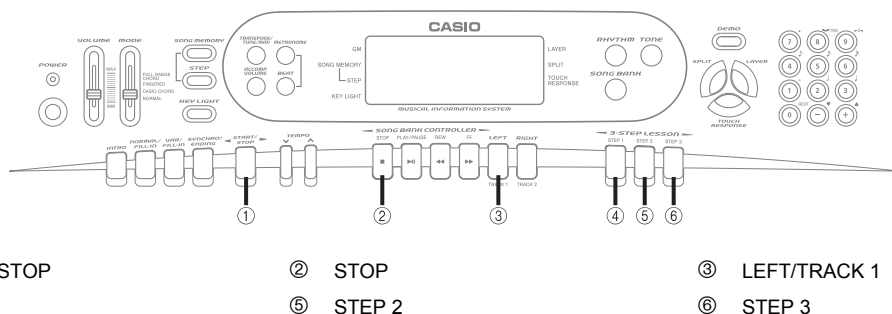


3-stappen les



Het 3-stappen lessysteem begeleidt u door de drie verschillende stappen die hieronder beschreven zijn om u erbij te helpen uw spel op het keyboard te verbeteren.

■ Stap 1 - De timing machtig worden.

In deze eerste stap drukt u op een willekeurige klaviertoets en het keyboard zal de juiste noot spelen, zodat u zich ondertussen kunt concentreren op de timing zonder u druk te maken over het spelen van de juiste noot. De sub-melodie (obligato) wacht met doorgaan naar de volgende frase totdat u een toets indrukt.

■ Stap 2 - De melodie machtig worden.

In deze stap gebruikt u de display om te leren welke vingers u moet gebruiken en hoe luid of zacht u moet spelen. Daarnaast leert u via het klaviertoetsindicatorstelsel welke klaviertoetsen u moet indrukken. De sub-melodie (obligato) wacht met spelen van de volgende noot zodat u in uw eigen tempo kunt leren.

■ Stap 3 - Speel met normale snelheid.

Hier gaat u eigenlijk genieten van het spelen van de melodieën die u leerde in Stap 1 en Stap 2. Het klaviertoetsindicatorstelsel geeft nog steeds aan welke klaviertoetsen ingedrukt dienen te worden maar de begeleiding gaat met normale snelheid door ongeacht of u al dan niet de juiste noten speelt.

Melodietypes en hun onderdelen

Er zijn twee soorten melodieën in de melodiebank: automatische begeleidingsmelodieën en begeleidingsmelodieën voor twee handen. Het onderdeel dat beschikbaar is voor oefenen volgens de 3-stappen lessen hangt af van het type melodie dat u gebruikt.

■ Automatische begeleidingsmelodieën (nummers 00 - 69)

Zoals de naam al suggereert bestaan deze melodieën uit een automatisch begeleidingsgedeelte en een melodiegedeelte. Bij gebruik van deze melodieën voor een 3-stappen les kunt u enkel met het melodiegedeelte (rechterhand) meespelen.

■ Begeleidingsmelodieën voor twee handen (nummers 70 - 99)

Deze soorten melodieën worden met twee handen gespeeld, zoals in een piano solo. Bij gebruik van deze melodieën voor een 3-stappen les kunt u met zowel het linker- als het rechterhand gedeelte meespelen.

Klaviertoetsindicatorstelsel bediening en aangegeven inhoud tijdens 3-stappen lesweergave

Bij instellen van een automatische begeleidingsmelodie (00 - 69) voor 3-stappen lesweergave, toont het klaviertoetsindicatorstelsel welke toetsen u dient in te drukken, terwijl de display de noten en de vingerzettingen aangeeft.

■ Noottoonhoogte

De in te drukken klaviertoets gaat branden terwijl de werkelijke toonhoogte van de noot verschijnt in het notenbalknotatiedeel van de display. De vingers die u zou moeten gebruiken om de noten te spelen worden ook in de display aangegeven.

■ Nootlengte

Klaviertoetsen blijven branden zolang een noot gespeeld dient te worden. De notenbalknotatie en de vingerzetting blijven ook in de display gedurende de lengte van de noot.

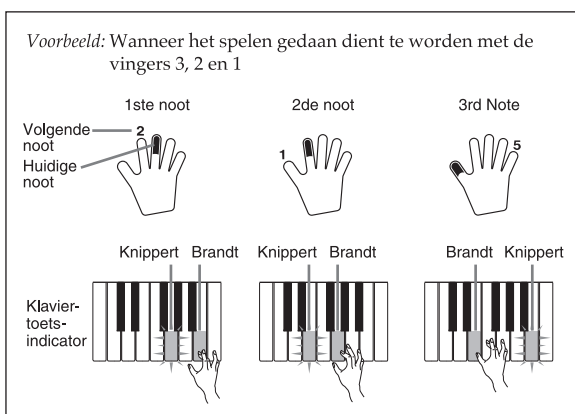


Volgende noot

De klaviertoets voor de volgende te spelen noot gaat knipperen terwijl een nummer verschijnt in de display in de buurt van de vinger die u zou moeten gebruiken om de volgende noot te spelen.

Serie van noten van dezelfde toonhoogte

De klaviertoetsindicator gaat eventjes uit tussen de noten en brandt weer voor elke volgende noot. De notenbalknotatie en vingerzetting gaan ook uit en vervolgens weer aan.



OPMERKING

- De nootlengte wordt niet aangegeven bij het spelen van begeleidingsmelodieën voor twee handen (70 - 99) met Stap 1 en 2 van de 3-stappen les. Zodra u op een verlichte toets drukt, gaat deze uit en begint de volgende in te drukken toets te knipperen.
- De nootlengte wordt aangegeven door het toetsindicatorsysteem bij gebruik van een begeleidingsmelodie voor twee handen in Stap 3. In dit geval gaat de volgende in te drukken toets niet knipperen bij indrukken van een verlichte toets en het volgende vingernummer verschijnt niet in de display. Enkel het huidige vingernummer wordt getoond.

Tempo-instelling bij de 3-stappen les

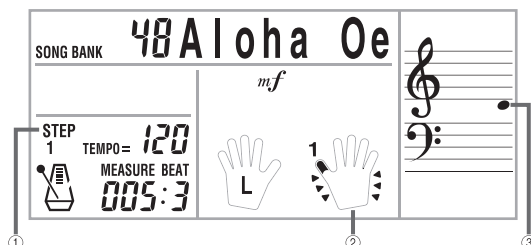
Volg de procedure onder "Regelen van het tempo" op pagina D-22 voor het bijstellen van het tempo voor 3-stappen lesweergave.

Stap 1 - De timing machtig worden.

1. Stel de bankmelodie in die u wilt gebruiken.

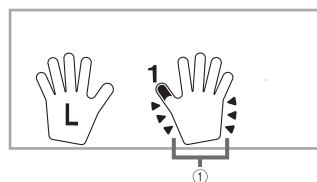
2. Druk op de STEP 1 toets om weergave van Stap 1 te beginnen.

- Na het klinken van het aftellen, staat het keyboard standby en wacht totdat u de eerste noot van de melodie speelt.



- ① Indicator verschijnt
- ② Vingerzetting
- ③ Noot toonhoogte

- De te gebruiken hand wordt aangegeven door de pijlen er omheen.



- ① Brandt

3. Druk op willekeurige klaviertoetsen om het melodiegedeelte (rechterhand gedeelte) te spelen.



- De toets voor de volgende te spelen noot gaat knipperen terwijl het keyboard wacht totdat u speelt. Wanneer u een willekeurige toets indrukt voor de noot, blijft de klaviertoets branden terwijl de noot gespeeld wordt.
- De begeleiding (linkerhand gedeelte) wacht tot u een willekeurige klaviertoets indrukt voor de noot.
- Mocht u per ongeluk meer dan één klaviertoets achter elkaar indrukken, dan wordt de begeleiding gespeeld voor het corresponderende aantal noten.
- Indrukken van meer dan één klaviertoets op hetzelfde moment wordt geteld als een enkele melodienoot. Indrukken van een klaviertoets terwijl een andere ingedrukt gehouden wordt, telt als twee melodienoten.

3-stappen les

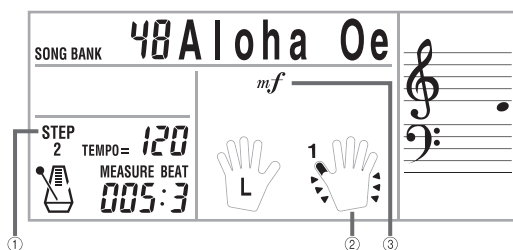
4. Druk op de START/STOP of STOP toets om weergave op elk gewenst moment te stoppen.

OPMERKING

- Oefenen van de linkerhand kan ook gedaan worden met begeleidingsmelodieën voor twee handen (70 - 99). Stel eenvoudigweg één van de begeleidingsmelodie voor twee handen in stap 1 van de bovenstaande procedure in en druk daarna op de LEFT/TRACK 1 toets na stap 2.
- Het 3-stappen lessysteem staat tegelijkertijd oefenen van beide handen niet toe.
- U kunt ook vooruit- en terugspoelen gebruiken met Stap 1 weergave.
- Stap 1 weergave kan niet gepauzeerd worden.
- Het ritme klinkt niet tijdens Stap1 weergave.

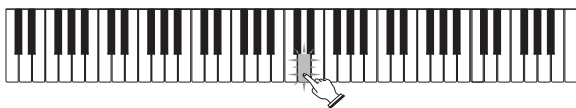
Stap 2 - De melodie machtig worden.

1. Stel de bankmelodie in die u wilt gebruiken.
2. Druk op de STEP 2 toets om weergave van Stap 2 te beginnen.
 - Na het klinken van het aftellen, staat het keyboard standby en wacht totdat u de eerste noot van de melodie speelt.



- ① Indicator verschijnt
- ② Vingerzetting
- ③ Dynamisch teken

3. Volg het toetsindicatorsysteem en druk op de juiste klaviertoetsen om het melodiegedeelte (rechterhand gedeelte) te spelen.



- De toets voor de volgende te spelen noot gaat knipperen terwijl het keyboard wacht totdat u speelt. Wanneer u de toets indrukt voor de noot, blijft de toets branden terwijl de noot gespeeld wordt.

- Als meer dan één toets brandt terwijl u een begeleidingsmelodie voor twee handen gebruikt, betekent dit dat u alle verlichte toetsen moet indrukken.

4. Druk op de START/STOP of STOP toets om weergave op elk gewenst moment te stoppen.

OPMERKING

- Oefenen van de linkerhand kan ook gedaan worden met begeleidingsmelodieën voor twee handen (70 - 99). Stel eenvoudigweg één van de begeleidingsmelodie voor twee handen in stap 1 van de bovenstaande procedure in en druk daarna op de LEFT/TRACK 1 toets na stap 2.
- Het 3-stappen lessysteem staat tegelijkertijd oefenen van beide handen niet toe.
- U kunt ook vooruit- en terugspoelen gebruiken met Stap 2 weergave.
- Stap 2 weergave kan niet gepauzeerd worden.
- Het ritme klinkt niet tijdens Stap 2 weergave.

Dynamische tekens

De hieronder aangegeven aanduidingen voor luid en zacht spelen verschijnen in de display terwijl bankmelodieën weergegeven worden. Stel de druk die u met uw vingers uitoefent op het toetsenbord overeenkomstig de aanduiding in de display.

pp pianissimo: heel zacht

p piano: zacht

mp mezzo piano: middelmatig zacht

mf mezzo forte: middelmatig luid

f forte: luid

ff fortissimo: heel luid

cresc. (<) crescendo: langzamerhand luider

decresc. (>) decrescendo: langzamerhand zachter

Aanduidingen voor gekruiste vingers

De display toont tevens wanneer u de vingers gekruist moet houden bij het spelen van noten en in welke richting u ze moet kruisen.

Voorbeeld:

Aanduiding voor het spelen van de onderstaande noten enkel met de rechterhand.

① Gebruik van de melodiebank
② Gebruiste vinger aanduiding

- B en C geven aan dat de wijsvinger over de duim moet kruisen.
- C en D geven aan dat de duim onder de wijsvinger moet kruisen.

OPMERKING

- Oefenen van de linkerhand kan ook gedaan worden met begeleidingsmelodieën voor twee handen (70 - 99). Stel eenvoudigweg één van de begeleidingsmelodie voor twee handen in stap 1 van de bovenstaande procedure in en druk daarna op de LEFT/TRACK 1 toets na stap 2.
- Het 3-stappen lessysteem staat tegelijkertijd oefenen van beide handen niet toe.
- U kunt ook pauze, vooruit- en terugspoelen gebruiken met Stap 3 weergave.

Stap 3 - Spelen met normale snelheid.

1. Stel de bankmelodie in die u wilt gebruiken.
2. Druk op de STEP 3 toets om weergave van Stap 3 te beginnen.
 - De begeleiding (linkerhand gedeelte) begint op normale snelheid te spelen.

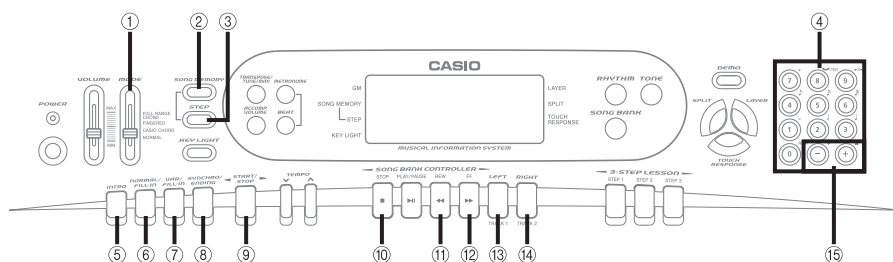
① Indicator verschijnt
② Vingerzetting

3. Volg het klaviertoetsindicatorsysteem en druk op de juiste klaviertoetsen om het melodiegedeelte (rechterhand gedeelte) te spelen.



4. Druk op de START/STOP of STOP toets om weergave op elk gewenst moment te stoppen.

Melodiegeheugenfunctie

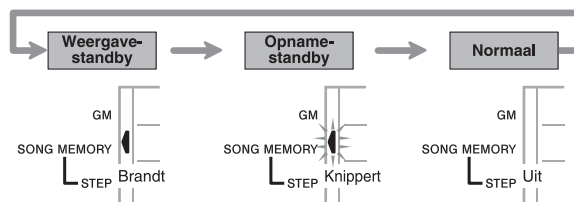


- | | | |
|-----------------|------------------|------------------|
| ① MODE | ② SONG MEMORY | ③ STEP |
| ④ Cijfertoetsen | ⑤ INTRO | ⑥ NORMAL/FILL-IN |
| ⑦ VAR/FILL-IN | ⑧ SYNCHRO/ENDING | ⑨ START/STOP |
| ⑩ STOP | ⑪ REW | ⑫ FF |
| ⑬ LEFT/TRACK 1 | ⑭ RIGHT/TRACK 2 | ⑮ [+]/[-] |

Voor latere weergave kunt u tot twee melodieën in het melodiegeheugen opslaan. Er zijn twee methoden die u kunt gebruiken om een melodie op te nemen: real-time opname, waarin u de noten opneemt terwijl u ze op het toetsenbord speelt en stap-opname waarin u de akkoorden en noten stuk voor stuk invoert.

Bediening van de melodiegeheugentoets

Telkens bij indrukken van de SONG MEMORY toets wordt de volgende functie van de cyclus ingeschakeld zoals hieronder aangegeven.



Instellen van een spoor

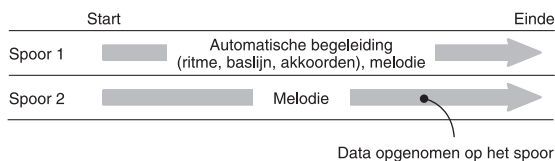
Druk op de LEFT/TRACK 1 toets om Spoor 1 en op de RIGHT/TRACK 2 toets om Spoor 2 in te stellen. De letter "L" verschijnt in de display om aan te geven dat Spoor 1 ingesteld is en letter "R" verschijnt in de display om aan te geven dat Spoor 2 ingesteld is.

■ Weergave

Telkens bij indrukken van de LEFT/TRACK 1 toets of de RIGHT/TRACK 2 toets terwijl de weergavestandbyfunctie ingeschakeld is (zie "Bediening van de melodiegeheugentoets" hierboven) wordt de weergave van het corresponderende spoor in- of uitgeschakeld. De letter die het spoor aangeeft (L of R) verschijnt in de display telkens wanneer de weergave van dat spoor ingeschakeld is.

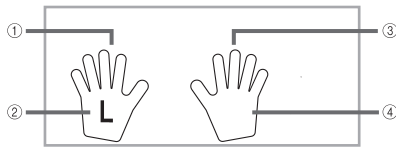
Sporen

Het melodiegeheugen van dit keyboard neemt noten op en geeft ze weer ongeveer zoals een normale bandrecorder. Er zijn twee sporen die gescheiden opgenomen kunnen worden. Naast noten kan elk spoor haar eigen toonnummer toegewezen worden. Tijdens de weergave kunt u het tempo aanpassen om de weergavesnelheid te veranderen.



OPMERKING

- Spoor 1 is het basisspoor dat gebruikt kan worden voor het opnemen van de automatische begeleiding naast de melodie. Spoor 2 kan enkel gebruikt worden voor de melodie en om toe te voegen aan wat reeds opgenomen is op Spoor 1.
- Merk op dat elk spoor onafhankelijk is van het andere. Dat betekent dat als u een fout maakt tijdens het opnemen, u enkel dat spoor opnieuw hoeft op te nemen waarin de fout gemaakt werd.

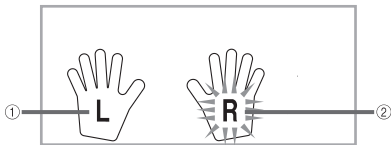


- ① Spoor 1
- ② Weergave ingeschakeld
- ③ Spoor 2
- ④ Weergave uitgeschakeld

- ♦ Bij de bovenstaande instelling wordt Spoor 1 wel en Spoor 2 niet weergegeven.

Opname

Telkens bij indrukken van de LEFT/TRACK 1 toets of de RIGHT/TRACK 2 toets terwijl de opnamestandbyfunctie ingeschakeld is (zie "Bediening van de melodiegeheugentoets") wordt de weergave van het corresponderende spoor in- of uitgeschakeld. De letter die het spoor aangeeft (L of R) verschijnt in de display telkens wanneer de opname van dat spoor ingeschakeld is.



- ① Weergave ingeschakeld
- ② Opname ingeschakeld

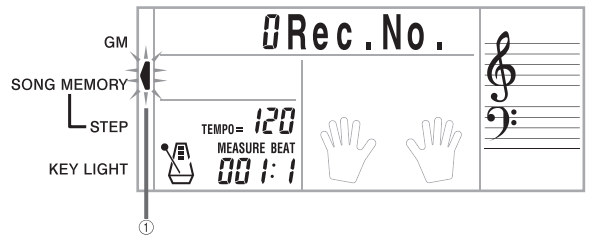
- ♦ Het bovenstaande geeft aan dat Spoor 1 weergegeven wordt terwijl Spoor 2 opgenomen wordt.

Real-time opnemen naar Spoor 1

Bij real-time opnemen worden de op het toetsenbord gespeelde noten en akkoorden opgenomen terwijl u ze aan het spelen bent.

Opnemen naar Spoor 1 m.b.v. real-time opnemen

1. Schakel opnamestandby in m.b.v. de SONG MEMORY toets.



- ① Knippert

2. Stel m.b.v. de [+] en [-] toetsen 0 en 1 in als het melodienummer.

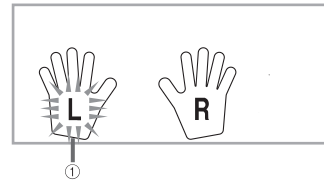
- ♦ Het spoor is op dat moment nog niet ingesteld.
- ♦ Het onderstaande scherm met melodienummer blijft voor ca. vijf seconden in de display. Mocht het verdwijnen voordat u een melodienummer heeft kunnen instellen, toon het opnieuw door op de SONG MEMORY toets te drukken.



- ① Melodienummer

3. Druk op de LEFT/TRACK 1 toets om Spoor 1 in te stellen.

- ♦ De aanduiding "L" verschijnt in de display om het spoor aan te geven waarnaar wordt opgenomen.



- ① Knippert

4. Maar één van de volgende instellingen, indien gewenst.

- ♦ Toonnummer (pagina D-18)
- ♦ Ritmenummer (pagina D-21)
- ♦ MODE schakelaar (pagina D-22)
- ♦ Als u er geen vertrouwen in hebt om met een hoog tempo te spelen, probeer dan eerst een langzame tempo-instelling (pagina D-22).

5. Druk op de START/STOP toets om real-time opname naar Spoor 1 te starten.

6. Speel iets op het toetsenbord.

- ♦ Elke melodie en begeleiding die u op het toetsenbord speelt (inclusief automatische

Melodiegeheugenfunctie

begeleidingsakkoorden gespeeld op he begeleidingstoetsenbord) wordt opgenomen.

- ◆ Pedaalbediening wordt ook opgenomen als u het pedaal gebruikt tijdens de opname.

7. Druk op de START/STOP of SONG MEMORY toets om de opname te beëindigen wanneer u klaar bent met spelen.

- ◆ Als u een fout maakt tijdens het opnemen, stop de opname dan en begin opnieuw vanaf stap 1.

OPMERKING

- ◆ Bij gebruik van real-time opname om een spoor op te nemen dat reeds opgenomen data bevat, wordt de bestaande opname vervangen door de nieuwe data.

Spoor 1 Inhoud na real-time opname

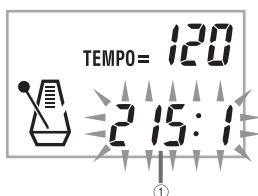
Naast noten van de klaviertoetsen en begeleidingsakkoorden wordt de volgende data ook opgenomen op Spoor 1 tijdens real-time opname. Deze data wordt gebruikt wanneer Spoor 1 afgespeeld wordt.

- ◆ Toonnummer
- ◆ Ritmenummer
- ◆ Bediening van de INTRO, SYNCHRO/ENDING, NORMAL/FILL-IN, VAR/FILL-IN toetsen
- ◆ Pedaalbediening

Geheugencapaciteit

Dit keyboard heeft een geheugen dat ca. 5.200 noten kan bevatten. U kunt alle 5.200 noten gebruiken voor een enkele melodie of u kunt het geheugen verdelen tussen twee verschillende melodieën.

- ◆ Het maatnummer en het nootnummer knippen in de display telkens wanneer het resterende geheugen minder dan 100 noten is.



① Knippert

- ◆ De opname stopt automatisch (en de automatische begeleiding en het ritme stoppen met spelen wanneer ze gebruikt worden) wanneer het geheugen vol is.

Opslag van geheugendata

- ◆ Alles wat eerder opgeslagen was in het geheugen wordt vervangen telkens wanneer u een nieuwe opname maakt.
- ◆ De geheugeninhoud blijft behouden zolang het keyboard van stroom voorzien wordt. Als de netadapter losgekoppeld wordt en de batterijen leeg zijn of er geen batterijen ingelegd zijn en de elektrische stroomtoevoer dus afgesneden wordt, zal alle data in het geheugen worden gewist. Zorg ervoor het keyboard met de netadapter aan te sluiten op het lichtnet alvorens de batterijen te vervangen.
- ◆ Als het keyboard uitgeschakeld wordt tijdens het opnemen wordt de inhoud van het geheugen van het op dat moment opgenomen spoor uitgewist.

Spoor 1 Real-time opnamevariëaties

Hieronder wordt een aantal verschillende variëaties beschreven die u kunt gebruiken tijdens het opnemen van Spoor 1 met real-time opname. Al deze variëaties zijn gebaseerd op de procedure "Opnemen naar Spoor 1 m.b.v. real-time opnemen" op pagina D-37.

■ Opnemen zonder ritme

Sla stap 5 over. Real-time opname zonder ritme start zodra u een klaviertoets indrukt.

■ Starten van de opname met synchro-start

Druk i.p.v. stap 5 op de SYNCHRO/ENDING toets. Automatische begeleiding en de opname beginnen tegelijkertijd wanneer u een akkoord op het begeleidingstoetsenbord speelt.

■ Opnemen m.b.v. intro's, eindpatronen en fill-ins.

Tijdens het opnemen kunnen de INTRO, SYNCHRO/ENDING, NORMAL/FILL-IN, en VAR/FILL-IN toetsen (pagina D-25 - D-26) alle gebruikt worden zoals gewoonlijk.

■ Synchro-starten van een automatische begeleiding met een intropatroon

Druk i.p.v. stap 5 op de SYNCHRO/ENDING toets en daarna op de INTRO toets. Automatische begeleiding en het intropatroon beginnen tegelijkertijd wanneer u een akkoord op het begeleidingstoetsenbord speelt.

■ Beginnen van automatische begeleiding halverwege een opname

Druk i.p.v. stap 5 op de SYNCHRO/ENDING toets en speel daarna iets op het toetsenbord om te beginnen. Wanneer u het punt bereikt waarop u de automatische begeleiding wilt laten

beginnen, dient u dan een akkoord te spelen op het begeleidingstoetsenbord.

Weergave van het melodiegeheugen

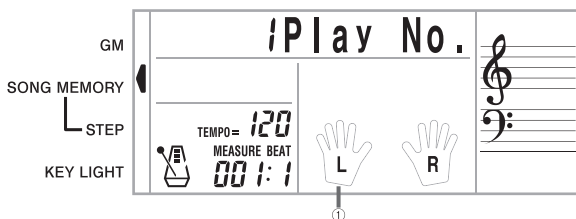
Gebruik de volgende procedure voor het weergeven van de melodiegeheugeninhoud.

Van het melodiegeheugen weergeven

- Schakel weergavestandby in m.b.v. de SONG MEMORY toets en stel dan 0 of 1 als melodienummer in m.b.v. de [+] en [-] toetsen.
 - Het onderstaande melodienummer blijft voor ca. 5 seconden in de display. Mocht het verdwijnen voordat u een melodienummer heeft kunnen instellen, toon het opnieuw door op de SONG MEMORY toets te drukken.

! Play No.

- Druk op de START/STOP toets voor weergave van de ingestelde melodie.
 - Tijdens melodiegeheugenweergave kunt u de LEFT/TRACK 1 en RIGHT/TRACK 2 toetsen gebruiken om de weergave van één van beide sporen in of uit te schakelen.



- Indicator verschijnt
 - Het tempo kan ingesteld worden met de TEMPO toetsen.

- Druk nogmaals op de START/STOP toets om de weergave te stoppen.

OPMERKING

- Tijdens melodiegeheugenweergave fungeert het gehele toetsenbord als melodietoetsenbord ongeacht de stand van de MODE schakelaar.
- U kunt meespelen op het toetsenbord tijdens melodiegeheugenweergave. U kunt ook "lagen" (pagina

D-46) en "splitsen" (pagina D-47) gebruiken om met meer dan 1 toon mee te spelen.

- Tijdens melodiegeheugenweergave kunt u pauze, vooruitspoelen en terugspoelen niet gebruiken.

Real-time opname op Spoor 2

Na op Spoor 1 te hebben opgenomen kunt u real-time opnames maken om een melodie toe te voegen op Spoor 2.

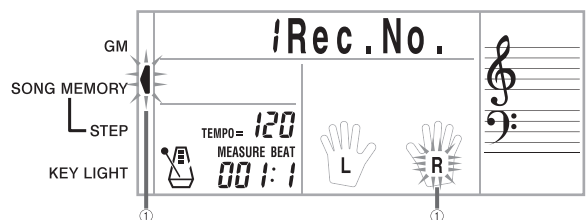
Opnemen op Spoor 2 tijdens weergave van Spoor 1

- Schakel opnamestandby in m.b.v. de SONG MEMORY toets en stel dan 0 of 1 als melodienummer in m.b.v. de [+] en [-] toetsen.
 - Het melodienummer dat u instelt zou de melodie moeten zijn waar u eerder Spoor 1 invoerde.

! Rec.No.

- Het spoor is op dit moment nog niet ingesteld.

- Druk op de RIGHT/TRACK 2 toets om Spoor 2 in te stellen.



- Knippert

- Maak naar wens één van de volgende instellingen.
 - Toonnummer (pagina D-18)
 - Als u er geen vertrouwen in heeft om met een hoog tempo te spelen probeer dan een langzame instelling voor het tempo (pagina D-22).

- Druk op de START/STOP toets om real-time opname naar Spoor 2 te beginnen samen met weergave van Spoor 1.

- Luister naar Spoor 1 terwijl u speelt wat u wilt opnemen op Spoor 2.

Melodiegeheugenfunctie

6. Druk op de START/STOP of SONG MEMORY toets om het opnemen te beëindigen nadat u klaar bent met spelen.
 - Als u een fout maakt tijdens het opnemen, stop de opname dan en begin opnieuw vanaf stap 1.

OPMERKING

- Spoor 2 is een spoor enkel voor de melodie, zodat akkoorden er niet op kunnen worden opgenomen. Hierdoor fungeert het gehele toetsenbord als melodietoetsenbord ongeacht de stand van de MODE schakelaar.

Opnemen naar Spoor 2 zonder weergave van Spoor 1

1. Schakel weergavestandby in m.b.v. de SONG MEMORY toets.
2. Druk op de LEFT/TRACK 1 toets om weergave van Spoor 1 uit te schakelen.
3. Ga door vanaf stap 1 "Opnemen op Spoor 2 tijdens weergave van Spoor 1" op pagina D-39.
 - Merk op dat de bovenstaande procedure het ritme en de automatische begeleiding niet uitschakelt.

Spoor 2 Inhoud na real-time opname

De volgende data wordt opgenomen naar Spoor 2 tijdens real-time opname.

- Toonnummer
- Ritmenummer
- Pedaalbediening

Opnemen van akkoorden met stapopname

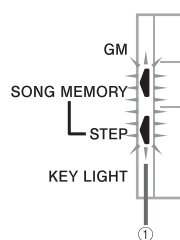
Met stapopname kunt u een akkoordprogressie stap voor stap opnemen in Spoor 1. U kunt akkoordprogressie daarna gebruiken als automatische begeleiding of later noten toevoegen aan Spoor 2.

Opnemen van akkoorden op Spoor 1 tijdens stapopname

1. Schakel opnamestandby in m.b.v. de SONG MEMORY toets en stel dan 0 of 1 als melodienummer in m.b.v. de [+] en [-] toetsen.

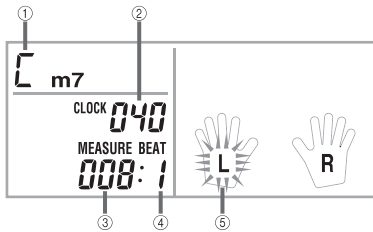
! Rec.No.

2. Druk op de LEFT/TRACK 1 toets om Spoor 1 in te stellen.
3. Druk op de STEP toets.



① Knippert

4. Maak naar wens één van de volgende instellingen.
 - Ritmenummer (pagina D-21)
 - MODE schakelaar (pagina D-22)
5. Druk op de SYNCHRO/ENDING toets.
6. Speel een akkoord.
 - Gebruik de akkoordweergavemethode die ingesteld is door de huidige instelling van de MODE schakelaar: FINGERED, CASIO CHORD, NORMAL.
 - Wanneer de MODE schakelaar ingesteld staat op NORMAL, stel dan het akkoord in m.b.v. het grondtoon-invoertoetsenbord en het invoertoetsenbord voor het akkoord. Zie "Instellen van akkoorden tijdens de normale functie" op pagina D-41 voor details.



- ① Akkoordnaam
 - ② Kloknummer*
 - ③ Maatnummer
 - ④ Maatslagnummer
 - ⑤ Knippert
- * 48 klokken = 1 maat

7. Voer de lengte van het akkoord in (hoelang het aangehouden moet worden voordat het volgende akkoord gespeeld wordt).

- Stel de akkoordlengte in m.b.v. de cijfertoetsen. Zie "Instellen van de nootlengte" op pagina D-42 voor details.
- Herhaal de stappen 6 en 7 om alle gewenste akkoorden in te voeren.
- Mocht u tijdens het opnemen van akkoorden een fout maken, volg dan de procedure onder "Bewerken van data tijdens stapopname" op pagina D-44 om correcties aan te brengen.

8. Druk nadat u klaar bent met stapopname op de START/STOP of SONG MEMORY toets.

- Hierdoor wordt weergavestandby ingeschakeld voor de melodie die u juist ingevoerd heeft. Bij indrukken van de START/STOP toets wordt de inhoud weergegeven.

OPMERKING

- U kunt de FF en REW toetsen om de huidige invoerpositie te veranderen tijdens stapopname. Zie "Bewerken van data tijdens stapopname" op pagina D-44 voor details.
- Bij indrukken van de [0] toets in stap 7 wordt een rustpauze ingelast. Merk op dat eventueel ingelaste rustpauzes geen effect hebben op de automatische begeleiding.

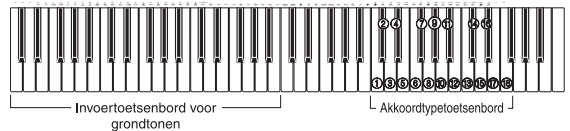
Spoor 1 Inhoud na stapopname

Naast de akkoorden wordt de volgende data tijdens stapopname opgenomen op Spoor 1.

- Toonnummer
- Ritmenummer (stap 4)
- Bediening van de INTRO, SYNCHRO/ENDING, NORMAL/FILL-IN, en VAR/FILL-IN toetsen (stap 6)

Instellen van akkoorden tijdens de normale functie

Wanneer de MODE schakelaar tijdens stapopname op NORMAL staat kunt u akkoorden instellen met een methode die verschilt van de vingerzettingen die worden gebezigd bij CASIO akkoord en Fingered. Deze akkoordinstelmethode kan gebruikt worden voor het invoeren van 18 verschillende akkoordtypen met slechts 2 klaviertoetsen, zodat akkoorden ingesteld worden zonder dat u weet hoe ze eigenlijk gespeeld zouden moeten worden.

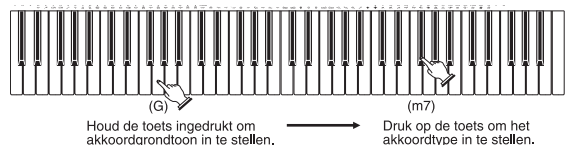


- ① Majeur
- ② Mineur
- ③ Vermeerderd
- ④ Verminderd
- ⑤ Aangehouden vierde
- ⑥ Septiem
- ⑦ Mineur septiem
- ⑧ Majeur septiem
- ⑨ Mineur majeur septiem
- ⑩ Septiem mol vijf
- ⑪ Mineur septiem mol vijf
- ⑫ Septiem aangehouden vier
- ⑬ Verminderd septiem
- ⑭ Mineur toegevoegde none
- ⑮ Toegevoegde none
- ⑯ Mineur sext
- ⑰ Sext
- ⑱ Sext none

Om het akkoord in te stellen houdt u de betreffende klaviertoets van het toetsenbord voor invoeren van de grondtoon ingedrukt en drukt u dan op de klaviertoets van het toetsenbord voor het akkoordtype om dit in te stellen. Bij invoeren van een akkoord met een speciale basnoot wordt bij indrukken van twee toetsen van het toetsenbord voor de grondtoon de ingestelde lagere noot ingesteld als bastoon.

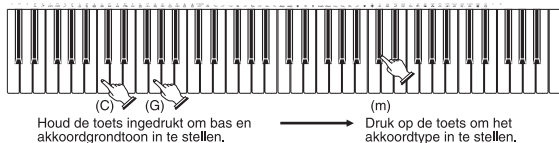
Voorbeeld 1:

Om Gm7 in te voeren, houdt u G op het grondtoon toetsenbord ingedrukt en drukt u op de m7 klaviertoets van het akkoordtype toetsenbord.



Voorbeeld 2:

Om Gm/C in te voeren, houdt u C en G op het grondtoon toetsenbord ingedrukt en drukt u op de m klaviertoets van het akkoordtype toetsenbord.



Instellen van de nootlengte

Tijdens stapopname worden de cijfertoetsen gebruikt voor het instellen van de lengte van elke noot.

Nootlengte

- Stel met de cijfertoetsen [1] tot en met [6] hele noten (♩), halve noten (♪), kwartnoten (♩), achtste noten (♪), 16de noten (♩), en 32ste noten (♩) in.

Voorbeeld:

Druk op cijfertoets [3] om een kwartnoot (♩) in te stellen.

Punten (.) en triplo's (r3r)

- Terwijl u de [7] (punten) of [9] (triplo's) toetsen ingedrukt houdt, kunt u met de toetsen [1] - [6] de lengte van de noten invoeren.

Voorbeeld:

Om een gepunte 8ste noot (♪), in te stellen houdt u cijfertoets [7] ingedrukt en drukt u op cijfertoets [4].

Dwarsbalk

- Druk op [8] en voer dan de eerst en daarna de tweede noot in.

Voorbeeld:

Druk om ♩, in te voeren op cijfertoets [8] en daarna op cijfertoets [4] (nootlengte) terwijl u cijfertoets [7] (punt) ingedrukt houdt. Deze noot wordt dan verbonden aan de volgende ingevoerde noot (16de noot in dit voorbeeld).

Rustpauze

- Houd cijfertoets [0] ingedrukt en druk vervolgens op de cijfertoetsen [1] - [9] om de lengte van de rustpauze in te stellen.

Voorbeeld:

Houd om een rustpauze van een 8ste noot cijfertoets [0] ingedrukt en druk op cijfertoets [4].

Spoor 1 Stapopnamevariaties

Hieronder volgt een beschrijving van verschillende variaties die u kunt gebruiken bij opnemen op spoor 1 m.b.v. stapopname. Al deze variaties zijn gebaseerd op de procedure beschreven onder "Opnemen van akkoorden op Spoor 1 tijdens stapopname" op pagina D-40.

Starten van de begeleiding met een introptroon

Druk in stap 5 op de INTRO toets na de SYNCHRO/ENDING toets.

Overschakelen naar een ritmevariatie

Druk in stap 6 onmiddellijk voor invoeren van een akkoord op de VAR/FILL-IN toets.

Tussenvoegen van een fill in

Druk in stap 6 op de NORMAL/FILL-IN of VAR/FILL-IN toets tijdens de maat of maatslag juist voor het akkoord of de maatslag waar u de fill in wilt tussenvoegen.

Tussenvoegen van een eindpatroon

Druk in stap 6 op de SYNCHRO/ENDING toets tijdens de maat of maatslag juist voor het akkoord waar u het eindpatroon wilt tussenvoegen.

BELANGRIJK!

- De lengte van het eindpatroon hangt af van het ritme dat u gebruikt. Controleer de lengte van het eindpatroon dat u gebruikt en stem de lengte van het akkoord daarop af in stap 7. Als het akkoord te kort is in stap 7 kan het eindpatroon afgekapt worden.

Stapopname van akkoorden zonder ritme

Stel na uitvoeren van de stappen 1 t/m 4 m.b.v. de cijfertoetsen in hoelang elk akkoord aangehouden moet worden. Bij overslaan van stap 5 (niet indrukken van de SYNCHRO/ENDING toets) wordt een akkoord zonder ritme aangemaakt zodat u een rustpauze kunt invoeren door op de [0] toets in stap 6 te drukken en vervolgens de lengte van de rustpauze specificeren in stap 7.

Toevoegen van akkoordbegeleiding halverwege ritmeweergave

Voer bij stap 6 alle rustpauzes in vanaf het begin van de opname tot het punt waarop u wilt dat de begeleiding begint. Voer vervolgens de akkoorden in.

Stapopname van de melodie op Spoor 2

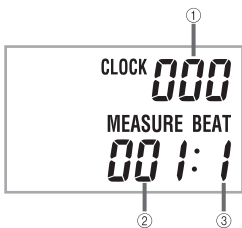
U kunt stapopname gebruiken om noten één voor één op Spoor 2 in te voeren. Dit is een ideale techniek voor diegenen die hun eigen originele opnamen willen maken maar nog niet goed genoeg zijn om mee te spelen met het ritme. Merk op dat stapopname van melodienoten enkel uitgevoerd kan worden op Spoor 2.

Stapopnamen van de melodie op Spoor 2

1. Schakel opnamestandby in m.b.v. de SONG MEMORY toets en stel dan 0 of 1 als melodienummer in m.b.v. de [+] en [-] toetsen.

! Rec.No.

2. Druk op de RIGHT/TRACK 2 toets om Spoor 2 in te stellen.
3. Druk op de STEP toets.



- ① Kloknnummer*
- ② Maatnummer
- ③ Maatslagnummer

* 48 klokken = 1 maat

4. Stel naar wens een toonnummer in.
5. Voer noten in m.b.v. de klaviertoetsen of de [+] en [-] toetsen en rustpauzes m.b.v. de [0] toets.
 - ♦ Wanneer toetsrespons ingeschakeld is, wordt de hoeveelheid druk die uitgeoefend wordt op de klaviertoetsen ook opgenomen. De klaviertoetsen kunnen tevens gebruikt worden om akkoorden in te voeren.
 - ♦ Bij invoeren met de [+] en [-] toetsen verschijnt een notenbalk in de display om de noot aan te geven die u invoert. De luidheid of zachtheid van een noot die met deze toetsen ingevoerd wordt is hetzelfde als van de noot die er onmiddellijk aan voorafgaat.

- ♦ Druk nogmaals op de [0] toets om het invoeren van een rustpauze ongedaan te maken.

6. Gebruik de cijfertoetsen [1] - [9] om de lengte van elke noot of rustpauze in te voeren.
 - ♦ Na invoeren van de lengte van een noot of een rustpauze, staat het keyboard standby voor invoeren van het volgende item.
7. Herhaal de stappen 5 en 6 om alle gewenste noten in te voeren.
 - ♦ Mocht u tijdens het opnemen een fout maken, volg dan de procedure onder "Bewerken van data tijdens stapopname" op pagina D-44 om correcties aan te brengen.
8. Druk nadat u klaar bent met stapopname op de START/STOP of SONG MEMORY toets.

OPMERKING

- ♦ Tijdens stapopname van een melodie wordt het gehele toetsenbord een melodietoetsenbord ongeacht de stand van de MODE schakelaar.
- ♦ Tijdens stapopname kunt u de FF en REW toetsen gebruiken om de invoerpositie naar voren of achteren te bewegen. Zie "Bewerken van data tijdens stapopname" op pagina D-44 voor details.

Spoor 2 Inhoud na stapopname

Naast de noten kunnen toonnummers ook worden opgenomen.

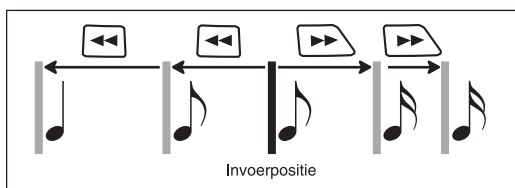
Bewerken van data tijdens stapopname

Geheugendata kan worden voorgesteld als een muziekpartituur die van links naar rechts voortgaat met de invoerpositie gewoonlijk geheel rechts van de opgenomen data. De volgende procedure beschrijft hoe de invoerpositie naar links bewegen kan worden om zo veranderingen aan te brengen in data die u reeds ingevoerd heeft. Merk echter op dat door naar links bewegen van de invoerpositie en het veranderen van data, alle data die er rechts van staat automatisch wordt uitgewist.

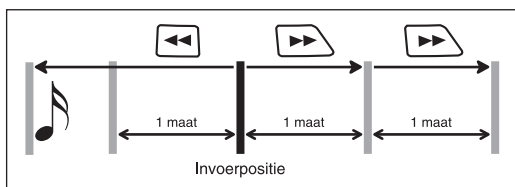
Bewerken tijdens stapopname

1. Gebruik terwijl u bezig bent met stapopname de FF en REW toetsen om de invoerpositie te bewegen naar de plaats waar u reeds ingevoerde data wilt veranderen.

- Als noten reeds opgenomen zijn, beweegt de invoerpositie naar de volgende noot telkens wanneer op de FF of REW toets gedrukt wordt. De op de huidige invoerpositie opgenomen data verschijnt in de display.



- Als noten niet opgenomen zijn, beweegt de invoerpositie naar de volgende maatslag telkens wanneer op de FF of REW toets gedrukt wordt.



- Als u van een positie met nootdata naar een positie zonder nootdata gaat, beweegt de invoerpositie naar de volgende maatslag telkens wanneer op de FF toets gedrukt wordt. Bij indrukken van de of REW toets echter, springt de invoerpositie terug naar de eerste plaats links waar zich een noot of rustpauze bevindt.

2. Druk op de [+] en [-] toets.

Rewrite?

3. Druk op de [+] toets om databewerking te beginnen of op de [-] toets om het datawisscher te wissen zonder iets te veranderen.

- Bij indrukken van de [+] toets wordt alle data rechts van de huidige invoerpositie gewist. Vervolgens staat het keyboard standby voor het invoeren van data voor stapopname.
- Bij indrukken van de [-] toets wordt het databewerkingsscherf gewist en wordt teruggegaan naar het stapopnamescherf waar u de invoerpositie kunt veranderen.

OPMERKING

- De boodschap [TrackEnd] verschijnt in de display wanneer de invoerpositie het eind bereikt van de data die momenteel op Spoor 2 opgeslagen is. Op dat moment kunt u stap 2 en 3 volgen om meer data toe te voegen.

Uitwissen van de inhoud van een specifiek spoor

Gebruik de volgende procedure om alle data uit te wissen die op het moment opgeslagen is op een bepaald spoor.

Alle data op een bepaald spoor wissen

1. Schakel opnamestandby in m.b.v. de SONG MEMORY toets en stel dan m.b.v. de [+] en [-] toetsen de melodie (0 of 1) in waarvan het spoor moet worden uitgewist.

! Rec.No.

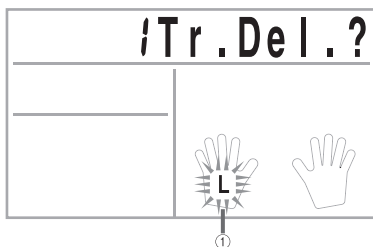
2. Houd de SONG MEMORY toets ingedrukt totdat het spoorwisserscherm in de display verschijnt.

! Tr. Del. ?

3. Druk op de LEFT/TRACK 1 of RIGHT/TRACK 2 toets om het spoor dat moet worden uitgewist in te stellen.

Voorbeeld:

Om Spoor 1 in te stellen



① Knippert

4. Druk op de [+] toets.
 - Hierdoor wordt het geselecteerde spoor gewist en de melodiegeheugenweergave in de standbystand gezet.

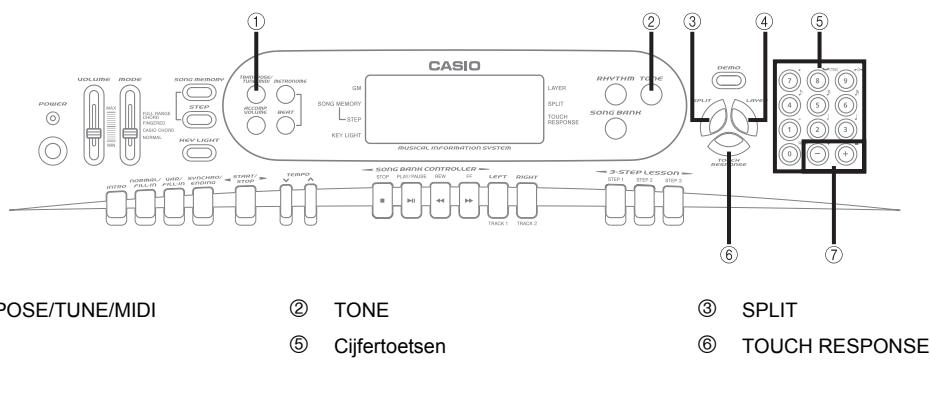
OPMERKING

- Het spoorwisserscherm verdwijnt automatisch na circa 5 seconden uit de display als u het keyboard laat staan met de spoorwisboodschap in de display zonder iets te doen.
- Nadat u eenmaal een spoor in stap 3 in te stellen kunt u niet veranderen naar een ander spoor zonder de

spoorwisfunctie uit te schakelen en opnieuw in te schakelen.

- Een spoor kan niet voor wissen ingesteld worden als dat spoor geen data bevat.
- Bij indrukken van de SONG MEMORY toets terwijl het spoorwisserscherm in de display wordt aangegeven, wordt teruggegaan naar opnamestandby.

Instellingen van het keyboard



Dit hoofdstuk beschrijft hoe u lagen (om twee tonen met slechts een klaviertoets te spelen), splitsen (om verschillende tonen te hebben aan de linker- en rechterkant van het toetsenbord) en toetsrespons, transponeren en steminstellingen gebruikt.

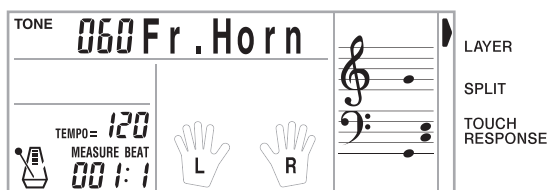
3. Stel de gelaagde toon in.

Voorbeeld:

Druk om "060 FRENCH HORN" als de gelaagde toon in te stellen op de toontoets en voer 0, 6 en daarna 0 in m.b.v. de cijfertoetsen of de [+] en [-] toetsen.



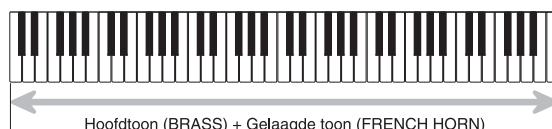
4. Probeer nu iets op het toetsenbord te spelen.



♦ Beide tonen klinken nu op hetzelfde moment.

5. Druk nogmaals op de LAYER toets om de tonen te "ontlagen" en het keyboard terug te brengen in de normale staat.

LAGEN



Gebruik van lagen

Met lagen kunt u twee verschillende tonen (een hoofdtoon en een gelaagde toon) aan het toetsenbord toewijzen, zodat ze beide klinken bij indrukken van een klaviertoets. U kunt bijvoorbeeld de FRENCH HORN toon en de BRASS toon gebruiken om een rijk en koperachtig geluid te krijgen.

Lagen van tonen

1. Stel eerst de hoofdtoon in.

Voorbeeld:

Druk om "061 BRASS" als de hoofdtoon in te stellen op de TONE toets en voer 0, 6 en daarna 1 in m.b.v. de cijfertoetsen of de [+] en [-] toetsen.



2. Druk op de LAYER toets.



- ① Ingestelde gelaagde toon
- ② Brandt



Gebruik van splitsen

Bij splitsen worden twee verschillende tonen (een hoofdtoon en een splittoon) toegewezen aan de linker- en rechterkant van het toetsenbord, zodat u deze ene toon dus met de linker- en de andere met de rechterhand speelt. U kunt bijvoorbeeld STRINGS instellen als de hoofdtoon (hoog bereik) en PIZZICATO als de splittoon (laag bereik) zodat u een volledig snarenensemble aan uw vingerstoppen heeft. Met deze functie kunt u tevens het splitspunt instellen, welke de plaats is waar van de ene naar de andere toon wordt overgeschakeld.

Splitsen van het toetsenbord

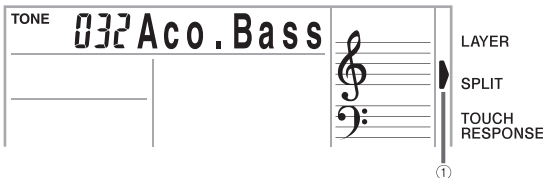
1. Stel eerst de hoofdtoon in.

Voorbeeld:

Druk om "048 STRINGS 1" als de hoofdtoon in te stellen op de TONE toets en voer 0, 4 en daarna 8 in m.b.v. de cijfertoetsen of de [+] en [-] toetsen.

TONE 048 Strings 1

2. Druk op de SPLIT toets.



① Brandt

3. Stel de splittoon in.

Voorbeeld:

Voer om "045 PIZZICATO STR" als de gelaagde toon in te stellen 0, 4 en daarna 5 in m.b.v. de cijfertoetsen of de [+] en [-] toetsen.

TONE 045 Pizz. Str

4. Druk terwijl u de SPLIT toets ingedrukt houdt op de klaviertoets die de meest linkertoets van het hoge bereik dient te worden.

Voorbeeld:

Druk op de G3 klaviertoets om G3 als splitspunt in te stellen.

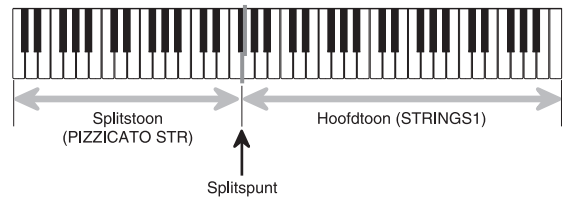
G3

5. Probeer nu iets op het toetsenbord te spelen.

- Elke klaviertoets vanaf de F[#]3 toets en lager heeft nu PIZZICATO als toon terwijl elke klaviertoets vanaf G3 en hoger STRINGS als toon heeft.

6. Druk nogmaals op de SPLIT toets om het toetsenbord te "ontsplitsen" en hem terug in de normale staat te brengen.

SPLITSSEN



Gebruik van lagen en splitsen tegelijkertijd

Lagen en splitsen kunnen tegelijkertijd gebruikt worden om een gelaagd splits-toetsenbord te verkrijgen. Er is geen verschil tussen eerst gelaagde tonen creëren en vervolgens het toetsenbord splitsen en deze handelingen in omgekeerde volgorde doen. Als lagen en splitsen tegelijkertijd gebruikt worden, worden twee tonen (hoofdtoon + gelaagde toon) aan het hoge bereik van het toetsenbord en twee aan het lage bereik (splittoon en gelaagde splittoon) toegewezen.

Splitsen van het toetsenbord en daarna het lagen van tonen

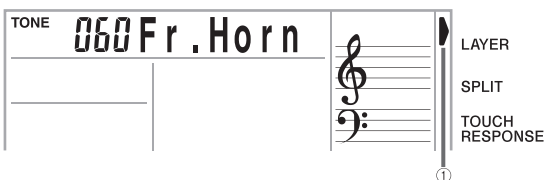
1. Druk op de TONE toets en voer daarna het toonnummer van de hoofdtoon in.

TONE 06 | Brass

2. Druk op de SPLIT toets en voer daarna het nummer van de splittoon in.



- ① Brandt
 - Druk na instellen van de splittoon op de SPLIT toets om het toetsenbord te ontsplitsen.
3. Druk op de LAYER toets en voer daarna het nummer van de laagtoon in.
 - Merk op dat u de stappen 2 en 3 kunt omwisselen door eerst de laagtoon en vervolgens de splittoon in te stellen.



- ① Brandt

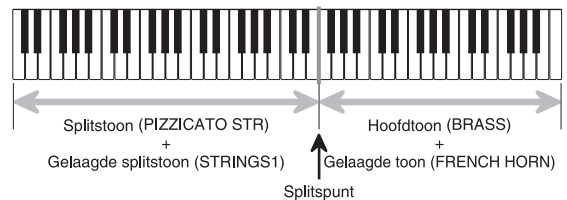
4. Druk op de SPLIT toets of de LAYER toets zodat zowel de splits- (SPLIT) als de laagindicator (LAYER) op de display staan.
5. Voer het nummer van de gelaagde splittoon in.



- ① Brandt

6. Stel het splitspunt in.
 - Druk terwijl u de SPLIT toets ingedrukt houdt op de klaviertoets die de meest linkertoets van het hoge bereik dient te worden.
7. Probeer nu iets op het toetsenbord te spelen.
 - Druk nogmaals op de LAYER toets om de tonen te "ontlagen" en druk nogmaals op de SPLIT toets om het toetsenbord te "ontsplitsen".

GELAAGD EN GESPLITST





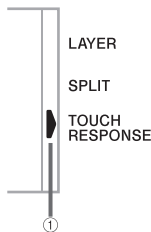
Gebruik van het aanslagvolume

Bij inschakelen van het aanslagvolume hangt het relatieve volume van het geluid van het keyboard af van de kracht die er op de klaviertoetsen uitgeoefend wordt, precies zoals bij een akoestische piano.

In- en uitschakelen van het aanslagvolume

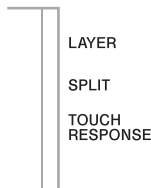
1. Druk op de TOUCH RESPONSE toets om deze functie in en uit te schakelen.

- Aanslagvolume is ingeschakeld wanneer het TOUCH RESPONSE indicatorlampje brandt.



① Brandt

- Aanslagvolume is uitgeschakeld wanneer het TOUCH RESPONSE indicatorlampje gedooft is.



OPMERKING

- U kunt aanslagvolumegevoeligheid bijregelen volgens de procedure onder "TOUCH CURVE (Default: 0)" op pagina D-55.
- Aanslagvolume heeft niet alleen invloed op de interne klankbron van het keyboard maar ze wordt tevens als MIDI data afgegeven.
- De instelling van het aanslagvolume wordt niet beïnvloed door data van de geheugenweergave, begeleiding en externe MIDI noten.

Transponeren van het toetsenbord

Met transponeren kunt u de sleutel van het gehele toetsenbord verhogen en verlagen in semitoon (halve toon) eenheden. Als u een begeleiding wilt spelen voor een vocalist die in een andere sleutel zingt dan het keyboard bijvoorbeeld, kunt u eenvoudigweg de sleutel van het keyboard veranderen met de transposeerfunctie.

Transponeren van het toetsenbord

1. Druk op de TRANSPOSE/TUNE/MIDI toets totdat het transposeerscherm in de display verschijnt.

00 Trans.

2. Verander de transposeerinstelling van het keyboard met [+], [-] en de cijfertoetsen.

Voorbeeld:

Om het toetsenbord met vijf halve tonen hoger te transponeren.

05 Trans.

OPMERKING

- Het toetsenbord kan getransponeerd worden binnen een bereik van -12 (een octaaf lager) tot +12 (een octaaf hoger).
- De default instelling voor transponeren is "00" telkens bij inschakelen van het keyboard.
- Het scherm verdwijnt automatisch als het transposeerscherm voor ca. vijf seconden in de display aangegeven staat terwijl u niets doet.
- De transposeerinstelling heeft tevens invloed op de weergave van het melodiegeheugen en de automatische begeleiding.

TRANSPOSE/TUNE/MIDI toets

Telkens bij indrukken van de TRANSPOSE/TUNE/MIDI toets wordt naar het volgende van 12 instelschermen gegaan: het transponeerscherm, het stemscherm en 10 MIDI instelschermen (pagina D-52). Mocht u per ongeluk het te gebruiken scherm voorbijgaan, blijf dan op de TRANSPOSE/TUNE/MIDI toets drukken totdat het scherm opnieuw verschijnt.

Stemmen van het keyboard

Gebruik de volgende procedure om het keyboard af te stemmen op een ander muziekinstrument.

Stemmen van het keyboard

1. Druk tweemaal op de TRANSPOSE/TUNE/MIDI toets om het stemscherm te tonen.

00 Tune

2. Stel de stemwaarde in m.b.v. de [+], [-] en de cijfertoetsen.

Voorbeeld:

Om het stemmen met 20 te verlagen

-20 Tune

OPMERKING

- Het keyboard kan binnen een bereik van -50 tot +50 cent gestemd worden.
 - * 100 cent komt overeen met een halftoon.
- De default steminstelling is "00" telkens wanneer het keyboard ingeschakeld wordt.
- Het scherm verdwijnt automatisch als het stemscherm voor ca. vijf seconden in de display aangegeven staat terwijl u niets doet.
- De steminstelling heeft tevens invloed op de weergave van het melodiegeheugen en de automatische begeleiding.