

und die Greifvorgänge verbleiben ebenfalls für die Länge der Note auf dem Display.

■ Nächste Note

Die Taste des Keyboards für die nächste Note blinkt, wobei eine Nummer neben dem Finger, mit dem Sie die nächste Note spielen sollen, auf dem Display erscheint.

■ Serie von Noten mit der gleichen Tonhöhe

Die Beleuchtung der Tasten des Keyboards schaltet zwischen den Noten momentan aus und für eine darauffolgende Note wieder ein. Die Notenzeilen-Schreibweise und die Greifvorgänge werden ebenfalls aus- und danach wieder eingeschaltet.



HINWEIS

- Die Notenlänge wird nicht angezeigt, wenn Sie zweihändige Musikstücke (70 bis 99) mit Stufe 1 und 2 der 3-Stufen Lernfunktion verwenden. Sobald Sie eine beleuchtete Taste drücken, erlischt diese und die als nächstes zu spielende Taste beginnt zu blinken.
- Die Notenlänge wird durch das Tastenbeleuchtungssystem angezeigt, wenn Sie ein zweihändiges Musikstück in Stufe 3 verwenden. In diesem Fall blinkt die als nächstes zu drückende Taste nicht, wenn Sie eine beleuchtete Taste drücken, und die nächste Finger Nummer erscheint nicht auf dem Display. Nur die gegenwärtige Finger Nummer wird angezeigt.

Tempo-Einstellung für 3-Stufen-Lernfunktion

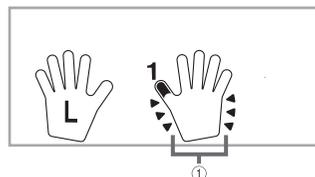
Verwenden Sie den unter "Einstellung des Tempos" auf Seite G-22 beschriebenen Vorgang, um das Tempo für die 3-Stufen-Lernfunktion einzustellen.

Stufe 1 - Meistern Sie das Timing.

- Wählen Sie das zu verwendende Song Bank Musikstück.
- Drücken Sie die STEP 1-Taste, um mit dem Spielen von Stufe 1 zu beginnen.
 - Nach dem Ertönen einer Zählung schaltet das Keyboard auf die Bereitschaft und wartet, bis Sie die erste Note des Musikstückes spielen.



- Indikator erscheint
 - Greifvorgang
 - Tonhöhe der Note
- Die Hand, die Sie verwenden sollten, wird durch Pfeile rund um die Hand angezeigt.



- Beliebige Tasten des Keyboards drücken, um die Melodie (Part der rechten Hand) zu spielen.



- Die Taste für die als nächstes zu spielende Note blinkt, während das Keyboard darauf wartet, dass Sie diese Note spielen. Wenn Sie eine beliebige Taste drücken, um diese Note zu spielen, verbleibt die Taste beleuchtet, wenn die Note gespielt wird.
- Die Begleitung (Part der linken Hand) wartet, bis Sie eine beliebige Taste drücken, um eine Note zu spielen.

3-Stufen-Lernfunktion

- Falls Sie aus Versehen mehr als eine Taste drücken, wird die Begleitung für die entsprechende Anzahl von Noten gespielt.
- Das gleichzeitige Drücken von mehr als einer Taste zählt als eine einzige Melodienote. Drücken einer Taste, während eine andere Taste niedergehalten wird, zählt als zwei Melodienoten.

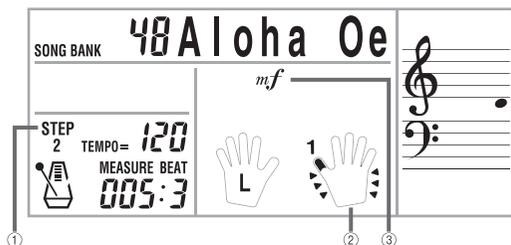
4. Um das Spielen an beliebiger Stelle zu stoppen, die STOP- oder START/STOP-Taste drücken.

HINWEIS

- Ein Üben des Parts der linken Hand kann bei zweihändigen Musikstücken (70 bis 99) ebenfalls ausgeführt werden. Einfach eines der zweihändigen Musikstücke in Schritt 1 des obigen Vorgangs wählen und danach die LEFT/ TRACK 1-Taste nach dem Schritt 2 drücken.
- Die 3-Stufen-Lernfunktion gestattet kein gleichzeitiges Üben beider Hände.
- Sie können bei dem Spielen mit Stufe 1 auch den schnellen Vorlauf und schnellen Rücklauf verwenden.
- Die Pausefunktion kann während des Spielens mit Stufe 1 nicht verwendet werden.
- Der Rhythmus ertönt nicht während des Spielens mit Stufe 1.

Stufe 2 - Meistern Sie die Melodie.

1. Wählen Sie das zu verwendende Song Bank Musikstück.
2. Drücken Sie die STEP 2-Taste, um das Spielen mit Stufe 2 zu beginnen.
 - Nach dem Ertönen einer Zählung schaltet das Keyboard auf die Bereitschaft und wartet, bis Sie die erste Note des Musikstückes spielen.



- ① Indikator erscheint
- ② Greifvorgang
- ③ Dynamische Markierung

3. Folgen Sie dem Tastenbeleuchtungssystem, um die richtigen Tasten des Keyboards zu drücken und die Melodie (Part der rechten Hand) zu spielen.



- Die Taste für die als nächstes zu spielende Note blinkt, während das Keyboard wartet, bis Sie diese Note spielen. Wenn Sie eine beliebige Taste drücken, um diese Note zu spielen, verbleibt die Taste beleuchtet, wenn die Note gespielt wird.
- Falls bei Verwendung eines zweihändigen Musikstückes mehr als eine Taste aufleuchtet, dann müssen Sie alle beleuchteten Tasten drücken.

4. Um das Spielen an beliebiger Stelle zu stoppen, die STOP- oder START/STOP-Taste drücken.

HINWEIS

- Ein Üben der linken Hand ist auch mit zweihändigen Musikstücken (70 bis 99) möglich. Einfach ein zweihändiges Musikstück in Schritt 1 des obigen Vorgangs wählen und danach die LEFT/TRACK 1-Taste nach Schritt 2 drücken.
- Die 3-Stufen-Lernfunktion gestattet kein gleichzeitiges Üben beider Hände.
- Bei dem Spielen mit Stufe 2 können Sie auch den schnellen Vorlauf und den schnellen Rücklauf verwenden.
- Die Pausenfunktion kann bei dem Spielen mit Stufe 2 nicht verwendet werden.
- Der Rhythmus ertönt nicht während des Spielens mit Stufe 2.

Dynamische Markierungen

Die unten aufgelisteten dynamischen Markierungen erscheinen auf dem Display, wenn Song Bank Musikstücke wiedergegeben werden. Verwenden Sie den auf das Keyboard ausgeübten Druck gemäß der auf dem Display angezeigten Markierung.

- pp** pianissimo: Sehr weich
- p** piano: Weich
- mp** mezzo piano: Mäßig weich
- mf** mezzo forte: Mäßig laut
- f** forte: Laut
- ff** fortissimo: Sehr laut

cresc. (<) crescendo: Langsam lauter

decresc. (>) decrescendo: Langsam weicher



Anzeigen für überkreuzte Finger

Das Display zeigt auch an, wenn Sie die Finger überkreuzen müssen, um die Noten zu spielen, und in welcher Richtung Ihre Finger überkreuzt werden sollen.

Beispiel:

Display für das Spielen der nachfolgenden Noten nur mit der rechten Hand.

- ① Verwendung der Song Bank
- ② Anzeige für überkreuzte Finger

- B und C zeigen an, dass der Zeigefinger den Daumen überkreuzen soll.
- C und D zeigen an, dass der Daumen unter dem Zeigefinger überkreuzen soll.



4. Um das Spielen an beliebiger Stelle zu stoppen, die STOP- oder START/STOP-Taste drücken.

HINWEIS

- Ein Üben der linken Hand mit zweihändigen Musikstücken (70 bis 99) ist ebenfalls möglich. Einfach eines der zweihändigen Musikstücke in Schritt 1 des obigen Vorgangs wählen und danach die LEFT/TRACK 1-Taste nach Schritt 2 drücken.
- Die 3-Stufen-Lernfunktion gestattet kein gleichzeitiges Üben beider Hände.
- Bei dem Spielen mit Stufe 3 können Sie auch die Pausefunktion, den schnellen Vorlauf und den schnellen Rücklauf verwenden.

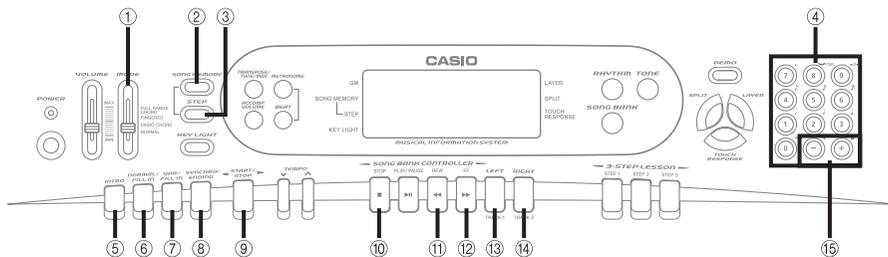
Stufe 3 - Spielen Sie mit normaler Geschwindigkeit.

1. Wählen Sie das zu spielende Song Bank Musikstück.
2. Drücken Sie die STEP 3-Taste, um mit dem Spielen mit Stufe 3 zu beginnen.
 - Die Begleitung (Part der linken Hand) beginnt mit normaler Geschwindigkeit zu spielen.

- ① Indikator erscheint
- ② Greifvorgang

3. Folgen Sie dem Tastenbeleuchtungssystem, um die richtigen Tasten des Keyboards zu drücken und die Melodie (Part der rechten Hand) zu spielen.

Song-Speicherfunktion

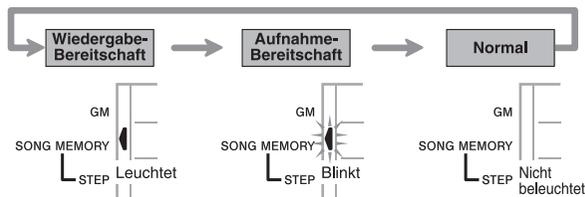


- | | | |
|-----------------|------------------|------------------|
| ① MODE | ② SONG MEMORY | ③ STEP |
| ④ Zifferntasten | ⑤ INTRO | ⑥ NORMAL/FILL-IN |
| ⑦ VAR/FILL-IN | ⑧ SYNCHRO/ENDING | ⑨ START/STOP |
| ⑩ STOP | ⑪ REW | ⑫ FF |
| ⑬ LEFT/TRACK 1 | ⑭ RIGHT/TRACK 2 | ⑮ [+]/[-] |

Sie können bis zu zwei separate Songs für spätere Wiedergabe in dem Song-Speicher abspeichern. Es gibt zwei Methoden, die Sie für die Aufnahme eines Songs verwenden können: Echtzeit-Aufnahme, bei der Sie die Noten mit dem Spielen auf dem Keyboard aufnehmen, und schrittweise Aufnahme, bei der Sie die Akkord und Noten einzeln eingeben.

Bedienung der Song-Speichertasten

Mit jedem Drücken der SONG MEMORY-Taste wird zyklisch durch die nachfolgend gezeigten Funktionen geschaltet.



Wahl einer Spur

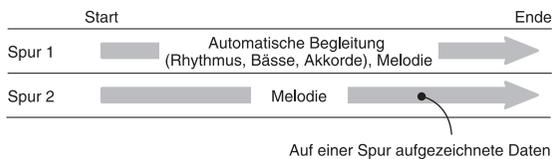
Die LEFT/TRACK 1- oder RIGHT/TRACK 2-Taste drücken, um Spur 1 bzw. Spur 2 zu wählen. Der Buchstabe "L" (links) oder "R" (rechts) erscheint auf dem Display, wenn Spur 1 bzw. Spur 2 gewählt ist.

Wiedergabe

Mit jedem Drücken der LEFT/TRACK 1- oder RIGHT/TRACK 2-Taste, bei auf Wiedergabe-Bereitschaft geschaltetem Keyboard (siehe obigen Abschnitt "Bedienung der Song-Speichertasten"), wird die Wiedergabe der entsprechenden Spur ein- oder ausgeschaltet. Der Buchstabe, der eine Spur identifiziert (L oder R), erscheint auf dem Display, wenn die Wiedergabe dieser Spur eingeschaltet ist.

Spuren

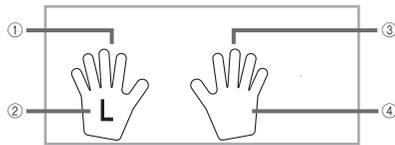
Der Song-Speicher dieses Keyboards zeichnet die Noten auf und gibt diese wieder ähnlich wie ein normales Tonbandgerät. Es gibt zwei Spuren, die einzeln aufgenommen werden können. Neben den Noten kann jeder Spur ihre eigene Klangfarbennummer zugeordnet werden. Während der Wiedergabe können Sie das Tempo einstellen, um die Geschwindigkeit der Wiedergabe zu ändern.



Auf einer Spur aufgezeichnete Daten

HINWEIS

- Spur 1 ist die grundlegende Spur, die für die Aufnahme der automatischen Begleitung entlang mit der Melodie verwendet werden kann. Spur 2 kann nur für die Melodie verwendet werden und dient als Zusatz zu der auf Spur 1 ausgeführten Aufnahme.
- Achten Sie darauf, dass die beiden Spuren unabhängig von einander sind. Dies bedeutet, dass Sie nur die Spur mit einem Fehler nochmals aufnehmen müssen, wenn Sie bei der Aufnahme einen Fehler begehen.

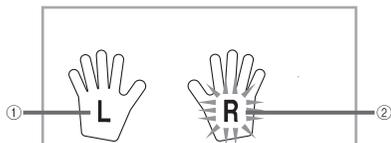


- ① Spur 1
- ② Wiedergabe eingeschaltet
- ③ Spur 2
- ④ Wiedergabe ausgeschaltet

- ♦ Mit der obigen Einstellung wird nur Spur 1 wiedergegeben, wogegen Spur 2 nicht wiedergegeben wird.

Aufnahme

Mit jedem Drücken der LEFT/TRACK 1- oder RIGHT/TRACK 2-Taste, bei auf Aufnahme-Bereitschaft geschaltetem Keyboard (siehe "Bedienung der Song-Speichertasten"), wird die Aufnahme der entsprechenden Spur ein- oder ausgeschaltet. Der Buchstabe, der eine Spur identifiziert (L oder R), blinkt auf dem Display, wenn die Aufnahme für diese Spur eingeschaltet ist.



- ① Wiedergabe eingeschaltet
- ② Aufnahme eingeschaltet

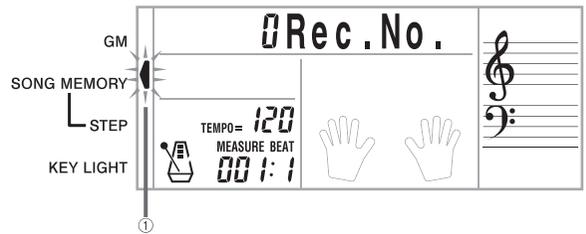
- ♦ Die obige Anzeige bedeutet, dass Spur 1 auf Wiedergabe und Spur 2 auf Aufnahme geschaltet sind.

Echtzeit-Aufnahme auf Spur 1

Bei der Echtzeit-Aufnahme werden die Noten und Akkorde, die Sie auf dem Keyboard spielen, mit dem Spielen aufgezeichnet.

Aufnahme auf Spur 1 unter Verwendung der Echtzeit-Aufnahme

1. Die SONG MEMORY-Taste verwenden, um auf die Aufnahme-Bereitschaft zu schalten.



- ① Blinkt

2. Die [+]- und [-]-Taste verwenden, um 0 oder 1 als die Song-Nummer zu wählen.

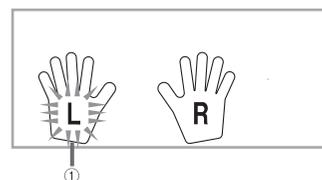
- ♦ Zu diesem Zeitpunkt ist die Spur noch nicht gewählt.
- ♦ Die folgende Song-Nummer-Anzeige verbleibt für etwa fünf Sekunden auf dem Display. Falls diese verschwindet, bevor Sie eine Song-Nummer gewählt haben, die SONG MEMORY-Taste verwenden, um nochmals diese Anzeige anzuzeigen.



- ① Song-Nummer

3. Die LEFT/TRACK 1-Taste drücken, um Spur 1 zu wählen.

- ♦ Der Buchstabe "L" blinkt nun auf dem Display, um die Spur anzuzeigen, auf der nun aufgenommen werden wird.



- ① Blinkt

4. Jede der nachfolgenden Einstellungen vornehmen, wenn Sie dies wünschen.

- ♦ Klangfarbennummer (Seite G-18)
- ♦ Rhythmusnummer (Seite G-21)
- ♦ MODE-Schalter (Seite G-22)
- ♦ Falls Sie noch nicht mit einem hohen Tempo spielen können, versuchen Sie eine niedrigere Tempo-Einstellung (Seite G-22).

5. Drücken Sie die START/STOP-Taste, um mit der Echtzeit-Aufnahme auf Spur 1 zu beginnen.

6. Spielen Sie etwas auf dem Keyboard.

Song-Speicherfunktion

- Jede Melodie oder Begleitung, die Sie auf dem Keyboard spielen (einschließlich der auf der Begleitseite der Tastatur gespielten automatischen Begleitakkorde), wird aufgezeichnet.
- Falls Sie ein Pedal während der Aufnahme verwenden, werden die Pedaloperationen ebenfalls aufgezeichnet.

7. Drücken Sie die START/STOP oder SONG MEMORY-Taste, um die Aufnahme zu stoppen, nachdem Sie das Spielen beendet haben.

- Falls Sie während der Aufnahme einen Fehler begehen, die Aufnahme stoppen und nochmals ab Schritt 1 beginnen.

HINWEIS

- Falls Sie die Echtzeit-Aufnahme verwenden, um auf einer Spur aufzunehmen, die bereits aufgenommene Daten enthält, dann wird die vorhandene Aufnahme durch die neue Aufnahme ersetzt.

Inhalt von Spur 1 nach der Echtzeit-Aufnahme

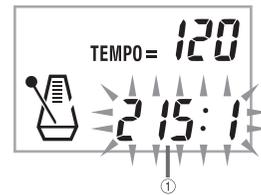
Zusätzlich zu den Keyboard-Noten und den Begleitakkorden, werden während der Echtzeit-Aufnahme auch die folgenden Daten auf Spur 1 aufgezeichnet. Diese Daten werden verwendet, wenn Spur 1 wiedergegeben wird.

- Klangfarbennummer
- Rhythmusnummer
- Betätigungen der INTRO-, SYNCHRO/ENDING-, NORMAL/FILL-IN-, VAR/FILL-IN-Taste
- Pedaloperationen

Speicherkapazität

Dieses Keyboard weist einen Speicher für etwa 5.200 Noten auf. Sie können alle 5.200 Noten für einen einzigen Song verwenden, oder Sie können den Speicher zwischen zwei verschiedenen Songs aufteilen.

- Die Taktnummer und die Notenummer blinken auf dem Display, wenn die restliche Speicherkapazität weniger als 100 Noten beträgt.



① Blinkt

- Die Aufnahme wird automatisch gestoppt (und die automatische Begleitung und der Rhythmus stoppen, wenn diese verwendet wurden), wenn der Speicher voll wird.

Datenspeicherung

- Früher im Speicher abgelegte Daten werden ersetzt, wenn Sie eine neue Aufnahme ausführen.
- Der Speicherinhalt bleibt erhalten, so lange das Keyboard mit elektrischem Strom versorgt wird. Durch ein Abtrennen des Netzgerätes, wenn die Batterien nicht eingesetzt oder die eingesetzten Batterien entladen sind, wird die Stromversorgung des Keyboards unterbrochen, sodass alle im Speicher abgelegten Daten gelöscht werden. Unbedingt das Keyboard über das Netzgerät an eine Netzdose anschließen, bevor die Batterien ausgetauscht werden.
- Falls das Keyboard während der Aufnahme ausgeschaltet wird, dann wird der Inhalt der gegenwärtig bespielten Spur verloren.

Variationen der Echtzeit-Aufnahme auf Spur 1

Nachfolgend ist eine Anzahl von verschiedenen Variationen beschrieben, die Sie bei der Echtzeit-Aufnahme auf Spur 1 verwenden können. Alle diese Variationen beruhen auf dem unter "Aufnahme auf Spur 1 unter Verwendung der Echtzeit-Aufnahme" auf Seite G-37 beschriebenen Vorgang.

■ Aufnahme ohne Rhythmus

Schritt 5 überspringen. Die Echtzeit-Aufnahme ohne Rhythmus startet, wenn Sie eine beliebige Taste des Keyboards drücken.

■ Beginn der Aufnahme mit Synchro-Start

Anstelle von Schritt 5 ist die SYNCHRO/ENDING -Taste zu drücken. Die automatische Begleitung und die Aufnahme starten, wenn Sie einen Akkord auf der Begleitseite der Tastatur spielen.

Aufnahme unter Verwendung einer Einleitung, einer Schlussphrase oder eines Fill-ins

Während der Aufnahme können die INTRO-, SYNCHRO/ENDING-, NORMAL/FILL-IN- und VAR/FILL-IN-Taste (Seiten G-25 bis G-26) wie normal verwendet werden.

Synchro-Start der automatischen Begleitung mit Einleitungssphrase

Anstelle von Schritt 5 ist die SYNCHRO/ENDING-Taste gefolgt von der INTRO-Taste zu drücken. Die automatische Begleitung startet mit einer Einleitungssphrase, wenn Sie einen Akkord auf der Begleitseite der Tastatur spielen.

Start der automatischen Begleitung an beliebiger Stelle während einer Aufnahme

Anstelle von Schritt 5 ist die SYNCHRO/ENDING-Taste zu drücken, worauf Sie etwas auf der Soloseite der Tastatur spielen müssen, um zu starten. Wenn Sie den Punkt erreicht haben, an dem die automatische Begleitung starten soll, einen Akkord auf der Begleitseite der Tastatur spielen.

Wiedergabe aus dem Song-Speicher

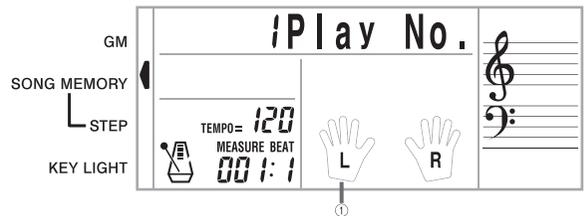
Verwenden Sie den folgenden Vorgang für die Wiedergabe des Song-Speicherinhalts.

Wiedergabe aus dem Song-Speicher

- Die SONG MEMORY-Taste verwenden, um die Wiedergabe-Bereitschaft aufzurufen, und danach die [+]- und [-]-Taste verwenden, um 0 oder 1 als Song-Nummer zu wählen.
 - Die folgende Song-Nummer-Anzeige verbleibt für etwa fünf Sekunden auf dem Display. Falls sie verschwindet, bevor Sie eine Song-Nummer gewählt haben, die SONG MEMORY-Taste verwenden, um diese Anzeige erneut anzuzeigen.

! Play No.

- Die START/STOP-Taste drücken, um die Wiedergabe des gewählten Songs zu starten.
 - Während der Song-Speicher-Wiedergabe können Sie die LEFT/TRACK 1- und RIGHT/TRACK 2-Taste verwenden, um die Wiedergabe jeder der Spuren ein- oder auszuschalten.



- Indikator erscheint
 - Sie können die TEMPO-Tasten verwenden, um das Tempo einzustellen.

- Die START/STOP-Taste erneut drücken, um die Wiedergabe zu stoppen.

HINWEIS

- Während der Song-Speicher-Wiedergabe funktioniert das gesamte Keyboard als Soloseite der Tastatur, unabhängig von der Einstellung des MODE-Schalters.
- Sie können mit der Wiedergabe aus dem Song-Speicher auf dem Keyboard mitspielen. Sie können auch die Mischklangfarbe (Seite G-46) und Split (Seite G-47) verwenden, um mit mehr als einer Klangfarbe mitzuspielen.
- Während der Song-Speicher-Wiedergabe können die Pausenfunktion, der schnelle Vorlauf und der schnelle Rücklauf nicht verwendet werden.

Echtzeit-Aufnahme auf Spur 2

Nach der Aufnahme auf Spur 1, können Sie die Echtzeit-Aufnahme verwenden, um eine Melodie auf Spur 2 hinzuzufügen.

Aufnahme auf Spur 2 während der Wiedergabe von Spur 1

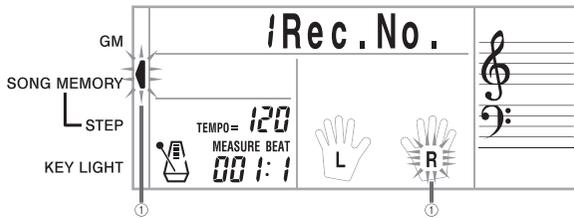
- Die SONG MEMORY-Taste verwenden, um die Aufnahme-Bereitschaft aufzurufen, und danach die [+]- und [-]-Taste verwenden, um 0 oder 1 als Song-Nummer zu wählen.
 - Die von Ihnen gewählte Songnummer sollte diejenige sein, an der Sie vorher die Spur 1 eingegeben hatten.

! Rec.No.

- Zu diesem Zeitpunkt ist die Spur noch nicht gewählt.

Song-Speicherfunktion

- Die RIGHT/TRACK 2-Taste drücken, um Spur 2 zu wählen.



① Blinkt

- Jede der folgenden Einstellungen ausführen, wenn Sie dies wünschen.
 - Klangfarbennummer (Seite G-18)
 - Falls Sie noch nicht mit einem hohen Tempo spielen können, versuchen Sie eine niedrigere Tempo-Einstellung (Seite G-22).
- Die START/STOP-Taste drücken, um die Echtzeit-Aufnahme auf Spur 2 gemeinsam mit der Wiedergabe von Spur 1 zu starten.
- Hören Sie die Wiedergabe von Spur 1 und spielen Sie auf dem Keyboard, was Sie auf Spur 2 aufnehmen möchten.
- Die START/STOP oder SONG MEMORY-Taste drücken, um die Aufnahme zu stoppen, wenn Sie das Spielen beendigt haben.
 - Falls Sie während der Aufnahme einen Fehler begehen, die Aufnahme stoppen und nochmals ab Schritt 1 beginnen.

HINWEIS

- Spur 2 ist nur eine Melodienspur, d.h. Akkorde können hier nicht aufgezeichnet werden. Daher ist das gesamte Keyboard die Soloseite der Tastatur, unabhängig von der Einstellung des MODE-Schalters.

Aufnahme auf Spur 2 ohne Wiedergabe von Spur 1

- Die SONG MEMORY-Taste verwenden, um die Wiedergabe-Bereitschaft aufzurufen.
- Die LEFT/TRACK 1-Taste drücken, um die Wiedergabe von Spur 1 auszuschalten.
- Mit Schritt 1 unter "Aufnahme auf Spur 2 während der Wiedergabe von Spur 1" fortsetzen auf Seite G-39.

- Achten Sie darauf, dass durch den obigen Vorgang der Rhythmus und die automatische Begleitung nicht ausgeschaltet werden.

Inhalt von Spur 2 nach der Echtzeit-Aufnahme

Die folgenden Daten werden während der Echtzeit-Aufnahme auf Spur 2 aufgezeichnet.

- Klangfarbennummer
- Rhythmusnummer
- Pedaloperationen

Aufnahme von Akkorden mit der schrittweisen Aufnahme

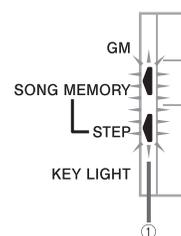
Mit der schrittweisen Aufnahme können Sie eine Akkordfolge Akkord für Akkord auf Spur 1 aufzeichnen. Sie können danach die Akkordfolge als automatische Begleitung verwenden oder später die Melodiennoten auf Spur 2 hinzufügen.

Aufnahme von Akkorden auf Spur 1 unter Verwendung der schrittweisen Aufnahme

- Die SONG MEMORY-Taste verwenden, um die Aufnahme-Bereitschaft aufzurufen, und danach die [+] - und [-] -Taste verwenden, um 0 oder 1 als die Song-Nummer zu wählen.

iRec.No.

- Die LEFT/TRACK 1-Taste drücken, um Spur 1 zu wählen.
- Die STEP-Taste drücken.



① Blinkt

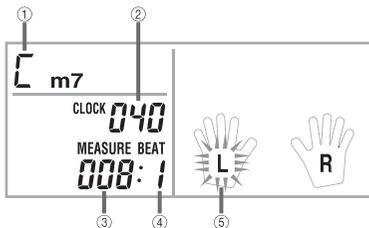
4. Jede der folgenden Einstellungen ausführen, wenn Sie dies wünschen.

- Rhythmusnummer (Seite G-21)
- MODE-Schalter (Seite G-22)

5. Die SYNCHRO/ENDING-Taste drücken.

6. Einen Akkord spielen.

- Die Akkord-Spielmethode verwenden, die durch die gegenwärtige Einstellung des MODE-Schalters spezifiziert ist: FINGERED, CASIO CHORD oder NORMAL.
- Wenn der MODE-Schalter auf NORMAL gestellt ist, den Akkord unter Verwendung des Grundton-Eingabekeyboards und des Akkordtyp-Eingabekeyboards spezifizieren. Für Einzelheiten siehe "Spezifizieren von Akkorden im normalen Modus" auf Seite G-41.



- ① Akkordname
- ② Taktgeberimpulse*
- ③ Taktzahl
- ④ Beatnummer
- ⑤ Blinkt

* 48 Taktgeberimpulse = 1 Beat

7. Die Länge des Akkordes eingeben (wie lange dieser gespielt werden soll, bis der nächste Akkord gespielt wird).

- Verwenden Sie die Zifferntasten, um die Länge eines Akkords zu spezifizieren. Für Einzelheiten siehe "Spezifizieren der Länge einer Note" auf Seite G-42.
- Die Schritte 6 und 7 wiederholen, um alle gewünschten Akkorde einzugeben.
- Falls Sie bei der schrittweisen Aufnahme von Akkorden einen Fehler begehen, den unter "Editieren von Daten während der schrittweisen Aufnahme" auf Seite G-44 beschriebenen Vorgang verwenden, um die Korrekturen vorzunehmen.

8. Nachdem Sie die schrittweise Aufnahme beendet haben, die START/STOP- oder SONG MEMORY-Taste drücken.

- Dadurch wird auf die Wiedergabe-Bereitschaft für den gerade eingegebenen Song geschaltet.

Durch Drücken der START/STOP-Taste wird dieser wiedergegeben.

HINWEIS

- Sie können die FF- oder REW-Taste verwenden, um die gegenwärtige Eingabeposition während der schrittweisen Aufnahme zu ändern. Für Einzelheiten siehe "Editieren von Daten während der schrittweisen Aufnahme" auf Seite G-44.
- Durch Drücken der [0]-Taste in Schritt 7 wird eine Pause eingegeben. Achten Sie jedoch darauf, dass die von Ihnen eingegebenen Pausen keinen Effekt auf die automatische Begleitung haben.

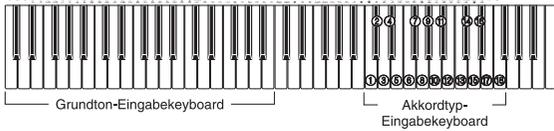
Inhalt von Spur 1 nach der schrittweisen Aufnahme

Zusätzlich zu den Akkorden, werden auch die folgenden Daten während der schrittweisen Aufnahme auf Spur 1 aufgezeichnet.

- Klangfarbennummer
- Rhythmusnummer (Schritt 4)
- Betätigungen der INTRO-, SYNCHRO/ENDING-, NORMAL/FILL-IN- und VAR/FILL-IN-Taste (Schritt 6)

Spezifizieren von Akkorden im normalen Modus

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

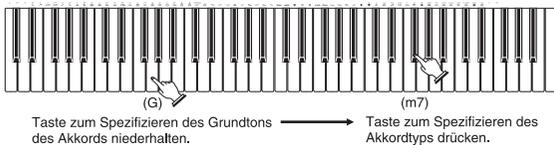


- ① Dur
- ② Moll
- ③ Verlängerung
- ④ Verminderung
- ⑤ Schwebende Quarte
- ⑥ Septime
- ⑦ Moll-Septime
- ⑧ Dur-Septime
- ⑨ Moll-Dur-Septime
- ⑩ Septime halbtönverkürzte Quinte
- ⑪ Moll-Septime halbtönverkürzte Quinte
- ⑫ Septime schwebende Quarte
- ⑬ Verminderte Septime
- ⑭ Moll erhöhte None
- ⑮ Erhöhte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

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

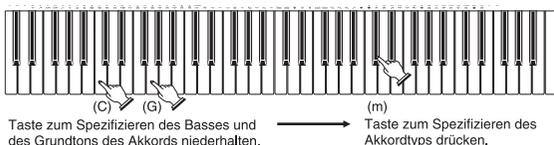
Beispiel 1:

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



Beispiel 2:

Um den Akkord Gm/C einzugeben, die Tasten C und G auf dem Grundton-Eingabekeyboard niederhalten und die Taste m7 auf dem Akkordtyp-Eingabekeyboard drücken.



Spezifizieren der Länge einer Note

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

Notenlängen

- ♦ Die Zifferntasten [1] bis [6] verwenden, um ganze Noten (○), halbe Noten (◐), Viertelnoten (◑), Achtelnoten (◒), Sechzehntelnoten (◓) und Zweiunddreißigstelnoten (◔) zu spezifizieren.

Beispiel:

Um eine Viertelnote zu spezifizieren (◑), die Taste [3] drücken.

Punktierte Noten (◑) und Triolen (◑◑◑)

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

Beispiel:

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

Bindebogen

- ♦ Die Taste [8] drücken und danach die erste und anschließend die zweite Note eingeben.

Beispiel:

Um $\text{♪} \text{♪}$ einzugeben, die Taste [8] drücken und danach die Taste [4] (Notenlänge) betätigen, während die Taste [7] (Punkt) niedergehalten wird. Diese Note wird mit der nächsten Note, die Sie eingeben, verbunden (Sechzehntelnote in diesem Beispiel).

Pause

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

Beispiel:

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

Variationen der schrittweisen Aufnahme auf Spur 1

Nachfolgend ist eine Anzahl von verschiedenen Variationen beschrieben, die Sie bei der schrittweisen Aufnahme auf Spur 1 verwenden können. Alle diese Variationen beruhen auf dem unter "Aufnahme von Akkorden auf Spur 1 unter

Verwendung der schrittweisen Aufnahme“ auf Seite G-40 beschriebenen Vorgang.

■ Starten der Begleitung mit einer Einleitungsphrase

In Schritt 5 ist die INTRO-Taste nach der SYNCHRO/ENDING-Taste zu drücken.

■ Umschalten auf eine Rhythmusvariation

In Schritt 6 ist die VAR/FILL-IN-Taste unmittelbar vor der Eingabe des Akkords zu drücken.

■ Einfügen eines Fill-ins (Zwischenspiels)

In Schritt 6 ist die NORMAL/FILL-IN- oder VAR/FILL-IN-Taste an dem Takt oder Beat unmittelbar vor dem Akkord oder Beat, an dem Sie das Fill-in (Zwischenspiel) einfügen möchten, zu drücken.

■ Einfügen einer Schlussphrase

In Schritt 6 ist die SYNCHRO/ENDING-Taste an dem Takt oder Beat unmittelbar vor dem Akkord, an dem Sie die Schlussphrase einfügen möchten, zu drücken.

WICHTIG!

- Die Länge der Schlussphrase hängt von dem verwendeten Rhythmus ab. Überprüfen Sie die Länge der verwendeten Phrase und stellen Sie die Länge des Akkords in Schritt 7 entsprechend ein. Falls Sie den Akkord in Schritt 7 zu kurz einstellen, kann die Schlussphrase abgeschnitten werden.

■ Schrittweise Aufnahme von Akkorden ohne Rhythmus

Nach Ausführung der Schritte 1 bis 4 können Sie die Zifferntasten verwenden, um die Länge des spezifizierten Akkordes einzugeben. Durch Überspringen von Schritt 5 (kein Drücken der SYNCHRO/ENDING-Taste) wird ein Akkord ohne Rhythmus kreiert, sodass Sie in Schritt 6 durch Drücken der [0]-Taste eine Pause eingeben und in Schritt 7 die Länge der Pause spezifizieren können.

■ Hinzufügen des Akkordbegleitparts während der Rhythmuswiedergabe

In Schritt 6 sollten Sie lauter Pausen vom Beginn der Aufnahme bis zu dem Punkt, an der die Begleitung einsetzen soll, eingeben. Danach die Akkorde eingeben.

Schrittweise Aufnahme der Melodie auf Spur 2

Sie können die schrittweise Aufnahme verwenden, um die Noten einzeln auf Spur 2 einzugeben. Diese Technik ist perfekt für Anfänger, die ihre eigenen Aufnahmen ausführen

möchten, aber noch nicht gemeinsam mit dem Rhythmus spielen können.

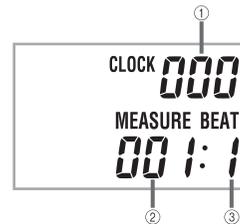
Achten Sie darauf, dass die schrittweise Aufnahme der Melodiennoten nur auf Spur 2 ausgeführt werden kann.

Schrittweise Aufnahme der Melodie auf Spur 2

- Die SONG MEMORY-Taste verwenden, um die Aufnahme-Bereitschaft aufzurufen, und danach die [+]- und [-]-Taste verwenden, um 0 oder 1 als Song-Nummer zu wählen.



- Die RIGHT/TRACK 2-Taste drücken, um Spur 2 zu wählen.
- Die STEP-Taste drücken, um mit der schrittweisen Aufnahme zu beginnen.



- ① Taktgeberrnummer*
 - ② Taktnummer
 - ③ Beatnummer
- * 48 Taktgeberimpulse = 1 Beat

- Eine Klangfarbennummer wählen, wenn Sie dies wünschen.
- Die Tasten des Keyboards oder die [+]- und [-]-Taste verwenden, um die Noten einzugeben, und die [0]-Taste verwenden, um Pausen einzugeben.
 - Wenn die Anschlagdynamik eingeschaltet ist, wird auch der Druck aufgezeichnet, den Sie auf die Tasten des Keyboards ausüben. Sie können auch die Keyboard-Tasten für die Eingabe von Akkorden verwenden.
 - Bei Eingabe mit der [+]- und [-]-Taste erscheint eine Notenzeile auf dem Display, die die eingegebene Note anzeigt. Die Lautheit oder Weichheit einer mit diesen Tasten eingegebenen Note ist gleich wie der unmittelbar davor eingegebenen Note.

Song-Speicherfunktion

- Um die Eingabe eine Pause zu annullieren, die [0]-Taste erneut drücken.
6. Die Zifferntasten [1] bis [9] verwenden, um die Länge jeder Note oder Pause einzugeben.
- Nach Eingabe der Länge einer Note oder Pause, steht das Keyboard bereit für die nächste Eingabe.
7. Die Schritte 5 und 6 wiederholen, um alle gewünschten Noten einzugeben.
- Falls Sie während der Eingabe einen Fehler begehen, können Sie unter Verwendung der unter "Editieren von Daten während der schrittweisen Aufnahme" auf Seite G-44 beschriebenen Vorgänge Korrekturen ausführen.
8. Nachdem Sie die Eingabe von Noten beendet haben, die START/STOP- oder SONG MEMORY-Taste drücken, um die schrittweise Aufnahme zu beenden.

HINWEIS

- Während der schrittweisen Aufnahme einer Melodie ist das gesamte Keyboard die Soloseite der Tastatur, unabhängig von der Einstellung des MODE-Schalters.
- Während der schrittweisen Aufnahme können Sie die FF- oder REW-Taste verwenden, um den Eingabepunkt vorwärts bzw. rückwärts zu verschieben. Für Einzelheiten siehe "Editieren von Daten während der schrittweisen Aufnahme" auf Seite G-44.

Inhalt von Spur 2 nach der schrittweisen Aufnahme

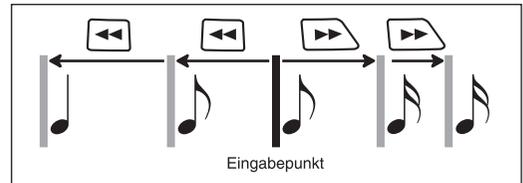
Zusätzlich zu Noten, können auch Klangfarbennummern aufgezeichnet werden.

Editieren von Daten während der schrittweisen Aufnahme

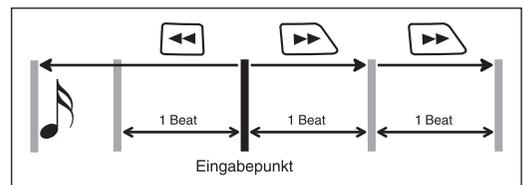
Speicherdaten können als musikalische Noten betrachtet werden, die von links nach rechts geschrieben sind, wobei sich der Eingabepunkt normalerweise ganz rechts von den aufgezeichneten Daten befindet. Der folgende Vorgang beschreibt, wie der Eingabepunkt nach links verschoben werden kann, um Änderungen an den bereits eingegebenen Daten vornehmen zu können. Achten Sie jedoch darauf, dass durch das Verschieben des Eingabepunktes nach links und das Ändern von Daten alle rechts von dem Eingabepunkt aufgezeichneten Daten automatisch gelöscht werden.

Editieren von Daten während der schrittweisen Aufnahme

1. Während eine schrittweise Aufnahmeoperation ausgeführt wird, die FF- oder REW-Taste verwenden, um den Eingabepunkt an die Stelle zu verschieben, an der Sie die bereits eingegebenen Daten editieren möchten.
- Falls bereits Noten aufgezeichnet sind, dann wird mit jedem Drücken der FF- oder REW-Taste der Eingabepunkt an die nächste fortlaufende Note verschoben. Die an der gegenwärtigen Eingabeposition aufgezeichneten Daten erscheinen auf dem Display.



- Falls noch keine Noten aufgezeichnet sind, dann wird mit jedem Drücken der FF- oder REW-Taste der Eingabepunkt an den nächsten fortlaufenden Beat verschoben.



- Falls Sie von einem Bereich, der Notendaten enthält, an einen Bereich, der keine Notendaten enthält, gelangen, dann wird mit jedem Drücken der FF-Taste der Eingabepunkt an den nächsten Beat verschoben. Durch Drücken der REW-Taste springt jedoch der Eingabepunkt zurück an die erste links gelegene Note oder Pause.

2. Die [+] - oder [-]-Taste drücken.

Rewrite?

3. Die [+] -Taste drücken, um die Daten-Editieroperation zu beginnen, oder die [-]-Taste betätigen, um die Daten-Editieranzeige zu löschen, ohne etwas zu ändern.

- Durch Drücken der [+] -Taste werden alle rechts von dem gegenwärtigen Eingabepunkt gelegenen Daten automatisch gelöscht. Danach wartet das Keyboard in Bereitschaft auf die Eingabe der nächsten Daten der schrittweisen Aufnahme.
- Durch Drücken der [-]-Taste wird die Daten-Editieranzeige gelöscht, worauf an die Anzeige der schrittweisen Aufnahme zurückgekehrt wird, wo Sie den Eingabepunkt verschieben können.

HINWEIS

- Die Meldung [TrackEnd] erscheint auf dem Display, wenn der Eingabepunkt das Ende der gegenwärtig auf Spur 2 gespeicherten Daten erreicht. An diesem Punkt können Sie die Schritte 2 und 3 ausführen, um weitere Daten hinzuzufügen.

Löschen des Inhalts einer bestimmten Spur

Verwenden Sie den folgenden Vorgang, um alle gegenwärtig auf einer bestimmten Spur aufgezeichneten Daten zu löschen.

Löschen aller Daten von einer bestimmten Spur

1. Die SONG MEMORY-Taste verwenden, um die Aufnahme-Bereitschaft aufzurufen, und danach die [+] - oder [-]-Taste verwenden, um den Song (0 oder 1) zu wählen, dessen Spur Sie löschen möchten.

! Rec.No.

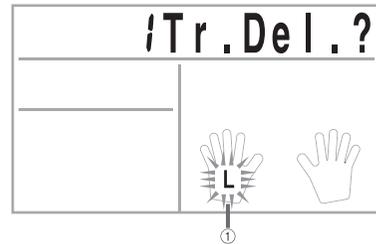
2. Die SONG MEMORY-Taste gedrückt halten, bis die Spur-Löschanzeige auf dem Display erscheint.

! Tr . Del . ?

3. Die RIGHT/TRACK 2- oder LEFT/TRACK 1-Taste verwenden, um die Spur zu wählen, deren Daten Sie löschen möchten.

Beispiel:

Wahl von Spur 1



① Blinkt

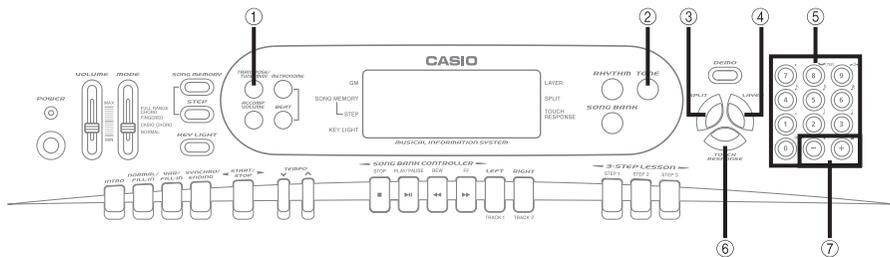
4. Drücken Sie die [+] -Taste.

- Dadurch wird die gewählte Spur gelöscht und auf die Song-Speicher-Wiedergabebereitschaft geschaltet.

HINWEIS

- Die Spur-Löschanzeige wird automatisch von dem Display gelöscht, wenn Sie das Keyboard mit der Spur-Löschanzeige auf dem Display für etwa fünf Sekunden belassen, ohne etwas zu tun.
- Sobald Sie in Schritt 3 eine Spur gewählt haben, können Sie nicht auf eine andere Spur wechseln, ohne die Spur-Löschanzeige abzubrechen und neu zu beginnen.
- Sie können eine Spur nicht für das Löschen wählen, wenn diese Spur keine Daten enthält.
- Durch Drücken der SONG MEMORY-Taste, während die Spur-Löschanzeige auf dem Display angezeigt wird, wird auf die Aufnahme-Bereitschaft zurückgekehrt.

Keyboard-Einstellungen



- ① TRANSPOSE/TUNE/MIDI
- ② TONE
- ③ SPLIT
- ④ LAYER
- ⑤ Zifferntasten
- ⑥ TOUCH RESPONSE
- ⑦ [+]/[-]

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



- ① Gewählte Mischklangfarbe
- ② Leuchtet

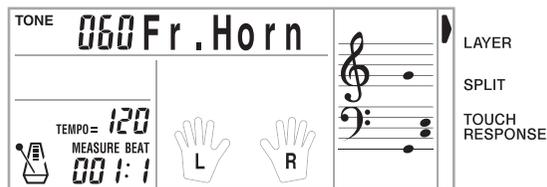
3. Die überlagerte Klangfarbe wählen.

Beispiel:

Um "060 FRENCH HORN" als die überlagerte Klangfarbe zu wählen, die Zifferntasten oder die [+]- und [-]-Tasten verwenden, um 0, 6 und dann 0 einzugeben.



4. Versuchen Sie nun etwas auf dem Keyboard zu spielen.



- Beide Klangfarben werden gleichzeitig gespielt.

Verwendung der Mischklangfarbe

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

Überlagern von Klangfarben

1. Zuerst die Haupt-Klangfarbe wählen.

Beispiel:

Um "061 BRASS" als Haupt-Klangfarbe zu wählen, die TONE-Taste drücken und danach die Zifferntasten oder die [+]- und [-]-Tasten verwenden, um 0, 6 und dann 1 einzugeben.



2. Die LAYER-Taste drücken.



- Die LAYER-Taste erneut drücken, um die Überlagerung der Klangfarben freizugeben und das Keyboard auf den Normal-Modus zurückzuschalten.

- Die Split-Klangfarbe wählen.

Beispiel:

Um "045 PIZZICATO STR" als die Split-Klangfarbe zu wählen, die Zifferntasten oder die [+] - und [-] -Tasten verwenden, um 0, 4 und dann 5 einzugeben.

Mischklangfarbe



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

Beispiel:

Um G3 als den Splitpunkt zu spezifizieren, die G3-Taste drücken.



- Versuchen Sie nun etwas auf dem Keyboard zu spielen.

- Jeder Taste ab F#3 und darunter ist die Klangfarbe PIZZICATO zugeordnet, wogegen jeder Taste ab G3 und darüber die Klangfarbe STRINGS zugeordnet ist.

- Die SPLIT-Taste erneut drücken, um die Auftrennung aufzuheben und auf den Normal-Modus zurückzukehren.

Verwendung von Split (Tastatur-Auftrennung)

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

Mit Split (Tastatur-Auftrennung) können Sie auch den Splitpunkt spezifizieren, an dem das Keyboard zwischen den beiden Klangfarben aufgetrennt ist.

Auftrennen des Keyboards

- Zuerst die Haupt-Klangfarbe wählen.

Beispiel:

Um "048 STRINGS 1" als die Haupt-Klangfarbe zu wählen, die TONE-Taste drücken und danach die Zifferntasten oder die [+] - und [-] -Tasten verwenden, um 0, 4 und dann 8 einzugeben.

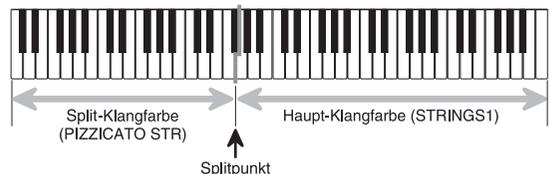


- Die SPLIT-Taste drücken.



① Leuchtet

Split (Tastatur-Auftrennung)



Gemeinsame Verwendung von Mischklangfarbe und Split

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

Kreieren eines überlagerten, aufgetrennten Keyboards

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



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



① Leuchtet

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

3. Die LAYER-Taste drücken und danach die Nummer der überlagerten Klangfarbe eingeben.

- Achten Sie darauf, dass Sie die Schritte 2 und 3 auch umkehren können, um zuerst die überlagerte Klangfarbe und danach die aufgetrennte Klangfarbe einzugeben.



① Leuchtet

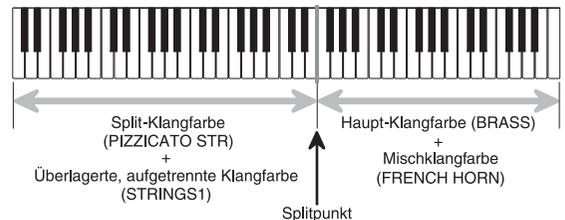
4. Die SPLIT-Taste oder die LAYER-Taste drücken, sodass die SPLIT- und LAYER-Indikatoren angezeigt werden.
5. Die Nummer der überlagerten, aufgetrennten Klangfarbe eingeben.



① Leuchtet

6. Den Splitpunkt spezifizieren.
 - Während die SPLIT-Taste niedergehalten wird, das Keyboard an der Stelle drücken, an der die ganz links liegende Taste des tiefen Bereichs angeordnet sein soll.
7. Spielen Sie etwas auf dem Keyboard.
 - Die LAYER-Taste drücken, um die Mischklangfarbe des Keyboards aufzuheben, und die SPLIT-Taste drücken, um die Tastatur-Auftrennung des Keyboards aufzuheben.

Mischklangfarbe und Tastatur-Auftrennung



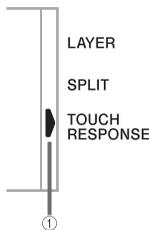


Verwendung der Anschlagdynamik

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

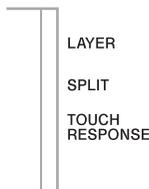
Ein- und Ausschalten der Anschlagdynamik

- Die TOUCH RESPONSE-Taste drücken, um die Anschlagdynamik ein- oder auszuschalten.
 - Die Anschlagdynamik ist eingeschaltet, wenn der Anschlagdynamik-Indikator angezeigt wird.



① Leuchtet

- Die Anschlagdynamik ist ausgeschaltet, wenn der TOUCH RESPONSE-Indikator nicht leuchtet.



HINWEIS

- Sie können die Empfindlichkeit der Anschlagdynamik einstellen, indem Sie den unter "Touch Curve (Vorgabe: 0)" auf Seite G-55 beschriebenen Vorgang verwenden.
- Die Anschlagdynamik beeinflusst nicht nur die interne Klangquelle des Keyboards, sondern wird auch als MIDI-Daten ausgegeben.
- Die Speicher-Wiedergabe, Begleitung und externe MIDI-Notendaten beeinflussen nicht die Einstellung der Anschlagdynamik.

Transponierung des Keyboards

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

Transponieren des Keyboards

- Die TRANSPOSE/TUNE/MIDI-Taste drücken, bis der Transponierungs-Indikator auf dem Display erscheint.

00 Trans.

- Die [+], [-] und Zifferntasten verwenden, um die Transponierungs-Einstellung des Keyboards zu ändern.

Beispiel:

Das Keyboard ist um fünf Halbönen nach oben zu transponieren.

05 Trans.

HINWEIS

- Das Keyboard kann innerhalb eines Bereichs von -12 (eine Oktave nach unten) bis +12 (eine Oktave nach oben) transponiert werden.
- Die Vorgabe-Transponierungs-Einstellung ist "00", wenn die Stromversorgung des Keyboards eingeschaltet wird.
- Falls Sie die Transponierungsanzeige für etwa fünf Sekunden auf dem Display belassen, ohne etwas auszuführen, dann wird diese Anzeige automatisch gelöscht.
- Die Transponierungs-Einstellung beeinflusst auch die Wiedergabe aus dem Song-Speicher und die automatische Begleitung.

TRANSPOSE/TUNE/MIDI-Taste

Mit jedem Drücken der TRANSPOSE/TUNE/MIDI-Taste wird zyklisch durch insgesamt 12 Einstellanzeigen umgeschaltet: Transponierungsanzeige, Stimmungsanzeige und 10 MIDI-Einstellungsanzeigen (Seite G-52). Falls Sie

versehentlich über die gewünschte Anzeige weiterschalten, die TRANSPOSE/TUNE/MIDI-Taste erneut drücken, bis die gewünschte Anzeige wiederum erscheint.

Stimmen des Keyboards

Verwenden Sie den folgenden Vorgang, um das Keyboard zu stimmen und an die Stimmung eines anderen Musikinstrumentes anzupassen.

Stimmen des Keyboards

1. Die TRANSPOSE/TUNE/MIDI-Taste zweimal drücken, um die Stimmungsanzeige anzuzeigen.

00 Tune

2. Die [+], [-] und die Zifferntasten verwenden, um den Stimmungswert einzustellen.

Beispiel:

Um die Stimmung um 20 abzusenken

-20 Tune

HINWEIS

- Das Keyboard kann innerhalb eines Bereichs von -50 Cent bis +50 Cent gestimmt werden.
 - * 100 Cent entsprechen einem Halbton.
- Die Vorgabe-Stimmungs-Einstellung ist "00", wenn die Stromversorgung des Keyboards eingeschaltet wird.
- Falls Sie die Stimmungsanzeige für etwa fünf Sekunden auf dem Display belassen, ohne etwas auszuführen, wird die Anzeig automatisch gelöscht.
- Die Stimmungs-Einstellung beeinflusst auch die Wiedergabe aus dem Song-Speicher und die automatische Begleitung.