

CTK-2000 CTK-3000

BEDIENUNGSANLEITUNG

Bitte bewahren Sie alle Informationen für spätere Referenz auf.

Sicherheitsmaßnahmen

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

G

Wichtig!

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

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



Diese Markierung trifft nur auf EU-Länder zu.



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
Bornbarch 10, 22848 Norderstedt, Germany

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

Allgemeine Anleitung..... G-2

- Zehnergastatur (13) benutzen G-4
- Einstelltaste benutzen (13) G-4

Vorbereitung zum Spielen G-5

- Anbringen des Notenständers G-5
- Stromversorgung G-5

Spielen auf dem Digital-Keyboard..... G-6

- Einschalten und spielen G-6
- Kopfhörer benutzen G-6
- Anschlagempfindlichkeit der Tastatur einstellen (Anschlagdynamik) (nur CTK-3000) G-7
- Metronom benutzen G-8

Einstellen der Keyboard-Sounds..... G-9

- Zwischen Sounds von verschiedenen Instrumenten wählen G-9
- Hall (Reverb) verwenden G-10
- Pedal verwenden G-10
- Tonhöhe ändern (Transponierung, Stimmung) G-11
- Tonhöhe von Noten mit Pitchbend-Rad variieren (nur CTK-3000) G-11
- Sound sampeln und auf dem Keyboard spielen (Sampling) G-12
- Gesampelten Sound in einem Rhythmus verwenden (Drum-Zuweisung) G-14

Abspielen der vorprogrammierten Songs G-15

- Demo-Songs abspielen G-15
- Einzelnen Song abspielen G-15

Keyboard-Spielen an vorprogrammierten Songs lernen G-19

- Phrasen G-19
- Ablauf der Step-Up-Lektion G-19
- Song, Phrase und Part zum Üben wählen G-20
- Lektionen 1, 2 und 3 G-21
- Lektionseinstellungen G-22
- Auto-Step-Up-Lektion verwenden G-23

„Music Challenge“-Keyboard-Game G-25

Benutzen der Begleitautomatik..... G-27

- Nur den Rhythmus-Part spielen lassen G-27
- Alle Parts spielen lassen G-28
- Begleitautomatik effektiv einsetzen G-30
- One-Touch-Preset verwenden G-31

Anschließen von externen Geräten G-32

- Computer anschließen G-32
- MIDI-Einstellungen G-33
- Audiogeräte anschließen G-35

Referenz..... G-36

- Störungsbeseitigung G-36
- Technische Daten G-38
- Vorsichtsmaßregeln zur Benutzung G-39
- Songliste G-40
- Akkordtabelle G-41

MIDI Implementation Chart

Mitgeliefertes Zubehör

- **Notenständer**
 - **Songbuch**
 - **Beipackzettel**
 - Vorsichtsmaßregeln hinsichtlich der Sicherheit
 - Anhang
 - Sonstige (Garantieschein usw.)
- Änderungen des Zubehörfumfangs ohne vorausgehende Ankündigung vorbehalten.

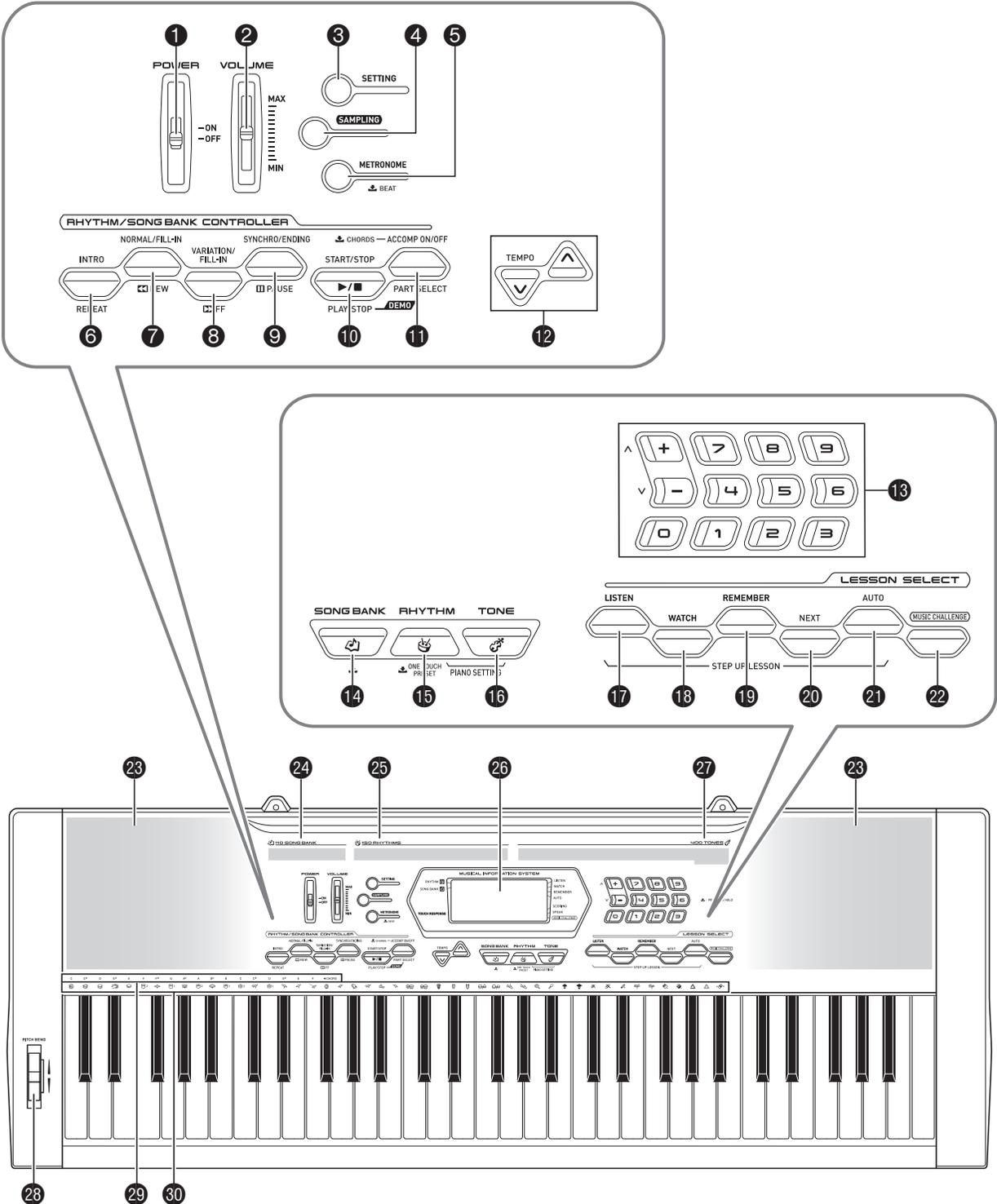
Separat erhältliches Zubehör

- Näheres über separat für dieses Produkt erhältliches Zubehör finden Sie im CASIO Keyboard-Katalog, der beim Fachhändler verfügbar ist, sowie auf der CASIO Website unter folgender Adresse (URL):

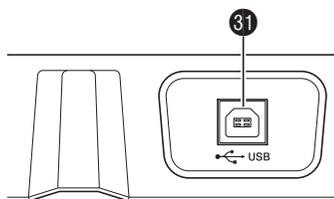
<http://world.casio.com/>

Allgemeine Anleitung

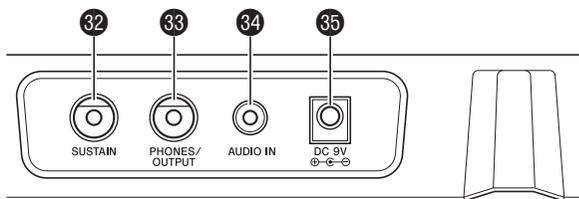
- In dieser Anleitung bezieht sich die Bezeichnung „Digital-Keyboard“ auf das CTK-2000/CTK-3000.
- Die Illustrationen in dieser Bedienungsanleitung zeigen das CTK-3000.
- **In dieser Bedienungsanleitung sind Tasten und sonstige Bedienelemente mit den unten gezeigten Nummern bezeichnet.**



- ❶ **POWER** (Stromschalter) ☞ G-6
- ❷ **VOLUME** (Lautstärkereglер) ☞ G-6
- ❸ **SETTING** (Einstelltaste) ☞ G-4
- ❹ **SAMPLING** (Samplingtaste) ☞ G-12
- ❺ **METRONOME** (Metronomtaste) ☞ G-8
- ❻ **INTRO, REPEAT** (Intro- & Wiederholtaste)
☞ G-16, 17, 22, 30
- ❼ **NORMAL/FILL-IN, REW**
(Normal/Fill-In- & Rücklaufaste) ☞ G-16, 20, 27, 30
- ❽ **VARIATION/FILL-IN, FF**
(Variation/Fill-In- & Vorlaufaste) ☞ G-16, 20, 30
- ❾ **SYNCHRO/ENDING, PAUSE**
(Synchro/Outro- & Pausetaste) ☞ G-16, 30, 31
- ❿ **START/STOP, PLAY/STOP**
(Start/Stop- & Wiedergabe/Stop-aste)
☞ G-15, 16, 18, 21, 22, 27
- ⓫ **ACCOMP ON/OFF, PART SELECT**
(Begleitung-Ein/Aus- & Partwahlaste)
☞ G-15, 18, 20, 22, 28, 34
- ⓬ **TEMPO** (Tempotasten) ☞ G-8, 17, 31
- ⓭ Zifferntasten, [-] / [+] -Tasten ☞ G-4
- ⓮ **SONG BANK** (Songbankaste) ☞ G-15, 17, 20
- ⓯ **RHYTHM, ONE TOUCH PRESET**
(Rhythmus- & One-Touch-Preset-aste)
☞ G-9, 27, 31
- ⓰ **TONE** (Klangfarbetaste) ☞ G-6, 9
- ⓱ **LISTEN** (Hören-aste) ☞ G-21
- ⓲ **WATCH** (Sehen-aste) ☞ G-21
- ⓳ **REMEMBER** (Erinnern-aste) ☞ G-22
- ⓴ **NEXT** (Weiter-aste) ☞ G-20
- ⓵ **AUTO** (Automatik-aste) ☞ G-23
- ⓶ **MUSIC CHALLENGE** (Music-Challenge-aste)
☞ G-25
- ⓷ Lautsprecher
- ⓸ Songbank-Liste
- ⓹ Rhythmenliste
- ⓺ Display
- ⓻ Klangfarbenliste
- ⓼ **PITCH BEND** (Pitchbend-Rad) (nur CTK-3000)
☞ G-11
- ⓽ Akkord-Grundtonnamen ☞ G-28
- ⓾ Schlaginstrumente-Liste ☞ G-9



❶ **USB-Port** ☞ G-32

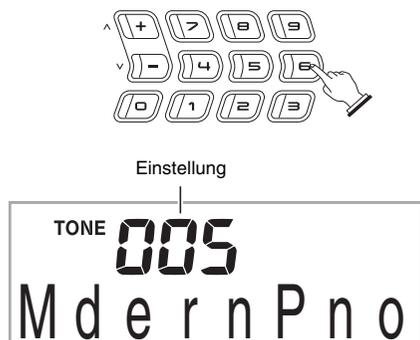


- ❶ **SUSTAIN** (Sustain-Buchse) ☞ G-10
- ❶ **PHONES/OUTPUT**
(Kopfhörer-/Ausgangsbuchse) ☞ G-6, 35
- ❶ **AUDIO IN** (Audio-Eingangsbuchse) ☞ G-12, 35
- ❶ **DC 9V**-Anschluss ☞ G-5



Zehntertastatur (13) benutzen

Verwenden Sie die Zifferntasten und die Tasten [-] und [+] zum Ändern der Einstellungen der links oben im Display erscheinenden Parameter.



Zifferntasten

Verwenden Sie die Zifferntasten zum Eingeben von Nummern und Werten.

- Geben Sie die gleiche Zahl von Stellen wie beim aktuell angezeigten Wert ein.
Beispiel: Um zum Beispiel die Klangfarben-Nummer 005 einzugeben, drücken Sie 0 → 0 → 5.

HINWEIS

- Über die Zifferntasten können keine negativen Werte eingegeben werden. Verwenden Sie stattdessen [+] (Erhöhen) und [-] (Verringern).

Tasten [-] und [+]

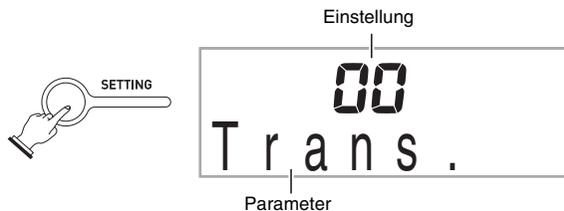
Mit den Tasten [+] (Erhöhen) und [-] (Verringern) können Sie die Nummer bzw. den Wert in der Anzeige ändern.

- Wenn Sie die betreffende Taste gedrückt halten, erfolgt Schnelldurchgang.
- Gleichzeitiges Drücken von beiden Tasten ruft den anfänglichen Vorgabewert bzw. die empfohlene Einstellung zurück.

Einstelltaste benutzen (3)

Mit der Einstelltaste (3) können Sie Einstellungen aufrufen, die zum Wählen von Halltyp, Pedaleffekt usw. dienen.

1. Drücken Sie 3.



2. Drücken Sie als Nächstes 3, bis der Parameter erscheint, dessen Einstellung Sie ändern möchten.

Wiederholtes Drücken von 3 schaltet durch die verfügbaren Parameter.

	Parameter	Display	Siehe Seite
1	Transponierfunktion	Trans.	G-11
2	Begleitungs Lautstärke	AcompVol	G-31
3	Song-Lautstärke	Song Vol	G-17
4	Anschlagdynamik (nur CTK-3000)	Touch	G-7
5	Stimmung	Tune	G-11
6	Hall (Reverb)	Reverb	G-10
7	Fingersatz-Ansage	Speak	G-22
8	Notenführung	NoteGuid	G-23
9	Leistungsbewertung	Scoring	G-23
10	Phrase	PhraseLn	G-23
11	Sampling-Start	SmplAuto	G-13
12	Keyboard-Kanal	Keybd Ch	G-33
13	Navigationskanal	Navi. Ch	G-33
14	Local Control	Local	G-34
15	Begleitung aus	AcompOut	G-34
16	Pedaleffekt	Jack	G-10
17	Pitchbend-Bereich (nur CTK-3000)	Bend Rng	G-11

3. Wenn der gewünschte Parameter angezeigt ist, verwenden Sie bitte die Zehntertastatur (13) zum Ändern seiner Einstellung.

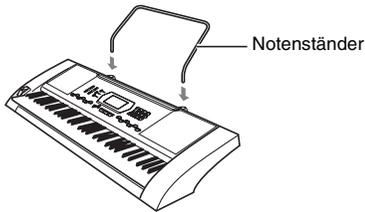
- Wenn Sie längere Zeit keine Bedienung vornehmen, erlischt die Parameter-Einstellung wieder aus dem oberen linken Displaybereich.

! WICHTIG!

- Die Klangfarbe und andere Parameter stellen sich mit jedem Ausschalten des Geräts auf ihre anfänglichen Vorgaben zurück (Seite G-6).

Vorbereitung zum Spielen

Anbringen des Notenständers



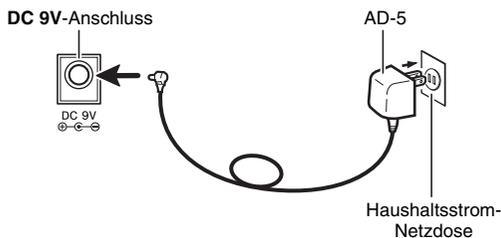
Stromversorgung

Dieses Digital-Keyboards kann wahlweise über einen Netzadapter oder mit Batterien betrieben werden. Es wird empfohlen, normalerweise einen Netzadapter zu verwenden.

- Der Netzadapter AD-5 ist bei diesem Digital-Keyboards nicht inbegriffen. Besorgen Sie ihn bitte separat über Ihren Fachhändler. Näheres zu den Optionen finden Sie auf Seite G-1.

Benutzen des Netzadapters

Verwenden Sie den Netzadapter AD-5, wenn Sie das Digital-Keyboards aus einer Haushaltsstrom-Netzdose mit Strom versorgen möchten.



WICHTIG!

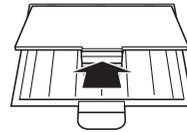
- Schalten Sie das Digital-Keyboards unbedingt aus, bevor Sie den Netzadapter anschließen oder abtrennen.

Betrieb mit Batterien

WICHTIG!

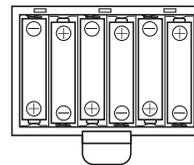
- Schalten Sie das Gerät unbedingt aus, bevor Sie die Batterien einlegen.
- Besorgen Sie sich bitte sechs handelsübliche Mignonbatterien (Größe AA). Verwenden Sie keine Oxyride-Batterien oder andere Batterien auf Nickelbasis.

1. Öffnen Sie den Batteriefachdeckel am Boden des Digital-Keyboards.

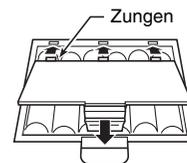


2. Legen Sie sechs Mignonbatterien in das Batteriefach ein.

Vergewissern Sie sich, dass die Batterien mit den Polen \oplus und \ominus wie in der Illustration gezeigt ausgerichtet sind.

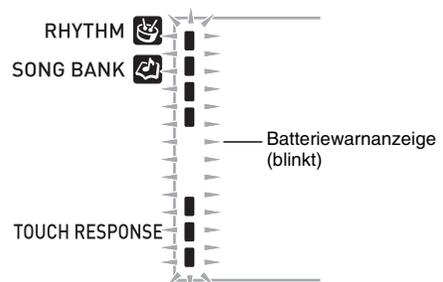


3. Schieben Sie den Batteriefachdeckel mit den Zungen in die Löcher auf der Seite des Batteriefachs und schließen Sie den Deckel.

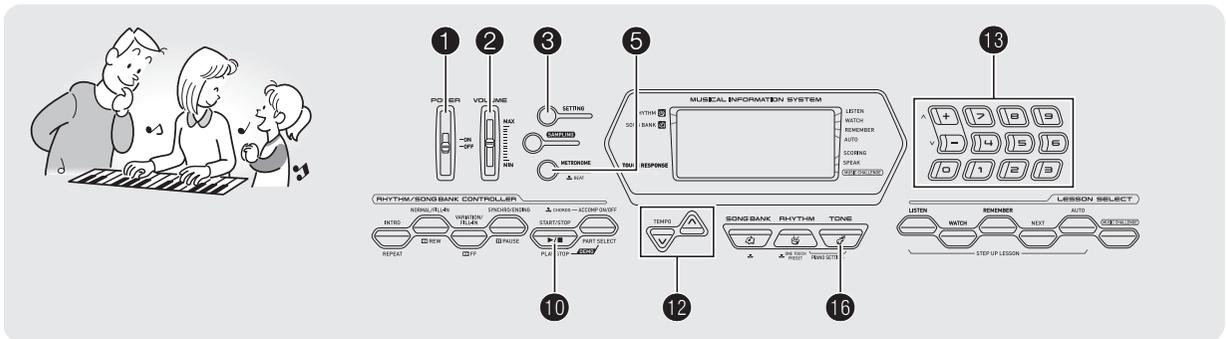


Batteriewarnanzeige

Die unten gezeigte Anzeige beginnt zu blinken, wenn die Batterieladung nicht mehr ausreichend ist. Ersetzen Sie die Batterien durch neue.



Spielen auf dem Digital-Keyboard

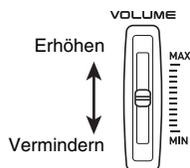


Einschalten und spielen

1. Schalten Sie ❶ ein.

Dies schaltet den Strom ein.

2. Spielen Sie probeweise etwas auf der Tastatur. Stellen Sie mit ❷ die Lautstärke ein.



❗ WICHTIG!

- Durch Ausschalten des Keyboards werden alle aktuellen Einstellungen und gesampelte Sounds (Seite G-12) gelöscht. Beim nächsten Einschalten stellt sich das Keyboard auf die anfänglichen Vorgabe-Einstellungen zurück.

Ausschaltautomatik (bei Batteriebetrieb)

Wenn Sie zur Stromversorgung Batterien verwenden, schaltet sich das Keyboard nach circa sechs Minuten ohne Bedienung automatisch aus. Bei Stromversorgung über den Netzadapter ist die Ausschaltautomatik deaktiviert.

■ Ausschaltautomatik deaktivieren

Sie können die Ausschaltautomatik deaktivieren, um sicherzustellen, dass z.B. während eines Konzerts keine Abschaltung erfolgt.

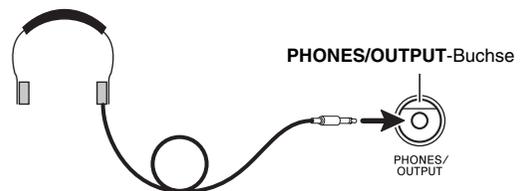
1. Halten Sie beim Einschalten des Stroms ❶ gedrückt.

Dies deaktiviert die Ausschaltautomatik.

Kopfhörer benutzen

Das Anschließen eines Kopfhörers schaltet die Tonausgabe über die eingebauten Lautsprecher stumm, so dass Sie auch spät nachts üben können, ohne andere zu stören.

- Bitte nehmen Sie vor dem Anschließen des Kopfhörers unbedingt die Lautstärke zurück.



❗ HINWEIS

- Ein Kopfhörer ist im Zubehör des Digital-Keyboards nicht enthalten.
- Bitte besorgen Sie sich den gewünschten Kopfhörer im Handel. Näheres zu den Optionen finden Sie auf Seite G-1.

❗ WICHTIG!

- Bitte hören Sie nicht über längere Zeit mit sehr hoher Lautstärke über Kopfhörer. Dies könnte eine Gehörschädigung zur Folge haben.
- Falls Sie einen Kopfhörer verwenden, für den ein Adapterstecker erforderlich ist, ziehen Sie beim Abtrennen des Kopfhörers bitte unbedingt auch den Adapterstecker aus der Buchse.

Anschlagempfindlichkeit der Tastatur einstellen (Anschlagdynamik) (nur CTK-3000)

Die Anschlagdynamik passt die Tonlautstärke an die Bewegung (Geschwindigkeit) des Tastenanschlags an. Damit bietet das Keyboard auch einen Teil der Ausdrucksmöglichkeiten eines akustischen Pianos.

Tonlautstärke der Keyboard-Tasten

Die Tonlautstärke hängt von der Anschlaggeschwindigkeit des Tastenanschlags ab.

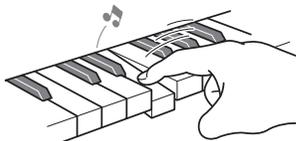
Vielfach herrscht der Eindruck vor, dass ein Ton auf einer Klaviertastatur um so lauter erklingt, je stärker die betreffende Taste gedrückt wird. Tatsächlich richtet sich die Lautstärke der angeschlagenen Noten aber danach, mit welcher Geschwindigkeit die jeweilige Taste bewegt wird. Die Note ertönt lauter, wenn die Taste schneller bewegt wird, und leiser, wenn man sie langsamer nach unten drückt. Wenn Sie dies beim Spielen eines Keyboard-Instruments beachten, können Sie die Tonlautstärke steuern, ohne versucht zu sein, mit den Fingerspitzen zu stark auf die Tasten zu drücken.

Spielbarkeit eines akustischen Pianos

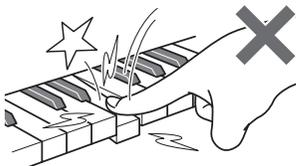
Das Digital-Keyboard bietet ein Anschlaggefühl, das dem eines akustischen Pianos angenähert ist. Die Lautstärke der Noten ändert sich automatisch in Abhängigkeit von der Anschlaggeschwindigkeit.



Schnelles Anschlagen ergibt lautere Noten.



Langsames Anschlagen ergibt leisere Noten.



Versuchen Sie, nicht zu stark zu drücken.

Anschlagempfindlichkeit ändern

Nach dem nachstehenden Vorgehen können Sie einstellen, wie stark die Lautstärke der angeschlagenen Noten in Abhängigkeit von der Anschlaggeschwindigkeit variiert. Wählen Sie die Einstellung, die am besten zu Ihrer Spielweise passt.

1. Drücken Sie wiederholt **Ⓢ**, bis „Touch“ im Display erscheint (Seite G-4).



2. Wählen Sie mit den Tasten [-] und [+] der Zehnertastatur **Ⓢ** eine der drei verfügbaren Anschlagempfindlichkeit-Einstellungen.

Aus (oFF)	Anschlagdynamik ausgeschaltet. Die Tonlautstärke ist unabhängig von der Anschlaggeschwindigkeit konstant.
Typ 1 (1)	Normale Anschlagdynamik
Typ 2 (2)	Höhere Anschlagempfindlichkeit als bei Typ 1

TOUCH RESPONSE

Bei ausgeschalteter Anschlagdynamik ist diese Anzeige erloschen.

Metronom benutzen

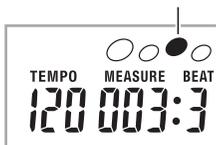
Das Metronom ermöglicht Spielen und Üben zu einem konstanten Takt, der hilft, das Tempo zu halten.

Start/Stopp

1. Drücken Sie 5.

Dies startet das Metronom.

Dieses Muster ändert sich mit jedem Schlag.



2. Drücken Sie erneut 5, um das Metronom zu stoppen.

Zahl der Schläge pro Takt ändern

Sie können das Metronom so einstellen, dass bei jedem Takt des gespielten Songs auf den ersten Schlag ein Glockenton ertönt.

- Sie können 0 oder einen Wert von 2 bis 6 für die Zahl der Schläge pro Takt einstellen.
- Beim Abspielen von vorprogrammierten Songs wird die Zahl der Schläge pro Takt (die bestimmt, wann der Glockenton ertönt) automatisch auf den jeweiligen Song eingestellt.

1. Halten Sie 5 gedrückt, bis die Einstellanzeige für die Schläge pro Takt erscheint.



- Wenn Sie nach dem Erscheinen der Einstellanzeige für die Schläge pro Takt keine Bedienung vornehmen, wechselt das Display wieder auf die Anzeige zurück, die vor dem Drücken von 5 angezeigt war.

2. Geben Sie über die Zehnertastatur 13 die Zahl der Schläge pro Takt ein.

- Der Glockenton ertönt nicht, wenn Sie 0 einstellen. In diesem Falle wird auf alle Schläge ein Klickgeräusch erzeugt. Diese Einstellung empfiehlt sich, wenn man konstant üben möchte, ohne daran denken zu müssen, wie viele Schläge die Takte haben.

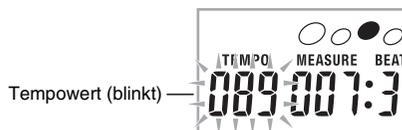
Metronomtempo ändern

Nach der folgenden Anleitung können Sie das Tempo des Metronoms ändern.

1. Drücken Sie 12.

Drücken Sie V (langsamer) und A (schneller) zum Ändern der Tempo-Einstellung. Auf anhaltendes Drücken der Taste erfolgt Schnelldurchgang.

- Wenn Sie V und A gleichzeitig drücken, stellt dies die Tempo-Einstellung auf den Vorgabewert für den aktuell gewählten Song oder Rhythmus zurück.
- Durch Drücken von 12 beginnt der Tempowert im Display zu blinken. Bei blinkendem Tempowert kann dieser über die Zehnertastatur 13 geändert werden. Bitte beachten Sie, dass Führungsnollen erforderlich sind, also 89 als 089 einzugeben ist.
- Das Blinken des Tempowerts stoppt, wenn eine Weile keine Bedienung mehr erfolgt.



Metronom-Lautstärke anpassen

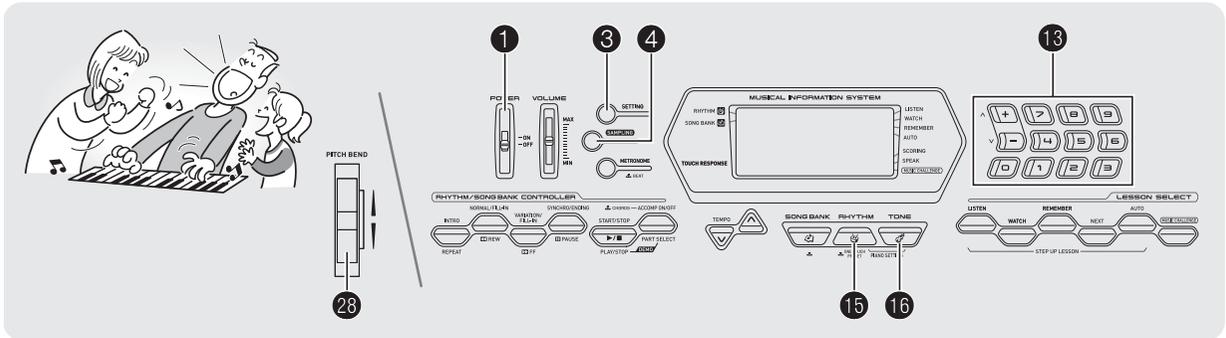
Die Metronom-Lautstärke wird automatisch an den Lautstärkepegel der aktuell gewählten automatischen Begleitung oder des Songs angepasst. Die Metronom-Lautstärke kann nicht separat geregelt werden.

- Näheres zum Ändern der Begleitautomatik-Lautstärke finden Sie auf Seite G-31.
- Näheres zum Ändern der Song-Lautstärke finden Sie auf Seite G-17.

HINWEIS

- Die Lautstärkebalance zwischen der Metronomlautstärke und der Notenlautstärke der Begleitautomatik oder Wiedergabe von vorprogrammierten Stücken ist nicht regelbar.

Einstellen der Keyboard-Sounds

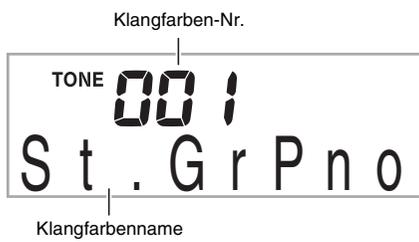


Zwischen Sounds von verschiedenen Instrumenten wählen

Das Digital-Keyboard stellt Ihnen die Klangfarben einer breiten Vielfalt an musikalischen Klängen wie Violine, Flöte, Orchester usw. zur Auswahl. Durch Ändern der verwendeten Instrumente kann sich auch die Atmosphäre eines Songs deutlich verändern.

Instrument für Wiedergabe wählen

1. Drücken Sie **16**.



2. Geben Sie über die Zehntastatur **13** die Nummer der gewünschten Klangfarbe ein.

Nummer und Name der betreffenden Klangfarbe erscheinen im Display.

HINWEIS

- Eine vollständige Liste der verfügbaren Klangfarben finden Sie im separaten „Anhang“.
- Sie können die Nummern von Instrumenten auch über die an der Konsole des Digital-Keyboards angegebenen Klanggruppen kontrollieren.
- Geben Sie die Klangfarbennummer mit den Zifferntasten ein. Geben Sie die Klangfarbennummer mit drei Stellen ein. *Beispiel:* Zum Wählen von 001 bitte 0 → 0 → 1 eingeben.
- Wenn eines der Drum-Sets gewählt ist (Klangfarbennummern 395 bis 400), sind die einzelnen Keyboardtasten mit unterschiedlichen Perkussion-Sounds belegt.

3. Spielen Sie probeweise etwas auf der Tastatur. Die Töne erklingen in der Klangfarbe des gewählten Instruments.



Mit einer Piano-Klangfarbe spielen (Piano-Setup)

1. Drücken Sie gleichzeitig **15** und **16**.

Dies wählt die Klangfarbe eines Flügels (Grand Piano).

Einstellungen

- Klangfarben-Nr: „001“
- Hall (Reverb): „06“
- Transponierfunktion: 00
- Anschlagdynamik: Aus: Ruft die anfängliche Vorgabe zurück
Ein: Keine Änderung
- Pedaleffekt: SUS
- Rhythmusnummer: „131“
- Begleitung: Nur Rhythmus-Part
- Local Control: Ein
- Drum-Zuweisung: Aus

Hall (Reverb) verwenden

Durch Zugeben von Hall wird den Noten ein Nachhall aufgelegt. Sie können die Zeitlänge des Halls einstellen.

1. Drücken Sie wiederholt **3**, bis „Reverb“ im Display erscheint (Seite G-4).



2. Wählen Sie mit den Tasten [-] und [+] in der Zehnertastatur **13** die gewünschte Hall-Einstellung.

Aus (oFF)	Schaltet den Hall aus.
1 bis 10	Je größer die gewählte Zahl, desto länger ist die Halldauer.

Bei ausgeschaltetem Hall ist die Anzeige erloschen.



Pedal verwenden

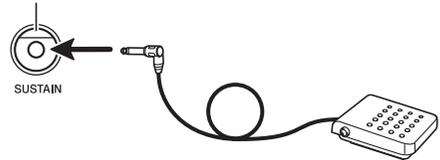
Mit einem Pedal kann der Klang der Noten beim Spielen in verschiedener Weise variiert werden.

- Eine Pedal-Einheit ist bei diesem Digital-Keyboards nicht inbegriffen. Bitte beschaffen Sie es separat über Ihren Fachhändler. Näheres zu den Optionen finden Sie auf Seite G-1.

Pedal-Einheit anschließen

Schließen Sie eine optionale Pedal-Einheit an.

SUSTAIN-Buchse



Pedaleffekt wählen

1. Drücken Sie wiederholt **3**, bis „Jack“ im Display erscheint (Seite G-4).



2. Wählen Sie mit den Tasten [-] und [+] der Zehnertastatur **13** den gewünschten Pedaleffekt.

- Wählbar sind die nachstehenden Pedaleffekte.

Sustain (SUS)	Hält die gespielten Noten, solange das Pedal gedrückt ist. Bei Klangfarben wie Orgel und ähnlichen Instrumenten werden die Noten auch ohne Drücken des Pedals gehalten.
Sostenuto (SoS)	Hält die gespielten Noten, wenn das Pedal gedrückt wird, bevor die Tastaturtasten freigegeben werden.
Soft (Sft)	Lässt die gespielten Noten etwas weicher klingen, solange das Pedal gedrückt ist.
Rhythmus (rHy)	Drücken des Pedals startet oder stoppt die automatische Begleitung oder Song-Wiedergabe.

Tonhöhe ändern (Transponierung, Stimmung)

Tonhöhe in Halbtonschritten ändern (Transponierung)

Mit der Transponierfunktion können Sie die Tonhöhe in Halbtonschritten ändern. Dadurch kann die Tonhöhe spontan an die eines Sängers angenähert werden.

- Der Einstellbereich der Transponierung beträgt -12 bis +12 Halbtöne.

1. Drücken Sie .



2. Wählen Sie mit den Tasten [-] und [+] der Zehnertastatur die gewünschte Transponierungseinstellung.

Feinstimmen (Tuning)

Verwenden Sie die Tuning-Funktion, wenn Sie die Tonhöhe zum Abstimmen auf andere Instrumente geringfügig variieren möchten. Auch bevorzugen manche Musiker zum Spielen eine leicht veränderte Tonhöhe. Mit der Tuning-Funktion können Sie die Stimmung des Keyboards exakt auf die Wiedergabe von einer CD feinabstimmen.

- Der Feineinstellbereich beträgt -99 bis +99 Cent.

1. Drücken Sie wiederholt , bis „Tune“ im Display erscheint (Seite G-4).



2. Nehmen Sie mit den Tasten [-] und [+] der Zehnertastatur die Feinabstimmung vor.

Tonhöhe von Noten mit Pitchbend-Rad variieren (nur CTK-3000)

Mit dem Pitchbend-Rad können Sie die Tonhöhe von Noten gleitend anheben und absenken. Diese Technik ermöglicht die Erzeugung von Effekten wie beim „Biegen“ von Noten auf einem Saxofon oder einer E-Gitarre.

Mit dem Pitchbend-Rad spielen

1. Drehen Sie das links auf dem Keyboard befindliche 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.

- Schalten Sie das Keyboard nicht bei gedrehtem Pitchbend-Rad ein.



Pitchbend-Bereich festlegen

Nach dem folgenden Vorgehen können Sie einstellen, wie stark die Tonhöhe der Note durch das Drehen des Pitchbend-Rads nach oben oder unten verändert wird. Sie können einen Bereich von 0 bis 12 Halbtönen (eine Oktave) anweisen.

1. Drücken Sie wiederholt , bis „Bend Rng“ im Display erscheint (Seite G-4).



2. Stellen Sie mit den Tasten [-] und [+] der Zehnertastatur den gewünschten Bereich ein.

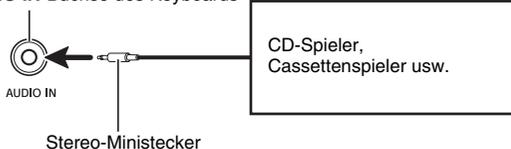
Sound sampeln und auf dem Keyboard spielen (Sampling)

Mit dem Digital-Keyboard können Sie einen Sound von einem tragbaren Audio-Player oder anderen Gerät sampeln und anschließend auf dem Keyboard spielen. Beispielsweise können Sie das Bellen Ihres Hundes sampeln und den Sound dann in einer Melodie verwenden. Sie können auch Passagen von einer CD sampeln und verwenden. Die Samplingfunktion ist ein hervorragendes Hilfsmittel zur Erzeugung kreativer neuer Sounds.

Anschluss

Schließen Sie ein externes Gerät an.

AUDIO IN-Buchse des Keyboards



HINWEIS

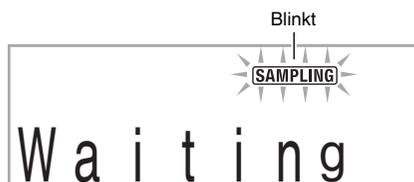
- Bitte halten Sie für den Anschluss die geeigneten Anschlusskabel (im Fachhandel erhältlich) bereit. Die Anschlusskabel müssen an einem Ende einen Stereo-Ministecker und am anderen Ende einen für das jeweilige externe Gerät geeigneten Stecker besitzen.

WICHTIG!

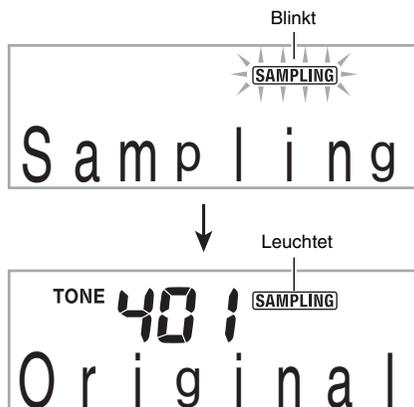
- Schalten Sie das externe Gerät und das Digital-Keyboard vor dem Anschließen aus.
- Die gesampelten Sounds werden monaural gespeichert.

Einen Sound sampeln und spielen

1. Stellen Sie am externen Gerät und am Digital-Keyboard die Lautstärke niedrig ein.
2. Schalten Sie das externe Gerät und dann das Digital-Keyboard ein.
3. Drücken Sie **4**.
Dies schaltet auf Aufnahmebereitschaft.



4. Geben Sie vom externen Gerät den Sound ein.
Das Digital-Keyboard startet automatisch das Sampling und stoppt nach einer Sekunde.
Die Sampling-Aufnahme wird als Klangfarbe Nr. 401 gespeichert.



5. Spielen Sie probeweise etwas auf der Tastatur.

HINWEIS

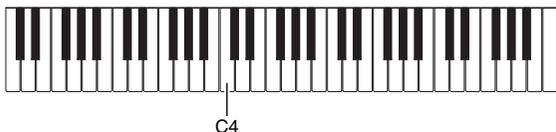
- Das Sampling startet nicht, wenn der Lautstärkepegel des externen Geräts zu niedrig ist.
- Jede neue Sampling-Aufnahme ersetzt die für Klangfarbe Nr. 401 bereits vorhandenen Daten. Die alten Daten werden gelöscht.

Ausschalten löscht die Sampling-Daten!

Durch Ausschalten des Stroms werden etwaige gesampelte Sounddaten des Keyboards gelöscht.

■ So werden gesampelte Sounds gespielt

Durch Drücken des Mittleren Cs (C4) wird der Originalsound wiedergeben. Die Tasten links und rechts von C4 spielen den Sound in anderen Tonhöhen.



Sampling-Vorgang manuell starten

1. Drücken Sie wiederholt **ON**, bis „Smp|Auto“ im Display erscheint (Seite G-4).



2. Drücken Sie in der Zehnertastatur **13** die Taste [-], um Einstellung OFF zu wählen.

Dies aktiviert das manuelle Sampling. Bei dieser Einstellung startet das Sampling erst wenn **4** gedrückt wird.

! WICHTIG!

- Wenn für die obige Einstellung „OFF“ gewählt ist, startet das Sampling nicht schon beim Drücken, sondern erst, wenn Sie **4** wieder freigeben. Das Sampling startet nicht, wenn Sie **4** weiter gedrückt halten.

Effekt auf gesampelten Sound auflegen

Sie können auf den als Klangfarbe Nr. 401 gespeicherten Sound verschiedene Effekte anwenden.

1. Geben Sie über die Zehnertastatur **13** eine Klangfarbennummer von 402 bis 411 ein.

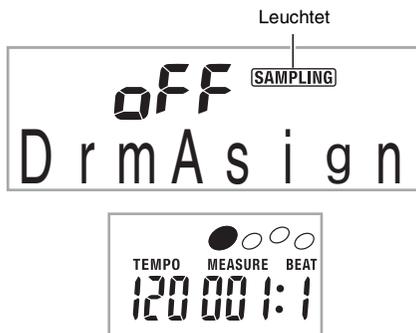
Die Klangfarbennummer 402 bis 411 stehen für Effekte, die Klangfarbennummer 401 zugewiesen sind. Durch Wählen einer Klangfarbe wird der gesampelte Sound wie unten beschrieben zusammen mit dem entsprechenden Effekt als Loop (Schleife) abgespielt.

	Effekt-name	Beschreibung
402	Loop 1	Loopt den gesampelten Sound.
403	Loop 2	Loopt den gesampelten Sound und hebt die Tonhöhe des nachklingenden Sounds an, wenn die Keyboardtaste freigegeben wird.
404	Loop 3	Loopt den gesampelten Sound und senkt die Tonhöhe des nachklingenden Sounds ab, wenn die Keyboardtaste freigegeben wird.
405	Tonhöhe 1	Ändert die Tonhöhe zunehmend von niedrig auf hoch.
406	Tonhöhe 2	Ändert die Tonhöhe abnehmend von hoch auf niedrig.
407	Tonhöhe 3	Ändert die Tonhöhe abnehmend von hoch auf niedrig und hebt sie dann beim Freigeben der Taste an.
408	Tremolo	Lässt die Lautstärke zwischen hoch und niedrig wechseln.
409	Funny 1	Gibt Vibrato zu und ändert die Tonhöhe in allmählich zunehmender Weise.
410	Funny 2	Lässt die Tonhöhe zwischen hoch und niedrig wechseln.
411	Funny 3	Gibt Vibrato zu und ändert die Tonhöhe von niedrig auf hoch.

Gesampelten Sound in einem Rhythmus verwenden (Drum-Zuweisung)

Mit dem nachstehenden Vorgehen können Sie ein Schlaginstrument durch einen gesampelten Sound ersetzen und automatische Begleitrhythmen (Seite G-27) mit dem gesampelten Sound abspielen lassen.

1. Drücken Sie gleichzeitig **3** und **4**.



Wenn Sie nicht innerhalb einer gewissen Zeit den nächsten Schritt ausführen, wechselt das Display auf die vorherige Anzeige zurück.

2. Wählen Sie mit den Tasten [-] und [+] in der Zehnertastatur **13** den Typ der Drum-Zuweisung.

Aus (oFF)	Der gesampelte Sound ertönt nicht.
Typ 1 (dr1)	Ersetzt Pauke und kleine Trommel des Rhythmus durch den gesampelten Sound.
Typ 2 (dr2)	Ersetzt mehr Schlaginstrumente als Typ 1 durch den gesampelten Sound.

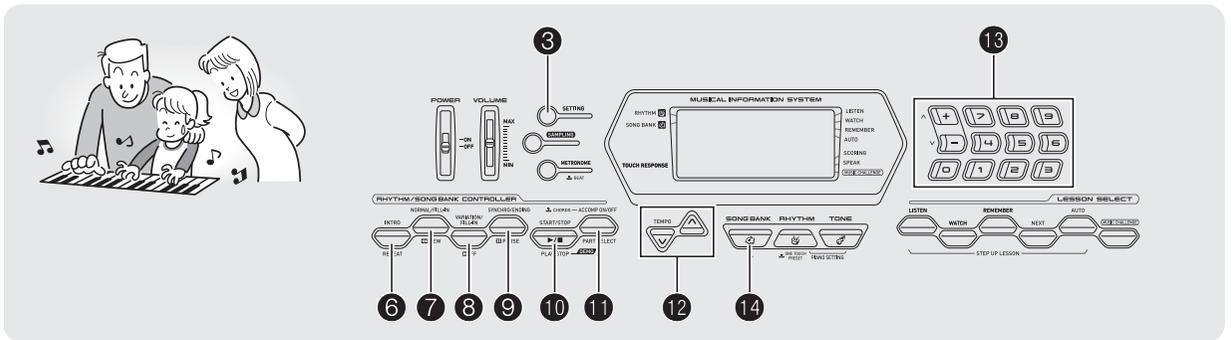
3. Starten Sie die Rhythmuswiedergabe (Seite G-27).

Der Rhythmus wird entsprechend der in Schritt 2 gewählten Drum-Zuweisung wiedergegeben.

HINWEIS

- Falls der Rhythmus keine Pauke und kleine Trommel einbezieht, ertönt der gesampelte Sound nicht, wenn Typ 1 gewählt ist.
- Die Rhythmen Nr. 140 und 142 bis 150 verwenden keine Schlaginstrumente, so dass der gesampelte Sound nicht ertönt, wenn diese Rhythmusnummern gewählt werden.

Abspielen der vorprogrammierten Songs



Dieses Digital-Keyboard besitzt fest vorprogrammierte Musikstücke, die als „Songs“ bezeichnet werden. Sie können die vorprogrammierten Songs beliebig anhören oder zum Üben dazu mitspielen.

HINWEIS

- Außer zum Hörvergnügen können Sie die vorprogrammierten Songs auch zum Üben mit dem Lenssystem (Seite G-19) verwenden.

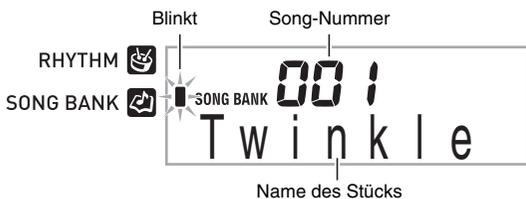
Demo-Songs abspielen

Gehen Sie zum Abspielen der vorprogrammierten Songs (001 bis 090) wie nachstehend beschrieben vor.

1. Drücken Sie gleichzeitig 10 und 11.

Damit startet die Wiedergabe der Demo-Songs. Die Demo-Wiedergabe setzt sich fort, bis Sie sie wieder stoppen.

- Eine vollständige Liste der verfügbaren Songs finden Sie auf Seite G-40.
- Die Demo-Wiedergabe startet stets mit Song-Nummer 001.



2. Um bei laufender Demo-Wiedergabe zu einem anderen Titel zu wechseln, stellen Sie bitte mit den Tasten [-] und [+] der Zehner-tastatur 13 die gewünschte Song-Nummer ein (Seite G-4).

Dadurch springt die Demo-Wiedergabe zum Song der eingegebenen Nummer.

- Die Zifferntasten der Zehner-tastatur 13 sind zum Wählen eines Songs nicht verwendbar.

3. Zum Stoppen der Demo-Wiedergabe drücken Sie bitte 10.

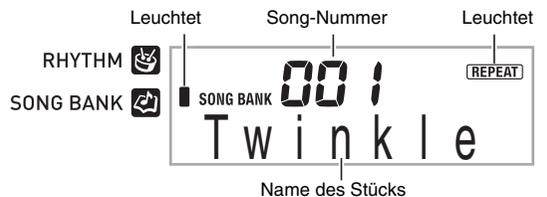
Die Demo-Wiedergabe setzt sich fort, bis Sie sie mit 10 stoppen.

Einzelnen Song abspielen

Zum Abspielen eines einzelnen Songs gehen Sie bitte wie unten beschrieben vor. Sie können bei der Song-Wiedergabe auf dem Keyboard mitspielen.

Start/Stop

1. Drücken Sie 14.

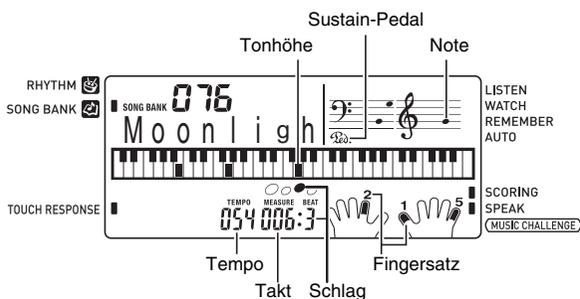


2. Geben Sie über die Zehner-tastatur 13 die Nummer des gewünschten Songs ein.

- Eine vollständige Liste der verfügbaren Songs finden Sie auf Seite G-40.
- Die Namen der Songgruppen finden Sie auf der Konsole des Digital-Keyboards.

3. Drücken Sie 10.

Damit startet die Wiedergabe des Songs.



4. Drücken Sie erneut 10, um die Wiedergabe zu stoppen.

Die Song-Wiedergabe setzt sich fort (Wiederholbetrieb), bis Sie sie mit 10 stoppen. Sie können die Wiederholungsfunktion mit 6 deaktivieren („REPEAT“-Anzeige erlischt im Display).

Pause, Vorwärtsspringen, Rückwärtsspringen

Zum Schalten auf Pause, Vorwärtsspringen und Rückwärtsspringen gehen Sie bitte wie nachstehend beschrieben vor.

■ Pause

1. Drücken Sie 9.

Dies schaltet die Song-Wiedergabe auf Pause.

2. Drücken Sie erneut 9, um die Wiedergabe von der Stelle fortzusetzen, an der auf Pause geschaltet wurde.

■ Vorwärtsspringen

1. Drücken Sie 8.

Damit springt die Song-Wiedergabe zum nächsten Takt weiter. Mit jedem Drücken von 8 springen Sie um einen Takt weiter. Wenn Sie 8 gedrückt halten, erfolgt Schnelldurchgang, bis Sie die Taste wieder freigeben.

- Drücken von 8 bei gestoppter Song-Wiedergabe bewirkt Phrasen-Vorwärtssprung in der Lernfunktion (Seite G-20).



■ Rückwärtssprung

1. Drücken Sie 7.

Damit springt die Song-Wiedergabe zum vorherigen Takt zurück. Mit jedem Drücken von 7 springen Sie um einen Takt zurück. Wenn Sie 7 gedrückt halten, erfolgt Schnelldurchgang, bis Sie die Taste wieder freigeben.

- Drücken von 7 bei gestoppter Song-Wiedergabe bewirkt Phrasen-Rückwärtssprung in der Lernfunktion (Seite G-20).

Bestimmte Takte wiederholt abspielen

Mit dem Vorgang dieses Abschnitts können Sie bestimmte Takte beim Üben zum Mitspielen abspielen lassen, bis Sie sie im Griff haben. Sie können den zu übenden Abschnitt durch Einstellen des Starttakts und Endtakts anweisen.



1. Drücken Sie 6, um den Song-Wiederholbetrieb vorübergehend anzuhalten („REPEAT“ erlischt im Display).

2. Wenn die Song-Wiedergabe den Takt erreicht, den Sie als Starttakt wünschen, drücken Sie bitte 6.

Dies stellt den Takt als Starttakt ein.



3. Wenn die Song-Wiedergabe den Takt erreicht, den Sie als Endtakt wünschen, drücken Sie bitte wieder 6.

Dies stellt den Takt als Endtakt ein und startet den Wiederholbetrieb mit den Takten des angewiesenen Bereichs.

- Während des Wiederholbetriebs können Sie mit 9 auf Pause schalten sowie mit 8 vorwärts und mit 7 rückwärts springen.



4. Erneutes Drücken von 6 schaltet auf normale Wiedergabe zurück.

Ändern der Songnummer löscht den Start- und Endtakt des Wiederholbetriebs.



Wiedergabegeschwindigkeit (Tempo) ändern

Nach dem folgenden Vorgehen können Sie die Wiedergabegeschwindigkeit (Tempo) verlangsamen, wenn Sie z.B. schwierige Passagen üben.

1. Drücken Sie 12.

Drücken Sie V (langsamer) und A (schneller) zum Ändern der Tempo-Einstellung. Auf anhaltendes Drücken der Taste erfolgt Schnelldurchgang.

- Gleichzeitiges Drücken von V und A schaltet den laufenden Song auf sein ursprüngliches Vorgabtempo zurück.
- Durch Drücken von 12 beginnt der Tempowert im Display zu blinken. Bei blinkendem Tempowert kann dieser über die Zehnertastatur 13 geändert werden. Das Blinken des Tempowerts stoppt, wenn eine Weile keine Bedienung mehr erfolgt.
- Ändern der Song-Nummer stellt den Song auf sein ursprüngliches Vorgabtempo zurück.

Song-Lautstärke anpassen

Nach dem folgenden Vorgehen können Sie die Lautstärkebalance zwischen Ihrem Spiel auf dem Keyboard und der Song-Wiedergabe anpassen.

1. Drücken Sie wiederholt 9, bis „Song Vol“ im Display erscheint (Seite G-4).



2. Passen Sie mit den Tasten [-] und [+] der Zehnertastatur 13 die Song-Lautstärke an.

In der Klangfarbe der Song-Wiedergabe mitspielen

Nach dem folgenden Vorgehen können Sie für das Mitspielen auf dem Keyboard die gleiche Klangfarbe wie die des abgespielten Songs wählen.

1. Halten Sie nach dem Wählen eines Songs etwa zwei Sekunden lang 14 gedrückt, bis der angezeigte Klangfarbename auf den Namen der Song-Klangfarbe wechselt.

- Wenn die aktuell gewählte Klangfarbe mit der des Songs übereinstimmt, bleibt die Anzeige im Display unverändert.

2. Spielen Sie auf dem Keyboard mit.

HINWEIS

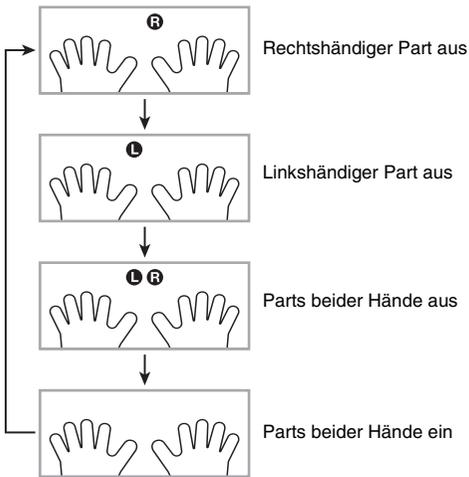
- Wenn Sie einen Song mit unterschiedlichen Klangfarben für die rechte und linke Hand wählen, wird dem Keyboard die Klangfarbe des Parts der rechten Hand zugewiesen.

Abschalten des Parts einer Hand zum Üben (Partwahl)

Sie können während der Song-Wiedergabe den Part der rechten oder linken Hand abschalten und das Mitspielen zum anderen Part üben.

1. Wählen Sie mit **11** den auszuschaltenden Part.

Wiederholtes Drücken von **11** ändert die Einstellung wie unten gezeigt.



2. Drücken Sie **10**.

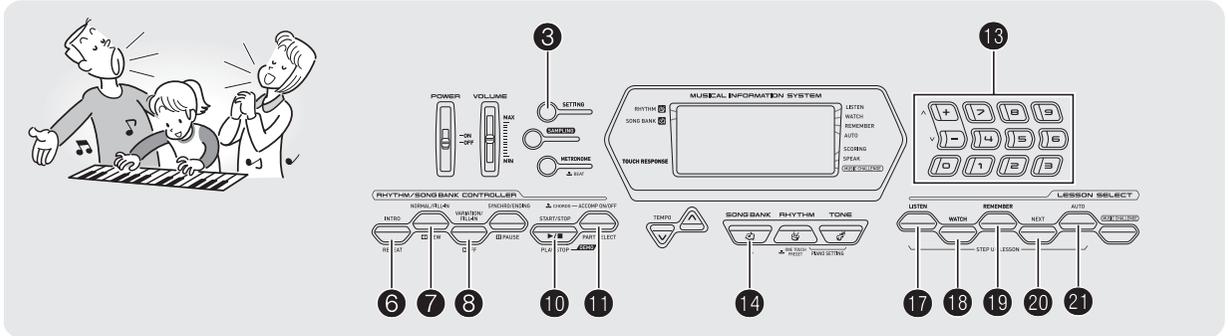
Dies startet die Wiedergabe entsprechend der in Schritt 1 gewählten Einstellung.

HINWEIS

- Bei Wiedergabe mit nur einem Part werden nur die Noten des ausgeschalteten Parts im Display angezeigt.



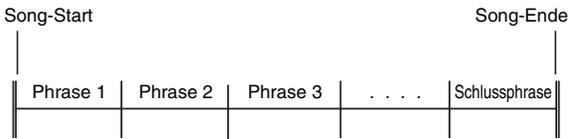
Keyboard-Spielen an vorprogrammierten Songs lernen



Das beste Vorgehen zum Erlernen eines Songs besteht darin, diesen in kleinere Abschnitte (Phrasen) zu zerlegen, um diese getrennt zu üben, bevor man dann den ganzen Song spielt. Das Digital-Keyboard besitzt eine Step-Up-Lernfunktion, die Ihnen dabei hilft.

Phrasen

Die vorprogrammierten Songs sind bereits in Phrasen unterteilt, um das Lernen zu vereinfachen.



Ablauf der Step-Up-Lektion

In der Step-Up-Lektion üben Sie Schritt für Schritt für jede Phrase eines Songs den Part der rechten Hand, den Part der linken Hand und dann beide Parts gemeinsam. Wer alle Phrasen gemeistert hat, meistert auch den Song.

Phrase 1

- Rechte Hand, Lektion 1, 2, 3
- Linke Hand, Lektion 1, 2, 3
- Beide Hände, Lektion 1, 2, 3



Üben Sie nach diesem Vorgehen auch die Phrasen 2, 3, 4 usw., bis Sie die Schlussphrase des Songs erreicht haben.

Wenn Sie alle Phrasen gemeistert haben, üben Sie den gesamten Song.

Jetzt beherrschen Sie den ganzen Song!



Bei den Lektionen erscheinende Meldungen

Bei den schrittweisen Lektionen erscheinen die folgenden Mitteilungen im Display.

Mitteilung	Beschreibung
<Phrase>	Erscheint, wenn Sie eine Phrase wählen, wenn eine Lektion startet usw. <ul style="list-style-type: none"> Bitte beachten Sie, dass bei bestimmten Phrasen „Wait“ anstelle von „Phrase“ erscheint.
<Wait>	Erscheint, wenn die Lektion mit einer Intro- oder Fill-In-Phrase beginnt, die in den zu übenden Phrasen nicht enthalten ist. Bitte warten Sie mit dem Spielen, bis nach dem Abspielen der nicht einbezogenen Phrase automatisch die nächste Phrase folgt.
NextPhrs	Erscheint, wenn die Lektion automatisch zur nächsten Phrase fortschreitet. Diese Mitteilung erscheint nach einer Phrase, bei der „Wait“ (siehe oben) angezeigt wird, und im Verlauf einer Auto-Step-Up-Lektion (Seite G-23).
From Top	Diese Mitteilung erscheint in Auto-Step-Up-Lektionen (Seite G-23) unmittelbar vor dem Üben von Phrase 1 bis zur aktuell geübten Phrase.
Complete	Erscheint am Ende einer Auto-Step-Up-Lektion (Seite G-23).

Song, Phrase und Part zum Üben wählen

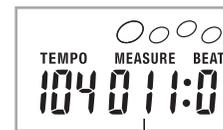
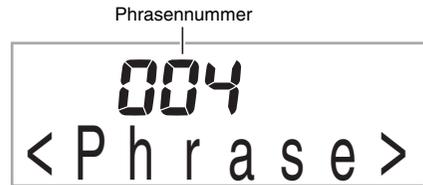
Wählen Sie zuerst den Song, die Phrase und den Part zum Üben.

1. Wählen Sie den zu übenden Song (Seite G-15).

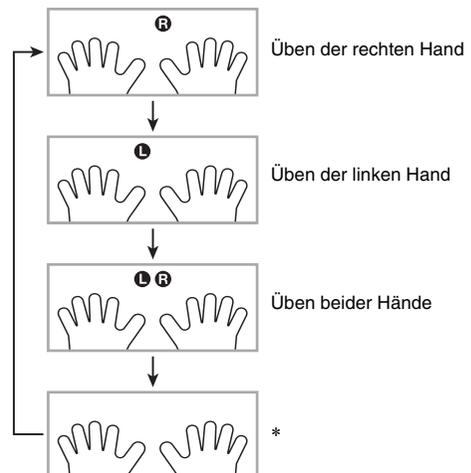
Dies wählt die erste Phrase des Songs.

2. Drücken Sie **20** (oder **8**) zum Weitergehen zur nächsten Phrase oder **7** zum Zurückgehen zur vorherigen Phrase.

- Halten Sie **8** oder **7** gedrückt, um im Schnelldurchgang durch die Phrasen zu blättern.
- Das Keyboard speichert für bis zu 20 Songs, welche Phrase Sie zuletzt geübt haben. Zum Aufrufen der zuletzt geübten Phrase (falls verfügbar) im aktuellen Song halten Sie bitte **20** gedrückt.



3. Wählen Sie mit **11** den zu übenden Part. Wiederholtes Drücken von **11** ändert die Einstellung wie unten gezeigt.



* Diese Anzeige (Einstellung) wird übersprungen, wenn Sie bei laufender Lektion **11** drücken.

4. Halten Sie **13** etwa zwei Sekunden gedrückt.

Die für die Song-Wiedergabe benutzte Klangfarbe wird auch dem Keyboard zugewiesen (Seite G-17).

Lektionen 1, 2 und 3

Jetzt können Sie mit den Lektionen beginnen. Wählen Sie zuerst den Song und den Part, den Sie üben möchten.

Lektion 1: Hören Sie sich den Song an.

Hören Sie sich zuerst einige Male das Beispiel an, um sich damit vertraut so machen, wie der Song klingen sollte.

1. Drücken Sie 17.

Dies startet die Wiedergabe des Beispiels.



Leuchtet — LISTEN
WATCH
REMEMBER
AUTO

2. Zum Stoppen von Lektion 1 drücken Sie bitte 17 oder 10.

Lektion 2: Beobachten Sie, wie der Song gespielt wird.

Spielen Sie den Song auf der Tastatur. In dieser Lektion wird im Display angezeigt, welche Taste als Nächstes zu drücken ist. Die synthetische Stimme der Fingersatz-Ansage gibt dabei an, welcher Finger zu verwenden ist. Schlagen Sie wie angewiesen die korrekten Keyboardtasten an und spielen Sie die Noten. Machen Sie sich keine Sorgen, wenn Sie einmal eine falsche Taste anschlagen. Die Song-Wiedergabe wartet, bis Sie die richtige Note spielen. Lassen Sie sich Zeit und spielen Sie im eigenen Tempo.

1. Drücken Sie 18.

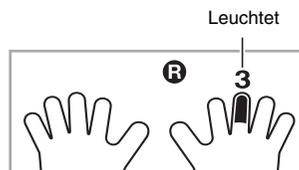
Dies startet Lektion 2.



Leuchtet — LISTEN
WATCH
REMEMBER
AUTO

2. Spielen Sie die im Display und von der Fingersatz-Ansage angewiesenen Noten auf dem Keyboard.

In dieser Lektion wird im Display angezeigt, welche Taste als Nächstes zu drücken ist. Die synthetische Stimme der Fingersatz-Ansage gibt an, welcher Finger zu verwenden ist.



<Empfehlungen zu Lektion 2>

Üben Sie, wie von der Führung angewiesen die richtigen Noten mit den richtigen Fingern zu spielen. Üben Sie das Spielen mit dem richtigen Timing.



Die Song-Wiedergabe wartet, bis Sie die richtige Note spielen.

- Das Keyboard wechselt von Blinken auf konstantes Leuchten.
- Die Notenführung spielt die anzuschlagende korrekte Note an.
- Die Fingersatz-Ansage teilt Ihnen mit, welcher Finger zu verwenden ist.



Anschlagen der richtigen Keyboardtaste setzt die Song-Wiedergabe fort und die Taste für die nächste Note blinkt.

3. Zum Stoppen von Lektion 2 drücken Sie bitte 18 oder 10.

- Wenn Sie in Lektion 2 das Ende erreicht haben, erscheint eine Bewertung Ihres Spiels im Display.

Bravo!	Bestanden! Gehen Sie weiter zur nächsten Lektion.
Again!	Bitte zurückgehen und erneut versuchen.

Lektion 3: Erinnern Sie sich beim Spielen daran, was Sie gelernt haben.

Die Song-Wiedergabe wartet wie in Lektion 2, bis Sie die richtigen Tasten anschlagen, das Digital-Keyboard gibt aber keine Hilfestellung mehr dazu, welche Note als nächste zu spielen ist. Sie müssen sich beim Spielen daran erinnern, was Sie bis Lektion 2 gelernt haben.

1. Drücken Sie 19.

Dies startet Lektion 3.



2. Spielen Sie den Song zur Song-Wiedergabe mit.

<Empfehlungen zu Lektion 3>

Schlagen Sie die in Lektion 2 gelernten Keyboardtasten an.

↓

Die Song-Wiedergabe wartet, bis Sie die richtige Note spielen.

- Die Notenführung spielt die anzuschlagende korrekte Note an.

↓

Falls Sie noch nicht die richtige Keyboardtaste finden, aktiviert das Digital-Keyboard die Keyboard-Führung und die Fingersatz-Ansage teilt Ihnen wie in Lektion 2 mit, welcher Finger zu benutzen ist.

↓

Auf Drücken der richtigen Taste wird die Song-Wiedergabe fortgesetzt.

3. Zum Stoppen von Lektion 3 drücken Sie bitte 10 oder 10.

- Wenn Sie in Lektion 3 das Ende erreicht haben, erscheint wie in Lektion 2 eine Bewertung Ihres Spiels im Display.

Einen bestimmten Song ganz bis zum Ende spielen

Wenn Sie in den Lektionen 1, 2 und 3 alle Phrasen erfolgreich geübt haben, sollten Sie als Nächstes versuchen, den ganzen Song von Anfang bis Ende zu spielen.

1. Schalten Sie mit 11 die Parts beider Hände aus und drücken Sie dann 10.

Versuchen Sie, mit beiden Händen zu spielen und sehen Sie dann, wie das Digital-Keyboard Ihre Leistung bewertet.

Lektionseinstellungen

Ohne Phrasenwiederholung spielen

Sie können die Phrasen-Wiederholungsfunktion für die Lektionen 1, 2 und 3 ausschalten.

1. Drücken Sie 6.

Dies deaktiviert die wiederholte Phrasenwiedergabe.



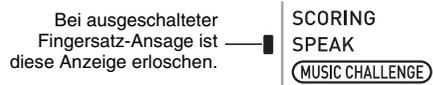
Fingersatz-Ansage ausschalten

Mit dem folgenden Vorgehen können Sie die Fingersatz-Ansage abschalten, die in den Lektionen 2 und 3 mitteilt, mit welchem Finger die jeweilige Note zu spielen ist.

1. Drücken Sie wiederholt 9, bis „Speak“ im Display erscheint (Seite G-4).



2. Drücken Sie in der Zehnertastatur 13 die Taste [-], um Einstellung OFF zu wählen.



Notenführung ausschalten

Mit dem folgenden Vorgehen können Sie die Notenführung ausschalten, die in den Lektionen 2 und 3 die jeweils zu spielende Note anspielt.

1. Drücken Sie wiederholt **Ⓢ**, bis „NoteGuid“ im Display erscheint (Seite G-4).



2. Drücken Sie in der Zehntastatur **Ⓜ** die Taste [-], um Einstellung OFF zu wählen.

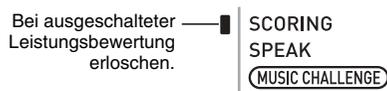
Leistungsbewertung ausschalten

Anhand des nachstehenden Vorgehens können Sie die Bewertungsfunktion ausschalten, die in den Lektionen 2 und 3 Ihre Leistung beurteilt und eine Bewertung anzeigt.

1. Drücken Sie wiederholt **Ⓢ**, bis „Scoring“ im Display erscheint (Seite G-4).



2. Drücken Sie in der Zehntastatur **Ⓜ** die Taste [-], um Einstellung OFF zu wählen.



Lektionswiedergabe ohne Unterteilung der Songs in Phrasen

Wenn die Phrasenfunktion ausgeschaltet ist, laufen die Lektionen ohne Aufteilung in Phrasen vom Anfang bis zum Ende des gesamten Songs weiter.

1. Drücken Sie wiederholt **Ⓢ**, bis „PhraseLn“ im Display erscheint (Seite G-4).



2. Drücken Sie in der Zehntastatur **Ⓜ** die Taste [-], um Einstellung OFF zu wählen.

Auto-Step-Up-Lektion verwenden

Bei der Auto-Step-Up-Lektion schaltet das Digital-Keyboard automatisch durch die Lektionen weiter.

1. Wählen Sie den zu übenden Song und Part (Seite G-15).

2. Drücken Sie **Ⓜ**.

Hören Sie sich die erste Phrase von Lektion 1 an.

- In Lektion 1 wird das Beispiel für die Phrase nur einmal wiedergegeben und dann zu Lektion 2 weiterschaltet.



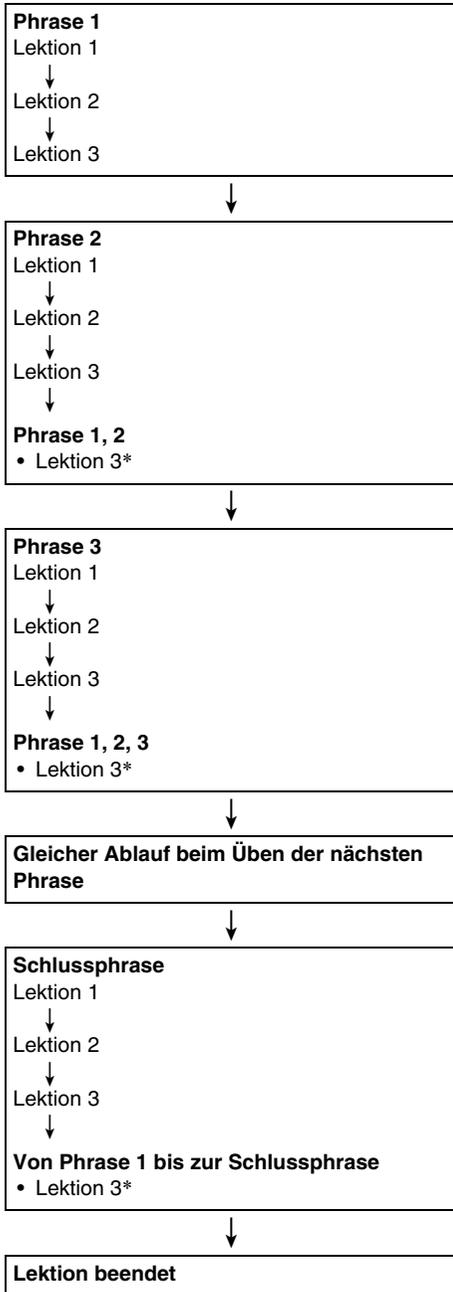
3. Die Auto-Step-Up-Lektion stoppt automatisch, wenn es Ihnen gelungen ist, alle Lektionen erfolgreich zu absolvieren.

- In den Lektionen 2 und 3 schaltet das Digital-Keyboard zur nächsten Lektion weiter, wenn Sie eine „Bravo!“-Bewertung erhalten haben.
- Zum Stoppen einer Lektion drücken Sie bitte **Ⓜ** oder **Ⓟ**.

HINWEIS

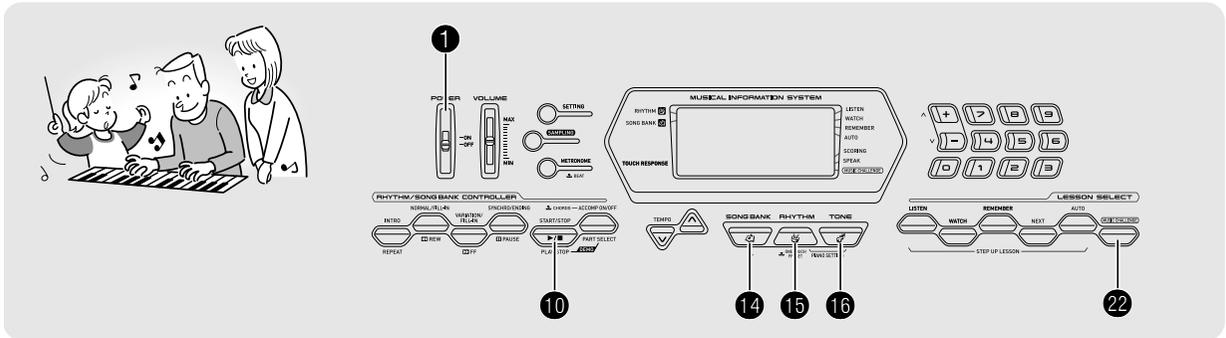
- Während der Auto-Step-Up-Lektion können Sie die mit **Ⓡ**, **Ⓢ** und **Ⓜ** bis **Ⓟ** die Stufe und Phrase ändern.
- Durch Starten der Auto-Step-Up-Lektion werden die Phrasenwiederholung (Seite G-22) und Leistungsbewertung (Seite G-23) automatisch eingeschaltet. Diese Funktion können während der Lektionen nicht ausgeschaltet werden.

■ Ablauf der Auto-Step-Up-Lektion



* Die Auto-Step-Up-Lektion schreitet unabhängig davon, ob die Bewertung „Bravo!“ erhalten wurde, automatisch zur nächsten Phrase weiter.

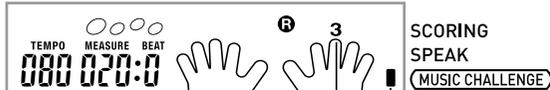
„Music Challenge“-Keyboard-Game



Music Challenge ist ein Game, das Ihre Reaktionsgeschwindigkeit misst, wenn Sie möglichst schnell die von Tastaturanzeigen im Display und der Fingersatz-Führung gezeigten Tasten drücken.

1. Drücken Sie 22.

Damit beginnt eine Taste im Keyboard auf dem Display zu blinken und der „Music Challenge“-Song startet.



Anzahl der restlichen Noten

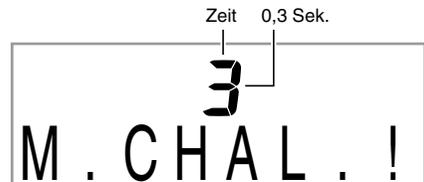
Fingersatz

Während eines Games angezeigt.

2. Sobald die im Display angezeigte Taste von Blinken auf konstantes Leuchten wechselt, drücken Sie diese bitte so schnell wie möglich mit dem angezeigten Finger.

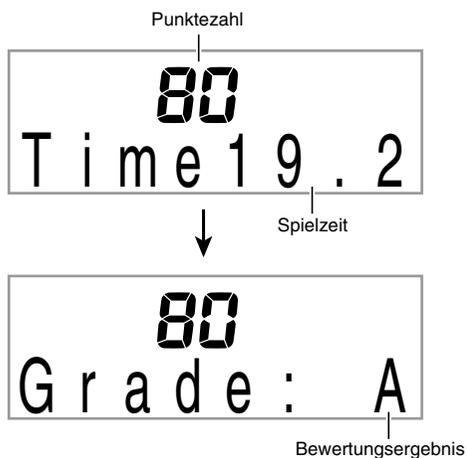
Damit erlischt die Taste im Keyboard auf dem Display, um anzuzeigen, dass Sie die erste Note absolviert haben. Halten Sie sich startbereit, da im Keyboard auf dem Display die nächste Taste zu blinken beginnt.

- Im Display erscheint die Zeit, die Sie zum Drücken der Taste benötigt haben, nachdem diese im Display auf konstantes Leuchten gewechselt hat (Einheit: 0,1 Sek.) Je kürzer die Zeit, desto höher die Punktezahl.
- Wenn Sie eine Taste schon vor dem Wechseln der Taste im Display von Blinken auf Leuchten drücken, wechselt das Game nicht zur nächsten Note.



3. Das Spiel ist zu Ende, wenn Sie sich erfolgreich durch 20 Noten getastet haben.

- Ihre Punktezahl und die Spielzeit erscheinen im Display. Nach einer kurzen Weile erscheint anstelle der Spielzeit ein Bewertungsergebnis. Drücken Sie **14**, **15** oder **16**, um das Bewertungsergebnis wieder aus dem Display zu löschen.
- Sie können das Game jederzeit durch Drücken von **22** oder **10** abbrechen.



Bewertungsergebnis

S	↑ <Hoch> ↓ <Niedrig>
A	
B	
C	
D	

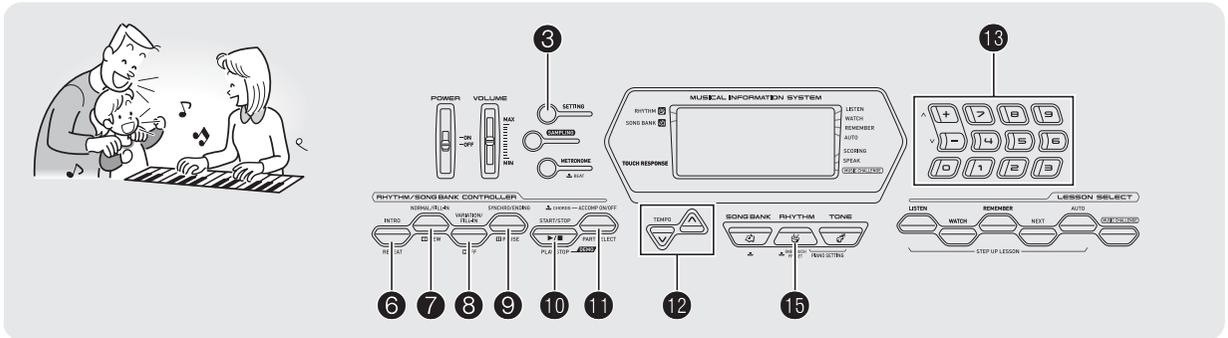
Bewertungsbereiche

HINWEIS

- Die Noten und die Finger der Fingersatz-Führung werden jeweils zufallsbestimmt angezeigt.
- Das Tempo des Game-Songs kann nicht geändert werden.
- Während ein Game läuft, sind außer **1**, **10** und **22** alle Tasten deaktiviert.



Benutzen der Begleitautomatik



Zum Spielen mit Begleitautomatik ist lediglich ein Begleitmuster zu wählen. Zu jedem Akkord, den Sie mit der linken Hand anschlagen, ertönt automatisch die passende Begleitung. Damit können Sie agieren, als ob Ihnen stets eine eigene Begleitgruppe zur Seite stünde.

HINWEIS

- Die Begleitautomatik umfasst die folgenden drei Parts.
 - (1) Rhythmus
 - (2) Bass
 - (3) Harmonie

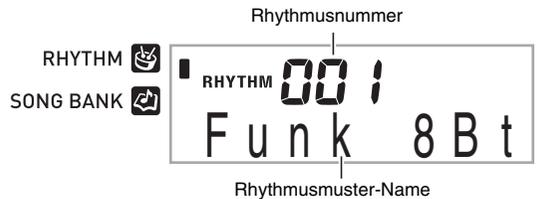
Sie können wahlweise nur den Rhythmus-Part oder alle drei Parts gleichzeitig spielen lassen.

Nur den Rhythmus-Part spielen lassen

Der Rhythmus-Part ist die Grundlage jeder automatischen Begleitung. Das Digital-Keyboards verfügt über eine breite Spanne an vorprogrammierten Rhythmen, einschließlich 8-Beat und Walzer. Gehen Sie zum Spielen des Grundrhythmus-Parts nach der folgenden Anleitung vor.

Nur den Rhythmus-Part starten und stoppen

1. Drücken Sie **15**.



2. Geben Sie über die Zehnertastatur **13** die Nummer der gewünschten Rhythmus ein.

- Näheres zu den einzelnen Rhythmus finden Sie im separaten „Anhang“.
- Sie können die Rhythmusnummern auch über die an der Konsole des Digital-Keyboards angegebenen Rhythmusgruppen kontrollieren.

3. Drücken Sie **10** oder **7**.

Dies startet den Rhythmus.

Dieses Muster ändert sich mit jedem Schlag.



4. Spielen Sie zum Rhythmus mit.

5. Zum Stoppen des Rhythmus drücken Sie bitte **10**.

Alle Parts spielen lassen

Akkorde mit Begleitautomatik spielen

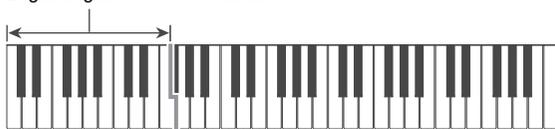
Wenn Sie mit der linken Hand einen Akkord spielen, ergänzt die Begleitautomatik Bass- und Harmonie-Parts zum aktuell gewählten Rhythmus. Sie verfügen damit praktisch über eine abrufbereite eigene Backup-Gruppe.

1. Starten Sie die Wiedergabe des Rhythmus-Parts der Begleitautomatik.

2. Drücken Sie **11.**

Dies aktiviert die Akkordeingabe im Begleitungsbereich der Tastatur.

Begleitungsbereich der Tastatur



Leuchtet

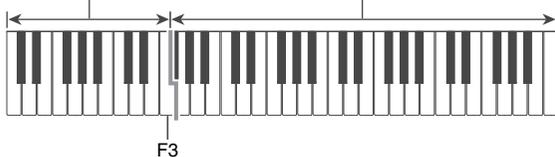


3. Spielen Sie Akkorde im Begleitungsbereich der Tastatur.

Damit werden die Bass- und Harmonie-Parts der Begleitung automatisch zum Rhythmus-Part ergänzt.

Akkorde
(keine Melodie gespielt)

Melodie



Beispiel: Drücken von D-F[#]-A-C im Begleitungsbereich der Tastatur.

Die Begleitung zum D-F[#]-A-C-Akkord (D7) ertönt.



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

5. Erneutes Drücken von **11 schaltet die Begleitung auf nur Rhythmus zurück.**

HINWEIS

- Näheres zum Starten der Begleitautomatik mit dem Anschlagen eines Akkords finden Sie unter „Synchronstart verwenden“ auf Seite G-31.

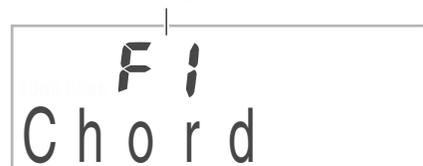
Akkord-Eingabemodus wählen

Sie können zwischen den folgenden Modi zum Eingeben der Akkorde wählen.

- FINGERED 1
- FINGERED 2
- FINGERED 3
- CASIO CHORD
- FULL RANGE CHORD

1. Halten Sie **11 gedrückt, bis die Wählanzeige für den Akkord-Eingabemodus erscheint.**

Akkord-Eingabemodus



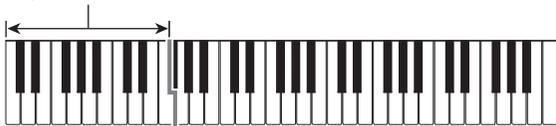
2. Wählen Sie mit den Tasten [-] und [+] der Zehnertastatur **13 den gewünschten Akkord-Eingabemodus.**

- Näheres zu den einzelnen Akkord-Eingabearten finden Sie im separaten „Anhang“.
- Wenn Sie nach dem Erscheinen der Wählanzeige für den Akkord-Eingabemodus keine Bedienung vornehmen, wechselt das Display automatisch auf die Anzeige zurück, die vor dem Gedrückthalten von **11** angezeigt war.

■ FINGERED 1, 2 und 3

Bei diesen drei Eingabearten schlagen Sie 3 oder 4 Noten umfassende Akkorde im Begleitungsbereich der Tastatur an. Bitte beachten Sie, dass bei manchen Akkorden auch die dritte oder fünfte Note gespielt wird, auch wenn Sie diese nicht anschlagen.

Begleitungsbereich der Tastatur



● FINGERED 1

Schlagen Sie die Noten des Akkords auf dem Keyboard an.



● FINGERED 2

Im Unterschied zu FINGERED 1 ist Eingabe der Sexten nicht möglich. m7 oder m7^b5 wird eingegeben.



● FINGERED 3

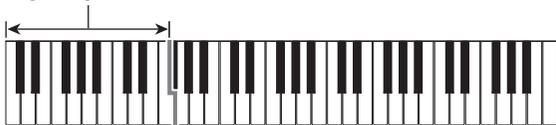
Im Unterschied zu FINGERED 1 können „Fraction“-Akkorde (bitonale Akkorde) der untersten Keyboardnote als Bassnote eingegeben werden.



■ CASIO CHORD

Mit CASIO CHORD können Sie vereinfachte Fingersätze zum Spielen der nachstehend beschriebenen vier Akkordtypen verwenden.

Begleitungsbereich der Tastatur



CASIO CHORD-Fingersätze

Akkordtyp	Beispiel
Dur-Akkorde Die Buchstaben über dem Begleitungsbereich der Tastatur zeigen die Akkorde an, mit denen die jeweilige Taste belegt ist. Auf Anschlagen einer einzelnen Taste im Begleitungsbereich des CASIO CHORD-Modus wird der Dur-Akkord gespielt, der über der betreffenden Taste angegeben ist. Alle Tasten des Begleitungsbereichs, die mit dem gleichen Akkordnamen bezeichnet sind, spielen exakt denselben Akkord.	C (C-Dur)
Moll-Akkorde Drücken Sie zum Spielen eines Moll-Akkords im Begleitungsbereich die Taste für den entsprechenden Dur-Akkord, wobei Sie gleichzeitig aber eine weitere Taste im rechts davon gelegenen Begleitungsbereich drücken.	Cm (C-Moll)
Septakkorde Zum Spielen eines Septakkords drücken Sie im Begleitungsbereich die Taste für den entsprechenden Dur-Akkord, wobei Sie gleichzeitig aber auch zwei andere Tasten im rechts davon gelegenen Begleitungsbereich drücken.	C7 (C-Septime)
Moll-Septakkorde Zum Spielen eines Moll-Septakkords drücken Sie im Begleitungsbereich die Taste für den entsprechenden Dur-Akkord, wobei Sie gleichzeitig aber auch drei andere Tasten im rechts davon gelegenen Begleitungsbereich drücken.	Cm7 (C-Moll-Septime)

HINWEIS

- Beim Spielen von Moll-, Sept- und Moll-Septakkorden spielt es keine Rolle, ob die zusätzlich angeschlagenen Tasten schwarz oder weiß sind.

■ FULL RANGE CHORD

In diesem Modus können Sie den gesamten Umfang der Tastatur zum Spielen von Akkorden und Melodie verwenden.



Begleitungsbereich / Melodiebereich



Begleitautomatik effektiv einsetzen

Begleitmuster-Variationen der Begleitautomatik

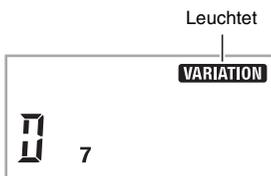
Nach der folgenden Anleitung können Sie Intro- und Ending/Outro-Muster (Einleitungs- und Schlussphrasen), Fill-In-Muster (Zwischenspiel-Phrasen) und Variationen der Begleitautomatik-Grundmuster spielen.

■ Begleitautomatik-Variationen

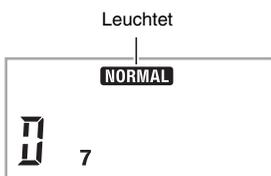
Zu jedem Muster der Begleitautomatik ist ein „Normalmuster“ und ein „Variationsmuster“ vorhanden.

1. Drücken Sie ③.

Dies startet das Variationsmuster.



2. Erneutes Drücken von ⑦ schaltet auf das Normalmuster zurück.



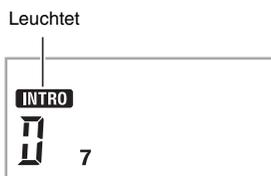
■ Begleitautomatik-Intro

Nach dem nachstehenden Vorgehen können Sie ein mehrere Takte umfassendes Intro (Einleitungsphrase) spielen.

1. Drücken Sie ⑥.

Dies startet das Intro. Wenn das Intro beendet ist, startet das Normalmuster.

- Wenn Sie während der Wiedergabe eines Intros ③ drücken, startet nach Ende des Intros das Variationsmuster.



■ Begleitautomatik-Fill-in (Zwischenspiel)

Nach dem folgenden Vorgehen können Sie während des Vortrags ein Fill-In-Muster spielen.

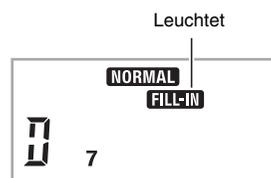
- Ein „Fill-In“ ist eine kurze Phrase, die gespielt werden kann, wenn Sie einen Stimmungswechsel in einem Stück wünschen. Mit einem Fill-in können Sie eine Überleitung zwischen zwei Melodien schaffen oder Akzente setzen.
- Die Normal- und Variationsmuster besitzen jeweils eigenständige eigene Fill-in-Muster.

● Fill-in bei Normalmuster

1. Drücken Sie bei laufender Wiedergabe des Normalmusters ⑦.

Dies ruft das Fill-in des Normalmusters ab.

- Nach Ende des Fill-ins setzt wieder das Normalmuster ein.

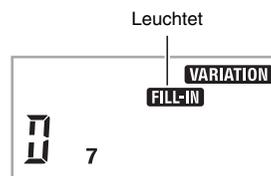


● Fill-in bei Variationsmuster

1. Drücken Sie bei laufender Wiedergabe des Variationsmusters ⑧.

Dies ruft das Fill-in des Variationsmusters ab.

- Nach Ende des Fill-ins setzt wieder das Variationsmuster ein.

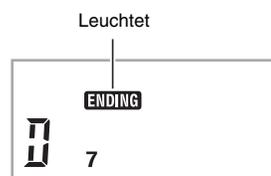


■ Begleitautomatik-Ending/Outro

Nach dem nachstehenden Vorgehen können Sie ein mehrere Takte umfassendes Ending/Outro (Schlussphrase) spielen.

1. Drücken Sie bei laufender Begleitautomatik ⑨.

Dies startet das Ending/Outro, wonach die Wiedergabe der Begleitautomatik automatisch stoppt.



■ Synchronstart verwenden

Nach dem folgenden Vorgehen können Sie das Digital-Keyboard so konfigurieren, dass die Begleitautomatik einsetzt, sobald Sie eine Keyboardtaste drücken.

1. Drücken Sie ⑨.

Dies schaltet die Begleitautomatik auf Startbereitschaft.



2. Spielen Sie einen Akkord auf der Tastatur.

Dies startet den vollständigen Begleitungspart (Normalmuster).

Zum Starten eines anderen Musters als das Normalmuster aus der Synchro-Bereitschaft gehen Sie bitte wie folgt vor.

- Drücken Sie ⑥, um mit dem Intro zu starten.
- Drücken Sie ⑧, um mit dem Variationsmuster zu starten.

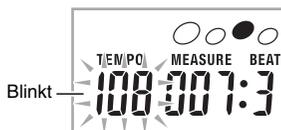
Wiedergabegeschwindigkeit (Tempo) der Begleitautomatik ändern

Nach dem folgenden Vorgehen können Sie das Tempo der Begleitautomatik nach Bedarf anpassen.

1. Drücken Sie ⑫.

Drücken Sie ▼ (langsamer) und ▲ (schneller) zum Ändern der Tempo-Einstellung. Auf anhaltendes Drücken der Taste erfolgt Schnelldurchgang.

- Wenn Sie ▼ und ▲ gleichzeitig drücken, stellt dies die Rhythmus-Einstellung auf den Vorgabewert für den aktuell gewählten Rhythmus zurück.
- Bei blinkendem Tempowert kann dieser über die Zehnertastatur ⑬ geändert werden.
- Wenn Sie nach dem Erscheinen der Tempo-Einstellanzeige keine Bedienung vornehmen, wechselt das Display wieder auf die Anzeige zurück, die vor dem Drücken von ⑫ angezeigt war.



Begleitautomatik-Lautstärke anpassen

Nach dem folgenden Vorgehen können Sie die Balance zwischen Ihrem Spiel auf dem Keyboard und der Lautstärke der Begleitautomatik anpassen.

1. Drücken Sie wiederholt ③, bis „AcompVol“ im Display erscheint (Seite G-4).



2. Passen Sie mit den Tasten [-] und [+] der Zehnertastatur ⑬ die Begleitungslautstärke an.

One-Touch-Preset verwenden

Über One-Touch-Preset stellt das Digital-Keyboard automatisch die Klangfarbe, das Tempo und andere Einstellungen auf das gewählte Rhythmusmuster ein.

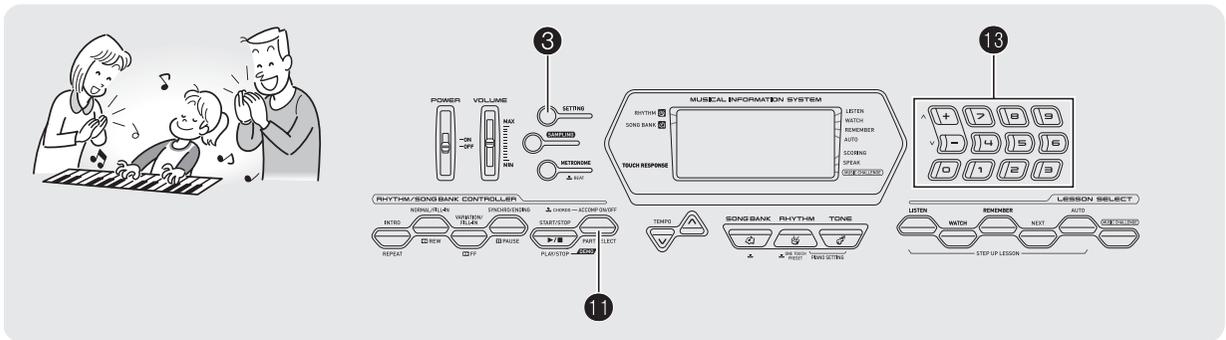
1. Halten Sie ⑮ gedrückt, bis die aktuelle Klangfarbe im Display angezeigt wird.

Dies ruft automatisch die vorprogrammierten One-Touch-Preset-Einstellungen für das aktuell gewählte Rhythmusmuster ab.

2. Spielen Sie einen Akkord auf der Tastatur.

Dies startet automatisch die Begleitung.

Anschließen von externen Geräten



Computer anschließen

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

• Betriebssystem

Windows® XP (SP2 oder später)*1

Windows Vista® *2

Mac OS® X (10.3.9, 10.4.11 oder später, 10.5.2 oder später)

*1: Windows XP Home Edition

Windows XP Professional (32 Bit)

*2: Windows Vista (32 Bit)

• USB-Port

! WICHTIG!

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

Keyboard an den Computer anschließen

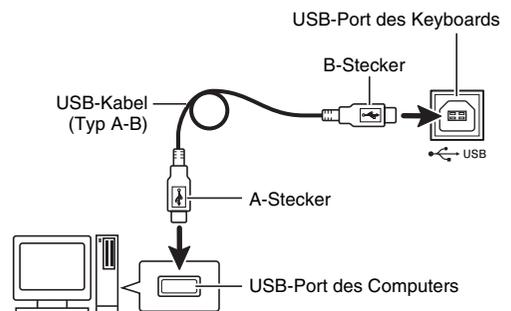
! WICHTIG!

- 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 Keyboard 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 Keyboard an.



3. Schalten Sie das Keyboard ein.

- Falls dies das erste Mal ist, dass Sie das Keyboard an den Computer anschließen, wird auf dem Computer automatisch die zum Senden und Empfangen erforderliche Treibersoftware installiert.

4. Starten Sie die Musiksoftware auf dem Computer.

5. Wählen Sie in den Einstellungen der Musiksoftware eine der folgenden Optionen als MIDI-Standardgerät.

CASIO USB-MIDI: (für Windows Vista, Mac OS X)
USB-Audiogerät: (für Windows XP)

- Näheres zum Wählen des MIDI-Geräts finden Sie in der Benutzerdokumentation der verwendeten Musiksoftware.

! WICHTIG!

- Bitte schalten Sie unbedingt das Keyboard ein, bevor Sie die Musiksoftware auf dem Computer starten.
- Senden und Empfangen über USB ist während der Wiedergabe eines Songbank-Songs deaktiviert (Seite G-15).

HINWEIS

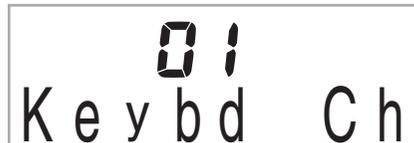
- Wenn die Verbindung erfolgreich hergestellt werden kann, können Sie das USB-Kabel angeschlossen lassen, wenn Sie den Computer und/oder das Keyboard ausschalten.
- Dieses Digital-Keyboard ist mit General MIDI Level 1 (GM) konform.
- Nähere Einzelheiten zu den technischen Daten und Anschlüssen im Zusammenhang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

MIDI-Einstellungen

Keyboard-Kanal

Ein Keyboard-Kanal ist der Kanal, der zum Senden der Daten vom Digital-Keyboard an einen Computer verwendet wird. Sie können zum Senden von Digital-Keyboard-Daten an einen Computer den gewünschten Kanal wählen.

1. Drücken Sie wiederholt **0**, bis „Keybd Ch“ im Display erscheint (Seite G-4).



2. Stellen Sie mit den Tasten [-] und [+] der Zehnertastatur **13** den gewünschten Keyboard-Kanal ein.

Navigationskanäle

Die Navigationskanäle dienen dazu, unter den Notendaten eines Musikstücks, die vom Computer gesendet werden, nur die Noten eines bestimmten Kanals (Parts) für die Displayführung auszuwählen.

■ Navigationskanäle anweisen

Unter den 16 verfügbaren Kanälen (nummeriert von 1 bis 16) können Sie zwei beliebige benachbarte Kanäle (z.B. 05 und 06) als Navigationskanäle anweisen. Der Kanal mit der niedrigeren Nummer ist der linke Navigationskanal (L) und der Kanal mit der größeren Nummer der rechte Navigationskanal (R). Durch Anweisen des rechten Navigationskanals (R) wird automatisch auch der linke Navigationskanal (L) konfiguriert.

1. Drücken Sie wiederholt **0**, bis „Navi. Ch“ im Display erscheint (Seite G-4).



2. Weisen Sie mit der Zehnertastatur **13** den Navigationskanal (R) an.

Dies konfiguriert automatisch die nächstniedrigere Kanalnummer als Navigationskanal (L).

■ **Ton des Navigationskanals ausschalten und den Part auf dem Keyboard spielen**

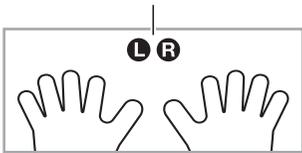
Sie können den Ton von einem oder beiden Navigationskanälen ausschalten und den ausgeschalteten Part selbst auf dem Keyboard spielen.

1. Wählen Sie mit **Ⓛ den auszuschaltenden Kanal.**

Wiederholtes Drücken von **Ⓛ** schaltet wie unten gezeigt durch die Einstellungen (1) bis (4).

- Wenn Sie einen Kanal ausschalten, können Sie dessen Part in der Klangfarbe des ausgeschalteten Parts auf dem Keyboard spielen. Wenn Sie beide Kanäle ausschalten (Option (3)), ertönt Ihr Spiel auf dem Keyboard in der Klangfarbe von Navigationskanal (R).

Anzeige des gewählten Kanals erscheint.



	Navigationskanal (L)		Navigationskanal (R)	
	Ton	Displayführung	Ton	Displayführung
(1) Nur R angezeigt	○	×	×	○
(2) Nur L angezeigt	×	○	○	×
(3) LR angezeigt.	×	○	×	○
(4) LR nicht angezeigt.	○	○	○	○

Local Control

Es gibt Gelegenheiten, zu denen man nicht möchte, dass beim Austauschen von Daten mit einem Computer die Noten, die man auf dem Digital-Keyboard spielt, auch auf dem Keyboard selbst ertönen. Über die Local-Control-Einstellung können Sie dies vermeiden.

1. Drücken Sie wiederholt **Ⓛ, bis „Local“ im Display erscheint (Seite G-4).**



2. Wählen Sie mit den Tasten [-] und [+] der Zehnertastatur **Ⓛ die gewünschte Local-Control-Einstellung.**

Accomp Out

Durch Aktivieren der Einstellung Accomp Out werden die Daten der Begleitautomatik an den Computer ausgegeben.

1. Drücken Sie wiederholt **Ⓛ, bis „AcompOut“ im Display erscheint (Seite G-4).**



2. Verwenden Sie die Tasten [-] und [+] der Zehnertastatur **Ⓛ, um Accomp Out ein- oder auszuschalten.**

Audiogeräte anschließen

Dieses Keyboard kann an handelsübliche Stereoanlagen, Verstärker oder Aufnahmegeräte oder auch an einen tragbaren Audiospieler oder andere Geräte angeschlossen werden.

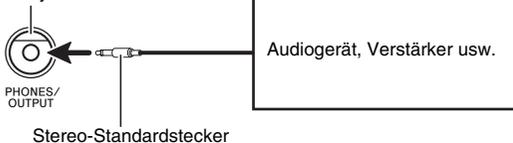
Keyboard-Noten an Audiogeräte ausgeben

Bitte halten Sie für den Anschluss die geeigneten Anschlusskabel (im Fachhandel erhältlich) bereit. Die Anschlusskabel müssen an einem Ende einen Stereo-Standardstecker und am anderen Ende einen für das jeweilige externe Gerät geeigneten Stecker besitzen.

! WICHTIG!

- **Schalten Sie das externe Gerät aus, bevor Sie Anschlüsse vornehmen. Stellen Sie nach dem Anschließen bitte die Lautstärkepegel von Keyboard und externem Gerät leise ein, bevor Sie den Strom ein- oder ausschalten.**
- **Schalten Sie nach dem Anschließen zuerst das Digital-Keyboard und dann das externe Gerät ein.**
- **Falls die Keyboard-Noten bei der Wiedergabe über ein externes Audiogerät verzerrt klingen, stellen Sie bitte am Keyboard den Lautstärkepegel niedriger ein.**

PHONES/OUTPUT-Buchse
des Keyboards



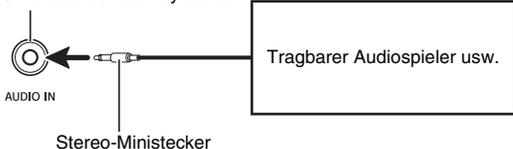
Externes Gerät über das Keyboard wiedergeben

Bitte halten Sie für den Anschluss die geeigneten Anschlusskabel (im Fachhandel erhältlich) bereit. Die Anschlusskabel müssen an einem Ende einen Stereo-Ministecker und am anderen Ende einen für das jeweilige externe Gerät geeigneten Stecker besitzen.

! WICHTIG!

- **Schalten Sie das Keyboard aus, bevor Sie Anschlüsse vornehmen. Stellen Sie nach dem Anschließen bitte die Lautstärkepegel von Keyboard und externem Gerät leise ein, bevor Sie den Strom ein- oder ausschalten.**
- **Schalten Sie nach dem Anschließen zuerst das externe Gerät und dann das Digital-Keyboard ein.**
- **Falls die Noten bei der Wiedergabe verzerrt klingen, stellen Sie bitte am externen Gerät die Lautstärke niedriger ein.**

AUDIO IN-Buchse des Keyboards



Störungsbeseitigung

Symptom	Abhilfe
Mitgeliefertes Zubehör	
Es scheinen nicht alle Teile vorhanden zu sein.	Bitte kontrollieren Sie das gesamte Verpackungsmaterial.
Stromversorgung	
Das Gerät lässt sich nicht einschalten.	<ul style="list-style-type: none"> • Kontrollieren Sie den Netzadapteranschluss bzw. ob die Batterien korrekt ausgerichtet sind (Seite G-5). • Ersetzen Sie die Batterien durch neue oder stellen Sie die Stromversorgung auf den Netzadapter um (Seite G-5).
Das Digital-Keyboard erzeugt einen lauten Ton und schaltet sich dann plötzlich aus.	Ersetzen Sie die Batterien durch neue oder stellen Sie die Stromversorgung auf den Netzadapter um (Seite G-5).
Das Digital-Keyboard schaltet sich nach einigen Minuten plötzlich aus.	Dies kommt vor, wenn die Ausschaltautomatik (Seite G-6) anspricht.
Display	
Das Display erlischt häufig oder blinkt.	Ersetzen Sie die Batterien durch neue oder stellen Sie die Stromversorgung auf den Netzadapter um (Seite G-5).
Im Display bleiben Keyboardtasten oder Noten angezeigt.	Es läuft noch eine Step-Up-Lektion und das Digital-Keyboard wartet darauf, dass Sie die nächste Note des Songs spielen. Stoppen Sie die Lektion, um dies zu vermeiden (Seite G-21).
Der Displayinhalt ist nur direkt von vorn erkennbar.	Dies ist durch die Produkteigenschaften bedingt. Es ist kein Anzeichen für eine Störung.
Ton	
Es geschieht nichts, wenn ich eine Taste der Tastatur drücke.	<ul style="list-style-type: none"> • Passen Sie die Einstellung der Hauptlautstärke an (Seite G-6). • Kontrollieren Sie, ob auf der Rückseite des Digital-Keyboards ein Stecker an die PHONES/OUTPUT-Buchse (🎧) angeschlossen ist. • Schalten Sie den Strom aus und wieder ein, um alle Keyboard-Einstellungen zu initialisieren (Seite G-6).
Beim Spielen auf der linken Seite der Tastatur geschieht nichts oder die Noten sind nicht normal.	Drücken Sie ⏸ zum Deaktivieren der Akkordeingabe im Begleitungsbereich der Tastatur (Seite G-28).
Es geschieht nichts, wenn ich die Begleitautomatik starte.	<ul style="list-style-type: none"> • Bei den Rhythmen 140 und 142 bis 150 erfolgt keine Tonwiedergabe, solange nicht ein Akkord auf der Tastatur gespielt wird. Spielen Sie versuchsweise einen Akkord (Seite G-28). • Kontrollieren Sie die Einstellung der Begleitungslautstärke und passen Sie diese an (Seite G-31). • Schalten Sie den Strom aus und wieder ein, um alle Keyboard-Einstellungen zu initialisieren (Seite G-6).
Es geschieht nichts, wenn ich die Wiedergabe eines vorprogrammierten Songs starte.	<ul style="list-style-type: none"> • Nach dem Drücken der Taste kann es eine Weile dauern, bis die Wiedergabe des Songs beginnt. Warten Sie eine Weile, bis der Song startet. • Kontrollieren Sie die Einstellung der Song-Lautstärke und passen Sie diese an (Seite G-17). • Schalten Sie den Strom aus und wieder ein, um alle Keyboard-Einstellungen zu initialisieren (Seite G-6).
Das Metronom ertönt nicht.	<ul style="list-style-type: none"> • Kontrollieren Sie die Einstellung der Begleitungslautstärke und passen Sie diese an (Seite G-31). • Kontrollieren Sie die Einstellung der Song-Lautstärke und passen Sie diese an (Seite G-17). • Schalten Sie den Strom aus und wieder ein, um alle Keyboard-Einstellungen zu initialisieren (Seite G-6).

Symptom	Abhilfe
Die Noten klingen weiter und stoppen nicht.	<ul style="list-style-type: none"> • Schalten Sie den Strom aus und wieder ein, um alle Keyboard-Einstellungen zu initialisieren (Seite G-6). • Ersetzen Sie die Batterien durch neue oder stellen Sie die Stromversorgung auf den Netzadapter um (Seite G-5).
Der Ton mancher Noten bricht beim Spielen ab.	Die Noten werden gekappt, wenn die Anzahl der erzeugten Noten den Polyphonie-Maximalwert von 48 Stimmen (24 bei manchen Klangfarben) überschreitet. Dies ist kein Anzeichen für eine Störung. Siehe „Maximale Polyfonie“ in der „Klangfarben-Liste“ im separaten „Anhang“.
Die vorgenommene Lautstärke- oder Klangfarben-Einstellung hat sich geändert.	<ul style="list-style-type: none"> • Passen Sie die Einstellung der Hauptlautstärke an (Seite G-6). • Schalten Sie den Strom aus und wieder ein, um alle Keyboard-Einstellungen zu initialisieren (Seite G-6). • Ersetzen Sie die Batterien durch neue oder stellen Sie die Stromversorgung auf den Netzadapter um (Seite G-5).
Die Ausgabelautstärke ändert sich nicht, auch wenn ich meinen Tastenanschlag ändere (nur CTK-3000).	<ul style="list-style-type: none"> • Ändern Sie die Einstellung der Anschlagdynamik (Seite G-7). • Schalten Sie den Strom aus und wieder ein, um alle Keyboard-Einstellungen zu initialisieren (Seite G-6).
Bestimmte Tastaturbereiche weichen in Lautstärke und Klangqualität-Sound etwas von den anderen Tastaturbereichen ab.	Dies ist durch die Produkteigenschaften bedingt. Es ist kein Anzeichen für eine Störung.
Bei bestimmten Klangfarben ändern sich die Oktaven in den Endlagen der Tastatur nicht.	Dies ist durch die Produkteigenschaften bedingt. Es ist kein Anzeichen für eine Störung.
Die Tonhöhe der Noten passt nicht zur Tonhöhe anderer Begleitinstrumente oder klingt im Zusammenspiel mit anderen Instrumenten unstimmig.	<ul style="list-style-type: none"> • Kontrollieren Sie die Einstellungen von Transponierung (Seite G-11) und Feinstimmung (Seite G-11) und passen Sie diese an. • Schalten Sie den Strom aus und wieder ein, um alle Keyboard-Einstellungen zu initialisieren (Seite G-6).
Der Hall von Noten scheint sich plötzlich zu verändern.	<ul style="list-style-type: none"> • Kontrollieren Sie die Hall-Einstellung (Seite G-10) und passen Sie diese an. • Schalten Sie den Strom aus und wieder ein, um alle Keyboard-Einstellungen zu initialisieren (Seite G-6).
Meine gesampelten Sounds sind gelöscht worden.	Die gesampelten Daten werden wieder gelöscht, wenn das Keyboard ausgeschaltet wird (Seite G-13).
Bedienung	
Wenn ich vorwärts oder rückwärts springe, bewegt sich die Sprungfunktion nicht um einen, sondern um mehrere Songtakte weiter.	Wenn die Song-Wiedergabe gestoppt ist oder eine Step-Up-Lektion läuft, erfolgt der Vorwärts- und Rückwärtssprung in Phrasenschritten (Seite G-16).
Computeranschluss	
Der Datenaustausch zwischen dem Digital-Keyboard und dem Computer ist nicht möglich.	<ul style="list-style-type: none"> • Vergewissern Sie sich, dass das USB-Kabel an Keyboard und Computer angeschlossen ist und dass in den Einstellungen der Musiksoftware des Computers das Gerät richtig gewählt ist (Seite G-32). • Schalten Sie das Keyboard aus und schließen Sie die Musiksoftware auf dem Computer. Schalten Sie das Keyboard dann wieder ein und starten Sie die Musiksoftware auf dem Computer neu.

Technische Daten

Modelle	CTK-2000/CTK-3000
Tastatur Anschlagdynamik (nur CTK-3000)	61 standardformatige Tasten 2 Typen, Aus
Max. Polyphonie	48 Noten (24 bei bestimmten Klangfarben)
Klangfarben Vorprogrammierte Klangfarben Sampling-Klänge	400 1 Samplinglänge: 1 Sekunde (fest) Effekte: 10 Typen
Hall (Reverb)	1 bis 10, Aus
Metronom Schläge pro Takt Tempobereich	0, 2 bis 6 30 bis 255
Songbank Musikstücke	110
Step-Up-Lektion Lektionen Lektionspart Funktionen	4 (Hören, Beobachten, Erinnern, Auto) L, R, LR Wiederholungsfunktion, Fingersatz-Ansage, Notenführung, Leistungsbewertung
Music Challenge	20 Noten
Begleitautomatik Rhythmusfiguren	150
Andere Funktionen Transponierfunktion Stimmung	±1 Oktaven (-12 bis +12 Halbtöne) A4 = ca. 440 Hz ±100 Cent
MIDI	16-fach multitimbral, konform zu GM Level 1
Musikinformationssystem	Klangfarbe, Rhythmus, Songbank, Nummern und Namen; Notenlinien-Notation, Fingersatz, Pedalbedienung, Tempo, Takt und Schlagzahl, Akkordname usw.
Pitchbend-Rad (nur CTK-3000) Pitchbend-Bereich	0 bis 12 Halbtöne
Ein-/Ausgänge USB-Port Sustain-Buchse Kopfhörer-/Ausgangsbuchse Audio-Eingangsbuchse	TYPE B Standardbuchse (Sustain, Sostenuto, Soft, Rhythmus-Start/Stop) Stereo-Standardbuchse Ausgangsimpedanz: 200 Ω, Ausgangsspannung: 4,8 V (effektiv) max. Stereo-Minibuchse Eingangsimpedanz: 40 kΩ, Eingangsempfindlichkeit: 200 mV
Gleichspannungseingang	9V DC
Stromversorgung Batterie Batterielebensdauer Netzadapter Ausschaltautomatik	2 Wege 6 Zink-Kohle- oder Alkalibatterien Größe Mignon (AA) Circa 4 Stunden Dauerbetrieb mit Alkalibatterien AD-5 Circa 6 Minuten nach der letzten Tastenbedienung (nur bei Batteriebetrieb wirksam)
Lautsprecher Ausgang	10 cm × 2 2 W + 2 W

Leistungsaufnahme	9 V $\overline{\text{---}}$ 7,7 W
Abmessungen	94,9 × 35,4 × 11,2 cm
Gewicht	CTK-2000: Circa 3,8 kg (ohne Batterien) CTK-3000: Circa 3,9 kg (ohne Batterien)

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

Vorsichtsmaßnahmen zur Benutzung

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

■ Aufstellung

Vermeiden Sie bei der Aufstellung die folgenden Orte.

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

■ Pflege durch den Benutzer

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

■ Mitgeliefertes und optionales Zubehör

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

■ Schweißlinien

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

■ Musikinstrument-Etikette

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

Songliste

SONGBANK

WORLD	
001	TWINKLE TWINKLE LITTLE STAR
002	LIGHTLY ROW
003	LONG LONG AGO
004	ON TOP OF OLD SMOKEY
005	SAKURA SAKURA
006	WHEN THE SAINTS GO MARCHING IN
007	AMAZING GRACE
008	AULD LANG SYNE
009	COME BIRDS
010	DID YOU EVER SEE A LASSIE?
011	MICHAEL ROW THE BOAT ASHORE
012	DANNY BOY
013	MY BONNIE
014	HOME SWEET HOME
015	AURA LEE
016	HOME ON THE RANGE
017	ALOHA OE
018	SANTA LUCIA
019	FURUSATO
020	GREENSLEEVES
021	JOSHUA FOUGHT THE BATTLE OF JERICHO
022	THE MUFFIN MAN
023	LONDON BRIDGE
024	UNDER THE SPREADING CHESTNUT TREE
025	SIPPIN' CIDER THROUGH A STRAW
026	GRANDFATHER'S CLOCK
027	ANNIE LAURIE
028	BEAUTIFUL DREAMER
029	IF YOU'RE HAPPY AND YOU KNOW IT, CLAP YOUR HANDS
030	MY DARLING CLEMENTINE
031	LITTLE BROWN JUG
032	HOUSE OF THE RISING SUN
033	SHE WORE A YELLOW RIBBON
034	YANKEE DOODLE
035	MY OLD KENTUCKY HOME
036	SZLA DZIEWECZKA
037	TROIKA
038	WALTZING MATILDA
039	ON THE BRIDGE OF AVIGNON
040	I'VE BEEN WORKING ON THE RAILROAD
041	OH! SUSANNA
042	CAMPTOWN RACES
043	JEANNIE WITH THE LIGHT BROWN HAIR
044	TURKEY IN THE STRAW
045	JAMAICA FAREWELL

EVENT	
046	SILENT NIGHT
047	WE WISH YOU A MERRY CHRISTMAS
048	JINGLE BELLS
049	JOY TO THE WORLD
050	O CHRISTMAS TREE
PIANO/CLASSICS	
051	MARY HAD A LITTLE LAMB
052	LE CYGNE FROM "LE CARNAVAL DES ANIMAUX"
053	JE TE VEUX
054	SONATA op.13 "PATÉTIQUE" 2nd Mov.
055	HEIDENRÖSLEIN
056	AIR FROM "SUITE no.3"
057	SPRING FROM "THE FOUR SEASONS"
058	HABANERA FROM "CARMEN"
059	BRINDISI FROM "LA TRAVIATA"
060	HUNGARIAN DANCES no.5
061	MINUET IN G MAJOR
062	MUSETTE IN D MAJOR
063	GAVOTTE (GOSSEC)
064	ARABESQUE (BURGMÜLLER)
065	CHOPSTICKS
066	DECK THE HALL
067	ODE TO JOY
068	AVE MARIA (GOUNOD)
069	SONATINA op.36 no.1 1st Mov.
070	PRELUDE op.28 no.7 (CHOPIN)
071	RÊVERIE
072	GYMNOPIÉDIES no.1
073	GOING HOME FROM "FROM THE NEW WORLD"
074	FÜR ELISE
075	TURKISH MARCH (MOZART)
076	SONATA op.27 no.2 "MOONLIGHT" 1st Mov.
077	ETUDE op.10 no.3 "CHANSON DE L'ADIEU"
078	THE ENTERTAINER
079	WEDDING MARCH FROM "MIDSUMMER NIGHT'S DREAM"
080	AMERICAN PATROL
081	FRÖHLICHER LANDMANN
082	LA CHEVALERESQUE
083	SONATA K.545 1st Mov.
084	LA PRIÈRE D'UNE VIERGE
085	VALSE op.64 no.1 "PETIT CHIEN"
086	LIEBESTRÄUME no.3
087	JESUS BLEIBET MEINE FREUDE
088	CANON (PACHELBEL)
089	SERENADE FROM "EINE KLEINE NACHTMUSIK"
090	MARCH FROM "THE NUTCRACKER"
EXERCISE	
091-100	EXERCISE I
101-110	EXERCISE II

Akkordtabelle

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

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

MIDI Implementation Chart

Function	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel Default Changed	1 1 - 16	1 - 16 1 - 16	
Mode Default Messages Altered	Mode 3 X * * * * * * * * * *	Mode 3 X * * * * * * * * * *	
Note Number True voice	36 - 96 * * * * * * * * * *	0 - 127 0 - 127 *1	
Velocity Note ON Note OFF	0 9nH v = 100 (CTK-2000) 1 - 127 (CTK-3000) X 9nH v = 0	0 9nH v = 1 - 127 X 9nH v = 0, 8nH V = **	** : Kein Zusammenhang
After Touch Key's Ch's	X X	X O	
Pitch Bender	X (CTK-2000) O (CTK-3000)	O	
0, 32 1 6, 38 7 10 11 64	O X X (CTK-2000) O (CTK-3000) *2 O O X O *4	O (MSB only) O O *3 O O O O O	Bank select Modulation Data entry Volume Pan Expression Hold 1
Control Change			

66 67 91 100, 101 120 121		O *4 O *4 X X (CTK-2000) O (CTK-3000) *2 X O	O O O *3 O O	Sostenuto Soft pedal Reverb send RPN LSB, MSB All sound off Reset all controller
Program Change : True #		O O	O O	
System Exclusive		O *5	O *6	
System Common : Song Pos : Song Sel : Tune		X X X	X X X	
System Real Time : Clock : Commands		O O	X X	
Aux Messages : Local ON/OFF : All notes OFF : Active Sense : Reset		X O X X	X O O X	
Remarks	<p>*1: Abhängig von der Klangfarbe. *2: RPN: PITCHBEND-EMPFINDLICHKEIT (nur CTK-3000) *3: RPN: PITCHBEND-EMPFINDLICHKEIT, FEINSTIMMUNG, GROBSTIMMUNG *4: Gemäß Pedaleffekt-Einstellung. *5: Universal-Systemexklusiv-Meldungen: Haupt-Feinstimmung, Haupt-Grobstimmung, Halizeit *6: Universal-Systemexklusiv-Meldungen: GM System Ein/Aus, Haupt-Feinstimmung, Haupt-Grobstimmung, Halizeit</p> <ul style="list-style-type: none"> Näheres zu den Fußnoten 2, 3, 5 und 6 finden Sie unter MIDI-Implementation auf: http://world.casio.com/. 			

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

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

O : Yes
X : No



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

CASIO®