie auf „●“ zum Aufrufen des Speichermodus.



3. Tippen Sie auf „>“.

4. Drücken Sie die Taste **4** MIDI ▶/■.

- Dies startet die Wiedergabe des Inhalts im Digitalpiano-Speicher. Spielen Sie auf der Tastatur mit.

5. Zum Stoppen der Aufnahme tippen Sie bitte auf „■“.

Zur Wiedergabe von Daten aus einem USB-Flash-Drive mitspielen

1. Tippen Sie im MENU-Bildschirm auf „AUDIO RECORDER“.

- Der obige Schritt ist nicht erforderlich, wenn Sie aufgenommene Daten sofort nach ihrer Aufnahme abspielen (bei angezeigtem AUDIO RECORDER-Bildschirm).

2. Tippen Sie auf den Dateinamen.

Dies zeigt den Bildschirm zum Wählen der Audiodatei an.



3. Tippen Sie auf den abzuspielenden Song.

4. Tippen Sie auf „▶“.

Damit startet die Wiedergabe des gewählten Songs.

- Sie können die Wiedergabe auch durch Drücken der Taste **5** AUDIO ▶/■ starten.
- Bei laufender Aufnahme blinkt die Taste **5** AUDIO ▶/■.
- Während des Abspielens von Audiodaten, in Wiedergabe-Bereitschaft und bei pausierter Wiedergabe wird die nachstehende Bedienung unterstützt.
Bitte beachten Sie, dass Rücklauf (◀◀) und Vorlauf (▶▶) nur bei Wiedergabe oder pausierter Wiedergabe von Audiodaten unterstützt werden.

Dieses Icon:	Bewirkt dies:
Prev	Spielt die vorherigen Audiodaten ab.
Next	Spielt die nächsten Audiodaten ab.
◀◀	Kehrt zum Anfang eines Songs zurück.
◀◀	Bewirkt Rücklauf. Einmaliges Antippen spult um eine Sekunde zurück und Gedrückthalten bewirkt kontinuierlichen Rücklauf.
▶▶	Bewirkt Schnellvorlauf. Einmaliges Antippen spult um eine Sekunde weiter und Gedrückthalten bewirkt kontinuierlichen Schnellvorlauf.
	Pausiert die aktuelle Audiodaten-Wiedergabe bzw. setzt diese wieder fort. Das Icon blinkt bei pausierter Wiedergabe.
▶/■	Startet die Wiedergabe vom Anfang der Audiodaten oder stoppt die Wiedergabe.
●	Schaltet zwischen Aufnahmemodus und Wiedergabemodus um.

5. Zum Stoppen des Songs tippen Sie bitte auf „■“.

- Sie können die Wiedergabe auch durch Drücken der Taste **5** AUDIO ▶/■ stoppen.

Eine Audiodatei auf einem USB-Flash-Drive löschen

Dateien können einzeln gelöscht werden.

! WICHTIG!

- Durch den nachstehenden Vorgang werden sämtliche Daten des gewählten Songs gelöscht. Bitte beachten Sie, dass die Löschung nicht rückgängig gemacht werden kann. Vergewissern Sie sich, dass Sie die Daten im Speicher des Digitalpianos nicht mehr benötigen, bevor Sie die folgenden Schritte ausführen.

1. Tippen Sie im MENU-Bildschirm auf „AUDIO RECORDER“.

2. Tippen Sie auf den Dateinamen.

3. Tippen Sie auf „Delete“.

4. Tippen Sie auf die zu löschenden Daten.

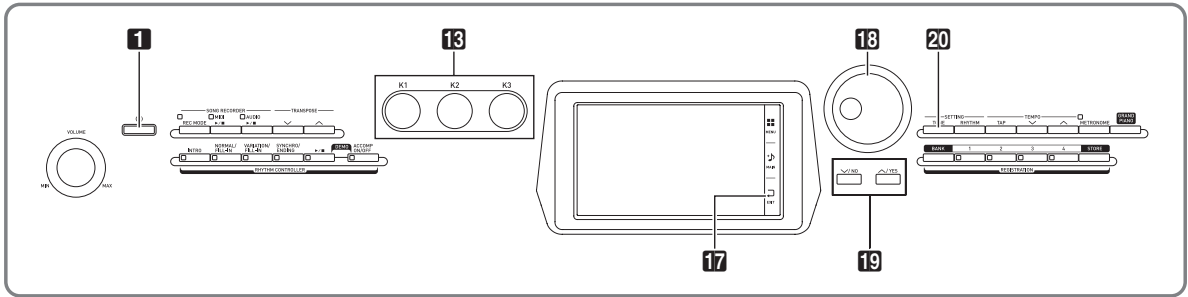
5. Tippen Sie auf „Execute“.

6. Tippen Sie auf „Yes“.

Dies löscht die gewählten Audiodaten.

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

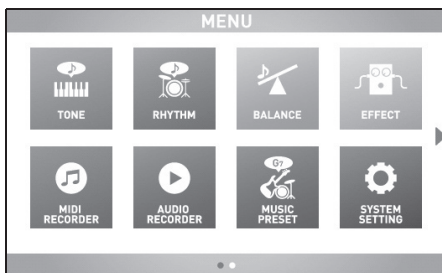
Konfigurieren der Digitalpiano-Einstellungen



Im MENU-Bildschirm können sie die gewählte Klangfarbe und den Rhythmus ändern, die Tastatur- und Anschlagsdynamik-Einstellungen anpassen und Pedal-, MIDI- und andere Einstellungen vornehmen. Dies bedeutet, dass der Betrieb des Digitalpianos an die jeweiligen individuellen Anforderungen angepasst werden kann.

Konfigurieren der Digitalpiano-Einstellungen

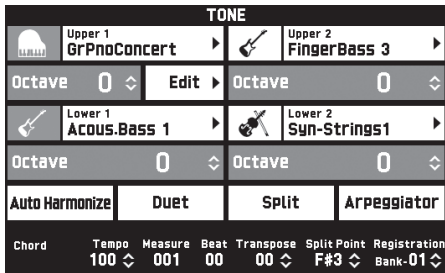
1. Tippen Sie auf dem MENU-Bildschirm auf das Menü für die vorzunehmenden Einstellungen.



2. Tippen Sie auf den Punkt, dessen Einstellung Sie ändern möchten.
3. Ändern Sie mit dem Rad **18** oder den Tasten **19** \downarrow , \uparrow die Einstellung.

■ TONE-Bildschirm

Dieser Bildschirm dient zum Vornehmen von Klangfarbe- und anderen Tastatureinstellungen.



HINWEIS

- Sie können den TONE-Bildschirm auch durch Drücken von Taste **20** TONE aufrufen.

Punkt	Beschreibung	Einstellung
Upper 1, Upper 2, Lower 1, Lower 2	Zum Ein- und Ausschalten der einzelnen Parts und Festlegen der Klangfarben.	Off (Aus), On (Ein)
Edit	Siehe Seite DE-23.	–
Octave	Zum Ändern der Bereiche der einzelnen Parts in Oktavschritten.	-2 bis 0 bis 2
Auto Harmonize	Siehe Seite DE-42.	Off (Aus), On (Ein)
Duet	Siehe Seite DE-17.	Off (Aus), On (Ein)
Split	Siehe Seite DE-16.	Off (Aus), On (Ein)
Arpeggiator	Schaltet den Arpeggiator ein und aus.	Off (Aus), On (Ein)

■ RHYTHM-Bildschirm

Dieser Bildschirm dient zum Vornehmen der Begleitautomatik-Einstellungen. Näheres finden Sie unter „Benutzen der Begleitautomatik“ (Seite DE-38).

■ BALANCE-Bildschirm

Dieser Bildschirm dient zum Vornehmen von Lautstärke-Einstellungen für die Tastatur, die Begleitautomatik usw.

BALANCE			
Parameter	Setting	Parameter	Setting
Upper 1 Volume	127	Upper 2 Volume	127
Lower 1 Volume	127	Lower 2 Volume	127
Keyboard Volume	127	Accomp Volume	127
MIDI Volume	127	Metronome Volume	100
Audio Volume	127		
Line In Volume	127		

Punkt	Beschreibung	Einstellung
Upper 1 Volume	Siehe Seite DE-19.	0 bis 127
Upper 2 Volume	Siehe Seite DE-19.	0 bis 127
Lower 1 Volume	Siehe Seite DE-19.	0 bis 127
Lower 2 Volume	Siehe Seite DE-19.	0 bis 127
Keyboard Volume	Stellt die Lautstärkepegel aller Parts ein, die über die Tastatur gesteuert werden.	0 bis 127
Accomp Volume	Stellt den Lautstärkepegel der Begleitautomatik ein, ohne den Lautstärkepegel des Tastaturausgabe zu verändern.	0 bis 127
MIDI Volume	Stellt den Lautstärkepegel der MIDI-Daten ein, ohne den Lautstärkepegel der Tastaturausgabe zu verändern.	0 bis 127
Audio Volume	Stellt den Lautstärkepegel von Audiodaten ein, die auf einem USB-Flash-Drive gespeichert sind.	0 bis 127
Line In Volume	Stellt die Lautstärke der Eingabe über den LINE IN -Anschluss ein.	0 bis 127
Metronome Volume	Siehe Seite DE-19.	0 bis 127

■ EFFECT-Bildschirm

Über diesen Bildschirm können akustische Effekte auf Noten aufgelegt werden.

Das Digitalpiano besitzt drei Arten von Effekten, von denen jeder die nachstehend beschriebenen Effekte einbezieht.

A) Digitaler Signalprozessor (DSP)

Eine Zusammenstellung vielseitiger Normal-DSP-Effekte zur klanglichen Bereicherung von Klangfarben. Sie können zum Beispiel auf den Klang einer E-Gitarre Verzerrung auflegen, um ihn kraftvoller wirken zu lassen. Es sind 20 verschiedene Normal-DSP-Typen vorhanden, wobei automatisch der für die gewählte Klangfarbe geeignetste aufgelegt wird.

B) System-Effekte (SYSTEM)

Diese Effekte werden von allen Digitalpiano-Parts gemeinsam verwendet. Die Tiefe eines Effekts kann durch Eingeben des Sendepegels vom Part an die einzelnen System-Effekte eingestellt werden.

- Chorus (Chorus): Kombiniert mehrere Ebenen (Layer) derselben Note zur Erzeugung eines Klangs mit mehr Tiefe.
- Verzögerung (Delay): Verzögert das Eingangssignal und speist es zurück, was einen Wiederholeffekt ergibt und den Noten mehr Breite verleiht.
- Hall (Reverb): Fügt Hall hinzu, um den Eindruck zu erzeugen, dass Sie in einem Raum oder einem Saal spielen.
- Akustiksimulator (Acoustic Simulator): Simuliert die Resonanz der Saiten eines akustischen Pianos.
- Saitenresonanz (String Reso): Generiert Resonanz für die Saiten von angeschlagenen Tasten. Dämpferresonanz (Damper Reso): Generiert Saitenresonanz bei gedrücktem Dämpferpedal. Bitte beachten Sie, dass die Verwendung von Saitenresonanz und Dämpferresonanz nur für bestimmte Klangfarben unterstützt wird.

C) Master-Effekte (MASTER)

Diese Effekte werden auf das Master-Ausgangssignal des Digitalpianos aufgelegt.

- Equalizer (Master Equalizer (EQ)): Stellt den Master-Frequenzgang ein. Der Master-Equalizer ermöglicht das Anpassen der Frequenzen und Verstärkung in vier Frequenzbändern: low, mid1, mid2 und high.
- Kompressor (Master Compressor): Komprimiert das Instrument-Master-Ausgangssignal. Dieser Effekt kann zur Unterdrückung von Pegelstreuung und zur Begrenzung des Eingangssignalpegels verwendet werden, damit dieser den Einstellwert nicht überschreitet.

EFFECT		
Parameter	Setting	
Reverb Edit	Enter	⬆
Chorus Edit	Enter	▶
Delay Edit	Enter	▶
Master Comp Edit	Enter	▶
Master EQ Edit	Enter	▶
Acoustic Simulator	Enter	⬇

Punkt	Beschreibung	Einstellung
Reverb Edit		
Reverb Type	Wählt den Halltyp.	Room1, Room2, Room3, Hall1, Hall2, Hall3, Plate1, Plate2, Plate3, Delay, Pan Delay, Large Room1, Large Room2, Stadium1, Stadium2, Long Delay1, Long Delay2
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

Punkt	Beschreibung	Einstellung
Chorus Edit		
Chorus Type	Wählen den Chorustyp.	Chorus1, Chorus2, Chorus3, Chorus4, FB Chorus, Flanger1, Flanger2, Flanger3, Flanger4, Short Delay1, Short Delay2, Short Delay3, Short Delay4, Soft Chorus, Bright Chorus, Deep Chorus
LFO Rate	Stellt die LFO-Rate ein.	0 bis 127
LFO Depth	Stellt die LFO-Tiefe ein.	0 bis 127
Feedback	Stellt den Feedbackbetrag ein.	0 bis 127
Tone	Regelt den Klang.	0 bis 127
Delay Time	Stellt die Verzögerungszeit ein.	0 bis 127
Delay Send	Stellt den Sendepiegel an System-Delay ein.	0 bis 127
Reverb Send	Stellt den Sendepiegel an System-Reverb ein.	0 bis 127
Return	Stellt den Returnpegel ein.	0 bis 127
Delay Edit		
Delay Type	Wählt den Verzögerungstyp.	Short 1, Short 2, Echo, 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 Sendepiegel an System-Reverb ein.	0 bis 127
Return	Stellt den Returnpegel ein.	0 bis 127
Master Comp Edit		
Threshold	Stellt den Schwellenpegel (bei dem die Anwendung eines Effekts einsetzt) ein. Stellen Sie einen niedrigeren Wert für einen Kompressionseffekt und einen höheren Wert für einen Begrenzungseffekt ein.	0 bis 127
Ratio	Stellt das Kompressionsverhältnis ein. Stellen Sie einen niedrigeren Wert für einen Kompressionseffekt und einen höheren Wert für einen Begrenzungseffekt ein.	0 bis 127
Level	Stellt den Ausgangspegel ein.	0 bis 127

Punkt	Beschreibung	Einstellung
Attack	Zum Einstellen der Zeit bis zum Einsetzen des Kompressionseffekts. 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 Release-Zeit ein. Stellt die Zeit bis zur Aufhebung des Kompressionseffekts ein.	0 bis 127
Position	Wählt die Verbindungsposition mit dem Kompressor-EQ.	PreEQ, PostEQ
Master EQ Edit	Siehe Seite DE-81.	
Acoustic Simulator		
Hammer Response	Stellt die Zeitverzögerung zwischen dem Anschlagen der Taste und dem tatsächlichen Erklängen der Note ein.	0 bis 7: Ein größerer Wert ergibt ein langsames Ansprechen.
Damper Resonance	Stellt den Sendepiegel der Dämpferresonanz ein.	0 bis 15: Ein größerer Wert erhöht den Sendepiegel.
String Resonance	Passt die für ein akustisches Klavier charakteristische Saitenresonanz an.	0 bis 15: Ein größerer Wert ergibt einen höheren Resonanzpegel.
Damper Noise Level	Legt den Rauschpegelausgang bei getretenem Dämpferpedal fest.	0 bis 15: Ein größerer Wert ergibt einen höheren Geräuschpegel.
SysFX Bypass	Deaktiviert (umgeht) vorübergehend die System-Effekte.	Off, On
MasFX Bypass	Deaktiviert (umgeht) vorübergehend die Master-Effekte.	Off, On
DSP Bypass	Deaktiviert (umgeht) vorübergehend die DSP-Effekte.	Off, On

■ MIDI RECORDER-Bildschirm

Dieser Bildschirm dient zum Aufnehmen eines Vortrags im Digitalpiano-Speicher und zum Abspielen von Aufnahmen. Näheres finden Sie unter „Aufnehmen im Digitalpiano-Speicher (MIDI-Recorder)“ (Seite DE-56).

■ AUDIO RECORDER-Bildschirm

Über diesen Bildschirm können Sie einen Vortrag auf einem handelsüblichen USB-Flash-Drive aufnehmen und die aufgezeichneten Audiodaten auf dem Digitalpiano abspielen. Näheres finden Sie unter „Aufnehmen auf einem USB-Flash-Drive (Audiorecorder)“ (Seite DE-65).

■ MUSIC PRESET-Bildschirm

Über Musik-Presets sind auf bestimmte Genres und Songs optimierte Einstellungen für Klangfarbe, Rhythmus, Akkorde usw. mit einem einfachen Tastendruck abrufbar. Ergänzend zu den vorinstallierten Presets besteht die Möglichkeit, eigene Original-Musik-Presets (Anwenderpresets) zu kreieren. Näheres finden Sie unter „Musik-Presets“ (Seite DE-46).


■ SYSTEM SETTING-Bildschirm

Dieser Bildschirm dient zum Vornehmen von generellen Digitalpiano-Einstellungen.

SYSTEM SETTING		
Parameter	Setting	
Speaker	On	⬆
Touch Response	Normal	▶
Touch Off Velocity	100	◇
Metronome Beat	4	◇
Tuning	440.0	◇
Temperament	Equal	▶

1/3

Punkt	Beschreibung	Einstellung
Speaker	Legt fest, ob der Ton über die Lautsprecher des Digitalpianos ausgegeben (On) oder stummgeschaltet (Off) werden soll.	Off, On
Touch Response	Stellt das Anschlagverhalten der Tastatur ein	Off: Deaktiviert Light: Kraftvoller Sound auch bei leichtem Anschlag Normal: Normales Anschlagverhalten Heavy: Normaler Klang auch bei kräftigem Anschlag
Touch Off Velocity	Stellt den Velocity-Wert ein, wenn Touch Response auf Off eingestellt ist.	0 bis 127
Metronome Beat	Legt die Zahl der Metronomschläge pro Takt fest.	0 bis 9
Tuning	Hebt bzw. senkt die Grundtonhöhe des Digitalpianos in Schritten von 0,1 Hz gegenüber der Standardtonhöhe A4 = 440 Hz.	415,5 Hz bis 440,0 Hz bis 465,9 Hz
Temperament	Stellt die Temperierung von Tastatur und Begleitautomatik von der gleichstufigen Standardstimmung auf beispielsweise eine für klassische Musik, arabische Musik usw. geeignetere Stimmung um.	Equal, Pure Major, Pure Minor, Pythagorean, Kirnberger 3, Werckmeister, Mean-Tone, Rast, Bayati, Hijaz, Saba, Dashti, Chahargah, Segah, Gurjari Todi, Chandrakauns, Charukeshi
Temperament Base Note	Drücken einer Tastaturtaste belegt die gedrückte Taste mit dem Grundton der Temperierung.	C bis B (12 Typen)
Acmp Temperament	Deaktivieren Sie diese Einstellung, wenn die automatische Begleitung unabhängig von der mit dem obigen Parameter Temperament Base Note gewählten Skalierung mit standardmäßiger gleichstufiger Stimmung erfolgen soll.	Off, On
Stretch Tuning	Stimmt zum Strecken der Oktaven die hohen Töne höher und die niedrigen Töne niedriger. Diese Art der Stimmung wird im Deutschen als „Streckung“ oder „Spreizung“ bezeichnet. Stellen Sie diese Einstellung auf aus, wenn die Wiedergabe mit normaler (nicht gestreckter) Stimmung erfolgen soll.	Off, On
Brightness	Dieser Punkt dient zum Einstellen der Display-Helligkeit.	1 bis 13
N. Gate Thresh	Unterdrückt das von LINE IN kommende Signal, wenn es einen voreingestellten Pegel unterschreitet, um so das Rauschen zu reduzieren. Ein höherer Einstellwert erhöht die Pegelschwelle der Unterdrückung.	1, 2, 3


Punkt	Beschreibung	Einstellung
Int By Wave	Wählen Sie „On“, um die Hüllkurven- und anderen Parameter zu verknüpfen, wenn eine Wellenform gewählt ist, oder „Off“, um nicht zu verknüpfen.	Off, On
Operation Lock	Wenn diese Funktion eingeschaltet ist, sind die Tasten des Digitalpianos (außer Taste 1  und zum Entsperren benötigte Tasten) gesperrt, so dass keine Bedienung möglich ist. Aktivieren Sie die Bedienungssperre, um vor unbeabsichtigter Tasten- und Controlpanel-Bedienung geschützt zu sein.	Off, On
Auto Resume	Wenn für diese Einstellung „On“ gewählt ist, speichert das Digitalpiano beim Ausschalten seine Einstellungen und stellt diese beim nächsten Einschalten wieder her. Wenn „Off“ gewählt ist, werden die Einstellungen bei jedem Einschalten des Digitalpianos auf die Anfangsvorgaben zurückgestellt.	Off, On
Auto Power Off	Legt fest, ob die Ausschaltautomatik (Seite DE-8) aktiviert (On) oder deaktiviert (Off) ist.	Off, On
Exp.pedal Calibration	Führt eine Kalibrierung des Expression-Pedals aus. 1. Wenn die Meldung „Move the expression pedal to the highest position and Press "OK"“ erscheint, tippen Sie bitte bei gedrücktem gehaltenem Pedal (Zehe nach unten) auf „OK“. 2. Wenn die Meldung „Move the expression pedal to the lowest position and Press "OK"“ erscheint, tippen Sie bitte bei freigegebenem Pedal (Hacke nach unten) auf „OK“. Im Display erscheint die Meldung „Complete“, wenn der Vorgang beendet ist. • Tippen Sie auf 17 EXIT zum Beenden des Kalibriervorgangs.	–
Factory Reset	Dient zum Zurücksetzen der gespeicherten Daten und Einstellungen des Digitalpianos auf die anfänglichen Werksvorgaben.	–
Information	Zeigt die Version der auf dem Digitalpiano installierten Firmware an. Verwenden Sie diesen Punkt auch beim Aktualisieren der Digitalpiano-Firmware.	–

■ CONTROLLER-Bildschirm

Dieser Bildschirm dient zum Konfigurieren von Pedal- und Pitchbendrad-Einstellungen.

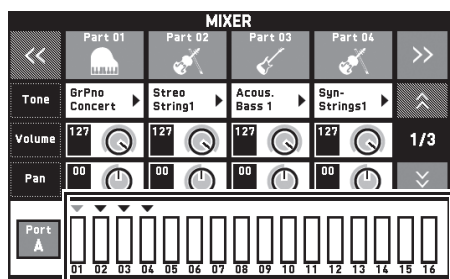
CONTROLLER		
Parameter	Setting	
Knob1 Edit	Enter ▶	⬆
Knob2 Edit	Enter ▶	1/2
Knob3 Edit	Enter ▶	
Modulation Edit	Enter ▶	
Pedal Edit	Enter ▶	
Pedal Type	Foot Switch ▶	⬇

Punkt	Beschreibung	Einstellung
Knob1-3 Edit	Dies ist eine Gruppe editierbarer Parameter für die Knöpfe f3 (K1 bis K3).	
Target	<p>Wählt die von einem Controller zu steuernden Parameter. Die Einstellung „CC67:Soft“, zum Beispiel, weist einen Softpedal-Effekt an.</p> <ul style="list-style-type: none"> Einem Controller können jeweils zwei Ziele zugewiesen werden. <p>No Assign: Kein Ziel definiert. CC00 bis CC97: MIDI-Steuerungsänderung*1 NRPN, RPN: MIDI-Parameter NRPN und RPN*1 *2 Pressure: MIDI-Kanal-Druck*1 Tempo: Tempo-Einstellung (Seite DE-20) EQ Low Gain - EQ High Gain: Master EQ >Low Gain - High Gain (Seite DE-81) Upper 1 On/Off bis Lower 2 On/Off: Ein/Aus-Einstellung für jede Klangfarbe Upper 1 Volume bis Metronome Volume: Balance-Einstellung von Tastatur, Begleitautomatik und anderen Lautstärkepegeln Layer Detune: Layer-Verstimmung (Seite DE-33) Layer 1 - Layer 6: Klangparameter-Einstellungen der einzelnen Layer</p> <ul style="list-style-type: none"> Die folgenden Einstellungen sind zuweisbar: On/Off, Volume (Lautstärke), Pan (Panning), OctShift (Oktavverschiebung), DspOnOff (DSP ein/aus), LfoPitch (LFO-Tonhöhe), LfoFiltr (LFO-Filter), LfoAmp (LFO-Verstärkung). Näheres zu den einzelnen Einstellungen siehe editierbare Parameter unter „Editieren einer Klangfarbe“ (Seite DE-23). <p>DSP Bypass: Umgeht vorübergehend den DSP. Dsp Param 1-16: DSP-Parameter SysFX Bypass: Umgeht vorübergehend die System-Effekte. MasFX Bypass: Umgeht vorübergehend die Master-Effekte.</p> <p>*1 Näheres zu den einzelnen Einstellungen siehe MIDI-Implementationstabelle und/oder MIDI-Dokumentation. *2 Stellen Sie nach dem Wählen dieser Parameter die nachstehenden Parameter ein. 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, ob Data Entry (MSB (CC06) oder LSB (CC38)) durch die Bedienung eines Controllers gesteuert wird. (Einstellungen: MSB, LSB)</p>	Siehe linksstehende Information.
Min Value	Einstellung des Controller-Mindestausgangswerts.	0 bis 127
Max Value	Einstellung des Controller-Maximalausgangswerts.	0 bis 127
Upper1 Enable	Einschalten dieser Einstellung wendet die ausgegebenen MIDI-Nachrichten auf den Klang von Upper1 an.	Off, On
Upper2 Enable	Einschalten dieser Einstellung wendet die ausgegebenen MIDI-Nachrichten auf den Klang von Upper2 an.	Off, On
Lower1 Enable	Einschalten dieser Einstellung wendet die ausgegebenen MIDI-Nachrichten auf den Klang von Lower1 an.	Off, On
Lower2 Enable	Einschalten dieser Einstellung wendet die ausgegebenen MIDI-Nachrichten auf den Klang von Lower2 an.	Off, On

Punkt	Beschreibung	Einstellung
Auto Resolution (Nur Knöpfe 1, 2, 3)	Einschalten dieser Einstellung bringt den beim Drehen eines Knopfes verwendeten Änderungsbetrag in Übereinstimmung mit den Einstellungen von „Target“, „Min Value“ und „Max Value“. Wenn diese Einstellung ausgeschaltet ist, ändert jeder Klick eines Knopfes die betreffende Einstellung um eins.	Off, On
Modulation Edit	Dies ist eine Gruppe editierbarer  MODULATION-Rad-Parameter. Bezüglich der Einzelheiten der editierbaren Parameter gilt das Gleiche wie oben unter „Knob1 Edit“.	
Pedal Edit	Dies ist eine Gruppe editierbarer Parameter für ein an die ASSIGNABLE PEDAL-Buchse angeschlossenes Pedal. Bezüglich der Einzelheiten der editierbaren Parameter gilt das Gleiche wie oben unter „Knob1 Edit“.	
Pedal Type	Legt fest, ob das an die ASSIGNABLE PEDAL-Buchse angeschlossene Pedal als ein Fußschalter oder als ein Expression-Pedal dient. Ändern Sie diese Einstellung nicht während das Pedal gedrückt ist.	Foot Switch, Exp. Pedal
Pedal Mode	Wählt den durch Pedalbetätigung ausgeführten Vorgang. Momentary: Ein-Zustand bei gedrücktem Pedal, Aus-Zustand bei freigegebenem Pedal. Toggle: Ein-Zustand nach Betätigung des Pedals, der auch nach Freigabe des Pedals beibehalten wird. Aus-Zustand, wenn das Pedal erneut gedrückt wird.	Momentary, Toggle
Upper1 Pedal	Einschalten dieser Einstellung wendet den Effekt auf die Upper1-Klangfarbe an, wenn das an den DAMPER PEDAL-Anschluss oder die Pedalbuchse angeschlossene Pedal gedrückt wird.	Off, On
Upper2 Pedal	Einschalten dieser Einstellung wendet den Effekt auf die Upper2-Klangfarbe an, wenn das an den DAMPER PEDAL-Anschluss oder die Pedalbuchse angeschlossene Pedal gedrückt wird.	Off, On
Lower1 Pedal	Einschalten dieser Einstellung wendet den Effekt auf die Lower1-Klangfarbe an, wenn das an den DAMPER PEDAL-Anschluss oder die Pedalbuchse angeschlossene Pedal gedrückt wird.	Off, On
Lower2 Pedal	Einschalten dieser Einstellung wendet den Effekt auf die Lower2-Klangfarbe an, wenn das an den DAMPER PEDAL-Anschluss oder die Pedalbuchse angeschlossene Pedal gedrückt wird.	Off, On
Bend Range	Legt (in Halbtonschritten) fest, wie stark sich die Tonhöhe der Tastaturvortrag-Parts (Parts 1 bis 5 von Port A) ändert, wenn das Pitchbend-Rad ganz nach oben oder unten gedreht wird.	00 bis 24

■ MIXER-Bildschirm

Über diesen Bildschirm können Klangfarbe, Lautstärke und Hall für die einzelnen Parts getrennt geändert werden.



Pegelmesser

Punkt	Bedeutung	Einstellung
Part	Ein Part, der eingeschaltet ist, wird wiedergegeben. Schalten Sie die Parts aus, die nicht ertönen sollen.	Off (Aus), On (Ein)
Tone	Ändert die Klangfarbe.	650
Volume	Stellt die Lautstärke ein. Ein On-Screen-Pegelmesser zeigt für jeden Part den Lautstärkepegel an.	0 bis 127
Pan	Legt die Positionierung des vom Digitalpiano ausgegebenen Sounds im Stereo-Panorama fest. 0 bezeichnet die Mitte, während ein kleinerer Wert die Position nach links und ein größerer Wert die Position nach rechts verschiebt.	-64 bis 0 bis +63
Coarse Tune	Legt die Tonhöhe der Noten des jeweiligen Parts in Halbtonschritten fest.	-24 bis 0 bis +24
Fine Tune	Legt die Tonhöhe der Noten des jeweiligen Parts in Cent-Schritten fest.	-99 bis 0 bis +99
Bend Range	Stellt den Bendbereich des jeweiligen Parts in Halbtonschritten ein.	0 bis 24
Reverb Send	Legt fest, wie viel Hall dem jeweiligen Part zugegeben wird. Bei Einstellung auf 0 wird kein Hall aufgelegt, während 127 den maximalen Hallanteil ergibt.	0 bis 127
Chorus Send	Legt fest, wie viel Chorus dem jeweiligen Part zugegeben wird. Bei Einstellung auf 0 wird kein Chorus aufgelegt, während 127 den maximalen Chorusanteil ergibt.	0 bis 127
Delay Send	Legt fest, wie viel Delay dem jeweiligen Part zugegeben wird. Bei Einstellung auf 0 wird kein Delay aufgelegt, während 127 den maximalen Delay-Anteil ergibt.	0 bis 127
Port	Legt den Port fest. Näheres zur Belegung der Ports mit MIDI-Kanälen finden Sie unter „Part- und MIDI-Kanal-Belegungen und Diagramm“ (Seite A-5).	Port A, Port B, Port C

🔍 HINWEIS

- Wenn ein einzelner Part (A01 bis A16, B01 bis B16) zur Einstellung gewählt ist, ertönen beim Anschlagen von Tastaturtasten nur Noten des gewählten Parts. Alle anderen Vortragsarten (Layer, Split, Begleitautomatik usw.) sind deaktiviert.

■ MIDI-Bildschirm

Dieser Bildschirm dient zum Vornehmen der MIDI-Einstellungen.

Näheres zur Belegung der Ports mit MIDI-Kanälen finden Sie unter „Part- und MIDI-Kanal-Belegungen und Diagramm“ (Seite A-5).

MIDI	
Parameter	Setting
Keyboard Channel	01
Accomp Out	Off
Chord Judge	Off
Hi-Res Vel Out	On
Local Control	On
MIDI Out/Thru	Out

Punkt	Beschreibung	Einstellung
Keyboard Channel	Wählt den Kanal zum Senden der MIDI-Daten vom Spielen auf der Tastatur an ein externes Gerät (Keyboard-Kanal).	01 bis 16
Accomp Out	Schalten Sie diese Einstellung ein, um MIDI-Daten der Begleitautomatik an ein externes Gerät zu senden.	Off, On
Chord Judge	Einschalten dieser Einstellung aktiviert Begleitautomatik-Akkordeingabe entsprechend der Tastaturanschlag-Info, die in den mit Keyboard Channel von MIDI IN festgelegten MIDI-Kanal (beliebiger Port A, B oder C) eingegeben wird. Wie bei Akkordeingabe über die Digitalpiano-Tastatur gilt der Akkordeingabe-Tastaturbereich für Begleitautomatik-Akkordeingabe.	Off, On
Hi-Res Vel Out	Schaltet „High-resolution velocity MIDI out“ ein oder aus.	Off, On
Local Control	Wählen von „Off“ für Local Control schaltet die Klangquelle des Digitalpianos aus, so dass dieses beim Anschlagen von Tasten keinen Ton erzeugt.	Off, On
MIDI Out/Thru	Legt Out oder Thru als Funktion des MIDI OUT -Anschlusses fest.	Out, Thru
MIDI In Port	Wählen Sie den Port für die Eingabe über den MIDI In -Anschluss.	A, B, C

■ MEDIA-Bildschirm

Verwenden Sie diesen Bildschirm zum Speichern von Daten auf einem in das Digitalpiano eingesteckten USB-Flash-Drive und zum Importieren von Daten aus einem USB-Flash-Drive in den Digitalpiano-Speicher. Näheres finden Sie unter „USB-Flash-Drive“ (Seite DE-82).

■ ARPEGGIATOR-Bildschirm

Bildschirm zum Vornehmen von Arpeggiator-Einstellungen. Näheres siehe „Automatische Wiedergabe von Arpeggio-Phrasen (Arpeggiator)“ (Seite DE-22).

■ REGISTRATION-Bildschirm

Sie können anweisen, welche aktuellen Einstellungen unverändert bleiben sollen, wenn registrierte Parameter-Einstellungen abgerufen werden.

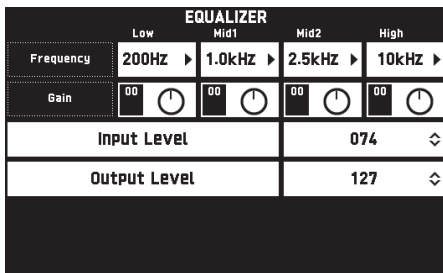
REGISTRATION			
Bank		1 ↕	
Filter	Setting	Filter	Setting
Split Point	Off	System Setting	Off
Transpose	Off	Controller	Off
Tone	Off	Mixer	Off
Rhythm	Off		
Effect	Off		

Punkt	Beschreibung	Einstellung
Split Point	Einschalten dieser Einstellung deaktiviert den Abruf der Teilungspunkt-Einstellung.	Off, On
Transpose	Einschalten dieser Einstellung deaktiviert den Abruf der Transponierungseinstellung.	Off, On
Tone	Einschalten dieser Einstellung deaktiviert den Abruf aller TONE betreffenden Einstellungen.	Off, On
Rhythm	Einschalten dieser Einstellung deaktiviert den Abruf aller RHYTHM betreffenden Einstellungen.	Off, On
Effect	Einschalten dieser Einstellung deaktiviert den Abruf aller EFFECT betreffenden Einstellungen.	Off, On
System Setting	Einschalten dieser Einstellung deaktiviert den Abruf aller SYSTEM SETTING betreffenden Einstellungen.	Off, On
Controller	Einschalten dieser Einstellung deaktiviert den Abruf aller CONTROLLER betreffenden Einstellungen.	Off, On
Mixer	Einschalten dieser Einstellung deaktiviert den Abruf aller MIXER betreffenden Einstellungen.	Off, On

- Näheres zu den durch Registrieren gespeicherten Gegenständen siehe Liste der Einstellpunkte im getrennten Anhang.

■ EQUALIZER-Bildschirm

Stellt den Frequenzgang aller Klangfarben ein.



Punkt	Beschreibung	Einstellung
Low Frequency	Stellt die Grenzfrequenz für den unteren Bereich ein.	50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800 (Hz)
Low Gain	Regelt den Verstärkungsfaktor für den unteren Bereich.	-12 bis 0 bis +12
Mid1 Frequency	Wählt die Mittenfrequenz für den unteren Mitteltonbereich.	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)
Mid1 Gain	Regelt den Verstärkungsfaktor für den unteren Mitteltonbereich.	-12 bis 0 bis +12
Mid2 Frequency	Wählt die Mittenfrequenz für den mittleren Hochtonbereich.	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)
Mid2 Gain	Regelt den Verstärkungsfaktor für den mittleren Hochtonbereich.	-12 bis 0 bis +12
High Frequency	Stellt die Grenzfrequenz für den Hochtonbereich ein.	2.0k, 2.5k, 3.2k, 4.0k, 5.0k, 6.0k, 8.0k, 10k, 13k, 16k (Hz)
High Gain	Regelt den Verstärkungsfaktor für den Hochtonbereich.	-12 bis 0 bis +12
Input Level	Stellt den Eingangspegel ein.	0 bis 127
Output Level	Stellt den Ausgangspegel ein.	0 bis 127

USB-Flash-Drive

Das Digitalpiano unterstützt die folgenden USB-Flash-Drive-Operationen.

- Formatieren des USB-Flash-Drives
- Datenspeicherung auf einem USB-Flash-Drive
 - Mit dem MIDI-Recorder des Digitalpianos aufgenommene Songdaten werden auf einem USB-Flash-Drive in unveränderter Form oder als MIDI-Datei (SMF-Format 0) gespeichert.
 - Standardmäßige Audiodaten von einem Computer (WAV-Dateien) können ebenfalls auf einem USB-Flash-Drive gespeichert und auf dem Digitalpiano abgespielt werden.
 - Das Spiel auf dem Digitalpiano kann direkt auf einem USB-Flash-Drive aufgenommen werden. Näheres siehe „Aufnehmen auf einem USB-Flash-Drive (Audiorecorder)“ (Seite DE-65).
 - Speichern von bearbeiteten Begleitautomatikdaten auf einem USB-Flash-Drive
- Laden von USB-Flash-Drive-Daten in den Speicher des Digitalpianos
 - Auf einem USB-Flash-Drive gespeicherte MIDI-Dateien und Dateien im CASIO-Format können in den Digitalpiano-Speicher geladen werden (Seite DE-60).
- Daten auf einem USB-Flash-Drive löschen
- Einfaches Abspielen von Songdaten aus einem USB-Flash-Drive

■ Datentypen

Datentyp	Beschreibung (Dateiname- Erweiterung)	Unterstützte Funktionen	
		Speichern auf USB- Flash- Drive	Laden aus USB- Flash- Drive
Anwender- rhythmen* (Seite DE-42)	Mit diesem Digitalpiano bearbeitete Begleitautomatik-Daten (AC7)	○	○
Anwender- klangfarben	Mit diesem Digitalpiano bearbeitete Klangdaten. 1. Melodieklangfarben (ZTN) 2. Hex-Layer-Klangfarben (ZLT) 3. Drum-Sound-Daten (ZDR)	○	○
Anwender- MIDI-Daten (Seiten DE-60, DE-54)	Einer der folgenden Musikdatentypen 1. Standard-MIDI-Dateien (MID) SMF-Format 0 oder 1 2. Mit diesem Digitalpiano aufgezeichnete MIDI-Daten (ZMF)	○	○
Anwender- Musik- Presets (Seite DE-47)	Mit diesem Digitalpiano bearbeitete Musik-Preset-Daten (ZMP)	○	○
Registrie- rung (Seite DE-52)	Setup-Einstellungen für Klangfarbe und Rhythmus (ZRM)	○	○
Alle Klang- farben	Alle Anwenderklang-Daten (ZTA)	○	○
Alle automa- tischen Begleitungen	Daten aller Anwender-Begleitautomatik-Daten (ZAA)	○	○
Alle Regi- strationen	Alle Registrationsdaten (ZRA)	○	○

* Das Digitalpiano unterstützt auch das Importieren von Rhythmusdaten, die auf einem anderen Gerät erstellt wurden. Unterstützte Dateinamen-Erweiterungen: ac7, z00 und ckf.

Wichtige Hinweise zur Handhabung von USB-Flash-Drive und USB-Flash-Drive-Port

! WICHTIG!

- Beachten Sie unbedingt die Hinweise und Vorsichtsmaßnahmen in der Begleitdokumentation des USB-Flash-Drives.
- Vermeiden Sie die Verwendung eines USB-Flash-Drives in den nachstehend genannten Fällen. Bei Vorliegen solcher Bedingungen können die Daten auf dem USB-Flash-Drive beschädigt werden.
 - Bereiche mit hohen Temperaturen, hoher Feuchtigkeit oder korrosiven Gasen
 - Bereiche mit starker elektrostatischer Ladung oder digitalem Rauschen
- Entfernen Sie den USB-Flash-Drive nicht, solange dieser noch mit Daten beschrieben wird oder Daten von ihm geladen werden. Anderenfalls können die Daten auf dem USB-Flash-Drive und der USB-Flash-Drive-Port beschädigt werden.
- Stecken Sie nie etwas anderes als einen USB-Flash-Drive in den USB-Flash-Drive-Port. Dies könnte eine Beschädigung zur Folge haben.
- Ein USB-Flash-Drive kann bei sehr langer Benutzung warm werden. Dies ist normal und kein Hinweis auf ein Funktionsproblem.
- Wenn sich statische Elektrizität von Ihrer Hand oder einem USB-Flash-Drive in den USB-Flash-Drive-Port entlädt, kann dies eine Störung des Digitalpianos verursachen. Schalten Sie in solchen Fällen das Digitalpiano aus und anschließend wieder ein.

Uhrheberrechte

Ihnen ist gestattet, Aufnahmen für den eigenen Privatgebrauch zu verwenden. Ein vom Urheberrechtsinhaber nicht genehmigtes Vervielfältigen einer Audio- oder Musikformatdatei ist nach dem Urheberrecht und internationalen Abkommen streng verboten. Weiterhin ist es nach dem Urheberrecht und internationalen Abkommen streng verboten, solche Dateien im Internet Dritten verfügbar zu machen, unabhängig davon, ob dies entgeltlich oder unentgeltlich erfolgt. CASIO COMPUTER CO., LTD. übernimmt keine Haftung für eine etwaige nach dem Urheberrecht unrechtmäßige Benutzung dieses Digitalpianos.

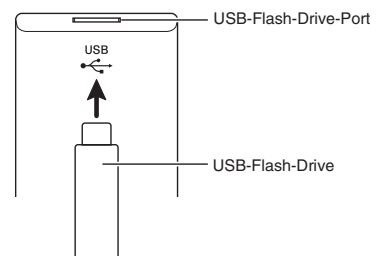
Anschließen und Entfernen eines USB-Flash-Drives an das bzw. vom Digitalpiano

! WICHTIG!

- Stecken Sie nie ein anderes Gerät als einen USB-Flash-Drive in den USB-Flash-Drive-Port.
- Wenn Sie einen USB-Flash-Drive-Vorgang ausführen oder beim Einschalten des Digitalpianos ein USB-Flash-Drive eingesteckt ist, muss das Digitalpiano zuerst eine „Mounting“-Sequenz abwickeln, um den Datenaustausch mit dem USB-Flash-Drive vorzubereiten. Wenn eine Mounting-Sequenz läuft, kann der Betrieb des Digitalpianos vorübergehend deaktiviert sein. Während des laufenden Mounting-Prozesses ist die Meldung „Media Mounting“ angezeigt. Es kann 10 oder 20 Sekunden oder auch länger dauern, bis ein USB-Flash-Drive gemountet ist. Versuchen Sie nicht, das Digitalpiano während einer laufenden Mounting-Sequenz zu bedienen. Ein USB-Flash-Drive muss bei jedem Anschließen an das Digitalpiano neu gemountet werden.

■ Einsetzen eines USB-Flash-Drives

1. Stecken Sie den USB-Flash-Drive wie unten in der Illustration gezeigt in den USB-Flash-Drive-Port des Digitalpianos.
 - Schieben Sie den USB-Flash-Drive vorsichtig bis zum Anschlag in den Port. Wenden Sie beim Einstecken des USB-Flash-Drives keine übermäßige Kraft auf.



■ Entfernen eines USB-Flash-Drives

1. Vergewissern Sie sich, dass kein Datenaustauschvorgang läuft, und ziehen Sie den USB-Flash-Drive dann geradlinig heraus.

Formatieren eines USB-Flash-Drives

WICHTIG!

- Ein USB-Flash-Drive muss auf dem Digitalpiano formatiert werden, um ihn erstmals benutzen zu können.
- Vergewissern Sie sich vor dem Formatieren eines USB-Flash-Drives, dass auf diesem keine wichtigen Daten gespeichert sind.
- Die von diesem Digitalpiano vorgenommene Formatierung ist eine „Schnellformatierung“. Wenn Sie alle Daten auf dem USB-Flash-Drive vollständig löschen möchten, formatieren Sie ihn bitte auf einem Computer oder anderen geeigneten Gerät.

Unterstützte USB-Flash-Drives

Dieses Digitalpiano unterstützt auf FAT32 formatierte USB-Flash-Drives. Wenn ein USB-Flash-Drive für ein anderes Dateisystem formatiert ist, formatieren Sie ihn bitte mit der Windows Formatierfunktion auf FAT32 um. Verwenden Sie nicht die Schnellformatierung.

1. Stecken Sie den zu formatierenden USB-Flash-Drive in den USB-Flash-Drive-Port des Digitalpianos.
2. Tippen Sie im MENU-Bildschirm auf „MEDIA“.
3. Tippen Sie auf „FORMAT“.
Dies zeigt eine Bestätigungsabfrage („Sure?“) an.
4. Tippen Sie auf „Yes“.
 - Das Display zeigt die Meldung „Please Wait“ an, bis der Vorgang beendet ist. Nehmen Sie keine Bedienung vor, solange diese Meldung angezeigt ist. Wenn das Formatieren beendet ist, erscheint „Complete“ im Display.
 - Zum Abbrechen des Formatiervorgangs tippen Sie bitte auf „No“.

Speichern von Standard-Songdaten auf einem USB-Flash-Drive

Auch bei Dateiformat WAV (allgemeine Audiodaten) oder SMF (Standard-MIDI-Datei) können Daten mit dem nachstehenden Vorgang auf einen USB-Flash-Drive gespeichert und von diesem auf dem Digitalpiano abgespielt werden.

1. Schließen Sie den USB-Flash-Drive an den Computer an.

2. Bewegen Sie die abzuspielende Songdaten-Datei in den Ordner MUSICDAT auf dem USB-Flash-Drive.

- Näheres zur Wiedergabe finden Sie unter „Zur Wiedergabe von Daten aus einem USB-Flash-Drive mitspielen“ (Seite DE-67).

Speichern von Digitalpiano-Daten auf einem USB-Flash-Drive

Digitalpiano-Speicherdaten (MIDI-Recorder-Songs) können auf einen USB-Flash-Drive gespeichert werden.

- MIDI-Recorder-Songs können in Standard-MIDI-Dateien (SMF) konvertiert und auf dem USB-Flash-Drive gespeichert werden.
- Beim Aufnehmen eines Audiorecorder-Songs werden die Daten direkt auf den USB-Flash-Drive gespeichert, so dass die nachstehende Bedienung nicht erforderlich ist.

1. Stecken Sie den USB-Flash-Drive in den USB-Flash-Drive-Port des Digitalpianos.
2. Tippen Sie im MENU-Bildschirm auf „MEDIA“.
3. Tippen Sie auf „Save“.
4. Tippen Sie auf den zu speichernden Datentyp.
5. Tippen Sie auf die zu speichernden Daten.
6. Ändern Sie den Namen der Datei wie erforderlich.
7. Tippen Sie nach dem Umbenennen auf „Enter“.

Dies zeigt eine Bestätigungsabfrage („Sure?“) an. Falls der USB-Flash-Drive bereits eine Datei mit demselben Namen enthält, erscheint eine Bestätigungsabfrage („Replace?“), ob diese tatsächlich mit den neuen Daten überschrieben werden soll.

8. Tippen Sie auf „Yes“.
 - Das Display zeigt die Meldung „Please Wait“ an, bis der Vorgang beendet ist. Nehmen Sie keine Bedienung vor, solange diese Meldung angezeigt ist. Wenn die Datenspeicherung beendet ist, erscheint „Complete“ im Display.
 - Um den Speichervorgang abzubrechen, tippen Sie bitte auf „No“.

Laden von Daten von einem USB-Flash-Drive in den Speicher des Digitalpianos

Zum Laden von Daten von einem USB-Flash-Drive in den Speicher des Digitalpianos gehen Sie bitte nach der folgenden Anleitung vor.

WICHTIG!

- Bewegen Sie die zu ladenden Daten (Datei) in den Ordner MUSICDAT auf dem USB-Flash-Drive.

1. Stecken Sie den USB-Flash-Drive in den USB-Flash-Drive-Port des Digitalpianos.
2. Tippen Sie im MENU-Bildschirm auf „MEDIA“.
3. Tippen Sie auf „Load“.
4. Tippen Sie auf den zu importierenden Datentyp.
5. Tippen Sie in der „USB“-Liste auf die zu importierenden Daten.
6. Tippen Sie in der „User Area“-Liste auf das gewünschte Importziel.
 - Wenn Sie MIDI-Daten importieren, ist das Anweisen eines Importziels nicht möglich.
7. Tippen Sie auf „Execute“.

Dies zeigt eine Bestätigungsabfrage („Sure?“) für den Import an. Wenn bereits Daten am Importziel im Digitalpiano-Speicher vorhanden sind, erscheint eine Abfrage („Replace?“), ob diese durch die neuen Daten ersetzt werden sollen.
8. Tippen Sie auf „Yes“.
 - Das Display zeigt die Meldung „Please Wait“ an, bis der Vorgang beendet ist. Nehmen Sie keine Bedienung vor, solange diese Meldung angezeigt ist. Wenn der Datenimport beendet ist, erscheint „Complete“ im Display.
 - Um den Importvorgang abzubrechen, tippen Sie bitte auf „No“.

Daten auf einem USB-Flash-Drive löschen

Zum Löschen von Daten (Dateien) auf einem USB-Flash-Drive gehen Sie bitte nach der folgenden Anleitung vor.

1. Stecken Sie den USB-Flash-Drive in den USB-Flash-Drive-Port des Digitalpianos.
2. Tippen Sie im MENU-Bildschirm auf „MEDIA“.
3. Tippen Sie auf „Delete“.
4. Tippen Sie auf den zu löschenden Datentyp.
5. Tippen Sie auf die zu löschenden Daten.
6. Tippen Sie auf „Execute“.

Dies zeigt eine Bestätigungsabfrage („Sure?“) für das Löschen an.
7. Tippen Sie auf „Yes“.
 - Das Display zeigt die Meldung „Please Wait“ an, bis der Vorgang beendet ist. Nehmen Sie keine Bedienung vor, solange diese Meldung angezeigt ist. Wenn das Löschen beendet ist, erscheint „Complete“ im Display.
 - Falls nicht gelöscht werden soll, tippen Sie bitte auf „No“.



Anschließen an einen Computer

Sie können das Digitalpiano an einen Computer anschließen und MIDI-Daten zwischen den beiden Geräten austauschen. Sie können Wiedergabedaten vom Digitalpiano an handelsübliche Musiksoftware senden, die auf dem Computer läuft, oder MIDI-Daten vom Computer zur Wiedergabe an das Digitalpiano senden.

Mindestsystemanforderungen an den Computer

Nachstehend sind die Mindestanforderungen genannt, die das Computersystem für das Senden und Empfangen von MIDI-Daten erfüllen muss. Bitte vergewissern Sie sich, dass der Computer diesen Bedingungen entspricht, bevor Sie das Digitalpiano anschließen.

● Betriebssystem

Windows Vista® *1

Windows® 7 *2

Windows® 8 *3

Windows® 8.1 *4

Mac OS® X (10.6.X, 10.7.X, 10.8.X, 10.9.X, 10.10.X)

*1: Windows Vista (32 Bit)

*2: Windows 7 (32 Bit, 64 Bit)

*3: Windows 8 (32 Bit, 64 Bit)

*4: Windows 8.1 (32 Bit, 64 Bit)

● USB-Port

! WICHTIG!

- Schließen Sie das Gerät auf keinen Fall an einen Computer an, der die obigen Bedingungen nicht erfüllt. Anderenfalls besteht die Möglichkeit, dass beim Computer Probleme auftreten.

HINWEIS

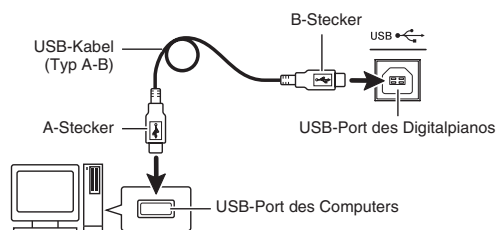
- Die neuesten Informationen über unterstützte Betriebssysteme finden Sie auf der Website unter der nachstehenden URL-Adresse.
<http://world.casio.com/>

Das Digitalpiano an den Computer anschließen

! WICHTIG!

- Bitte befolgen Sie exakt die Schritte der nachstehenden Anleitung. Bei falscher Anschlussweise kann das Senden und Empfangen von Daten unmöglich sein.

1. Schalten Sie das Digitalpiano aus und starten Sie dann den Computer.
 - Starten Sie noch nicht die Musiksoftware auf dem Computer!
2. Schließen Sie den Computer nach dem Starten über ein handelsübliches USB-Kabel an das Digitalpiano an.



3. Schalten Sie das Digitalpiano ein.
 - Falls dies das erste Mal ist, dass Sie das Digitalpiano an den Computer anschließen, wird auf dem Computer automatisch die zum Senden und Empfangen erforderliche Treibersoftware installiert.
4. Starten Sie die im Handel erhältliche Musiksoftware auf dem Computer.
5. Wählen Sie in den Einstellungen der Musiksoftware „CASIO USB-MIDI“ als MIDI-Standardgerät.
 - Näheres zum Wählen des MIDI-Geräts finden Sie in der Benutzerdokumentation der verwendeten Musiksoftware.

! WICHTIG!

- Bitte schalten Sie unbedingt das Digitalpiano ein, bevor Sie die Musiksoftware auf dem Computer starten.

HINWEIS

- Sobald die Verbindung erfolgreich hergestellt werden kann, können Sie das USB-Kabel angeschlossen lassen, wenn Sie den Computer und/oder das Digitalpiano ausschalten.
- Dieses Digitalpiano ist mit General MIDI Level 1 (GM) konform.
- Nähere Einzelheiten zu den technischen Daten und Anschlüssen im Zusammenhang mit dem Senden und Empfangen von MIDI-Daten mit diesem Digitalpiano finden Sie im neuesten Support-Info auf der Website unter der folgenden Adresse.
<http://world.casio.com/>

MIDI verwenden**Was ist MIDI?**

Die Abkürzung MIDI steht für „Musical Instrument Digital Interface“ und ist die Bezeichnung eines weltweiten Standards für Digitalsignale und Verbinder, der es ermöglicht, zwischen Musikinstrumenten und Computern (Maschinen) verschiedener Hersteller Musikdaten auszutauschen. Näheres über die MIDI-Spezifikationen dieses Digitalpianos finden Sie im Dokument „MIDI Implementation“ auf der Website unter der nachstehenden Adresse (URL).

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

HINWEIS

- Sie können das MIDI-Setup des Digitalpianos ändern, indem Sie den MIDI-Daten-Sendekanal und andere Einstellungen anpassen. Näheres siehe „MIDI-Bildschirm“ (Seite DE-79).
- Für das Austauschen von MIDI-Daten verbinden Sie bitte die MIDI-Buchsen des Digitalpianos über ein separat oder im Fachhandel erhältliches MIDI-Kabel mit denen des anderen elektronischen Musikinstruments.
- MIDI-Anschlüsse sind deaktiviert, wenn das Digital-Piano über den USB-Port an einen Computer angeschlossen ist.

Fehlermeldungen

Falls ein Problem auftritt, erscheint eine der unten aufgeführten Fehlermeldungen im Display.

- Zum Löschen einer Fehlermeldung und Zurückkehren zur normalen Anzeige tippen Sie bitte im Display auf  EXIT.

Display-Meldung	Ursache	Abhilfe
No Media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Der USB-Flash-Drive ist nicht an den USB-Flash-Drive-Port des Digitalpianos angeschlossen. 2. Der USB-Flash-Drive wurde während eines laufenden Betriebsvorgangs entnommen. 3. Der USB-Flash-Drive ist schreibgeschützt. 4. Der USB-Flash-Drive ist mit Virenschutz-Software bestückt. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Stecken Sie den USB-Flash-Drive korrekt in den USB-Flash-Drive-Port. 2. Entnehmen Sie den USB-Flash-Drive nicht, solange noch ein Betriebsvorgang läuft. 3. Entschützen Sie den USB-Flash-Drive. 4. Verwenden Sie einen USB-Flash-Drive ohne Virenschutz-Software.
No File	Der Ordner „MUSICDAT“ enthält keine ladbare oder abspielbare Datei.	Bewegen Sie die zu ladende Datei an die geeignete Stelle (Seiten DE-84, DE-85) im Ordner „MUSICDAT“.
No Data	Sie versuchen, Anwenderdaten (Anwender-Preset, Anwender-Rhythmus, MIDI-Daten usw.) abzuspeichern, ohne dass zu speichernde Daten vorhanden sind.	Wählen Sie einen Benutzerdaten-Gegenstand, zu dem speicherbare Daten vorhanden sind.
Read Only	Der USB-Flash-Drive enthält bereits eine Nur-Lesen-Datei mit dem versuchten Namen.	<ul style="list-style-type: none"> • Ändern Sie den Namen und speichern Sie dann die neuen Daten. • Entfernen Sie bei der bereits vorhandenen USB-Flash-Drive-Datei das Nur-Lesen-Attribut und überschreiben Sie sie mit den neuen Daten. • Verwenden Sie einen anderen USB-Flash-Drive.
Media Full	Der freie Speicherplatz auf dem USB-Flash-Drive reicht nicht aus.	Löschen Sie einige der Dateien auf dem USB-Flash-Drive, um Platz für neue Daten freizumachen (Seite DE-85), oder verwenden Sie einen anderen USB-Flash-Drive.
Too Many Files	<ol style="list-style-type: none"> 1. Der USB-Flash-Drive enthält zu viele Dateien. 2. Im Ordner „MUSICDAT“ befindet sich eine Datei mit dem Namen TAKE99.WAV. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Löschen Sie einige der Dateien auf USB-Flash-Drive, um Platz für neue Daten freizumachen. 2. Löschen Sie die WAV-Datei im Ordner „MUSICDAT“.
Not SMF01	Sie haben versucht, Songdaten mit SMF-Format 2 abzuspielen.	Dieses Digitalpiano unterstützt nur die Wiedergabe der SMF-Formate 0 und 1.
Size Over	<ol style="list-style-type: none"> 1. Das Volumen der MIDI-Aufnahmedaten auf dem USB-Flash-Drive ist zum Abspielen zu groß. 2. Die SMF-Datei auf dem USB-Flash-Drive ist zum Abspielen zu groß. 3. Das Volumen der Daten, die Sie zu importieren versuchen, ist zum Importieren zu groß. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Das Digitalpiano unterstützt das Abspielen von MIDI-Aufnahmedaten bis circa 700 KB. 2. Dieses Digital-Piano unterstützt die Wiedergabe von SMF-Dateien nur bis 320 KB. 3. Das Digitalpiano unterstützt den Import von Daten (pro Gegenstand) bis zu den unten gezeigten Maximalgrößen. Anwenderhythmen: Circa 32 KB Anwender-Presets: Circa 6 KB
Wrong Data	<ol style="list-style-type: none"> 1. Die Daten auf dem USB-Flash-Drive sind beschädigt. 2. Der USB-Flash-Drive enthält Daten, die von diesem Digitalpiano nicht unterstützt werden. 	—
Memory Full	<ol style="list-style-type: none"> 1. Der freie Platz im Digitalpiano-Speicher reicht zum Konvertieren eines MIDI-Recorder-Songs in SMF-Daten und Speichern der Daten auf einem USB-Flash-Drive nicht aus. 2. Der noch freie Platz im Speicher reicht für die Rhythmus-Bearbeitung nicht aus. 3. Der noch freie Speicherplatz reicht für die Musik-Preset-Bearbeitung nicht mehr aus. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Verringern Sie die Größe der Songdaten. Beispiel: Löschen Sie nicht mehr benötigte Spuren. 2. Wählen Sie ein anderes Begleitungsmuster. 3. Das Digitalpiano unterstützt die Eingabe circa 1.000 Akkorden.

Display-Meldung	Ursache	Abhilfe
Format Error	1. Das Format des USB-Flash-Drives ist mit diesem Digitalpiano nicht kompatibel. 2. Der USB-Flash-Drive ist beschädigt.	1. Formatieren Sie den USB-Flash-Drive auf dem Digitalpiano. 2. Verwenden Sie einen anderen USB-Flash-Drive.
Media Error	Der USB-Flash-Drive ist beschädigt.	Verwenden Sie einen anderen USB-Flash-Drive.
Measure Limit	Sie versuchen, MIDI-Aufnahmedaten oder Musik-Preset-Daten mit mehr als 999 Takten einzugeben.	Dieses Digital-Piano unterstützt die Eingabe von bis zu 999 Takten.
Data Full	Sie versuchen, Daten zu speichern, die die maximal zulässige Anzahl von Datenelementen überschreiten.	Löschen Sie nicht mehr benötigte Daten.

Störungsbeseitigung

Problem	Ursache	Abhilfe	Siehe Seite
Kein Ton beim Spielen auf der Tastatur.	1. Der VOLUME -Regler ist auf „MIN“ gestellt. 2. An eine der PHONES -Buchsen ist ein Kopfhörer- oder Zwischenstecker angeschlossen. 3. Das Icon von Upper 1 ist erloschen. 4. „Speaker“ unter SYSTEM SETTING ist ausgeschaltet.	1. Verstellen Sie den VOLUME -Regler gegen „MAX“. 2. Ziehen Sie einen etwaig angeschlossenen Stecker aus der PHONES -Buchse. 3. Tippen Sie auf Upper 1 zum Einschalten. 4. Schalten Sie „Speaker“ in SYSTEM SETTING ein.	☞ DE-7 ☞ DE-9 ☞ DE-15 ☞ DE-74
Tonhöhe des Digitalpianos stimmt nicht.	1. Das Digitalpiano ist nicht korrekt gestimmt. 2. Die Tonhöhe des Digitalpianos ist nicht auf „440,0 Hz“ eingestellt. 3. Sie verwenden eine nicht standardmäßige Temperierung. 4. Oktavverschiebung aktiviert.	1. Passen Sie die Stimmung des Digitalpianos an oder schalten Sie es aus und dann wieder ein. 2. Ändern Sie die Tonhöhe-Einstellung auf „440,0 Hz“ oder schalten Sie das Digitalpiano aus und wieder ein. 3. Ändern Sie die eingestellte Temperierung auf „Equal“, was der heute üblichen Standard-Stimmung entspricht. 4. Ändern Sie die Oktavverschiebung auf 0.	☞ DE-21 ☞ DE-74 ☞ DE-74 ☞ DE-69
Klangfarben und/oder Effekte sind nicht normal. Das Problem ist auch nach Aus- und Wiedereinschalten nicht behoben. <i>Beispiel: Die Stärke einer Note bleibt unverändert, auch wenn der Tastendruck variiert wird.</i>	Die Funktion „Auto Resume“ ist eingeschaltet.	Schalten Sie „Auto Resume“ aus. Schalten Sie dann den Strom aus und wieder ein.	☞ DE-75
Nach dem Anschließen des Digitalpianos an den Computer keine Datenübertragung möglich.	—	1. Vergewissern Sie sich, dass das USB-Kabel an Digitalpiano und Computer angeschlossen ist und dass das richtige Gerät in den Einstellungen der Musiksoftware des Computers gewählt ist. 2. Schalten Sie das Digitalpiano aus und schließen Sie die Musiksoftware auf dem Computer. Schalten Sie das Digitalpiano dann wieder ein und starten Sie die Musiksoftware auf dem Computer neu.	☞ DE-86
Aufnahme von Akkordbegleitungsdaten auf dem Computer nicht möglich.	„Accomp Out“ ist ausgeschaltet.	Schalten Sie „Accomp Out“ ein.	☞ DE-79

Problem	Ursache	Abhilfe	Siehe Seite
Speichern oder Laden von Daten auf bzw. aus einem USB-Flash-Drive nicht möglich.	—	Siehe „Fehlermeldungen“.	☞ DE-88
Wiedergabe stoppt vorzeitig, während Daten vom Computer übertragen werden.	Durch digitales Rauschen vom USB- oder Netzkabel wurde die Datenkommunikation zwischen Computer und Digital-Piano unterbrochen.	Stoppen Sie die Songwiedergabe, trennen Sie das USB-Kabel vom Digitalpiano ab und schließen Sie es dann wieder an. Versuchen Sie dann erneut, den Song abzuspielen. Falls das Problem nicht gelöst ist, schließen Sie bitte die verwendete MIDI-Software, trennen Sie das USB-Kabel vom Digitalpiano und schließen Sie es dann wieder an. Starten Sie dann die MIDI-Software neu und versuchen Sie noch einmal, den Song abzuspielen.	☞ DE-86
Klangfarbe und Lautstärke klingen etwas unterschiedlich je nachdem, wo auf der Tastatur gespielt wird.	Dies ist eine unvermeidliche Nebenwirkung des digitalen Samplings* und kein Anzeichen für Fehlbetrieb. * Im unteren, mittleren und oberen Tonbereich des Original-Musikinstrumentes werden multiple Proben entnommen. Dadurch können sich zwischen den Tonbereichen sehr geringe Abweichungen in der Klangqualität und Lautstärke ergeben.		
Beim Drücken einer Taste wird die aktuell erzeugte Note momentan unterbrochen oder die angelegten Effekte verändern sich etwas.	Solche Erscheinungen können dadurch auftreten, dass das Digitalpiano die internen Klangeffekte umschaltet, wenn bei Wiedergabe mit Duettmodus, Begleitautomatik oder der Recorder- oder anderen Funktionen eine Tastenbedienung erfolgt. Es ist kein Anzeichen für eine Störung.		
Trotz Spielens in verschiedenen Tastaturbereichen ändern sich die Oktaven der Noten nicht.	Die Bereiche bestimmter Klangfarben sind begrenzt, wodurch sich die Oktaven normalerweise nur bis zu einer bestimmten unteren oder oberen Note ändern. Bei diesen Klangfarben werden links von der untersten möglichen Note die Noten der untersten Oktave und rechts von der höchsten möglichen Note die Noten der obersten Oktave wiederholt. Dies geht auf die Bereichsgrenzen des Original-Musikinstrumentes bei den jeweiligen Klängen zurück und ist kein Hinweis auf ein Problem beim Digitalpiano.		

Technische Daten des Produkts

Modell	PX-560MBE
Tastatur	<ul style="list-style-type: none"> 88 Klaviertasten • Velocity-Auflösung: Max. 16.256 • Mischklang (Layer), Tastaturteilung (Split) • Duett: 4 Oktaven (-2 bis 0 bis +2) • Transponierfunktion: 2 Oktaven (-12 bis 0 bis +12) • Oktavverschiebung: 4 Oktaven (-2 bis 0 bis +2) • Loslass-Velocity
Klangquelle	<ul style="list-style-type: none"> • Anzahl Klangfarben: 650 • Melodieklangfarben: Preset 532/Anwender 280 • Hex-Layer-Klangfarben: Preset 100/Anwender 100 • Drum-Sounds: Preset 18/Anwender 20 • Max. Polyphonie: 256 Noten • Anschlagdynamik (3 Empfindlichkeitsstufen, Aus) • Stimmfunktion: 415,5 Hz bis 440,0 Hz bis 465,9 Hz (0,1-Hz-Schritte) • Temperierung: Gleichstufig plus 16 weitere Stimmungen • Spreizung (Stretch Tuning): Ein, Aus
Display	5,3-Zoll-Touchpanel (5,0-Zoll-TFT-Farb-LCD mit 528 × 320 Dots)
Akustiksimulator	Linear Morphing, Dämpferresonanz, Hammerdynamik, Saitenresonanz
Effekte	Reverb (17 Typen), Chorus (16 Typen), Delay (6 Typen), DSP, 4-Band-Equalizer Editierbar
Begleitautomatik	Datenelemente: 220 Preset, 30 Anwender
Music Preset	Datenelemente: 305 Preset, 100 Anwender
Demo-Song	6
MIDI-Recorder	<ul style="list-style-type: none"> • Funktionen: Echtzeit-Aufnahme, Wiedergabe • Anzahl Songs: 100 • Anzahl Spuren: 17 • Kapazität: Bis zu circa 50.000 Noten pro Song • Aufnahmedatenschutz: Eingebauter Flash-Speicher • MIDI-Recorder-Lautstärkepegel: Regelbar
Audiorecorder	<ul style="list-style-type: none"> • Echtzeit-Aufnahme und Wiedergabe mit USB-Flash-Drive* * Linear-PCM, 16 Bit, 44,1 kHz, Stereo-Format .WAV • Songs: 100 Dateien • Maximal circa 74 Minuten Aufnahme pro Datei. • Audiorecorder-Lautstärkepegel: Regelbar
Registrierung	96 (4 Setups × 24 Bänke)
Metronom	<ul style="list-style-type: none"> • Schläge pro Takt: 0 bis 9 • Tempobereich: 20 bis 255 • Metronom-Lautstärkepegel: Regelbar
Pedale	Dämpfer (mit Halbpedaleffekt), Soft, Sostenuto, Expression
Andere Funktionen	<ul style="list-style-type: none"> • Spezielle Pianoklang-Tasten • Modulationsrad • Arpeggiator • Regelknöpfe • Balance-Einstellung • Einstellungen-Sicherung • Bedienungssperre
MIDI	16-fach multitimbral (Receive)
Pitchbend-Rad	Pitchbend-Bereich: 00 bis 24 Halbtöne
USB-Flash-Drive	<ul style="list-style-type: none"> • Kapazität: 32 GB oder niedriger empfohlen • SMF-Direktwiedergabe, Datenspeicherung, Laden von Daten, USB-Flash-Drive-Formatierung, Wiedergabe und Speicherung von Audiodaten

Ein-/Ausgänge	<ul style="list-style-type: none"> • PHONES-Buchsen: Stereo-Minibuchsen × 2 • DAMPER PEDAL-Buchse: Standardbuchse × 1 • ASSIGNABLE PEDAL-Buchse: Stereo-Standardbuchse × 1 • Spannungsversorgung: 12 V Gleichspannung • MIDI OUT/IN-Anschlüsse • LINE IN R, L/MONO-Buchsen: Standardbuchsen × 2 Eingangsimpedanz: 9,0 kΩ Eingangsspannung: 200 mV • LINE OUT R, L/MONO-Buchsen: Standardbuchsen × 2 Ausgangsimpedanz: 2,3 kΩ Ausgangsspannung: 1,8 V (effektiv) max. • Audio-Eingang: Stereo-Minibuchse Eingangsimpedanz: 9,0 kΩ Eingangsspannung: 200 mV • USB-Port: Typ B • USB-Flash-Drive-Port: Typ A • Pedalbuchse (nur für optionales SP-33)
Lautsprecher	φ 12 cm × 2 + φ 5 cm × 2 (Ausgang 8 W + 8 W)
Stromversorgung	Netzadapter: AD-A12150LW • Ausschaltautomatik: Circa 4 Stunden nach der letzten Bedienung. Die Ausschaltautomatik ist deaktivierbar.
Leistungsaufnahme	12 V --- 10 W
Abmessungen	132,2 (B) × 29,3 (T) × 14,7 (H) cm
Gewicht	circa 12 kg

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

Vorsichtsmaßnahmen zur Benutzung

Bitte lesen und beachten Sie die nachstehenden Vorsichtsmaßnahmen zur Benutzung.

- Bei einem Modell mit einer Aufnahme- oder anderen Datenspeicherfunktion sichern Sie bitte alle Daten, die Sie beibehalten möchten, auf einem anderen Medium, bevor Sie das Produkt zur Wartung oder in Reparatur geben. Im Rahmen von Wartungs- oder Reparaturmaßnahmen besteht die Möglichkeit, dass auf gespeicherte Daten zugegriffen wird oder diese gelöscht werden.

■ Ort

Vermeiden Sie bei der Aufstellung die folgenden Orte.

- Orte mit direkter Sonnenbestrahlung und hoher Feuchtigkeit
- Orte mit übermäßigen Temperaturen
- Nahe an Radios, Fernsehgeräten, Videorecordern oder Empfängern
- Die obigen Geräte verursachen keine Funktionsprobleme dieses Gerätes, es können aber durch dieses Gerät Ton- und Bildstörungen bei anderen in der Nähe befindlichen Geräten auftreten.

■ Pflege durch den Benutzer

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

■ Mitgeliefertes und optionales Zubehör

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

■ Schweißlinien


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

■ Musikinstrument-Etikette

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

- Eine Vervielfältigung des Inhalts dieser Bedienungsanleitung, vollständig oder teilweise, ist untersagt. Eine von CASIO nicht genehmigte Verwendung von Inhalten dieser Bedienungsanleitung für andere Zwecke als den eigenen persönlichen Gebrauch ist durch das Urheberrecht untersagt.
- CASIO IST NICHT HAFTBAR FÜR ETWAIGE SCHÄDEN (EINSCHLIESSLICH, ABER NICHT BEGRENZT AUF, SCHÄDEN DURCH GEWINNAUSFALL, GESCHÄFTSUNTERBRECHUNGEN ODER DEN VERLUST VON INFORMATIONEN), DIE SICH AUS DER BENUTZUNG ODER NICHTBENUTZBARKEIT DIESER BEDIENUNGSANLEITUNG ODER DES PRODUKTS ERGEBEN KÖNNTEN, AUCH WENN CASIO AUF DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN HINGEWIESEN WORDEN IST.
- Änderungen am Inhalt dieser Bedienungsanleitung bleiben ohne vorausgehende Ankündigung vorbehalten.

■ Vorsichtsmaßnahmen zur Handhabung des Netzadapters

- Verwenden Sie eine gut zugängliche Netzsteckdose, damit problemlos der Netzadapter abgetrennt werden kann, wenn eine Störung auftreten oder dies anderweitig erforderlich sein sollte.
- Der Netzadapter ist ausschließlich für die Benutzung in Gebäuden bestimmt. Benutzen Sie ihn nicht an Orten, an denen er Spritzwasser oder Feuchtigkeit ausgesetzt sein könnte. Stellen Sie auf den Netzadapter keine Flüssigkeit enthaltenden Behälter wie Blumenvasen.
- Lagern Sie den Netzadapter an einem trockenen Ort.
- Verwenden Sie den Netzadapter in einem offenen, gut belüfteten Bereich.
- Bedecken Sie den Netzadapter nicht mit Zeitungen, Tischtüchern, Vorhängen oder ähnlichen anderen Gegenständen.
- Trennen Sie den Netzadapter von der Netzsteckdose, wenn das Digitalpiano über lange Zeit nicht benutzt wird.
- Versuchen Sie nicht, den Netzadapter selbst zu reparieren oder in irgendeiner Weise zu modifizieren.
- Zulässige Umgebungsbedingungen für den Betrieb des Netzadapters
Temperatur: 0 bis 40 °C
Luftfeuchtigkeit: 10 % bis 90 % rel. Luftfeuchte
Ausgangspolarität: 

Vorsichtsmaßnahmen zur Handhabung des Netzadapters

Modell: AD-A12150LW

1. Lesen Sie diese Anleitungen.
2. Halten Sie diese Anleitungen zur Hand.
3. Beachten Sie alle Warnungen.
4. Befolgen Sie alle Anleitungen.
5. Benutzen Sie das Produkt nicht in Wassernähe.
6. Zum Reinigen nur ein trockenes Tuch verwenden.
7. Nicht nahe an Heizkörpern, Heißluftauslässen, Öfen und anderen Wärmequellen (einschließlich Verstärker) aufstellen.
8. Verwenden Sie ausschließlich die vom Hersteller genannten Anbaugeräte und Zubehörteile.
9. Lassen Sie Wartungsarbeiten ausschließlich von qualifiziertem Kundendienstpersonal ausführen. In den folgenden Fällen ist Wartung erforderlich: Wenn das Produkt beschädigt ist, wenn das Netzkabel oder der Netzstecker beschädigt ist, wenn Flüssigkeit auf das Produkt verschüttet wurde, wenn ein Fremdkörper in das Produkt eingedrungen ist, wenn das Produkt Regen oder Feuchtigkeit ausgesetzt war, wenn das Produkt nicht normal funktioniert, wenn das Produkt fallen gelassen wurde.
10. Setzen Sie das Produkt keinen tropfenden oder spritzenden Flüssigkeiten aus. Stellen oder legen Sie keine Flüssigkeit enthaltenden Objekte auf das Produkt.
11. Stellen Sie sicher, dass die elektrische Last die Angaben auf dem Schild nicht überschreitet.
12. Stellen Sie sicher, dass der umgebende Bereich trocken ist, bevor Sie das Gerät an die Stromquelle anschließen.
13. Sorgen Sie dafür, dass das Produkt richtig ausgerichtet ist.
14. Ziehen Sie bei Gewittern und vor längerer Nichtbenutzung des Gerätes den Netzstecker.
15. Stellen Sie sicher, dass die Belüftungsöffnungen des Produkts nicht blockiert werden. Installieren Sie das Produkt gemäß Anleitung des Herstellers.
16. Verlegen Sie das Netzkabel so, dass es keinen Tritten ausgesetzt ist und nicht geknickt wird, insbesondere nahe an Steckern und Steckdosen oder am Austritt aus dem Produkt.
17. Der Netzadapter sollte an eine möglichst nahe am Produkt befindliche Netzdose angeschlossen werden, damit in Notfällen sofort der Stecker gezogen werden kann.

Das unten gezeigte Symbol warnt davor, dass im Gehäuse des Produkts nicht isolierte gefährliche Spannungen vorliegen, durch die für den Benutzer Stromschlaggefahr bestehen kann.



Das unten gezeigte Symbol verweist auf das Vorhandensein wichtiger Anleitungen zu Betrieb und Wartung (Instandhaltung) in der Begleitdokumentation des Produkts.



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.

Leitfaden zur Eingabe von Akkorden

Akkordeingabe mit Fingered 1 und Fingered 2

C		C6 *1 *3	
Cm		Cm6 *2 *3	
Cdim		Cadd9	
Caug *3		Cmadd9	
C\flat5		C69 *3	
Csus4 *3		Cm69 *3	
Csus2 *3		C7 (\flat9)	
C7		C7 (9)	
Cm7 *3		C7 (\sharp9)	
CM7		C7 (\sharp11)	
CmM7		C7 (\flat13)	
Cdim7 *3		C7 (13)	
CdimM7		Cm7 (9)	
C7\flat5 *3		Cm7 (11) *3	
Cm7\flat5 *3		CM7 (9)	
CM7\flat5		CmM7 (9)	
Caug7		C5 (Nur Grundton und 5-te) *4	
CaugM7		C8 (Nur Grundton oder Grundton plus Oktave) *4	
C7sus4			

*1 Bei Fingered 2 als Am7 interpretiert.

*2 Bei Fingered 2 als Am7⁵ interpretiert.

*3 Umkehrform in manchen Fällen nicht unterstützt.

*4 Full Range Chord nicht unterstützt.

Akkordeingabe mit Fingered 3 und Full Range Chord

Zusätzlich zu den Akkorden, die mit Fingered 1 und Fingered 2 eingegeben werden können, werden auch die folgenden Akkorde erkannt.

$\frac{C\#}{C}$	$\frac{D}{C}$	$\frac{F}{C}$	$\frac{F\#}{C}$	$\frac{G}{C}$	$\frac{A^b}{C}$	$\frac{A}{C}$	$\frac{B^b}{C}$	$\frac{C\#m}{C}$	$\frac{Dm}{C}$	$\frac{Fm}{C}$
$\frac{F\#m}{C}$	$\frac{Gm}{C}$	$\frac{A^bm}{C}$	$\frac{Am}{C}$	$\frac{B^bm}{C}$	$\frac{Bm}{C}$	$\frac{C\#dim}{C}$	$\frac{Ddim}{C}$			
$\frac{Fdim}{C}$	$\frac{F\#din}{C}$	$\frac{Gdim}{C}$	$\frac{A^bdin}{C}$	$\frac{Adin}{C}$	$\frac{Bdin}{C}$	$\frac{A^b7}{C}$	$\frac{F7}{C}$			
$\frac{Fm7}{C}$	$\frac{FM7}{C}$	$\frac{A^bM7}{C}$	$\frac{F\#m7^b5}{C}$	$\frac{Gm7}{C}$	$\frac{A^badd9}{C}$					

HINWEIS

- Bei Fingered 3 wird die unterste angeschlagene Note als die Basisnote interpretiert. Umkehrformen werden nicht unterstützt.
- Bei Full Range Chord wird ein Akkord als „Fraction“-Akkord interpretiert, wenn die unterste gegriffene Note einen bestimmten Abstand zur benachbarten Note aufweist.
- Im Unterschied zu Fingered 1, 2 und 3 müssen bei Full Range Chord mindestens drei Tasten angeschlagen werden, um einen Akkord zu bilden.

Akkordtabelle

Root Chord Type	C	C [#] /(D ^b)	D	(D [#])/E ^b	E	F	F [#] /(G ^b)	G	(G [#])/A ^b	A	(A [#])/B ^b	B
M												
m												
dim												
aug												
1 ^b												
sus4												
sus2												
7												
m7												
M7												
mM7												
dim7												
dimM7												
7 ^{1^b}												
m7 ^{1^b}												
M7 ^{1^b}												
aug7												
augM7												
7sus4												

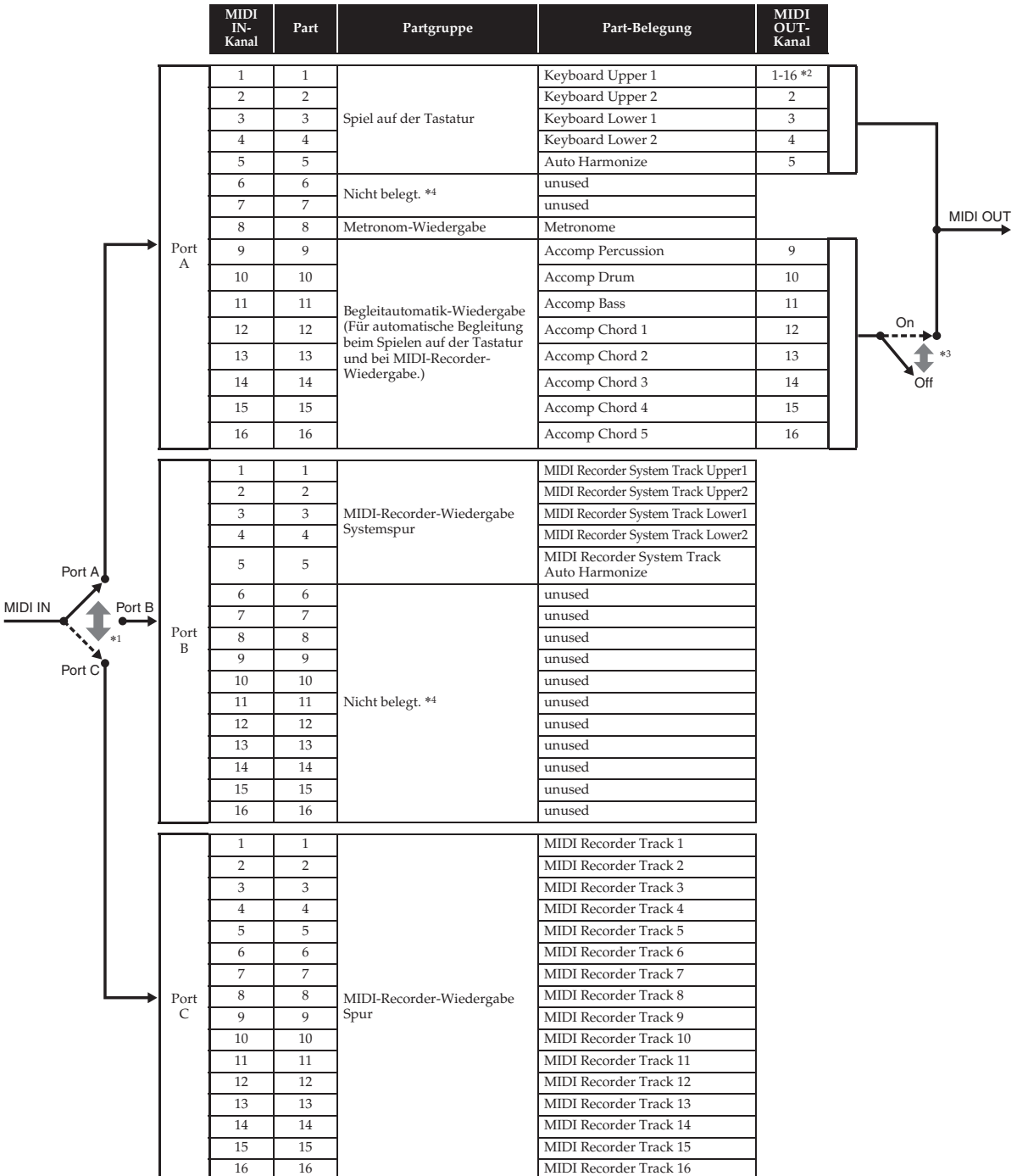
Root Chord Type	C	C \sharp /(D \flat)	D	(D \sharp)/E \flat	E	F	F \sharp /(G \flat)	G	(G \sharp)/A \flat	A	(A \sharp)/B \flat	B
6												
m6												
add9												
madd9												
69												
m69												
7 (b9)												
7 (9)												
7 (#9)												
7 (#11)												
7 (b13)												
7 (13)												
m7 (9)												
m7 (11)												
M7 (9)												
mM7 (9)												
5												
8												

• Da der Eingabebereich für Akkorde begrenzt ist, werden einige der oben gezeigten Akkorde von diesem Modell eventuell nicht unterstützt.

Part- und MIDI-Kanal-Belegungen und Diagramm

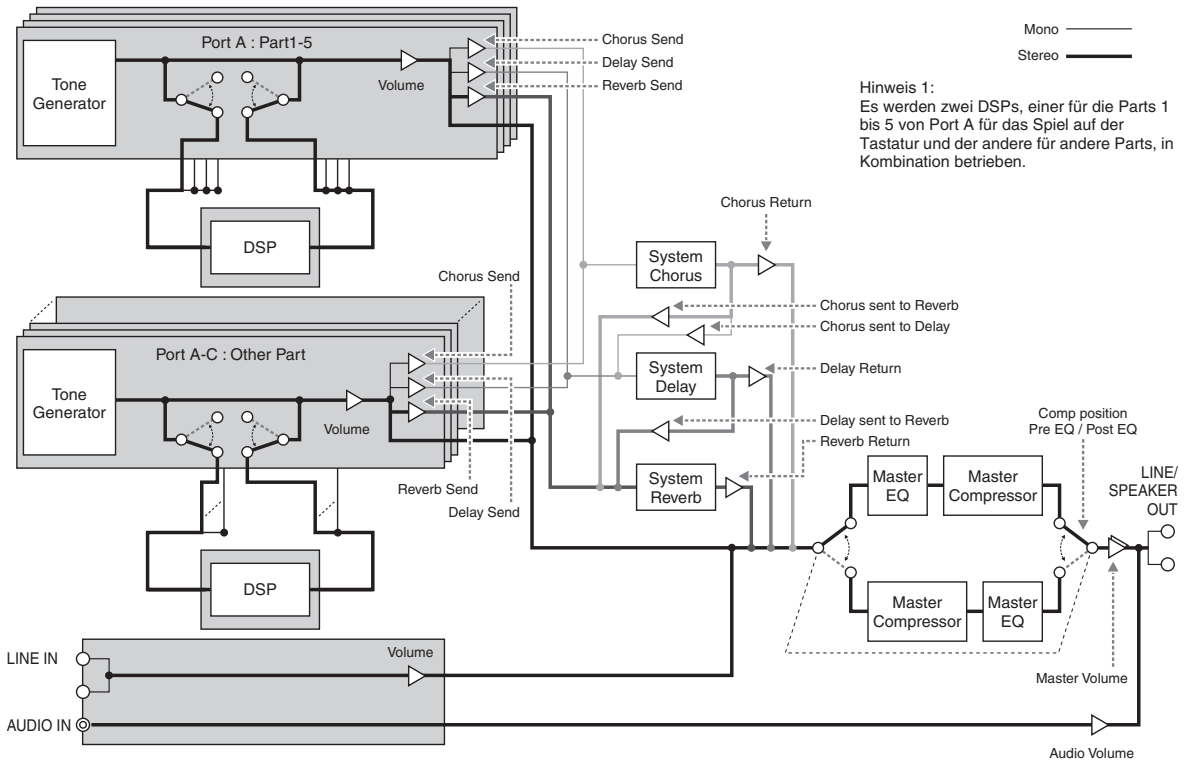
Die Klangquelle dieses Digitalpianos unterstützt simultane Wiedergabe von 48 Parts, der MIDI-Standard unterstützt aber nur die Handhabung der Informationen von bis zu 16 Parts. In der Folge werden die 48 Parts des Digitalpianos auf drei 16-Part-Ports verteilt, was dem Äquivalent von drei eingebauten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

■ Port- und MIDI-Kanal-Part-Belegungen



- *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



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 Note ON Note OFF	0 9nH v = 1 - 127 0 8nH v = 0 - 127	0 9nH v = 1 - 127 0 9nH v = 0, 8nH v = 0 - 127	
After Touch Key's Ch's	X X	X O	
Pitch Bender	O	O	
Control Change #2	0 1 5 6, 37 10 11 17 18 19 64 65 66 67 72	0 1 5 6, 37 10 11 17 18 19 64 65 66 67 72	Bank's select Modulation Portamento Time Sensitivity LSE, MSB Volume Pan Expression Exp. Parameter1*3 Exp. Parameter2*3 DSP Parameter1*3 DSP Parameter2*3 DSP Parameter3*3 DSP Parameter4*3 Sustain Portamento Switch Sostenuto Sustain Pedal Sustain Pedal Resonance Release time



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

CASIO®

