

PSR-SX9000

PSR-SX7000

Digital Workstation

Referenzhandbuch

Dieses Referenzhandbuch beschreibt neue Funktionen des PSR-SX900/SX700.
Bitte lesen Sie das Benutzerhandbuch, bevor Sie dieses Referenzhandbuch lesen.

Inhalt

Funktionsliste	4
1 Styles	6
Style-Typen (Eigenschaften)	6
Dateien auf der Favoriten-Registerkarte registrieren	7
Ändern der Akkordgrifftechnik	8
Im Fingered-Modus erkannte Akkordarten	9
Verwendung der Chord-Tutor-Funktion	10
Ein- und Ausschalten einzelner Kanäle eines Styles	11
Einstellungen für die Style-Wiedergabe	12
Einstellen des Tempos	13
Aufzeichnen einer Akkordfolge bei gestoppter Style-Wiedergabe (Chord Looper) (PSR-SX900)	14
Speichern und Aufrufen Ihrer benutzerspezifischen Akkord-Sequenzen (Chord Looper) (PSR-SX900)	15
Erstellen/Bearbeiten von Styles (Style Creator)	18
2 Voices	32
Voice-Part-Setup-Display	32
Einstellungen für das Voice-Selection-Display	34
Voice-Typen (Eigenschaften)	35
Dateien auf der Favoriten-Registerkarte registrieren	36
Metronomeinstellungen	36
Einstellungen für Tastatur und Joystick	37
Einstellungen für die Tastatur-Parts (Voice Setting)	39
Transponieren der Tonhöhe in Halbtonschritten	40
Tonhöhe des gesamten Instruments feinstimmen (Master Tune)	41
Auswählen oder Erstellen einer Temperierung (Scale Tune)	41
Einzelne Einstellungen für Harmony/Arpeggio vornehmen	44
Bearbeiten von Voices (Voice Edit)	46
Bearbeiten von Organ-Flutes-Voices (Voice Edit)	50
3 Multi-Pads	52
Erstellen eines neuen Multi-Pads über MIDI (Multi Pad Creator – MIDI Multi Pad Recording)	52
Erstellen eines neuen Multi-Pads mit Audiodateien (Multi Pad Creator – Audio Link Multi Pad)	54
Bearbeiten von Multi-Pads	56
4 Song-Wiedergabe	57
Erstellen einer Song-Liste für die Wiedergabe	57
Verwenden des Repeat-Playback-Modus (wiederholte Wiedergabe)	58
Bearbeiten der Notenschrifteinstellungen (Score)	59
Anzeigen von Liedtext (Lyrics) und Einrichten des Displays	61
Anzeigen von Text und Einrichten des Displays	62
Verwenden der Begleitautomatikfunktionen bei der Song-Wiedergabe	63
Ein- und Ausschalten einzelner Kanäle eines MIDI-Songs	64
Einstellungen für die Song-Wiedergabe	65
5 MIDI-Song-Aufnahme/-Bearbeitung	67
MIDI-Song-Aufnahme – Überblick	67
Jeden Kanal einzeln aufzeichnen (Echtzeitaufnahme)	69
Neuaufzeichnung eines bestimmten Abschnitts – Punch In/Out (Echtzeitaufnahme)	71
Aufnehmen von Panel Setups in einem Song	73
Bearbeiten von Kanal-Events bestehender Song-Daten	74
Schrittweise Aufnahme / Bearbeiten von Songs (Step Edit)	77
6 Registration Memory	86
Aufruf bestimmter Einstellungen deaktivieren (Registration Freeze)	86
Abrufen der Registrierungsspeicher-Nummern in einer Reihenfolge (Registration Sequence)	87
Suche nach einer Registration-Memory-Bank-Datei	89
7 Wiedergabeliste	91
Importieren von Music-Finder-Einträgen in die Playlist	91
8 Mikrophon	93
Mikrofon- oder Gitarreneinstellungen vornehmen (Mic Setting)	93
Bearbeiten des Vocal-Harmony-Typs (Vocal Harmony) (PSR-SX900)	96
Bearbeiten der Synth-Vocoder-Typen (Vocal Harmony) (PSR-SX900)	100

9	Mixer	102
	Bearbeiten der Filter-Parameter (Filter)	102
	Bearbeiten der EQ-Parameter (EQ)	103
	Bearbeiten von Effektparametern (Effect)	105
	Bearbeiten von Effektparametern (Chorus/Reverb)	107
	Bearbeiten von Panorama-/Lautstärkeinstellungen (Pan/Volume)	107
	Bearbeiten der Einstellungen des Master Compressors (Compressor)	108
	Blockschaltbild	110
10	Einstellungen für die Controller-Funktionen	111
	Zuweisen bestimmter Funktionen zu den Pedalen und den zuweisbaren Bedienfeldtasten (Assignable) ...	111
	Bearbeiten der „Assign Types“ der Live-Control-Drehregler (Live Control)	117
11	MIDI-Einstellungen	120
	Allgemeine Bedienung der MIDI-Einstellungen	120
	System – MIDI-Systemeinstellungen	122
	Transmit – Einstellungen der MIDI-Sendekanäle	123
	Receive – Einstellungen der MIDI-Empfangskanäle	124
	On Bass Note – Einstellung der Bassnote für die Style-Wiedergabe über MIDI	125
	Chord Detect – Einstellen des Akkordtyps für die Style-Wiedergabe über MIDI	125
12	Netzwerkeinstellungen	126
	Wireless-LAN-Einstellungen	126
	Einstellen der Uhrzeit	128
13	Utility	129
	Speaker/Connectivity (PSR-SX900), Speaker (PSR-SX700)	129
	Touch Screen/Display	130
	Parameter Lock (Parametersperre)	130
	Storage – Formatieren des Laufwerks	130
	System	131
	Factory Reset/Backup	132
14	Bedienvorgänge für das Expansion Pack	134
	Installieren der Expansion-Pack-Daten vom USB-Flash-Laufwerk	134
	Speichern der Instrument-Info-Datei auf dem USB-Flash-Laufwerk	135
	Wiederherstellen der vorinstallierten Erweiterungsinhalte	135
15	Anschlüsse & Verbindungen	136
	Auswählen des Ausgabeziels für die einzelnen Sounds (Line Out) (PSR-SX900)	136
	Stichwortverzeichnis	138

Verwenden des PDF-Handbuchs

- Um sofort auf die entsprechende Seite mit den gewünschten Einträgen und Themen zu springen, klicken Sie auf die entsprechenden Einträge im Index „Lesezeichen“ links im Hauptanzeigefenster. (Klicken Sie auf das Register „Lesezeichen“, um den Index zu öffnen, falls dieser nicht angezeigt wird.)
- Klicken Sie auf die Seitennummern in diesem Handbuch, um direkt zur entsprechenden Seite zu springen.
- Wählen Sie „Suchen“ im Bearbeiten-Menü von Adobe Reader, und geben Sie einen Schlüsselbegriff ein, um das Dokument nach Informationen zu durchsuchen. Die Namen und Positionen von Menüelementen können sich je nach Version von Adobe Reader unterscheiden.

HINWEIS

Die Namen und Positionen von Menüelementen können sich je nach Version von Adobe Reader unterscheiden.

- Die Abbildungen und Display-Darstellungen in diesem Handbuch dienen nur zur Veranschaulichung und können von der Darstellung an Ihrem Instrument abweichen. Beachten Sie bitte, dass die in diesem Handbuch gezeigten Display-Darstellungen nur in englischer Sprache vorliegen.
- Obwohl die Beispiel-Bildschirme und Abbildungen zum PSR-SX900 gehören, ist die Anwendung für den PSR-SX700 gleich.
- Die Anzeigen stammen vom PSR-SX900 und liegen in englischer Sprache vor.
- Die Dokumente „Data List (Datenliste)“ und „Smart Device Connection Manual for iOS (Handbuch für den Anschluss von iPhone/iPad)“ können von der Yamaha-Website heruntergeladen werden:
<https://download.yamaha.com>
- Die Unternehmens- und Produktnamen in diesem Handbuch sind Markenzeichen oder eingetragene Markenzeichen der entsprechenden Unternehmen.

Funktionsliste

Dieser Abschnitt beschreibt und erklärt in Kürze, welche Einstellungen Sie in den verschiedenen Displays vornehmen können, die nach Antippen der einzelnen Symbole im Menü-Display aufgerufen werden. Weitere Informationen finden Sie auf den nachstehend mit Seitenzahl genannten Kapiteln oder im Benutzerhandbuch. Das Symbol „●“ zeigt an, dass die Funktion im Benutzerhandbuch beschrieben wird.

Displays, die über die Bedienfeldtasten erreicht werden können

Display	Taste für den Zugriff	Beschreibung	Seiten	Benutzerhandbuch
Home	[DIRECT ACCESS] + [EXIT]	Portal zur Display-Struktur des Instruments, das auf einen Blick umfangreiche Informationen zu allen Einstellungen bietet.	-	●
Menu	[MENU]	Durch Antippen der einzelnen Symbole können Sie die Menüs für die verschiedenen Funktionen aufrufen, die folgend aufgeführt sind.	-	●
Style Selection	Auswahltasten für die STYLE-Kategorie	Zum Auswählen von Style-Dateien.	-	●
Song Player	SONG [PLAYER]	Zur Steuerung der Song-Wiedergabe.	57	●
Playlist	[PLAYLIST]	Zur Auswahl und Bearbeitung von Playlists und Verwaltung Ihres Repertoires.	91	●
Song Recording	SONG [RECORDING]	Zum Aufzeichnen Ihres Spiels.	68	●
Mixer	[MIXER/EQ]	Zum Einstellen der Parameter der einzelnen Parts, wie Lautstärke, Panoramaposition und EQ. Hier können Sie auch den Gesamtklang einstellen mittels der Funktionen Master Compressor und Master EQ.	102	●
Voice Selection	PART-SELECT-Tasten [LEFT]–[RIGHT 3], Tasten für die Auswahl der VOICE-Kategorie	Zum Auswählen der Voices der einzelnen Tastatur-Parts.	-	●
Multi Pad Selection	MULTI PAD CONTROL [SELECT]	Zum Auswählen von Multi-Pads.	56	●
Registration Memory Bank Selection	REGIST BANK SELECT [-] und [+]	Zum Auswählen von Registration Memory Banks.	87	●
Registration Memory window	[MEMORY]	Zum Speichern der aktuellen Bedienfeldeinstellungen.	-	●

Funktionen im Menü-Display

Menü	Beschreibung	Seiten	Benutzerhandbuch
Channel On/Off	Zum Ein-/Ausschalten der einzelnen Kanäle des Styles oder MIDI-Songs.	11, 64	-
Voice Part Setup	Zum Ablesen der aktuellen Voice-Einstellungen und für Voice-Einstellungen wie z. B. Effekte.	32	-
Line Out (PSR-SX900)	Bestimmt, welche Buchse für die Ausgabe der einzelnen Parts und der einzelnen Schlag- & Percussion-Instrumente verwendet wird.	136	-
Score	Zum Anzeigen der Notenschrift („Score“) des aktuellen MIDI-Songs.	59	●
Lyrics	Zum Anzeigen der Liedtexte („Lyrics“) des aktuellen Songs.	61	●
Text Viewer	Zum Anzeigen von Textdateien auf Ihrem Computer.	62	-
Chord Looper (PSR-SX900)	Zur Aufzeichnung einer Akkordfolge und Wiedergabe in einer Schleife.	14, 15	●
Mic Setting	Zum Einstellen des Mikrofonklangs.	93	●
Vocal Harmony (PSR-SX900)	Zum Hinzufügen von Vocal-Harmony-Effekten zu Ihrem Gesang. Sie können die Vocal Harmony bearbeiten und als Ihre eigene Harmonie speichern.	96, 100	●
Kbd Harmony/Arp	Zum Hinzufügen von Harmony-/Arpeggio-Effekten auf den Tastaturbereich der rechten Hand. Es können Parameter wie Harmony-/Arpeggiotyp eingestellt werden.	44	●
Split & Fingering	Zum Einstellen des Split-Punkts und zum Ändern der Akkordgrifftechnik (Chord Fingering) oder des Akkorderkennungsbereichs (Chord Detection).	8	●
Regist Sequence	Bestimmt die Reihenfolge für den Aufruf der Registrierungsspeicher-Einstellungen bei Verwendung des Pedals.	87	-

Menü	Beschreibung	Seiten	Benutzerhandbuch
Regist Freeze	Legt fest, welche Einträge nicht geändert werden sollen, wenn Sie Bedienfeldeinstellungen aus dem Registration Memory abrufen.	86	-
Tempo	Zum Einstellen des Tempos von MIDI-Songs, Styles und des Metronoms. Derselbe Vorgang wie mit den TEMPO-Tasten [-]/[+] und den [RESET/TAP TEMPO]-Tasten kann auch im Display vorgenommen werden.	13	●
Metronome	Zum Einstellen des Metronoms und der [RESET/TAP TEMPO]-Taste.	36	●
Live Control	Legt die Funktionen fest, die den Live-Control-Drehreglern zugeordnet sein sollen.	117	●
Assignable	Legt die Funktionen fest, die den Fußreglern/Fußschaltern, den zuweisbaren Tasten und den Kurzbefehlen im Home-Display zugewiesen sind.	111	●
Panel Lock	Zum Sperren des Bedienfelds. Wenn die Bedienfeldeinstellungen gesperrt sind, kann das Instrument nicht mehr bedient werden.	-	●
Demo	Ruft das Demo-Display auf.	-	●
Voice Edit	Zur Bearbeitung der voreingestellten Voices zwecks Erstellung eigener Voices zu erstellen. Die Anzeige variiert je nachdem, ob eine Organ Flutes Voice oder eine andere Voice ausgewählt ist.	46, 50	-
Style Creator	Zum Erstellen eines Styles durch Bearbeiten des Preset-Styles oder durch das Aufnehmen mehrerer Style-Kanäle nacheinander.	18	-
Song Recording	Zum Aufzeichnen Ihres Spiels. (Bewirkt dasselbe wie die [RECORDING]-Taste auf dem Bedienfeld.)	67	●
M.Pad Creator	Zum Erstellen eines Multi-Pads durch Bearbeiten eines vorhandenen Preset-Multi-Pads oder Aufzeichnen eines neuen Multi-Pads.	52, 54	-
Voice Setting	Für detaillierte Einstellungen der Tastatur-Parts, z. B. die Tonhöhe, den Voice Set Filter und Einstellungen für das Arpeggio.	39	-
Style Setting	Zum Vornehmen von Einstellungen für die Style-Wiedergabe wie OTS Link Timing, Dynamiksteuerung usw.	12	-
Song Setting	Zum Vornehmen von Einstellungen für die Song-Wiedergabe wie Guide-Funktion, Kanaleinstellungen, Wiederholungseinstellungen usw.	65	-
Chord Tutor	Zeigt an, wie die Akkorde gespielt werden, die den angegebenen Akkordnamen entsprechen.	10	-
Scale Tune	Zum Einstellen des Skalentyps.	41	-
Master Tune	Zur Feineinstellung der Tonhöhe des gesamten Instruments.	41	-
Transpose	Zum Transponieren der Tonhöhe des Gesamtklangs in Halbtonen, oder der Tonhöhe nur des Tastaturklangs oder nur des MIDI-Songs.	40	●
Keyboard/Joystick	Bestimmt die Anschlagdynamik (Touch Response) der Tastatur sowie Einstellungen für den Joystick.	37	-
Expansion	Zum Installieren der Expansion Packs mit zusätzlichen Inhalten, die von der Website heruntergeladen oder selbst mittels Yamaha Expansion Manager erstellt wurden, oder zum Wiederherstellen vorinstallierten Erweiterungsinhalte.	134	-
MIDI	Zum Vornehmen von Einstellungen für MIDI.	120	-
Utility	Für globale Einstellungen, zum Verwalten der USB-Flash-Laufwerke, zum Initialisieren des Instruments auf die werksseitigen Voreinstellungen, zum Sichern der im Instrument gespeicherten Daten, usw.	129	●
Bluetooth ^{*1} (PSR-SX900)	Zum Vornehmen von Einstellungen für die drahtlose Verbindung zwischen diesem Instrument und einem mit Bluetooth-ausgestatteten Gerät.	-	●
Time ^{*2}	Zum Einstellen der im Home-Display angezeigten Zeit.	128	-
Wireless LAN ^{*2}	Für Einstellungen für die Verbindung des Instruments mit einem Computer oder Smart-Gerät wie einem iPad über die Wireless-LAN-Funktion.	126	-

^{*1} Dieses Symbol erscheint nur dann, wenn die Bluetooth-Funktion enthalten ist.

^{*2} Dieses Symbol erscheint nur dann, wenn der optionale USB-Wireless-LAN-Adapter angeschlossen ist.


Inhalt

Style-Typen (Eigenschaften)	6
Dateien auf der Favoriten-Registerkarte registrieren	7
• Dateien von der Favoriten-Registerkarte entfernen	7
Ändern der Akkordgrifftechnik	8
Im Fingered-Modus erkannte Akkordarten	9
Verwendung der Chord-Tutor-Funktion	10
Ein- und Ausschalten einzelner Kanäle eines Styles	11
Einstellungen für die Style-Wiedergabe	12
• Setting	12
• Change Behavior	13
Einstellen des Tempos	13
Aufzeichnen einer Akkordfolge bei gestoppter Style-Wiedergabe (Chord Looper) (PSR-SX900)	14
Speichern und Aufrufen Ihrer benutzerspezifischen Akkord-Sequenzen (Chord Looper) (PSR-SX900)	15
• Speichern der aufgenommenen Chord-Looper-Daten	15
• Speichern der aufgenommenen Daten als Bank-Datei	16
• Abrufen der Chord-Looper-Bank-Datei und Style-Wiedergabe mit einer Akkordfolge	16
• Bearbeiten der Chord-Looper-Bank (Import, Export, Löschen)	17
Erstellen/Bearbeiten von Styles (Style Creator)	18
• Die Style-Datenstruktur – eine Zusammenstellung von Source Patterns	18
• Allgemeine Vorgehensweise beim Erstellen eines Styles	19
• Echtzeitaufnahme	20
• Einzelschrittaufnahme	23
• Assembly (Style-Montage) – Zuordnung des Source Patterns zu den einzelnen Kanälen	24
• Channel Edit	24
• SFF Edit – Einstellungen für das Style File Format vornehmen	26
• Rhythmus-Part eines Styles bearbeiten (Drum Setup)	30

Style-Typen (Eigenschaften)


Der jeweilige Style-Typ wird oberhalb des Style-Namens im Display für die Style-Auswahl angezeigt. Die bestimmenden Merkmale dieser Styles und die Vorzüge beim Spiel sind unten beschrieben.

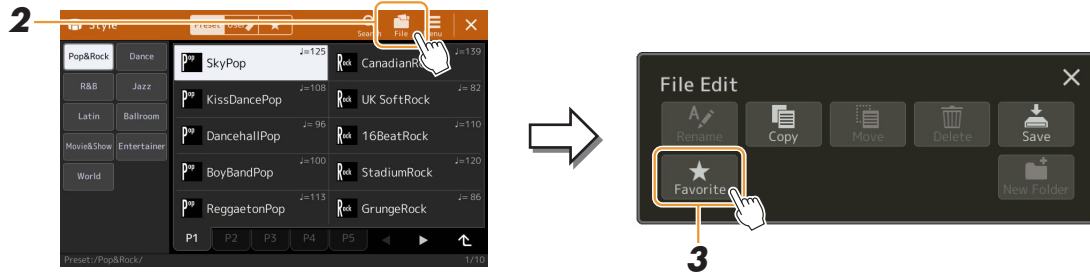


Session	Informationen zu diesen Typen finden Sie unter „Eigenschaften der Styles“ im Benutzerhandbuch.
Free Play	
DJ	
+Audio (PSR-SX900)	<p>Die Audio-Styles (+Audio) wurden speziell durch Hinzufügen von Audioaufnahmen des Spiels von Studiomusikern in verschiedenen Aufnahmestudios auf der ganzen Welt erstellt. Dadurch gewinnen die Drums und Percussion-Instrumente des Styles ein außergewöhnliches Spielgefühl und viel Atmosphäre und Wärme, und Ihr Spiel erhält größeres Ausdruckspotenzial. Insbesondere gehen keine der Nuancen und Grooves verloren, die sich mit dem vorprogrammierten Drum-/Percussion-Kit nur schwer wiedergeben lassen. Dank der Time-Stretch-Technologie von Yamaha kann das Audio Ihren Tempoänderungen ohne Änderung der Tonhöhe folgen, was für optimale Synchronisierung sorgt.</p> <p>Audio Styles können auf diesem Instrument abgespielt und gesteuert werden; per Voreinstellung sind jedoch keine solchen Daten im Instrument enthalten. Audio Styles oder Expansion Packs mit Audio Styles können auf der Website von Yamaha zur Verfügung stehen.</p> <p> HINWEIS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wenn das Tempo auf mehr als 160 % des Standardwerts eingestellt wird, wird der Audio-Part stummgeschaltet. • Beachten Sie, dass die Audio-Styles möglicherweise eine längere Ladezeit als andere Styles benötigen, dass sie bestimmten Beschränkungen unterliegen und dass bestimmte Funktionen unterschiedlich sind.

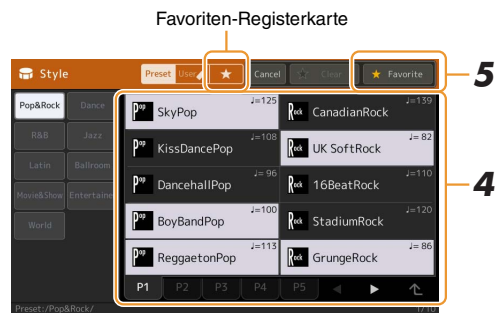
Dateien auf der Favoriten-Registerkarte registrieren

Sie können Ihre Favoriten oder häufig verwendeten Preset-Styles oder Voices schnell aufrufen, indem Sie sie auf der Favoriten-Registerkarte im Dateiauswahl-Display registrieren.

- 1 Wählen Sie die gewünschte Kategorie auf der Preset-Registerkarte im Dateiauswahl-Display aus.
- 2 Tippen Sie auf  (Datei), um das Fenster „File Edit“ (Dateibearbeitung) aufzurufen.




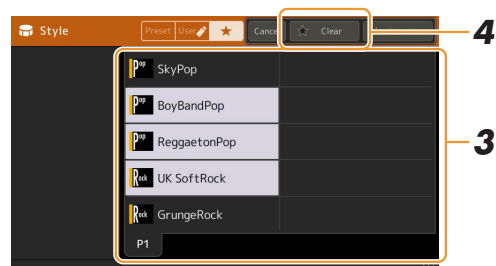
- 3 Tippen Sie auf [Favorite], um das Dateiauswahl-Display aufzurufen.
- 4 Wählen Sie die gewünschten Dateien aus, die Sie auf der Favorite-Registerkarte speichern möchten.



- 5 Tippen Sie auf [Favorite], um die Dateien auf der Favorite-Registerkarte zu speichern. Die ausgewählten Dateien werden auf der Favorite-Registerkarte angezeigt.

Dateien von der Favoriten-Registerkarte entfernen

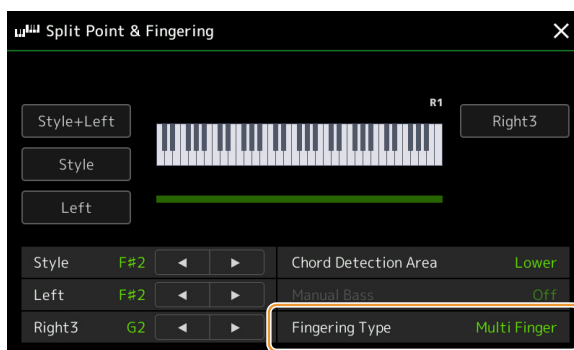
- 1 Tippen Sie auf der Favorite-Registerkarte im Dateiauswahl-Display auf  (Datei), um das „File Edit“-Fenster für die Dateibearbeitung aufzurufen.
- 2 Tippen Sie auf [Favorite], um das Dateiauswahl-Display aufzurufen.
- 3 Markieren Sie die Dateien, die Sie von der Favorite-Registerkarte entfernen möchten.







- 4 Tippen Sie auf [Clear] (Löschen), um die Dateien von der Favorite-Registerkarte zu entfernen.

Ändern der Akkordgrifftechnik

Der Chord-Fingering-Typ legt fest, wie Akkorde für die Style-Wiedergabe angegeben werden können. Sie können den gewünschten Typ in dem Display ändern, das über [MENU] → [Split & Fingering] aufgerufen wird.

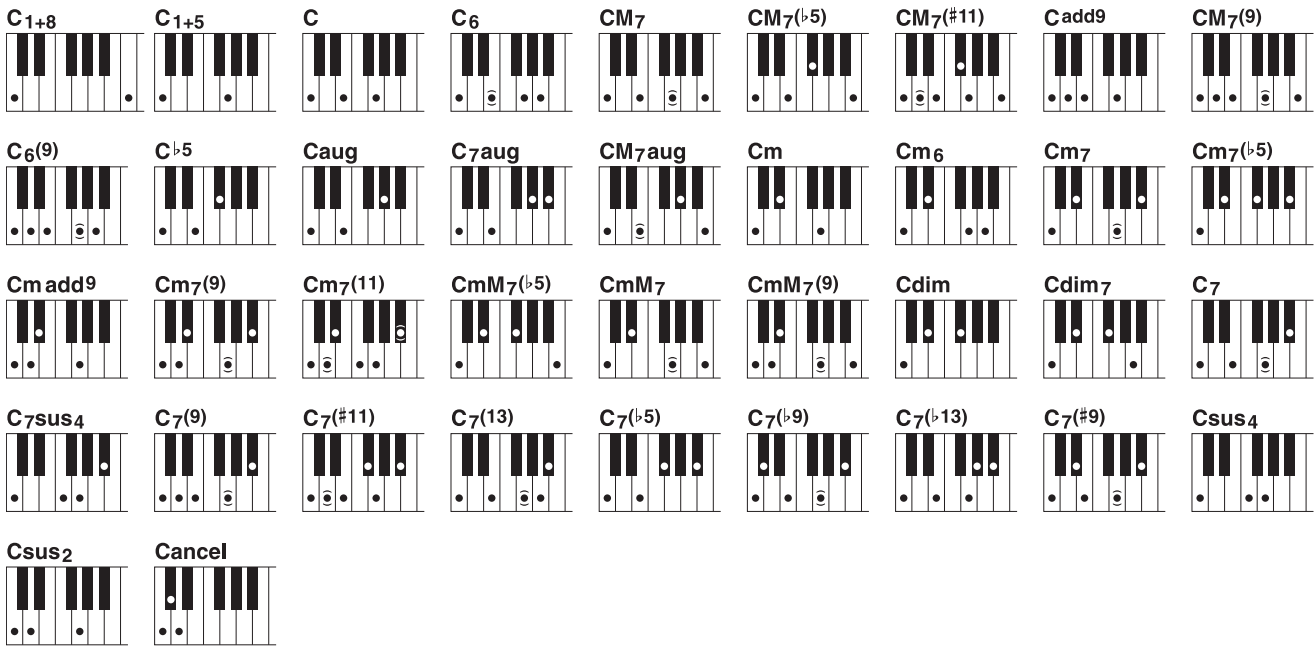


Single Finger	<p>Mit der Einfinger-Begleitung kann auf einfache Weise eine orchestrierte Begleitung mit Dur-, Sept-, Moll- und Moll-Sept-Akkorden erzeugt werden. Dazu müssen nur entweder eine, zwei oder drei Tasten im Akkordbereich der Tastatur gedrückt werden.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>C Dur-Akkord Spielen Sie nur den Grundton.</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>C7 Septakkord Schlagen Sie gleichzeitig den Grundton sowie eine weiße Taste links davon an.</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p>Cm Moll-Akkord Schlagen Sie gleichzeitig die Taste für den Grundton sowie eine schwarze Taste links davon an.</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Cm7 Moll-Septakkord Schlagen Sie gleichzeitig den Grundton sowie eine weiße und eine schwarze Taste links davon an.</p> </div> </div>
Multi Finger	Erkennt automatisch die Fingersätze Single Finger oder Fingered, so dass Sie beide Techniken verwenden können, ohne die Erkennungsmethode explizit umschalten zu müssen.
Fingered	Hiermit geben Sie den Akkord an, indem Sie die Noten, aus denen der Akkord besteht, im Tastaturbereich für die linke Hand spielen, wenn ACMP oder der Left-Part eingeschaltet ist. Informationen darüber, welche Noten für die einzelnen Akkorde gespielt werden müssen, erhalten Sie in der Data List (Im Fingered-Modus erkannte Akkordarten), die Sie aus der Yamaha Manual Library herunterladen können, oder Sie verwenden die im nächsten Abschnitt beschriebene Chord-Tutor-Funktion.
Fingered On Bass	Es werden die gleichen Fingersätze wie im Fingered-Modus erkannt, allerdings wird die tiefste im Akkordbereich gespielte Note als Bassnote verwendet. Auf diese Weise können Sie die Bassnote des Akkords selbst bestimmen und so genannte „On-Bass“-Akkorde spielen. (Beim Fingered-Typ entspricht die Bassnote stets dem Grundton des Akkords.)
Full Keyboard	Erkennt Akkorde im gesamten Tastenbereich. Akkorde werden ähnlich wie bei FINGERED erkannt, auch dann, wenn Sie die Noten zwischen linker und rechter Hand aufteilen – beispielsweise wenn Sie eine Bassnote mit der linken Hand und einen Akkord mit der rechten Hand spielen, oder indem Sie einen Akkord mit der linken Hand spielen und eine Melodienote in der rechten.
AI Fingered	Im Grunde mit Fingered identisch, nur dass auch weniger als drei Noten gespielt werden können, um Akkorde zu erzeugen (basierend auf dem zuvor gespielten Akkord usw.).
AI Full Keyboard	Dieser Typ ist ähnlich wie FULL KEYBOARD, nur dass Akkorde auch bestimmt werden können, wenn weniger als drei Noten gespielt werden (basierend auf dem vorangegangenen Akkord usw.). Es können keine Akkorde mit None, Undezime oder Tredezime gespielt werden.

HINWEIS

- „AI“ steht für „Artificial Intelligence“ – künstliche Intelligenz.
- Wenn der Akkorderkennungsbereich auf „Upper“ eingestellt ist, kann nur „Fingered**“ gewählt werden. Dieser Typ ist im Wesentlichen identisch mit „Fingered“, nur dass „1+5“, „1+8“ und Chord Cancel nicht verfügbar sind.

Im Fingered-Modus erkannte Akkordarten



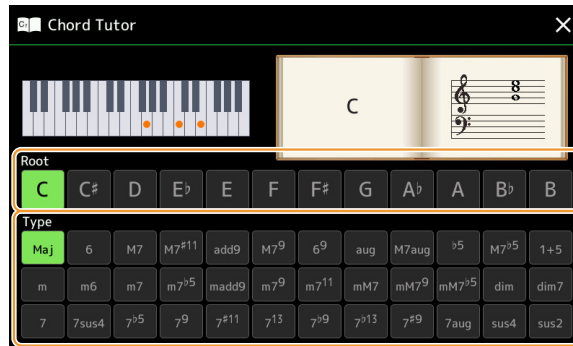
Akkordname [Abbreviation] (Abkürzung)	Grundstellung mit Grundton = 1	Anzeige für Grundton „C“
1+8	1+8	C1+8
1+5	1+5	C1+5
Dur-Akkord [M]	1+3+5	C
Dur-Akkord mit großer Sexte [6]	1+(3)+5+6	C6
Dur-Akkord mit großer Septime [M7]	1+3+(5)+7	CM7
Dur-Akkord mit großer Septime und verminderter Quinte [M7b5]	1+3+b5+7	CM7(b5)
Dur-Akkord mit großer Septime und erhöhter Undezime [M7(#11)]	1+(2)+3+#4+5+7	CM7(#11)
Dur-Akkord mit großer None [(9)]	1+2+3+5	Cadd9
Dur-Akkord mit großer Septime und None [M7_9]	1+2+3+(5)+7	CM7(9)
Dur-Akkord mit großer Sexte und None [6_9]	1+2+3+(5)+6	C6(9)
Dur-Akkord mit verminderter Quinte [(b5)]	1+3+b5	Cb5
Übermäßiger Akkord [aug]	1+3+#5	Caug
Dominantseptakkord mit übermäßiger Quinte [7aug]	1+3+#5+b7	C7aug
Dur-Akkord mit großer Septime und übermäßiger Quinte [M7aug]	1+(3)+#5+7	CM7aug
Moll-Akkord [m]	1+b3+5	Cm
Moll-Akkord mit großer Sexte [m6]	1+b3+5+6	Cm6
Moll-Akkord mit kleiner Septime [m7]	1+b3+(5)+b7	Cm7
Moll-Akkord mit Septime und verminderter Quinte [m7b5]	1+b3+b5+b7	Cm7(b5)
Moll-Akkord mit großer None [m(9)]	1+2+b3+5	Cm add9
Moll mit Septime und None [m7(9)]	1+2+b3+(5)+b7	CM7(9)
Moll-Akkord mit Septime und Undezime [m7(11)]	1+(2)+b3+4+5+(b7)	Cm7(11)
Moll-Akkord mit großer Septime und verminderter Quinte [mM7b5]	1+b3+b5+7	CmM7(b5)
Moll-Akkord mit großer Septime [mM7]	1+b3+(5)+7	CmM7
Moll-Nonakkord mit großer Septime [mM7(9)]	1+2+b3+(5)+7	CmM7(9)
Verminderter Mollakkord [dim]	1+b3+b5	Cdim
Verminderter Septakkord [dim7]	1+b3+b5+6	Cdim7
Dur-Akkord mit kleiner Septime (Dominantseptakkord) [7]	1+3+(5)+b7	C7
Dominant-Septakkord mit Quartvorhalt [7sus4]	1+4+5+b7	C7sus4
Dominant-Sept-Non-Akkord [7(9)]	1+2+3+(5)+b7	C7(9)
Dur-Septakkord mit übermäßiger Undezime [7(#11)]	1+(2)+3+#4+5+b7	C7(#11)
Dominantseptakkord mit großer Terzdezime [7(13)]	1+3+(5)+6+b7	C7(13)
Dur-Septakkord mit verminderter Quinte [7b5]	1+3+b5+b7	C7(b5)
Dominant-Septakkord mit verminderter None [7(b9)]	1+b2+3+(5)+b7	C7(b9)
Dur-Septakkord mit verminderter Terzdezime [7(b13)]	1+3+5+b6+b7	C7(b13)
Dur-Septakkord mit übermäßiger None [7(#9)]	1+#2+3+(5)+b7	C7(#9)
Vorgehaltene Quarte [sus4]	1+4+5	Csus4
Prime mit Sekunde und Quinte [sus2]	1+2+5	Csus2
Abbrechen	1+b2+2	Cancel

• Eingeklammerte Noten können ausgelassen werden.

Verwendung der Chord-Tutor-Funktion

Anhand der Chord-Tutor-Funktion können Sie sehen, welche Noten Sie zur Angabe eines Akkords spielen müssen. Verwenden Sie diese Funktion, wenn Sie den Namen eines bestimmten Akkords kennen, aber nicht wissen wie er gespielt wird.

Diese Funktion kann in dem Display verwendet werden, das über [MENU] → [Chord Tutor] aufgerufen wird.



Root	Hiermit können Sie den gewünschten Akkordgrundton auswählen.
Type	Hiermit können Sie den gewünschten Akkordtyp auswählen.

Die zu spielenden Noten werden im Display angezeigt.

HINWEIS

- Obwohl diese Funktion nur für den Modus „Fingered“ anzeigt, wie ein Akkord zu spielen ist, ist die Anzeige ebenfalls hilfreich, wenn ein anderer Typ als „Single Finger“ gewählt ist.
- Je nach Akkord werden einige Noten ausgelassen.

Ein- und Ausschalten einzelner Kanäle eines Styles

Sie können während der Style-Wiedergabe Variationen hinzufügen und das Spielgefühl eines Styles verändern, indem Sie Kanäle ein- und ausschalten.

Style-Kanäle

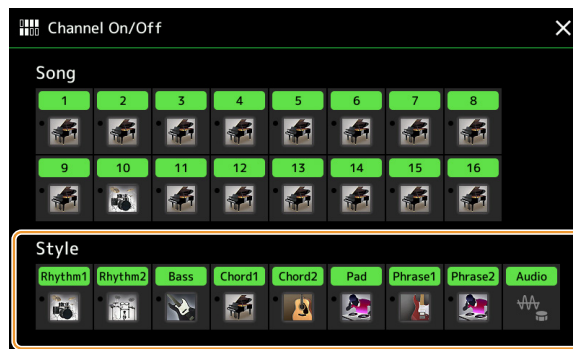
Jeder Style enthält die nachstehend aufgelisteten Kanäle.

- **Rhythm 1/2:** Dies sind die Basis-Parts des Styles mit Rhythmus-Patterns für Schlagzeug- und Perkussionsinstrumente.
- **Bass:** Der Bass-Part verwendet die Sounds verschiedener Instrumente passend zum Style.
- **Chord 1/2:** Diese Parts eignen sich zur rhythmischen Akkordbegleitung, üblich zusammen mit Piano- oder Gitarren-Voices.
- **Pad:** Dieser Part wird für Instrumente wie Streicher, Orgel, Chor usw. verwendet, die Töne unbegrenzt aushalten können.
- **Phrase 1/2:** Diese Parts werden für druckvolle Blechbläsersätze, für Arpeggio-Akkorde und andere Extras verwendet, die eine Begleitung interessanter machen.

(PSR-SX900)

- **Audio:** Dies ist der für Audio-Styles verwendete Audio-Part.

Style-Kanäle können in dem Display ein- und ausgeschaltet werden, das über [MENU] → [Channel On/Off] aufgerufen wird.



Wenn Sie nur einen bestimmten Kanal abspielen möchten (Solo-Wiedergabe), berühren und halten Sie den gewünschten Kanalnamen fest, bis er violett leuchtet. Zum Aufheben der Solo-Funktion tippen Sie erneut auf den (violetten) Kanalnamen.

HINWEIS

Im Mixer-Display können Sie die einzelnen Kanäle ein-/ausschalten.

Voices der einzelnen Kanäle ändern:

Tippen Sie auf das Instrumentensymbol unterhalb des gewünschten Kanals, um die Anzeige für die Voice-Auswahl aufzurufen, und wählen Sie dann die gewünschte Voice aus.

HINWEIS

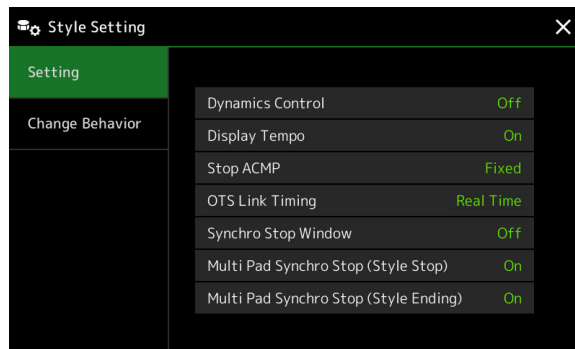
(PSR-SX900) Die Voice des Audio-Parts des Audio-Styles lässt sich nicht ändern.

HINWEIS



Sie können die Einstellungen hier im Registration Memory speichern. Weitere Informationen finden Sie im Benutzerhandbuch.

Einstellungen für die Style-Wiedergabe

Es gibt viele Einstellmöglichkeiten für die Style-Wiedergabe, die im Display [MENU] → [Style Setting] zu erreichen sind.



Setting

Dynamics Control	<p>Bestimmt, wie die Lautstärke der Style-Wiedergabe sich entsprechend der Stärke des Tastenanschlags ändert.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Off: Die Lautstärke bleibt unabhängig vom Tastenanschlag immer gleich. • Narrow: Die Lautstärke ändert sich in einem schmalen Bereich. • Medium: Die Lautstärke ändert sich in einem mittleren Bereich. • Wide: Die Lautstärke ändert sich in einem weiten Bereich.
Display Tempo	Schaltet die Tempoanzeige jedes Styles im Auswahldisplay für Styles ein oder aus.
Stop ACMP	<p>Wenn die [ACMP]-Taste (Begleitautomatik) aktiviert und die [SYNC START]-Taste (Synchronstart) deaktiviert ist, können Sie selbst dann im Akkordbereich der Tastatur Akkorde spielen und auch hören, wenn die Style-Wiedergabe angehalten ist. In diesem Zustand – genannt „Stop Accompaniment“ – werden alle gültigen Akkordgrifftechniken erkannt, und Akkordgrundton und -typ werden im Style-Bereich des Haupt-Displays angezeigt. Hier können Sie festlegen, ob der im Akkordbereich gespielte Akkord im Stop-Accompaniment-Modus erklingen soll oder nicht.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Off: Der im Akkordbereich gespielte Akkord erklingt nicht. • Style: Der im Akkordbereich gespielte Akkord wird mit den Voices für den Pad- und den Basskanal des gewählten Styles wiedergegeben. • Fixed: Der im Akkordbereich gespielte Akkord erklingt über die festgelegten Voices der Pad-/Bass-Kanäle, unabhängig vom ausgewählten Style. <p> HINWEIS</p> <p>Wenn der ausgewählte Style MegaVoices enthält, können sich unerwartete Klänge ergeben, wenn hier „Style“ eingestellt ist.</p> <p> HINWEIS</p> <p>Bei der Song-Aufnahme kann ein Akkord, der bei gestoppter Begleitung erkannt wird, unabhängig von dieser Einstellung aufgenommen werden. Beachten Sie bitte, dass in der Einstellung „Style“ sowohl die erklingende Voice als auch die Akkorde aufgezeichnet werden, und dass nur die Akkorddaten aufgezeichnet werden, wenn der Parameter auf „Off“ oder „Fixed“ eingestellt ist.</p>
OTS Link Timing	<p>Dieser Parameter bezieht sich auf die OTS-Link-Funktion. Er legt das Timing fest, mit dem die One-Touch-Einstellungen mit MAIN VARIATION [A]–[D] umgeschaltet werden. (Die Taste [OTS LINK] muss eingeschaltet sein.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Real Time (Echtzeit): Die One-Touch-Einstellung wird sofort aufgerufen, wenn Sie eine der MAIN-VARIATION-Tasten drücken. • Next Bar (Nächster Takt): Die One-Touch-Einstellung wird beim nächsten Takt, nachdem Sie eine der MAIN-VARIATION-Tasten gedrückt haben, aufgerufen.
Synchro Stop Window	<p>Hiermit wird festgelegt, wie lange Sie einen Akkord halten können, bevor die Synchronstopp-Funktion automatisch ausgeschaltet wird. Wenn die Taste [SYNC STOP] eingeschaltet wird, und hier ist ein anderer Wert als „Off“ eingestellt, wird die Synchronstopp-Funktion automatisch ausgeschaltet, wenn Sie einen Akkord länger halten, als hier eingestellt ist. Dadurch wird auf bequeme Art die Style-Wiedergabe wieder zurück in den Normalzustand versetzt, und Sie können die Tasten loslassen, ohne dass die Style-Wiedergabe stoppt. Anders ausgedrückt: Wenn Sie die Tasten früher loslassen als hier eingestellt, erfolgt ein Synchronstopp.</p>

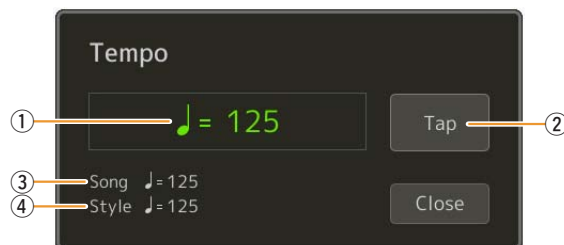
Multi Pad Synchro Stop (Style Stop)	Bestimmt, ob die wiederholte Wiedergabe eines Multi-Pads stoppt, wenn die Style-Wiedergabe angehalten wird.
Multi Pad Synchro Stop (Style Ending)	Bestimmt, ob die wiederholte Wiedergabe eines Multi-Pads stoppt, wenn die Ending-Section des Styles wiedergegeben wird.

Change Behavior

Section Set	Bestimmt die Standard-Section, die beim Umschalten von Styles (bei angehaltener Style-Wiedergabe) automatisch aufgerufen wird. In der Einstellung „Off“ und bei gestoppter Style-Wiedergabe wird die aktive Section auch dann nicht gewechselt, wenn ein anderer Style ausgewählt wird. Wenn eine der Sections MAIN A–D nicht in den Style-Daten enthalten sind, wird automatisch die nächstgelegene Section ausgewählt. Beispiel: Wenn MAIN D nicht im ausgewählten Style enthalten ist, wird MAIN C aufgerufen.
Tempo	Hiermit wird festgelegt, ob sich beim Wechseln des Styles das Tempo ändert oder nicht. <ul style="list-style-type: none"> • Lock: Unabhängig von der Style-Wiedergabe bleibt die Tempoeinstellung des vorherigen Styles erhalten. • Hold: Während der Style-Wiedergabe bleibt die Tempoeinstellung des vorherigen Styles erhalten. Bei gestoppter Style-Wiedergabe wechselt das Tempo zum ursprünglichen Standardtempo des ausgewählten Styles. • Reset: Das Tempo wechselt unabhängig von der Style-Wiedergabe immer zum ursprünglichen Standardtempo des ausgewählten Styles.
Part On/Off	Hiermit wird festgelegt, ob sich beim Wechseln des Styles der Ein-/Aus-Status der Style-Kanäle ändert oder nicht. <ul style="list-style-type: none"> • Lock: Unabhängig von der Style-Wiedergabe wird der Ein-/Aus-Status der Kanäle des vorherigen Styles beibehalten. • Hold: Während der Style-Wiedergabe wird der Ein-/Aus-Status der Kanäle des vorherigen Styles beibehalten. Bei gestoppter Style-Wiedergabe werden alle Kanäle des ausgewählten Styles eingeschaltet. • Reset: Unabhängig von der Style-Wiedergabe werden alle Kanäle des ausgewählten Styles eingeschaltet.

Einstellen des Tempos

Sie können das Tempo von Style, MIDI-Song und Metronom in dem Display [MENU] → [Tempo] einstellen.



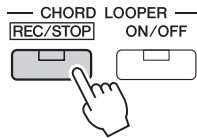
①	Zeigt während der Wiedergabe von Metronom, Styles und MIDI-Songs den Tempowert an. Das Tempo kann auch mit dem Datenrad, den Tasten [DEC]/[INC] oder den TEMPO-Tasten [-]/[+] geändert werden. HINWEIS (PSR-SX900) Wenn Sie einen Audio Style aufrufen (Seite 6), wird das obere Tempolimit unterhalb des Tempowerts wie folgt angezeigt: Audio: ** max. Der Audio-Part wird stummgeschaltet, wenn das Tempo über dem Höchstwert ist.
②	Sie können das Tempo auch ändern, indem Sie zweimal im gewünschten Tempo hierauf tippen. (Entspricht der [RESET/TAP TEMPO]-Taste, wenn die Einstellung „Style Section Reset“ (Seite 36) ausgeschaltet ist.)
③	Zeigt den Tempowert des aktuellen MIDI-Songs an. Der Song wird in diesem Tempo gestartet.
④	Zeigt den Tempowert des aktuellen Styles an. Der Style wird in diesem Tempo gestartet.

HINWEIS
Der Tempowert eines Audio-Songs wird mit der Funktion Time Stretch (Zeitdehnung) eingestellt. Lesen Sie hierzu das Benutzerhandbuch.

Aufzeichnen einer Akkordfolge bei gestoppter Style-Wiedergabe (Chord Looper) (PSR-SX900)

Mit SYNC START können Sie die Aufnahme und Wiedergabe einer Akkordfolge bei gestoppter Style-Wiedergabe starten. Durch diese Art der Aufnahme können Sie das Start-Timing genau auf den ersten Schlag des jeweiligen Taktes festlegen.

1 Drücken Sie bei gestoppter Style-Wiedergabe die CHORD LOOPER-Taste [REC/STOP].



Die Taste [REC/STOP] blinkt, um anzuzeigen, dass die Chord-Looper-Aufnahme in Bereitschaft ist, und die STYLE CONTROL-Taste [SYNC START] wird automatisch eingeschaltet.

HINWEIS

Wenn die Taste [REC/STOP] eingeschaltet wird, schaltet sich die [ACMP]-Taste ebenfalls automatisch ein.

2 Spielen Sie die Akkorde auf der Tastatur im Wiedergabetempo des Styles.



Aufnahme und Style-Wiedergabe starten gleichzeitig. Die Akkordfolge wird aufgezeichnet, bis Sie im Schritt 3 die Aufnahme stoppen.

3 Drücken Sie die STYLE CONTROL-Taste [START/STOP] erneut, um die Aufnahme (und Style-Wiedergabe) zu stoppen.

Die Aufnahme stoppt, und die CHORD LOOPER-Taste [ON/OFF] leuchtet blau, um so die bereits aufgezeichneten Daten anzuzeigen.

HINWEIS

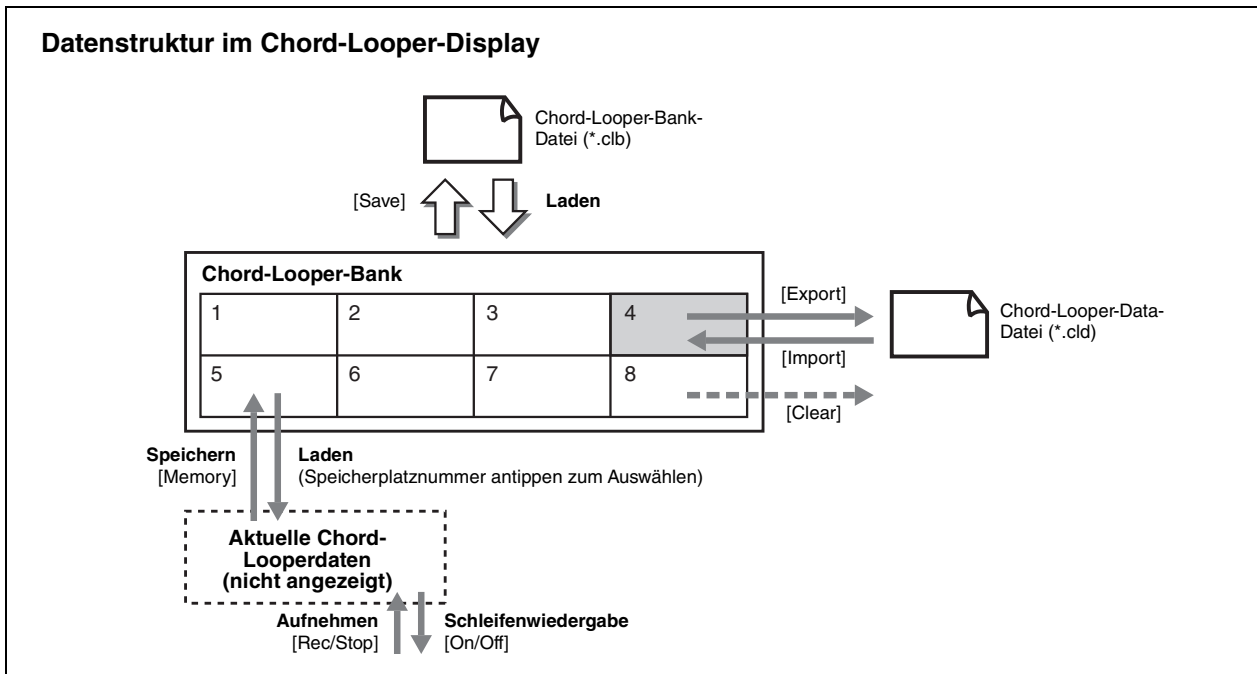
Sie können die Aufnahme auch stoppen, indem Sie die CHORD LOOPER-Taste [REC/STOP] drücken. In diesem Fall wird nur die Aufnahme gestoppt, die Style-Wiedergabe läuft weiter.

ACHTUNG

Die jeweils zuletzt aufgezeichneten Akkordfolge-Daten bleiben erhalten, es sei denn, Sie schalten das Instrument aus oder wählen eine Chord-Looper-Speichernummer aus, die Daten enthält. Wenn Sie die Daten speichern möchten, lesen Sie weiter auf [Seite 15](#).

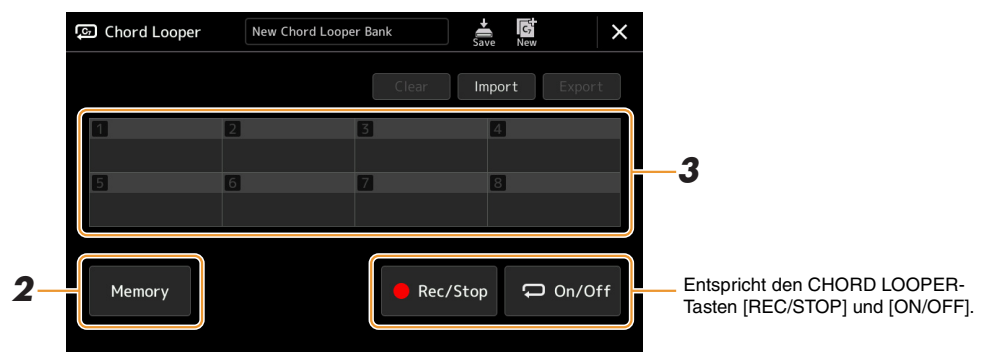
Speichern und Aufrufen Ihrer benutzerspezifischen Akkord-Sequenzen (Chord Looper) (PSR-SX900)

Im Chord-Looper-Display können Sie die aufgenommene Akkordsequenz der Chord-Looper-Funktion zum einfachen Abrufen auf einem von acht Speicherplätzen speichern. Sie können alle acht gespeicherten Datensätze als Chord-Looper-Bank-Datei (*.clb) speichern oder einzelne Speicherplätze als Chord-Looper-Data-Datei (*.cld) speichern. Das Display zur Bedienung rufen Sie folgendermaßen auf: [MENU] → [Chord Looper].



Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie die aufgezeichneten Daten sichern, speichern/abrufen und exportieren/importieren können.

Speichern der aufgenommenen Chord-Looper-Daten



1 Nehmen Sie die gewünschte Akkordfolge auf.

Einzelheiten zur Aufnahme der Akkordsequenz finden Sie auf [Seite 14](#) oder im Benutzerhandbuch.

2 Tippen Sie auf [Memory] im Chord-Looper-Display.

Im Display erscheint eine Hilfsmeldung.

3 Berühren Sie die gewünschte Nummer, um die Akkordfolge zu speichern.

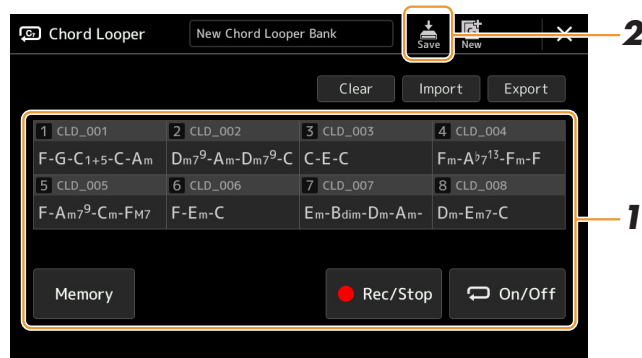
Die Daten werden gespeichert und der Inhalt der gespeicherten Daten wird im entsprechenden Fensterbereich angezeigt.

ACHTUNG

Wenn Sie das Gerät in diesem Status ausschalten, wird der Speicher gelöscht. Um die gespeicherten Daten als Datei zu speichern, lesen Sie auf [16](#) und [17](#).

Speichern der aufgenommenen Daten als Bank-Datei

Die acht gespeicherten Akkordfolgen können als gemeinsame Chord-Looper-Bank-Datei gespeichert werden (*.clb).



1 Nehmen Sie die gewünschte Akkordfolge auf, und speichern Sie sie auf den Nummerntasten [1]–[8].

Zum Aufnehmen der Akkordfolge lesen Sie weiter auf [Seite 14](#) oder im Benutzerhandbuch.

Um die aufgezeichneten Daten zu speichern, lesen Sie weiter auf [Seite 15](#).

2 Tippen Sie auf (Speichern), um die Daten auf den Chord-Looper-Speicherplätzen [1]–[8] als einzelne Bankdatei zu speichern.

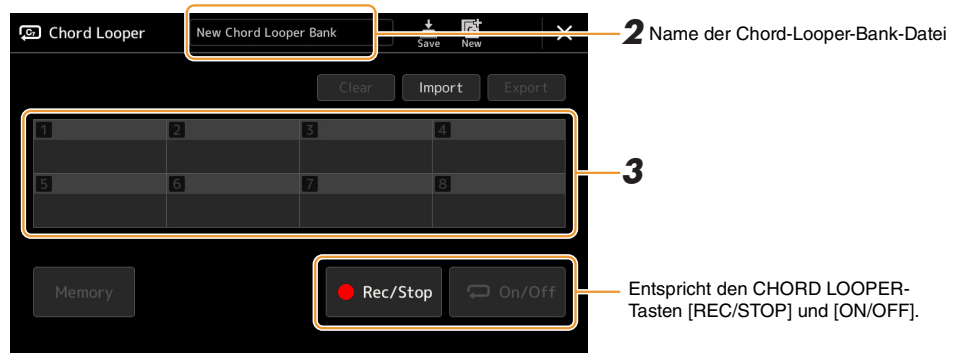
ACHTUNG

Wenn Sie eine Chord-Looper-Bank-Datei auswählen, bevor Sie die bearbeiteten Daten speichern, gehen die Daten verloren.

HINWEIS

Jede Chord-Looper-Memory-Datei wird automatisch als „CLD_001“ benannt, kann jedoch auch umbenannt werden, indem die Datei exportiert wird ([Seite 17](#)).

Abrufen der Chord-Looper-Bank-Datei und Style-Wiedergabe mit einer Akkordfolge



1 Wählen Sie einen Style aus.

2 Laden Sie den Namen der Chord Looper Bank, um die Chord-Looper-Bank-Auswahlanzeige aufzurufen, und wählen Sie dann die gewünschte Bank aus.

3 Tippen Sie auf die Chord-Looper-Speichernummer, die Sie zuerst verwenden möchten.

HINWEIS

Tippen Sie hier auf [On/Off], um sie einzuschalten, wenn Sie die automatische Style-Wiedergabe vom Anfang Ihres Spiels an starten möchten.

4 Starten Sie die Style-Wiedergabe und spielen Sie dazu.

5 Tippen Sie kurz vor dem Takt, an dem Sie die Schleifenwiedergabe der Akkordfolge beginnen möchten, auf [On/Off].

[On/Off] blinkt, um die Bereitschaft der Schleifenwiedergabe anzuzeigen. Beim nächsten Takt des Styles schaltet sich [On/Off] ein, und die Akkordfolge wird in einer Schleife wiedergegeben.

HINWEIS

Während der Loop-Wiedergabe leuchtet [On/Off] (und die CHORD LOOPER-Taste [ON/OFF] leuchtet orange), und die Taste [ACMP] blinkt. In diesem Zustand ist die Akkorderkennung im Akkordbereich der Tastatur deaktiviert, und die ganze Tastatur kann zum Spielen verwendet werden.

6 Schalten Sie die Chord-Looper-Speichernummer nach Bedarf um.

Um die Speichernummer umzuschalten, tippen Sie auf die gewünschte Nummer. Die Akkordfolge schaltet beim nächsten Takt des Styles um.


7 Tippen Sie auf [On/Off], um die Schleifenwiedergabe zu stoppen.

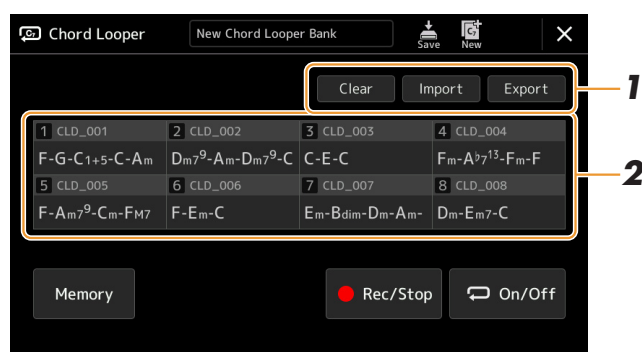
Die Wiedergabe der Akkordfolge wird sofort beendet, und der Style kehrt zurück zur normalen Wiedergabe.

Bearbeiten der Chord-Looper-Bank (Import, Export, Löschen)

Jede Chord-Looper-Speichernummer, die in der Chord-Looper-Speicherbank enthalten ist, kann einzeln bearbeitet werden (gelöscht, importiert und exportiert). Die Speicherdaten werden als Chord-Looper-Daten-Datei (*.cld) exportiert/importiert.

HINWEIS


Wenn Sie alle Daten löschen möchten, die in der Chord-Looper-Anzeige zu sehen sind, tippen Sie auf  (Neue Bank), um die neue Bank zu erstellen.



1 Tippen Sie auf die gewünschte Aktion: [Clear] (Löschen), [Import] oder [Export].

Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Um den Vorgang an dieser Stelle abzubrechen, tippen Sie einfach in einen leeren Bereich des Displays.

2 Berühren Sie die gewünschte Speichernummer und führen Sie dann die Aktion aus, die unten bei Schritt 1 ausgewählt wird.

Clear (Löschen)	Eine Abfrage zur Bestätigung erscheint. Tippen Sie auf [Yes], um den Datensatz zu löschen.
Import (Importieren)	Das Dateiauswahl-Display wird aufgerufen. Berühren Sie zum Importieren die gewünschte Datei, und tippen Sie dann zur Rückkehr auf  oder drücken Sie die [EXIT]-Taste.
Export (Exportieren)	Das Dateiauswahl-Display für den Export wird aufgerufen. Berühren Sie [Export] im Display, geben Sie den Dateinamen ein und tippen Sie dann auf [OK]. Der Dateiname wird automatisch vergeben, Sie können ihn jedoch beim Speichern umbenennen.

3 Tippen Sie wie erforderlich auf  (Speichern), um die bearbeitete Chord Looper Bank als neue Datei zu speichern.

ACHTUNG

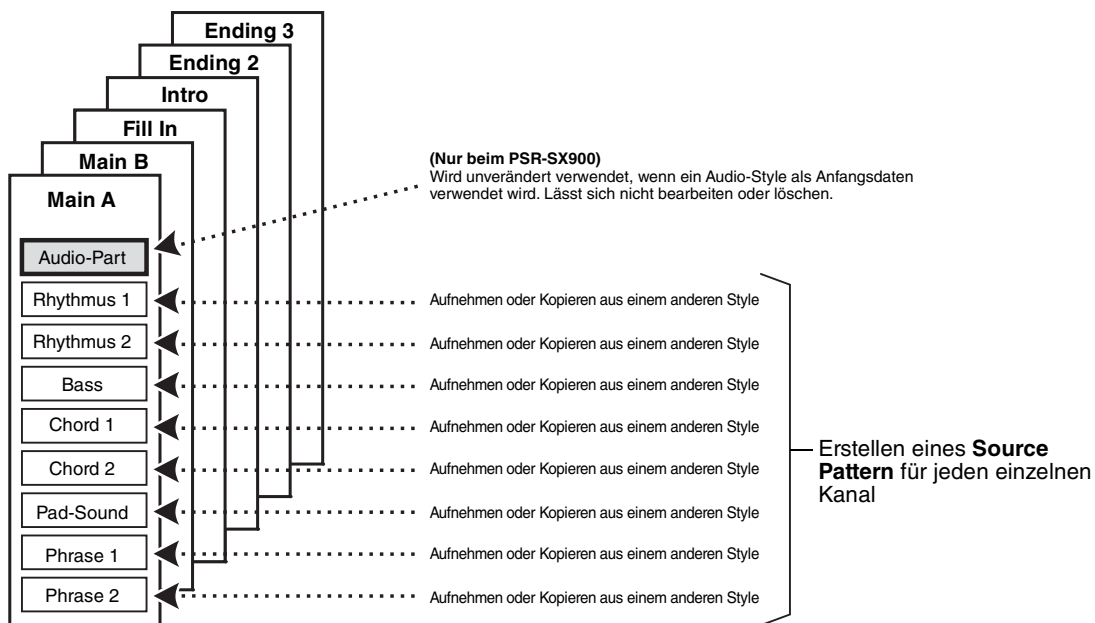
Wenn Sie eine Chord-Looper-Bank-Datei auswählen, bevor Sie die bearbeiteten Daten speichern, gehen die Daten verloren.

Erstellen/Bearbeiten von Styles (Style Creator)

Mit der Style-Creator-Funktion können Sie Ihren eigenen Style erstellen, indem Sie den Rhythmus des Pattern auf der Tastatur einspielen und bereits aufgezeichnete Style-Daten verwenden. Grundsätzlich wählen Sie einen Style aus, der dem zu erzeugenden Style nahekommt, und nehmen dann für jeden Kanal in jeder Section das Rhythmus-Pattern, die Basslinie, die Akkordbegleitung oder Phrasen auf (in Style Creator als „Source Pattern“ bezeichnet).

Die Style-Datenstruktur – eine Zusammenstellung von Source Patterns

Jeder Style besteht aus verschiedenen „Sections“ (Intro, Main, Ending usw.) und jede Section besitzt acht separate Kanäle, die jeweils als ein „Source Pattern“ (Quell-Pattern) bezeichnet werden. Mit der Style-Creator-Funktion können Sie einen Style erzeugen, indem Sie jeweils ein Source Pattern getrennt für jeden Kanal aufnehmen oder indem Sie Pattern-Daten aus vorhandenen anderen Styles importieren.

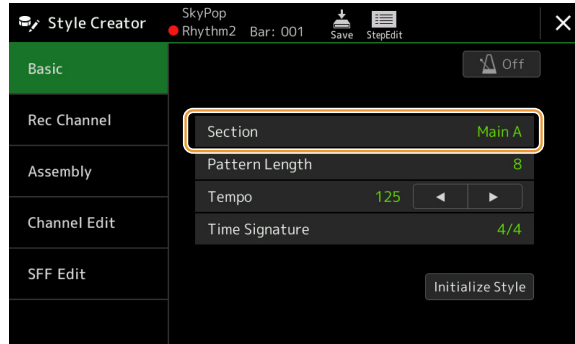


(PSR-SX900) Funktionseinschränkungen für den Audio-Part:

- Wenn Sie einen Audio-Style als Anfangsdaten auswählen, wird der Audio-Part ohne Änderungen verwendet. Der Audio-Part lässt sich weder löschen noch bearbeiten oder neu erstellen.
- Der erzeugte Style, der den Audio-Part enthält, kann nur über ein Instrument abgespielt werden, das Audio-Styles sowie das Dateiformat SFF GE verwendet.
- Der Audio-Part lässt sich nicht vom „Assembly“-Display aus (Seite 24) von einem anderen Style oder von einer Section kopieren. Wenn Sie einen bestimmten Audio-Part verwenden möchten, denken Sie daran, den gewünschten Audio-Style auszuwählen, bevor Sie das Style-Creator-Display aufrufen.

Allgemeine Vorgehensweise beim Erstellen eines Styles

- 1** Wählen Sie den gewünschten Style aus, der als Basis für den neuen Style dienen soll.
- 2** Rufen Sie über [MENU] → [Style Creator] das Style-Creator-Display auf.
- 3** Wählen Sie im „Basic“-Display eine Section aus.



HINWEIS

Sie können die Section auch auswählen, indem Sie eine der entsprechenden STYLE CONTROL-Tasten auf dem Bedienfeld drücken.

Nehmen Sie nach Bedarf die folgenden Einstellungen vor.

- Um einen völlig neuen Style zu erstellen, tippen Sie auf [Initialize Style], um den Inhalt des aktuellen Styles zu löschen.
- Wenn Sie den Style initialisieren, stellen Sie die „Pattern Length“ (Taktanzahl des Source Pattern) ein. Berühren Sie nach Eingabe des Wertes [Execute], um die Änderungen zu übernehmen.

HINWEIS

(PSR-SX900) Bei Auswahl eines Audio-Styles als Anfangsdaten führt eine Änderung der Pattern-Länge dazu, dass der Audio-Part gelöscht wird.

- Stellen Sie die allgemeinen Parameter wie „Tempo“ und „Time Signature“ ein. Die hier vorgenommenen Einstellungen gelten für alle Sections. Tippen Sie nach Einstellen des Taktmaßes auf [Execute], um die Änderungen zu übernehmen.

4 Erstellen Sie ein Source Pattern für jeden Kanal.

- **Echtzeitaufnahme (Seite 20)**
Hiermit können Sie einen Style aufzeichnen, indem Sie einfach auf der Tastatur spielen.
- **Einzelschrittaufnahme (Seite 23)**
Hiermit können Sie jede Note einzeln eingeben.
- **Style Assembly (Style-Montage; Seite 24)**
Hiermit können Sie verschiedene Patterns aus anderen Preset-Styles oder selbst erstellten Styles kopieren.

5 Bearbeiten Sie die bereits aufgenommenen Daten des Kanals.

- **Channel Edit (Seite 24)**
Hiermit können Sie die MIDI-Daten bereits aufgenommener Kanäle bearbeiten.
- **SFF Edit (Seite 26)**
Hiermit können Sie die SFF- (Style File Format) Parameter bereits aufgenommener Kanäle bearbeiten, mit Ausnahme von Rhythmuskanälen.
- **Drum Setup (Seite 30)**
Hiermit können Sie den Rhythmus-Part des Styles bearbeiten, z. B. können Sie den Sound der einzelnen Instrumente ändern.

6 Wiederholen Sie gegebenenfalls die Schritte 3–5.

- 7** Tippen Sie auf  (Speichern), um den erzeugten Style zu speichern.

ACHTUNG

Wenn Sie zu einem anderen Style wechseln oder das Instrument ausschalten, ohne zu speichern, geht der erzeugte Style verloren.

Echtzeitaufnahme

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 der Grundsätzlichen Bedienung auf Seite [Seite 19](#). Im „Rec Channel“-Display können Sie die Kanaldaten per Echtzeitaufnahme erzeugen.

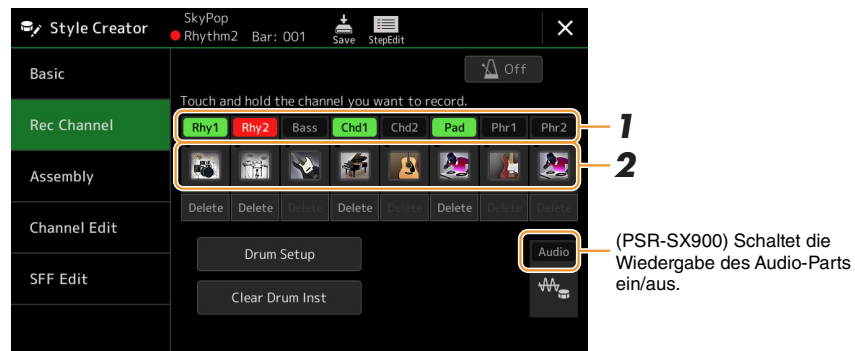
Eigenschaften der Echtzeitaufnahme im Style Creator

• Aufnahmeschleife

Bei der Style-Wiedergabe werden mehrere Takte eines Rhythmus-Patterns in einer „Schleife“ wiederholt; auch die Style-Aufzeichnung erfolgt unter Verwendung von Schleifen. Wenn Sie beispielsweise die Aufnahme einer zweitaktigen Main-Section starten, werden diese zwei Takte in ständiger Wiederholung aufgenommen. Aufgenommene Noten werden von der nächsten Wiederholung an wiedergegeben, so dass Sie gleichzeitig aufnehmen und das zuvor aufgezeichnete Material anhören können.

• Overdub-Aufnahme

Bei dieser Methode wird auf einer Spur, auf der bereits Daten aufgezeichnet sind, neues Material aufgenommen, ohne die vorhandenen Daten zu löschen. Bei der Style-Aufnahme werden aufgezeichnete Daten nicht gelöscht, es sei denn, Sie verwenden Funktionen wie „Clear Drum Inst“ ([Seite 21](#)), „Delete“ ([Seiten 21, 23](#)) und „Remove Event“ ([Seite 25](#)). Wenn Sie beispielsweise die Aufnahme einer zwei Takte langen Main-Section starten, werden diese zwei Takte ständig wiederholt. Aufgezeichnete Noten werden von der nächsten Wiederholung an wiedergegeben, so dass Sie gleichzeitig der Schleife neues Material hinzufügen und das zuvor aufgezeichnete Material anhören können. Wenn Sie einen Style auf der Basis eines bestehenden, internen Styles erstellen, dann wird die Overdub-Aufnahme nur auf die Rhythmus-Kanäle angewendet. Bei allen anderen Kanälen (außer Rhythmus) müssen die ursprünglichen Daten vor der Aufzeichnung gelöscht werden.



■ Aufnehmen der Rhythmuskanäle 1–2

(PSR-SX900) Wenn Sie einen Audio-Style als Anfangsdaten auswählen:

Die Wiedergabe des Audio-Parts kann ein- und ausgeschaltet werden, der Part lässt sich jedoch nicht bearbeiten oder löschen. Beachten Sie, dass das Rhythmus-Pattern dieses Parts in dem neuen Style verwendet wird, den Sie erstellen möchten. Wenn Sie zusätzlich zum Audio-Part eine rhythmische Phrase aufnehmen möchten, folgen Sie den nachstehenden Schritten.

1 Berühren und halten Sie im „Rec Channel“-Display den gewünschten Kanal, bis er rot wird.

Der ausgewählte Kanal wird zum Aufnahmeziel, gleichgültig, ob der Kanal bereits Daten enthält oder nicht. Wenn bereits aufgenommene Daten enthalten sind, sollten Sie die zusätzlichen Noten per Overdub-Aufnahme auf dem Kanal aufzeichnen.



2 Falls erforderlich, wählen Sie eine Voice aus und üben Sie das aufzunehmende Rhythmus-Pattern.

Berühren Sie das Instrumentensymbol (Abbildung), um das Voice-Auswahldisplay aufzurufen, und wählen Sie dann die gewünschte Voice aus, beispielsweise ein Drum Kit. Schließen Sie nach der Auswahl das Voice-Auswahldisplay, um zum vorherigen Style-Creator-Display zurückzukehren. Üben Sie das aufzunehmende Rhythmus-Pattern mit der gewählten Voice.

Für die Aufnahme verfügbare Voices

Für den Rhythm-1-Kanal kann jede Voice mit Ausnahme der Organ-Flutes-Voices für die Aufnahme ausgewählt werden.

Für den Rhythm-2-Kanal können nur Drum-/SFX-Kits für die Aufnahme ausgewählt werden.

HINWEIS

Informationen darüber, welcher Drum-/SFX-Sound welcher Taste zugewiesen ist, erhalten Sie in der separaten „Liste der Drum-/SFX-Kits“ in der Data List auf der Website.

3 Drücken Sie die STYLE-CONTROL-Taste [START/STOP], um die Aufnahme zu starten.

Tippen Sie, während die bereits aufgenommenen Daten abgespielt werden, auf die einzelnen Kanäle im „Rec Channel“-Display, um sie ein- und auszuschalten.

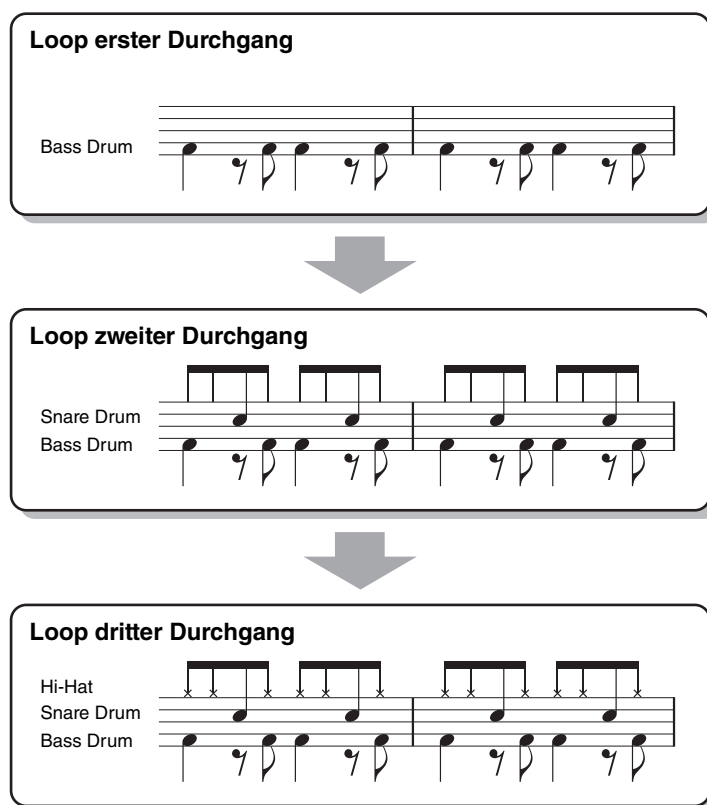
Falls erforderlich, löschen Sie einen Kanal durch Berühren von [Delete] (Löschen) unter dem gewünschten Kanal.

HINWEIS

(PSR-SX900) Wenn Sie einen Audio-Style als Anfangsdaten gewählt hatten, schalten Sie den Audio-Part durch Antippen des [Audio]-Kanals ein oder aus.

4 Sobald die Schleifenwiedergabe zum ersten Schlag des ersten Takts zurückkehrt, beginnen Sie, das aufzunehmende Rhythmus-Pattern zu spielen.

Wenn der Rhythmus schwierig auf einmal zu spielen ist, können Sie ihn in separate Teile zerlegen wie in diesem Beispiel:



Das Diagramm zeigt drei aufeinanderfolgende Durchgänge eines Rhythmus-Patterns, die durch Pfeile verbunden sind:

- Loop erster Durchgang:** Ein Bass Drum Pattern mit einer 4/4-Taktstruktur.
- Loop zweiter Durchgang:** Ein Snare Drum Pattern, das über dem Bass Drum Pattern gespielt wird.
- Loop dritter Durchgang:** Ein Hi-Hat Pattern, das über dem Snare Drum Pattern gespielt wird.

Löschen versehentlich aufgezeichneter Noten

Falls Sie einen Fehler machen oder irgendwo falsche Noten gespielt haben, können Sie diese Noten löschen. Berühren Sie [Clear Drum Inst], um eine Meldung aufzurufen, und drücken Sie dann, während die Meldung angezeigt wird, die entsprechende Tastaturtaste. Berühren Sie nach dem Löschen des gewünschten Schlaginstruments [Exit], um die Meldung zu schließen.

5 Drücken Sie die Taste [START/STOP], um die Wiedergabe anzuhalten.

Um weitere Noten hinzuzufügen, drücken Sie erneut die Taste [START/STOP], um die Aufnahme fortzusetzen.

6 Berühren und halten Sie den Aufnahmekanal einen Moment lang (bis die Schaltfläche die Farbe wechselt), um den Aufnahmemodus zu beenden.

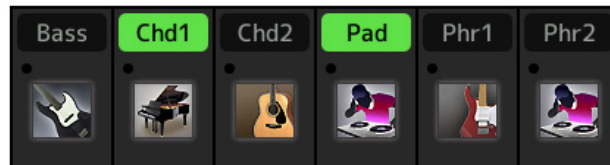
ACHTUNG

Wenn Sie zu einem anderen Style wechseln oder das Instrument ausschalten, ohne zu speichern (Schritt 7 auf Seite 19), geht der bearbeitete Style verloren.

■ Aufnahmen von Bass, Chord 1–2, Pad und Phrase 1–2

1 Berühren und halten Sie im „Rec Channel“-Display den gewünschten Kanal, bis er rot wird.

Wenn der ausgewählte Kanal bereits Daten enthält, erscheint eine Rückfrage, ob Sie die vorhandenen Daten des ausgewählten Kanals löschen möchten oder nicht. Berühren Sie [Yes] (Ja), um die Daten zu löschen; der gewählte Kanal wird als Aufnahmeziel ausgewählt. Beachten Sie, dass nur die Daten der Rhythmuskanäle per Overdub-Verfahren ergänzt werden können.



2 Falls erforderlich, wählen Sie eine Voice aus und üben Sie die aufzunehmende Basslinie, Akkordbegleitung oder Phrase.

Berühren Sie das Instrumentensymbol (Abbildung), um das Voice-Auswahldisplay aufzurufen, und wählen Sie dann die gewünschte Voice aus. Schließen Sie nach der Auswahl das Voice-Auswahldisplay, um zum vorherigen Style-Creator-Display zurückzukehren. Üben Sie die aufzunehmende Phrase, Basslinie oder Akkordbegleitung mit der gewählten Voice.

Für die Aufnahme verfügbare Voices

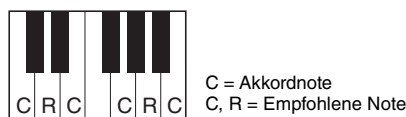
Mit Ausnahme der Organ-Flutes-/Drum-Kit-/SFX-Kit-Voices können alle Voices für die Aufnahme ausgewählt werden.

- **Nehmen Sie eine Phrase in C-Dur auf (CM7) auf, wodurch gewährleistet ist, dass Sie beim Akkordwechsel während des Spiels die richtigen Noten spielen.**

Regeln beim Aufnehmen der Sections Main oder Fill-in

In der vorgegebenen Anfangseinstellung ist der Grundton und Akkord (Root/Chord) des Source Patterns auf CM7 eingestellt. Das bedeutet, dass Sie ein Source Pattern aufnehmen sollten, das während des normalen Spiels durch Angeben von CM7 als Akkord ausgelöst wird. Nehmen Sie einen Basslauf, eine Phrase oder eine Akkordbegleitung so auf, wie Sie sie hören möchten, wenn CM7 als Akkord angegeben wird. Siehe hierzu insbesondere die nachstehenden Regeln.

- Verwenden Sie zum Aufzeichnen der Bass- und Phrase-Kanäle nur die Noten der CM7-Tonleiter (d. h. C, D, E, G, A und H).
- Verwenden Sie zum Aufzeichnen der Chord- und Pad-Kanäle nur Akkordnoten (d. h. C, E, G und H).



Wenn Sie diese Regeln beachten, werden die Style-Daten entsprechend der während des Spiels durchgeführten Akkordwechsel richtig umgewandelt.

Regeln beim Aufnehmen der Sections Intro oder Ending

Diese Sections sind unter der Annahme angelegt, dass der Akkord während der Wiedergabe nicht wechselt. Daher müssen Sie hierbei die oben beschriebenen Regeln für die Sections Main und Fill-In nicht einhalten, und Sie können spezielle Akkordfolgen bei der Aufnahme einspielen. Befolgen Sie jedoch die nachstehende Regeln, da der Grundton und Akkord (Root/Chord) des Source Patterns standardmäßig auf CM7 eingestellt ist.

- Stellen Sie bei Aufnahme des Intros sicher, dass die aufgenommene Phrase richtig zur Skala bzw. Tonart C hinführt.
- Bei Aufnahme der Ending-Section achten Sie darauf, dass die aufgenommene Phrase in der Skala bzw. Tonart C beginnt oder von dieser herrührt.

- **Stellen Sie Source Root/Chord ein, falls nötig.**

Standardmäßig ist der Source Root/Chord wie oben beschrieben auf CM7 eingestellt, aber Sie können eine Einstellung Ihrer Wahl ändern, in der Ihnen das Spielen leicht fällt. Rufen Sie das „SFF Edit“-Display auf und stellen Sie Source Root und Chord auf den von Ihnen bevorzugten oder gewünschten Grundton und Akkordtyp ein. Bedenken Sie jedoch, dass sich auch die Akkordnoten und empfohlenen Noten ändern, wenn Sie einen anderen Akkord als den Standard CM7 verwenden. Genauere Informationen finden Sie auf [Seite 27](#).

3 Drücken Sie die STYLE-CONTROL-Taste [START/STOP], um die Aufnahme zu starten.

Tippen Sie, während die bereits aufgenommenen Daten abgespielt werden, auf die einzelnen Kanäle im „Rec Channel“-Display, um sie wie gewünscht ein- und auszuschalten.

Falls erforderlich, löschen Sie einen Kanal durch Berühren von [Delete] (Löschen) unter dem gewünschten Kanal.

HINWEIS

(PSR-SX900) Wenn Sie einen Audio-Style als Anfangsdaten gewählt hatten, schalten Sie den Audio-Part durch Antippen des [Audio]-Kanals ein oder aus.

4 Sobald die Schleifenwiedergabe zum ersten Schlag des ersten Takts zurückkehrt, beginnen Sie, die aufzunehmende Basslinie, Akkordbegleitung oder Phrase zu spielen.

5 Drücken Sie die Taste [START/STOP], um die Wiedergabe anzuhalten.

Um weitere Noten hinzuzufügen, drücken Sie erneut die Taste [START/STOP], um die Aufnahme fortzusetzen.

- Wenn Sie den wiedergegebenen Klang der bereits aufgenommenen Kanäle mit einem anderen Basisakkord/Grundton anhören möchten:

- 1) Rufen Sie das „SFF Edit“-Display auf, und stellen Sie dann „Target Ch“ (Zielkanal) oben im Display auf „Rhythm1“ oder „Rhythm2.“
- 2) Drücken Sie die STYLE-CONTROL-Taste [START/STOP], um die Wiedergabe zu starten.
- 3) Berühren Sie [Play Root/Chord], um das Funktionsdisplay aufzurufen.
- 4) Stellen Sie in dem Display „Play Root/Chord“ auf den gewünschten Grundton/Akkordtyp ein.
Durch den obigen Vorgang hören Sie, wie das Source Pattern über Akkordwechsel beim normalen Spiel wiedergegeben wird.


6 Berühren und halten Sie den Aufnahmekanal einen Moment lang (bis die Schaltfläche die Farbe wechselt), um den Aufnahmemodus zu beenden.

ACHTUNG

Wenn Sie zu einem anderen Style wechseln oder das Instrument ausschalten, ohne zu speichern (Schritt 7 auf Seite 19), geht der bearbeitete Style verloren.

Einzelstrittaufnahme

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 der Grundsätzlichen Bedienung auf Seite Seite 19.

Im Display für die Einzelstrittaufnahme (Step Edit), das durch Antippen von  (Step Edit) oben im Display aufgerufen wird, können Sie Noten einzeln aufnehmen oder bearbeiten. Dieses Verfahren der Einzelstrittaufnahme ist im Wesentlichen mit dem der Multi-Aufnahme für MIDI-Songs identisch (Seite 77), mit Ausnahme der nachfolgend aufgeführten Punkte:

- Bei der Song-Aufnahme lässt sich die Position der „End“-Marke beliebig verschieben; im Style-Creator lässt sie sich nicht ändern. Dies liegt daran, dass die Länge des Styles bei allen Kanälen darauf festgelegt ist, wie Sie es im „Basic“-Display eingestellt haben (Seite 19). Wenn Sie beispielsweise einen Style basierend auf einer vier Takte langen Sequenz erzeugen, wird die „End“-Marke automatisch an das Ende des vierten Takts gesetzt und kann im Style-Edit-Display nicht verschoben werden.
- Die Aufnahmekanäle können im Edit-Display der Song-Aufnahme geändert werden, beim Style Creator ist dies nicht möglich. Wählen Sie den Aufnahmekanal im „Rec Channel“-Display aus.
- Beim Style Creator können keine Akkorde, Liedtexte und systemexklusiven Daten eingegeben werden. Es können die Kanaldaten eingegeben und systemexklusive Meldungen bearbeitet (gelöscht, kopiert oder verschoben) werden.

HINWEIS

(PSR-SX900) Wenn Sie einen Audio-Style als Anfangsdaten auswählen, wird der Audio-Part ohne Änderungen verwendet. Der Audio-Part lässt sich weder löschen noch bearbeiten oder neu erstellen.

Assembly (Style-Montage) – Zuordnung des Source Patterns zu den einzelnen Kanälen

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 der Grundsätzlichen Bedienung auf Seite [Seite 19](#). Das „Assembly“-Display zeigt die Kanaldaten der aktuellen Section an, und von wo kopiert wurde (Style, Section und Kanal). Berühren Sie bei den einzelnen Kanälen nach Bedarf jeweils den Style-, Section- oder Kanalnamen, um das gewünschte Element auszuwählen.



Kanäle, die Daten enthalten, werden als „On“ angezeigt (grün). Durch Ein-/Ausschalten können Sie für einzelne Kanäle auswählen, ob sie während der Audition-Wiedergabe wiedergegeben werden oder nicht.

HINWEIS

- (PSR-SX900) Ein Audio-Part lässt sich nicht auf der ASSEMBLE-Seite aus einem anderen Style oder einer Section kopieren. Wenn Sie einen bestimmten Audio-Part verwenden möchten, denken Sie daran, den gewünschten Audio-Style auszuwählen, bevor Sie das Style-Creator-Display aufrufen.
- (PSR-SX900) Wenn Sie einen Audio-Style als Grundlage verwenden, kann der Audio-Part nicht durch andere Daten ersetzt werden.

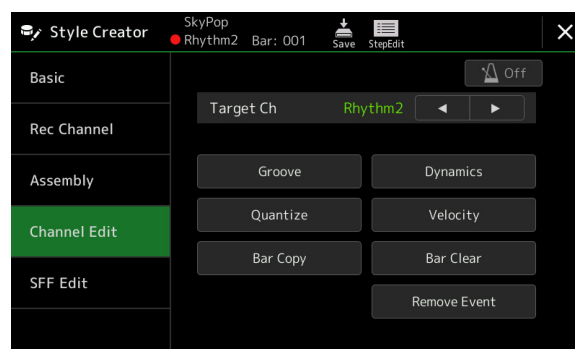
ACHTUNG

Wenn Sie zu einem anderen Style wechseln oder das Instrument ausschalten, ohne zu speichern (Schritt 7 auf [Seite 19](#)), geht der bearbeitete Style verloren.

Channel Edit



Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 5 der Grundsätzlichen Bedienung auf Seite [Seite 19](#). Im „Channel Edit“-Display können Sie bereits aufgenommene Kanaldaten bearbeiten. Wählen Sie den Zielkanal aus und bearbeiten Sie dann die gewünschten Parameter.

Berühren Sie nach der Bearbeitung des gewünschten Parameters [Execute], um die Bearbeitungen für die einzelnen Setup-Fenster zu übernehmen. Nach Ausführung des Vorgangs ändert sich die Beschriftung der Taste in [Undo] (Rückgängig). Mit dieser Taste können Sie die ursprünglichen Daten wiederherstellen, wenn Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind. Die Undo-Funktion hat nur eine Ebene, d. h. nur die zuletzt ausgeführte Aktion kann rückgängig gemacht werden.



HINWEIS

(PSR-SX900) Wenn Sie einen Audio-Style als Anfangsdaten auswählen, wird der Audio-Part ohne Änderungen verwendet. Der Audio-Part lässt sich weder löschen noch bearbeiten oder neu erstellen.

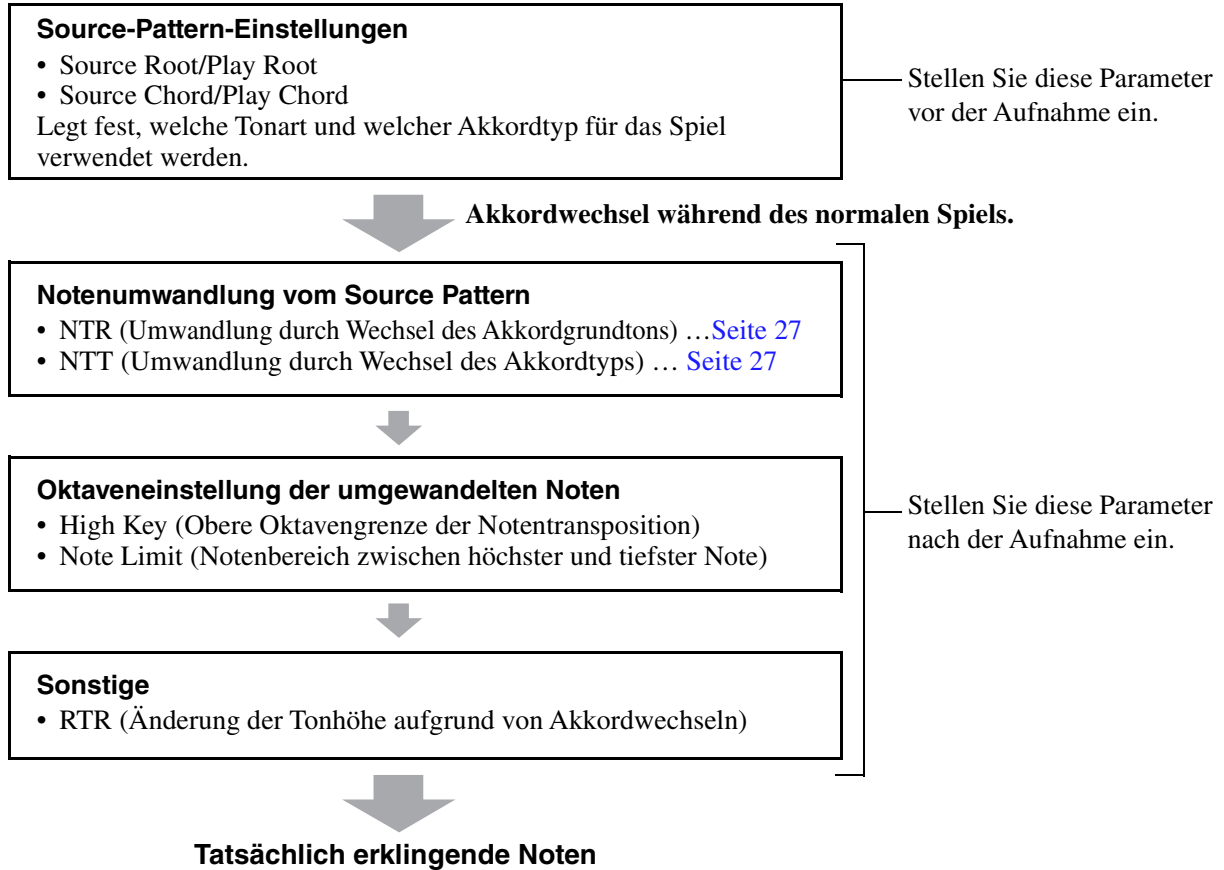
Target Ch	Wählen Sie den zu bearbeitenden Zielkanal aus. Alle Elemente mit Ausnahme von „Groove“ werden auf den hier angegebenen Kanal angewendet.	
Groove	Hiermit können Sie durch subtile Änderungen des Style-Timings der Musik ein Swing-Feeling verleihen oder andere Rhythmen erzeugen. Die Groove-Einstellungen werden auf alle Kanäle der ausgewählten Section angewendet.	
	Original Beat	Legt die Beats (Schläge) fest, auf die das Timing von „Groove“ angewendet werden soll. Anders gesagt: Wenn „8 Beat“ ausgewählt ist, wird das Timing von „Groove“ auf die Achtelnoten angewendet, wenn „12 Beat“ ausgewählt ist, wird das Timing von „Groove“ auf Achteltriolen angewendet.
	Beat Converter	Führt eine tatsächliche Änderung des Timings der (oben im Parameter „Original Beat“ angegebenen) Schläge auf den ausgewählten Wert durch. Beispiel: wenn Original Beat auf „8 Beat“ und Beat Converter auf „12“ eingestellt sind, werden sämtliche Achtelnoten der Section zu einem Achteltriolen-Timing verschoben. Die Einstellungen „16A“ und „16B“ des Beat Converter, die bei der Einstellung von Original Beat auf „12 Beat“ angezeigt werden, sind Varianten einer zugrunde liegenden Sechzehntelnoten-Einstellung.
	Swing	Erzeugt ein „Swing“-Feeling durch Verschieben des Timings der „Back Beats“ entsprechend der Einstellung des obenstehenden Parameters „Original Beat“. Wenn beispielsweise Original Beat auf „8 Beat“ eingestellt ist, verzögert der Parameter „Swing“ in jedem Takt den zweiten, vierten, sechsten und achten Taktschlag und erzeugt so ein Swing-Feeling. Die Einstellungen von „A“ bis „E“ entsprechen verschiedenen Graden des Swings, wobei „A“ den sanftesten und „E“ den deutlichsten Swing-Effekt erzeugt.
	Fine	Wählt eine Reihe von Groove-„Vorlagen“ aus, die auf die ausgewählte Section anzuwenden sind. Die „Push“-Einstellungen bewirken, dass bestimmte Schläge früher gespielt werden, wohingegen „Heavy“-Einstellungen das Timing bestimmter Schläge verzögern. Die nummerierten Einstellungen (2, 3, 4, 5) legen fest, welche Beats betroffen sind. Alle Schläge bis zum angegebenen Schlag – nicht jedoch der erste Schlag – werden vorzeitig bzw. verzögert gespielt (wenn z.B. 3 ausgewählt ist, der zweite und der dritte Schlag). In jedem Falle erzeugt Typ „A“ den geringsten, Typ „B“ einen mittelstarken und Typ „C“ den maximalen Effekt.
Dynamics	Ändert die Velocity/Lautstärke (oder Betonung) bestimmter Noten in der Style-Wiedergabe. Die Dynamics-Einstellungen können auf einzelne Kanäle oder auf alle Kanäle des ausgewählten Styles angewendet werden.	
	Accent Type	Legt den Typ der angewendeten Betonung fest – in anderen Worten: welche Noten akzentuiert werden.
	Strength	Legt fest, wie stark der ausgewählte Betonungstyp (s. o.) angewendet wird. Je höher der Wert, desto stärker der Effekt
	Expand/Compress	Erweitert oder komprimiert den Bereich der Velocity-Werte. Werte über 100 % erweitern und Werte unter 100 % komprimieren den Dynamikbereich.
	Boost/Cut	Hebt alle Velocity-Werte an oder senkt sie ab. Werte über 100 % heben die allgemeine Velocity an und Werte unter 100 % senken sie ab.
	Apply To All Channels	Bei Einstellung „On“ (Ein) werden die Einstellungen in diesem Display auf sämtliche Kanäle der aktuellen Section angewendet. Bei Einstellung „Off“ (Aus) werden die Einstellungen in diesem Display auf den als „Target Ch“ im „Channel Edit“-Display festgelegten Kanal angewendet.
Quantize	Dasselbe wie bei der MIDI-Multi-Aufnahme (Seite 75), mit Ausnahme der beiden nachstehenden zusätzlichen Parameter.  Achtelnoten mit Swing  Sechzehntelnoten mit Swing	
Velocity	Hebt alle Velocity-Werte des ausgewählten Kanals an bzw. senkt sie ab, jeweils um den hier angegebenen Prozentsatz.	
Bar Copy	Mit dieser Funktion können Sie Daten aus einem Takt oder einer Taktgruppe an eine andere Position innerhalb des angegebenen Kanals kopieren.	
	Source Top	Legt den ersten (Source Top) und den letzten (Source Last) Takt des zu kopierenden Bereichs an.
	Source Last	
Destination	Gibt den ersten Takt des Zielbereichs an, in den die Daten kopiert werden sollen.	
Bar Clear	Mit dieser Funktion können Sie alle Daten in einem angegebenen Taktbereich des ausgewählten Kanals löschen.	
Remove Event	Mit dieser Funktion können Sie bestimmte Events im ausgewählten Kanal löschen.	

ACHTUNG

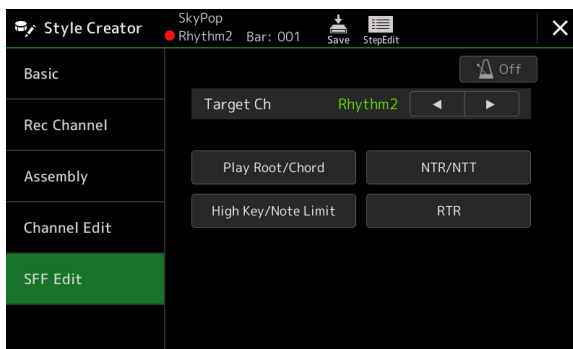
Wenn Sie zu einem anderen Style wechseln oder das Instrument ausschalten, ohne zu speichern (Schritt 7 auf Seite 19), geht der bearbeitete Style verloren.

SFF Edit – Einstellungen für das Style File Format vornehmen

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 5 der Grundsätzlichen Bedienung auf Seite [Seite 19](#). Das Style-Dateiformat (Style File Format, SFF) kombiniert das gesamte Know-how von Yamaha in Bezug auf die Style-Wiedergabe in einem einheitlichen Dateiformat. Durch Einstellen der Parameter für das SFF wird festgelegt, wie die ursprünglichen Noten auf Grundlage der im Akkordbereich der Tastatur gespielten Akkorde in die tatsächlich erklingenden Noten umgewandelt werden. Der Verlauf der Umwandlung ist hier dargestellt.

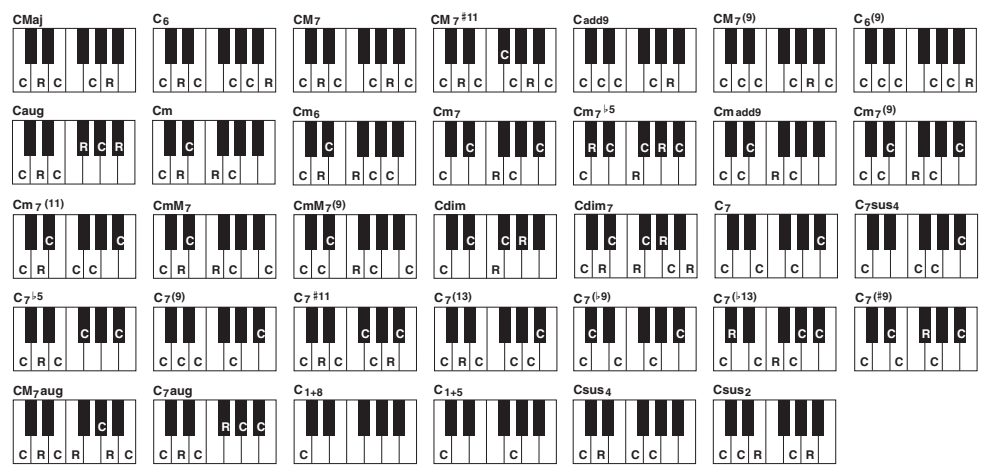








Die oben aufgeführten Parameter können im „SFF Edit“-Display eingestellt werden.

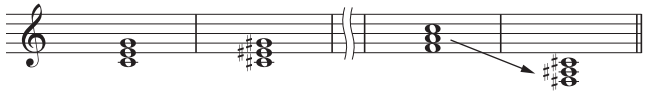



HINWEIS

(PSR-SX900) Wenn Sie einen Audio-Style als Anfangsdaten auswählen, wird der Audio-Part ohne Änderungen verwendet. Der Audio-Part lässt sich weder löschen noch bearbeiten oder neu erstellen.

Target Ch	Bestimmt den zu bearbeitenden Zielkanal.																						
Source Root/ Chord (Play Root/ Chord)	<p>Diese Einstellungen bestimmen die Originaltonart des Source Patterns (d. h. die Tonart, die verwendet wird, wenn das Pattern auf Kanälen aufgenommen wird, die keine Rhythmuskanäle sind). Wenn Sie hier „Fm7“ einstellen, werden, wenn Sie im Akkordbereich der Tastatur „Fm7“ als Akkord angeben, die ursprünglich aufgezeichneten Daten (Source Pattern) wiedergegeben. Die Standardeinstellung ist „CM7“ (Source Root, der Grundton des Source Patterns, ist C und Source Chord, der Akkord, ist M7). Je nach dem hier ausgewählten angegebenen Akkordtyp unterscheiden sich die spielbaren Noten (Skalennoten und Akkordnoten) voneinander. Wenn „Initialize Style“ im Basic-Display ausgeführt wird, wird automatisch die Standardeinstellung CM7 ausgewählt.</p> <p>Spielbare Noten, wenn Source Root auf C eingestellt ist:</p>  <p>C = Akkordnoten C, R = Zusätzlich empfohlene Noten</p> <p>WICHTIG Achten Sie darauf, die hier gezeigten Parameter vor der Aufnahme einzustellen. Wenn Sie die Einstellungen nach der Aufnahme ändern, kann das aufgezeichnete Source Pattern nicht in die passenden Noten umgewandelt werden, wenn Sie während Ihres Tastaturspiels den Akkord wechseln.</p> <p>HINWEIS Wenn die Parameter für den ausgewählten Zielkanal (Target Ch) auf NTR: Root Fixed, NTT Type: Bypass oder NTT Bass: Off eingestellt sind, ändern sich die Parameter hier in „Play Root“ bzw. „Play Chord“. In diesem Fall können Sie Akkorde wechseln und hören den resultierenden Klang aller Kanäle.</p> <p>HINWEIS Die Einstellungen hier werden nicht angewendet, wenn NTR auf „Guitar“ eingestellt ist.</p>																						
NTR/NTT (Note Transposition Rule/Note Transposition Table)	<p>Die Parameter hier legen fest, wie die Noten im Source Pattern entsprechend den Akkordwechseln während Ihres Tastaturspiels umgewandelt werden.</p> <table border="1" data-bbox="359 1332 1457 2101"> <tr> <td data-bbox="359 1332 491 1422">NTR</td> <td colspan="2" data-bbox="491 1332 1457 1422">Wählt die Note Transposition Rule (Notentranspositionsregel) aus, die bestimmt, wie die Noten im Source Pattern entsprechend dem Wechsel des Akkordgrundtons während Ihres Tastaturspiels transponiert werden.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="359 1422 491 1612">Root Trans</td> <td data-bbox="491 1422 1157 1612">(Grundtontransponierung) Wenn der Grundton transponiert wird, bleibt das Tonhöhenverhältnis zwischen den Noten erhalten. Beispiel: die Noten C3, E3 und G3 der Tonleiter C werden zu F3, A3 und C4, wenn die Tonleiter zu F transponiert wird. Verwenden Sie diese Einstellung für Kanäle, die Melodielinien enthalten.</td> <td data-bbox="1157 1422 1457 1612">  <p>Wenn ein C-Dur-Akkord gespielt wird → Wenn ein F-Dur-Akkord gespielt wird</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="359 1612 491 1780">Root Fixed</td> <td data-bbox="491 1612 1157 1780">(Fester Grundton) Die Noten werden möglichst nahe am ursprünglichen Notenbereich gehalten. Beispiel: die Noten C3, E3 und G3 der Tonleiter C werden zu C3, F3 und A3, wenn die Tonleiter zu F transponiert wird. Verwenden Sie diese Einstellung für Kanäle, die Akkord-Parts enthalten.</td> <td data-bbox="1157 1612 1457 1780">  <p>Wenn ein C-Dur-Akkord gespielt wird → Wenn ein F-Dur-Akkord gespielt wird</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="359 1780 491 1870">Guitar</td> <td colspan="2" data-bbox="491 1780 1457 1870">Dies dient ausschließlich der Transponierung von Gitarrenbegleitungen. Noten werden ungefähr auf die Akkorde transponiert, wie sie mit einem echten Gitarrenfingersatz erklingen würden.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="359 1870 491 1960">NTT Type</td> <td colspan="2" data-bbox="491 1870 1457 1960">Wählt die Note Transposition Table (Notentranspositionstabelle) aus, die bestimmt, wie die Noten im Source Pattern entsprechend dem Wechsel des Akkordtyps während Ihres Tastaturspiels transponiert werden.</td> </tr> <tr> <td colspan="3" data-bbox="359 1960 1457 2004">● Wenn NTR auf „Root Trans“ oder „Root Fixed“ eingestellt ist:</td> </tr> <tr> <td data-bbox="359 2004 491 2101">Bypass</td> <td colspan="2" data-bbox="491 2004 1457 2101">Wenn NTR auf Root Fixed gesetzt wird, bewirkt die verwendete Transpositionstabelle überhaupt keine Notenumwandlung. Wenn NTR auf Root Trans gesetzt ist, wandelt die verwendete Tabelle die Noten derart um, dass das Tonhöhenverhältnis zwischen ihnen gleich bleibt.</td> </tr> </table>		NTR	Wählt die Note Transposition Rule (Notentranspositionsregel) aus, die bestimmt, wie die Noten im Source Pattern entsprechend dem Wechsel des Akkordgrundtons während Ihres Tastaturspiels transponiert werden.		Root Trans	(Grundtontransponierung) Wenn der Grundton transponiert wird, bleibt das Tonhöhenverhältnis zwischen den Noten erhalten. Beispiel: die Noten C3, E3 und G3 der Tonleiter C werden zu F3, A3 und C4, wenn die Tonleiter zu F transponiert wird. Verwenden Sie diese Einstellung für Kanäle, die Melodielinien enthalten.	 <p>Wenn ein C-Dur-Akkord gespielt wird → Wenn ein F-Dur-Akkord gespielt wird</p>	Root Fixed	(Fester Grundton) Die Noten werden möglichst nahe am ursprünglichen Notenbereich gehalten. Beispiel: die Noten C3, E3 und G3 der Tonleiter C werden zu C3, F3 und A3, wenn die Tonleiter zu F transponiert wird. Verwenden Sie diese Einstellung für Kanäle, die Akkord-Parts enthalten.	 <p>Wenn ein C-Dur-Akkord gespielt wird → Wenn ein F-Dur-Akkord gespielt wird</p>	Guitar	Dies dient ausschließlich der Transponierung von Gitarrenbegleitungen. Noten werden ungefähr auf die Akkorde transponiert, wie sie mit einem echten Gitarrenfingersatz erklingen würden.		NTT Type	Wählt die Note Transposition Table (Notentranspositionstabelle) aus, die bestimmt, wie die Noten im Source Pattern entsprechend dem Wechsel des Akkordtyps während Ihres Tastaturspiels transponiert werden.		● Wenn NTR auf „Root Trans“ oder „Root Fixed“ eingestellt ist:			Bypass	Wenn NTR auf Root Fixed gesetzt wird, bewirkt die verwendete Transpositionstabelle überhaupt keine Notenumwandlung. Wenn NTR auf Root Trans gesetzt ist, wandelt die verwendete Tabelle die Noten derart um, dass das Tonhöhenverhältnis zwischen ihnen gleich bleibt.	
NTR	Wählt die Note Transposition Rule (Notentranspositionsregel) aus, die bestimmt, wie die Noten im Source Pattern entsprechend dem Wechsel des Akkordgrundtons während Ihres Tastaturspiels transponiert werden.																						
Root Trans	(Grundtontransponierung) Wenn der Grundton transponiert wird, bleibt das Tonhöhenverhältnis zwischen den Noten erhalten. Beispiel: die Noten C3, E3 und G3 der Tonleiter C werden zu F3, A3 und C4, wenn die Tonleiter zu F transponiert wird. Verwenden Sie diese Einstellung für Kanäle, die Melodielinien enthalten.	 <p>Wenn ein C-Dur-Akkord gespielt wird → Wenn ein F-Dur-Akkord gespielt wird</p>																					
Root Fixed	(Fester Grundton) Die Noten werden möglichst nahe am ursprünglichen Notenbereich gehalten. Beispiel: die Noten C3, E3 und G3 der Tonleiter C werden zu C3, F3 und A3, wenn die Tonleiter zu F transponiert wird. Verwenden Sie diese Einstellung für Kanäle, die Akkord-Parts enthalten.	 <p>Wenn ein C-Dur-Akkord gespielt wird → Wenn ein F-Dur-Akkord gespielt wird</p>																					
Guitar	Dies dient ausschließlich der Transponierung von Gitarrenbegleitungen. Noten werden ungefähr auf die Akkorde transponiert, wie sie mit einem echten Gitarrenfingersatz erklingen würden.																						
NTT Type	Wählt die Note Transposition Table (Notentranspositionstabelle) aus, die bestimmt, wie die Noten im Source Pattern entsprechend dem Wechsel des Akkordtyps während Ihres Tastaturspiels transponiert werden.																						
● Wenn NTR auf „Root Trans“ oder „Root Fixed“ eingestellt ist:																							
Bypass	Wenn NTR auf Root Fixed gesetzt wird, bewirkt die verwendete Transpositionstabelle überhaupt keine Notenumwandlung. Wenn NTR auf Root Trans gesetzt ist, wandelt die verwendete Tabelle die Noten derart um, dass das Tonhöhenverhältnis zwischen ihnen gleich bleibt.																						

NTR/NTT (Note Transposition Rule/ Note Transposition Table)	NTT Type	Melody	Geeignet für die Transponierung von Melodielinien. Verwenden Sie diese Option für Kanäle wie z. B. „Phrase1“ und „Phrase2“.	
		Chord	Geeignet für die Transponierung von Akkord-Parts. Verwenden Sie diese Option für die Kanäle „Chord1“ und „Chord2“, besonders, wenn diese Klavier-Parts und gitarrenähnliche Akkord-Parts enthalten.	
		Melodic Minor	(Melodisch Moll) Wenn der gespielte Akkord von einem Dur-Akkord zu einem Moll-Akkord wechselt, können Sie mit Hilfe dieser Tabelle das dritte Intervall der Tonleiter um einen Halbton vermindern. Wenn der Akkord von einem Moll-Akkord zu einem Dur-Akkord wechselt, wird die Terz des Moll-Akkords um einen Halbton vergrößert. Alle anderen Noten bleiben unverändert. Verwenden Sie diese Option für Melodiekkanäle von Sections, die nur auf Dur-/Moll-Akkorde reagieren, wie Intros und Endings.	
		Melodic Minor 5th	(Melodisch Moll, Quintenvariante) Zusätzlich zur Melodic-Minor-Transponierung (s.o.) wirken sich übermäßige und verminderte Akkorde auf die Quinte des Quell-Patterns aus.	
		Harmonic Minor	(Harmonisch Moll) Wenn der gespielte Akkord von einem Dur-Akkord zu einem Moll-Akkord wechselt, verkleinert diese Tabelle die Terz und Sext der Tonleiter um einen Halbton. Wenn der Akkord von einem Moll-Akkord zu einem Dur-Akkord wechselt, werden die verminderte Terz und die verminderte Sexte um einen Halbton vergrößert. Alle anderen Noten bleiben unverändert. Verwenden Sie diese Option für Akkordkanäle von Sections, die nur auf Dur-/Moll-Akkorde reagieren, wie Intros und Endings.	
		Harmonic Minor 5th	(Harmonisch Moll, Quintenvariante) Zusätzlich zur Harmonic-Minor-Transponierung (s.o.) wirken sich übermäßige und verminderte Akkorde auf die Quinte des Quell-Patterns aus.	
		Natural Minor	(Natürlich Moll) Wenn der gespielte Akkord von einem Dur-Akkord zu einem Moll-Akkord wechselt, verkleinert diese Tabelle die Terz, Sexte und Septime der Tonleiter um einen Halbton. Wenn der Akkord von einem Moll-Akkord zu einem Dur-Akkord wechselt, werden die verminderte Terz, Sexte und Septime um einen Halbton vergrößert. Alle anderen Noten bleiben unverändert. Verwenden Sie diese Option für Akkordkanäle von Sections, die nur auf Dur-/Moll-Akkorde reagieren, wie Intros und Endings.	
		Natural Minor 5th	(Natürlich Moll, Quintenvariante) Zusätzlich zur Natural-Minor-Transponierung (s.o.) wirken sich übermäßige und verminderte Akkorde auf die Quinte des Quell-Patterns aus.	
		Dorian	(Dorisch) Wenn der gespielte Akkord von einem Dur-Akkord zu einem Moll-Akkord wechselt, verkleinert diese Tabelle die Terz und Septime der Tonleiter um einen Halbton. Wenn der Akkord von einem Moll-Akkord zu einem Dur-Akkord wechselt, werden die verminderte Terz und die verminderte Septime um einen Halbton vergrößert. Alle anderen Noten bleiben unverändert. Verwenden Sie diese Option für Akkordkanäle von Sections, die nur auf Dur-/Moll-Akkorde reagieren, wie Intros und Endings.	
		Dorian 5th	Zusätzlich zur dorischen Transponierung (s. o.) wirken sich übermäßige und verminderte Akkorde auf die Quinte des Quell-Patterns aus.	
		● Wenn NTR auf „Guitar“ gestellt ist:		
		All Purpose	Diese Tabelle deckt sowohl Strumming- als auch Arpeggio-Spielweisen ab.	
		Stroke	Geeignet für Schlaggitarre (Strumming). Einige Noten könnten wie gedämpft gespielt klingen – dies ist normal, wenn Gitarrenakkorde als Stroke gespielt werden.	
	Arpeggio	Geeignet für ein auf einer Gitarre gespieltes Arpeggio, das wundervolle Arpeggioklänge auf jeweils vier Noten erzeugt.		
NTT Bass	Der Kanal, für den dieser Wert auf „On“ gesetzt ist, wird durch den Bass-Grundton wiedergegeben, wenn der On-Bass-Akkord vom Instrument erkannt wird. Wenn NTR auf Guitar gestellt und dieser Parameter eingeschaltet („On“) ist, wird nur die dem Bass zugewiesene Note vom Bassgrundton gespielt.			
NTR-/NTT-Einstellungen für die Rhythmuskanäle Da sich Akkordwechsel nicht auf die Rhythmuskanäle auswirken dürften, achten Sie darauf, die folgenden Einstellungen vorzunehmen. <ul style="list-style-type: none"> • NTR = Root Fixed • NTT = Bypass • NTT Bass = Off Mit den vorstehenden Einstellungen werden die Parameter „Source Root“ und „Source Chord“ jeweils auf „Play Root“ und „Play Chord“ gesetzt.				

<p>High Key / Note Limit</p>	<p>Stellt die Oktavlage der über NTT und NTR umgewandelten Noten ein.</p> <p>High Key</p> <p>Hier wird die höchste Note (Grenze der oberen Oktave) der Notentransponierung für den Wechsel des Akkord-Grundtons festgelegt. Alle Noten, für die eine höhere Tonlage als die höchste Note errechnet wird, werden um eine Oktave nach unten transponiert. Diese Einstellung ist nur wirksam, wenn der Parameter NTR (Seite 27) auf „Root Trans“ gestellt ist.</p> <p>Beispiel – wenn die höchste Note ein F ist</p> <p>Grundtonänderung → CM C#M . . . FM F#M </p> <p>Wiedergegebene Noten → C3-E3-G3 C#3-E#3-G#3 F3-A3-C4 F#2-A#2-C#3</p> 										
<p>Note Limit Low</p> <p>Note Limit High</p>	<p>Diese legen den Notenbereich (tiefste und höchste Note) für Voices fest, die auf den Style-Kanälen aufgenommen wurden. Durch eine geeignete Einstellung dieses Bereichs können Sie sicherstellen, dass die Voices so realistisch wie möglich klingen – d. h. dass keine Noten außerhalb des natürlichen Tonumfangs erklingen (z. B. zu hohe Basstöne oder zu tiefe Töne einer Piccoloflöte).</p> <p>Beispiel – wenn die tiefste Note C3 und die höchste Note D4 ist:</p> <p>Grundtonänderung → CM C#M . . . FM </p> <p>Wiedergegebene Noten → E3-G3-C4 E#3-G#3-C#4 F3-A3-C4</p> 										
<p>RTR (Retrigger Rule)</p>	<p>(Neuauslösungsregel) Diese Einstellung legt fest, ob Noten bei einem Akkordwechsel aufhören zu klingen oder nicht, und wie sich die Tonhöhe der Noten gegebenenfalls ändert.</p> <table border="1" data-bbox="347 891 1460 1214"> <tr> <td>Stop</td> <td>Die Notenwiedergabe wird unterbrochen.</td> </tr> <tr> <td>Pitch Shift</td> <td>(Tonhöhenverschiebung) Die Tonhöhe der Note wird ohne Unterbrechung der Wiedergabe an die neue Akkordart angepasst.</td> </tr> <tr> <td>Pitch Shift to Root</td> <td>(Tonhöhenverschiebung auf Grundton) Die Tonhöhe der Note wird ohne neues Einsetzen entsprechend der neuen Akkordart geändert. Die Oktave der neuen Note ändert sich jedoch nicht.</td> </tr> <tr> <td>Retrigger</td> <td>(Neuauslösung) Die Note wird mit einer dem nächsten Akkord entsprechenden neuen Tonhöhe neu ausgelöst.</td> </tr> <tr> <td>Retrigger To Root</td> <td>(Neuauslösung auf Grundton) Die Note wird mit dem Grundton des nächsten Akkords neu ausgelöst. Die Oktave der neuen Note ändert sich jedoch nicht.</td> </tr> </table>	Stop	Die Notenwiedergabe wird unterbrochen.	Pitch Shift	(Tonhöhenverschiebung) Die Tonhöhe der Note wird ohne Unterbrechung der Wiedergabe an die neue Akkordart angepasst.	Pitch Shift to Root	(Tonhöhenverschiebung auf Grundton) Die Tonhöhe der Note wird ohne neues Einsetzen entsprechend der neuen Akkordart geändert. Die Oktave der neuen Note ändert sich jedoch nicht.	Retrigger	(Neuauslösung) Die Note wird mit einer dem nächsten Akkord entsprechenden neuen Tonhöhe neu ausgelöst.	Retrigger To Root	(Neuauslösung auf Grundton) Die Note wird mit dem Grundton des nächsten Akkords neu ausgelöst. Die Oktave der neuen Note ändert sich jedoch nicht.
Stop	Die Notenwiedergabe wird unterbrochen.										
Pitch Shift	(Tonhöhenverschiebung) Die Tonhöhe der Note wird ohne Unterbrechung der Wiedergabe an die neue Akkordart angepasst.										
Pitch Shift to Root	(Tonhöhenverschiebung auf Grundton) Die Tonhöhe der Note wird ohne neues Einsetzen entsprechend der neuen Akkordart geändert. Die Oktave der neuen Note ändert sich jedoch nicht.										
Retrigger	(Neuauslösung) Die Note wird mit einer dem nächsten Akkord entsprechenden neuen Tonhöhe neu ausgelöst.										
Retrigger To Root	(Neuauslösung auf Grundton) Die Note wird mit dem Grundton des nächsten Akkords neu ausgelöst. Die Oktave der neuen Note ändert sich jedoch nicht.										

ACHTUNG

Wenn Sie zu einem anderen Style wechseln oder das Instrument ausschalten, ohne zu speichern (Schritt 7 auf Seite 19), geht der bearbeitete Style verloren.

Rhythmus-Part eines Styles bearbeiten (Drum Setup)

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 5 der Grundsätzlichen Bedienung auf Seite [Seite 19](#). Die Rhythmus-Parts eines Preset-Styles bestehen aus einem Preset-Schlagzeug-Set, und jeder Schlagzeugsound ist einer separaten Note zugewiesen. Vielleicht möchten Sie den Klang und die Notenzuweisungen ändern oder detailliertere Einstellungen vornehmen wie Lautstärkeverhältnis, Effekt usw. Mit Hilfe der Drum-Setup-Funktion des Style Creators können Sie den Rhythmus-Part eines Styles bearbeiten und ihn als eigenen Style speichern.

1 Berühren und halten Sie im „Rec Channel“-Display den gewünschten Rhythmuskanal, bis er rot wird.



HINWEIS

Wenn die verschiedenen Schlagzeug-Sounds jeder Section des gewählten Kanals zugewiesen sind, werden die Sounds dem Kanal der aktuellen Section zugeordnet, damit die Drum-Setup-Funktion verwendet werden kann.



2 Tippen Sie auf [Drum Setup], um das „Drum Setup“-Fenster zu öffnen.

3 Drücken Sie falls nötig die STYLE-CONTROL-Taste [START/STOP], um die Wiedergabe des Rhythm-Parts zu starten.

Die wiedergegebenen Sounds werden in der Display-Tastatur angezeigt, so dass Sie die zu bearbeitende Noten einfach auffinden können.

4 Wählen Sie die zu bearbeitende Note durch Antippen im Display.



HINWEIS

Sie können die Note auch auswählen, indem Sie eine Taste auf der Tastatur anschlagen.

5 Wählen Sie das gewünschte Kit, die Category und das Instrument (in dieser Reihenfolge).

6 Nehmen Sie, falls notwendig, genauere Einstellungen vor.

Level	Zum Einstellen der Lautstärke.
Pan	Legt die Panoramaposition im Stereobild fest.
Pitch	Hier wird die Tonhöhe in Cent-Schritten feineingestellt. HINWEIS In der Musik ist ein „Cent“ ein 1/100stel eines Halbtons. (100 Cents entsprechen einem Halbton.)
Cutoff	Legt die Grenzfrequenz bzw. den effektiven Frequenzbereich des Filters fest. Höhere Werte bewirken einen höhenreicheren Klang.
Resonance	Legt die Emphasis (Resonanz) fest, die bei der eingestellten Filter-Cutoff-Frequenz (beschrieben weiter oben) angewendet wird. Höhere Werte erzeugen einen ausgeprägteren Effekt.
Attack	Legt fest, wie schnell der Klang seine Maximallautstärke erreicht, nachdem die Taste angeschlagen wurde. Je höher der Wert, desto unvermittelter das Anschwellen.
Decay 1	Legt fest, wie schnell der Klang den Haltepegel erreicht (unterhalb des Maximalpegels). Je höher der Wert, desto schneller das Ausklingen.

Decay 2	Legt fest, wie schnell der Klang auf Null ausklingt, nachdem die Taste losgelassen wurde. Je höher der Wert, desto schneller das Ausklingen.
Alt Group	Stellt die Alternierende Gruppe ein. Instrumente der Gruppe mit derselben Nummer können nicht gleichzeitig erklingen. Wenn ein Instrument innerhalb einer nummerierten Gruppe gespielt wird, wird sofort der Klang jedes anderen Instruments mit derselben Nummer innerhalb dieser Gruppe gestoppt. Wenn hier „0“ eingestellt ist, können alle Instrumente dieser Gruppe gleichzeitig erklingen.
Reverb	Stellt den Reverb-Effektanteil ein.
Chorus	Stellt den Chorus-Effektanteil ein.
Variation	Dient zum Einstellen der Intensität des Variation-Effekts (DSP1). Wenn der Parameter „Connection“ im Mixing-Console-Display auf „Insertion“ eingestellt wird und dieser Rhythmuskanal als zugewiesener Part gewählt wird, wirkt dieser Parameter wie folgend aufgelistet: <ul style="list-style-type: none"> • Wenn Variation Send auf „0“ eingestellt ist: Es werden keine Effekte auf das Instrument angewendet (Insertion Off). • Wenn Variation Send auf „1–127“ eingestellt ist: Es werden Effekte auf das Instrument angewendet (Insertion On).
Rcv Note Off	Legt fest, ob Note-Off-Meldungen empfangen werden oder nicht.
Key Assign	Legt den Key-Assign-Modus fest. Dieser Parameter ist nur wirksam, wenn der XG-Parameter „SAME NOTE NUMBER KEY ON ASSIGN“ des Kits (siehe Data List auf der Website) auf „INST“ eingestellt ist. <ul style="list-style-type: none"> • Single: Jedes aufeinanderfolgende Spiel desselben Sounds führt zum Abschneiden/Stoppen des klingenden Sounds. • Multi: Jeder Sound wird bis zum völligen Ausklingen wiedergegeben, auch dann, wenn er mehrmals nacheinander gespielt wird.

7 Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um das „Drum Setup“-Fenster zu schließen.

ACHTUNG

Wenn Sie zu einem anderen Style wechseln oder das Instrument ausschalten, ohne zu speichern (Schritt 7 auf Seite 19), geht der bearbeitete Style verloren.











Inhalt

Voice-Part-Setup-Display	32
Einstellungen für das Voice-Selection-Display	34
Voice-Typen (Eigenschaften)	35
Dateien auf der Favoriten-Registerkarte registrieren.....	36
Metronomeinstellungen	36
• Metronome	36
• Tap Tempo.....	36
Einstellungen für Tastatur und Joystick	37
• Einstellen der Anschlagdynamik der Tastatur.....	37
• Vornehmen der Joystick-Einstellungen.....	38
Einstellungen für die Tastatur-Parts (Voice Setting).....	39
• Tune.....	39
• Voice Set Filter.....	39
• Arpeggio	39
Transponieren der Tonhöhe in Halbtönen	40
Tonhöhe des gesamten Instruments feinstimmen (Master Tune)	41
Auswählen oder Erstellen einer Temperierung (Scale Tune)	41
• Auswählen oder Erstellen einer Temperierung aus den Voreinstellungen (Main Scale)	42
• Vorübergehendes Erzeugen und Verwenden einer Temperierung (Sub Scale)	43
Einzelne Einstellungen für Harmony/Arpeggio vornehmen	44
Bearbeiten von Voices (Voice Edit)	46
• Bearbeitbare Parameter im Voice-Edit-Display	47
Bearbeiten von Organ-Flutes-Voices (Voice Edit)	50

Voice-Part-Setup-Display

Das Voice-Part-Setup-Display wird mit [MENU] → [Voice Part Setup] aufgerufen. Es bietet eine leicht verständliche Anzeige der aktuellen Einstellungen jedes Tastatur-Parts (oder, bei Ensemble-Voices, jedes Ensemble-Parts) und ermöglicht wichtige Einstellvorgänge für die Voices einschließlich EQ und Effekten.





①	Voice	<p>Zeigt die aktuelle Voice und den Ein/Aus-Zustand jedes Parts an. Durch Antippen des Voice-Namens erscheint das Display für die Voice-Auswahl des entsprechenden Parts. Durch Antippen des Part-Symbols wird der Part ein-/ausgeschaltet.</p> <p>Wenn eine Organ-Flutes-Voice ausgewählt ist, können Sie das Voice-Edit-Display (Seite 50) des Parts durch Antippen des hier gezeigten Eintrags  (Organ Flutes) aufrufen.</p> <p>Wenn eine Voice des Typs „Super Articulation“ (S.Art) ausgewählt ist, erscheinen die folgenden Symbole und zeigen dadurch an, wann die Effekte zur Verfügung stehen und wie sie angewendet werden können.</p> <p> : Bewegen Sie den Joystick nach oben.</p> <p> : Bewegen Sie den Joystick horizontal, um die Tonhöhe zu verändern. Wenn mehrere Tasten gleichzeitig gehalten werden, wird nur die Tonhöhe einer Note verändert.</p> <p> : Drücken Sie mehrmals eine beliebige Taste, um zwischen den Sounds (Wellenformen) umzuschalten.</p> <p> : Spielen Sie die Tasten legato.</p> <p> : Schlagen Sie, während Sie eine Taste gedrückt halten, eine weitere an und lassen sie los, um Triller zu spielen.</p> <p> : Drücken Sie kräftig auf diese Taste.</p> <p> : Drücken Sie die Taste kräftig, und bewegen Sie den Joystick aufwärts.</p> <p> : Drücken Sie das Pedal, das an der Buchse FOOT PEDAL [2] (*) angeschlossen ist.</p> <p> : Drücken Sie die Taste kräftig, während Sie das an der Buchse FOOT PEDAL [2] (*) angeschlossene Pedal gedrückt halten.</p> <p><small>* Das Symbol soll darstellen, dass das Pedal, das an der FOOT PEDAL-Buchse [2] angeschlossen ist, standardmäßig der Funktion „Articulation1“ zugeordnet ist. Das Betätigen der ASSIGNABLE-Tasten oder der Taste [ROTARY SP/ASSIGNABLE], der dieselbe Funktion zugewiesen ist, hat den gleichen Effekt.</small></p>
②	Mono/Poly Octave EQ Pan Volume	<p>Bestimmt, ob die Voice monophon (einstimmig) oder polyphon (mehrstimmig) gespielt wird.</p> <p>Legt für jeden Tastatur-Part den Umfang der Tonhöhenänderung in Oktaven über zwei Oktaven nach oben oder unten fest.</p> <p>Zeigt die EQ-Einstellungen an, die im Mixer-Display eingestellt wurden (Seite 103). Durch Antippen hier wird das Mixer-Display aufgerufen.</p> <p>Stellt die Stereoposition (Pan) oder die Lautstärke der einzelnen Parts ein. Die Einstellungen hier entsprechen denen im Mixer-Display (Seite 107).</p>
③	Insertion Effect	<p>Zeigt den aktuellen Insert-Effekttyp des Parts und den Ein/Aus-Zustand des Effekts an. Durch Antippen von „On“ oder „Off“ werden die Insert-Effekte ein- oder ausgeschaltet. Durch Antippen eines anderen Bereichs erscheint das Display mit den Insert-Effekteinstellungen (Seite 106) des entsprechenden Parts.</p>
④	Effect Depth (Ins/Cho/Rev)	<p>Zeigt den Effektanteil des Insert-, Chorus- und Reverb-Effekts des Parts an, der sich im Mixer-Display (Seiten 105, 107) einstellen lässt. Durch Antippen wird die Effect-Seite des Mixer-Displays aufgerufen.</p>

Speichern der Einstellungen des Voice-Parts:

Um die Einstellungen im Voice-Part-Setup-Display zu speichern, verwenden Sie das Registration Memory. Drücken Sie auf die [MEMORY]-Taste im REGISTRATION MEMORY-Bereich, markieren Sie „Voice“ und drücken Sie eine der REGISTRATION MEMORY-Tasten [1]–[8], um die Voice-Einstellungen zu speichern.

Einstellungen für das Voice-Selection-Display

In dem Einblendfenster, das durch Antippen von  (Menu) im Voice-Selection-Display aufgerufen wird, können Sie die folgenden Einstellungen vornehmen.

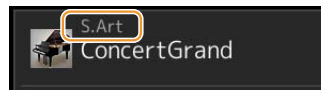
Category	Legt fest, wie die Voice-Kategorieseite geöffnet wird, wenn eine Voice-Kategorie ausgewählt wird. <ul style="list-style-type: none">• Open & Select: Öffnet die Seite automatisch mit der zuvor ausgewählten Voice dieser Kategorie.• Open Only: Öffnet die Seite mit der aktuell ausgewählten Voice.
Voice Number	Hier wird festgelegt, ob im Voice-Auswahldisplay die Voice-Bank und die Voice-Nummer angezeigt werden. Diese Option ist hilfreich, wenn Sie überprüfen möchten, welche Werte Sie für die Bankauswahl MSB/LSB und die Programmwechselnummer benötigen, wenn die Voice von einem externen MIDI-Gerät ausgewählt wird.  HINWEIS Die hier angezeigten Nummern beginnen bei „1“. Die tatsächlichen MIDI-Programmwechselnummern sind dementsprechend eine Ganzzahl niedriger, da dieses Nummernsystem mit „0“ anfängt.



HINWEIS

Die Menüs [Voice Edit], [Mixer] und [Voice Setting] sind identisch mit denjenigen, die mit der [MENU]-Taste im Menü-Display aufgerufen werden.

Voice-Typen (Eigenschaften)

Die bestimmenden Merkmale dieses Voice-Typs und die Vorzüge beim Spiel sind unten beschrieben. Um den Typ der einzelnen Voices zu sehen, beachten Sie die Voice-Liste in der Data List auf der Website. Nur die mit „*“ markierten Typen in der folgenden Liste werden oberhalb des Voice-Namens im Display für die Voice-Auswahl angezeigt.




S.Art (Super Articulation)*	Diese Voices zeichnen sich durch viele Vorteile mit leichter Spielbarkeit und einer Ausdruckskontrolle in Echtzeit aus. Wenn Sie beispielsweise mit der Voice „Saxophone“ ein C und ein D sehr legato spielen, hören Sie einen nahtlosen Notenübergang, so als würde ein Saxofonist sie in einem Atemzug spielen. Genauso rutscht bei der Concert-Guitar-Voice beim Anschlagen der Note C und dann der Note E direkt darüber mit deutlichem Legato die Tonhöhe vom C zum E hoch. Je nach Ihrer Art zu spielen werden unterschiedliche Effekte erzeugt – zum Beispiel Shake- oder Atemeffekte (Trompeten-Voice) oder Bundgeräusche (Gitarren-Voice).
Live	Diese Klänge akustischer Instrumente wurden in Stereo gesampelt, um einen wirklich authentischen, vollen Sound zu erzeugen, der viel Atmosphäre und Raumklang besitzt.
Cool	Diese Voices besitzen eine ausgefeilte Programmierung und reproduzieren die dynamischen Texturen und feinen Nuancen elektronischer Instrumente.
Sweet	Diese Klänge akustischer Instrumente profitieren ebenfalls von der ständig weiterentwickelten Technologie von Yamaha und besitzen einen sehr detailreichen und natürlichen Klang.
Drums	Hier sind verschiedene Schlagzeug- und Percussion-Instrumente einzelnen Tasten zugeordnet, so dass Sie die Sounds auf der Klaviatur spielen können.
SFX	Hier sind einzelnen Tasten verschiedene Effekt- und Percussion-Sounds zugeordnet, so dass Sie diese auf der Tastatur spielen können.
Live Drums	Hierbei handelt es sich um hochwertige Schlagzeug-Sounds, die die Funktionen Stereo Sampling und Dynamic Sampling voll ausnutzen.
Live SFX	Dies sind verschiedene hochwertige Spezialeffekt- und Percussion-Klänge, die die Funktionen Stereo Sampling und Dynamic Sampling voll ausnutzen.
Organ Flutes*	Bei diesen authentischen Orgel-Voices können Sie die verschiedenen Fußmaße (Footages bzw. Pfeifenlängen) festlegen und auf diese Weise eigene Orgelklänge erzeugen. Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 50 .
MegaVoice*	Diese Voices machen besonderen Gebrauch von der Velocity-Umschaltung. Jeder Velocity-Bereich (das Maß Ihrer Anschlagstärke) erzeugt einen völlig eigenen Klang. Eine Gitarren-MegaVoice enthält zum Beispiel die Klänge verschiedener Spieltechniken. Bei herkömmlichen MIDI-Instrumenten müssten verschiedene Voices mit diesen verschiedenen Sounds über MIDI aufgerufen und kombiniert gespielt werden, um den gewünschten Effekt zu erzielen. Mit den MegaVoices kann hingegen eine überzeugende Gitarrenspur mit nur einer einzigen Voice realisiert werden, indem bestimmte Velocity-Werte für den Abruf der verschiedenen Sounds genutzt werden. Aufgrund der komplexen Natur dieser Voices und den erforderlichen genauen Velocity-Werten zum Spielen der Sounds sind sie nicht dazu gedacht, per Tastatur gespielt zu werden. Sie sind jedoch äußerst praktisch und sinnvoll bei der Aufnahme von MIDI-Spuren – besonders dann, wenn Sie mehrere unterschiedliche Voices für ein einzelnes Instrument benötigen.
	 HINWEIS Um den Ordner „MegaVoice“ zu finden und aufzurufen, tippen Sie auf  (Up) unten rechts im Voice-Selection-Display (während Preset gewählt ist), und wählen Sie dann Seite 2.

HINWEIS

- S.Art- und Mega-Voices sind nicht kompatibel zu anderen Instrumentmodellen. Deshalb klingen alle Song- oder Style-Daten, die Sie auf diesem Instrument mit Hilfe dieser Voices erzeugt haben auf anderen Instrumenten nicht korrekt, wenn diese die entsprechenden Voice-Typen nicht besitzen.
- S.Art- und MegaVoices klingen je nach Tastaturbereich, Velocity, Anschlag usw. anders. Daher kann es, wenn Sie die [HARMONY/ARPEGGIO]-Taste drücken, die Transpositionseinstellung oder die Voice-Edit-Parameter ändern, zu unerwarteten oder unerwünschten Klängen kommen.

HINWEIS

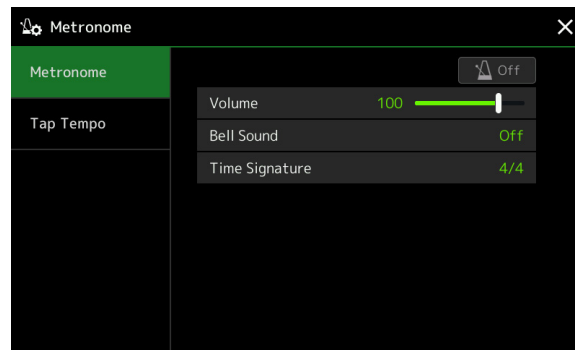
Um den Ordner „Legacy“ zu finden und aufzurufen, tippen Sie auf  (Up) unten rechts im Voice-Selection-Display (während Preset gewählt ist), und wählen Sie dann Seite 2. Dieser Ordner enthält die Voices früherer Yamaha-Keyboards (wie aus der PSR-S-Baureihe) für Datenkompatibilität mit anderen Modellen.

Dateien auf der Favoriten-Registerkarte registrieren

Der Speichervorgang für Ihre Lieblings-Preset-Voices unter der Favorite-Registerkarte ist der gleiche wie für die Styles. Anweisungen finden Sie auf [Seite 7](#).

Metronomeinstellungen

Sie können Metronom- und Tempoeinstellungen in dem Display vornehmen, das über [MENU] → [Metronome] aufgerufen wird.



Metronome

On/Off	Schaltet das Metronom ein oder aus.
Volume	Legt die Lautstärke des Metronomklangs fest.
Bell Sound	Legt fest, ob der erste Taktschlag jedes Taktes mit einem Glockenton betont wird oder nicht.
Time Signature	Legt das Taktmaß für den Metronomklang fest.

Tap Tempo

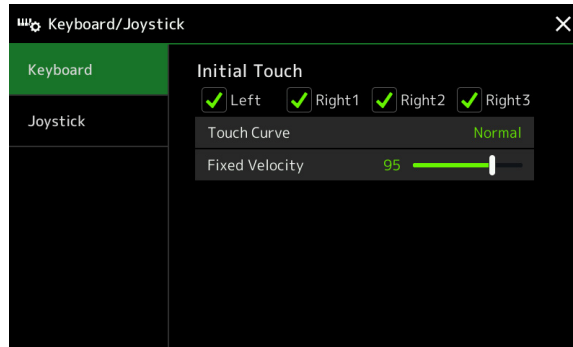
Volume	Stellt die Lautstärke des Klangs ein, der mit der [RESET/TAP TEMPO]-Taste gespielt wird.
Sound	Wählt das Percussion-Instrument für den Klang, der mit der [RESET/TAP TEMPO]-Taste gespielt wird.
Style Section Reset	Legt fest, ob die Wiedergabeposition der Style-Section auch zurückgesetzt werden soll, wenn während der Style-Wiedergabe die [RESET/TAP TEMPO]-Taste gedrückt wird.

Einstellungen für Tastatur und Joystick

Einstellen der Anschlagdynamik der Tastatur

Touch Response legt fest, wie der Klang auf Ihre Anschlagstärke reagiert. Der gewählte Touch-Response-Typ gilt dann als Standardeinstellung für alle Voices.

Sie können die Einstellungen im Display vornehmen, das über [MENU] → [Keyboard/Joystick] → [Keyboard] aufgerufen wird.



HINWEIS

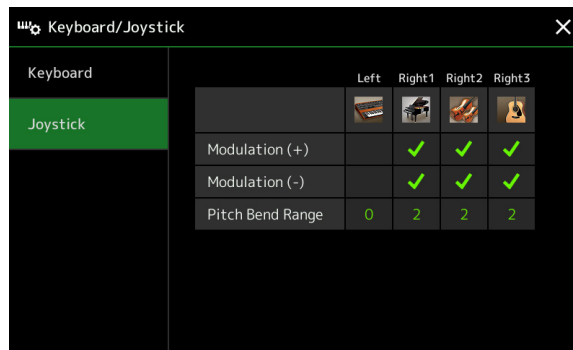
Einige Voices sind absichtlich nicht mit Anschlagdynamik (Touch Response) versehen, um die wirklichen Eigenschaften des tatsächlichen Instruments besser nachzubilden (z. B. Kirchenorgeln, die keine Anschlagdynamik haben).

Initial Touch

Touch Curve	<p>Legt den Touch-Response-Typ für die Anschlagstärke fest. Vergewissern Sie sich, dass die Kästchen der gewünschten Tastatur-Parts markiert sind.</p> <ul style="list-style-type: none">• Normal: Standardanschlag.• Soft 1: Erzeugt schon bei mittlerem Anschlag eine relativ große Lautstärke. Es ist schwieriger, geringere Lautstärke zu erzielen.• Soft 2: Erzeugt große Lautstärken bereits bei leichter Anschlagstärke. Geeignet für Spieler mit zartem Anschlag.• Hard 1: Erfordert einen mittelmäßig kräftigen Anschlag, um größere Lautstärken zu erzeugen.• Hard 2: Erfordert einen kräftigen Anschlag, um eine große Lautstärke zu erzeugen. Geeignet für Spieler mit hartem Anschlag.
Fixed Velocity	<p>Legt die vorgegebene Lautstärke fest, falls Touch Response ausgeschaltet ist. Die Lautstärke von nicht markierten Parts bleibt immer gleich, unabhängig von Ihrer Anschlagstärke.</p>

Vornehmen der Joystick-Einstellungen

In dem Display, das über [MENU] → [Keyboard/Joystick] → [Joystick] aufgerufen wird, können Sie einstellen, ob die durch den Joystick gesteuerten Effekte unabhängig auf jeden Tastatur-Part angewendet werden oder nicht.



Modulation (+), (-)	Bestimmt die Tastatur-Parts, auf die durch vertikale Bewegung des Joysticks Modulationseffekte angewendet werden. Kreuzen Sie die Kästchen des gewünschten Parts an.
Pitch Bend Range	Legt den Pitch-Bend-Bereich für jeden Tastatur-Part fest, der durch horizontale Bewegung des Joysticks beeinflusst wird. Der Wertebereich ist „0“ bis „12“, wobei jeder Schritt einem Halbton entspricht.

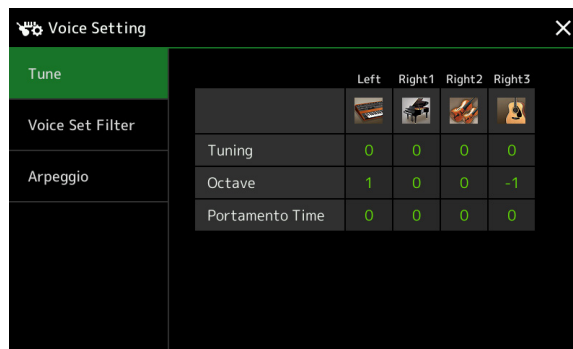
Einstellungen für die Tastatur-Parts (Voice Setting)

Dieser Abschnitt betrifft die Tastatur-Part-Einstellungen und weitere Einstellungen für Voices, die in dem Display vorgenommen werden, das über [MENU] → [Voice Setting] aufgerufen wird.



HINWEIS

Das Display kann auch über [Menu] vom Voice-Selection-Display aus aufgerufen werden.



Tune

Hiermit können Sie die Tonhöhenparameter der einzelnen Tastatur-Parts einstellen.

Tuning	Legt die Tonhöhe jedes Tastatur-Parts fest.
Octave	Legt für jeden Tastatur-Part den Umfang der Tonhöhenänderung in Oktaven über zwei Oktaven nach oben oder unten fest.
Portamento Time	Die Portamento-Funktion erzeugt einen gleitenden Tonhöhenübergang zwischen zwei auf der Tastatur gespielten Noten. Die Portamento-Zeit legt die Dauer des Tonhöhenübergangs fest. Höhere Werte erzeugen einen längeren Übergang von einem Ton zum nächsten. Bei einem Wert von „0“ wird kein Effekt erzeugt. Dieser Parameter ist für Tastatur-Parts verfügbar, die auf „Mono“ eingestellt sind (Seite 47).

Voice Set Filter

Jede Voice besitzt vorgegebene Parametereinstellungen aus dem Voice Set, die denen im Voice-Edit-Display (Seite 46) entsprechen; dies gilt für alle Voices außer den Organ-Flutes-Voices. Normalerweise werden diese Einstellungen durch Auswählen einer Voice automatisch aufgerufen; Sie können diese Funktion jedoch auch deaktivieren. Wenn Sie z. B. die Voice ändern, aber den Harmony-Effekt beibehalten möchten, entfernen Sie die Markierung bei „Keyboard Harmony/Arpeggio“.

Arpeggio

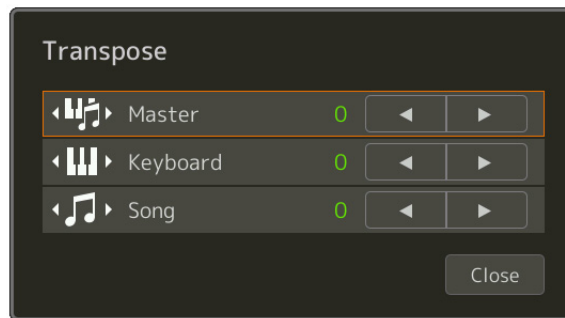
Arpeggio

Quantize	Bestimmt das Timing für die Arpeggio-Quantize-Funktion. Die Arpeggio-Wiedergabe wird mit der Song- oder Style-Wiedergabe synchronisiert, und leichte Tempoabweichungen werden korrigiert.
Hold	Schaltet die Arpeggio-Hold-Funktion ein oder aus. Wenn dies eingeschaltet ist („On“), wird die Arpeggio-Wiedergabe auch nach dem Loslassen der Note fortgesetzt, wenn Sie die Taste [HARMONY/ARPEGGIO] drücken. Zum Stoppen der Wiedergabe drücken Sie nochmals die [HARMONY/ARPEGGIO]-Taste.

Transponieren der Tonhöhe in Halbtonschritten

Sie können die Gesamtonhöhe des Instruments (Tastaturklang, Style-Wiedergabe, MIDI-Song-Wiedergabe usw.) in Halbtonschritten transponieren.

Das Display für diesen Vorgang können Sie über [MENU] → [Transpose] aufrufen.



Master	Transponiert die Tonhöhe des gesamten Klangs, mit Ausnahme von Audio-Songs oder über ein Mikrofon oder die AUX IN-Buchse zugeführter Tonsignale.
Keyboard	Transponieren der Tonhöhe der Tastatur einschließlich des Akkordgrundtons für die Steuerung der Style-Wiedergabe.
Song	Transponiert die Tonhöhe des MIDI-Songs.

HINWEIS

Sie können die Tonhöhe auch mit den TRANSPOSE-Tasten [-]/[+] einstellen.

HINWEIS

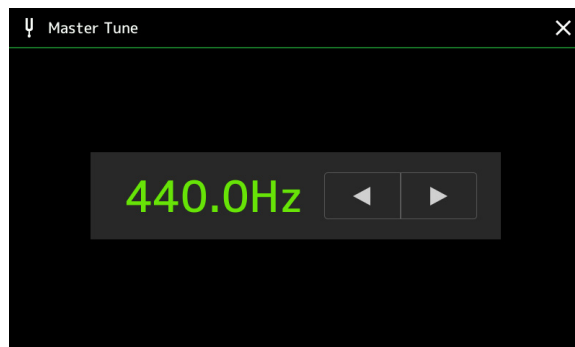
Die Tonhöhe eines Audio-Songs wird mit der Funktion Pitch Shift (Tonhöhenverschiebung) eingestellt. Lesen Sie hierzu das Benutzerhandbuch.

HINWEIS

Die Transposition wird nicht auf die Voices von Schlagzeug-Sets (Drum Kit) und Special-Effects-Sets (SFX Kits) angewendet.

Tonhöhe des gesamten Instruments feinstimmen (Master Tune)

Sie können die Tonhöhe des gesamten Instruments in Schritten von 0,2 Hz feineinstellen. Dies ist praktisch, wenn Sie das PSR-SX900/SX700 zusammen mit anderen Instrumenten oder zu Musik von CD spielen möchten. Beachten Sie, dass die Tune-Funktion sich nicht auf die Drum-Kit-, SFX-Kit-Voices oder Audio-Songs auswirkt. Das Display für die Bedienung können Sie über [MENU] → [Master Tune] aufrufen.



Um die anfängliche Grundeinstellung (440,0 Hz) wiederherzustellen, tippen Sie auf den Einstellwert und halten Sie ihn eine Weile gedrückt.

Auswählen oder Erstellen einer Temperierung (Scale Tune)

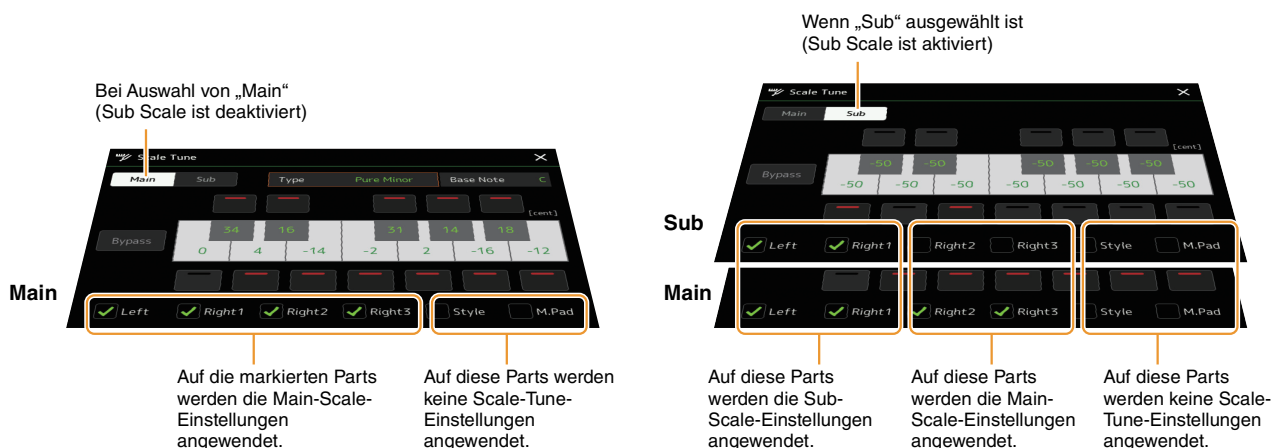
Sie können die Temperierung des Instruments ändern, um sie der zu spielenden Musik anzupassen. Das Display für die Bedienung können Sie über [MENU] → [Scale Tune] aufrufen.

Die Temperierung kann auf zwei Arten geändert werden; mit „Main Scale“ und „Sub Scale“.

- **Main Scale:**
Stellt die grundsätzliche Tonskala des Instruments ein. Sie können eine bestehende Skalierung auswählen oder sie manuell einstellen. Die Einstellung kann mittels Registration-Memory-Funktion gespeichert und abgerufen werden.
- **Sub Scale:**
Ändert vorübergehend die Tonskala, nur während die Sub Scale aktiviert ist (z. B. im Scale-Tune-Display ausgewählt). Hiermit können Sie für die gewünschten Parts vorübergehend eine andere Scale-Tune-Einstellung wählen (abweichend von der Main-Scale-Einstellung). Diese Einstellung hat (bei markierten Parts; siehe unten) Vorrang vor der Main-Scale-Einstellung. Sie können die Einstellung manuell vornehmen, sie kann jedoch nicht gespeichert werden.

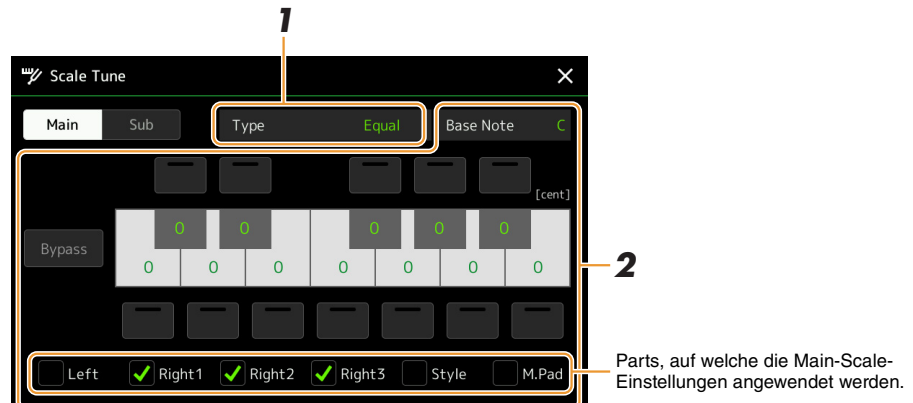
Sie können Die Sub Scale durch Antippen von „Main/Sub“ im Display deaktivieren/aktivieren, oder indem Sie die Funktion „Scale Tune Quick Setting“ verwenden, die den Assignable-Tasten oder den Pedalen (Seite 116) zugewiesen ist.

Welche Einstellungen je nach den Markierungen im Display auf die einzelnen Parts angewendet werden, erkennen Sie an den folgenden Beispielen.



Auswählen oder Erstellen einer Temperierung aus den Voreinstellungen (Main Scale)

Sie können verschiedene Skalen (Tonleitern, Temperierungen, Microtunings) auswählen – für benutzerspezifische Stimmungen, bestimmte historische Epochen oder Musikgenres.



1 Hiermit wählen Sie die gewünschte Skalierung (Temperierung) aus.

Type	<ul style="list-style-type: none"> • Equal: Der Frequenzbereich jeder einzelnen Oktave ist gleichmäßig in zwölf Teile unterteilt, wobei der Tonhöhenabstand zwischen den Halbtönen immer gleich ist (mathematische Stimmung). Dies ist die in der heutigen westlichen Musik am häufigsten verwendete Stimmung. • Pure Major, Pure Minor: Diese Temperierungen erhalten die reinen, physikalischen Intervalle jeder Tonkala, insbesondere die Dreiklang-Intervalle (Grundton, Terz, Quinte). Sie können dies am besten in Vokalharmonien hören, beispielsweise bei Chören und A-Capella-Gesängen. • Pythagorean: (Pythagoreisch) Diese Temperierung wurde von dem großen griechischen Philosophen erstellt und besteht aus einer Reihe reiner Quinten, die zu einer einzelnen Oktave vereinigt werden. Die Terz in dieser Stimmung schwebt ein wenig, aber die Quarte und Quinte ist sehr schön und eignet sich für bestimmte Hauptstimmen. • Mean-Tone: Diese Tonleiter stellt eine Weiterentwicklung auf Grundlage der pythagoreischen Tonkala dar, bei der die Durterz „besser gestimmt“ wurde. Neben anderen hat auch Händel diese Skala verwendet. • Werckmeister, Kirnberger: Diese kombinierte Tonleiter vereint die Systeme von Werckmeister und Kirnberger, die jeweils Verbesserungen der mitteltönigen und der pythagoreischen Tonleiter waren. Das Hauptmerkmal dieser Skala ist, dass jede Tonart ihren eigenen, unverwechselbaren Charakter besitzt. Die Tonleiter wurde zur Zeit von Bach und Beethoven häufig verwendet, und auch heute noch wird sie oft eingesetzt, wenn Musik früherer Epochen auf dem Cembalo gespielt wird. • Arabic1, Arabic2: Verwenden Sie diese Temperierungen zum Spielen von arabischer Musik.
------	--

2 Nehmen Sie nach Bedarf die folgenden Einstellungen vor.

Base Note	Legt den Grundton für jede Temperierung (Tonleiter) fest. Wenn der Grundton geändert wird, wird die Tonhöhe der Tastatur transponiert, wobei die ursprünglichen Tonhöhenverhältnisse zwischen den Noten beibehalten werden.
Tune	<p>Tippen Sie auf die zu stimmende Taste in Tastaturdarstellung, und stimmen Sie sie in Cents. Die Felder über und unter jeder Taste legen fest, ob die Stimmungseinstellung auf die Note angewendet wird. Sie können dies durch Antippen ein-/ausschalten, wenn der Wert nicht 0 ist. Wenn Sie diesen Parameter bearbeiten, erscheint in Schritt 1 „(Edited)“ (Bearbeitet) rechts von „Type“.</p> <p>HINWEIS In der Musik ist ein „Cent“ ein 1/100stel eines Halbtons. (100 Cents entsprechen einem Halbton.)</p>
Bypass	Wenn Sie dies einschalten, werden alle Scale-Tune-Einstellungen vorübergehend deaktiviert. Dadurch können Sie den Klang zu Vergleichszwecken hören.
Parts	Markieren Sie den Part, auf den die Main-Tune-Einstellung angewendet wird.

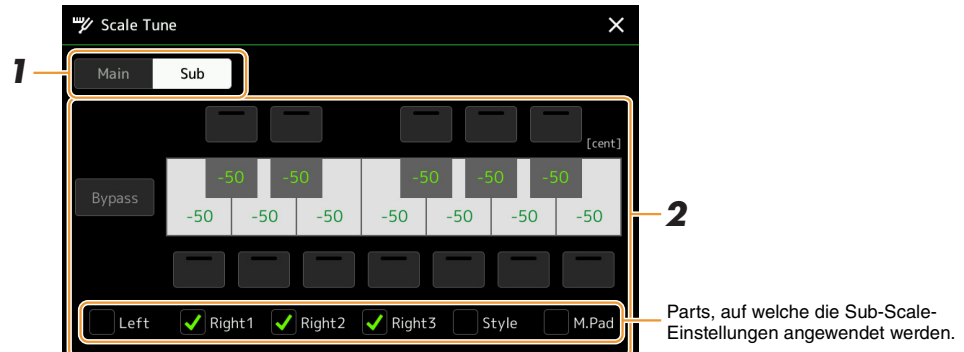
Speichern der Temperierungseinstellungen (Main Scale):

Um die Scale-Tune-Einstellungen der Main Scale zu speichern, verwenden Sie das Registration Memory. Drücken Sie im REGISTRATION-MEMORY-Bereich auf die Taste [MEMORY], markieren Sie „Scale Tune“ und drücken Sie eine der REGISTRATION-MEMORY-Tasten [1]–[8], um die Scale-Tune-Einstellungen zu speichern.

Vorübergehendes Erzeugen und Verwenden einer Temperierung (Sub Scale)

Sie können die Tonskala vorübergehend ändern, indem Sie die Sub-Scale-Einstellung verwenden. Diese Einstellung hat während der Bearbeitung Vorrang vor der Main-Scale-Einstellung. Die Einstellung ist nur aktiv, während die Sub Scale aktiviert ist (z. B. wenn im Scale-Tune-Display „Sub“ ausgewählt ist).

1 Tippen Sie im Scale-Tune-Display auf [Sub], um die Sub-Scale-Einstellung auszuwählen.



Die Sub-Scale-Einstellung wird auf Parts angewendet, die unten im Display markiert sind.

Auch dann, wenn die Sub Scale ausgewählt ist, wird die Main-Scale-Einstellung auf Parts angewendet, die nicht unten im Sub-Scale-Display, sondern im Main-Scale-Display markiert sind.

2 Ändern Sie die folgenden Einstellungen.

Tune	Durch Antippen der Felder oberhalb und unterhalb der Tastaturdarstellung können Sie die Tonhöhe der gewünschten Note einfach um 50 Cents verringern. Durch Ein-/Ausschalten der Felder können Sie bestimmen, ob die Tune-Einstellung auf die Note angewendet wird oder nicht. Sie können den Tune-Wert einstellen, indem Sie auf die gewünschte Tastenabbildung klicken und sie in Cent-Schritten stimmen.
Bypass	Wenn Sie dies einschalten, werden alle Scale-Tune-Einstellungen vorübergehend deaktiviert. Dadurch können Sie den Klang zu Vergleichszwecken hören.
Parts	Markieren Sie den Part, auf den die Sub-Scale-Einstellung angewendet wird.

Wenn Sie von diesem Zustand aus zum Home-Display zurückkehren, bleibt die Sub-Scale-Einstellung aktiviert.

3 Um die Sub-Scale-Einstellung nicht mehr zu verwenden, tippen Sie im Scale-Tune-Display auf [Main].

Die Sub-Scale-Einstellung wird deaktiviert, und alle Sub-Scale-Tune-Einstellungen werden auf ihre Standardwerte zurückgesetzt.

HINWEIS

Die Sub-Scale-Einstellung wird auch dann deaktiviert und auf den Standardwert zurückgesetzt, wenn das Instrument ausgeschaltet wird.

HINWEIS

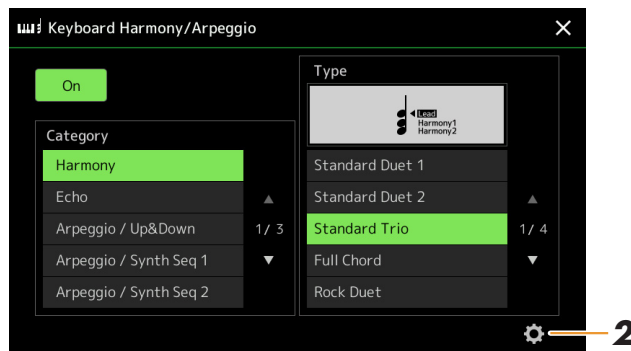
Mit der Funktion „Scale Tune Quick Setting“, die Assignable-Tasten oder Pedalen zugewiesen werden kann, können Sie die Sub-Scale-Einstellung schnell und einfach einstellen oder aktivieren/deaktivieren. Näheres siehe [Seite 116](#).

Einzelne Einstellungen für Harmony/Arpeggio vornehmen

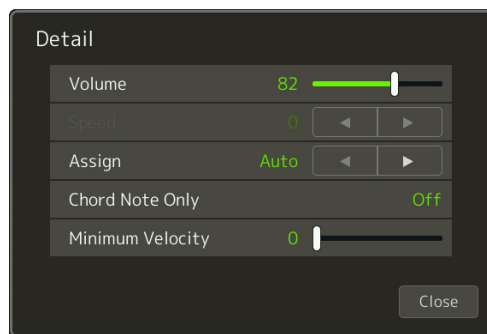
Sie können verschiedene Einstellungen für die Funktionen Keyboard Harmony und Arpeggio einschließlich Lautstärke vornehmen.

Das Display für diesen Bedienvorgang können Sie über [MENU] → [Kbd Harmony/Arp] aufrufen.

1 Wählen Sie die gewünschte Harmony-/Arpeggio-Kategorie und den Typ aus.




2 Tippen Sie auf (Einstellungen), um das Fenster mit den detaillierten Einstellungen aufzurufen.



3 Nehmen Sie die verschiedenen Harmony-/Arpeggio-Einstellungen wie gewünscht vor.

Wenn einer der Arpeggio-Typen ausgewählt ist, können nur die in der folgenden Liste durch ein Sternchen („*“) markierten Parameter eingestellt werden. Keiner der Parameter in der Liste unten ist verfügbar, wenn die Harmony-Kategorie „Multi Assign“ ausgewählt wurde.

Volume*	Legt die Lautstärke der von der Harmony-/Arpeggio-Funktion erzeugten Harmony-/Arpeggio-Noten fest. HINWEIS Wenn Sie bestimmte Voices, z. B. Organ Voices verwenden, bei denen „Touch Sensitivity Depth“ im Voice-Edit-Display (Seite 47) auf 0 eingestellt ist, ändert sich die Lautstärke nicht.
Speed	Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn die „Echo“-Kategorie (Echo, Tremolo oder Trill) ausgewählt ist. Er bestimmt die Geschwindigkeit der Effekte Echo, Tremolo und Trill.

Assign*	<p>Hier wird der Tastatur-Part ausgewählt, dem der Effekt zugewiesen werden soll.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auto: Wendet den Effekt auf den Part an (Right 1–3), bei dem PART ON/OFF eingeschaltet ist. Wenn die Harmony/Echo-Kategorie ausgewählt wird, erhalten die Parts Vorrang wie folgt: Right 1, Right 2, Right 3 (wenn alle Parts eingeschaltet sind). • Multi: Dieser Parameter ist verfügbar, wenn die Harmony/Echo-Kategorie ausgewählt ist. Sind mehrere Parts eingeschaltet, wird die auf der Tastatur gespielte Note durch Part Right 1 wiedergegeben, und der Harmony-Sound (Effekt) wird auf die Parts Right 1 und Right 2 verteilt. Ist nur ein Part eingeschaltet, werden die auf der Tastatur gespielte Note und der Effekt von diesem Part wiedergegeben. • Right 1, Right 2, Right 3: Wendet den Effekt auf den ausgewählten Part an (Right 1, Right 2 oder Right 3). <p> HINWEIS</p> <p>Wenn die Kategorie „Harmony“ ausgewählt wird, wird der Tastatur-Part ausgewählt, der auf Mono eingestellt ist (Seite 47), und Legato wird für die Voice als ausgeschaltet angenommen. Wenn z. B. Right 1 auf Legato (Mono) und Right 2 auf Poly eingestellt ist, und beide Parts werden eingeschaltet, wendet die Taste [HARMONY/ARPEGGIO] den Harmony-Effekt nur auf den Part Right 2 an.</p>
Chord Note Only	<p>Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn die „Harmony“-Kategorie ausgewählt ist. Wenn eingeschaltet, wird der Harmony-Effekt nur auf die (im Tastaturbereich für die rechte Hand gespielte) Noten angewendet, die zu einem im Tastaturbereich für die Begleitung gespielten Akkord gehören.</p>
Minimum Velocity	<p>Legt den niedrigsten Velocity-Wert fest, bei dem die Harmony-, Echo-, Tremolo- oder Triller-Note noch erklingen soll. Mit dieser Option können Sie den Harmony-Effekt selektiv durch Ihre Spielstärke anwenden, wodurch Sie Harmonieakzente in der Melodie erzeugen können. Der Harmony-Effekt wird dann angewendet, wenn Sie die Taste stark genug anschlagen (stärker als der eingestellte Wert).</p>

 **HINWEIS**


Die Einstellungen für die Arpeggio-Quantize-Funktion und die Arpeggio-Hold-Funktion können in dem Display vorgenommen werden, das mit [MENU] → [Voice Setting] → [Arpeggio] (Seite 39) aufgerufen wird.

Bearbeiten von Voices (Voice Edit)

Mit der Voice-Bearbeitungsfunktion (Voice Edit) können Sie durch die Bearbeiten der Parameter vorhandener Voices eigene Voices erstellen. Wenn Sie eine Voice erstellt haben, können Sie diese für späteren Abruf als Datei im internen Speicher (User-Laufwerk) oder auf externen Geräten speichern.

Dieser Abschnitt behandelt die Bearbeitung von anderen Voices als Organ-Flutes-Voices, da sich die Bearbeitungsmethoden von den hier beschriebenen unterscheiden. Anweisungen zur Bearbeitung der Organ-Flutes-Voices finden Sie auf [Seite 50](#).

1 Wählen Sie die gewünschte Voice aus (außer Organ-Flutes-Voices).

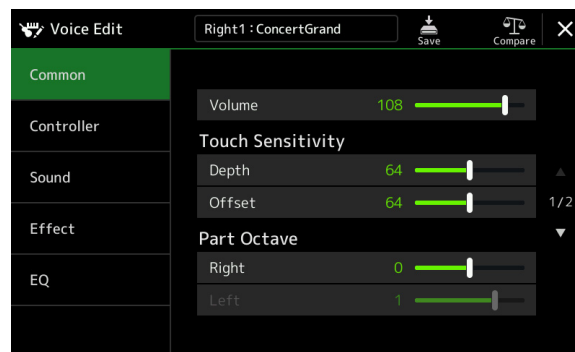
2 Tippen Sie auf der Anzeige für die Style-Auswahl auf  (Menü) und dann auf [Voice Edit], um das Voice-Edit-Display zu öffnen.


HINWEIS

Das Display lässt sich auch über [MENU] → [Voice Edit] aufrufen.

3 Wählen Sie den gewünschten Parameter aus und bearbeiten Sie den Wert.

Informationen über die bearbeitbaren Parameter finden Sie auf [Seiten 47–49](#).



Wenn Sie mehrmals  (Vergleichen) drücken, können Sie den Klang der bearbeiteten Voice mit der ursprünglichen (unbearbeiteten) Voice vergleichen.

4 Tippen Sie auf  (Speichern), um die bearbeitete Voice zu speichern.

ACHTUNG

Die Einstellungen gehen verloren, wenn Sie eine andere Voice auswählen oder das Instrument ausschalten, ohne den Speichervorgang auszuführen.

HINWEIS

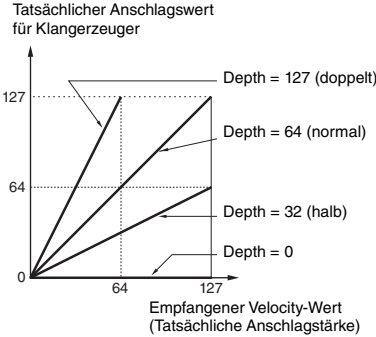
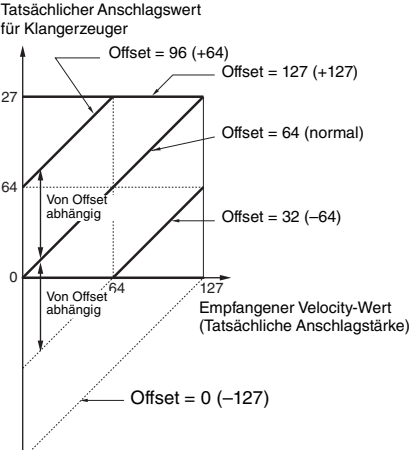
Wenn Sie eine weitere Voice bearbeiten möchten, tippen Sie auf den Voice-Namen oben im Voice-Edit-Display, um den Tastatur-Part auszuwählen. Oder drücken Sie eine der PART SELECT-Tasten, um den Part auszuwählen, dem die gewünschte Voice zugeordnet ist, bestätigen Sie den Voice-Namen oben im Voice-Edit-Display, nehmen Sie die gewünschten Bearbeitungen vor und führen Sie dann den Speichervorgang aus.



Deaktivieren der automatischen Auswahl von Voice-Sets (Effekte usw.)

Jede Voice besitzt vorgegebene Parametereinstellungen aus dem Voice Set, die denen im Voice-Edit-Display entsprechen. Normalerweise werden diese Einstellungen durch Auswählen einer Voice automatisch aufgerufen; Sie können diese Funktion über die betreffenden Einstellungen im „Voice Set Filter“-Display jedoch auch deaktivieren. Genauere Informationen finden Sie auf [Seite 39](#).

Bearbeitbare Parameter im Voice-Edit-Display

Common

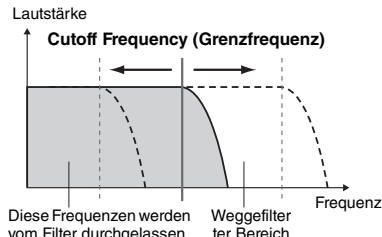
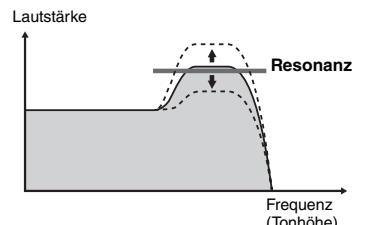
Volume		Stellt die Lautstärke der aktuell bearbeiteten Voice ein.
Touch Sensitivity	Depth	Bestimmt die Anschlagempfindlichkeit bzw., wie sehr sich die Lautstärke mit Ihrer Anschlagstärke ändert.
	Offset	<p>Touch Sensitivity Depth Ändert die Anschlagstärkekurve entsprechend Velocity Depth (wobei Offset auf 64 eingestellt wurde)</p>  <p>Touch Sensitivity Offset Änderungen der Velocity durch verschiedene Velocity-Werte</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Depth: Bestimmt die Anschlagempfindlichkeit (Velocity Sensitivity), oder wie stark sich die Lautstärke der Voice im Verhältnis zur Stärke Ihres Tastenanschlags (Velocity) ändert. • Offset: Bestimmt den Umfang, in dem die empfangenen Velocity-Werte für den tatsächlich angewendeten Velocity-Effekt angepasst werden.
Part Octave	Right	Verschiebt die Oktavlage der bearbeiteten Voice um jeweils eine Oktave nach oben oder nach unten. Wenn die bearbeitete Voice für einen der Parts Right 1–3 benutzt wird, ist der Right 1/ Right 2/Right 3-Parameter verfügbar. Wird die bearbeitete Voice für den Left-Part verwendet, ist der Left-Parameter verfügbar.
	Left	
Mono	Mono/Poly	Bestimmt, ob die bearbeitete Voice monophon (einstimmig) oder polyphon (mehrstimmig) gespielt wird.
	Mono Type	<p>Legt das Verhalten von Noten mit abklingenden Sounds wie Gitarrensaiten fest, wenn diese legato mit der bearbeiteten Voice gespielt werden, die auf „Mono“ eingestellt wurde (siehe weiter oben).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Normal: Die nächste Note erklingt erst dann, nachdem die vorherige gestoppt wurde. • Legato: Der Klang der vorher gespielten Note klingt weiter, nur die Tonhöhe ändert sich auf die der neu gespielten Note. • Crossfade: Der Sound blendet nahtlos von der vorher gespielten Note zur nächsten Note über. <p>HINWEIS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dieser Parameter steht für Super-Articulation-Voices, Organ-Flute-Voices und Drum/SFX-Kit-Voices nicht zur Verfügung; er verhält sich wie in der Einstellung „Normal“, wenn solche Voices ausgewählt werden. • Wenn Legato oder Crossfade ausgewählt wird, kann es je nach den Bedieneinstellungen sein, dass das Verhalten vom hier beschriebenen Verhalten abweicht.
	Portamento Time	<p>Bestimmt die Portamento-Zeit (Dauer des Tonhöhenübergangs), wenn die bearbeitete Voice auf „Mono“ gestellt wird (siehe oben).</p> <p>HINWEIS</p> <p>Die Portamento-Funktion erzeugt einen gleitenden Tonhöhenübergang zwischen zwei auf der Tastatur gespielten Noten.</p>

Mono	Portamento Time Type	<p>Bestimmt, wie die tatsächliche Dauer des Tonhöhenübergangs aus dem Wert von Portamento Time errechnet wird.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fixed Rate: Die Tonhöhenänderungsrate ist bei 0: max., bei 127: min. Die tatsächliche Dauer des Tonhöhenübergangs hängt vom Abstand zwischen den beiden Noten ab. • Fixed Time: Der Tonhöhenübergang ist bei 0: min., bei 127: maximal. Die Tonhöhenänderungsrate variiert je nach dem Tonhöhenabstand zwischen den beiden Noten. <p> HINWEIS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Grundregel für Portamento Time bleibt unverändert, auch wenn diese Einstellung geändert wird. Wenn der Wert von Portamento Time kleiner ist, wird die tatsächliche Zeit kürzer; wenn der Wert größer ist, wird die tatsächliche Zeit länger. • Je größer der Wert von Portamento Time ist, desto deutlicher ist die Auswirkung dieser Einstellung.
Panel Sustain	Legt den Haltepegel fest, der auf die bearbeitete Voice angewendet wird, wenn die Taste [SUSTAIN] am Bedienfeld eingeschaltet ist.	
Kbd Harmony/Arpeggio	Entspricht grundsätzlich dem Display unter [MENU] → [Kbd Harmony/Arp], nur dass  (Setting) an anderer Stelle ist. Lesen Sie im Benutzerhandbuch und unter „Einzelne Einstellungen für Harmony/Arpeggio vornehmen“ auf Seite 44 nach.	

Controller

Modulation (+), Modulation (-)	Der Joystick kann benutzt werden, um die folgenden Parameter einschließlich der Tonhöhe (Vibrato) zu ändern. Hier stellen Sie die Intensität ein, mit der der Joystick jeden der folgenden Parameter beeinflussen soll.	
	Filter	Bestimmt die Intensität, mit der der Joystick die Grenzfrequenz des Filters (Cutoff Frequency) einstellt. Einzelheiten zum Filter siehe unten.
	Amplitude	Bestimmt die Intensität, mit der der Joystick die Amplitude (Lautstärke) moduliert.
	LFO Pitch	Bestimmt die Intensität, mit der der Joystick die Tonhöhe (Pitch) moduliert oder die Stärke des Vibrato-Effekts steuert.
	LFO Filter	Bestimmt die Intensität, mit der der Joystick den Filter moduliert und damit die Stärke des Wah-Effekts steuert.
	LFO Amplitude	Bestimmt die Intensität, mit der der Joystick die Amplitude (Lautstärke) oder den Tremolo-Effekt moduliert.

Sound

Filter	Ein Filter ist ein Prozessor, der die Klangfarbe eines Sounds ändert, indem bestimmte Frequenzbereiche durchgelassen oder blockiert werden. Die folgenden Parameter stellen den Grundklang ein, indem Sie einen bestimmten Frequenzbereich anheben oder absenken. Mit dem Filter können Sie den Klang weicher oder heller einstellen, aber auch elektronische, synthesizerartige Effekte erzeugen.	
	Cutoff	<p>Bestimmt die Cutoff-Frequenz bzw. den wirksamen Frequenzbereich des Filters (siehe Abbildung). Höhere Werte bewirken einen höhenreicheren Klang.</p> 
	Resonance	<p>Bestimmt die Anhebung (Resonanz) im Bereich der Cutoff-Frequenz, die oben bei Cutoff eingestellt wurde (siehe Abbildung). Höhere Werte ergeben einen deutlicher hörbaren Effekt.</p> 

EG	Die Parameter des EG (Envelope Generator, Hüllkurvengenerator) bestimmen die Änderung des Klangpegels über die Zeit. Damit lassen sich die natürlichen Klangmerkmale akustischer Instrumente nachahmen, beispielsweise das schnelle Einschwingen und Abklingen von Schlaginstrumenten oder das langsame Ausklingen gehaltener Klaviertöne.	
Attack	Legt fest, wie schnell der Klang seine Maximallautstärke erreicht, nachdem die Taste angeschlagen wurde. Je niedriger der Wert, desto kürzer die Anstiegszeit.	
	HINWEIS Einige Voices (wie Piano- und E-Piano-Voices) sind von der Einstellung hier evtl. nicht betroffen.	
Decay	Legt fest, wie schnell der Klang den Haltepegel erreicht (unterhalb des Maximalpegels). Je niedriger der Wert, desto kürzer ist die Ausklingphase	
Release	Legt fest, wie schnell der Klang auf Null ausklingt, nachdem die Taste losgelassen wurde. Je niedriger der Wert, desto kürzer ist die Ausklingphase.	
Vibrato	Das Vibrato ist ein in der Tonhöhe schwankender bzw. vibrierender Klangeffekt, der durch regelmäßige Modulation der Tonhöhe einer Voice erzeugt wird.	
Depth	Bestimmt die Intensität des Vibrato-Effekts. Höhere Werte erzeugen ein deutlicheres Vibrato.	
Speed	Legt die Geschwindigkeit des Vibrato-Effekts fest.	
Delay	Bestimmt die Zeitspanne zwischen dem Anschlagen einer Taste und dem Einsetzen des Vibratos. Höhere Werte erhöhen die Verzögerung des Vibrato-Einsatzes.	

Effect

Insertion Effect	On/Off	Schaltet die Insert-Effekte ein oder aus.
	Type	Wählt den Typ des Insert-Effekts aus. Wählen Sie die Kategorie aus und dann den Typ. Sie können die detaillierten Parameter einstellen, indem Sie (Einstellung) berühren und sie speichern. Näheres hierzu finden Sie unter „Bearbeiten und Speichern der Effekteinstellungen“ (Seite 106).
	Depth	Stellt die Intensität des Insert-Effekts ein.
Reverb Depth	Stellt die Intensität des Reverb-Effekts ein.	
Chorus Depth	Stellt die Intensität des Chorus-Effekts ein.	

EQ

Legt die Frequenz und die Lautstärke der EQ-Bänder fest. Näheres über den EQ erfahren Sie auf [Seite 103](#).

Bearbeiten von Organ-Flutes-Voices (Voice Edit)

Die Organ-Flutes-Voices können durch Einstellen der Zugriegel, durch Hinzufügen des Attack-Sounds, durch Hinzufügen von Effekten und Klangregelung usw. bearbeitet werden.

Es gibt drei Orgeltypen, und jeder hat ein eigenes Display, das das tatsächliche Aussehen eines echten Instruments sehr schön nachbildet. Jeder Typ bietet außerdem durch Pfeifenlängen-Einstellregler, Registerkarten und Schalter realistische, intuitive Kontrolle über den Klang – so erhalten Sie beim Einstellen des Klangs ein mit dem Originalinstrument vergleichbares Gefühl.



1 Wählen Sie die gewünschte Organ-Flutes-Voice aus.

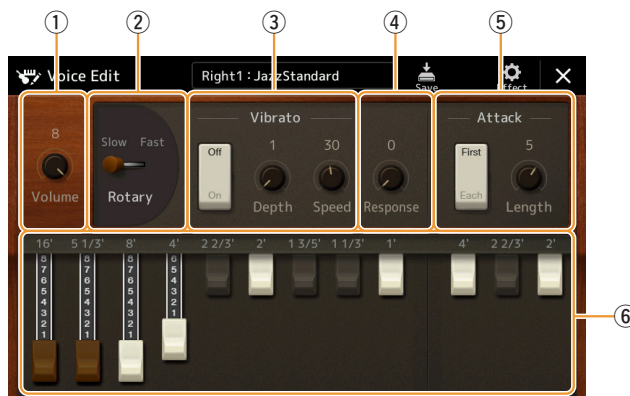
Tippen Sie bei den Unterkategorien auf [Organ] und wählen Sie dann die gewünschte Organ-Flutes-Voice aus.

2 Tippen Sie auf der Anzeige für die Style-Auswahl auf (Menü) und dann auf [Voice Edit], um das Voice-Edit-Display zu öffnen.

HINWEIS

Das Voice-Edit-Display für die Organ-Flutes-Voices kann auch durch Berühren des Organ-Flutes-Symbols unten rechts im Namen der Organ-Flutes-Voice im Home-Display oder im Voice-Part-Setup-Display aufgerufen werden. Es lässt sich auch über [MENU] → [Voice Edit] aufrufen.

3 Wählen Sie den gewünschten Parameter aus und bearbeiten Sie den Wert.



Die durch „*“ markierten Parameter stehen nur für die Typen Vintage und Home zur Verfügung. Die Art der ausgewählten Organ-Flutes-Voices kann wie oben beschrieben im Voice-Edit-Display abgelesen werden.

①	Volume	Stellt die Gesamtlautstärke der Organ Flutes ein.
②	Rotary/Tremolo*	Schaltet die Geschwindigkeit des Rotorlautsprechers zwischen „Slow“ (Langsam) und „Fast“ (Schnell) um. Diese Funktion ist nur verfügbar, wenn ein Effekt angewendet wird, dessen Name „Rotary“ enthält (Seite 49).
③	Vibrato*	Schaltet das Vibrato ein und aus und stellt dessen Intensität und Geschwindigkeit ein.

④	Response	Mit der bei Response eingestellten Zeit kann die Dauer des Ein- und Ausschwingens des Orgeltens (Seite 49) relativ zur Fußlänge eingestellt werden. Je höher der Wert, desto langsamer das Einschwingen und Ausklingen.
⑤	Attack	Wählt „First“ (Erste) oder „Each“ (Alle) als Attack-Modus aus und stellt die Attack-Länge des Klangs ein. Im First-Modus wird der Attack-Effekt (ein perkussiver Klang) nur auf die zuerst gespielten Noten angewendet und gehalten; während die ersten Noten gehalten werden, wird Attack auf die nachfolgenden Noten nicht angewendet. Im Each-Modus wird der Attack-Effekt auf alle Noten gleichermaßen angewendet. Die Attack-Länge erzeugt ein längeres oder kürzeres Abklingen (Decay) unmittelbar nach dem Einschwingen (Attack). Je höher der Wert, desto länger die Abklingzeit.
⑥	Footage	Bestimmt den Grundton der Orgelpfeifen.

4 Tippen Sie bei Bedarf auf (Effekte) und stellen Sie dann die Effekt- und EQ-Parameter ein.

Die Parameter sind identisch mit denen des Effect-Displays und des EQ-Displays des vorigen Kapitels „Bearbeiten von Voices (Voice Edit)“ (Seite 49).

5 Berühren Sie (Speichern) und speichern Sie die erstellte Organ-Flutes-Voice.

ACHTUNG

Die Einstellungen gehen verloren, wenn Sie eine andere Voice auswählen oder das Instrument ausschalten, ohne den Speichervorgang auszuführen.

HINWEIS

Wenn Sie eine weitere Voice bearbeiten möchten, tippen Sie auf den Voice-Namen oben im Voice-Edit-Display, um den Tastatur-Part auszuwählen. Oder drücken Sie eine der PART SELECT-Tasten, um den Part auszuwählen, dem die gewünschte Voice zugeordnet ist, bestätigen Sie den Voice-Namen oben im Voice-Edit-Display, nehmen Sie die gewünschten Bearbeitungen vor und führen Sie dann den Speichervorgang aus.

Inhalt

Erstellen eines neuen Multi-Pads über MIDI (Multi Pad Creator – MIDI Multi Pad Recording)	52
• Multi-Pad-Echtzeitaufnahme über MIDI	52
• Multi-Pad-Einzelschrittaufnahme über MIDI	54
Erstellen eines neuen Multi-Pads mit Audiodateien (Multi Pad Creator – Audio Link Multi Pad)	54
• Wiedergeben der Audio-Link-Multi-Pads	55
Bearbeiten von Multi-Pads	56

Erstellen eines neuen Multi-Pads über MIDI (Multi Pad Creator – MIDI Multi Pad Recording)

Mit dieser Funktion können Sie Ihre eigenen Multi-Pad-Phrasen erstellen und auch bereits existierende Multi-Pad-Phrasen bearbeiten, um aus ihnen eigene Versionen zu erstellen. Wie bei der MIDI-Song-Aufnahme bietet die Multi-Pad-Aufnahme die Funktionen Echtzeitaufnahme (Realtime Recording) und schrittweise Aufnahme (Step Recording). Bei der MIDI-Multi-Pad-Aufnahme besteht jedes Multi-Pad nur aus einem Kanal, und praktische Aufnahmefunktionen wie Punch In/Out stehen nicht zur Verfügung.

Multi-Pad-Echtzeitaufnahme über MIDI

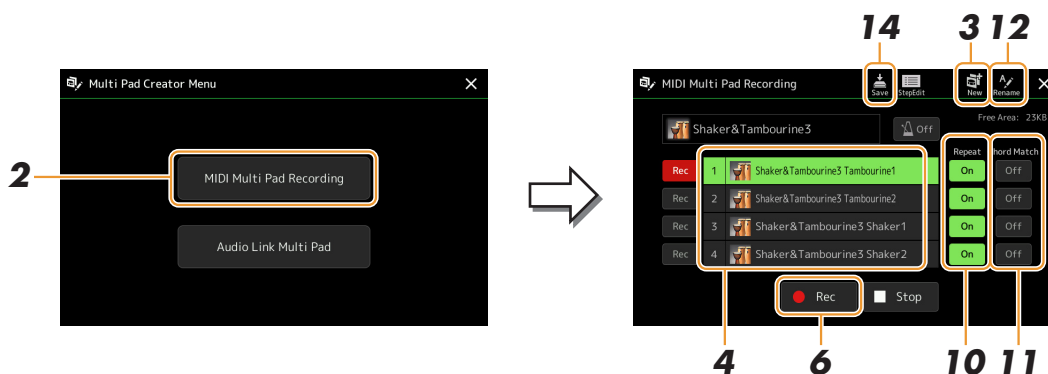
Bevor Sie mit der Bedienung beginnen, beachten Sie die folgenden Punkte:


- Da nur das Spiel im Part Right 1 als Multi-Pad-Phrase aufgezeichnet wird, sollten Sie die gewünschte Voice für den Part Right 1 vorher auswählen.
- Die Super-Articulation-Voices sowie die Organ-Flute-Voices lassen sich nicht für die Multi-Pad-Aufnahme verwenden. Wenn eine dieser Voices für den Part Right 1 eingestellt ist, wird sie bei der Aufnahme durch die Grand-Piano-Voice ersetzt.
- Da die Aufnahme gleichzeitig und synchron mit der Style-Wiedergabe erfolgt, sollten Sie zuerst den gewünschten Style auswählen. Bedenken Sie jedoch, dass der Style selbst nicht aufgezeichnet wird.


1 Wenn Sie innerhalb einer bestehenden Bank ein neues Multi-Pad erstellen möchten, wählen Sie mit der **MULTI-PAD-CONTROL-TASTE [SELECT]** die gewünschte Multi-Pad-Bank aus.

Wenn Sie das neue Multi-Pad in einer leeren Bank erstellen möchten, ist dieser Schritt nicht erforderlich.


2 Rufen Sie über **[MENU] → [M.Pad Creator] → [MIDI Multi Pad Recording]** das Funktions-Display auf.



- 3** Wenn Sie ein neues Multi-Pad in einer leeren Bank erstellen möchten, tippen Sie auf  (New).
- 4** Tippen Sie hierauf, um ein bestimmtes Multi-Pad für die Aufnahme auszuwählen.
- 5** Falls notwendig, wählen Sie mit PART SELECT-Taste [RIGHT 1] die gewünschte Voice aus. Um zum vorigen Bildschirm zurückzukehren, drücken Sie nach der Voice-Auswahl die [EXIT]-Taste.

- 6** Tippen Sie auf  (Rec), um in den Standby-Modus für die Aufnahme der in Schritt 4 ausgewählten Multi-Pad-Bank zu wechseln.

HINWEIS

Um die Aufnahme abzubrechen, tippen Sie nochmals auf  (Rec), bevor Sie mit Schritt 7 fortfahren.

- 7** Spielen Sie auf der Tastatur, um die Aufnahme zu starten.

Damit Ihre Aufnahme synchron zum Tempo ist, tippen Sie auf die [Metronome]-Taste, um das Metronom einzuschalten. Wenn Sie vor der eigentlichen Phrase Stille erzeugen möchten, drücken Sie die STYLE-CONTROL-Taste [START/STOP], um Aufnahme und Rhythmuswiedergabe (des aktuellen Styles) gleichzeitig zu starten. Bedenken Sie, dass der Rhythmus-Part des aktuellen Styles während der Aufnahme zwar abgespielt, jedoch nicht aufgenommen wird.

Empfohlene Noten für die Chord-Match-Phrase

Wenn Sie eine Chord-Match-Phrase (Akkordanpassungsphrase) erzeugen möchten, verwenden Sie die Noten C, D, E, G, A und H, bzw. spielen Sie die Phrase in der Tonart C-Dur. Dadurch ist gewährleistet, dass die Phrase harmonisch konstant bleibt und zu jeglichen Akkorden passt, die Sie im Tastaturbereich für die linke Hand spielen.



C = Akkordnote
C, R = Empfohlene Note

- 8** Beenden Sie die Aufnahme.

Drücken Sie nach Fertigstellung der Phrase die MULTI PAD CONTROL-Taste [STOP] oder die STYLE CONTROL-Taste [START/STOP], um die Aufzeichnung anzuhalten.

- 9** Spielen Sie Ihre neu aufgenommene Phrase ab, indem Sie die entsprechende MULTI PAD CONTROL-Taste [1]–[4] drücken. Wenn Sie die Phrase noch einmal aufnehmen möchten, wiederholen Sie die Schritte 6–8.

- 10** Schalten Sie die Repeat-Funktion der entsprechenden Pads ein oder aus, indem Sie die Repeat-Tasten [On]/[Off] drücken.

Wenn der Parameter „Repeat“ für das ausgewählte Pad aktiviert ist, wird die Wiedergabe des entsprechenden Pads fortgesetzt, bis die MULTI PAD CONTROL-Taste [STOP] gedrückt wird. Wenn Sie während der Song- oder Style-Wiedergabe ein Multi-Pad drücken, für das „Repeat“ aktiviert ist, startet die Wiedergabe und wird synchron zum Rhythmus wiederholt.


Falls der Repeat-Parameter für ein Pad deaktiviert ist, wird die Wiedergabe einmal abgespielt und automatisch angehalten, sobald das Ende der Phrase erreicht ist.

- 11** Schalten Sie die Repeat-Funktion der entsprechenden Pads ein oder aus, indem Sie die Chord-Match-Tasten [On]/[Off] drücken.

Wenn der Parameter „Chord Match“ für das ausgewählte Pad aktiviert ist, wird das entsprechende Pad mit dem Akkord wiedergegeben, der im Akkordbereich der Tastatur (bei eingeschaltetem [ACMP]) oder im LEFT-Part der Tastatur (bei eingeschaltetem [LEFT] und ausgeschaltetem [ACMP]) erzeugt wird.

- 12** Tippen Sie auf  (Rename), und geben Sie dann für jedes Multi-Pad den gewünschten Namen ein.


- 13** Wenn Sie weitere Multi-Pads aufnehmen möchten, wiederholen Sie Schritt 4–12.

- 14** Tippen Sie auf  (Save), um das Multi-Pad zu speichern, und speichern Sie dann die Multi-Pad-Daten als eine Bank, die aus jeweils vier Pads besteht.

ACHTUNG

Die bearbeiteten Multi-Pad-Daten gehen verloren, wenn Sie eine andere Multi-Pad-Bank auswählen oder das Instrument ausschalten, ohne den Speichervorgang auszuführen.

Multi-Pad-Einzelschrittaufnahme über MIDI

Die schrittweise Aufnahme kann auf der Seite Edit ausgeführt werden. Nachdem Sie in Schritt 4 auf [Seite 53](#) ein Multi-Pad ausgewählt haben, tippen Sie auf  (Step Edit), um die Step-Edit-Seite aufzurufen.

Die Step-Edit-Seite enthält die Event-Liste, mit deren Hilfe Sie Noten mit absolut präzisiertem Timing aufzeichnen können. Dieses Verfahren der Einzelschrittaufnahme ist im Wesentlichen mit dem der MIDI-Song-Aufnahme identisch ([Seite 77](#)), mit Ausnahme des nachfolgenden Punkts:

- Im Multi-Pad-Creator können nur Kanal-Events und systemexklusive Meldungen eingegeben werden. Akkord- und Text-Events sind nicht verfügbar. Sie können durch Antippen von [Ch]/[SysEx] zwischen beiden Listentypen hin- und herschalten.

Erstellen eines neuen Multi-Pads mit Audiodateien (Multi Pad Creator – Audio Link Multi Pad)

Sie können ein neues Multi-Pad erstellen, indem Sie die einzelnen Multi-Pads mit Audiodateien (WAV-Format: 44,1 kHz Sample-Rate, 16-Bit-Auflösung, Stereo) im User-Laufwerk und auf dem USB-Flash-Laufwerk mit den einzelnen Multi Pads verknüpfen. Die Audiodateien (WAV) können Daten sein, die Sie auf diesem Instrument aufgezeichnet oder im Handel erworben haben. Multi-Pads, mit denen Audiodateien verknüpft wurden, werden als Audio-Link-Multi-Pads bezeichnet. Die neuen Audio-Link-Multi-Pads können auf dem User-Laufwerk oder einem USB-Flash-Laufwerk gespeichert werden.

HINWEIS

Eine Audiodatei kann nicht mit MIDI-Multi-Pads verknüpft werden.

- 1 Wenn Sie auf einem USB-Flash-Laufwerk befindliche Audiodateien (WAV) wiedergeben möchten, schließen Sie das USB-Flash-Laufwerk vorher an der [USB TO DEVICE]-Buchse an.**

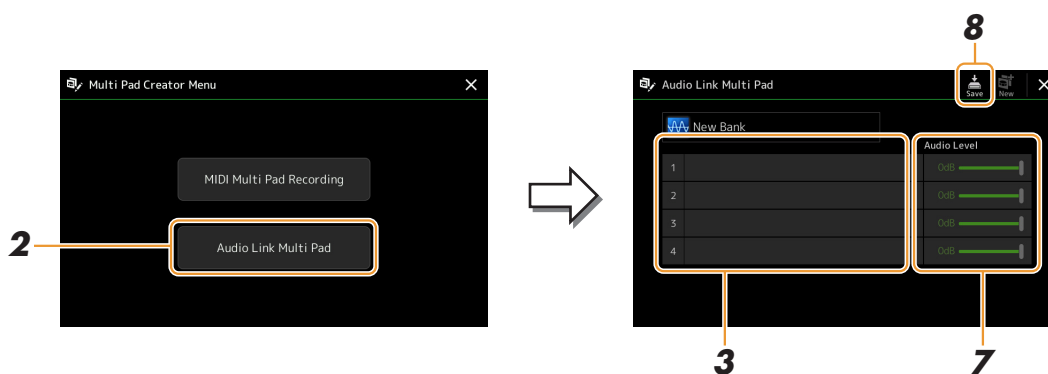
HINWEIS

Lesen Sie vor Verwendung eines USB-Flash-Laufwerks unbedingt den Abschnitt „Anschließen von USB-Geräten“ im Benutzerhandbuch.

- 2 Rufen Sie über [MENU] → [M.Pad Creator] → [Audio Link Multi Pad] das Funktions-Display auf.**

HINWEIS

Das Display kann auch über [Menu] vom Multi-Pad-Selection-Display aus aufgerufen werden.



HINWEIS


Wenn beim Aufrufen des Audio-Link-Multi-Pad-Display ein Audio-Link-Multi-Pad ausgewählt ist, erscheinen die für das ausgewählte Pad vorgenommenen Verknüpfungen. Um ein neues Pad zu erstellen, tippen Sie auf jeden Fall auf [New]. Andernfalls wählen Sie lediglich den Link des betreffenden Pads erneut aus.

- 3 Antippen zur Auswahl des gewünschten Pads.**

Das Auswahldisplay für Audiodateien erscheint.

4 Wählen Sie die gewünschte Audiodatei aus.

Informationen zur ausgewählten Audiodatei anzeigen

Durch Antippen von  (Menu) und dann [Song Information] im Datei-Auswahldisplay können Sie Informationen zu der Datei anzeigen lassen (Titelname, Bitrate, Sampling-Frequenz usw.).

5 Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zum Audio-Link-Multi-Pad-Display zurückzukehren.

6 Wenn Sie weitere Audiodateien mit weiteren Pads verknüpfen möchten, wiederholen Sie die Schritte 3 bis 5.

7 Passen Sie wenn nötig den Lautstärkepegel der einzelnen Audiodateien an, indem Sie den Audio-Level-Schieberegler antippen.

Durch Drücken der entsprechenden MULTI-PAD-CONTROL-Taste [1]–[4] können Sie die Lautstärke einstellen, während Sie eine Multi-Pad-Phrase abspielen.

8 Tippen Sie auf (Save), um das Multi-Pad zu speichern, und speichern Sie dann die Audio-Link-Multi-Pad-Daten als eine Bank, die aus jeweils vier Pads besteht.

ACHTUNG

Die Einstellungen gehen verloren, wenn Sie ein anderes Audio-Link-Multi-Pad auswählen oder das Instrument ausschalten, ohne den Speichervorgang auszuführen.

9 Drücken Sie die MULTI PAD CONTROL-Taste [SELECT], um sich das neue Audio-Link-Multi-Pad im Auswahldisplay für Multi-Pad-Bänke anzusehen.

Das neu erstellte Audio-Link-Multi-Pad ist über dem Dateinamen mit „Audio Link“ gekennzeichnet.

Link-Einstellungen ändern:

Wählen Sie das gewünschte Audio-Link-Multi-Pad aus und führen Sie dann die Schritte 2 bis 9 aus.

Wiedergeben der Audio-Link-Multi-Pads

Sie können ein Multi-Pad, dem eine Audiodatei zugewiesen ist, abspielen, indem Sie sie auf der Registerkarte User- oder USB-Laufwerk des Auswahldisplays für Multi-Pad-Bänke auswählen. Die Wiedergabe erfolgt über die gleichen Bedienvorgänge wie für die Multi-Pads, die nicht mit Audiodateien verknüpft sind, es sind jedoch folgende Voraussetzungen/Einschränkungen zu beachten.

- Das USB-Flash-Laufwerk, das die benötigten Audiodateien enthält, muss angeschlossen sein.
- Eine Wiedergabewiederholung ist nicht verfügbar.
- Die Akkordanpassung steht nicht zur Verfügung.

HINWEIS

Audiodateien (WAV) benötigen etwas mehr Zeit zum Laden als MIDI-Dateien.

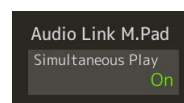
De-/Aktivieren mehrerer simultan über die Audio-Link-Multi-Pads wiedergegebenen Audiosignale

Mit dem folgenden Parameter können Sie einstellen, ob das Instrument mehrere Audio-Link-Multi-Pads gleichzeitig wiedergeben soll oder nicht:

MULTI PAD CONTROL [SELECT] → [Menü]

Audio Link M.Pad „Simultaneous Play“

- **On:** Es können mehrere Pads gleichzeitig abgespielt werden. Auch dann, wenn Sie die Wiedergabe eines anderen Pads starten, wird die Wiedergabe des aktuellen Pads nicht gestoppt.
- **Off:** Es kann nur ein Pad zur Zeit wiedergegeben werden. Die Wiedergabe erfolgt exklusiv, d. h. wenn Sie die Wiedergabe eines anderen Pads starten, wird die Wiedergabe des aktuellen Pads gestoppt.



Bearbeiten von Multi-Pads

Sie können Ihre erzeugte Multi-Pad-Bank sowie jedes der zur Bank gehörende Multi-Pad verwalten (umbenennen, kopieren, einfügen und löschen). Anweisungen zur Verwaltung der Multi-Pad-Bank-Datei finden Sie im Kapitel „Bedienung der Grundfunktionen“ im Benutzerhandbuch. Dieser Abschnitt behandelt die Verwaltung der einzelnen Multi-Pads.

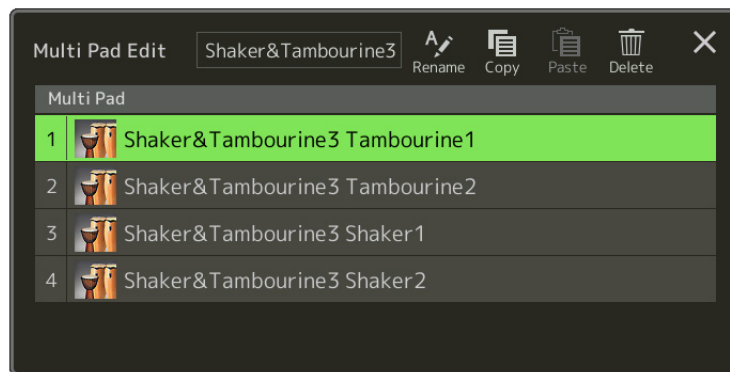
1 Wählen Sie die Multi-Pad-Bank aus, die das zu bearbeitende Multi-Pad enthält.

Drücken Sie die MULTI PAD CONTROL-Taste [SELECT], um das Display für die Auswahl einer Multi-Pad-Bank aufzurufen, und wählen Sie dann die gewünschte Multi-Pad-Bank aus.

HINWEIS

Wenn Sie eine Preset-Multi-Pad-Bank auswählen und die Multi-Pads bearbeiten, speichern Sie auf jeden Fall Ihre Änderungen auf dem User-Laufwerk als User-Bank.

2 Tippen Sie im Multi-Pad-Bank-Selection-Display auf (Menu) und dann auf [Multi Pad Edit], um das Multi-Pad-Edit-Fenster aufzurufen.




3 Wählen Sie ein bestimmtes Multi-Pad zur Bearbeitung aus.

4 Bearbeiten Sie das ausgewählte Pad.

Rename	Ändert den Namen eines Multi-Pads.
Copy	Kopiert das ausgewählte Multi-Pad (siehe unten).
Paste	Fügt das kopierte Multi-Pad ein.
Delete	Löscht das ausgewählte Multi-Pad.

Kopieren eines Multi-Pads

- 1 Wählen Sie das Multi-Pad in Schritt 4 kopierte Multi-Pad aus.
- 2 Tippen sie auf [Copy].
Das gewählte Multi-Pad wird in die Zwischenablage kopiert.
- 3 Wählen Sie den Zielort.
Wenn Sie das gewählte Pad auf eine andere Bank kopieren möchten, wählen Sie die gewünschte Bank im Multi-Pad-Bank-Auswahldisplay aus, rufen Sie das Multi-Pad-Edit-Fenster über  (Menu) auf, und wählen Sie dann das Ziel aus.
- 4 Tippen Sie auf [Paste] (Einfügen), um den Kopiervorgang auszuführen.

HINWEIS

MIDI- und Audio-Pads können sich nicht auf derselben Bank befinden.

5 Speichern Sie die aktuelle Bank, welche die bearbeiteten Multi-Pads enthält.

Drücken Sie die Taste [EXIT] zum Aufrufen des Bestätigungsfensters, tippen Sie auf [Save] zum Aufrufen des User-Laufwerks, und tippen Sie dann auf [Save here] (Hier speichern), um den Speichervorgang auszuführen. Näheres finden Sie im Kapitel „Grundlegende Bedienungsschritte“ im Benutzerhandbuch.

Inhalt

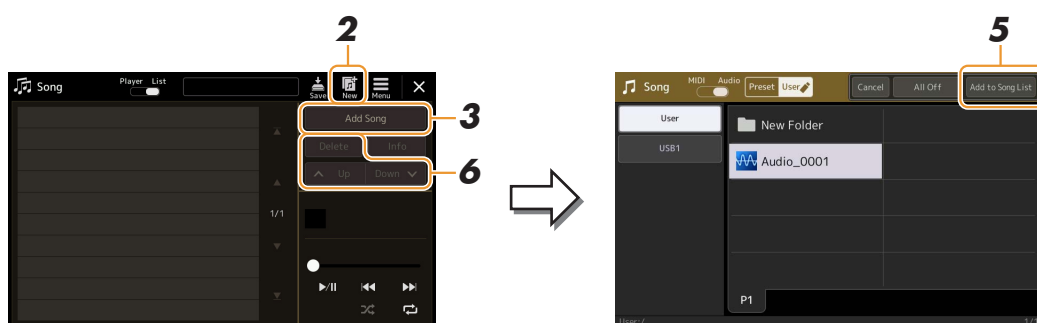
Erstellen einer Song-Liste für die Wiedergabe	57
Verwenden des Repeat-Playback-Modus (wiederholte Wiedergabe)	58
Bearbeiten der Notenschrifteinstellungen (Score)	59
• Wiedergabeeinstellung	59
• Ansichtseinstellung	60
• Detaileinstellung	60
Anzeigen von Liedtext (Lyrics) und Einrichten des Displays	61
Anzeigen von Text und Einrichten des Displays	62
Verwenden der Begleitautomatikfunktionen bei der Song-Wiedergabe	63
Ein- und Ausschalten einzelner Kanäle eines MIDI-Songs	64
Einstellungen für die Song-Wiedergabe	65
• Guide – Spiel- und Gesangsübungen mit Hilfe der Guide-Funktion	65
• Part Ch	66
• Lyrics	66
• Play	66

Erstellen einer Song-Liste für die Wiedergabe

Indem Sie Ihre Liebling-Songs der Song-Liste hinzufügen, können Sie die Songs für die fortgesetzte Wiedergabe in beliebiger Reihenfolge anordnen.

1 Drücken Sie die [SONG]-Taste, um das Display für die Song-Wiedergabe aufzurufen. Achten Sie darauf, dass der Song-List-Modus ausgewählt ist.

2 Tippen Sie auf  (Neu) um eine neue Song-Liste anzulegen.



3 Tippen Sie auf [Add Song], um das Display für die Song-Auswahl aufzurufen.

4 Tippen Sie auf die Namen der gewünschten Songs, um sie der Liste hinzuzufügen.
Für die Auswahl aus Audio-Songs tippen Sie auf [Audio].
Zum Auswählen aus den MIDI-Songs tippen Sie auf [MIDI].

Wenn Sie alle Songs aus einem Ordner hinzufügen möchten, tippen Sie auf [Select All].

5 Tippen Sie auf [Add to Song List], um den Song der Liste hinzuzufügen.

Die ausgewählten Songs werden im Song-Playback-Display angezeigt.

6 Bearbeiten Sie die Song-Liste wie gewünscht.

- **Delete:** Markierten Song aus der Liste löschen.
- **Up:** Markierten Song in der Liste nach oben schieben.
- **Down:** Markierten Song in der Liste nach unten schieben.

7 Tippen Sie auf (Save), um die Song-Liste zu speichern.

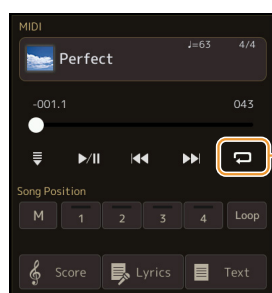
ACHTUNG

Die erzeugte Song-Liste geht verloren, wenn Sie eine andere Song-Liste auswählen, oder wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne vorher gespeichert zu haben.

Verwenden des Repeat-Playback-Modus (wiederholte Wiedergabe)

In dem mit der [SONG]-Taste aufgerufenen Song-Playback-Display können Sie einstellen, wie die Wiedergabe des aktuellen Songs erfolgen soll.

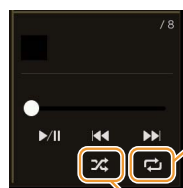
Song-Player-Modus






(Gleichermaßen für MIDI- und Audio-Songs)


Schaltet den Single-Repeat-Modus ein oder aus. Wenn eingeschaltet, wird der ausgewählte Song wiederholt wiedergegeben.

Song-List-Modus



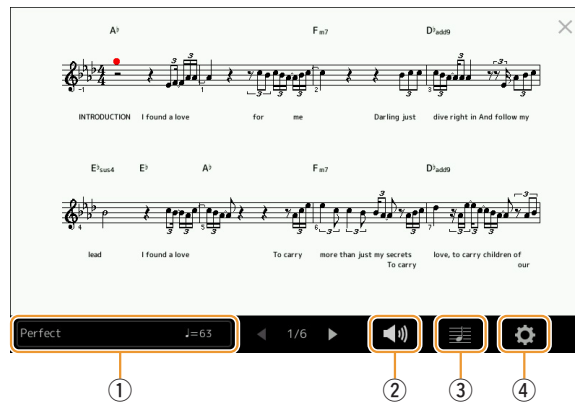
Durch Antippen wird der Wiederholungs-Modus umgeschaltet.

-  **(Aus):** Der Repeat-Modus ist ausgeschaltet. Alle Songs der ausgewählten Song-Liste werden einmal abgespielt, und die Wiedergabe stoppt automatisch am Ende des letzten Songs in der Liste.
-  **(Alle wiederholen):** Alle Songs der ausgewählten Song-Liste werden wiederholt wiedergegeben.
-  **(Einen wiederholen):** Nur der ausgewählte Song wird wiederholt wiedergegeben.

Durch Einschalten von  (**Shuffle**) wird die Reihenfolge der Songs der ausgewählten Song-Liste zufällig gewählt. Durch Ausschalten wird die vorherige Reihenfolge wiederhergestellt.

Bearbeiten der Notenschrifteneinstellungen (Score)

Wählen Sie im Song-Player-Modus des Song-Playback-Displays einen MIDI-Song aus, und tippen Sie dann auf [Score], um die Notendarstellung des aktuellen MIDI-Songs aufzurufen. Sie können die Notendarstellung so ändern, dass sie Ihren persönlichen Bedürfnissen entspricht.



①	Zeigt den Namen des aktuellen Songs an. Auch die TempoEinstellung wird auf der rechten Seite angezeigt. Wenn Sie einen anderen Song auswählen möchten, tippen Sie auf den Song-Namen, um das Display für die Song-Auswahl zu öffnen.
②	Hier können Sie die Parameter für die Wiedergabe-Parts des MIDI-Songs einstellen. Alles Weitere hierzu erfahren Sie unter „Wiedergabeeinstellung“ (Seite 59).
③	Hier können Sie die Parameter für die Notendarstellung einstellen, einschließlich der angezeigten Größe, Akkorddarstellung usw. Näheres erfahren Sie unter „Ansicht einstellen“ (Seite 60).
④	Hier können Sie detaillierte Parameter für die Notendarstellung einstellen. Lesen Sie weiter unter „Detaileinstellung“ (Seite 60).

HINWEIS

Das Score-Display lässt sich auch über [MENU] → [Score] aufrufen.



Wiedergabeeinstellung

In dem mit  (Wiedergabeeinstellung) aufgerufenen Display können Sie die Parameter für die Wiedergabe des aktuellen MIDI-Songs einstellen.


Extra	Schaltet die Wiedergabe aller Kanäle ein oder aus, mit Ausnahme derjenigen, die den unten beschriebenen Parts Left und Right zugewiesen sind.
Left	Schaltet die Wiedergabe des Parts für die linke Hand ein oder aus. Diesem Part können Sie im Song-Setting-Display (Seite 66) den gewünschten Kanal zuweisen.
Right	Schaltet die Wiedergabe des Parts für die rechte Hand ein oder aus. Diesem Part können Sie im Song-Setting-Display (Seite 66) den gewünschten Kanal zuweisen.
Guide	Schaltet die Guide-Funktion ein oder aus. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 65.

Ansichtseinstellung

In dem mit  (Ansichtseinstellung) aufgerufenen Display können Sie die Parameter für die Notendarstellung einstellen.

Size	Ändert die Größe der Notendarstellung.
Left	Schaltet die Darstellung der Noten für die linke Hand ein oder aus. Wenn bei diesem Parameter die Anzeige „-“ erscheint und er nicht verfügbar ist, rufen Sie das Detaileinstellung-Display auf (Seite 60), und stellen Sie Left Ch auf einen anderen Kanal als „Auto“. Oder stellen Sie unter [Menü] → [Song Setting] → [Part Ch] den Left-Part auf einen anderen Kanal als „Off“ ein (Seite 66).  HINWEIS Die beiden Parts Right (s. u.) und Left können nicht gleichzeitig ausgeschaltet werden.
Right	Schaltet die Darstellung der Noten für die rechte Hand ein oder aus.  HINWEIS Die beiden Parts Right und Left (s. o.) können nicht gleichzeitig ausgeschaltet werden.
Chord	Schaltet die Akkorddarstellung ein oder aus. Wenn der aktuelle Song keine Akkorddaten enthält, werden auch dann keine Akkordinformationen angezeigt, wenn die Darstellung hier eingeschaltet wird.
Lyrics	Schaltet die Liedtextdarstellung ein oder aus. Wenn der aktuelle Song keine Liedtext-Daten enthält, werden auch dann keine Liedtexte angezeigt, wenn die Darstellung hier eingeschaltet wird. Wenn der Song Pedal-Events enthält, können Sie die Darstellung zwischen „Lyrics“ und „Pedal“ umschalten, indem Sie hier tippen. Wenn „Pedal“ gewählt ist, werden anstelle der Liedtexte Pedal-Events angezeigt.
Note	Schaltet die Darstellung der Notennamen ein oder aus. Ist dieses Kontrollkästchen markiert, wird jeder Notename links von jeder Note angezeigt. Wenn der Song Fingersatz-Events enthält, können Sie die Darstellung zwischen „Note“ und „Fingering“ umschalten, indem Sie hier tippen. Wenn „Fingering“ gewählt ist, werden anstelle der Liedtexte Fingersatz-Events angezeigt.
Color	Wenn dies markiert ist, werden die Noten im Display farbcodiert angezeigt (C: Rot, D: Gelb, E: Grün, F: Orange, G: Blau, A: Violett, und B: Grau).

Detaileinstellung

In dem Display, das mit  (Detaileinstellung) aufgerufen wird, können Sie spezifischere Parameter einstellen.

Right Ch	Legt fest, welcher MIDI-Kanal in den MIDI-Song-Daten für den rechten und den linken Part benutzt wird. Diese Einstellung schaltet zurück auf „Auto“, wenn ein anderer Song ausgewählt wird. <ul style="list-style-type: none"> • Auto: Die MIDI-Kanäle der MIDI-Song-Daten für die Parts der linken und rechten Hand werden automatisch zugewiesen. Die Parts werden jeweils auf den Kanal festgelegt, der bei Part Ch im Song-Setting-Display (Seite 66) eingestellt wurde. • 1–16: Weist einen angegebenen MIDI-Kanal (1–16) den Parts für die rechte und für die linke Hand zu. • Off (nur Left Ch): Keine Kanalzuweisung. Dies schaltet die Notendarstellung für die linke Hand ein und aus.
Left Ch	
Key Signature	Hier können Sie an der Position, an der der MIDI-Song gestoppt wurde, einen Tonartwechsel eingeben. Diese Einstellung ist hilfreich bei Songs, die Sie mit Tonartwechsel aufgenommen haben, damit die Tonart in den Noten richtig dargestellt wird.
Quantize	Mit dieser nützlichen Funktion können Sie die Notenauflösung in der Partitur steuern. So können Sie die Zeitwerte aller angezeigten Noten ändern oder korrigieren, so dass sie nach einem bestimmten Notenwert angeordnet werden. Achten Sie darauf, dass Sie den kleinsten Notenwert eingeben, der im Song vorkommt.
Note Name	Wählt aus den folgenden drei Arten die Art des Notennamens, der links von den Noten angegeben wird. Diese Einstellungen sind verfügbar, wenn bei „View Setting“ der Parameter Note markiert ist. <ul style="list-style-type: none"> • A, B, C: Die Notennamen werden als Buchstaben angegeben (C, D, E, F, G, A, B) (Anm. d. Üb.: „B“ ist im Deutschen die Note „H“). • Fixed Do: Die Noten werden als Solmisationssilben in der gewählten Sprache angezeigt. • Movable Do: („Bewegliches Do“) Die Noten werden als Solmisationssilben entsprechend den Intervallen auf der Tonleiter angezeigt, und zwar unterschiedlich je nach der jeweiligen Tonart. Der Grundton wird als „Do“ angezeigt. In der Tonart G-Dur würde der Grundton Sol (G) beispielsweise als „Do“ angezeigt. Wie bei „Fixed Do“ hängt die Anzeige von der gewählten Sprache ab.

Anzeigen von Liedtext (Lyrics) und Einrichten des Displays

Nicht nur MIDI-Songs, auch Audio-Songs können Liedtext anzeigen, wenn der jeweilige Song kompatible Liedtextdaten enthält.

1 Wählen Sie im Song-Player-Modus des Song-Playback-Displays einen Song aus.

2 Tippen Sie auf [Lyrics], um das Lyrics-Display aufzurufen.

Wenn die Song-Daten kompatible Liedtextdaten enthalten, werden diese im Display angezeigt. Während der Song-Wiedergabe ändert sich die Farbe des Liedtexts und gibt dadurch die aktuelle Position an.

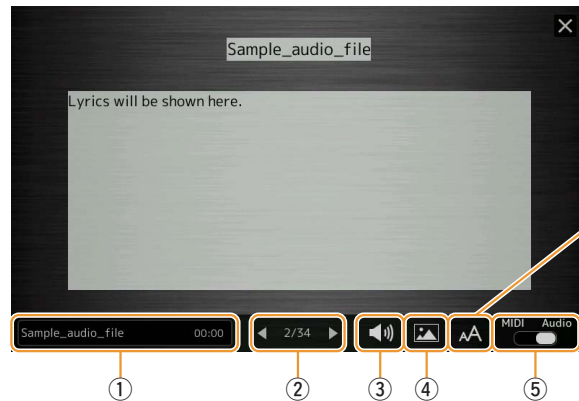
3 Nehmen Sie, falls notwendig, die gewünschten Einstellungen vor.

HINWEIS

Das Lyrics-Display lässt sich auch über [MENU] → [Lyrics] aufrufen.

HINWEIS

Wenn der Liedtext durcheinander oder unleserlich sein sollte, können Sie dies evtl. durch Umschalten der Textsprache (Lyrics Language) im Display [Menü] → [Song Setting] → [Lyrics] ändern.



Für Audio-Songs können Sie hier die Schriftart zwischen „Medium“ und „Proportional Medium“ auswählen.

①	Zeigt den Namen des aktuellen Songs an. Wenn Sie einen anderen Song auswählen möchten, tippen Sie hier auf den Song-Namen, um das Display für die Song-Auswahl zu öffnen. Bei MIDI-Songs wird die aktuelle Taktnummer auf der rechten Seite angezeigt. Bei Audio-Songs wird auf der rechten Seite die vergangene Zeit angezeigt.
②	Zeigt die aktuelle Seite und den gesamten Text an. Wenn Sie den gesamten Liedtext ansehen möchten, tippen Sie auf [◀] oder [▶], während die Song-Wiedergabe gestoppt ist. HINWEIS Je nach Song können die Seiten nicht durch Antippen von [◀]/[▶] umgeschaltet werden.
③	<ul style="list-style-type: none"> • MIDI Song: Hier können Sie die Parameter für die Wiedergabe-Parts des MIDI-Songs einstellen. Alles Weitere hierzu erfahren Sie unter „Wiedergabeeinstellung“ (Seite 59). • Audio Song: Hiermit können Sie die Vocal-Cancel-Funktion ein- oder ausschalten. Weitere Informationen finden Sie im Benutzerhandbuch.
④	Ermöglicht Ihnen, das Hintergrundbild für die Liedtext-/Textdarstellung umzuschalten. Neben verschiedenen Bildern unter der Preset-Registerkarte können Sie ein eigenes Bild auswählen (eine Bitmap-Datei kleiner als 800 x 480 Pixel), die sich auf dem USB-Flash-Laufwerk befindet. Die eigene Datei kann vom USB-Flash-Laufwerk in den internen User-Speicher geladen werden. HINWEIS Die hier gewählte Einstellung wird auch auf die Textdarstellung angewendet.
⑤	Hiermit können Sie die Liedtextanzeige zwischen MIDI-Song und Audio-Song umschalten.

Vorrang der Liedtextdaten eines Audio-Songs (MP3-Datei)

Bei der Anzeige von Liedtextdaten eines Audio-Songs (MP3-Datei), wird nur ein Datentyp angezeigt (entsprechend der folgenden Vorrangreihenfolge):

- 1) CDG-Datei (*.cdg) mit demselben Namen der MP3-Datei im selben Ordner.
- 2) Liedtext in einer MP3-Datei mit dem LYRICSBEGIN-Tag.
- 3) Liedtext in einer MP3-Datei mit dem SLT/SYLT-Tag.
- 4) Liedtext in einer MP3-Datei mit dem ULT/USLT-Tag.
- 5) Textdatei (*.txt) mit demselben Namen der MP3-Datei im selben Ordner.

Anzeigen von Text und Einrichten des Displays

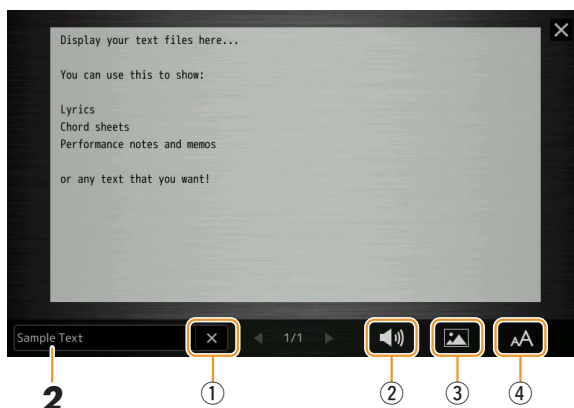
Sie können die mit Hilfe eines Computers erstellte Textdatei (.txt) am Display des Instruments anzeigen. Dieses Feature eröffnet verschiedene hilfreiche Möglichkeiten, z. B. die Anzeige von Liedtext, Akkordnamen und Textnotizen.

1 Tippen Sie im Song-Player-Modus des Song-Playback-Displays auf [Text], um das Text-Display aufzurufen.



Das Text-Display lässt sich auch über [MENU] → [Text Viewer] aufrufen.

2 Tippen Sie in die untere linke Ecke der Anzeige, um die Anzeige für die Auswahl einer Textdatei aufzurufen.



Im Display für die Dateiauswahl, können Sie eine Textdatei auf dem USB-Flash-Laufwerk auswählen oder Textdaten, die in den internen User-Speicher kopiert wurden.

3 Wählen Sie die gewünschte Textdatei aus und schließen Sie das Dateiauswahl-Display, um den Text auf der Anzeige auszugeben.

Wenn sich der Text über mehrere Seiten erstreckt, können Sie durch den gesamten Text scrollen, indem Sie an der rechten und linken Seite auf [◀] oder auf [▶] tippen.



- Ein Zeilenwechsel (Umbbruch) wird nicht automatisch im Instrument vorgenommen. Wenn ein Satz aufgrund der begrenzten Größe des Displays unvollständig angezeigt wird, fügen Sie bitte vorher in einem Texteditor usw. auf dem Computer Zeilenwechsel ein.
- Informationen über die Auswahl einer Textdatei können im Registration Memory gespeichert werden. Weitere Informationen finden Sie im Benutzerhandbuch.

4 Nehmen Sie, falls notwendig, die gewünschten Einstellungen vor.


①	Löscht den Text vom Display. Dieser Vorgang löscht nicht die Textdatei selbst, sondern bewirkt nur, dass keine Textdatei dargestellt wird.
②	Hier können Sie die Parameter für die Wiedergabe-Parts des MIDI-Songs einstellen. Alles Weitere hierzu erfahren Sie unter „Wiedergabeeinstellung“ (Seite 59).
③	Ermöglicht Ihnen, das Hintergrundbild für die Liedtext-/Textdarstellung umzuschalten. Neben verschiedenen Bildern unter der Preset-Registerkarte können Sie Ihr eigenes Bild auswählen (eine Bitmap-Datei kleiner als 800 x 480 Pixel), die sich auf dem USB-Flash-Laufwerk befindet. Die eigene Datei kann vom USB-Flash-Laufwerk in den internen User-Speicher geladen werden. HINWEIS Die hier gewählte Einstellung wird auch auf die Liedtextdarstellung angewendet.
④	Hiermit können Sie Schriftgröße und Schriftart auswählen. Bei „Small“, „Medium“ oder „Large“ (Klein, Mittel, Groß) wird jedes Zeichen mit gleicher Breite dargestellt, was für die Textdarstellung mit darüber angezeigten Akkorden usw. nützlich ist. Die Einstellungen „Proportional Small“, „Proportional Medium“ und „Proportional Large“ wählen proportionale Schriftarten, die sich nur für Texte ohne Akkordnamen oder Notizen usw. eignen.

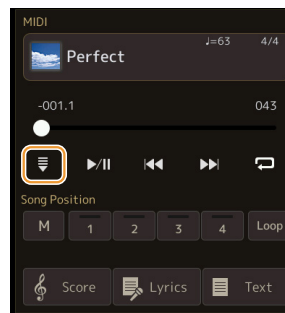


Wenn der Liedtext durcheinander oder unleserlich sein sollte, können Sie dies evtl. durch Umschalten der Sprachenstellung des Systems im Display [MENU] → [Utility] → [System] ändern.

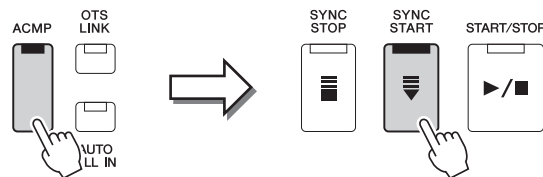
Verwenden der Begleitautomatikfunktionen bei der Song-Wiedergabe

Bei der gleichzeitigen Wiedergabe eines MIDI-Songs und eines Styles werden die Kanäle 9–16 den Song-Daten durch die Style-Kanäle ersetzt, wodurch Sie die Begleit-Parts für den Song selbst spielen können. Probieren Sie das Akkordspiel zur Song-Wiedergabe, wie in den nachfolgenden Anweisungen angegeben.

- 1** Wählen Sie einen Style aus.
- 2** Wählen Sie einen MIDI-Song aus.
- 3** Tippen Sie im Song-Player-Modus des Song-Playback-Displays auf  (Synchro Start), um den synchronisierten Start des Songs zu aktivieren.



- 4** Drücken Sie die [ACMP]-Taste, um die automatische Begleitung einzuschalten, und drücken Sie dann die Taste STYLE CONTROL-Taste [SYNC START], um den Synchronstart für die Begleitung zu aktivieren.



- 5** Drücken Sie die STYLE-CONTROL-Taste [START/STOP], oder spielen Sie Akkorde im Tastaturbereich für die Akkorde.

Song und Style werden wiedergegeben. Wenn Sie Akkorde spielen, können Sie die [SCORE]-Taste drücken und „Chord“ im Score-Display aktivieren (Seite 60), um Akkordinformationen anzuzeigen.

Wenn die Song-Wiedergabe beendet wird, wird gleichzeitig auch die Style-Wiedergabe beendet.

HINWEIS

Wenn Sie einen Song und einen Style gleichzeitig wiedergeben, wird automatisch der für den Song festgelegte Tempowert verwendet.

HINWEIS

Die Style-Retrigger-Funktion (Seite 119) kann während der Song-Wiedergabe nicht verwendet werden.

Ein- und Ausschalten einzelner Kanäle eines MIDI-Songs

Ein MIDI-Song besteht aus 16 getrennten Kanälen. In dem Display, das über [MENU] → [Channel On/Off] aufgerufen wird, können Sie jeden Kanal für die ausgewählte Song-Wiedergabe einzeln ein- und ausschalten.



Wenn Sie nur einen bestimmten Kanal abspielen möchten (Solo-Wiedergabe), tippen Sie auf den gewünschten Kanal und halten den Finger darauf, bis er violett leuchtet. Zum Aufheben der Solo-Funktion tippen Sie erneut auf den (violetten) Kanal.

HINWEIS

Üblicherweise werden die einzelnen Parts auf den folgenden Kanälen aufgezeichnet.

- **Kanäle 1–4:** Tastatur-Parts (Right 1, Left, Right 2, Right 3)
- **Kanäle 5–8:** Multi-Pad-Parts
- **Kanäle 9–16:** Style-Parts

HINWEIS

Im Mixer-Display können Sie die einzelnen Kanäle ein-/ausschalten.

Voices der einzelnen Kanäle ändern:

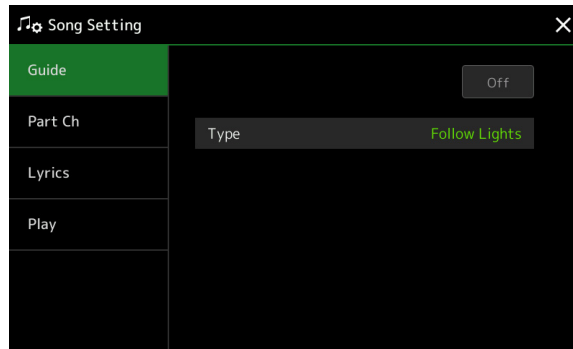
Tippen Sie auf das Instrumentensymbol unterhalb des gewünschten Kanals, um die Anzeige für die Voice-Auswahl aufzurufen, und wählen Sie dann die gewünschte Voice aus.

Einstellungen für die Song-Wiedergabe

Es gibt viele Einstellmöglichkeiten für die Song-Wiedergabe. Die Einstellung erfolgt im Display [MENU] → [Song Setting].

HINWEIS

Das Display kann auch über [Menu] vom Song-Player- oder vom Voice-Selection-Display aus aufgerufen werden.



Guide – Spiel- und Gesangsübungen mit Hilfe der Guide-Funktion

Durch die Guide-Funktion zeigt das Instrument in der Notendarstellung den Zeitpunkt der zu spielenden Noten an, um das Lernen zu vereinfachen. Wenn Sie mit einem angeschlossenen Mikrofon zu einem MIDI-Song singen und spielen, können Sie das Timing der MIDI-Song-Wiedergabe gemäß Ihrem Gesang manuell über die Tastatur einstellen.

- 1 Wählen Sie einen MIDI-Song aus, und rufen Sie das Score-Display auf (Seite 59).
- 2 Die Guide-Einstellungen erfolgen in dem Display, das über [MENU] → [Song Setting] → [Guide] aufgerufen wird.

On/Off	Schalten Sie dies ein (On), um die Guide-Funktion zu verwenden. Die Funktion lässt sich auch im „Play Setting“-Fenster des Score-Displays ein-/ausschalten (Seite 59).
Type	Bestimmt die Guide-Methode. Guide-Menü zum Üben auf der Tastatur <ul style="list-style-type: none">• Follow Lights: Wenn diese Funktion ausgewählt wird, schaltet die Song-Wiedergabe auf Pause, und wartet darauf, dass Sie die Noten richtig spielen. Werden die richtigen Noten gespielt, wird die Song-Wiedergabe fortgesetzt. Follow Lights wurde für die Clavinova-Serie von Yamaha entwickelt. Diese Funktion („Den Lichtern folgen“) wird zu Übungszwecken verwendet; dabei zeigen in die Tastatur integrierte Lämpchen an, welche Noten gespielt werden müssen. Der PSR-SX900/SX700 ist zwar nicht mit diesen Anzeigen ausgestattet, aber Sie können dieselbe Funktion verwenden, wenn Sie den Anzeigen in der abgebildeten Notation mit der Song-Score-Funktion folgen.• Any Key: Mit dieser Funktion („Beliebige Taste“) können Sie die Melodie eines Songs spielen, indem Sie eine beliebige Taste im Rhythmus des Songs drücken. Die Song-Wiedergabe hält an und wartet darauf, dass Sie irgendeine Taste anschlagen. Schlagen Sie einfach eine Taste auf der Tastatur an, und die Song-Wiedergabe wird fortgesetzt.• Your Tempo: Entspricht Follow Lights, nur dass die Song-Wiedergabe dem von Ihnen gespielten Tempo anpasst. Guide-Menü für Gesangsübungen <ul style="list-style-type: none">• Karao-Key: Mit dieser Funktion („Karaoke-Taste“) können Sie das Timing der Song-Wiedergabe mit nur einem Finger steuern, während Sie dazu singen. Das ist praktisch, wenn Sie zu Ihrem eigenen Spiel singen. Die Song-Wiedergabe hält an und wartet darauf, dass Sie singen. Spielen Sie einfach irgendeine Taste auf der Tastatur (es wird dabei kein Klang erzeugt), und die Song-Wiedergabe wird fortgesetzt.

- 3** Kehren Sie zum Score-Display zurück, indem Sie mehrfach die Taste [EXIT] drücken, falls erforderlich.
- 4** Drücken Sie die SONG MIDI-Taste [▶/II] (PLAY/PAUSE), um die Wiedergabe zu starten. Üben Sie Ihr Tastaturspiel oder Ihren Gesang, je nach dem in Schritt 2 ausgewählten Guide-Typ.
- 5** Spielen Sie zur Song-Wiedergabe auf dem Instrument.

 **HINWEIS**

Die Guide-Einstellungen können als Teil der Song-Daten gespeichert werden (Seite 73). Beim nächsten Auswählen des gespeicherten Songs werden auch die entsprechenden Guide-Einstellungen aufgerufen.

Part Ch

Right	Legt fest, welcher Kanal dem Part für die rechte Hand zugewiesen ist.
Left	Legt fest, welcher Kanal dem Part für die linke Hand zugewiesen ist.
Auto Set	Wenn eingeschaltet („On“), werden die MIDI-Kanäle für die Parts der rechten und linken Hand automatisch entsprechend der Vorprogrammierung in den kommerziell erhältlichen Song-Daten festgelegt. Normalerweise sollte diese Option aktiviert sein („On“).

Lyrics

Language	Bestimmt die Sprache der angezeigten Liedtexte. <ul style="list-style-type: none"> • Auto: Wenn die Sprache in den Song-Daten angegeben ist, werden die Song-Texte entsprechend dargestellt. Falls die Song-Daten keine Sprache enthalten, verhält sich dieser Parameter wie bei der Einstellung „International“ (siehe unten). • International: Behandelt die angezeigten Song-Texte als westliche Sprache. • Japanese: Behandelt die angezeigten Song-Texte entsprechend der japanischen Sprache.
----------	---

Play

Phrase Mark Repeat	Eine „Phrase Mark“ (Phrasenmarkierung) ist ein vorprogrammiertes Event in manchen Song-Daten, das einen bestimmten Zeitabschnitt (eine Anzahl von Takten) im Song bezeichnet. Wenn eingeschaltet („On“), wird der Abschnitt, der zur entsprechenden Nummer der Phrasenmarkierung gehört, wiederholt abgespielt. Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn ein MIDI-Song mit Phrasenmarkierungen gewählt ist.
Quick Start	Bei einigen im Handel erhältlichen MIDI-Song-Daten wurden bestimmte, den MIDI-Song betreffende Einstellungen (z. B. Voice-Auswahl, Lautstärke usw.) im ersten Takt, aber vor den eigentlichen Notendaten aufgenommen. Wenn die Schnellstart-Funktion (Quick Start) eingeschaltet ist („On“), werden vom Instrument alle Anfangsdaten, die keine Noten sind, mit der höchstmöglichen Geschwindigkeit gelesen. Anschließend erfolgt die Rückkehr auf das korrekte Tempo für die erste Note im Song. Dies ermöglicht den schnellstmöglichen Start der Wiedergabe mit einer minimalen Pause zum Lesen der Daten.
Song Previous Type	Bestimmt das Verhalten, wenn Sie die SONG-Taste [◀◀] (PREV) drücken. <ul style="list-style-type: none"> • Previous Song: Wenn die Wiedergabeposition in Nähe des Song-Anfangs ist, wechselt diese zum vorherigen Song im gleichen Ordner. In anderen Fällen wird hiermit die Wiedergabeposition zurück zum Song-Anfang gesetzt. • Song Top Only: Die Wiedergabeposition wird nur an den Song-Anfang zurückgesetzt, nicht zum vorherigen Song.
MIDI Song Fast Forward Type	Legt die Art des Vorspulens fest für den Fall, dass während der MIDI-Song-Wiedergabe die Taste [NEXT] gedrückt wird (▶▶). <ul style="list-style-type: none"> • Jump: Durch Drücken der Taste [NEXT] (▶▶) wird die Wiedergabeposition zum nächsten Takt verschoben, ohne dass dazwischen liegende Noten gespielt werden. Wenn Sie die [NEXT]-Taste (▶▶) gedrückt halten, wird fortlaufend vorgespult. • Scrub: Drücken und Halten der Taste [NEXT] (▶▶) spielt den MIDI-Song mit hoher Geschwindigkeit ab.
Style Synchro Stop	Bestimmt, ob die Style-Wiedergabe stoppt, wenn die MIDI-Song-Wiedergabe gestoppt wird.
Multi Pad Synchro Stop	Bestimmt, ob die wiederholte Wiedergabe eines Multi-Pads stoppt, wenn die MIDI-Song-Wiedergabe gestoppt wird.

Inhalt

MIDI-Song-Aufnahme – Überblick	67
Jeden Kanal einzeln aufzeichnen (Echtzeitaufnahme)	69
Neuaufzeichnung eines bestimmten Abschnitts – Punch In/Out (Echtzeitaufnahme).....	71
Aufnehmen von Panel Setups in einem Song	73
Bearbeiten von Kanal-Events bestehender Song-Daten	74
• Die Funktionen im Einzelnen	75
Schrittweise Aufnahme / Bearbeiten von Songs (Step Edit)	77
• Grundsätzliches Vorgehen bei der Einzelschrittaufnahme/-bearbeitung	77
• Aufnehmen von Melodien per Einzelschrittaufnahme	78
• Aufzeichnen von Akkord-/Section-Wechsel-Events per Einzelschrittaufnahme.....	81
• Bearbeiten bestimmter MIDI-Events aufgenommener Daten	83
• Song-Positionsmarken bearbeiten.....	85

MIDI-Song-Aufnahme – Überblick

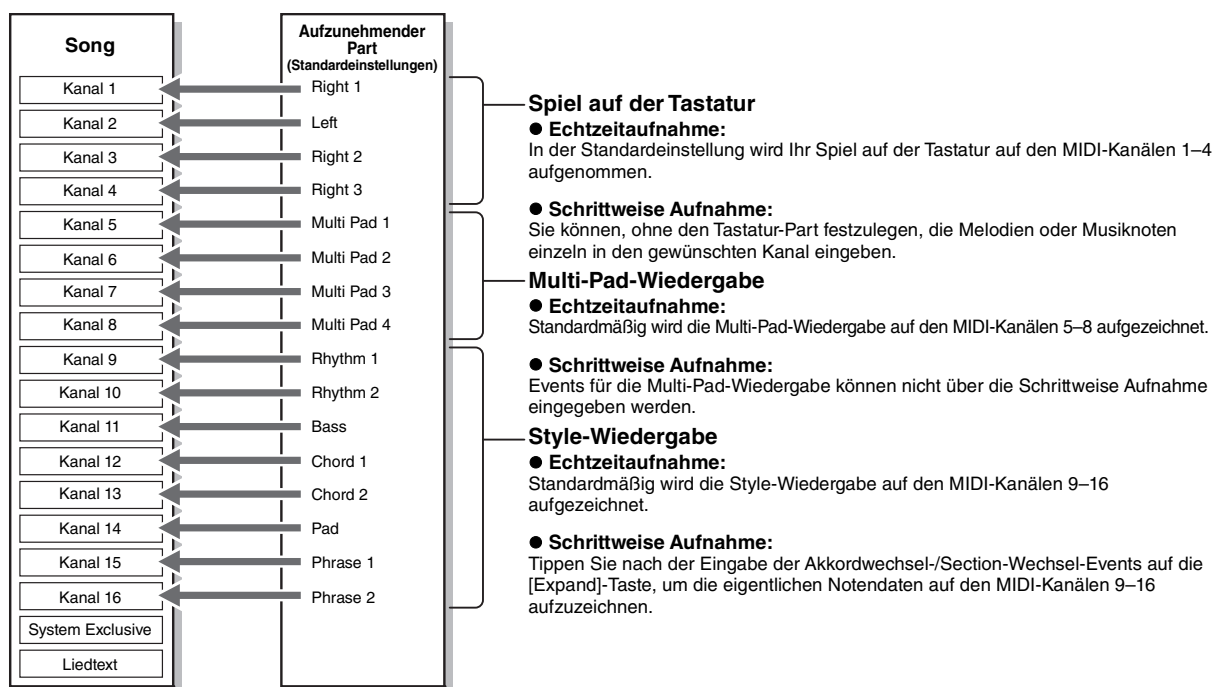
Im Benutzerhandbuch erfahren Sie, wie Sie durch Aufnahme Ihres Spiels auf der Tastatur und ohne Kanaleinstellung einen eigenen MIDI-Song erstellen können („Quick Recording“; Schnellaufnahme). In diesem Referenzhandbuch erfahren Sie, wie Sie einen eigenen Song durch Aufnehmen Ihres Tastaturspiels auf einem bestimmten Kanal oder durch schrittweises Eingeben einzelner Noten („Multi Recording“) erstellen und einen bestehenden Song durch Bearbeitung einzelner Parameter verbessern können.

■ Echtzeit- und Einzelschrittaufnahme

Für das Erstellen eines MIDI-Songs stehen zwei Aufnahmemethoden zur Verfügung. Bei der Echtzeitaufnahme zeichnet dieses Instrument die Spieldaten auf, während sie gespielt werden. Mit der Einzelschrittaufnahme können Sie Ihre Musik zusammensetzen, indem Sie sie Event für Event „aufschreiben“.

■ Struktur der MIDI-Song-Daten

Ein MIDI-Song besteht aus 16 MIDI-Kanälen. Daten für einen MIDI-Song können Sie erzeugen, indem Sie Ihr Spiel auf einem/mehreren bestimmten Kanal/Kanälen in Echtzeit oder mit der Einzelschrittmethod aufnehmen.



Audiodaten wie Rhythmuskanäle, die mittels Audiodaten von Audio-Link-Multi-Pads erstellt wurden, sowie Audiodateien, lassen sich nicht als MIDI-Songs aufzeichnen.

■ Display-Struktur für das MIDI Multi Recording

Das MIDI-Multi-Recording-Display ist das Portal-Display für das Multi Recording und lässt sich über [RECORDING] → MIDI [Multi Recording] aufrufen.



①	Save	Zum Speichern des bearbeiteten Songs.
②	Step Edit	Zum Erstellen oder Bearbeiten eines Songs mit Schrittweiser Aufnahme (Step Recording). Näheres siehe Seite 77 .
③	Setup	Zum Auswählen der Bedienfeldeinstellungen, die am Anfang eines Songs aufgezeichnet werden sollen. Näheres siehe Seite 73 .
④	New	Zum Aufrufen eines leeren (neuen) Songs.
⑤	Menu	Zum Aufrufen des Mixer-Displays oder Einstellen der Wiedergabelautstärke des in Aufnahme befindlichen Songs und zum Einstellen der Lautstärkeverhältnisse beim Aufnehmen weiterer Kanäle.
⑥	Song-Name	Zeigt den Namen des aktuellen Songs an. Durch Antippen wird das Display für die Auswahl eines MIDI-Songs aufgerufen.
⑦	Takt. Schlag	Zeigt die aktuelle Taktnummer und die Schlagnummer an.
⑧	Rec-Modus	Zeigt den Aufnahmemodus an (Seite 71), der in dem Display eingestellt werden kann, das beim Antippen dieses Symbols erscheint.
⑨	Metronom	Schaltet das Metronom ein oder aus.
⑩	Kanäle	Zur Angabe der zu bearbeitenden Kanäle.
⑪	Song-Steuerung	Zur Steuerung der Song-Wiedergabe oder -Aufnahme.
⑫	Funktionen	Zur Bearbeitung der Events dieses Kanals. Näheres siehe Seite 74 .

- Das MIDI-Multi-Recording-Display lässt sich auch über [MENU] → [Song Recording] → MIDI [Multi Recording] aufrufen.
- Durch Aufrufen des Aufnahmemodus wird die MIDI-Song-Auswahl im Song-Playback-Display zurückgesetzt, und es kann kein MIDI-Song ausgewählt werden.
- Wenn Sie bereits vorhandene Daten überschreiben, kann die Style-Retrigger-Funktion ([Seite 119](#)) nicht verwendet werden.

Jeden Kanal einzeln aufzeichnen (Echtzeitaufnahme)

Bei der MIDI-Aufnahme können Sie einen MIDI-Song erstellen, der aus 16 Kanälen besteht, indem Sie Ihr Spiel auf einzelnen Kanälen aufzeichnen. Bei der Aufnahme eines Klavierstücks können Sie zum Beispiel den Part der rechten Hand auf Kanal 1 aufzeichnen und dann den Part der linken Hand auf Kanal 2, so dass Sie das vollständige Stück aufnehmen können, welches mit beiden Händen gleichzeitig schwer zu spielen wäre. Um beispielsweise ein Spiel mit Style-Wiedergabe aufzunehmen, nehmen Sie die Style-Wiedergabe auf den Kanälen 9–16 auf und zeichnen dann die Melodien auf Kanal 1 auf, während Sie die bereits aufgezeichnete Style-Wiedergabe anhören. Auf diese Weise können Sie einen ganzen Song erstellen, der live schwierig, wenn nicht gar unmöglich zu spielen wäre.

1 Rufen Sie über [RECORDING] → MIDI [Multi Recording] das MIDI-Multi-Recording-Display für die MIDI-Mehrsपुरaufnahme auf.

Es wird automatisch ein leerer Song für die Aufnahme eingestellt, und der Song-Name im Multi-Recording-Display wird auf „New Song“ (Neuer Song) eingestellt.



2 Wenn Sie einen bestehenden Song neu aufnehmen möchten, wählen Sie den gewünschten Song aus, indem Sie den Song-Namen antippen, und drücken Sie dann die [EXIT]-Taste, um in das Multi-Recording-Display zurückzukehren.

Wenn Sie einen Song völlig neu aufzeichnen wollen, überspringen Sie diesen Schritt.

3 Tippen Sie auf das Instrument-Symbol des Zielkanals, um das Fenster mit den Part-Einstellungen zu öffnen, und geben Sie dann den aufzunehmenden Part aus.

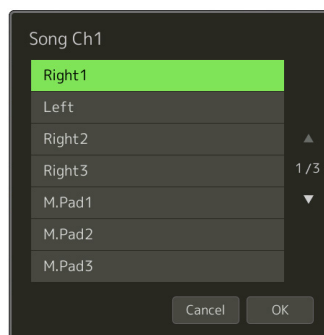
Durch Antippen von [OK] leuchtet [Rec] beim Zielkanal automatisch auf, und der Kanal wird in Aufnahmebereitschaft versetzt.

ACHTUNG

Zuvor aufgenommene Daten werden überschrieben (gelöscht), wenn Sie Kanäle mit bestehenden Daten auf [Rec] schalten.

HINWEIS

Wenn Sie die Aufnahme abbrechen wollen, tippen Sie auf [●] (Rec) im Display, bevor Sie mit Schritt 4 fortfahren, und drücken Sie dann die Taste [EXIT], um den Aufnahmemodus zu verlassen.



Wenn Sie die anderen Kanäle während der Aufnahme ein- oder ausschalten möchten, tippen Sie auf die Kanalnummer des jeweiligen Kanals.

4 Spielen Sie auf der Tastatur, um die Aufnahme zu starten.

Sie können die Aufnahme auch starten, indem Sie auf [●] (Rec) oder [▶/II] (Play/Pause) tippen.

Bei Aufnahme in einem Song mit bestehenden Daten können Sie bereits aufgezeichnete Kanäle ein- oder ausschalten.



5 Sobald Ihr Spiel beendet ist, tippen Sie auf [■] (Stopp), um die Aufnahme zu beenden.

6 Zum Anhören des aufgezeichneten Spiels tippen Sie auf [▶/II] (Play/Pause).

7 Zeichnen Sie Ihr Spiel auf einem anderen Kanal auf, indem Sie die Schritte 3–6 wiederholen.

8 Tippen Sie auf (Speichern), um das aufgenommene Spiel zu speichern.

ACHTUNG

Der aufgezeichnete Song geht verloren, wenn Sie auf einen anderen Song umschalten oder das Instrument ausschalten, ohne den Speichervorgang auszuführen.

Neuaufzeichnung eines bestimmten Abschnitts – Punch In/Out (Echtzeitaufnahme)

Um eine bestimmte Passage eines bereits aufgezeichneten MIDI-Songs neu aufzunehmen, verwenden Sie die Funktion Punch In/Out. Mit dieser Methode werden nur die Daten zwischen dem Punch-In-Punkt und dem Punch-Out-Punkt durch die neu aufgenommenen Daten überschrieben. Bedenken Sie, dass die Noten vor und nach den Punch-In/Out-Punkten nicht überschrieben werden, und Sie können hören, dass sie ganz normal abgespielt werden, um Sie in die Aufnahme hinein- und herauszuleiten.

- 1 Wählen Sie im MIDI-Multi-Recording-Display einen neu aufzunehmenden Song aus, und drücken Sie dann die [EXIT]-Taste, um in das Multi-Recording-Display zurückzukehren.



- 2 Tippen Sie auf [Start/Stop], um das Display für die Bedienung aufzurufen.

- 3 Stellen Sie die verschiedenen Parameter ein, um festzulegen, wie eine Aufnahme gestartet/gestoppt werden soll, oder wo die Punch-In/Out-Positionen sein sollen.

HINWEIS


Die hier gezeigten Parameter können nicht während der Aufnahme eingestellt werden.

Rec Start	<p>Bestimmt das Verhalten bei Aufnahmebeginn.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Normal: Die Aufnahme beginnt mit dem Überschreibvorgang, wenn die Song-Wiedergabe im MIDI-Multi-Recording-Display mit [▶/] (Play/Pause) gestartet wird, oder wenn Sie im Bereitschaftsmodus des Synchronstarts auf der Tastatur spielen. • First Key On: Der Song wird normal abgespielt, und die überschreibende Aufnahme beginnt, sobald Sie auf der Tastatur spielen. • Punch In At: Der Song wird normal abgespielt bis zum Beginn des hier angegebenen Taktes („Bar“), wo dann der Überschreibvorgang beginnt.
Rec Stop	<p>Legt das Verhalten am Ende der Aufnahme fest, d. h. was mit den Daten nach dem Stoppen der Aufnahme passieren soll.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Replace All: Löscht alle Daten nach dem Punkt, an dem die Aufnahme beendet wird. • Punch Out: Die Song-Position, an der die Aufnahme gestoppt wird, wird als Punch-Out-Punkt definiert. Durch diese Festlegung werden alle Daten hinter dem Punkt, an dem die Aufnahme beendet wurde, erhalten. • Punch Out At: Der Überschreibvorgang wird bis zum hier angegebenen Takt („Bar“) fortgesetzt. Dort wird die Aufnahme beendet, und der Song läuft normal weiter. Durch diese Festlegung bleiben alle Daten nach dem Punkt, an dem die Aufnahme beendet wurde, erhalten.
Punch In/Out per Pedal	<p>Wenn hier „On“ eingestellt ist, können Sie den Punch-In- und Punch-Out-Punkt mit Fußpedal 2 steuern. Während der Wiedergabe eines Songs können Sie durch Drücken (und Halten) von Fußpedal 2 die Punch-In-Aufnahme starten und sie durch Loslassen des Pedals beenden (Punch Out). Sie können Fußpedal 2 bei der Wiedergabe beliebig oft treten und loslassen. Indem Sie die Funktion „Pedal Punch In/Out“ einschalten („On“), heben Sie die aktuelle Funktionszuweisung für das mittlere Pedal auf.</p> <p> HINWEIS</p> <p>Die Pedalfunktion Punch In/Out kann je nach dem an das Instrument angeschlossenen Pedal verschiedene Ergebnisse liefern. Um dies zu beheben, können Sie probierhalber die Polarität des Pedals umkehren (Seite 111).</p>

4 Tippen Sie im MIDI-Multi-Recording-Display bei dem neu aufzunehmenden Kanal auf [Rec], so dass er eingeschaltet ist.

5 Tippen Sie auf [▶/II] (Play/Pause), um die Aufnahme zu starten.

Spielen Sie ab dem in Schritt 3 angegebenen Punch-In-Punkt auf der Tastatur, um die eigentliche Aufzeichnung zu starten. Hören Sie auf zu spielen, sobald der in Schritt 3 angegebene Punch-Out-Punkt erreicht ist.

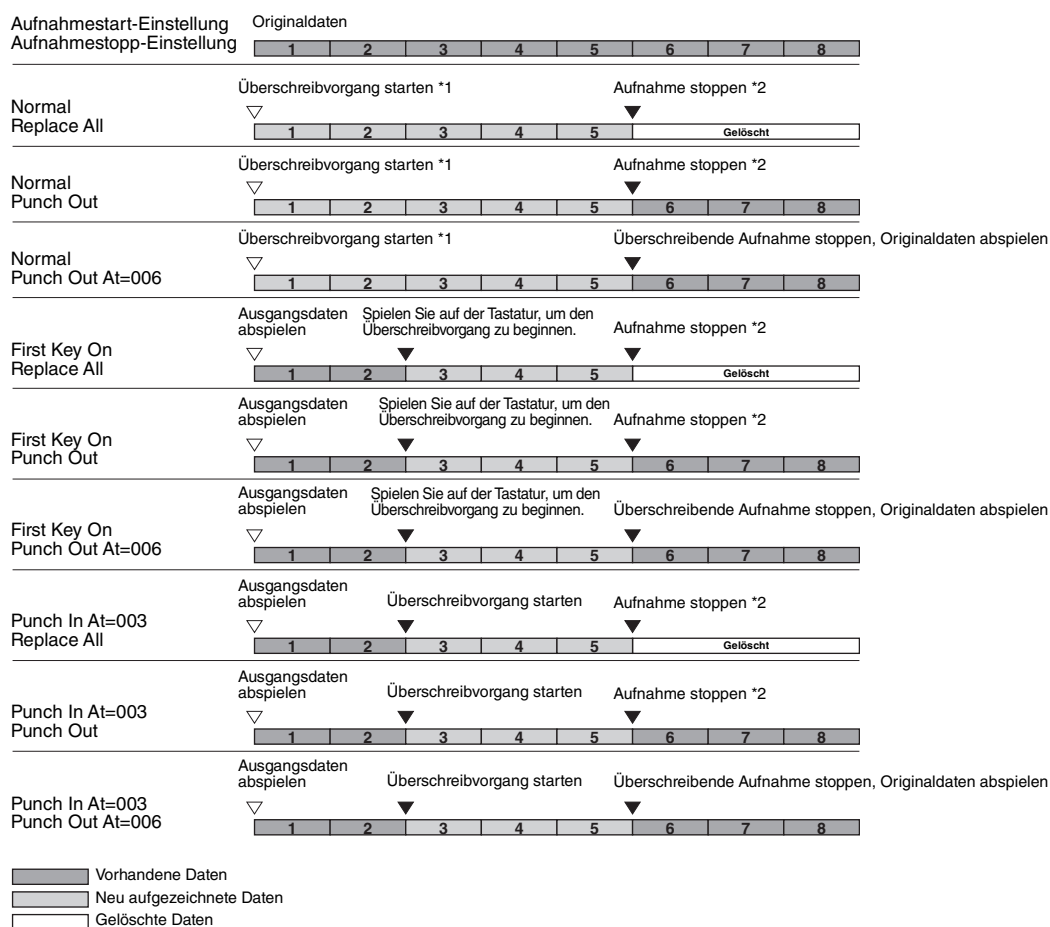
6 Tippen Sie auf  (Speichern), um das aufgenommene Spiel zu speichern.

ACHTUNG

Die aufgenommenen Song-Daten gehen verloren, wenn Sie auf einen anderen Song umschalten, oder wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne vorher gespeichert zu haben.

Beispiele für die Neuaufzeichnung mit verschiedenen Punch-In/Out-Einstellungen

Dieses Instrument bietet verschiedene Möglichkeiten, die Punch-In/Out-Funktion zu nutzen. Die nachfolgenden Abbildungen zeigen mehrere Situationen, in denen ausgewählte Takte in einer 8-taktigen Phrase neu aufgenommen werden.



*1 Um das Überschreiben der Takte 1–2 zu vermeiden, beginnen Sie die Aufnahme bei Takt 3.


*2 Tippen Sie am Ende von Takt 5 auf [●] (Rec), um die Aufnahme zu stoppen.

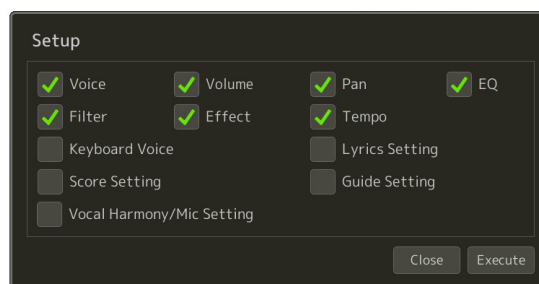
Aufnehmen von Panel Setups in einem Song


Die aktuellen Einstellungen des Mixer-Displays und andere Bedienfeldeinstellungen können am Song-Anfang als Setup-Daten gespeichert werden. Diese Mixer- und Bedienfeldeinstellungen werden automatisch abgerufen, wenn die Song-Wiedergabe gestartet wird.

- 1 Wählen Sie im MIDI-Multi-Recording-Display einen Song aus, dessen Bedienfeldeinstellungen Sie aufnehmen möchten, und drücken Sie dann die [EXIT]-Taste, um in das Multi-Recording-Display zurückzukehren.



- 2 Tippen Sie auf die [■] (Stop), um die Song-Position an den Song-Anfang zu verschieben.
- 3 Tippen Sie auf  (Setup), um das Setup-Fenster anzuzeigen.
- 4 Kreuzen Sie diejenigen Wiedergabemerkmale und -funktionen an, die mit dem ausgewählten Song automatisch aufgerufen werden sollen.



- 5 Tippen Sie auf [Execute], um die Daten aufzuzeichnen, und tippen Sie dann auf [Close].
- 6 Tippen Sie auf  (Speichern), um den Speichervorgang auszuführen.

ACHTUNG

Die bearbeiteten Song-Daten gehen verloren, wenn Sie auf einen anderen Song umschalten, oder wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne vorher gespeichert zu haben.

Bearbeiten von Kanal-Events bestehender Song-Daten

Mit den Funktionen unten rechts im MIDI-Multi-Recording-Display können Sie einen bestimmten Kanal der bestehenden Song-Daten korrigieren oder konvertieren.

- 1 Wählen Sie im MIDI-Multi-Recording-Display einen zu bearbeitenden Song aus, und drücken Sie dann die [EXIT]-Taste, um in das Multi-Recording-Display zurückzukehren.



- 2 Tippen Sie auf die gewünschte Funktion und bearbeiten Sie die Parameter.

Um die Funktion zu verlassen und eine andere auszuwählen, tippen Sie erneut auf die Funktion. Näheres zu den Funktionen und den möglichen Einstellungen finden Sie auf [Seite 75](#).

- 3 Tippen Sie auf [Execute], um die Änderungen der aktuellen Funktion zu übernehmen.

Nach Ausführung des Vorgangs ändert sich die Beschriftung der Taste in [Undo] (Rückgängig). Mit dieser Taste können Sie die ursprünglichen Daten wiederherstellen, wenn Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind. Die Undo-Funktion hat nur eine Ebene, d. h. nur die zuletzt ausgeführte Aktion kann rückgängig gemacht werden.

- 4 Tippen Sie auf  (Speichern), um den Speichervorgang auszuführen.

ACHTUNG

Die bearbeiteten Song-Daten gehen verloren, wenn Sie auf einen anderen Song umschalten, oder wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne vorher gespeichert zu haben.

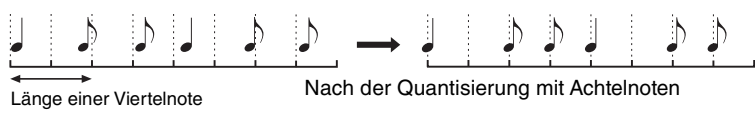

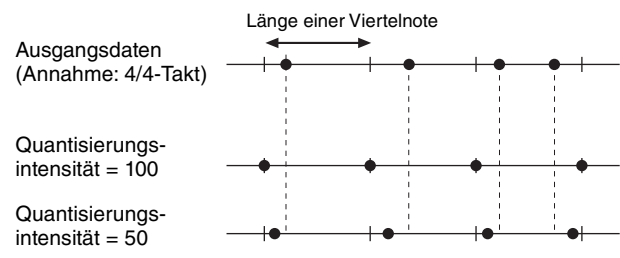
Die Funktionen im Einzelnen

Quantize

Mit der Quantize-Funktion können Sie das Timing aller Noten eines Kanals korrigieren. Wenn Sie zum Beispiel die nachstehende musikalische Phrase aufnehmen, könnte es sein, dass Sie diese nicht mit absoluter Präzision spielen und Ihr Spiel leicht vor oder hinter dem präzisen Timing liegt. Die Quantize-Funktion ist ein bequemer Weg, dies zu korrigieren.



Tippen Sie auf [Select] (Auswählen) unter dem Instrumentsymbol des Kanals, der quantisiert werden soll, und bearbeiten Sie dann die Parameter.

<p>Size</p>	<p>Dient der Auswahl des Quantisierungswerts (Auflösung). Um optimale Resultate zu erhalten, sollten Sie den Quantisierungswert auf den kleinsten Notenwert des Kanals setzen. Wenn zum Beispiel Achtelnoten des Kanals die kürzesten sind, sollten Sie als Quantisierungswert die Achtelnote wählen.</p>  <p>Einstellungen:</p> <p>  </p> <p>Die drei mit Sternchen (*) markierten Quantize-Einstellungen sind besonders praktisch, da hierdurch zwei verschiedene Notenwerte gleichzeitig quantisiert werden können. Wenn zum Beispiel im selben Kanal Achtelnoten und Achteltriolen vorkommen, werden bei Quantisierung nur der Achtelnoten alle Noten im Kanal gleichmäßig zu Achtelnoten quantisiert, wodurch der Trioleneffekt völlig eliminiert würde. Wenn Sie jedoch den Quantisierungswert Achtelnote + Achteltriole verwenden, werden beide Notenwerte korrekt quantisiert.</p>
<p>Strength</p>	<p>Legt den prozentualen Grad der Quantisierung fest. Eine Einstellung von 100 % bewirkt ein exaktes Timing. Ist der ausgewählte Wert kleiner als 100%, werden die Noten nur um den angegebenen Prozentsatz auf die entsprechenden Taktschläge zu bewegt. Durch die Auswahl eines Quantize-Werts von weniger als 100% fühlt die Aufnahme sich gewissermaßen „menschlich“ an.</p> 

Delete

Sie können die Daten eines angegebenen Song-Kanals löschen. Tippen Sie bei dem Kanal, dessen Daten Sie löschen möchten, auf [Delete], um die Funktion einzuschalten, und tippen Sie dann auf [Execute], um die Daten tatsächlich zu löschen.

Mix

Mit dieser Funktion können Sie die Daten von zwei Kanälen mischen und das Ergebnis auf einem anderen Kanal ablegen. Tippen Sie auf einen der folgenden Menüeinträge, und tippen Sie dann auf das Instrumentsymbol oder das Feld darunter für den gewünschten Kanal.

Source 1	Bestimmt einen der zu mischenden MIDI-Kanäle (1–16). Alle MIDI-Ereignisse des hier angegebenen Kanals werden auf den Zielkanal kopiert.
Source 2	Bestimmt einen der zu mischenden MIDI-Kanäle (1–16). Nur die Noteneignisse des hier angegebenen Kanals werden auf den Zielkanal kopiert.
Destination	Legt den Zielkanal fest, auf dem das Mischergebnis abgelegt wird.

Copy

Mit dieser Funktion können Sie die Daten eines Kanals auf einen anderen kopieren. Tippen Sie auf einen der folgenden Menüeinträge, und tippen Sie dann auf das Instrumentsymbol oder das Feld darunter für den gewünschten Kanal.

Source	Bestimmt den zu kopierenden MIDI-Kanal (1–16). Alle MIDI-Ereignisse des hier angegebenen Kanals werden auf den Zielkanal kopiert.
Destination	Legt den Zielkanal fest, auf dem das Kopierergebnis abgelegt wird.

Transpose

Mit dieser Funktion können Sie die auf einzelnen Kanälen aufgezeichneten Daten in Halbtonschritten um maximal zwei Oktaven nach oben oder unten transponieren. Tippen Sie auf das Feld unter dem Instrumentsymbol des Kanals, der transponiert werden soll, und bearbeiten Sie dann den Wert. Wenn Sie alle Kanäle gleichzeitig auf denselben Wert transponieren möchten, verwenden Sie das folgende Menü.

All +	Erhöht den Transponierungswert für alle Kanäle um 1.
All –	Verringert den Transponierungswert für alle Kanäle um 1.

HINWEIS

Achten Sie darauf, nicht die Kanäle 9 und 10 zu transponieren. Im Allgemeinen sind diesen Kanälen Schlagzeug-Sets zugeordnet. Wenn Sie die Kanäle von Schlagzeug-Sets transponieren, ändern sich die gespielten Instrumente, die jeder Taste zugewiesen sind.

HINWEIS

Wenn Sie die Daten so hören möchten, wie sie aktuell eingestellt sind, geben Sie sie wieder, bevor Sie [Execute] drücken. Durch Antippen von [Execute] wird die Tonhöhe transponiert, und der Wert wird zugleich auf 0 zurückgesetzt, so dass Sie wenn nötig weiter transponieren können.

Schrittweise Aufnahme / Bearbeiten von Songs (Step Edit)

Dieser Abschnitt zeigt, wie mit der Step-Edit-Funktion ein neuer Song erstellt oder ein bestehender Song bearbeitet werden kann.

Grundsätzliches Vorgehen bei der Einzelschrittaufnahme/-bearbeitung

Dieser Abschnitt behandelt die Bedienungsgrundlagen der Einzelschrittaufnahme.

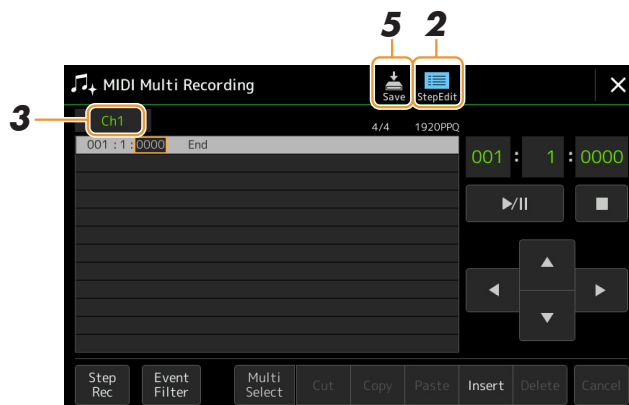
1 Rufen Sie über [RECORDING] → MIDI [Multi Recording] das MIDI-Multi-Recording-Display für die MIDI-Mehrschrittaufnahme auf.

Es wird automatisch ein leerer Song für die Aufnahme eingerichtet, und der Song-Name im Multi-Recording-Display wird auf „NewSong“ eingestellt. Wenn Sie einen bestehenden Song neu aufnehmen möchten, wählen Sie den gewünschten Song aus, indem Sie den Song-Namen antippen.

2 Tippen Sie auf (Step Edit) oben im Display, um das Step-Edit-Display aufzurufen.

HINWEIS

Zur Rückkehr zum MIDI-Multi-Recording-Display tippen Sie auf [StepEdit] im Step-Edit-Display.



3 Berühren Sie [Ch1] oben links in diesem Display, um einen Kanal aus Aufnahmeziel auszuwählen.

- Wenn Sie Ihr Tastaturspiel aufnehmen möchten, wählen Sie einen der Kanäle „Ch1“–„Ch8“. Wenn Sie nicht vorhaben, in dem Song mit Style-Wiedergabe zu arbeiten, kann auch „Ch9“–„Ch16“ ausgewählt werden.
- Wenn Sie die systemexklusiven Daten bearbeiten möchten, wählen Sie „SysEx“.
- Wenn Sie den Liedtext bearbeiten möchten, wählen Sie „Lyrics“.
- Wenn Sie eine Style-Wiedergabe (Akkordwechsel- und Section-Wechsel-Events) aufzeichnen möchten, wählen Sie „Chord“.

4 Nehmen Sie entsprechend Ihrer Auswahl in Schritt 3 die Einzelschrittaufnahme oder Datenbearbeitung vor.

- **Wenn einer der Kanäle „Ch1“–„Ch16“ ausgewählt ist:**

Anweisungen zum Bearbeiten bereits aufgezeichneter Daten finden Sie auf [Seite 83](#).

Um Anweisungen zur Eingabe von Melodien per Einzelschrittaufnahme zu erhalten, berühren Sie [Step Rec] unten links im Display, und lesen Sie dann auf [Seite 78](#) weiter.

- **Wenn „SysEx“ ausgewählt ist:**

Bearbeiten Sie anhand der Erläuterungen auf [Seite 83](#) die bereits aufgezeichneten Daten. Die Einzelschrittaufnahme ist nicht verfügbar.

- **Wenn „Lyrics“ ausgewählt ist:**

Bearbeiten Sie anhand der Erläuterungen auf [Seite 83](#) die bereits aufgezeichneten Daten. Die Einzelschrittaufnahme ist nicht verfügbar.

- **Wenn „Chord“ ausgewählt ist:**

Anweisungen zum Bearbeiten bereits aufgezeichneter Daten finden Sie auf [Seite 83](#).

Um Anweisungen zur Eingabe von Akkord-/Section-Wechsel-Events für die Style-Wiedergabe per Einzelschrittaufnahme zu erhalten, berühren Sie [Step Rec], und lesen Sie dann auf [Seite 81](#) weiter.

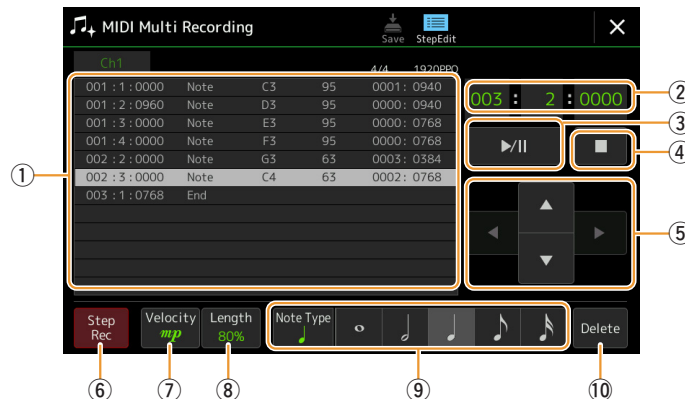
5 Tippen Sie auf (Speichern), um den erzeugten Song zu speichern.

ACHTUNG

Die erzeugten Song-Daten gehen verloren, wenn Sie auf einen anderen Song umschalten, oder wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne vorher gespeichert zu haben.

Aufnahmen von Melodien per Einzelschrittaufnahme

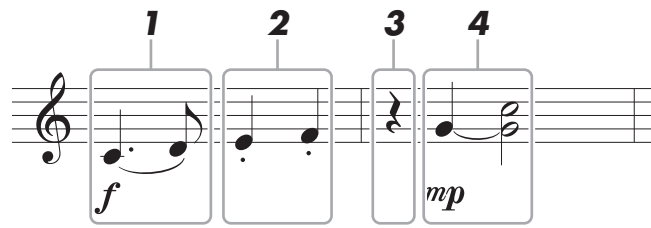
Die Erläuterungen hier gelten, wenn in Schritt 4 auf Seite 77 einer der Kanäle „Ch1“–„Ch16“ ausgewählt wurde. Wenn [Step Rec] unten links im Display eingeschaltet ist, können Sie die Noten mit Hilfe der nachstehenden Beidenelemente einzeln eingeben.



Bezeichnungen und Funktionen der Bedienelemente

①	Event-Liste	Zeigt Events wie zum Beispiel Noten- und Voice-Auswahl an, die eingegeben wurden. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 83.
②	Song-Position (Takt: Schlag: Clock-Impuls)	Zeigt die aktuelle Song-Position an. Von Ihnen eingegebene Events wie Noten- und Voice-Auswahl werden an der hier angegebenen Position aufgezeichnet. Sie können die aktuelle Position ändern (Takt: Schlag: Clock*) indem Sie das Datenrad verwenden. * Clock: Der Clock-Impuls ist die kleinste Einheit für die Song-Position und die Notenlänge. Eine Viertelnote besteht aus 1.920 Clock-Impulsen.
③	▶/ (Wiedergabe/ Pause)	Hiermit starten oder pausieren Sie den aktuellen Song.
④	■ (Stopp)	Stoppt den aktuellen Song, um zum Song-Anfang zurückzukehren.
⑤	Cursor	Hiermit können Sie die Position des Cursors verschieben.
⑥	Step Rec	(Einzelschrittaufnahme) Wenn eingeschaltet, wird das Step-Recording-Display angezeigt, wenn ausgeschaltet, das Step-Edit-Display.
⑦	Velocity	Bestimmt den Velocity-Wert (die Lautstärke) der einzugebenden Note. Die Werte für die Anschlagstärke können im Bereich von 1 bis 127 liegen. Je höher der Wert ist, desto lauter wird der Klang. <ul style="list-style-type: none"> • Kbd.Vel: Tatsächliche Velocity • fff : 127 • ff : 111 • f : 95 • mf : 79 • mp : 63 • p : 47 • pp : 31 • ppp: 15
⑧	Length	Legt die klingende Länge (Gate Time) der einzugebenden Note fest. Tenuto : ██████████ 99% Normal : ██████████ 80% Staccato : ██████████ 40% Staccatissimo : ██████████ 20% Manual: Zum freien Einstellen der Gate-Zeit (Notenlänge). Berühren Sie „Manual“ und schließen Sie das Einblendfenster, indem Sie „OK“ berühren. Stellen Sie dann mit dem Datenrad die Gate-Zeit auf den gewünschten Prozentwert ein.
⑨	Note Type, Notenanzeige	Durch mehrmaliges Berühren von [Note Type] wechselt der an der rechten Seite angezeigte Typ der Notenanzeige in dieser Reihenfolge: normal, punktiert und triolisch. Wählen Sie einen der drei Typen aus, und wählen Sie dann eine der Notenanzeigen aus (schalten Sie sie ein), mit der die nächste Note eingegeben wird. Wenn Sie die ausgewählte Notenanzeige (die eingeschaltet ist) erneut berühren, wird der Rest mit der entsprechenden Länge eingegeben.
⑩	Delete	Löscht die ausgewählten Daten.

Beispiel für Step Recording – Melodien



* Die in der Abbildung dargestellten Zahlen entsprechen den folgenden Einzelschritten.

HINWEIS

Diese Abbildung dient nur als Beispiel. Da die Notendarstellung (Aufruf über [Menu] → [Score]) aus aufgenommenen MIDI-Daten generiert wird, sieht sie eventuell nicht genau so aus wie hier abgebildet. Zeichen und Vortragsangaben werden in den Noten nicht dargestellt, auch wenn Sie sie eingegeben haben.

Dieser Abschnitt beschreibt die Anweisungen zur Eingabe der Melodien im vorstehenden Notenbild per Einzelschrittaufnahme. Beachten Sie, bevor Sie beginnen, die folgenden Punkte:

- Um in Schritt 4 die Note mit dem Haltebogen einzugeben, dürfen Sie bei der Bedienung nicht die Taste loslassen. Führen Sie die Bedienvorgänge aus und lesen Sie sich dabei sorgfältig die Anweisungen durch.
- Bevor Sie wie folgend beschrieben Noten eingeben, drücken Sie eine der Auswahltasten für die VOICE-Kategorie, um das Voice-Auswahldisplay aufzurufen und die gewünschte Voice auszuwählen. Auch wenn sie bereits ausgewählt wurde, müssen Sie dieselbe Voice noch einmal auswählen, um die Voice-Nummer in die Event-Liste einzugeben. Beachten Sie, dass bei der Einzelschrittaufnahme nur Events für Noten und für die Voice-Auswahl eingegeben werden können.

1 Geben Sie die erste und die zweite Note mit Legatobogen ein.

- 1-1** Berühren Sie [Velocity], um „*f*“ auszuwählen.
- 1-2** Tippen Sie auf [Length], um „99% (Tenuto)“ auszuwählen.
- 1-3** Tippen Sie ein- oder zweimal auf [Note Type], um den Typ der punktierten Note aufzurufen.
- 1-4** Tippen Sie auf die punktierte Viertelnote (♩), um sie einzuschalten.
- 1-5** Drücken Sie die Taste C3.

Mit den vorstehenden Bedienvorgängen wurde die erste Note eingegeben. Geben Sie als Nächstes die zweite Note ein.

- 1-6** Tippen Sie ein- oder zweimal auf [Note Type], um die normalen Notenanzeigen aufzurufen.
- 1-7** Tippen Sie auf die Achtelnotenlänge (♪), um sie einzuschalten.
- 1-8** Drücken Sie die Taste D3.

Die erste und die zweite Note werden mit Legatobogen eingegeben.

2 Geben Sie die nächsten Noten mit Staccato ein.

- 2-1** Tippen Sie auf [Length], um „40% (Staccato)“ auszuwählen.
- 2-2** Tippen Sie auf die Viertelnotenlänge (♩), um sie einzuschalten.
- 2-3** Spielen Sie nacheinander die Tasten E3 und F3.

Der erste Takt ist nun vollständig eingegeben.

3 Geben Sie eine Viertelpause ein.

Tippen Sie nur einmal auf die eingeschaltete Viertelpause (♩), um eine Viertelpause einzugeben. Achten Sie darauf, dieselbe (eingeschaltete) Note nicht mehrmals zu berühren. Dies führt dazu, dass mehrere Pausen der entsprechenden Längen eingegeben werden. Pausen werden nicht als solche in der Event-Liste angezeigt, aber Sie können sich vergewissern, ob Pausen eingegeben wurden, indem Sie die Song-Position prüfen.

4 Geben Sie die nächsten Noten ein und fügen Sie einen Haltebogen an.

4-1 Berühren Sie [Velocity], um „*mp*“ auszuwählen.

4-2 Tippen Sie auf [Length], um „80% (Normal)“ auszuwählen.

4-3 Halten Sie die Taste G3 auf der Tastatur gedrückt und tippen Sie auf die Viertelpause (♩).

Lassen Sie G3 noch nicht los. Halten Sie die Taste gedrückt, während Sie die folgenden Schritt ausführen.

4-4 Spielen und halten Sie die Taste G3, und schlagen Sie die Taste C4 an.

Lassen Sie die Tasten G3 und C4 noch nicht los. Halten Sie die Tasten gedrückt, während Sie den folgenden Schritt ausführen.

4-5 Halten Sie die Tasten G3 und C4 gedrückt und tippen Sie auf die halbe Note (♩).

Lassen Sie, nachdem Sie die halbe Note (♩) angetippt haben, die Tasten los.

Der zweite Takt ist nun vollständig eingegeben.

5 Tippen Sie auf [■] (Stop), um zum Song-Anfang zurückzukehren, und hören Sie sich dann den neu eingegebenen Song durch Antippen von [▶/II] (Play/Pause) an.

Aufzeichnen von Akkord-/Section-Wechsel-Events per Einzelschrittaufnahme

Die Erläuterungen hier gelten, wenn in Schritt 4 auf Seite 77 „Chord“ ausgewählt wurde. Wenn [Step Rec] unten links im Display eingeschaltet ist, können Sie die Akkordwechsel-/Section-Wechsel-Events für die Style-Wiedergabe mit Hilfe der nachstehenden Bedienelemente einzeln eingeben.

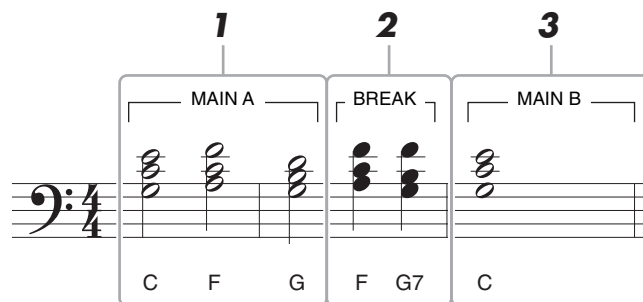


HINWEIS
 (PSR-SX900) Der Audio-Part eines Audio-Styles lässt sich nicht aufnehmen.

Bezeichnungen und Funktionen der Bedienelemente

①	Event-Liste	Zeigt Events wie zum Beispiel Akkord- und Section-Wechsel an, die eingegeben wurden. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 83.
②	Song-Position (Takt: Schlag: Clock)	Zeigt die aktuelle Song-Position an. Von Ihnen eingegebene Events wie Akkord- und Section-Wechsel werden an der hier angegebenen Position aufgezeichnet. Sie können die aktuelle Position ändern (Takt: Schlag: Clock*) indem Sie das Datenrad verwenden. * Clock: Der Clock-Impuls ist die kleinste Einheit für die Song-Position und die Notenlänge. Eine Viertelnote besteht aus 1.920 Clock-Impulsen.
③	▶/ (Wiedergabe/Pause)	Hiermit starten oder pausieren Sie den aktuellen Song.
④	■ (Stopp)	Stoppt den aktuellen Song, um zum Song-Anfang zurückzukehren.
⑤	Cursor	Hiermit können Sie die Position des Cursors verschieben.
⑥	Step Rec	(Einzelschrittaufnahme) Wenn eingeschaltet, wird das Step-Recording-Display angezeigt, wenn ausgeschaltet, das Step-Edit-Display.
⑦	Notenanzeigen	Wählen Sie eine der vier Notenlängen aus, um das nächste Event einzugeben.
⑧	Delete	Löscht die ausgewählten Daten.

Beispiel für Einzelschrittaufnahme – Akkord-/Section-Events



* Die in der Abbildung dargestellten Zahlen entsprechen den folgenden Einzelschritten.

Diese Anweisungen zeigen, wie Sie die Akkord-/Section-Wechsel-Events aus der vorstehenden Notendarstellung per Einzelschrittaufnahme eingeben. Beachten Sie, bevor Sie beginnen, die folgenden Punkte:

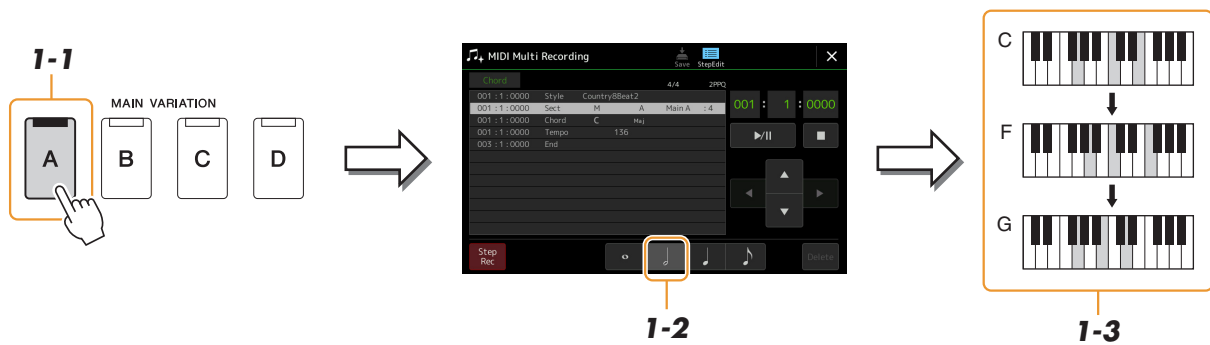
- Schalten Sie die STYLE-CONTROL-Taste [AUTO FILL IN] auf dem Bedienfeld aus.
- Wählen Sie einen herkömmlichen Style im Vierertakt aus.

1 Geben Sie die Akkorde für die Section Main A ein.

1-1 Drücken Sie die MAIN-VARIATION-Taste [A].

1-2 Tippen Sie auf die halbe Notenlänge (♩), um sie einzuschalten.

1-3 Spielen Sie im Tastaturbereich für die Begleitung die Akkorde C, F und G.



2 Geben Sie die Akkorde für die Break-Section ein.

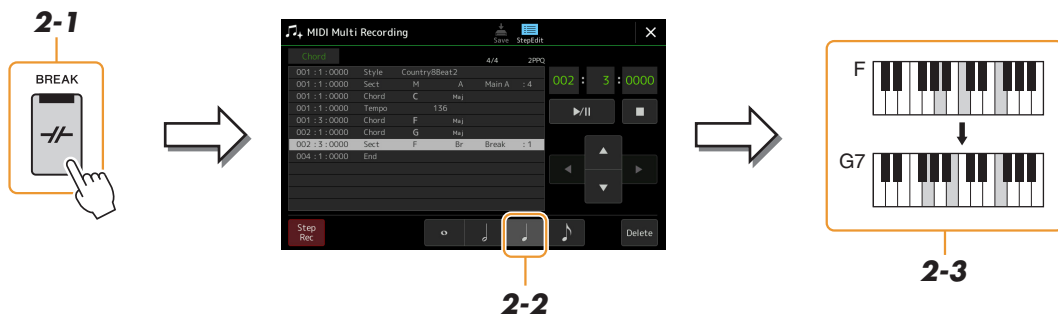
2-1 Drücken Sie die Taste [BREAK].

2-2 Tippen Sie auf die Viertelnotenlänge (♩), um sie einzuschalten.

2-3 Spielen Sie im Tastaturbereich für die Begleitung die Akkorde F und G7.

HINWEIS

Zum Eingeben eines Fill-Ins schalten Sie die Taste [AUTO FILL IN] ein, und drücken Sie die gewünschte MAIN-VARIATION-Taste [A]–[D].

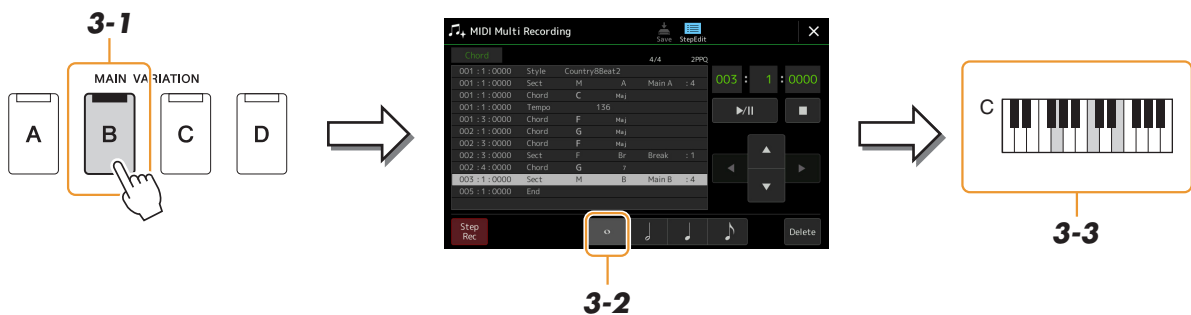


3 Geben Sie die Akkorde für die Section Main B ein.

3-1 Drücken Sie die MAIN-VARIATION-Taste [B].

3-2 Tippen Sie auf die ganze Notenlänge (♩), um sie einzuschalten.

3-3 Spielen Sie den Akkord C im Tastaturbereich für die Begleitung.



Die Akkordwechsel- und Section-Wechsel-Events wurden nun eingegeben.

4 Tippen Sie auf [■] (Stop), um zum Song-Anfang zurückzukehren, und hören Sie sich dann den neu eingegebenen Song durch Antippen von [▶/||] (Play/Pause) an.

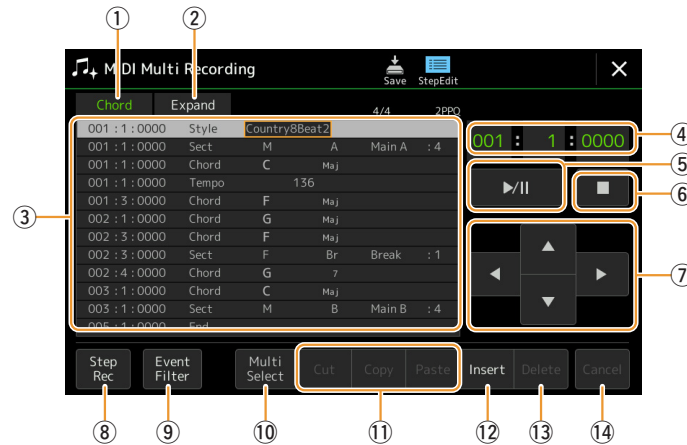
5 Tippen Sie auf [Step Rec] und deaktivieren es, um das Step-Edit-Display aufzurufen.

6 Berühren Sie [Expand] oben links im Step-Edit-Display, um die Akkordwechsel-/Section-Wechsel-Events in Song-Daten umzuwandeln.




Mit den vorstehenden Bedienvorgängen (Schritte 1–3) wurden nur die Akkordwechsel- und Section-Wechsel-Events aufgezeichnet, was bedeutet, dass die eigentlichen Song-Daten noch nicht erstellt wurden und der Style-Part keinen Klang erzeugen kann, auch wenn Sie nach dem Verlassen des MIDI-Multi-Recording-Displays die Song-Wiedergabe starten. Achten Sie deshalb darauf, die Expand-Funktion auszuführen, nachdem Sie mit der Eingabe fertig sind. Wenn Sie mit der Eingabe noch nicht fertig sind, speichern Sie den Song, um die aufgezeichneten Events aufzubewahren, und setzen Sie die Eingabe weiterer gewünschter Events dann später fort.

Bearbeiten bestimmter MIDI-Events aufgenommenener Daten

Die nachfolgenden Erläuterungen beziehen sich auf Schritt 4 auf Seite 77. Im Step-Edit-Display können Sie einzelne MIDI-Events wie Notendaten und Voice-Auswahl bearbeiten, die per Echtzeit- oder Einzelschrittaufnahme erstellt wurden.



①	Bearbeitungsziel	<p>Legt das Bearbeitungsziel fest.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ch 1–Ch 16: Wenn einer dieser Kanäle ausgewählt ist, können Sie die Kanaldaten bearbeiten. • SysEx: Zur Bearbeitung systemexklusiver Daten (gültig für alle Kanäle). • Lyrics: Zum Bearbeiten der Liedtextdaten. • Chord: Zum Bearbeiten von Chord/Section-Wechsel-Events für die Style-Wiedergabe. 																												
②	Expand	<p>Dies wird nur angezeigt, wenn oben „Chord“ ausgewählt wurde. Sie können dann die von Ihnen im Step-Recording-Display eingegebenen Akkordwechsel-/Section-Wechsel-Events in die tatsächlich erklingenden Notendaten umwandeln. Achten Sie darauf, diese Funktion auszuführen, wenn Sie den Song-Daten ihre endgültige Form geben. Wenn Sie das MIDI-Multi-Recording-Display verlassen, ohne diese Funktion auszuführen, wird durch Starten der Song-Wiedergabe kein Klang für den Style-Part ausgegeben.</p>																												
③	Event-Liste	<p>In diesem Bereich werden die Events der Song-Daten aufgelistet und können bearbeitet werden. Jede Zeile zeigt ein Event an. Jedes Event kann mit den Cursor-Tasten (⑦) im Display ausgewählt und mit dem Datenrad bearbeitet werden.</p> <div data-bbox="635 1249 1220 1370" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;">001 : 1 : 0000</td> <td style="width: 25%;">Style</td> <td style="width: 50%;">Country8Beat2</td> </tr> <tr> <td>001 : 1 : 0000</td> <td>Sect</td> <td>M A Main A : 4</td> </tr> <tr> <td>001 : 1 : 0000</td> <td>Chord</td> <td>C Maj</td> </tr> <tr> <td>001 : 1 : 0000</td> <td>Tempo</td> <td>136</td> </tr> </table> </div> <p style="margin-left: 40px;"> Zeigt die aktuelle Song-Position (Takt: Schlag : Clock) des entsprechenden Events an. Zeigt den Event-Typ an. Zeigt den Event-Wert oder das Event-Detail an. </p> <p>Je nach dem vorstehenden Bearbeitungsziel (①) unterscheiden sich die aufgelisteten und bearbeitbaren Events wie folgend beschrieben.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th colspan="2" style="background-color: #f2f2f2;">● Wenn als Bearbeitungsziel einer der Kanäle „Ch1“–„Ch16“ eingestellt ist:</th> </tr> <tr> <td style="width: 20%;">Note</td> <td>Eine einzelne Note in einem Song. Enthält den Notennamen, der der gespielten Taste entspricht, einen Wert für die Anschlagsstärke (Velocity), die aussagt, wie stark eine Taste angeschlagen wird, und einen Wert für die Notenlänge (Gate Time).</td> </tr> <tr> <td>Ctrl (Control Change)</td> <td>Einstellungen zur Steuerung der Voice wie Lautstärke, Panorama, Filter und Effekttiefe (bearbeitet über den Mixer) usw.</td> </tr> <tr> <td>Prog (Program Change)</td> <td>MIDI-Programmwechselnummer für die Auswahl einer Voice.</td> </tr> <tr> <td>P.Bnd (Pitch Bend)</td> <td>Daten für die fortlaufende Tonhöhenveränderung einer Voice.</td> </tr> <tr> <td>A.T. (After Touch)</td> <td>Dieses Event wird erzeugt, wenn auf eine bereits angeschlagene Taste nachträglich Druck ausgeübt wird. Beachten Sie, dass die Tastatur dieses Instruments nicht über Aftertouch verfügt.</td> </tr> <tr> <th colspan="2" style="background-color: #f2f2f2;">● Wenn „SysEx“ als Bearbeitungsziel eingestellt ist:</th> </tr> <tr> <td>ScBar (Score Start Bar)</td> <td>Legt die Nummer des ersten Taktes als Startpunkt der Song-Daten fest.</td> </tr> </table>	001 : 1 : 0000	Style	Country8Beat2	001 : 1 : 0000	Sect	M A Main A : 4	001 : 1 : 0000	Chord	C Maj	001 : 1 : 0000	Tempo	136	● Wenn als Bearbeitungsziel einer der Kanäle „Ch1“–„Ch16“ eingestellt ist:		Note	Eine einzelne Note in einem Song. Enthält den Notennamen, der der gespielten Taste entspricht, einen Wert für die Anschlagsstärke (Velocity), die aussagt, wie stark eine Taste angeschlagen wird, und einen Wert für die Notenlänge (Gate Time).	Ctrl (Control Change)	Einstellungen zur Steuerung der Voice wie Lautstärke, Panorama, Filter und Effekttiefe (bearbeitet über den Mixer) usw.	Prog (Program Change)	MIDI-Programmwechselnummer für die Auswahl einer Voice.	P.Bnd (Pitch Bend)	Daten für die fortlaufende Tonhöhenveränderung einer Voice.	A.T. (After Touch)	Dieses Event wird erzeugt, wenn auf eine bereits angeschlagene Taste nachträglich Druck ausgeübt wird. Beachten Sie, dass die Tastatur dieses Instruments nicht über Aftertouch verfügt.	● Wenn „SysEx“ als Bearbeitungsziel eingestellt ist:		ScBar (Score Start Bar)	Legt die Nummer des ersten Taktes als Startpunkt der Song-Daten fest.
001 : 1 : 0000	Style	Country8Beat2																												
001 : 1 : 0000	Sect	M A Main A : 4																												
001 : 1 : 0000	Chord	C Maj																												
001 : 1 : 0000	Tempo	136																												
● Wenn als Bearbeitungsziel einer der Kanäle „Ch1“–„Ch16“ eingestellt ist:																														
Note	Eine einzelne Note in einem Song. Enthält den Notennamen, der der gespielten Taste entspricht, einen Wert für die Anschlagsstärke (Velocity), die aussagt, wie stark eine Taste angeschlagen wird, und einen Wert für die Notenlänge (Gate Time).																													
Ctrl (Control Change)	Einstellungen zur Steuerung der Voice wie Lautstärke, Panorama, Filter und Effekttiefe (bearbeitet über den Mixer) usw.																													
Prog (Program Change)	MIDI-Programmwechselnummer für die Auswahl einer Voice.																													
P.Bnd (Pitch Bend)	Daten für die fortlaufende Tonhöhenveränderung einer Voice.																													
A.T. (After Touch)	Dieses Event wird erzeugt, wenn auf eine bereits angeschlagene Taste nachträglich Druck ausgeübt wird. Beachten Sie, dass die Tastatur dieses Instruments nicht über Aftertouch verfügt.																													
● Wenn „SysEx“ als Bearbeitungsziel eingestellt ist:																														
ScBar (Score Start Bar)	Legt die Nummer des ersten Taktes als Startpunkt der Song-Daten fest.																													

	Tempo	Legt den Tempo-Wert fest.
	Time (Time Signature)	Legt das Taktmaß fest.
	Key (Key Signature)	Legt die Tonart wie auch die Dur-/Moll-Einstellungen für die Notendarstellung im Display fest.
	XGPrm (XG Parameter)	Hiermit können Sie verschiedene Details der XG-Parameter bearbeiten. Beachten Sie die Data List (MIDI-Datenformat) auf der Website.
	Sys/Ex. (System Exklusive)	Zeigt die systemexklusiven Daten im Song an. Bedenken Sie, dass Sie hier keine neuen Daten erzeugen oder den Inhalt der bestehenden Daten ändern können. Statt dessen können Sie Daten löschen, ausschneiden, kopieren und einfügen.
	Meta (Meta-Event)	Zeigt die im Song vorhandenen SMF-Meta-Events an. Bedenken Sie, dass Sie hier keine neuen Daten erzeugen oder den Inhalt der bestehenden Daten ändern können. Statt dessen können Sie Daten löschen, ausschneiden, kopieren und einfügen.
	● Wenn „Lyrics“ als Bearbeitungsziel eingestellt ist:	
	Name	Erlaubt die Eingabe des Song-Namens.
	Lyrics	Ermöglicht die Eingabe von Liedtexten.
	Code	<ul style="list-style-type: none"> • CR: Fügt einen Zeilenumbruch in den Liedtext ein. • LF: Löscht den aktuell angezeigten Liedtext und zeigt die nächsten Textdaten an.
	● Wenn „Chord“ als Bearbeitungsziel eingestellt ist:	
	Style	Style-Name
	Tempo	Tempo-Einstellung
	Chord	Akkordgrundton, Akkordtyp, On-Bass-Akkord
	Sect (Section)	Style-Section (Intro, Main, Fill In, Break, Ending)
	OnOff	Ein/Aus-Status der einzelnen Parts (Kanäle) des Styles
	CH.Vol (Channel Volume)	Lautstärke der einzelnen Parts (Kanäle) des Styles
	S.Vol (Style Volume)	Gesamtlautstärke des Styles
④	Song-Position (Takt: Schlag: Clock)	<p>Zeigt die aktuelle Song-Position an. Die Events, die Sie eingeben, werden an der hier angezeigten Position aufgezeichnet. Sie können die aktuelle Position ändern (Takt: Schlag: Clock*) indem Sie das Datenrad verwenden.</p> <p>* Clock: Der Clock-Impuls ist die kleinste Einheit für die Song-Position und die Notendauer. Eine Viertelnote besteht aus 1.920 Clock-Impulsen.</p>
⑤	▶/ (Wiedergabe/Pause)	Hiermit starten oder pausieren Sie den aktuellen Song.
⑥	■ (Stopp)	Stoppt den aktuellen Song, um zum Song-Anfang zurückzukehren.
⑦	Cursor	Zum Verschieben der Cursorposition.
⑧	Step Rec	(Einzelschrittaufnahme) Wenn eingeschaltet, wird das Step-Recording-Display angezeigt, wenn ausgeschaltet, das Step-Edit-Display.
⑨	Event Filter	<p>Ruft das Event-Filter-Fenster auf, in dem Sie die Events auswählen können, die in der Event-Liste angezeigt werden sollen.</p> <p> : Alle Kästchen ankreuzen.</p> <p> : Alle Häkchen entfernen.</p> <p> : Den Häkchen-Status aller Elemente umkehren.</p>
⑩	Multi Select	Verwenden Sie, nachdem dies eingeschaltet wurde, die Cursorstasten (⑦) im Display, um mehrere Events auszuwählen.
⑪	Cut/Copy/Paste	Verwenden Sie diese Funktionen, wenn Sie die ausgewählten Events kopieren oder verschieben möchten.
⑫	Insert	Fügt ein neues Event ein.
⑬	Delete	Hiermit löschen Sie das ausgewählte Event.
⑭	Cancel	Bricht die Bearbeitung ab und stellt den ursprünglichen Wert wieder her.

Song-Positionsmarken bearbeiten

In diesem Abschnitt geht es um zwei zusätzliche Marker-bezogene Funktionen und Details. Grundsätzliche Informationen zum Einsatz von Markern zur Sprungnavigation und für Wiedergabeschleifen finden Sie im Benutzerhandbuch.

■ Sprungmarken

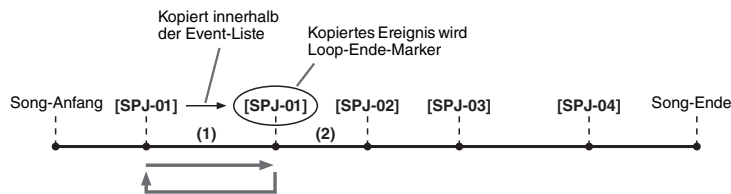
Die im Benutzerhandbuch erläuterten Marken werden auch als „Sprungmarken“ bezeichnet. Auf der Event-Liste der System-Exclusive-Daten (Seite 83) werden sie mit „SPJ-01“ bis „SPJ-04“ angegeben. In der Event-Liste können diese Events beliebig an andere Positionen verschoben und sogar kopiert werden, um identische Marker-Nummern an anderen Positionen zu erzeugen. Wenn die gleiche Markernummer an verschiedenen Song-Positionen auftaucht, wird die jeweils letzte als „Loop End Marker“ (Schleifenendmarkierung; siehe unten) interpretiert.

■ Schleifenendmarkierung

Loop End Markers können benutzt werden, um zusätzliche Marken in Song-Daten einzufügen und dadurch noch höhere Vielseitigkeit zu bieten. Schleifenendmarkierungen werden in der Event-Liste (nicht im Song-Playback-Display) erzeugt, indem einfach ein „SPJ“-Jump-Marker-Event an eine andere Position im Song kopiert wird.

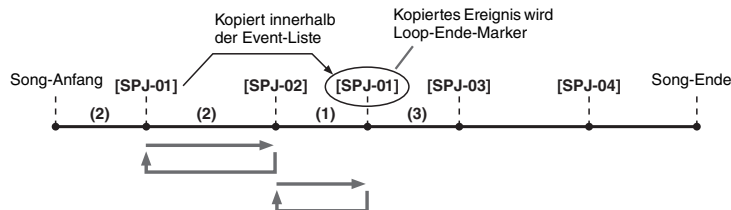
Die folgenden Beispiele zeigen, wie Schleifenendmarkierungen bei der Song-Wiedergabe im Song-Playback-Display benutzt werden können.

Beispiel 1



- (1) Wenn die aktuelle Song-Position sich zwischen den beiden SPJ-01-Punkten befindet, bewirkt das Einschalten von [Loop] eine Wiedergabeschleife zwischen diesen Punkten.
- (2) Wenn sich die Song-Wiedergabe zwischen dem zweiten SPJ-01-Punkt und SPJ-02 befindet, und [Loop] wird eingeschaltet, springt die Wiedergabe zurück zum ersten SPJ-01-Punkt und läuft in der Schleife zwischen den SPJ-01-Punkten.

Beispiel 2



- (1) Wenn der Song zwischen dem SPJ-02-Punkt und dem zweiten SPJ-01-Punkt läuft, bewirkt das Einschalten von [Loop] eine Wiedergabeschleife zwischen diesen Punkten.
- (2) Wenn [Loop] eingeschaltet wird, während der Song zwischen dem Song-Anfang und SPJ-02 läuft, wird die Schleife zwischen SPJ-01 und SPJ-02 wiedergegeben.
- (3) Wenn sich die Song-Wiedergabe zwischen dem zweiten SPJ-01-Punkt und SPJ-03 befindet, und [Loop] wird eingeschaltet, springt die Wiedergabe zurück zum Punkt SPJ-02 und läuft in der Schleife zwischen SPJ-02 und dem zweiten SPJ-01-Punkt (Loop End Marker).

Die Loop-Ende-Marker in den obigen Beispielen sind immer identisch mit den Events, von denen sie kopiert wurden – einzig die Position des kopierten Markers macht die unterschiedliche Funktion aus.

Bei der Song-Wiedergabe werden die Marken, die als „SPJ-xxxxx“ (xxxxx: jedes Zeichen zwischen 01 und 04 sowie jede Zeichenanzahl ist OK) als Loop End Markers behandelt.

Da Sie in der Event-Liste der MIDI-Multi-Recording-Funktion die Marker nicht beliebig benennen können, beachten Sie die obigen Anweisungen zur Erzeugung neuer Marken.

Mit Sequenzerprogrammen auf einem Computer können Sie jedoch neue Marker erzeugen und beliebig benennen. Wenn Sie Marker auf diese Weise benennen, können Sie Loop-Ende-Marker und Jump-Marker in der Event-Liste leicht unterscheiden.

HINWEIS

Probleme mit der Loop-Wiedergabe können auftreten, wenn Markierungen zu dicht aufeinander folgen.

HINWEIS

Wenn die Effekteinstellungen am Sprungziel (die Position, zu der die Wiedergabe springt) anders sind als am „Absprung“, können Störungen oder Aussetzer im Klang auftreten. Dies liegt an den Beschränkungen der Effektprozessoren dieses Instruments.

HINWEIS

Wenn Sie die Guide-Funktion (Seite 65) zusammen mit Sprüngen benutzen, bedenken Sie, dass die Guide-Anzeigen eventuell nicht genau so schnell umspringen wie die Wiedergabeposition.

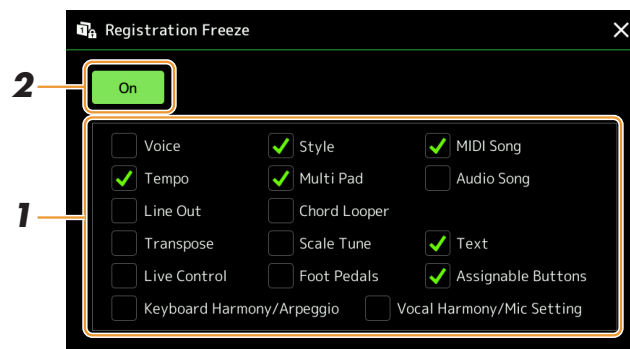
Inhalt

Aufruf bestimmter Einstellungen deaktivieren (Registration Freeze)	86
Abrufen der Registrierungsspeicher-Nummern in einer Reihenfolge (Registration Sequence)	87
Suche nach einer Registration-Memory-Bank-Datei	89
• Hinzufügen von Tags zu einer Registration-Memory-Bank zur einfachen Suche	90

Aufruf bestimmter Einstellungen deaktivieren (Registration Freeze)

Das Registration Memory erlaubt den Aufruf sämtlicher Bedienfeldeinstellungen über einen einfachen Tastendruck. Es kann jedoch Augenblicke geben, in denen Sie bestimmte Einstellungen beibehalten möchten, selbst wenn Sie zu den im Registration Memory gespeicherten Einstellungen wechseln. So möchten Sie vielleicht die Voice-Einstellungen wechseln, aber den Style beibehalten. Für diese Fälle ist die Freeze-Funktion gedacht. Mit ihr können Sie die Einstellungen bestimmter Parametergruppen beibehalten und unverändert lassen, auch wenn Sie andere Registration-Memory-Tasten aktivieren.

Das Display für diesen Vorgang können Sie über [MENU] → [Regist Freeze] aufrufen.



1 Markieren Sie den „einzufrierenden“ Eintrag oder die Gruppe mit einem Häkchen.

Welche Parameter zu den Freeze-Parametern gehören, können Sie der Data List (Parametertabelle) auf der Website entnehmen.

2 Schalten Sie Registration Freeze ein („On“).

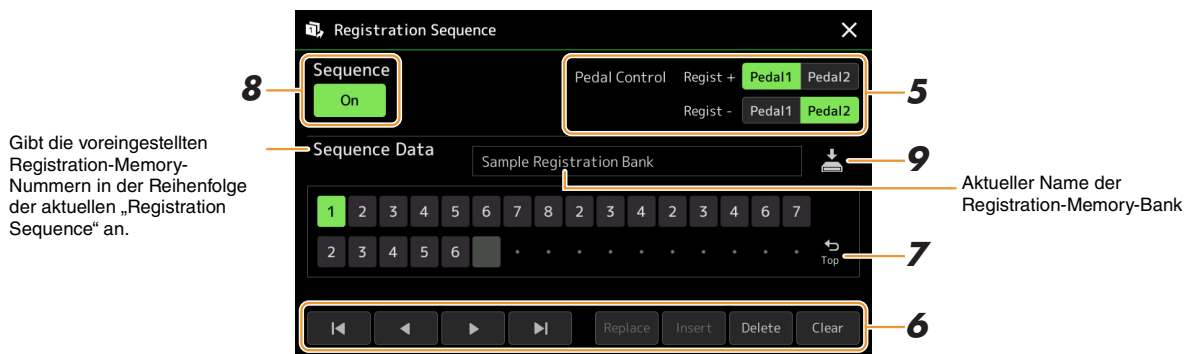
HINWEIS

Die Registration-Freeze-Funktion kann auch mit der [FREEZE]-Taste ein- und ausgeschaltet werden.

Abrufen der Registrierungsspeicher-Nummern in einer Reihenfolge (Registration Sequence)

Zum schnellen Umschalten zwischen Bedienfeldeinstellungen während eines Auftritts bietet dieses Instrument die Funktion „Registration Sequence“ (Registrierungssequenz), mit der Sie die acht Einstellungen in einer beliebigen festgelegten Reihenfolge aufrufen, indem Sie während des Spiels einfach die ASSIGNABLE-Tasten oder das Pedal betätigen.

- 1** Wenn Sie zum Umschalten der Registration-Memory-Nummern eines oder mehrere Pedale verwenden möchten, schließen Sie diese(s) an den entsprechenden ASSIGNABLE FOOT PEDAL-Buchsen an.
Anweisungen hierzu finden Sie im Benutzerhandbuch.
- 2** Drücken Sie gleichzeitig die REGIST BANK-Tasten [–] und [+], um das Display für die Auswahl von Registrierungsbanken aufzurufen.
- 3** Wählen Sie die gewünschte Registration-Memory-Bank aus, aus der Sie eine Sequenz erstellen möchten.
- 4** Rufen Sie das Registration-Sequence-Display auf über [MENU] → [Regist Sequence].



Gibt die voreingestellten Registration-Memory-Nummern in der Reihenfolge der aktuellen „Registration Sequence“ an.

Aktueller Name der Registration-Memory-Bank

- 5** Wenn Sie vorhaben, zum Umschalten der Registration-Memory-Nummer ein Pedal zu verwenden, legen Sie hier fest, wie das Pedal verwendet werden soll.

Das bei „Regist +“ eingestellte Pedal wird verwendet, um vorwärts durch die Sequenz zu schalten. Das bei „Regist –“ eingestellte Pedal wird verwendet, um rückwärts durch die Sequenz zu schalten.

Wenn Sie beabsichtigen, die ASSIGNABLE-Taste zu verwenden, um die Registration-Memory-Nummer umzuschalten, weisen Sie in dem Display, das über [MENU] → [Assignable] (Seite 111) zu erreichen ist, die Einträge „Registration Sequence +“ oder „Registration Sequence –“ zu.

HINWEIS

Sie können dem Pedal auch andere Funktionen zuweisen – Voice Guide Controller (Seite 131), Punch In/Out bei Songs (Seite 71) und die im Assignable-Display eingestellte Funktion (Seite 111). Wenn Sie dem Pedal mehrere Funktionen zuweisen, ist die Priorität die folgende: Voice Guide Controller → Punch In/Out für den Song → Registration Sequence → die Funktion, die im Assignable-Display eingestellt wurde.

- 6** Programmieren Sie eine Reihenfolge, in der die Registration-Memory-Nummern abgerufen werden.

Drücken Sie auf dem Bedienfeld jeweils eine der Registration-Memory-Nummerntasten [1]–[8], und tippen Sie dann auf [Insert], um die gewählte Nummer einzugeben.

	Bewegt den Cursor. HINWEIS Wenn Sie den Cursor direkt auf eine bereits eingegebene Nummer bewegen möchten, tippen Sie auf die gewünschte Nummer.
Replace	Ersetzt die Nummer an der Cursorposition durch die aktuell ausgewählte Registration-Memory-Nummer.

Insert	Fügt die Nummer der zurzeit ausgewählten Registration-Memory-Voreinstellung unmittelbar vor der Cursorposition ein.
Delete	Löscht die Nummer an der Cursorposition.
Clear	Löscht alle Nummern in der Sequenz.

7 Wählt die Aktion aus, die beim Erreichen des Endes der Registrierungssequenz eintritt.

- **Stop:** Drücken der ASSIGNABLE-Taste oder die Betätigung des „Vorwärts“-Pedals hat keine Auswirkung. Die Sequenz wurde „gestoppt“.
- **Top:** Die Folge beginnt erneut von Anfang an.
- **Next:** Die Folge wechselt automatisch an den Anfang der nächsten Bank in demselben Ordner des Registration-Bank-Selection-Displays.

8 Schalten Sie Registration Sequence ein („On“).

Die soeben programmierte Registrierungssequenz erscheint im Bereich Registration Memory Bank im Home-Display. Betätigen Sie die ASSIGNABLE-Taste oder das Pedal, um zu prüfen, ob die Registration-Memory-Nummern in der programmierten Reihenfolge abgerufen werden.


9 Tippen Sie auf (Speichern), um das Auswahldisplay für Dateien aufzurufen, und speichern Sie die programmierte Reihenfolge als Registration-Memory-Bank-Datei.

ACHTUNG

Die Einstellungen im Registration-Sequence-Display gehen verloren, wenn Sie eine andere Registrierungsbank auswählen, ohne den Speichervorgang auszuführen.

Suche nach einer Registration-Memory-Bank-Datei

Mit der Suchfunktion können Sie die gewünschte Datei aus der großen Zahl der Dateien einer Registration Memory Bank schnell auffinden.

- 1** Rufen Sie das Funktions-Display auf, indem Sie im Registration-Bank-Selection-Display auf  (Search) tippen.
- 2** Tippen Sie auf das Suchfeld, um das Fenster zur Zeicheneingabe anzuzeigen.




- 3** Geben Sie den Dateinamen oder den Ordernamen (oder nur einen Teil davon) an, um die Suche zu starten.

Wenn Sie mehrere Begriffe eingeben möchten, fügen Sie ein Leerzeichen zwischen den Wörtern ein.

Nach Abschluss der Suche erscheint die Liste mit den gefundenen Datensätzen. Wenn Sie das Ergebnis löschen möchten, tippen Sie auf [Clear].

- 4** Um die Suche zu verfeinern, tippen Sie auf  (Filter) und geben Sie die Suchoptionen im Feld ein.

- **Tag:** Geben Sie Tags ([Seite 90](#)) im Feld ein, oder wählen Sie Tags durch Antippen von [Existing Tag List] aus der Liste aus. Wenn Sie mehrere Tags eingeben möchten, fügen Sie ein Leerzeichen zwischen den Tags ein.
- **Song:** Geben Sie den Song-Namen ein.
- **Style:** Geben Sie den Style-Namen ein.
- **Style Tempo:** Geben Sie den Tempobereich ein.


Um die jeweilige Suchanfrage zu löschen, tippen Sie auf [Clear]. Um alle zu löschen, tippen Sie auf [All Clear]. Durch erneutes Antippen von  (Filter) bringt Sie zurück zum Suchergebnis.

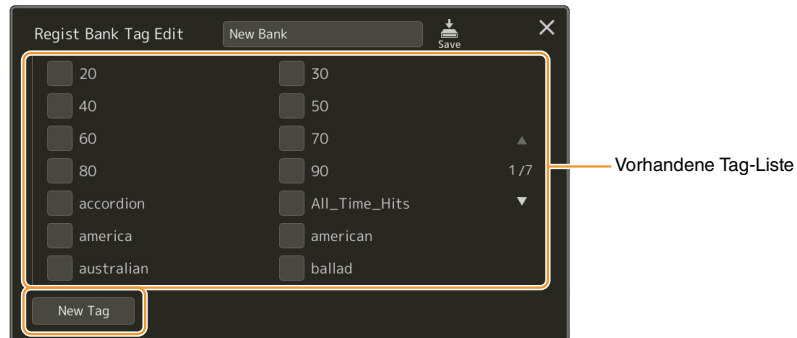
- 5** Wählen Sie die gewünschte Registration-Memory-Bank-Datei aus den Suchergebnissen aus.

Durch Antippen von [OK] schließt sich das Ergebnis-Display, und die im Ergebnis gefundene Bank wird aufgerufen. Durch Antippen von [Cancel] schließt sich das Ergebnis-Display, und die aktuelle Bank bleibt ausgewählt.

Hinzufügen von Tags zu einer Registration-Memory-Bank zur einfachen Suche

Die Tags der Registration Memory Banks helfen Ihnen dabei, bei der Suche schnell die gewünschten Dateien zu finden.

- 1** Wählen Sie die gewünschte Registration-Memory-Bank-Datei aus, der Sie Tags hinzufügen möchten.
- 2** Tippen Sie im Registration-Bank-Selection-Display auf  (Menu) und dann auf [Regist Bank Tag Edit], um das Funktions-Display aufzurufen.
- 3** Tippen Sie auf [New Tag], um den gewünschten Text im Fenster für die Zeicheneingabe einzugeben.



Wenn Sie bereits Tags zu einer anderen Registration-Memory-Bank-Datei hinzugefügt hatten, erscheinen die bestehenden Tags in der Liste und lassen sich mittels Häkchen auswählen. Es kann eine Weile dauern, bis die Liste angezeigt wird.

- 4** Tippen Sie auf  (Save), um die Tag-Informationen in der Registration-Memory-Bank-Datei zu speichern.

Inhalt

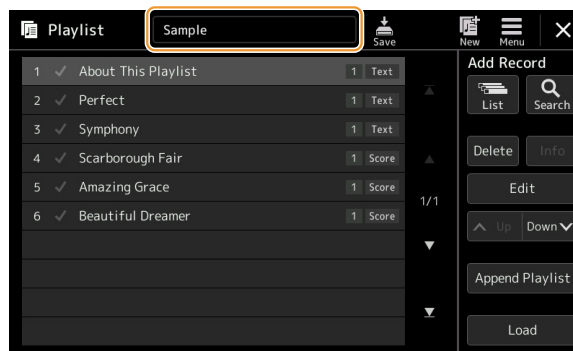
Importieren von Music-Finder-Einträgen in die Playlist91

Importieren von Music-Finder-Einträgen in die Playlist

Durch Importieren von Music-Finder-Einträgen, die auf früheren Keyboards von Yamaha verwendet wurden (wie dem PSR-S975/S775), können Sie die Einträge in der Playlist des PSR-SX900/SX700 verwenden, so als ob Sie die Music-Finder-Funktion auf diesen anderen Instrumenten nutzen würden.

Näheres zur Verwendung von Music Finder finden Sie im Benutzerhandbuch des Yamaha Keyboards, das Ihre gewünschten Music-Finder-Einträge enthält.

- 1** Schließen Sie das USB-Flash-Laufwerk mit der Music-Finder-Datei (***.mfd) an der [USB TO DEVICE]-Buchse des Instruments an.
- 2** Tippen Sie auf dem Playlist-Display auf den Namen der Playlist-Datei, um das Display für die Playlist-Auswahl aufzurufen.



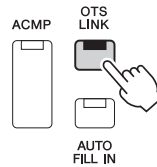
- 3** Wählen Sie die gewünschte Music-Finder-Datei aus; es erscheint eine Bestätigungsmeldung.
- 4** Tippen Sie auf [Yes], um den Importvorgang zu starten.

Die Music-Finder-Einträge werden in Registration-Memory-Bank-Dateien konvertiert und auf dem User-Laufwerk dieses Instruments in einem Ordner gespeichert (mit dem Namen der importierten Datei). Gleichzeitig wird eine Playlist der konvertierten Registration-Memory-Bank-Dateien erstellt und auf dem USB-Flash-Laufwerk gespeichert (mit dem Namen der importierten Datei). Die Music-Finder-Einträge werden unter Registration-Memory-Nummer [1] jeder Bank gespeichert.

ACHTUNG

Wenn bereits ein Ordner gleichen Namens wie die Music-Finder-Datei besteht, wird die Registration-Memory-Bank-Datei gleichen Namens in diesem Ordner durch den Import der Daten überschrieben. Um das Überschreiben wichtiger Daten zu vermeiden, ändern Sie den Ordernamen oder den Namen der Music-Finder-Datei.

- 5** Um die importierten Einträge genauso zu nutzen wie den Music Finder sollten Sie die [OTS LINK]-Taste einschalten.



- 6** Tippen Sie im Playlist-Display auf den Namen des Eintrags und laden Sie die in den Music-Finder-Daten enthaltenen Einstellungen.

Suchen nach Einträgen

Da Music-Finder-Daten im Registration Memory gespeichert sind, können Sie im Registration-Bank-Selection-Display nach Einträgen (Datensätzen) suchen. Schlüsselbegriffe (Keywords) und Musikrichtung (Genre) aus Music Finder werden als Tag-Informationen gespeichert.

Inhalt

Mikrofon- oder Gitarreneinstellungen vornehmen (Mic Setting).....	93
• Speichern/Abrufen der gespeicherten Mikrofon-/Gitarreneinstellungen.....	95
Bearbeiten des Vocal-Harmony-Typs (Vocal Harmony) (PSR-SX900)	96
Bearbeiten der Synth-Vocoder-Typen (Vocal Harmony) (PSR-SX900)	100

Mikrofon- oder Gitarreneinstellungen vornehmen (Mic Setting)

In diesem Abschnitt können Sie für verschiedene Effekte die Parameter einstellen, die den Mikrofon- oder Gitarrenklang betreffen. Wenn Sie ein Mikrofon zusammen mit dem Instrument verwenden, sollten Sie sowohl für „Vocal“ als auch für „Talk“ Einstellungen vornehmen – „Vocal“ für Ihren Gesang, und „Talk“ (Sprechen) z. B. für Ansagen zwischen den Songs. Wenn Sie eine Gitarre verwenden, wählen Sie „Guitar“ und nehmen Sie geeignete Einstellungen vor.

Das Display für diesen Vorgang können Sie über [MENU] → [Mic Setting] aufrufen.

Wenn „Vocal“ ausgewählt ist:





Wenn „Talk“ ausgewählt ist:



Wenn „Guitar“ gewählt ist:



①	Microphone On/Off	Schaltet das Mikrofon-/Gitarrensinal ein oder aus. In der Einstellung On wird das Mikrofon-/Gitarrensinal dem Instrument zugeführt. HINWEIS (PSR-SX900) Die Einstellung hier entspricht der im Vocal-Harmony-Display (Seite 96).
②	Vocal/Talk/Guitar Switch	Wenn Sie während Ihres Spiels in das Mikrofon singen, stellen Sie hier „Vocal“ ein. Wenn Sie normal sprechen oder zwischen Ihren Songs Ansagen machen möchten, stellen Sie hier „Talk“ ein. Hiermit können Sie sofort die Mikrofoneinstellungen entsprechend der Situation umschalten. Wenn Sie eine Gitarre mit dem Instrument verwenden, stellen Sie hier „Guitar“ ein.

③	Volume Adjustment	Stellt die Eingangslautstärke des Mikrofon-Gitarrenklangs ein. Der Eingangspegel wird rechts angezeigt.  HINWEIS (PSR-SX900) Die Einstellung hier, wenn „Vocal“ gewählt ist, entspricht der im Vocal-Harmony-Display (Seite 96).
④	3 Band EQ	Ein EQ (Equalizer) ist ein Prozessor, die das Frequenzspektrum in mehrere Frequenzbänder unterteilt, die verstärkt oder abgeschwächt werden können, um den Gesamtklang wie gewünscht einzustellen. Dieses Instrument besitzt einen digitalen 3-Band-Equalizer (Low, Mid und High) zur Klangregelung des Mikrofonklanges. Für jedes der drei Frequenzbänder können Sie mit den entsprechenden Reglern im Display die Arbeitsfrequenz (Hz) und den Pegel (dB) einstellen.
⑤	Noise Gate	Dieser Effekt schaltet das Eingangssignal stumm, sobald das Eingangssignal vom Mikrofon unter einen festgelegten Wert abfällt. Dadurch können Sie auf effektive Weise Nebengeräusche herausfiltern, während das gewünschte Signal (Gesang usw.) durchgelassen wird.
	On/Off	Schaltet das Noise Gate ein oder aus.
	Threshold	Legt den Eingangspegel fest, oberhalb dessen das Gate öffnet.
⑥	Compressor	Dieser Effekt hält den Ausgangspegel niedrig, wenn das Mikrofon-Eingangssignal einen angegebenen Pegel überschreitet. Dies ist besonders nützlich, um Gesangspassagen mit sehr hohen Dynamikschwankungen zu glätten. Das Signal wird dynamisch „komprimiert“, so dass laute Passagen leiser werden oder umgekehrt.
	On/Off	Schaltet den Kompressor ein oder aus.
	Threshold	Legt den Eingangspegel fest, oberhalb dessen die Kompression angewendet wird.
	Ratio	Regelt das Kompressionsverhältnis. Ein höheres Verhältnis hat einen stärker komprimierten Sound mit reduziertem Dynamikumfang zur Folge.
	Out	Stellt den Gesamtausgangspegel ein.
⑦	Pitch Detect (nur, wenn „Vocal“ ausgewählt ist) (PSR-SX900)	Hier stellen Sie ein, wie während der Aufführung die Tonhöhe des abgenommenen Mikrofonklangs erkannt wird.
	Voice Range	Stellen Sie diesen Parameter ein, um für Ihre Stimme die natürlichste Vokalharmonie zu erhalten. • Bass: Hiermit werden tiefe Frequenzen betont. Diese Einstellung ist auch für Passagen mit röhrender oder schreiender Stimme geeignet. • Alto/Tenor: Hiermit werden mittlere Frequenzen betont. • Soprano: Hiermit werden hohe Frequenzen betont. Diese Einstellung ist auch für das Singen nah am Mikrofon geeignet. • All Range: Einstellung für Sänger, die einen großen Stimmumfang haben, von Bass bis Sopran.
	Response	Stellt die Ansprechgeschwindigkeit des Vocal-Harmony-Effekts ein, bzw. wie schnell Harmonien aus Ihrer Stimme erzeugt werden.  HINWEIS Wenn der Parameter „Lead Pitch Detect Speed“ und/oder der Parameter „Harm Pitch Detect Speed“ von Vocal Harmony (Seite 99) auf „Mic Setting“ eingestellt ist/sind, ist dieser Parameter wirksam. Bei anderen Einstellungen ist die Vocal-Harmony-Einstellung „Pitch Detect Response“ wirksam.
⑧	Talk Mixing (nur, wenn „Talk“ ausgewählt ist)	Mit dieser Funktion können Sie Einstellungen für Sprache vornehmen, so dass Sie z. B. zwischen den Songs einer Aufführung sprechen oder Ansagen machen können.
	Pan	Bestimmt die Stereo-Panoramaposition des Mikrofonklangs.
	Reverb	Legt die Intensität der auf den Mikrofonklang angewendeten Reverb-Effekte fest.
	Chorus	Legt die Intensität der auf den Mikrofonklang angewendeten Chorus-Effekte fest.
	Level Reduction	Hier legen Sie die Absenkung fest, die auf den Gesamtklang (mit Ausnahme des Mikrofon-Eingangssignals) angewendet wird – dadurch können Sie sehr wirksam das Verhältnis zwischen Ihrer Singstimme und der Gesamtlautstärke des Instruments einstellen.

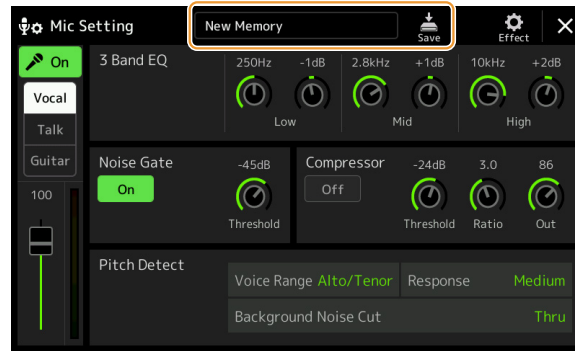
ACHTUNG


Die hier vorgenommenen Einstellungen gehen verloren, wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne den Speichervorgang auszuführen.


HINWEIS

Um das Panorama und die Reverb-/Chorus-Einstellungen für den Mikrofon-/Gitarrenklang einzustellen, wenn „Vocal“ oder „Guitar“ ausgewählt ist, wählen Sie die Einstellungen des Mic-Parts in der Mixer-Anzeige (Seite 107).

Speichern/Abrufen der gespeicherten Mikrofon-/Gitarreinstellungen



Alle Mikrofon-/Gitarreinstellungen lassen sich durch Antippen von  (Save) im Mic-Setting-Display als einzelne Datei speichern. Im User-Speicher dieses Instruments können bis zu 60 Dateien gespeichert werden. Um den zukünftigen Abruf zu erleichtern, sollten Sie einen aussagekräftigen Namen wählen.

Um die Mikrofon-/Gitarreinstellungen abzurufen, tippen Sie auf den Namen der Einstellung links neben  (Speichern), und wählen Sie dann die gewünschte Datei aus.

HINWEIS

Wenn Sie die Mikrofon-/Gitarreinstellungen auf einem USB-Flash-Laufwerk ablegen möchten, speichern Sie diese als User-Effect-Datei. Tippen Sie hierzu in dem Display, das über [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → Seite 2/2 zu erreichen ist, bei „User Effect“ auf [Save], um den Speichervorgang auszuführen ([Seite 133](#)).

Bearbeiten des Vocal-Harmony-Typs (Vocal Harmony) (PSR-SX900)

Durch Bearbeiten der Parameter des voreingestellten Vocal-Harmony-Typs können Sie Ihren eigenen Vocal-Harmony-Typ erstellen.

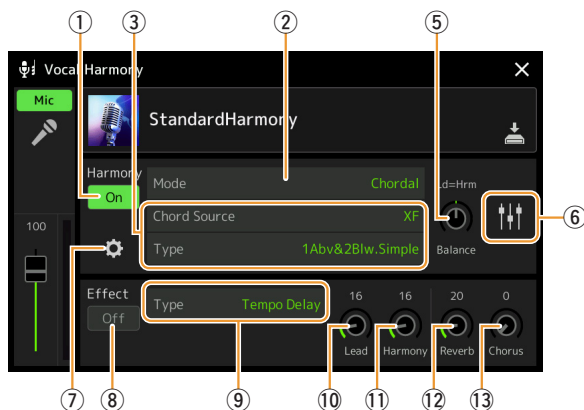
Das Display für diesen Bedienvorgang können Sie über [MENU] → [Vocal Harmony] aufrufen.

- 1** Berühren Sie den Namen der Vocal Harmony, um die Anzeige zur Auswahl der Vocal Harmony aufzurufen.
- 2** Tippen Sie auf [Vocal Harmony] und wählen Sie den gewünschten Vocal-Harmony-Typ aus.
- 3** Bearbeiten Sie je nach ausgewähltem Vocal-Harmony-Typ die entsprechenden Einstellungen wie gewünscht.

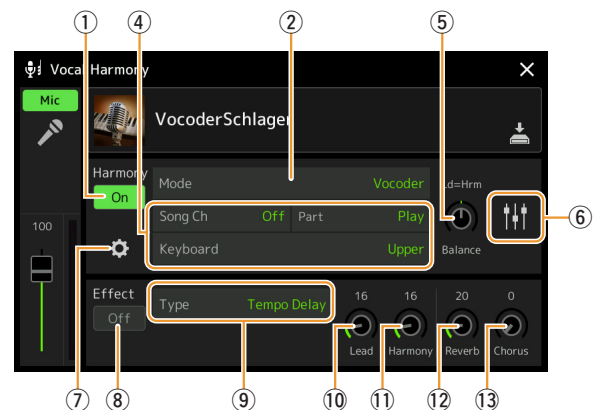
HINWEIS

Prüfen Sie, ob das Mikrofon richtig angeschlossen ist (siehe Benutzerhandbuch) und die Einstellungen (siehe Referenzhandbuch, Seite 93) richtig sind, bevor Sie die Vocal-Harmony-Control-Parameter hier einstellen.

Wenn der Modus (2) auf „Chordal“ gestellt ist:






Wenn der Modus (2) auf „Vocoder“ oder „Vocoder-Mono“ gestellt ist:






Harmony

Zum Bearbeiten der Vocal-Harmony-Parameter.

①	Harmony On/Off	Schaltet Vocal Harmony ein oder aus. Diese entspricht der Taste [VOCAL HARMONY] am Bedienfeld.
②	Mode	Obwohl durch Auswahl eines Vocal-Harmony-Typs einer der drei folgenden Modi automatisch ausgewählt wird, können Sie den Modus auch umschalten.
	Chordal	Die Harmonienoten werden durch die folgenden drei Akkordtypen festgelegt: die im Akkordbereich der Tastatur gespielte Akkorde (wenn die [ACMP ON/OFF]-Taste eingeschaltet ist), die im Tastaturbereich der Left-Voice gespielte Akkorde (wenn der Left-Part eingeschaltet ist) und die in den Song-Daten enthaltene Akkorde zur Steuerung der Harmonien. (Nicht verfügbar, wenn der Song keine Akkord-Daten enthält.)
	Vocoder	Der Mikrofonklang wird über die Noten ausgegeben, die Sie auf der Tastatur spielen, oder über die Song-Wiedergabenoten.
	Vocoder-Mono	Grundsätzlich identisch mit Vocoder. In diesem Modus können nur Melodien oder Zeilen mit einer Note wiedergegeben werden (mit Vorrang für die letzte Note).

③ (Wenn der Modus auf „Chordal“ gestellt ist)	
Chord Source	<p>Legt fest, welche Daten oder Events eines Songs zur Akkorderkennung verwendet werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Off: Deaktiviert die Akkorderkennung in den Song-Daten. • XF: Die im XF-Format definierten Akkorddaten werden verwendet. • 1–16: Akkorde werden anhand der Notendaten des hier angegebenen MIDI-Kanals erkannt. <p> HINWEIS</p> <p>Je nach den Song-Daten und unabhängig von dieser Einstellung arbeitet Vocal Harmony eventuell nicht richtig, falls der ausgewählte Song keine Akkorddaten oder für die Akkorderkennung unzureichende Noten enthält.</p>
Type	<p>Legt fest, wie die Harmonienoten auf den Mikrofonklang angewendet werden, indem einer der Chordal-Typen gewählt wird. Alle Typen mit Ausnahme der folgenden beiden wenden die Harmonienoten je nach dem Akkord an, der im Tastaturbereich für die linke Hand bzw. im Tastaturbereich für Akkorde gespielt wird, oder der in den Song-Daten vorliegt.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ScaleDiatonic: (Diatonische Skala) Dies erzeugt Harmonienoten auf Grundlage von Grundton/ Tonart (Key Root und Key Type), wie im Harmony-Assign-Display (7) angegeben, d. h. die Harmonienoten sind nicht abhängig vom Akkord, sondern passend zur diatonischen Skala der Tonart des aktuellen Songs. • Parallel: Hier wird, unabhängig vom Akkord, der führenden Note (die dem Mikrofonklang entnommen wird) eine Note in einem bei 6 angegebenen Intervall hinzugefügt. <p> HINWEIS</p> <p>„Abv“ in der Chordal-Type-Liste bedeutet, dass die Harmonienoten oberhalb der führenden Note (Mikrofonklang) erzeugt werden, während sie bei „Blw“ unterhalb der führenden Note erzeugt werden.</p> <p>Weitere Informationen zu den Chordal Types entnehmen Sie der „Data List“ (Liste der Vokalharmonie-Parameter) auf der Website.</p>
④ (Wenn der Modus auf „Vocoder“ oder „Vocoder-Mono“ gesetzt ist)	
Song Ch	<p>Wenn einer der Werte 1–16 eingestellt ist, werden die Notendaten (die aus einem Song dieses Instruments oder vom angeschlossenen Computer stammen) des entsprechenden Kanals zur Steuerung der Harmonien verwendet. Wenn hier „Off“ eingestellt ist, ist die Harmoniesteuerung über Song-Daten ausgeschaltet.</p>
Part	<p>Ist hier „Mute“ eingestellt, wird der oben ausgewählte Kanal (der die Harmonien steuert) bei der Song-Wiedergabe stummgeschaltet (ausgeschaltet), so dass Sie die Steuerung über bestimmte Kanäle Ihren Vorstellungen entsprechend deaktivieren können.</p>
Keyboard	<ul style="list-style-type: none"> • Off: la commande de l'harmonie via le clavier est désactivée. • Upper: Noten, die rechts vom Split-Punkt (Left) gespielt werden, steuern die Harmonien. • Lower: Noten, die links vom Split-Punkt (Left) gespielt werden, steuern die Harmonien. <p> HINWEIS</p> <p>Wenn die Einstellungen von Tastaturspiel und Song-Daten angewendet werden, werden sie zusammengeführt, um die Harmonieeffekte zu steuern.</p>
⑤ Balance	<p>Hier können Sie das Lautstärkeverhältnis zwischen Hauptstimme (Mikrofonklang) und Vocal-Harmony-Klang einstellen. Wenn Sie diesen Wert erhöhen, wird die Vocal Harmony angehoben und die Hauptstimme abgesenkt. Wenn diese Funktion auf L<H63 (L: Lead Vocal, H: Vocal Harmony) eingestellt ist, wird nur die Vocal Harmony als Ausgangssignal ausgegeben; wenn der Wert auf L63>H eingestellt ist, wird nur die Hauptstimme als Ausgangssignal ausgegeben.</p>

⑥	Einstellen der Balance zwischen führender Note und Harmonienote	<p>Die folgenden Parameter können jeweils für die führende Note (Mikrofonklang) und die Harmonienote eingestellt werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transpose: Hiermit verschieben Sie die Tonhöhe jeweils für Harmonienote und Führungsstimme ein. Der Wertebereich ist für alle Noten gleich; die Transposition der führenden Note erfolgt jedoch lediglich in Oktaven. <p>Wenn Chordal Type auf „ScaleDiatonic“ gestellt ist, ändert sich dieser Parameter zu „Degree“ (Skalen-Tonstufen), so dass Sie die Tonhöhe in Graden von –3 Oktaven (–22 Tonstufen) über Unison (1 Tonstufe) bis +3 Oktaven (+22 Tonstufen) verschieben können.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Detune: Bestimmt die Feineinstellung der Tonhöhe für jede Harmonienote von –50 Cents bis +50 Cents (ein Cent ist 1/100stel eines Halbtons). • Formant: Bestimmt für jede Harmonienote die Formant-Einstellung. Je höher der Wert, desto „weiblicher“ wird die Harmoniestimme. Je niedriger der Wert, desto „männlicher“ wird die Stimme. • Pan: Bestimmt die Panoramaposition jeder Harmonienote. Indem Sie jede Harmonienote auf eine andere Panoramaposition einstellen, wobei die Hauptstimme z. B. in der Mitte positioniert ist, ergibt sich ein natürlicher, breiter Stereoklang. • Volume: Bestimmt für jede Harmonienote die Lautstärkeeinstellung. Hiermit stellen Sie die Lautstärkeverhältnisse zwischen der Hauptstimme und den Harmonienoten ein. <p> HINWEIS</p> <p>Wenn „Pitch Correct Mode“ (⑦) auf OFF eingestellt ist, steht der Lead-Part (Hauptstimme) für die Parameter Transpose, Degree, Detune und Formant nicht zur Verfügung.</p> <p> HINWEIS</p> <p>Die Transpose-Werte der Harmonien sind nur verfügbar, wenn der Modus (②) auf „Chordal“ eingestellt ist.</p>
⑦	Harmony Assign	<p>Hier können Sie einstellen, wie die Harmonienoten auf führende Note (Mikrofonklang) und Vocal-Harmony-Noten verteilt werden (Voicing bzw. Stimmführung). Weitere Informationen finden Sie unter „Data List“ (Liste der Vocal-Harmony-Parameter) auf der Website.</p> <p>● Wenn der Harmony-Modus auf „Chordal“ gestellt ist</p> <ul style="list-style-type: none"> • Session Table: Legt je nach den verschiedenen Musikgenres fest, wie die Harmonienoten gesetzt werden, bzw. welche Akkordarten beim Erzeugen der Harmonien verwendet werden. <p> HINWEIS</p> <p>Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn der Chordal-Type-Modus auf einer anderen Einstellung als „ScaleDiatonic“ oder „Parallel“ steht.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Key Root, Key Type: Dieser Parameter ist verfügbar, wenn der Chordal Type (③) auf „ScaleDiatonic“ gestellt ist. Die Harmonienoten, die aufgrund dieser Einstellungen erzeugt werden, sind nicht abhängig vom Akkord, sondern passend zur diatonischen Skala der Tonart des aktuellen Songs. <p>● Wenn der Harmony-Modus auf „Vocoder“ oder „Vocoder-Mono“ gestellt ist</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transpose Mode: Bestimmt den Betrag, um den die Harmoniestimmen transponiert werden. In der Einstellung „0“ erfolgt keine Transposition, während in der Einstellung „Auto“ eine automatische Transposition erfolgt.

⑦	Detail Setting	<ul style="list-style-type: none"> • Pitch Correct Mode: Korrigiert die Tonhöhe der führenden Note (Mikrofonklang). In der Einstellung „Off“ wird nicht korrigiert; in der Einstellung „Hard“ wird die Tonhöhe so genau wie möglich korrigiert. • Humanize: Diese Einstellung ermöglicht Ihnen, die Vocal-Harmony-Klänge natürlicher und weniger „elektronisch“ zu machen, indem Sie leichte zeitliche Diskrepanzen zwischen der führenden und der Harmonienote erzeugen. Off: Kein Humanize-Effekt. 1: Der Humanize-Effekt wird auf die Harmonien angewendet, um ein natürlicheres Feeling mit authentisch klingendem Erweiterungseffekt zu erzeugen. So entsteht der Eindruck, als würden mehr Menschen singen. 2: Der Humanize-Effekt wird auf die Harmonien angewendet, um einen charakteristischeren Groove zu erzeugen. Auch schnellere Passagen behalten ihren rhythmischen Kerngehalt. 3: Der Humanize-Effekt wird auf die Harmonien angewendet, um widerzuspiegeln, wie die Führungsstimme und der Chor interagieren, mit der Führungsstimme im Vordergrund und einem etwas lockereren Timing. • Lead Pitch Detect Speed, Harm Pitch Detect Speed: Legt fest, wie schnell die Tonhöhe der Hauptstimme aus dem Mikrofonsignal erkannt und Harmonienoten erzeugt werden. In der Einstellung „1“ erfolgt die langsamste Reaktion, „4“ ist die Standardeinstellung, bei „15“ reagiert die Erkennung am schnellsten, und bei „as Mic Setting“ (wie Mikrofoneinstellung) hat die Pitch-Detect-Geschwindigkeit („Response“) im Mic-Setting-Display Vorrang (Seite 94). • Harmony Effect: Legt den Effekttyp fest, der auf den Klang der Harmonienoten angewendet wird, die der Hauptstimme hinzugefügt werden. • Harmony Stability: Bestimmt die Stimmfestigkeit, mit der die Harmonien der Hauptstimme hinzugefügt werden. In der Einstellung „Stable“ (stabil) erzeugt dies einen im Verhältnis stabilen Klang mit geringer Variation der Harmonien. In der Einstellung „Dynamic“ ist je nach Eingangssignal mehr Bewegung in der Tonhöhe der erzeugten Harmonien. • Lead Vibrato Depth: Hier wird der Vibratoanteil der Hauptstimme eingestellt. • Harm Vibrato Depth: Hier wird der Vibratoanteil der Harmoniestimmen eingestellt. • Vibrato Speed: Hier wird die Vibratogeschwindigkeit der Haupt- und Harmoniestimmen eingestellt. • Vibrato Delay: Hier wird die Vibratoverzögerung der Haupt- und Harmoniestimmen eingestellt. <p>Informationen zu den Detail-Setting-Parametern entnehmen Sie der „Data List“ (Liste der Vokalharmonie-Parameter) auf der Website.</p>
---	----------------	---

Effect

Hier können Sie die Parameter der Effekte bearbeiten, die auf die Vocal-Harmony-Noten angewendet werden.

⑧	Effect On/Off	Schaltet die Effekte ein oder aus, die auf die Vocal-Harmony-Noten angewendet werden.
⑨	Type	Wählt den Effekttyp des Effekts, der auf die Vocal-Harmony-Noten angewendet wird. Sie können auch einzelne Parameter des gewählten Effekttyps bearbeiten. Näheres erfahren Sie in der Data List („Liste der Vokalharmonie-Effekttypen“ für die Vocal-Harmony-Effekttypen, und „Vocal Harmony-Parameterliste“ für die Vocal-Harmony-Effektparameter) auf der Website.
⑩	Lead	Stellt die Effektintensität für die Hauptstimme ein.
⑪	Harmony	Stellt die Effektintensität für die Harmoniestimmen ein.
⑫	Reverb	Stellt den Anteil des Reverb-Effekts (Hall) für den Mikrofonklang ein. Diese Einstellung entspricht der im Mixer-Display (Seite 107).
⑬	Chorus	Stellt den Anteil des Chorus-Effekts für den Mikrofonklang ein. Diese Einstellung entspricht der im Mixer-Display (Seite 107).

4 Tippen Sie auf (Save), und speichern Sie die Änderungen als Vocal-Harmony-Typ.

Insgesamt 60 Typen (Vocal Harmony und Synth Vocoder) lassen sich speichern. Um den zukünftigen Abruf zu erleichtern, sollten Sie einen aussagekräftigen Namen für die Einstellungen wählen.

ACHTUNG

Die hier vorgenommenen Einstellungen gehen verloren, wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne den Speichervorgang auszuführen.

HINWEIS

Wenn Sie die Vocal-Harmony-Einstellungen auf einem USB-Flash-Laufwerk ablegen möchten, speichern Sie diese als User-Effect-Datei. Tippen Sie hierzu in dem Display, das über [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → Seite 2/2 zu erreichen ist, bei „User Effect“ auf [Save], um den Speichervorgang auszuführen (Seite 133).

Bearbeiten der Synth-Vocoder-Typen (Vocal Harmony) (PSR-SX900)

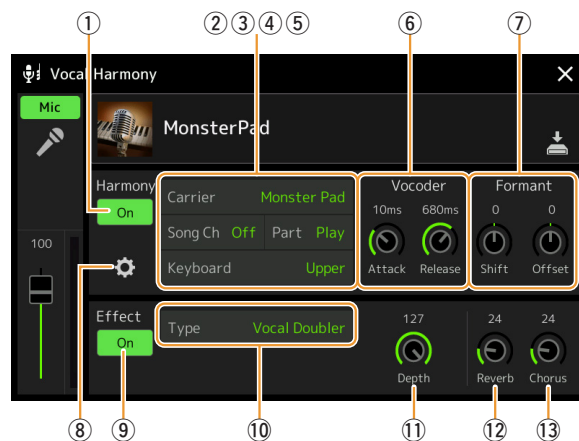
Durch Bearbeiten der Parameter des voreingestellten Synth-Vocoder-Typs können Sie Ihren eigenen Synth-Vocoder-Typ erstellen.

Das Display für diesen Bedienvorgang können Sie über [MENU] → [Vocal Harmony] aufrufen.

- 1** Berühren Sie den Namen der Vocal Harmony, um die Anzeige zur Auswahl der Vocal Harmony aufzurufen.
- 2** Tippen Sie auf [Synth Vocoder] und wählen Sie den gewünschten Synth-Vocoder-Typ aus.
- 3** Bearbeiten Sie je nach ausgewähltem Synth-Vocoder-Typ die entsprechenden Einstellungen wie gewünscht.

HINWEIS


Prüfen Sie, ob das Mikrofon richtig angeschlossen ist (siehe Benutzerhandbuch) und die Einstellungen (siehe Referenzhandbuch, Seite 93) richtig sind, bevor Sie die Synth-Vocoder-Control-Parameter hier einstellen.



Harmony

Sie können die Synth-Vocoder-Parameter bearbeiten.

①	Harmony On/Off	Schaltet den Synth Vocoder ein oder aus. Diese entspricht der Taste [VOCAL HARMONY] am Bedienfeld.
②	Carrier	Wählt den Musikinstrumentenklang, der als Quelle (Carrier) für den Synth Vocoder verwendet wird. (Der „Carrier“ (Träger) dient als Grundklang, auf den die Stimmeeigenschaften aufmoduliert werden.)
③	Song Ch	Wenn einer der Werte 1–16 eingestellt ist, werden die Notendaten (die aus einem Song dieses Instruments oder vom angeschlossenen Computer stammen) des entsprechenden Kanals zur Steuerung der Harmonien verwendet. Wenn hier „Off“ eingestellt ist, ist die Harmoniesteuerung über Song-Daten ausgeschaltet.
④	Parts	Ist hier „Mute“ eingestellt, wird der oben ausgewählte Kanal (der die Harmonien steuert) bei der Song-Wiedergabe stummgeschaltet (ausgeschaltet), so dass Sie die Steuerung über bestimmte Kanäle Ihren Vorstellungen entsprechend deaktivieren können.
⑤	Keyboard	<ul style="list-style-type: none"> • Off: Die Harmoniesteuerung über die Tastatur ist ausgeschaltet. • Upper: Noten, die rechts vom Split-Punkt (Left) gespielt werden, steuern die Harmonien. • Lower: Noten, die links vom Split-Punkt (Left) gespielt werden, steuern die Harmonien. <p>HINWEIS Wenn die Einstellungen von Tastaturspiel und Song-Daten angewendet werden, werden sie zusammengeführt, um die Harmonieeffekte zu steuern.</p>
⑥	Vocoder	<ul style="list-style-type: none"> • Attack: Bestimmt die Anstiegszeit des Synth-Vocoder-Klages. Je höher der Wert, desto länger ist die Anstiegszeit. • Release: Bestimmt die Abklingzeit des Synth-Vocoder-Klages. Je höher der Wert, desto länger ist die Abklingzeit.

⑦	Formant	<ul style="list-style-type: none"> • Shift: Bestimmt, wie die Cutoff-Frequenzen aller BPFs (des Inst-Eingangs) verschoben werden, in der Einheit BPF. Mit diesem Parameter werden die Klangeigenschaften des Vocoder-Klangs grobeingestellt. • Offset: Dient der Feineinstellung der Cutoff-Frequenzen aller BPFs (des Inst Input). Mit diesem Parameter werden die Klangeigenschaften des Vocoder-Klangs feineingestellt. 	
⑧	Detail Setting	Carrier	<ul style="list-style-type: none"> • Volume: Bestimmt den Pegel des Carriers für den Synth-Vocoder-Sound. • Noise: Bestimmt den Rauschpegel, der dem Synth Vocoder zugeführt werden soll. Das Rauschen kann genutzt werden, um Silben- und Verschlusslaute zu betonen und den Sprachcharakter deutlicher werden zu lassen. • Octave: Bestimmt die Oktaveneinstellung des Carriers für den Synth-Vocoder-Sound.
	HPF (Hochpassfilter)	<ul style="list-style-type: none"> • Freq (Frequenz): Stellt die HPF-Grenzfrequenz für das Mikrofonsignal ein. Wenn Sie hier einen niedrigen Wert einstellen, wird ein minimal bearbeitetes Eingangssignal ausgegeben – als nah am Originalklang. Höhere Einstellungen betonen die oberen Frequenzanteile wie Konsonanten und Silbenlaute (wodurch Wörter besser zu verstehen sind). • Level: Bestimmt den Pegel der Ausgabe des Mikrofonsignals vom HPF. 	
	BPF1–10 (Bandpassfilter)	<p>Bestimmt die Ausgangsverstärkung jedes der BPFs 1–10 für Inst Input (das Tastaturspiel). BPF 1 entspricht dem untersten Formanten, während BPF 10 dem höchsten Formanten entspricht.</p> <p> HINWEIS</p> <p>Feedback (Rückkopplung) kann aufgrund gewisser Setup-Einstellungen entstehen. Seien Sie besonders vorsichtig beim Anheben von Werten</p>	

Effect

Hier können Sie die Parameter der Effekte bearbeiten, die auf die Synth-Vocoder-Noten angewendet werden.

⑨	Effect On/Off	Schaltet die Effekte ein oder aus, die auf die Synth-Vocoder-Noten angewendet werden.
⑩	Type	Wählt den Effekttyp des Effekts, der auf die Synth-Vocoder-Noten angewendet wird. Sie können auch einzelne Parameter des gewählten Effekttyps bearbeiten. Näheres erfahren Sie in der Data List („Liste der Vokalharmonie-Effekttypen“ für die Synth-Vocoder-Effekttypen, und „Vocal Harmony-Parameterliste“ für die Synth-Vocoder-Effektparameter) auf der Website.
⑪	Depth	Legt den Effektanteil fest, der auf den gesamten Synth-Vocoder-Sound angewendet wird.
⑫	Reverb	Stellt den Anteil des Reverb-Effekts (Hall) für den Mikrofonklang ein. Diese Einstellung entspricht der im Mixer-Display (Seite 107).
⑬	Chorus	Stellt den Anteil des Chorus-Effekts für den Mikrofonklang ein. Diese Einstellung entspricht der im Mixer-Display (Seite 107).

4 Tippen Sie auf (Save), und speichern Sie die Änderungen als Synth-Vocoder-Typ.

Insgesamt 60 Typen (Synth Vocoder und Vocal Harmony) lassen sich speichern. Um den zukünftigen Abruf zu erleichtern, sollten Sie einen aussagekräftigen Namen für die Einstellungen wählen.

ACHTUNG

Die hier vorgenommenen Einstellungen gehen verloren, wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne den Speichervorgang auszuführen.

HINWEIS

Wenn Sie die Synth-Vocoder-Einstellungen auf einem USB-Flash-Laufwerk ablegen möchten, speichern Sie diese als User-Effect-Datei. Tippen Sie hierzu in dem Display, das über [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → Seite 2/2 zu erreichen ist, bei „User Effect“ auf [Save], um den Speichervorgang auszuführen ([Seite 133](#)).

Inhalt

Bearbeiten der Filter-Parameter (Filter)	102
Bearbeiten der EQ-Parameter (EQ)	103
Bearbeiten von Effektparametern (Effect)	105
• Bearbeiten und Speichern der Effekteinstellungen	106
Bearbeiten von Effektparametern (Chorus/Reverb)	107
• Bearbeiten und Speichern der Chorus-/Reverb-Einstellungen	107
Bearbeiten von Panorama-/Lautstärkeinstellungen (Pan/Volume)	107
Bearbeiten der Einstellungen des Master Compressors (Compressor)	108
Blockschaltbild	110

Im Benutzerhandbuch finden Sie die grundsätzliche Bedienung der Mixer-Funktion. Dieses Referenzhandbuch bietet detaillierte Informationen zu jedem Display (bzw. Funktion) des Mixer-Displays, das über [MENU] → [Mixer] aufgerufen wird.

Mit den Registerkarten „Panel“ – „Song“ für die Part-Auswahl oben in der Mixer-Anzeige können Sie den Klang der einzelnen Parts einstellen, während Sie bei „Master“ Einstellungen für den Klang des gesamten Instruments vornehmen können.

HINWEIS

Dreh- und Schieberegler erscheinen nur dann im Einstellungsdisplay, wenn die betreffenden Parameter verfügbar sind.

Für eine bildliche Darstellung des Signalfusses und der Konfiguration des Mischpults beachten Sie das Blockdiagramm auf [Seite 110](#).

Bearbeiten der Filter-Parameter (Filter)

Diese Funktion modifiziert die Klangeigenschaften (Klanghelligkeit usw.), indem das Signal auf einen bestimmten Frequenzbereich begrenzt wird. Beachten Sie, dass dies nicht verfügbar ist, wenn Sie oben im Mixer-Display die Registerkarte „Master“ gewählt haben.



Resonance	Hier können Sie den Resonanzeffekt (Seite 48) für jeden Part einstellen. Dieser verleiht dem Klang in Kombination mit dem „Cutoff“-Parameter einen speziellen Charakter.
Cutoff	Legt für jeden Part die Klanghelligkeit durch die Einstellung der Cutoff-Frequenz (Grenzfrequenz) fest (Seite 48).

Bearbeiten der EQ-Parameter (EQ)

Ein Equalizer (auch „EQ“ genannt) ist ein Signalprozessor, der das Frequenzspektrum in mehrere Frequenzbänder unterteilt, die verstärkt oder abgeschwächt werden können, um die Gesamtklangwirkung Ihren Wünschen entsprechend zu gestalten. Mit den Registerkarten „Panel“ – „Song“ für die Part-Auswahl oben im Mixer-Display können Sie den EQ der einzelnen Parts einstellen, während Sie bei „Master“ Klangeinstellungen für den EQ des gesamten Instruments einstellen können.

Part EQ (wenn eine der Registerkarten „Panel“ – „Song“ gewählt ist)



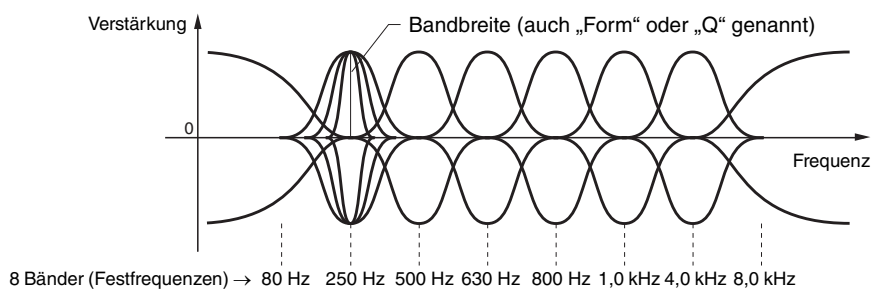
High	Hebt das Höhenband des EQs für jeden Part an oder senkt es ab.
Low	Hebt das Tiefenband des EQs für jeden Part an oder senkt es ab.

Master EQ (wenn die Registerkarte „Master“ gewählt ist)

Dieses Instrument besitzt einen hochwertigen digitalen 8-Band-EQ. Mit dieser Funktion wird ein finaler Effekt – Klangregelung – auf das ausgegebene Audiosignal Ihres Instruments angewendet. Im „Master“-Display können Sie einen der fünf voreingestellten EQ-Typen aufrufen. Darüber hinaus können Sie durch die Einstellung der Frequenzbänder Ihre eigenen EQ-Einstellungen erstellen und diese dann als einen von 30 „User Master EQ“-Typen speichern.

HINWEIS

Der Master-EQ kann nicht auf einen Audio-Song, auf die Audio-Eingänge an den AUX IN-Buchsen oder auf den Metronomklang angewendet werden.





1 Wählen Sie den zu bearbeitenden EQ-Typ aus.

- **Flat:** Neutrale EQ-Einstellungen. Die Anhebung/Absenkung (Gain) aller Frequenzbänder ist auf 0 dB eingestellt.
- **Powerful:** Kräftige EQ-Einstellung, bei der alle Frequenzbänder betont werden. Diese Einstellung kann für Partymusik usw. verwendet werden.
- **Mellow:** Eher sanft klingende EQ-Einstellung, bei der die oberen Frequenzbänder leicht abgesenkt wurden.
- **Bright:** Eine EQ-Einstellung, bei der für einen helleren Klang die tiefen Frequenzen angehoben werden.
- **With Subwoofer:** Benutzerdefinierte EQ-Einstellungen, bei denen die Bässe abgesenkt werden. Dies ist eine optimale Einstellung für die Verwendung des Instruments gemeinsam mit einem Subwoofer wie dem KS-SW100 (separat erhältlich).
- **User1–30:** Ihre eigenen EQ-Einstellungen, wie gespeichert in Schritt 4.

2 Stellen die Güte (Q für „quality“) sowie die Arbeitsfrequenz jedes Bandes ein.

Der verfügbare Frequenzbereich ist für jedes Band verschieden. Je höher der Wert für Q, desto schmaler ist die Bandbreite.

3 Stellen Sie den Gain-Pegel ein, um die acht Bänder beliebig anzuheben oder abzusenken.

4 Tippen Sie auf (Save), und speichern Sie die Einstellungen als User-Master-EQ-Typ.

Sie können bis zu 30 EQ-Typen erstellen und speichern.

ACHTUNG

Die Einstellungen gehen verloren, wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne den Speichervorgang auszuführen.

HINWEIS

Wenn Sie Master-EQ-Einstellungen auf einem USB-Flash-Laufwerk ablegen möchten, speichern Sie diese als User-Effect-Datei. Tippen Sie hierzu aus dem Display heraus, das über [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → Seite 2/2 zu erreichen ist, bei „User Effect“ auf [Save], um den Speichervorgang auszuführen (Seite 133).

Bearbeiten von Effektparametern (Effect)

Dieses Instrument bietet die folgenden Effektblöcke.

- **System Effect (Chorus, Reverb):** Diese Effekte werden auf den gesamten Klang dieses Instruments angewendet. Sie können den Anteil des Systemeffekts getrennt für jeden Part einstellen. Dies lässt sich im Display „Chorus/Reverb“ (Seite 107) einstellen.
- **Insertion Effect 1–8 (PSR-SX900), 1–5 (PSR-SX700):** Diese Effekte werden jeweils nur auf einen bestimmten Part angewendet. Wählen Sie für jeden dieser Effekte einen Effekttyp aus, der auf den betreffenden Part zugeschnitten ist (z. B. Distortion, der nur auf einen Gitarren-Part angewendet würde).
- **Variation Effect:** Dieser Block kann sowohl als System-Effekt als auch als Insert-Effekt verwendet werden, und Sie können zwischen diesen umschalten.

Dieser Abschnitt betrifft die Einstellungen der Insert-Effekte und der Variation-Effekte im Effect-Display. Beachten Sie, dass dieses Display nicht verfügbar ist, wenn oben im Mixer-Display die Registerkarte „Master“ gewählt ist.



<p>Insertion Effect</p>	<p>Hiermit können Sie den gewünschten Insert-Effekttyp für jeden Part auswählen, indem Sie auf den Bereich oberhalb jedes Reglers tippen. Indem Sie an den Reglern drehen, können Sie den Effektanteil einstellen.</p> <p>Wenn Sie für einen der Insert-Effekte einen Effekttyp auswählen und diesen auf einen bestimmten Part anwenden möchten, tippen Sie auf [Assign Part Setting] oben rechts in diesem Bereich, und nehmen Sie die notwendigen Einstellungen in dem Fenster vor.</p> <p>Die zuweisbaren Parts für jeden Insert-Effekt sind wie folgt:</p> <p>PSR-SX900</p> <ul style="list-style-type: none"> • Insertion Effect 1–5: Tastatur-Parts, Song-Kanäle 1–16 • Insertion Effect 6: Tastatur-Parts, Song-Kanäle 1–16, Mikrofon • Insertion Effect 7–8: Style-Parts (mit Ausnahme des Audio-Parts des Audio-Styles) <p>PSR-SX700</p> <ul style="list-style-type: none"> • Insertion Effect 1–4: Tastatur-Parts, Song-Kanäle 1–16 • Insertion Effect 5: Tastatur-Parts, Song-Kanäle 1–16, Mikrofon
<p>Variation Effect</p>	<p>Tippen Sie auf [Insertion] oder [System], um die Effektverbindung zwischen Insert-Effekt und Systemeffekt umzuschalten, und tippen Sie dann auf das rechte Ende dieser Zeile, um den gewünschten Effekttyp auszuwählen.</p> <p>Wenn „System“ ausgewählt ist, wird dieser Effect als Systemeffekt auf alle Parts des Songs und des Styles angewendet. Wenn „Insertion“ gewählt ist, wird dieser Effekt nur auf den jeweiligen Part des Songs/Styles angewendet.</p> <p>Um den Effektanteil einzustellen, drehen Sie am Regler des entsprechenden Parts.</p> <p>HINWEIS</p> <p>Beachten Sie, dass dieses Display nicht verfügbar ist, wenn oben im Mixer-Display eine der Registerkarten „Panel“ oder „M.Pad“ gewählt ist.</p>

Bearbeiten und Speichern der Effekteinstellungen

Sie können die Einstellungen der Systemeffekte (Chorus, Reverb), der Insert-Effekte und der Variation-Effekte einstellen. Die bearbeiteten Effekte können als User-Effekttyp gespeichert werden.

- 1 Tippen Sie im Mixer-Display auf den Namen des gewünschten Effekttyps, um das Display für die Effekteinstellungen aufzurufen.



(PSR-SX900) Parameter-Controller, die dem gewählten Effekt-Typ entsprechen, werden hier angezeigt.

- 2 Wählt Effektkategorie und -typ aus.

Am PSR-SX900 können Sie die Parameterwerte mit den Controllern einstellen, die im Display angezeigt werden.

- 3 Tippen Sie für zusätzliche Einstellungen auf [Detail] und rufen das Effektparameter-Display auf.

Welche Parameter zur Verfügung stehen, hängt vom Effekttyp ab.

- 4 Tippen Sie auf  (Save), und speichern Sie die Einstellungen als User-Master-Effekttyp.

Für jeden der Effektblöcke Reverb, Chorus, Variation und Insertion können 30 verschiedene Effekttypen gespeichert werden.

HINWEIS

Ausgegraute Parameter lassen sich nicht bearbeiten.

ACHTUNG

Die Einstellungen gehen verloren, wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne den Speichervorgang auszuführen.

HINWEIS

Wenn Sie die Effekteinstellungen auf einem USB-Flash-Laufwerk ablegen möchten, speichern Sie diese als User-Effect-Datei. Tippen Sie hierzu aus dem Display heraus, das über [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → Seite 2/2 zu erreichen ist, bei „User Effect“ auf [Save], um den Speichervorgang auszuführen (Seite 133).

Bearbeiten von Effektparametern (Chorus/Reverb)

Wie im vorigen Abschnitt beschrieben, sind die Effekte Chorus und Reverb Systemeffekte, die auf den Klang des gesamten Instruments angewendet werden. Dieses Display ist nicht verfügbar, wenn oben im Mixer-Display die Registerkarte „Master“ gewählt ist.



Chorus	Tippen Sie auf den Namen des Chorus-Effekttyps oben rechts in dieser Reihe, um den gewünschten Chorus-Typ auszuwählen. Kehren Sie dann zurück zum Mixer-Display, und verwenden Sie die Drehregler, um den Chorusanteil für jeden Part einzustellen.
Reverb	Tippen Sie auf den Namen des Reverb-Effekttyps oben rechts in dieser Reihe, um den gewünschten Reverb-Typ auszuwählen. Kehren Sie dann zurück zum Mixer-Display, und verwenden Sie die Drehregler, um den Reverb-Anteil für jeden Part einzustellen.

HINWEIS

Näheres zu den verfügbaren Chorus- und Reverb-Effekttypen finden Sie in der Data List (Liste der Effekttypen) auf der Website.

Bearbeiten und Speichern der Chorus-/Reverb-Einstellungen

Diese entsprechen denen im „Effect“-Display ([Seite 105](#)).

Bearbeiten von Panorama-/Lautstärkeinstellungen (Pan/Volume)

Sie können das Panorama (die Stereoposition des Klanges) und die Lautstärke für jeden Part einstellen. Beachten Sie, dass dieses Display nicht verfügbar ist, wenn oben im Mixer-Display die Registerkarte „Master“ gewählt ist.



①	Pan	Bestimmt für jeden Part (Kanal) die Position im Stereoklangbild.
②	Volume	Legt die Lautstärke jedes Parts oder Kanals fest, wodurch Sie die Balance aller Parts einstellen können.

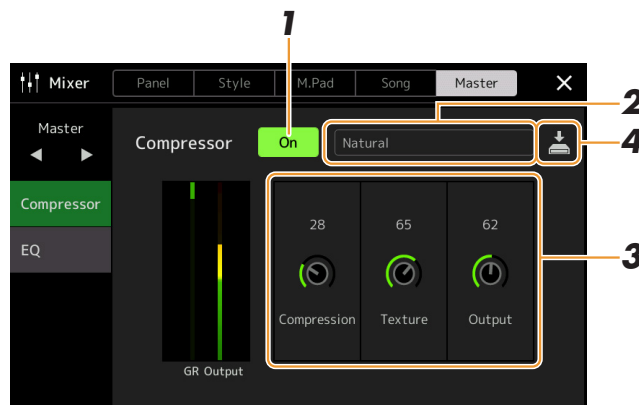
Bearbeiten der Einstellungen des Master Compressors (Compressor)

Ein Kompressor ist ein Effekt, der meistens zur Begrenzung oder Komprimierung der Dynamik (Angleichung von Lautstärkeunterschieden) eines Audiosignals benutzt wird. Bei Signalen, die eine starke Dynamik besitzen, z. B. Gesang oder Gitarrenspiel, wird der Dynamikumfang komprimiert, so dass laute Passagen leiser geregelt werden. Wenn zusätzlich „Gain“ hinzugefügt, d. h. die Lautstärke angehoben wird, entsteht ein kraftvoller, dichter Klang mit durchschnittlich höherem Pegel.

Dieses Instrument besitzt einen Master-Kompressor, der auf den gesamten Klang dieses Instruments angewendet wird. Die Parameter des Master-Kompressors sind voreingestellt, Sie können jedoch auch Ihre eigenen Master-Compressor-Presets erstellen und speichern, indem Sie die betreffenden Parameter einstellen. Dieses Display ist nur verfügbar, wenn oben im Mixer-Display die Registerkarte „Master“ gewählt ist.

HINWEIS

Der Master Compressor kann nicht auf einen Audio-Song, auf die Audio-Eingänge an der AUX IN-Buchse oder auf den Metronomklang angewendet werden.



1 Schalten Sie den Kompressor ein („On“).

2 Wählen Sie den zu bearbeitenden Master-Compressor-Typ aus.

- **Natural:** Natürliche Einstellung für einen Kompressionseffekt, der nur leicht zu hören ist.
- **Rich:** Starke Kompressionseinstellung, mit denen der Klangcharakter des Instruments auf optimale Weise betont wird. Gut geeignet zur Klangverbesserung akustischer Instrumente, Jazzmusik usw.
- **Punchy:** Deutlich übertriebene Kompressionseinstellungen. Gut geeignet zur Verbesserung des Klangs von Rockmusik.
- **Electronic:** Kompressionseinstellung, bei welcher der Klangcharakter der Musikrichtungen Dance und Techno auf optimale Weise betont wird.
- **Loud:** Starke Kompressionseinstellung. Gut geeignet für energetische Musik wie Rock oder Gospelgesang.
- **User1–30:** Ihre eigenen Kompressoreinstellungen, die Sie in Schritt 4 gespeichert haben.

3 Bearbeiten Sie die Parameter des Master-Kompressors.

Compression	Parameter wie Threshold, Ratio und Soft Knee (die bei üblichen Kompressoren vorhanden sind) werden alle zugleich geändert, so dass Sie den Klang moderat komprimieren können.
Texture	Fügt dem Effekt einen natürlichen Klangcharakter hinzu. Je höher der Wert, desto heller klingt der Effekt. HINWEIS Die Änderungen sind evtl. leichter hörbar, wenn sie zusammen mit „Compression“ und „Output“ verwendet werden.
Output	Legt den Ausgangspegel fest.

Die Anzeige „GR“ (Gain Reduction) zeigt den Pegel, um den das komprimierte Signal in der Dynamik reduziert wurde, und „Output“ zeigt in Echtzeit den Ausgangspegel, wie er auch vom Instrument zu hören ist.

4 Tippen Sie auf (Save), um die Einstellungen als User-Master-Compressor-Typ zu speichern.

Sie können bis zu 30 Master-Compressor-Typen erstellen und speichern.

ACHTUNG

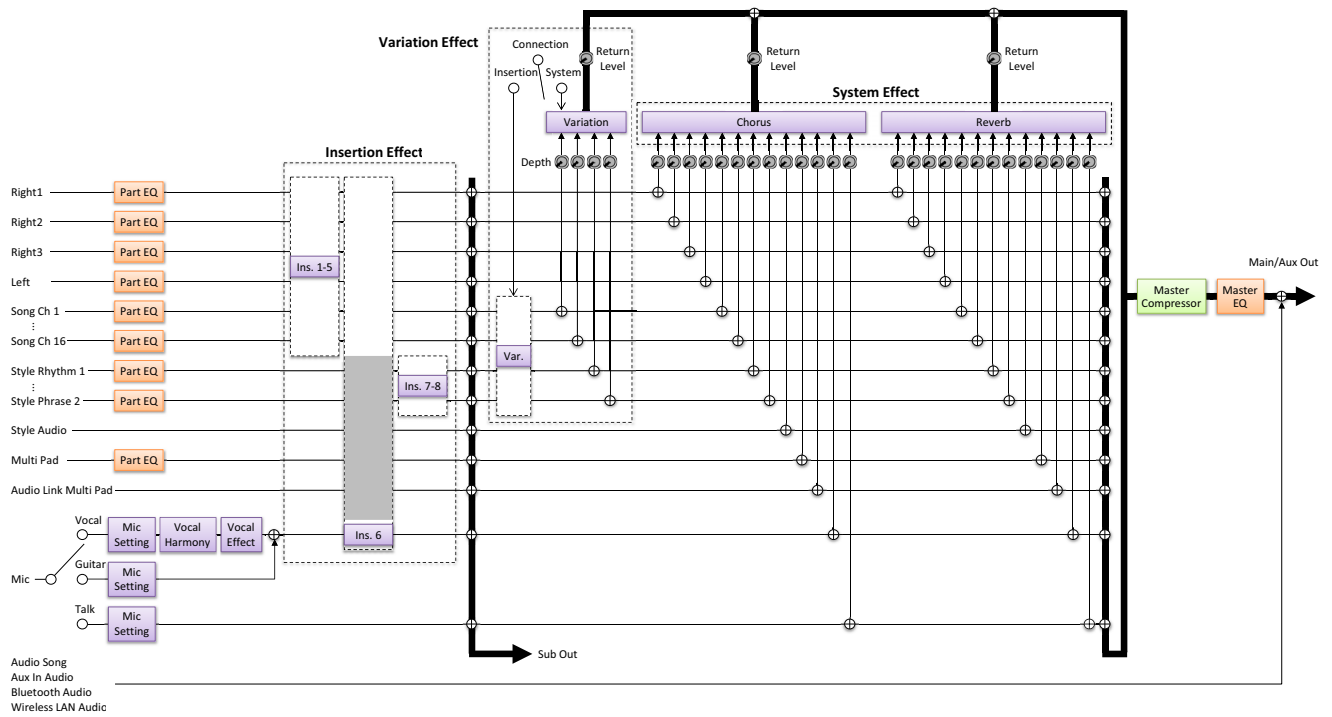
Die Einstellungen gehen verloren, wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne den Speichervorgang auszuführen.

HINWEIS

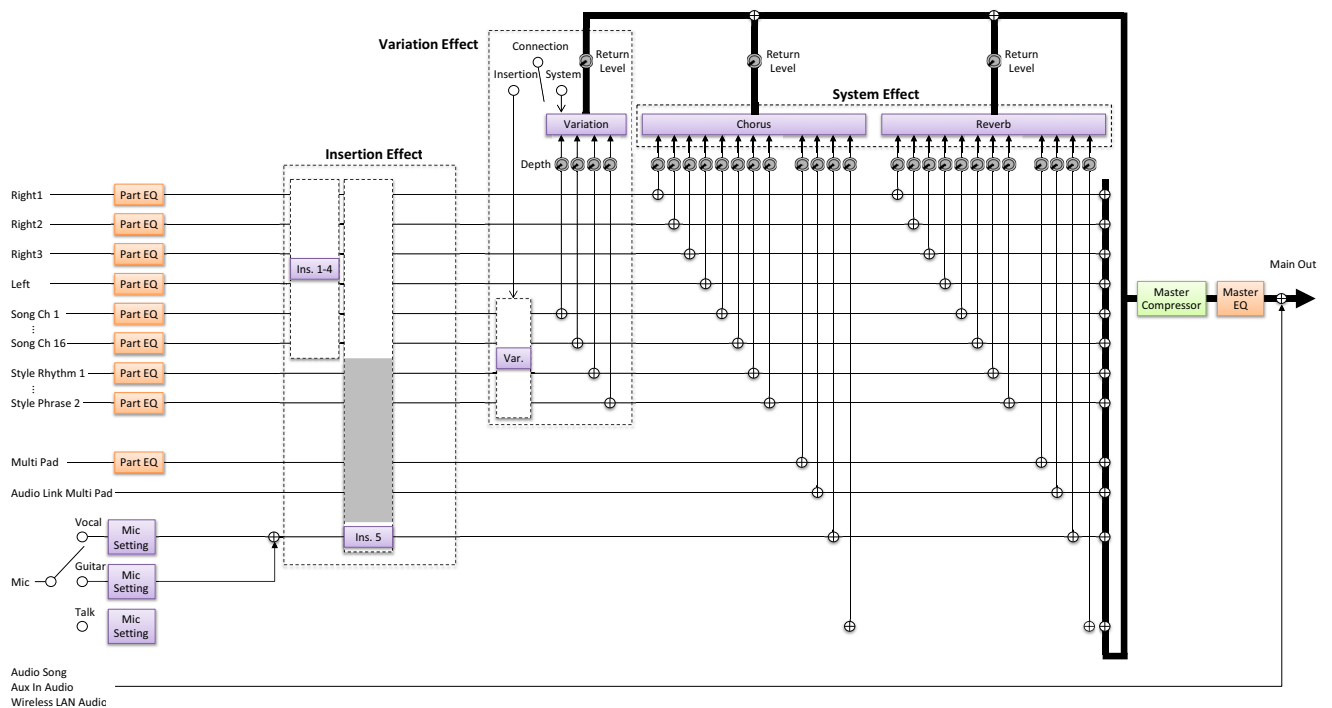
Wenn Sie die Master-Compressor-Einstellungen auf einem USB-Flash-Laufwerk ablegen möchten, speichern Sie diese als User-Effect-Datei. Tippen Sie hierzu aus dem Display heraus, das über [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → Seite 2/2 zu erreichen ist, bei „User Effect“ auf [Save], um den Speichervorgang auszuführen ([Seite 133](#)).

Blockschaltbild

PSR-SX900



PSR-SX700

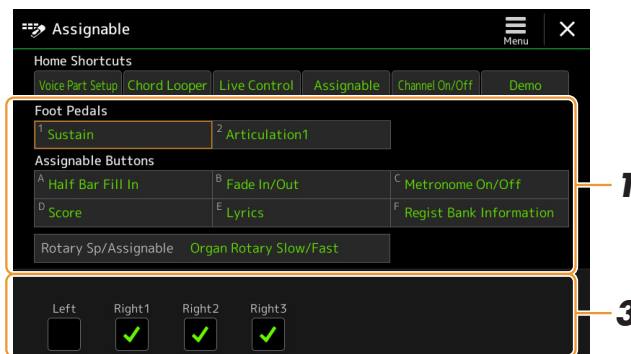



Inhalt

Zuweisen bestimmter Funktionen zu den Pedalen und den zuweisbaren Bedienfeldtasten (Assignable)	111
• Assignable-Funktionen (Assignable-Display)	112
Bearbeiten der „Assign Types“ der Live-Control-Drehregler (Live Control)	117
• Assignable-Funktionen (Live-Control-Display)	118

Zuweisen bestimmter Funktionen zu den Pedalen und den zuweisbaren Bedienfeldtasten (Assignable)


Einem Fußschalter (Pedal) oder Fußregler, der an den FOOT PEDAL-Buchsen angeschlossen ist, sowie den ASSIGNABLE-Tasten und der Taste [ROTARY SP/ASSIGNABLE], können Sie verschiedene Funktionen zuweisen. Das Display für diesen Vorgang können Sie über [MENU] → [Assignable] aufrufen.



- 1 Tippen Sie, um das gewünschte Pedal oder die Taste auszuwählen.**
Tippen Sie erneut, um die Funktionsliste aufzurufen.
- 2 Wählen Sie die Funktion für das Pedal oder die Taste aus.**
Informationen über die einzelnen Funktionen finden Sie auf den Seiten 112–116.
- 3 Nehmen Sie die erforderlichen Einstellungen für die gewählte Funktion vor, die unten im Display angezeigt wird.**
Sie können detaillierte Einstellungen der ausgewählten Funktion vornehmen, z. B. wie die Parts durch die Funktion beeinflusst werden usw. Wenn Sie den Funktionsnamen, der im Einblendfenster erscheint, ändern möchten, tippen Sie auf [Rename] und geben den gewünschten Namen ein. Es können bis zu 50 Zeichen eingegeben werden.
- 4 Falls erforderlich, schalten Sie die Polarität des Pedals durch Antippen von  (Menu) um.**

Je nach dem Fußschalter oder Fußregler, den Sie an diesem Instrument angeschlossen haben, kann dieser umgekehrt funktionieren (d. h. beim Niederdrücken des Pedals wird der Effekt ausgeschaltet/schwächer, beim Loslassen eingeschaltet/stärker). Verwenden Sie in diesem Fall diese Einstellung, um die Polarität umzukehren.

Verbergen des Einblendfensters, wenn die ASSIGNABLE-Tasten gedrückt werden

Wenn Sie eine der ASSIGNABLE-Tasten drücken, erscheint das Einblendfenster, das den Status der zugewiesenen Funktion anzeigt. Sie können auch auswählen, dass das Einblendfenster nicht angezeigt wird. Dazu tippen Sie auf  (Menu) im Assignable-Display und stellen Sie dann „Popup Window“ auf „Off“.

HINWEIS

Wie im Benutzerhandbuch beschrieben können den ASSIGNABLE-Tasten auch Kurzbefehle zugewiesen werden.

HINWEIS

Sie können dem Pedal auch andere Funktionen zuweisen – Voice Guide Controller (Seite 131), Punch In/Out bei der Song-Aufnahme (Seite 71) und Registration Sequence (Programmabfolge; Seite 87). Wenn Sie dem Pedal mehrere Funktionen zuweisen, ist die Priorität die folgende: Voice Guide Controller → Punch In/Out of Song → Registration Sequence → Hier zugewiesene Funktionen



Assignable-Funktionen (Assignable-Display)



In der folgenden Liste zeigt „P“ die Pedale an, „A“ die ASSIGNABLE-Tasten und „R“ die Taste [ROTARY SP/ASSIGNABLE]. Die mit „O“ markierten Funktionen sind für die entsprechenden Pedale oder Tasten verfügbar.

Verwenden Sie für die mit „*“ gekennzeichneten Funktionen nur den Fußregler, da Fußschalter hierfür ungeeignet sind.









HINWEIS


Sie können detaillierte Einstellungen für jede Funktion an der Unterseite des Assignable-Displays vornehmen, z. B. wie die Parts durch die Funktion beeinflusst werden (die Einträge hängen von der jeweiligen Funktion ab).

Funktionen			Zuweisbarkeit		
Kategorie	Funktion	Beschreibung	P	A	R
Voice	Articulation1/2	Wenn Sie eine Super-Articulation-Voice verwenden, die einen Effekt bietet, der dieser Funktion entspricht, können Sie den Effekt durch Betätigen des dieser Funktion zugewiesenen Pedals/Fußschalters aktivieren.	○	○	○
	Volume*	Regelt die Lautstärke mit einem Fußregler.	○	-	-
	Sustain	Steuert das Aushalten des Klanges (Sustain). Wenn Sie das Pedal betätigen und gedrückt halten, werden alle auf der Tastatur gespielten Noten länger gehalten. Durch Loslassen des Pedals werden die gehaltenen Töne sofort gestoppt.	○	-	-
	Panel Sustain On/Off	Entspricht der VOICE EFFECT-Taste [SUSTAIN].	○	○	○
	Sostenuto	Steuert den Sostenuto-Effekt. Wenn Sie eine Note oder einen Akkord auf dem Instrument spielen, und Sie drücken das Sostenuto-Pedal, während die Note noch gespielt wird, dann wird die Note so lange ausgehalten, wie das Pedal gedrückt wird. Alle nachfolgenden Noten werden hingegen nicht ausgehalten. Auf diese Weise können Sie beispielsweise einen Akkord halten und gleichzeitig andere Noten staccato spielen.  HINWEIS Diese Funktion betrifft keine der Organ-Flutes-Voices und nur einige der Super-Articulation-Voices.	○	-	-
	Soft	Steuert den Leise-Effekt. Durch Drücken dieses Pedals wird die Lautstärke der von Ihnen gespielten Noten verringert, und der Klang wird weicher. Diese Funktion beeinflusst nur bestimmte, dafür geeignete Voices.	○	-	-
	Glide	Wenn das Pedal gedrückt wird, ändert sich die Tonhöhe. Sobald das Pedal losgelassen wird, kehrt der Ton zur normalen Tonhöhe zurück. Sie können die folgenden Einstellungen unten in diesem Display vornehmen. • Up/Down: Legt fest, ob die Tonhöhe nach oben (UP) oder unten (DOWN) verschoben wird. • Range: Bestimmt den Bereich der Tonhöhenänderung in Halbtönen. • On Speed: Legt die Geschwindigkeit der Tonhöhenänderung nach Betätigung des Pedals fest. • Off Speed: Legt die Geschwindigkeit der Tonhöhenänderung nach Loslassen des Pedals fest.	○	-	-
	Mono/Poly	Schaltet um, ob die Voice monophon (einstimmig) oder polyphon (mehrstimmig) gespielt wird.	○	○	○
	Portamento	Bei Betätigung des Pedals kann ein Portamento-Effekt (ein gleitender Übergang zwischen Noten) erzeugt werden. Der Portamento-Effekt wird erzeugt, wenn die Noten legato gespielt werden (d.h. wenn eine Note gespielt wird, während die vorhergehende Note noch eben gehalten wird). Die Portamento-Zeit kann auch vom Voice-Edit-Display aus (Seite 47) eingestellt werden.  HINWEIS Diese Funktion betrifft nur bestimmte Voices, insbesondere Synth-Lead-Sounds und einige Bass-Voices. Sie betrifft keine der Organ-Flutes-Voices und nur einige der Super-Articulation-Voices, auch wenn die Funktion den Pedalen zugewiesen wurde.	○	-	-
Portamento Time*	Steuert den Parameter Portamento Time jedes Tastatur-Parts mithilfe eines Fußreglers. Näheres zu Portamento Time erfahren Sie auf Seite 47 .	○	-	-	

Funktionen			Zuweisbarkeit		
Kategorie	Funktion	Beschreibung	P	A	R
Voice	Pitch Bend*	Hiermit können Sie mittels des Pedals die Tonhöhe der Noten nach oben oder unten verschieben. Sie können die folgenden Einstellungen unten in diesem Display vornehmen. <ul style="list-style-type: none"> • Up/Down: Legt fest, ob die Tonhöhe nach oben (UP) oder unten (DOWN) verschoben wird. • Wertebereich: Bestimmt den Bereich der Tonhöhenänderung in Halbtonschritten. 	○	-	-
	Modulation (+), (-)*	Wendet auf die auf der Tastatur gespielten Noten einen Vibrato-Effekt oder andere Effekte an.	○	-	-
	Modulation (+), (-) Alt	Dies ist eine geringfügige Variation der Modulation weiter oben, bei der die Effekte (Wellenformen) mit jedem Druck auf ein Pedal/einen Fußschalter abwechselnd ein- und ausgeschaltet werden können.	○	○	○
	Modulation Hold On/Off	Entspricht der Taste [MODULATION HOLD].	○	○	-
	Initial Touch On/Off	Schaltet die Initial-Touch-Einstellung jedes Tastatur-Parts im Keyboard/ Joystick-Display ein/aus.	○	○	-
	Left Hold On/Off	Entspricht der Taste [LEFT HOLD].	○	○	-
	Pedal Control (Wah)	Wendet auf die auf der Tastatur gespielten Noten einen Wah-Effekt an. Diese Pedalfunktion können Sie unten in diesem Display für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten.  HINWEIS Dieser Effekt kann jeweils nur auf bestimmte Voices angewendet werden.	○	-	-
	Organ Rotary Slow/ Fast	Schaltet zwischen den Rotary-Speaker-Geschwindigkeiten „Slow“ und „Fast“ um (Seite 50).	○	○	○
	Kbd Harmony/ Arpeggio On/Off	Entspricht der Taste [HARMONY/ARPEGGIO].	○	○	-
	Arpeggio Hold	Während das Pedal gedrückt ist (Hold On), wird die Arpeggio-Wiedergabe auch dann fortgesetzt, nachdem Sie die Tasten losgelassen haben; das Arpeggio stoppt, sobald das Pedal losgelassen wird (Hold Off). Wenn diese Funktion der Taste zugewiesen ist, schaltet jede Betätigung der Taste abwechselnd zwischen Hold On und Off um. Stellen Sie sicher, dass einer der Arpeggiotypen ausgewählt und die Taste [HARMONY/ARPEGGIO] eingeschaltet ist.	○	○	-
Registration	Registration Memory	Entspricht der REGISTRATION MEMORY-Taste [MEMORY].	○	○	-
	Registration Memory 1–8	Entspricht den REGISTRATION MEMORY-Tasten [1]–[8].	○	○	-
	Registration Sequence +/-	Schaltet die Registration Sequence um einen Eintrag vor/zurück.  HINWEIS Wenn Sie ein Pedal verwenden möchten, stellen Sie im Registration-Sequence-Display (Seite 87) „Pedal Control“ ein.	-	○	-
	Registration Bank +/-	Entspricht den REGIST BANK-Tasten [+]/[-].	○	○	-
	Registration Freeze On/Off	Entspricht [On]/[Off] im Registration-Freeze-Display (Seite 86).	○	○	-
	Registration Sequence On/Off	Entspricht [On]/[Off] im Registration-Sequence-Display (Seite 87).	○	○	-
Live Control	Live Control Assign	Entspricht der LIVE-CONTROL-Taste [ASSIGN].	○	○	-
	Live Control Reset Value	Entspricht [Reset Value] im Live Control-Display (Seite 117). Setzt die Werte aller zuweisbaren Funktionen von Live Control zurück.	○	○	-

Funktionen			Zuweisbarkeit		
Kategorie	Funktion	Beschreibung	P	A	R
Chord Looper	Chord Looper On/Off (PSR-SX900)	Entspricht der CHORD LOOPER-Taste [ON/OFF].	○	○	-
	Chord Looper Rec/Stop (PSR-SX900)	Entspricht der CHORD LOOPER-Taste [REC/STOP].	○	○	-
Style	Style Start/Stop	Entspricht der STYLE-CONTROL-Taste [START/STOP].	○	○	-
	Synchro Start On/Off	Entspricht der Taste [SYNC START].	○	○	-
	Synchro Stop On/Off	Entspricht der Taste [SYNC STOP].	○	○	-
	Intro1–3	Entspricht den INTRO-Tasten [I]–[III].	○	○	-
	Main A–D	Entspricht den MAIN-VARIATION-Tasten [A]–[D].	○	○	-
	Fill Down	Ein Fill-In (Füllmuster) wird gespielt, auf das automatisch die Main-Section der Taste unmittelbar links davon folgt.	○	○	-
	Fill Self	Es wird ein Fill-In gespielt.	○	○	-
	Fill Break	Es wird ein „Break“ gespielt.	○	○	-
	Fill Up	Ein Fill-In wird gespielt, auf das automatisch die Main-Section der Taste unmittelbar rechts davon folgt.	○	○	-
	Ending1–3	Entspricht den ENDING/rit.-Tasten [I]–[III].	○	○	-
	Acmp On/Off	Entspricht der Taste [ACMP].	○	○	-
	OTS Link On/Off	Entspricht der Taste [OTS LINK].	○	○	-
	Auto Fill In On/Off	Entspricht der Taste [AUTO FILL IN].	○	○	-
	Half Bar Fill In	Während das Pedal gedrückt wird, wird die Funktion „Half bar fill-in“ eingeschaltet, und durch Umschalten der Sections eines Styles auf dem ersten Schlag der aktuellen Section wird die nächste Section ab der Hälfte mit einem automatischen Fill-in gespielt. Wenn diese Funktion der Taste zugewiesen ist, schaltet jede Betätigung der Taste abwechselnd zwischen ein- und ausgeschalteter Funktion um.	○	○	○
	Fade In/Out	Schaltet die Ein-/Ausblend-Funktion der Style-/MIDI-Song-Wiedergabe ein und aus. Die folgenden Parameter können unten in diesem Display eingestellt werden. <ul style="list-style-type: none"> • Fade In Time: (Einblendzeit) Legt fest, wie lange der Einblendvorgang oder der Anstieg vom Minimum zum Maximum der Style-/Song-Lautstärke dauert (Wertebereich: 0–20,0 Sekunden). • Fade Out Time: (Ausblendzeit) Legt fest, wie lange der Ausblendvorgang oder der Abfall vom Maximum zum Minimum der Style-/Song-Lautstärke dauert (Wertebereich: 0–20,0 Sekunden). • Fade Out Hold Time: (Ausblend-Haltezeit) Legt fest, wie lange die Lautstärke nach dem Ausblenden auf dem Wert 0 bleibt (Wertebereich: 0–5,0 Sekunden). 	○	○	○
Fingered/Fingered On Bass	Das Pedal schaltet zwischen den Modi „Fingered“ und „Fingered On Bass“ um (Seite 8).	○	○	-	
Bass Hold	Solange das Pedal gedrückt wird, wird die Bassnote des Styles gehalten, auch wenn während der Style-Wiedergabe der Akkord gewechselt wird. Wenn diese Funktion der Taste zugewiesen ist, wird die Funktion eingeschaltet, sobald die Taste gedrückt wird, durch einen weiteren Druck wird sie wieder ausgeschaltet. Wenn die Erkennungsmethode auf „AI Full Keyboard“ eingestellt ist, hat diese Funktion keine Auswirkung.	○	○	-	
One Touch Setting 1–4	Entspricht den ONE TOUCH SETTING-Tasten [1]–[4].	○	○	-	
One Touch Setting +/-	Ruft die nächste/vorherige One-Touch-Einstellung auf.	○	○	-	

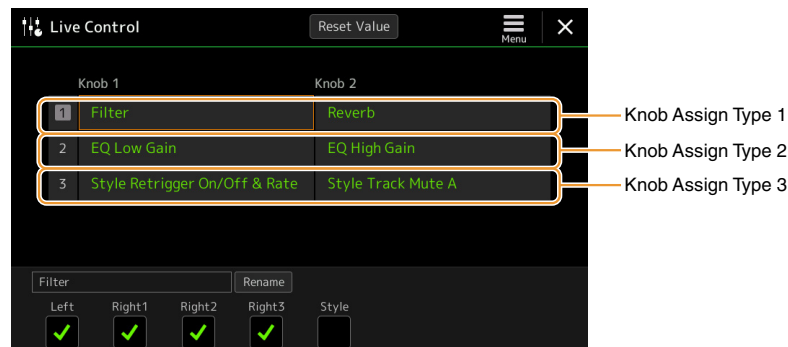
Funktionen			Zuweisbarkeit		
Kategorie	Funktion	Beschreibung	P	A	R
Multi-Pad	Multi Pad1–4	Entspricht den MULTI PAD CONTROL-Tasten [1]–[4].	○	○	-
	Multi Pad Synchro Start	Entspricht der MULTI PAD CONTROL-Taste [SYNC START, SELECT].	○	○	-
	Multi Pad Stop	Entspricht der MULTI PAD CONTROL-Taste [STOP].	○	○	-
Song	Song MIDI Play/ Pause	Entspricht der SONG MIDI-Taste [▶/] (PLAY/PAUSE).	○	○	-
	Song MIDI Previous	Entspricht der SONG MIDI-Taste [◀◀] (PREV).	○	○	-
Song	Song MIDI Next	Entspricht der SONG MIDI-Taste [▶▶] (NEXT).	○	○	-
	Song MIDI Synchro Start On/Off	Entspricht MIDI  (Sync Start) im Song-Playback-Display.	○	○	-
	Song MIDI Single Repeat On/Off	Entspricht MIDI  (Repeat) im Song-Playback-Display.	○	○	-
	Song MIDI Position Memorize On/Off	Entspricht Song-Position [M] im Display für die Song-Wiedergabe des Song-Player-Modus.	○	○	-
	Song MIDI Position Marker1–4	Entspricht Song-Position [1]–[4] im Display für die Song-Wiedergabe des Song-Player-Modus.	○	○	-
	Song MIDI Position Loop On/Off	Entspricht Song-Position [Loop] im Display für die Song-Wiedergabe des Song-Player-Modus.	○	○	-
	Song Audio Play/ Pause	Entspricht der SONG AUDIO-Taste [▶/] (PLAY/PAUSE).	○	○	-
	Song Audio Previous	Entspricht der SONG AUDIO-Taste [◀◀] (PREV).	○	○	-
	Song Audio Next	Entspricht der SONG AUDIO-Taste [▶▶] (NEXT).	○	○	-
	Song Audio Single Repeat On/Off	Entspricht Audio  (Repeat) im Display für die Song-Wiedergabe des Song-Player-Modus.	○	○	-
	Song Audio Vocal Cancel On/Off	Entspricht Audio  (Vocal Cancel) im Display für die Song-Wiedergabe des Song-Player-Modus.	○	○	-
	Song Audio Time Stretch*	Steuert die Einstellung Audio  100% (Time Stretch) im Display für die Song-Wiedergabe mithilfe eines Fußreglers.	○	-	-
	Song Audio Pitch Shift*	Steuert die Einstellung Audio  0 (Pitch Shift) im Display für die Song-Wiedergabe mithilfe eines Fußreglers.	○	-	-
	Song Audio A-B Repeat	Entspricht Audio  (A-B Repeat) im Display für die Song-Wiedergabe des Song-Player-Modus.	○	○	-
	Song List Shuffle On/Off	Entspricht Audio  (Shuffle) im Display für die Song-Wiedergabe des Song-List-Modus (Seite 58).	○	○	-
	Score Page +/-	Wenn der Song angehalten wurde, können Sie zur nächsten/vorherigen Seite der Notendarstellung wechseln (jeweils eine Seite).	○	○	-
	Lyrics Page +/-	Wenn der Song angehalten wurde, können Sie hiermit zur jeweils nächsten oder vorherigen Seite der Liedtextdarstellung wechseln.	○	○	-
Text Viewer Page +/-	Hiermit können Sie zur jeweils nächsten/vorherigen Textseite wechseln (eine Seite zur Zeit).	○	○	-	
Mic	Talk On/Off	Schaltet die Talk-Funktion ein/aus. Wenn eingeschaltet, werden die Einstellungen im Mic Setting-Display automatisch zu „Talk“ geändert.	○	○	-
	VH Harmony On/ Off (PSR-SX900)	Schaltet Vocal Harmony ein/aus. Entspricht Harmony [On]/[Off] im Vocal-Harmony-Display.	○	○	-
	VH Effect On/Off (PSR-SX900)	Schaltet den Vocal Effect ein/aus. Entspricht Effect [On]/[Off] im Vocal-Harmony-Display.	○	○	-

Funktionen			Zuweisbarkeit		
Kategorie	Funktion	Beschreibung	P	A	R
Overall	Part On/Off	Schaltet die gewünschten gleichzeitig ein/aus.	-	○	-
	Insertion Effect On/Off	Schaltet die Insert-Effekte (Seite 105) ein oder aus.	○	○	○
	Metronome On/Off	Schaltet das Metronom ein oder aus.	○	○	-
	Tempo +/-	Entspricht den TEMPO-Tasten [+]/[-].	○	○	-
	Reset/Tap Tempo	Entspricht der [RESET/TAP TEMPO]-Taste.	○	○	-
Overall	Master Tempo	Entspricht „Master Tempo“ in Live Control (Seite 119). Ändert das Tempo des momentan ausgewählten Styles oder Songs. Der verfügbare Tempobereich hängt vom ausgewählten Style/Song ab.	○	-	-
	Style Tempo Lock/Reset	Durch Drücken des Pedals oder der Taste wird die „Tempo“-Einstellung im Style-Setting-Display von „Reset“ auf „Lock“ geändert. Durch erneutes Drücken wird die Einstellung wieder auf „Reset“ zurückgesetzt. Näheres zum Style-Umschaltverhalten für das „Tempo“ finden Sie auf Seite 13.	○	○	○
	Style Tempo Hold/Reset	Durch Drücken des Pedals oder der Taste wird die „Tempo“-Einstellung im Style-Setting-Display von „Reset“ auf „Hold“ geändert. Durch erneutes Drücken wird die Einstellung wieder auf „Reset“ zurückgesetzt. Näheres zum Style-Umschaltverhalten für das „Tempo“ finden Sie auf Seite 13.	○	○	○
	Transpose +/-	Entspricht den TRANSPOSE-Tasten [+]/[-].	○	○	-
	Upper Octave +/-	Entspricht den UPPER OCTAVE-Tasten [+]/[-].	○	○	-
	Scale Tune Quick Setting	Hiermit kann die Sub Scale-Einstellung (Seite 43) direkt geändert werden. Während Sie das Pedal oder die Taste gedrückt halten, dem/der diese Funktion zugewiesen ist, schlagen Sie die gewünschten Tasten an und lassen Sie dann das Pedal oder die Taste los. Dies aktiviert die Sub Scale für die angegebenen Tasten auf -50 Cents. Um die Sub-Scale-Einstellung aufzuheben, drücken Sie das Pedal oder die Schaltfläche, und lassen Sie dann los, ohne weitere Tasten zu drücken.	○	○	○
	Scale Tune Bypass On/Off	Entspricht [Bypass] im Scale-Tune-Main-/Sub-Display. Hebt alle Scale-Tune-Einstellungen (sowohl Main als auch Sub) vorübergehend auf. Dadurch können Sie den Klang zu Vergleichszwecken hören.	○	○	○
	Percussion	Das Pedal spielt ein Percussion-Instrument, das unten in diesem Display ausgewählt wurde (oder in dem Fenster, das durch Antippen von „Kit“, „Category“ oder „Instrument“ aufgerufen wird). Im Drum-Kit-Instrument-Selection-Fenster können Sie ein Instrument auch über die Tastatur auswählen.  HINWEIS Wenn Sie das Percussion-Instrument mit einer Klaviertaste auswählen, bestimmt die dabei angewendete Velocity, den Velocity-Wert für das Percussion-Instrument.	○	-	-
	Voice Guide On/Off	Schaltet die Voice-Guide-Funktion ein oder aus (Seite 131).	○	○	-
No Assign	Es ist keine Funktion zugewiesen.	-	○	○	

Bearbeiten der „Assign Types“ der Live-Control-Drehregler (Live Control)

Die Einrichtung der Funktionen für die Live-Control-Drehregler (genannt „Assign Types“) können aus einer Reihe von Optionen wie erforderlich umgeschaltet werden.

Das Display für diesen Vorgang können Sie über [MENU] → [Live Control] aufrufen.



1 Tippen Sie, um das gewünschte Pad auszuwählen.

Tippen Sie erneut, um die Funktionsliste aufzurufen.

2 Wählen Sie die Funktion für den Drehregler aus.

Informationen über die einzelnen Funktionen finden Sie auf den Seiten 118–119.


3 Nehmen Sie die erforderlichen Einstellungen für die gewählte Funktion vor, die unten im Display angezeigt wird.

Sie können detaillierte Einstellungen der ausgewählten Funktion vornehmen, z. B. welche Parts durch die Funktion beeinflusst werden, usw.

Wenn Sie den Funktionsnamen ändern möchten, der im Live-Control-Einblendfenster erscheint, tippen Sie auf [Rename] und geben Sie den gewünschten Namen ein. Es können bis zu 50 Zeichen eingegeben werden.

Verbergen des Einblendfensters, wenn der Regler betätigt wird

Wenn Sie die LIVE CONTROL-Taste [ASSIGN] drücken oder an den Reglern drehen, erscheint das Live-Control-Einblendfenster, das den Fortschritt des Parameters anzeigt.

Sie können das Einblendfenster so einstellen, dass es verborgen bleibt, wenn der Regler betätigt wird. Es erscheint dann nur, wenn die [ASSIGN]-Taste gedrückt wird. Dazu tippen Sie auf  (Menu) im Live-Control-Display und stellen Sie dann „Popup Window“ auf „Off“.

Zurücksetzen der Werte aller zuweisbaren Funktionen von Live Control

Durch Antippen von [Reset Value] oben im Live-Control-Display können Sie die Einstellungen der Werte aller Funktionen, die den Drehreglern zugewiesen werden können, auf die Werksvoreinstellungen zurücksetzen.


HINWEIS


Wenn Sie den Wert der einzelnen, den Drehreglern zugewiesenen Funktionen zurücksetzen möchten, drücken Sie die Taste [ASSIGN], oder drehen Sie den Regler, um das Live-Control-Einblendfenster aufzurufen, und tippen Sie dann bei der gewünschten Funktionsanzeige auf [Reset].

Assignable-Funktionen (Live-Control-Display)

HINWEIS

Sie können detaillierte Einstellungen für jede Funktion an der Unterseite des Live-Control-Displays vornehmen, z. B. wie die Parts durch die Funktion beeinflusst werden (die Einträge hängen von der jeweiligen Funktion ab).

Kategorie	Funktion	Beschreibung
Mixer	Volume	Stellt die Lautstärke der ausgewählten Parts oder Kanäle ein.
	Keyboard Volume	Stellt die Lautstärke aller Tastatur-Parts ein. Dies ist praktisch zum Einstellen der Gesamtlautstärke aller Tastatur-Parts für optimale Balance mit den anderen Quellen (MIDI-Song, Style, Multi Pad, usw.).
	Balance	Stellt das Lautstärkeverhältnis zwischen den Parts A und B ein. In dem Einblendfenster, das mit [Balance Setting] unten in diesem Display aufgerufen wird, können Sie auswählen, welche Parts zu A oder B gehören.
	MIDI/Audio Song Balance	Stellt das Lautstärkeverhältnis zwischen MIDI-Song-Wiedergabe und Audio-Song-Wiedergabe ein.
	Pan	Legt die Stereoposition des ausgewählten Parts fest.
	Reverb	Stellt die Intensität des Reverb-Effekts für die ausgewählten Parts ein.
	Chorus	Stellt die Intensität des Chorus-Effekts für die ausgewählten Parts ein.
	Reverb & Chorus	Stellt die Intensität des Reverb- und des Chorus-Effekts für die ausgewählten Parts ein.
	Insertion Effect Depth	Stellt die Intensität des Insert-Effekts für die ausgewählten Parts ein.
	EQ High Gain	Hebt das Höhenband des EQs der ausgewählten Parts an oder senkt es ab.
	EQ Low Gain	Hebt das Tiefenband des EQs der ausgewählten Parts an oder senkt es ab.
	Cutoff	Stellt die Cutoff-Frequenz des Filters für die ausgewählten Parts ein.
	Resonance	Stellt die Resonanz des Filters für die ausgewählten Parts ein.
	Cutoff & Resonance	Stellt die Cutoff-Frequenz und die Resonanz des Filters für die ausgewählten Parts ein.
Filter	Stellt Parameter wie Cutoff-Frequenz und Filterresonanz für die ausgewählten Parts ein. Die Parameter ändern sich nicht in gleichem Maße, sondern sind speziell programmiert, so dass sie sich individuell für optimalen Sound ändern, so dass Sie den Sound nach den besten musikalischen Ergebnissen filtern können.	
Voice Edit	Attack	Stellt die Zeitdauer ein, bis die ausgewählten Parts nach dem Anschlagen der Taste ihren Maximalpegel erreichen. Diese Pedalfunktion können Sie unten in diesem Display für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten.  HINWEIS • Einige Voices (wie Piano- und E-Piano-Voices) sind von der Einstellung hier evtl. nicht betroffen.
	Release	Stellt die Zeitdauer ein, bis die ausgewählten Parts nach dem Loslassen der Taste vollständig ausklingen.
	Attack & Release	Stellt die Attack- und die Release-Zeit für die ausgewählten Parts ein.
	Modulation (+), Modulation (-)	Wendet auf die auf der Tastatur gespielten Noten einen Vibrato-Effekt oder andere Effekte an.
Voice Setting	Tuning	Legt die Tonhöhe der ausgewählten Tastatur-Parts fest.
	Octave	Legt für die ausgewählten Tastatur-Parts den Bereich der Tonhöhenänderung in Oktaven fest.
	Pitch Bend Range	Legt den Umfang des Pitch-Bend-Bereichs (Seite 38) für jeden Tastatur-Part fest.
	Portamento Time	Legt die Portamento-Zeit (Seite 39) für jeden Tastatur-Part fest.

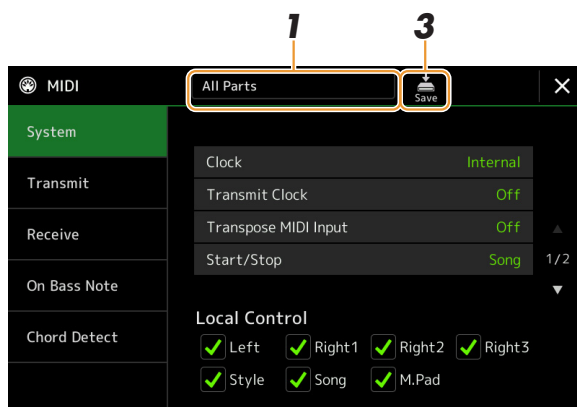
Kategorie	Funktion	Beschreibung
Harmony/Arpeggio	Kbd Harmony/ Arpeggio Volume	Stellt die Lautstärke der Funktionen Keyboard Harmony oder Arpeggio ein.
	Arpeggio Velocity	Stellt die Anschlagstärke jeder Note des Arpeggios ein. Der im Einblendfenster erscheinende Wert wird als Prozentwert vom Standardwert jedes Arpeggio-Typs angezeigt.
	Arpeggio Gate Time	Stellt die Länge jeder Note des Arpeggios ein. Der im Einblendfenster erscheinende Wert wird als Prozentwert vom Standardwert jedes Arpeggio-Typs angezeigt.
	Arpeggio Unit Multiply	Stellt die Geschwindigkeit des Arpeggios ein. Der im Einblendfenster erscheinende Wert wird als Prozentwert vom Standardwert jedes Arpeggio-Typs angezeigt.
Style	Style Retrigger Rate	Stellt die Dauer für die Style-Retrigger-Funktion ein. Dies wird im Einblendfenster als 1, 2, 4, 8, 16 oder 32 dargestellt und zeigt die Notenlängen an. Der erste Teils des aktuellen Styles wird für die angegebene Dauer wiederholt.
	Style Retrigger On/ Off	Schaltet die Style-Retrigger-Funktion ein und aus. Wenn eingeschaltet, wird eine bestimmte Länge des ersten Teils des aktuellen Styles wiederholt, wenn der Akkord angeschlagen wird.  HINWEIS <ul style="list-style-type: none"> Die Style-Retrigger-Funktion wird nur auf die Main-Section des Styles angewendet.
	Style Retrigger On/ Off & Rate	Schaltet die Style-Retrigger-Funktion ein und aus und stellt deren Länge ein. Durch Drehen des Regler ganz nach links wird die Funktion ausgeschaltet; durch Drehen nach rechts wird sie eingeschaltet und die Länge verringert.
	Style Track Mute A	Schaltet die Wiedergabe der Style-Kanäle ein/aus. Durch Drehen des Reglers ganz nach links wird nur der Rhythm-2-Kanal eingeschaltet; die anderen Kanäle sind ausgeschaltet. Durch Drehen des Reglers im Uhrzeigersinn von dieser Stellung aus werden die Kanäle in folgender Reihenfolge eingeschaltet: Rhythm 1, Bass, Chord 1, Chord 2, Pad, Phrase 1, Phrase 2. Alle Kanäle sind eingeschaltet, wenn der Regler die Position ganz rechts erreicht hat.
	Style Track Mute B	Schaltet die Wiedergabe der Style-Kanäle ein/aus. Durch Drehen des Reglers ganz nach links wird nur der Chord-1-Kanal eingeschaltet; die anderen Kanäle werden ausgeschaltet. Durch Drehen des Reglers von dieser Stellung aus im Uhrzeigersinn werden die Kanäle in folgender Reihenfolge eingeschaltet: Chord 2, Pad, Bass, Phrase 1, Phrase 2, Rhythm 1, Rhythm 2. Es werden alle Kanäle eingeschaltet, wenn der Regler auf der Position ganz rechts steht.
Mic	VH Harmony Balance (PSR-SX900)	Stellt die Balance zwischen der Führungsstimme und der Vokalharmonie ein. Näheres hierzu finden Sie bei der Harmony-Funktion „Balance“ auf Seite 98 .
	VH Effect To Lead (PSR-SX900)	Stellt die Effektintensität des Vocal-Harmony-Effekts für die Hauptstimme ein. Näheres erfahren Sie beim Effekt „Lead“ auf Seite 99 .
Overall	Master Tempo	Ändert das Tempo des momentan ausgewählten Styles oder Songs. Der verfügbare Tempobereich hängt vom ausgewählten Style/Song ab.
	No Assign	Es ist keine Funktion zugewiesen.

Inhalt

Allgemeine Bedienung der MIDI-Einstellungen	120
System – MIDI-Systemeinstellungen	122
Transmit – Einstellungen der MIDI-Sendekanäle.....	123
Receive – Einstellungen der MIDI-Empfangskanäle	124
On Bass Note – Einstellung der Bassnote für die Style-Wiedergabe über MIDI	125
Chord Detect – Einstellen des Akkordtyps für die Style-Wiedergabe über MIDI.....	125

Allgemeine Bedienung der MIDI-Einstellungen

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie MIDI-Einstellungen für das Instrument vornehmen können. Dieses Instrument stellt zehn vorprogrammierte Vorlagen bereit, mit deren Hilfe Sie das Instrument sofort und leicht an eine bestimmte MIDI-Anwendung oder ein bestimmtes externes Gerät anpassen können. Außerdem können Sie die vorprogrammierten Vorlagen bearbeiten und bis zu zehn eigene Vorlagen speichern. Das Display für diesen Bedienvorgang rufen Sie über [MENU] → [MIDI] auf.



1 Tippen Sie auf das Feld (oben im Display), und wählen Sie dann eine vorprogrammierte MIDI-Vorlage aus.

Wenn Sie bereits eine eigene MIDI-Vorlage erzeugt und im User-Speicher abgelegt haben (mit den nachstehenden Schritten 2 und 3), können Sie diese Vorlage aus dem User-Speicher abrufen. Näheres zu den vorprogrammierten MIDI-Vorlagen finden Sie auf [Seite 121](#).



2 Falls gewünscht, bearbeiten Sie die MIDI-Parameter ausgehend von der in Schritt 1 gewählten MIDI-Vorlage im entsprechenden Einstellungsdisplay.

- **System:** Zum Einstellen der MIDI-Systemparameter. Seite 122
- **Transmit:** Zum Einstellen der Parameter für die MIDI-Übertragung. Seite 123
- **Receive:** Zum Einstellen der Parameter für den MIDI-Empfang. Seite 124
- **On Bass Note:** Hier wählen Sie die vom externen Gerät empfangenen MIDI-Kanäle aus, deren MIDI-Daten bei der Style-Wiedergabe für die Erkennung der Bassnote herangezogen werden.
..... Seite 125
- **Chord Detect:** Hier wählen Sie die vom externen Gerät empfangenen MIDI-Kanäle aus, deren MIDI-Daten bei der Style-Wiedergabe für die Erkennung des Akkordtyps herangezogen werden.
..... Seite 125

3 Wenn Sie mit der Bearbeitung in den einzelnen Displays fertig sind, tippen Sie auf (Speichern), um die MIDI-Einstellungen als eigene MIDI-Vorlage zu speichern.

HINWEIS



Ihre eigenen MIDI-Vorlagen können Sie als eine einzige Datei auf einem USB-Flash-Laufwerk ablegen. Tippen Sie hierzu in dem Display, das über [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → Seite 2/2 zu erreichen ist, bei „MIDI“ auf [Save], um den Speichervorgang auszuführen (Seite 133).

■ Vorprogrammierte MIDI-Vorlagen

All Parts	Überträgt alle Parts einschließlich der Tastatur-Parts (Right 1–3 und Left), aber ohne die Song-Parts.
KBD & STYLE	Mit Ausnahme der Verarbeitung der Tastatur-Parts im Grunde identisch mit „All Parts“. Die Parts der rechten Hand werden anstatt als Main und Layer als „Upper“ bezeichnet, und der Part der linken Hand als „Lower“ behandelt.
Master KBD (Master Keyboard)	Mit dieser Einstellung fungiert das Instrument als Masterkeyboard, das einen oder mehrere angeschlossene Klangerzeuger oder andere Geräte (wie Computer/Sequencer) ansteuert.
Song	Alle Sendekanäle werden auf die entsprechenden Songkanäle 1 bis 16 eingestellt. Verwenden Sie diese Option, um Song-Daten mit einem externen Klangerzeuger wiederzugeben oder auf einem externen Sequencer aufzunehmen.
Clock Ext. (Clock External)	Die Wiedergabe oder Aufnahme (Song, Style usw.) wird nicht mit der internen Taktsteuerung des Instruments, sondern mit einer externen MIDI-Clock synchronisiert. Diese Vorlage sollte verwendet werden, wenn Sie das Tempo (die Synchronisation) vom angeschlossenen MIDI-Gerät aus steuern möchten.
MIDI Accord1 (MIDI Accordion 1)	Mit MIDI-Akkordeons können Sie MIDI-Daten senden und angeschlossene Klangerzeuger über die Tastatur und die Bass- und Akkordtasten des Akkordeons steuern. Mit dieser Vorlage können Sie das Instrument von einem MIDI-Akkordeon aus spielen und auch die Style-Wiedergabe steuern.
MIDI Accord2 (MIDI Accordion 2)	Im Grunde identisch mit „MIDI Accord1“, außer dass die Akkord-/Bassnoten, die Sie mit der linken Hand auf einem MIDI-Akkordeon erzeugen, auch als MIDI-Noten-Events interpretiert werden.
MIDI Pedal1	MIDI-Pedale ermöglichen die Steuerung von angeschlossenen Tongeneratoren mit den Füßen (was besonders praktisch ist, um aus einzelnen Bassnoten bestehende Bass-Parts zu spielen). Mit dieser Vorlage können Sie den Akkordgrundton für die Style-Wiedergabe mit einem MIDI-Pedal spielen/steuern.
MIDI Pedal2	Mit dieser Vorlage können Sie den Bass-Part für die Style-Wiedergabe mit einem MIDI-Pedal spielen.
MIDI OFF	Es werden keine MIDI-Signale gesendet und empfangen.

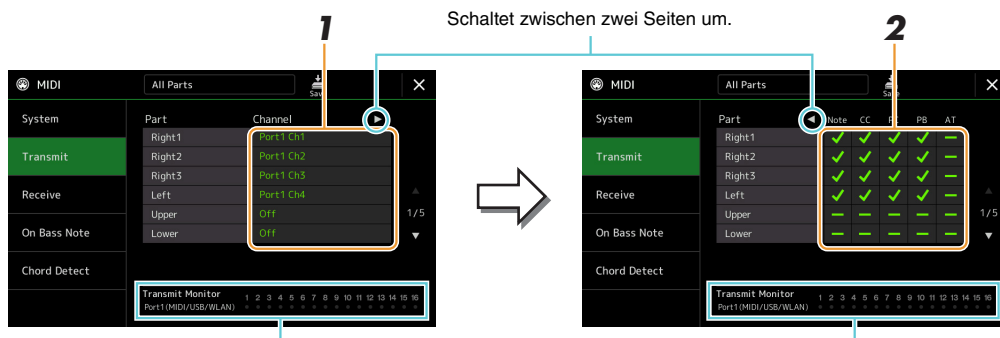
System – MIDI-Systemeinstellungen

Die nachfolgenden Erläuterungen gelten für den Fall, dass Sie in Schritt 2 auf [Seite 121](#) das „System“-Display aufgerufen haben.

Clock		<p>Bestimmt, ob das Instrument durch den eigenen internen Taktgeber bzw. die Clock („Internal“) oder durch eine externe MIDI-Clock („MIDI“, „USB 1“, „USB 2“ und „Wireless LAN“) gesteuert wird, die von einem externen Gerät empfangen wird. „Internal“ ist die normale Clock-Einstellung, wenn das Instrument eigenständig oder als Masterkeyboard zum Steuern von externen Geräten verwendet wird. Wenn Sie das Instrument mit einem externen Sequenzer, einem MIDI-Computer oder einem anderen MIDI-Gerät verwenden und es mit dem externen Gerät synchronisieren möchten, müssen Sie diesen Parameter richtig einstellen: „MIDI“, „USB1“, „USB2“ oder „Wireless LAN“. Achten Sie in diesem Fall darauf, dass das externe Gerät richtig angeschlossen ist (z.B. an der Buchse MIDI IN des Instruments) und die MIDI-Clock richtig überträgt. Wenn hier die Steuerung durch ein externes Gerät eingestellt ist („MIDI“, „USB1“, „USB2“ oder „Wireless LAN“), wird das Tempo im Tempo-Display mit „EXT.“ angegeben.</p> <p> HINWEIS Wenn die Clock auf einen anderen Wert als „Internal“ eingestellt wird, können Style, Song, Metronom und Tempo nicht mit den Bedienelementen dieses Instruments wiedergegeben werden.</p> <p> HINWEIS „Wireless LAN“ wird nur angezeigt, wenn der (gesondert erhältliche) USB-Wireless-LAN-Adapter am Instrument angeschlossen ist. Der USB-Wireless-LAN-Adapter ist je nach Region eventuell nicht erhältlich.</p>
Transmit Clock		Schaltet die Übertragung der MIDI-Clock (F8) ein oder aus. Wenn hier „Off“ eingestellt ist, werden auch bei der Wiedergabe von Songs oder Styles keine MIDI-Clock- oder Start/Stop-Daten gesendet.
Transpose MIDI Input		Bestimmt, ob die Transpositionseinstellung des Instruments auf die Noten-Events angewendet wird, die über MIDI vom externen Gerät empfangen wurden.
Start/Stop		Bestimmt, ob die eingehenden FA- (Start) und FC- (Stopp) Meldungen die Song- oder Style-Wiedergabe beeinflussen.
Local Control		Schaltet „Local Control“ (lokale Steuerung) für jeden einzelnen Part ein oder aus. Ist „Local Control“ eingeschaltet („On“), steuert die Tastatur des Instruments den eigenen (lokalen) internen Klangerzeuger an, wodurch die eigenen Voices direkt auf der Tastatur gespielt werden können. Wenn Sie „Local Control“ ausschalten („Off“), werden die Tastatur und die Regler intern von der Klangerzeugung des Instruments getrennt, so dass kein Ton erzeugt wird, wenn Sie auf der Tastatur spielen oder die Regler verwenden. Dadurch können Sie beispielsweise mit einem externen MIDI-Sequenzer die internen Voices des Instruments spielen und mit Hilfe der Tastatur des Instruments Noten auf dem externen Sequenzer aufnehmen bzw. einen externen Klangerzeuger spielen.
System Exclusive Message	Transmit	Bestimmt, ob dieses Instrument MIDI-System-Exclusive-Meldungen senden soll (On) oder nicht (Off).
	Receive	Bestimmt, ob von diesem Instrument MIDI-System-Exclusive-Meldungen erkannt werden (On) oder nicht (Off).
Chord System Exclusive Message	Transmit	Bestimmt, ob akkordbezogene systemexklusive MIDI-Daten (Akkorderkennung: Grundton und Typ) von diesem Instrument übertragen werden (On) oder nicht (Off).
	Receive	Bestimmt, ob akkordbezogene systemexklusive MIDI-Daten (Akkorderkennung: Grundton und Typ) von diesem Instrument erkannt werden (On) oder nicht (Off).

Transmit – Einstellungen der MIDI-Sendekanäle

Die nachfolgenden Erläuterungen gelten für den Fall, dass Sie in Schritt 2 auf [Seite 121](#) das „Transmit“-Display aufgerufen haben. Legt fest, welcher MIDI-Kanal für den jeweiligen Part benutzt wird, wenn MIDI-Daten von diesem Instrument gesendet werden.



Die den Kanälen 1–16 entsprechenden Punkte blinken jedes Mal kurz auf, wenn auf dem jeweiligen Kanal Daten gesendet werden.

1 Wählen Sie für jeden Part den MIDI-Sendekanal, auf dem die MIDI-Daten des entsprechenden Parts übertragen werden sollen.

Mit Ausnahme der zwei nachstehenden Parts ist die Konfiguration der Parts identisch mit derjenigen, die bereits im Benutzerhandbuch erläutert wurde.

- **Upper:** Ein Tastatur-Part, der auf der Tastatur rechts vom Split-Punkt für die Voices gespielt wird (RIGHT 1, 2 und 3).
- **Lower:** Ein Tastatur-Part, der auf der Tastatur links vom Split-Punkt für die Voices gespielt wird. Dies wird nicht vom Ein/Aus-Status der [ACMP]-Taste beeinflusst.

HINWEIS

Wenn derselbe Sendekanal verschiedenen Parts zugewiesen wird, werden die gesendeten MIDI-Meldungen auf einem einzigen Kanal zusammengefasst, was zu unerwarteten Klängen und Störimpulsen im angeschlossenen MIDI-Gerät führen kann.

HINWEIS

Preset Songs können auch dann nicht gesendet werden, wenn die richtigen Song-Kanäle 1–16 für Übertragung eingestellt sind.

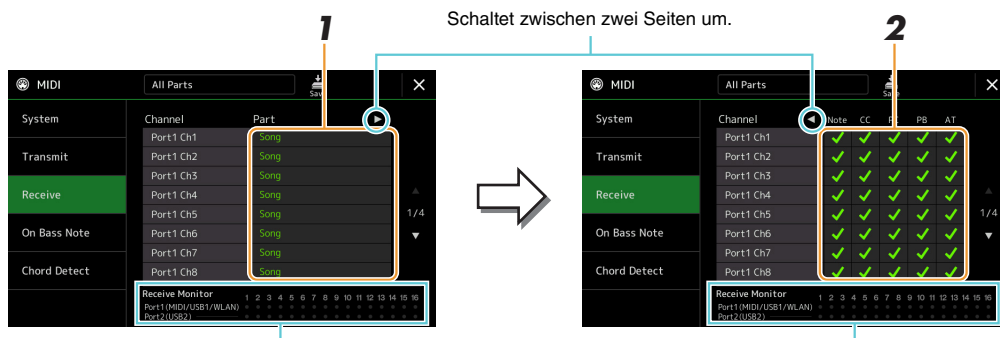
2 Tippen Sie auf [▶], um die andere Seite aufzurufen, und wählen Sie aus, welche MIDI-Meldungen für jeden Part gesendet werden sollen.

Die folgenden MIDI-Events können im Display Transmit/Receive eingestellt werden.

- **Note** (Noten-Events) [Seite 83](#)
- **CC** (Controller-Event)..... [Seite 83](#)
- **PC** (Programmwechsel) [Seite 83](#)
- **PB** (Pitch Bend) [Seite 83](#)
- **AT** (After Touch)..... [Seite 83](#)

Receive – Einstellungen der MIDI-Empfangskanäle

Die nachfolgenden Erläuterungen gelten für den Fall, dass Sie in Schritt 2 auf [Seite 121](#) das „Receive“-Display aufgerufen haben. Legt fest, welcher Part für den jeweiligen MIDI-Kanal verwendet wird, wenn MIDI-Daten von diesem Instrument erkannt werden.



Die den einzelnen Kanälen (1–16) entsprechenden Punkte blinken kurz, wenn auf den Kanälen Daten gesendet oder empfangen werden.

1 Wählen Sie für jeden Kanal den Part, der die vom externen MIDI-Gerät empfangenen MIDI-Daten des jeweiligen Kanals verwalten soll.

Bei Anschluss über USB können MIDI-Daten auf 32 Kanälen (16 Kanäle x 2 Ports) von diesem Instrument verwaltet werden.

Mit Ausnahme der zwei nachstehenden Parts ist die Konfiguration der Parts identisch mit derjenigen, die bereits im Benutzerhandbuch erläutert wurde.

- **Keyboard:** Die empfangenen Noten-Events steuern das Tastaturspiel auf dem Instrument.
- **Extra Part 1–5:** Diese fünf Parts sind speziell für Empfang und Wiedergabe von MIDI-Daten reserviert.

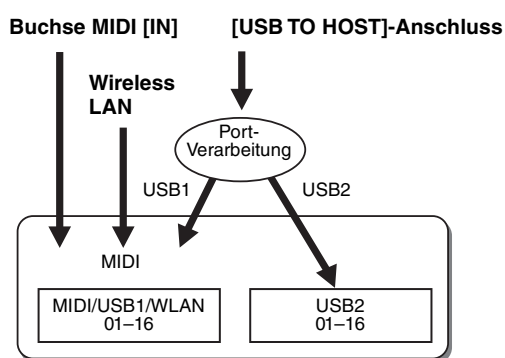
Normalerweise werden diese Parts vom Instrument selbst nicht verwendet.

2 Tippen Sie auf [▶], um die andere Seite aufzurufen, und wählen Sie für jeden Kanal aus, welche MIDI-Meldungen empfangen werden sollen.

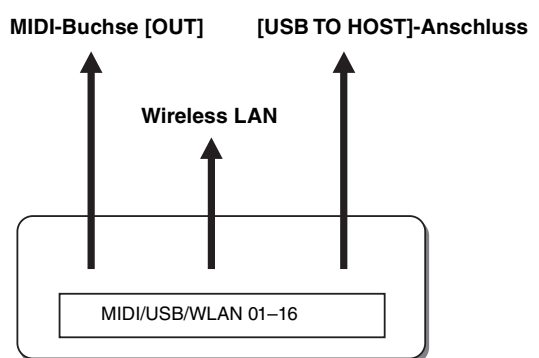
Senden/Empfangen von MIDI-Daten über die Anschlüsse USB, Wireless LAN und MIDI

Die Beziehung zwischen den MIDI-Buchsen, Wireless LAN und der [USB TO HOST]-Buchse, die zum Senden/Empfangen von MIDI-Meldungen auf 32 Kanälen verwendet werden können (16 Kanäle x 2 Ports), ist wie folgt:

● Empfang von MIDI-Daten



● Senden von MIDI-Daten

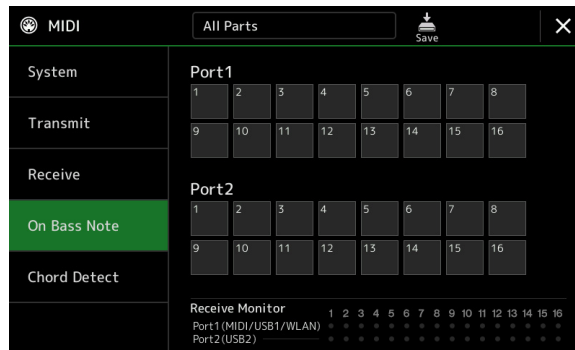


HINWEIS

Der (gesondert erhältliche) USB-Wireless-LAN-Adapter ist je nach Region eventuell nicht verfügbar.

On Bass Note – Einstellung der Bassnote für die Style-Wiedergabe über MIDI

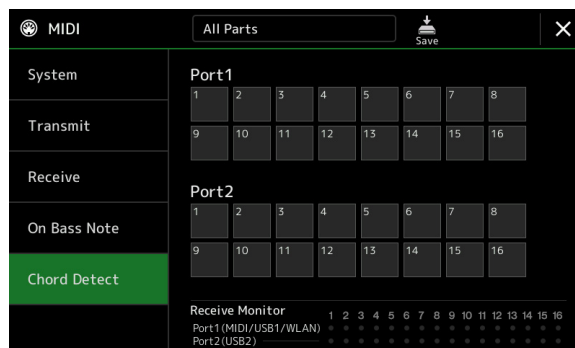
Die nachfolgenden Erläuterungen gelten für den Fall, dass Sie in Schritt 2 auf [Seite 121](#) das „On Bass Note“-Display aufgerufen haben. Mit den hier beschriebenen Einstellungen können Sie auf Grundlage der über MIDI empfangenen Noten-Events den Grundton des Akkords für die Style-Wiedergabe festlegen. Die Note-On/Off-Meldungen, die auf aktivierten Kanälen (ON) empfangen werden, werden als Bassnoten der Akkorde für die Style-Wiedergabe interpretiert. Die Bassnote wird unabhängig von den Einstellungen für [ACMP] und Split-Punkt erkannt. Sind mehrere Kanäle gleichzeitig aktiviert, wird der Grundton aus den aus mehreren Kanälen zusammengestellten empfangenen MIDI-Daten erkannt.



Tippen Sie auf die gewünschte Kanalnummer, um die Markierung zu setzen. Tippen Sie erneut darauf, um die Markierung zu entfernen.

Chord Detect – Einstellen des Akkordtyps für die Style-Wiedergabe über MIDI

Die nachfolgenden Erläuterungen gelten für den Fall, dass Sie in Schritt 2 auf [Seite 121](#) das „Chord Detect“-Display aufgerufen haben. Mit den hier vorgenommenen Einstellungen können Sie auf Grundlage der über MIDI empfangenen Noten-Events den Akkordtyp für die Style-Wiedergabe festlegen. Die Note On/Off-Meldungen, die auf den eingeschalteten Kanälen empfangen werden, werden als Noten zur Erkennung von Akkorden bei der Style-Wiedergabe interpretiert. Die zu erkennenden Akkorde sind von der Fingersatzmethode (dem Fingering-Typ) abhängig. Die Akkordtypen werden unabhängig von den Einstellungen für [ACMP] und Split-Punkt erkannt. Sind mehrere Kanäle gleichzeitig aktiviert, wird der Akkordtyp aus den aus mehreren Kanälen zusammengestellten empfangenen MIDI-Daten erkannt.



Tippen Sie auf die gewünschte Kanalnummer, um die Markierung zu setzen. Tippen Sie erneut darauf, um die Markierung zu entfernen.

Inhalt

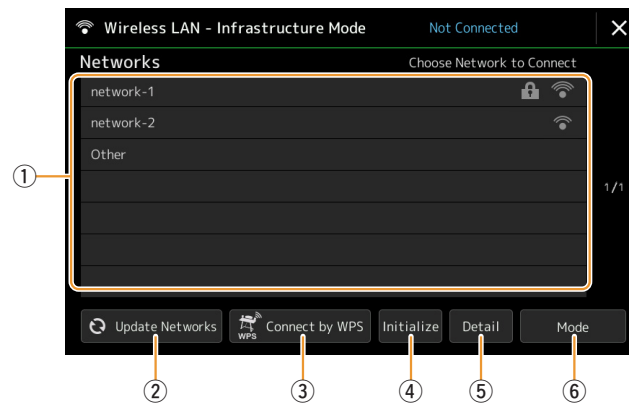
Wireless-LAN-Einstellungen	126
• Infrastructure Mode (Infrastrukturmodus)	126
• Access Point Mode (Zugangsknoten-Modus)	127
Einstellen der Uhrzeit	128

Wireless-LAN-Einstellungen

Durch Verwenden eines USB-Wireless-LAN-Adapters (gesondert erhältlich) können Sie das PSR-SX900/SX700 drahtlos mit einem iPhone/iPad verbinden. Allgemeine Anweisungen hierzu finden Sie im „Smart Device Connection Manual for iOS“ (Handbuch für den Anschluss von iPhone/iPad) auf der Website. Dieser Abschnitt enthält nur die Bedienvorgänge und besondere Anweisungen für das PSR-SX900/SX700. Bevor Sie beginnen, stellen Sie sicher, dass der USB-Wireless-LAN-Adapter am Anschluss [USB TO DEVICE] angeschlossen ist, und rufen Sie das Setup-Display auf mit [MENU] → [Wireless LAN].

Informationen über die kompatiblen Smart-Devices und Apps finden Sie auf der folgenden Seite:
<https://www.yamaha.com/kbdapps/>

Infrastructure Mode (Infrastrukturmodus)



①	Networks	<p>Anschließen an einem im Display aufgelisteten Netzwerk: Wählen Sie aus den im Display aufgelisteten Netzwerken das gewünschte aus. Bei Netzwerken mit Schlosssymbol (🔒) müssen Sie das Kennwort eingeben und auf [Connect] (Verbinden) tippen; bei Netzwerken ohne Schlosssymbol verbinden Sie sich durch einfaches Auswählen des Netzwerks.</p> <p>Manuelle Einrichtung: Berühren Sie [Other] ganz am Ende der Liste, um das Manual-Setup-Display aufzurufen, in dem Sie SSID-, Sicherheits- und Passworteinstellungen vornehmen können. Sobald Sie diese eingegeben haben, berühren Sie [Connect] im Manual-Setup-Display, um sich mit dem Netzwerk zu verbinden.</p>
②	Update Networks	Aktualisiert die Liste der Netzwerke im Display.

③	Connect by WPS	Verbindet dieses Instrument über WPS mit dem Netzwerk. Wenn Sie hier tippen, erscheint ein Fenster. Nachdem Sie dort [Yes] angetippt haben, müssen Sie innerhalb von 2 Minuten die WPS-Taste des gewünschten Wireless-LAN-Zugangspunkts drücken. HINWEIS Achten Sie darauf, dass Ihr Zugangspunkt WPS unterstützt. Zur Bestätigung und Änderung der Einstellungen des Zugangspunkts lesen Sie bitte das Benutzerhandbuch des von Ihnen verwendeten Produkts.
④	Initialize	Initialisiert die Verbindungseinstellungen auf die Werksvoreinstellungen.
⑤	Detail	Hiermit können Sie detaillierte Parameter wie die statische IP-Adresse einstellen. Tippen Sie nach der Einstellung auf [OK].
⑥	Mode	Schaltet in den Access-Point-Modus.

Bei erfolgreicher Verbindung wird oben im Display „Connected“ (Verbunden) angezeigt, und eines der unten abgebildeten Symbole zeigt die Signalstärke an.

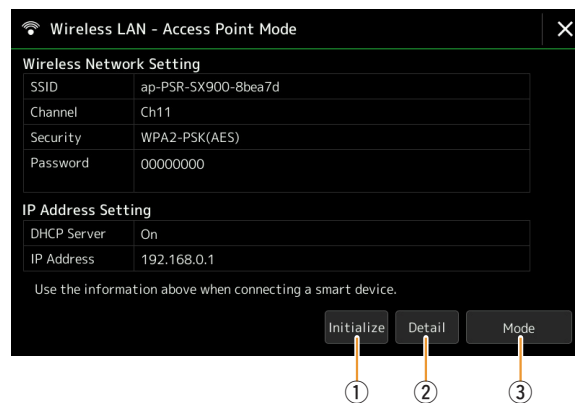


Wenn sich das PSR-SX900/SX700 im Infrastrukturmodus befindet und es wird das Netzwerk ausgewählt, erfolgt nur in den folgenden Fällen eine erneute automatische Verbindung.

- Beim Einschalten des Instruments
- Während das Wireless-LAN-Display angezeigt wird
- Während die Uhrzeit angezeigt wird

Wenn die Verbindung verloren geht, rufen Sie über [MENU] → [Wireless LAN] das Wireless-LAN-Display auf.

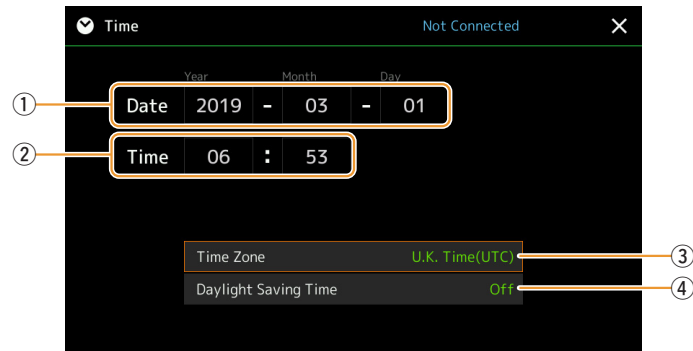
Access Point Mode (Zugangsknoten-Modus)



①	Initialize	Initialisiert die Verbindungseinstellungen auf die Werksvoreinstellungen.
②	Detail	Zum Einstellen der einzelnen Parameter. • Seite 1/3: Hier werden die SSID, Sicherheitseinstellungen, das Kennwort und der Kanal eingestellt. • Seite 2/3: Stellt die Netzwerkadresse und weitere Parameter an. • Seite 3/3: Hier wird der Host-Name eingegeben, die MAC-Adresse wird angezeigt usw.
③	Mode	Schaltet um in den Infrastructure-Modus.

Einstellen der Uhrzeit

Sie können zeitbezogene Einstellungen im Display vornehmen, das über [MENU] → [Time] aufgerufen wird. Die Uhrzeit wird oben rechts im Home-Display angezeigt.



Datum und Uhrzeit werden automatisch eingestellt, sobald das Instrument mit dem Netzwerk verbunden wird. Dies ist nur dann verfügbar, wenn der USB-Wireless-LAN-Adapter am Instrument angeschlossen ist, und wenn Wireless LAN auf den Infrastruktur-Modus ([Seite 126](#)) eingestellt ist.

①	Date	Zeigt das Datum an.
②	Time	Zeigt die Uhrzeit an.
③	Time Zone	Wählt die Zeitzone aus.
④	Daylight Saving Time	Schaltet die Sommerzeit ein oder aus.

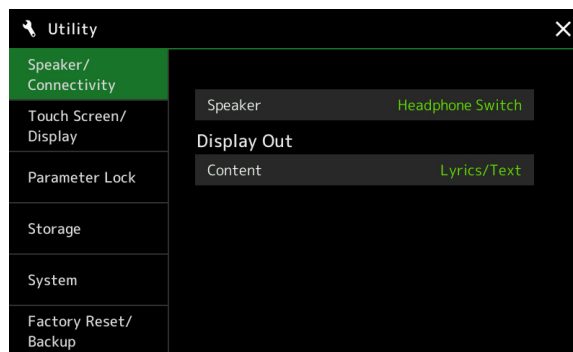
Wenn das PSR-SX900/SX700 sich im Infrastrukturmodus befindet, wird der Verbindungsstatus genau wie im Wireless-LAN-Display oben im Display angezeigt.

Inhalt


Speaker/Connectivity (PSR-SX900), Speaker (PSR-SX700).....	129
Touch Screen/Display	130
Parameter Lock (Parametersperre).....	130
Storage – Formatieren des Laufwerks.....	130
System.....	131
Factory Reset/Backup	132
• Factory Reset – Wiederherstellen der werksseitig vorprogrammierten Einstellungen	132
• Backup/Restore – Speichern und Abrufen aller Daten und Einstellungen als einzelne Datei.....	132
• Setup Files – Speichern und Laden.....	133

Dieser Abschnitt beschreibt die allgemeinen Einstellungen, die das gesamte Instrument betreffen, sowie detaillierte Einstellungen bestimmter Funktionen. Außerdem werden Funktionen zum Zurücksetzen von Daten und solche für Speichermedien, z. B. zum Formatieren von Festplatten, beschrieben.

Das Display für diesen Vorgang können Sie über [MENU] → [Utility] aufrufen.



Speaker/Connectivity (PSR-SX900), Speaker (PSR-SX700)


Speaker		<p>Legt fest, wie der Klang am Lautsprecher dieses Instruments ausgegeben wird.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Headphone Switch: Die Lautsprecher geben den Ton ganz normal wieder, werden jedoch stummgeschaltet, sobald Kopfhörer an den Anschluss [PHONES] angeschlossen werden. • On: Die Lautsprecher sind stets eingeschaltet. • Off: Die Tonausgabe über Lautsprecher ist ausgeschaltet. Sie können den Klang des Instruments nur über Kopfhörer oder ein externes Gerät hören, das an den Buchsen AUX OUT angeschlossen ist.
Display Out (PSR-SX900)	Content	<p>Bestimmt, welche Inhalte über einen USB-Display-Adapter ausgegeben werden sollen, falls dieser angeschlossen ist.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lyrics/Text: Es werden nur der Song-Liedtext oder Textdateien (je nachdem, was Sie zuletzt verwendet haben) ausgegeben, unabhängig davon, welches Display aktuell am Instrument selbst angezeigt wird. • Mirroring: Es wird das Display ausgegeben, das aktuell am Instrument angezeigt wird. <p> HINWEIS</p> <p>Das Instrument unterstützt nicht notwendigerweise alle im Handel erhältlichen USB-Display-Adapter. Für eine Liste kompatibler USB-Display-Adapter besuchen Sie die folgende Website: https://download.yamaha.com/</p>

Touch Screen/Display

Seite 1/2

Touch Screen	Sound	Bestimmt, ob das Klickgeräusch beim Antippen des Displays ertönen soll oder nicht. Wenn dieses auf „Speaker only“ eingestellt ist, wird der Ton durch Antippen ausgelöst und vom Lautsprecher ausgegeben, nicht jedoch vom MAIN OUTPUT und der PHONES-Buchse.
	Calibration	Hiermit können Sie das Display kalibrieren, wenn es auf Ihre Berührung nicht richtig reagiert. (Normalerweise muss diese Funktion nicht eingestellt werden, da sie werksseitig kalibriert ist.) Tippen Sie hierauf, um die Calibration-Anzeige aufzurufen, und berühren Sie dann der Reihe nach die Mitte der Plus-Zeichen (+).
Brightness	Screen	Dient zum Einstellen der Helligkeit des Haupt-Displays.
	Button Lamps	Stellt die Helligkeit der Tasten-LEDs ein.

Seite 2/2

Display	Time Stamp	Legt fest, ob der Zeitstempel einer Datei auf der User-Registerkarte im Dateiauswahl-Display angezeigt wird oder nicht.  HINWEIS Datum und Uhrzeit lassen sich in dem Display einstellen, das über [MENU] → [Time] aufgerufen wird. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 128 .
	Pop-up Display Time	Legt fest, welche Zeit vergehen soll, bis sich Einblendfenster schließen. Einblendfenster werden angezeigt, wenn Sie Tasten wie z.B. TEMPO, TRANSPOSE oder UPPER OCTAVE usw. drücken. In der Einstellung „Hold“ wird das Einblendfenster so lange angezeigt, bis Sie [×] antippen.
	Transition Effect	Schaltet den Transition Effect (Übergangseffekt) ein oder aus, der beim Umschalten des Displays zu sehen ist.

Parameter Lock (Parametersperre)

Diese Funktion wird verwendet, um bestimmte Parameter (z.B. Effekt, Split-Punkt usw.) „sperren“, so dass sie nur über die Steuerelemente des Bedienfelds ausgewählt werden können, nicht aber über Abruf per Registration Memory, One Touch Setting, Playlist oder Song- und Sequenz-Daten.

Um die gewünschte Parametergruppe zu sperren, tippen Sie auf das Kästchen, um die Markierung zu setzen. Um den Parameter zu entsperren, tippen Sie das Kästchen erneut an.

HINWEIS

Welche Parameter zu den einzelnen Gruppen gehören, erfahren Sie in der Data List („Parametertabelle“) auf der Website.

Storage – Formatieren des Laufwerks

Hiermit können Sie den Formatierungsvorgang ausführen oder die Speicherkapazität des internen User-Laufwerks oder des USB-Flash-Laufwerks prüfen, das am Anschluss [USB TO DEVICE] angeschlossen ist (ungefährer Wert).

Um das interne User-Laufwerk oder das angeschlossene USB-Flash-Laufwerk zu formatieren, tippen Sie auf den Namen des gewünschten Laufwerks in der Geräteliste und tippen Sie dann auf [Format].


ACHTUNG

Durch den Formatierungsvorgang werden alle vorher vorhandenen Daten gelöscht. Vergewissern Sie sich, dass das zu formatierende User- oder USB-Flash-Laufwerk keine wichtigen Daten enthält. Gehen Sie mit Vorsicht vor, vor allem beim Anschließen mehrerer USB-Flash-Laufwerke.

Seite 1/2

Version	Zeigt die aktuelle Firmware-Version dieses Instruments an. Yamaha kann die Firmware des Produkts und der zugehörigen Software von Zeit zu Zeit ohne Vorankündigung für Verbesserungen der Funktionen und der Benutzerfreundlichkeit aktualisieren. Um alle Vorzüge dieses Instruments zu nutzen, empfehlen wir Ihnen, Ihr Instrument auf die neueste Version zu aktualisieren. Die neueste Firmware steht auf der folgenden Website zum Download bereit: http://download.yamaha.com/
Hardware ID	Zeigt die Hardware-ID dieses Instruments an.
Lizenzen	Tippen Sie hierauf, um die Software-Lizenzinformationen aufzurufen.
Copyright	Tippen Sie hierauf, um die Copyright-Informationen anzuzeigen.
Language	Bestimmt die im Display für Menüeinträge und Meldungen verwendete Sprache festlegen. Berühren Sie die Einstellung, um die Liste mit den Sprachen aufzurufen, und wählen Sie dann die gewünschte Sprache aus.
Owner Name	Hier können Sie Ihren Namen eingeben, der auf dem Eröffnungsbildschirm angezeigt wird (dem Display, das beim Einschalten des Instruments erscheint). Tippen Sie hierauf, um das Fenster für die Zeicheneingabe aufzurufen, und geben Sie dann Ihren Namen ein.
Auto Power Off	Hier können Sie die Zeit bis zum automatischen Ausschalten durch die Auto-Power-Off-Funktion einstellen. Berühren Sie diese Stelle, um die Liste mit den Einstellungen aufzurufen, und wählen Sie dann die gewünschte Einstellung aus. Zum Ausschalten der Auto-Power-Off-Funktion wählen Sie hier „Disabled“ (Deaktiviert).

Seite 2/2

Voice Guide (Sprachführung)	Legt fest, ob die Sprachführung verwendet wird oder nicht (Voice Guide On/Off), wenn das USB-Flash-Laufwerk mit den Voice-Guide-Audiodateien korrekt an diesem Instrument angeschlossen wurde.
Voice Guide Controller	Durch Gedrückthalten des hier eingestellten Bedienelements und Drücken auf einen Eintrag im Display können Sie die entsprechende Bezeichnung hören (ohne dass die Funktion ausgeführt wird).
Voice Guide Volume	Stellt die Lautstärke der Sprachführung ein.
Voice Guide Sound	Legt fest, wo der Voice Guide-Sound ausgegeben wird. <ul style="list-style-type: none"> • On: Der Ton wird zu den Lautsprechern, zum Kopfhörer und an den Buchsen MAIN OUTPUT ausgegeben. • Speaker Only: Der Sound wird nur von den Lautsprechern ausgegeben. <div style="border-left: 1px solid black; padding-left: 5px; margin-top: 10px;"> <p> HINWEIS</p> <p>(PSR-SX900) Auch wenn hier „Speaker only“ eingestellt ist, hat sie Vorrang, wenn das Ausgabebziel des Voice-Guide-Sounds im Line-Out-Display auf „Sub1“ oder „Sub2“ eingestellt ist.</p> </div>

Um die Voice-Guide-Funktion zu nutzen, müssen Sie die Voice-Guide-Datei (Audiodatei) von der Yamaha-Website herunterladen und sie auf ein USB-Flash-Laufwerk übertragen, das Sie dann an diesem Instrument anschließen. Informationen über Bedienung und Verwendung der Sprachführung finden Sie im Voice-Guide-Tutorial (einfache Textdatei).

Die Voice-Guide-Datei (Audiodatei) und das Voice-Guide-Tutorial finden Sie auf der Website.

Rufen Sie bitte den folgenden URL auf, wählen Sie Ihr Land aus, rufen Sie die Seite „Dokumente und Daten“ auf und suchen Sie dann nach dem Stichwort „PSR-SX900“ oder „PSR-SX700“:

<http://download.yamaha.com/>

Factory Reset/Backup

Factory Reset – Wiederherstellen der werksseitig vorprogrammierten Einstellungen

Markieren Sie auf Seite 1/2 die Kästchen der gewünschten Parameter, und tippen Sie dann auf [Factory Reset], um die Einstellungen der markierten Parameter zu initialisieren.

System	Setzt die „System Setup“-Parameter auf die ursprünglichen Werkseinstellungen zurück. Welche Parameter zu den System-Setup-Parametern gehören, können Sie der „Parametertabelle“ in der Daten-Liste entnehmen.
MIDI	Setzt die MIDI-Einstellungen einschließlich der im internen User-Speicher abgelegten MIDI-Vorlagen auf den ursprünglichen Werksstatus zurück.
User Effect	Setzt die User-Effect-Einstellungen einschließlich der folgenden Daten auf den ursprünglichen Werksstatus zurück. <ul style="list-style-type: none">• User-Effekttypen (Seite 106)• User-Master-EQ-Typen (Seite 103)• User-Master-Compressor-Typen (Seite 108)• (PSR-SX900) User-Vocal-Harmony-/Synth-Vocoder-Typen (Seiten 96, 100)• User-Mikrofon-/Gitarreneinstellungen (Seite 93)
Registration	Schaltet alle REGISTRATION-MEMORY-LEDs [1]–[8] aus, wodurch angezeigt wird, dass keine Registration-Memory-Bank ausgewählt ist, wobei jedoch alle Registration-Memory-Bank-Dateien erhalten bleiben. In diesem Status können Sie aus den aktuellen Bedienfeldeinstellungen neue Registration-Memory-Setups erstellen.
Favorite	Entfernt alle Styles oder Voices von der Favorite-Registerkarte (Seite 7) im Dateiauswahl-Display.
Live Control	Setzt alle Einstellungen im Live-Control-Display (Seite 117) auf die ursprünglichen Werkseinstellungen zurück.

Backup/Restore – Speichern und Abrufen aller Daten und Einstellungen als einzelne Datei

Auf Seite 2/2 können Sie alle auf dem User-Laufwerk gespeicherten Daten (ausgenommen Expansion-Voices/-Styles) und alle Einstellungen des Instruments als eine einzige Datei namens „PSR-SX900.bup“ oder „PSR-SX700.bup“ auf einem USB-Flash-Laufwerk speichern.

Nehmen Sie vor dem aufrufen dieses Displays alle gewünschten Einstellungen am Instrument vor.

Durch Antippen von [Backup] wird die Sicherungsdatei im Stammverzeichnis des USB-Flash-Laufwerks gespeichert. Durch Antippen von [Restore] wird die Sicherungsdatei abgerufen, und alle Daten und Einstellungen werden ersetzt. Wenn Sie Audiodateien in die Sicherungsdatei einschließen möchten, markieren Sie vorher die Option „Include Audio files“.

HINWEIS

Lesen Sie vor Verwendung eines USB-Flash-Laufwerks unbedingt den Abschnitt „Anschließen von USB-Geräten“ im Benutzerhandbuch.

HINWEIS

- Sie können im Dateiauswahl-Display auch User-Daten wie Voices, Songs, Styles und Registration Memories sichern, indem Sie die gewünschten Dateien einzeln auf ein USB-Flash-Laufwerk kopieren.
- Wenn die Gesamtgröße der Zieldaten für die Sicherung 3,9 GB (ohne Audiodateien) überschreitet, ist die Funktion nicht verfügbar. Sichern Sie in diesem Fall die User-Daten, indem Sie die Objekte einzeln kopieren.

ACHTUNG

Es dauert ein paar Minuten, bis der Sicherungs-/Wiederherstellungsvorgang abgeschlossen ist. Schalten Sie das Gerät während der Datensicherung oder Wiederherstellung nicht aus. Durch Ausschalten des Instruments während der Datensicherung oder Wiederherstellung können die Daten beschädigt werden oder verloren gehen.

Setup Files – Speichern und Laden

Für die folgenden Einträge können Sie Ihre eigenen Einstellungen als einzelne Datei im User-Speicher oder auf dem USB-Flash-Laufwerk ablegen, um diese später abrufen zu können. Wenn Sie die Setup-Datei auf dem USB-Flash-Laufwerk speichern möchten, schließen Sie das USB-Flash-Laufwerk vorher an der [USB TO DEVICE]-Buchse an.

HINWEIS

Lesen Sie vor Verwendung eines USB-Flash-Laufwerks unbedingt den Abschnitt „Anschließen von USB-Geräten“ im Benutzerhandbuch.

1 Nehmen Sie alle gewünschten Einstellungen am Instrument vor, und rufen Sie dann Seite 2/2 im Factory-Reset/Backup-Display auf.

2 Tippen Sie beim gewünschten Eintrag auf [Save].

System	Die Parameter, die in verschiedenen Anzeigen wie „Utility“ festgelegt werden, werden als eine einzelne System-Setup-Datei verarbeitet. Welche Parameter zu den System-Setup-Parametern gehören, können Sie der Data List („Parametertabelle“) auf der Website entnehmen.
MIDI	Die MIDI-Einstellungen, die die MIDI-Vorlagen im internen User-Speicher umfassen, werden als eine einzelne MIDI-Setup-Datei verarbeitet.
User Effect	Die User-Effect-Einstellungen einschließlich der folgenden Daten können als eine einzelne Datei verwaltet werden. <ul style="list-style-type: none">• User-Effekttypen (Seite 106)• User-Master-EQ-Typen (Seite 103)• User-Master-Compressor-Typen (Seite 108)• (PSR-SX900) User-Vocal-Harmony-/Synth-Vocoder-Typen (Seiten 96, 100)• User-Mikrofoneinstellungen (Seite 93)

3 Wählen Sie das gewünschte Speicherziel für die Setup-Datei, und tippen Sie dann auf [Save here] (Hier sichern).

Geben Sie wie erforderlich einen Namen ein, und tippen Sie dann auf [OK], um die Datei zu speichern.

Abrufen der Setup-Datei:

Tippen Sie beim gewünschten Eintrag auf [Load] (Laden), und wählen Sie dann die gewünschte Datei.

Sie können den ab Werk vorprogrammierten Status wiederherstellen, indem Sie die Setup-Datei auf der Registerkarte „Preset“ auswählen.

Inhalt

Installieren der Expansion-Pack-Daten vom USB-Flash-Laufwerk	134
Speichern der Instrument-Info-Datei auf dem USB-Flash-Laufwerk	135
Wiederherstellen der vorinstallierten Erweiterungsinhalte.....	135

Durch Installation von Expansion Packs (Erweiterungspaketen) können Sie eine große Auswahl optionaler Songs und Styles im Ordner „Expansion“ auf dem User-Laufwerk hinzufügen. Dieser Abschnitt behandelt die Bedienvorgänge, die für das Hinzufügen neuer Inhalte zum Instrument erforderlich sind.

Installieren der Expansion-Pack-Daten vom USB-Flash-Laufwerk

Die Datei mit den Expansion Packs (Erweiterungspaketen), die für die Installation auf dem Instrument in einer Datei zusammengefasst sind („*.ppi“ oder „*.cpi“), werden als „Pack-Installation-Datei“ bezeichnet. Nur eine Pack-Installation-Datei zur Zeit lässt sich auf dem Instrument installieren. Wenn Sie mehrere Expansion Packs installieren möchten, fassen Sie die Packs auf Ihrem Computer mittels der Software „Yamaha Expansion Manager“ zusammen. Informationen zur Verwendung der Software finden Sie im Dokument „Yamaha Expansion Manager Owner’s Manual“ auf der Website.

ACHTUNG

Sie müssen das Instrument neu starten, wenn die Installation abgeschlossen ist. Speichern Sie vorher auf jeden Fall alle aktuell bearbeiteten Daten, ansonsten gehen sie verloren.

HINWEIS

Wenn bereits ein Expansion Pack vorliegt, können Sie es in Schritt 4 durch ein neues überschreiben. Sie müssen die bestehenden Daten nicht vorher löschen.

- 1** Schließen Sie das USB-Flash-Laufwerk, auf dem sich die gewünschte Pack-Installation-Datei („*.ppi“ oder „*.cpi“) befindet, an der Buchse [USB TO DEVICE] an.
- 2** Rufen Sie mit [MENU] → [Expansion] das Funktions-Display auf.
- 3** Tippen Sie auf [Pack Installation], um das Dateiauswahl-Display aufzurufen.
- 4** Wählen Sie die gewünschte Pack-Installationsdatei.
- 5** Folgen Sie den Anweisungen im Display.

Dadurch werden die Daten des gewählten Pakets in den „Expansion“-Ordner auf dem User-Laufwerk gespeichert.

HINWEIS

Wenn Sie die Daten des Expansion Packs vom Instrument löschen möchten, formatieren Sie das User-Laufwerk (Seite 130). Beachten Sie, dass dadurch alle anderen auf dem User-Laufwerk gespeicherten Daten gelöscht werden.

Song-, Style- oder Registration-Memory mit Expansion-Voices oder Styles

Song-, Style- oder Registration-Memory mit Expansion-Voices oder -Styles erklingen nicht richtig oder lassen sich nicht aufrufen, wenn die Expansion-Pack-Daten im Instrument nicht vorliegen.

Wir empfehlen Ihnen, den Namen des Expansion Packs bei der Erzeugung der Daten (Song, Style oder Registration Memory) mit den Expansion-Voices oder Styles zu notieren, so dass Sie das Expansion Pack einfach finden und installieren können.

Speichern der Instrument-Info-Datei auf dem USB-Flash-Laufwerk

Wenn Sie die Software „Yamaha Expansion Manager“ zum Verwalten der Pack-Daten verwenden, müssen Sie ggf. wie folgend beschrieben die Instrument-Info-Datei vom Instrument wiederherstellen. Für Informationen zur Verwendung der Software lesen Sie bitte die Anleitung.

- 1 Schließen Sie das USB-Flash-Laufwerk an der [USB TO DEVICE]-Buchse an.**
- 2 Rufen Sie mit [MENU] → [Expansion] das Funktions-Display auf.**
- 3 Tippen Sie auf [Export Instrument Info].**
- 4 Folgen Sie den Anweisungen im Display.**

HINWEIS

Lesen Sie vor Verwendung eines USB-Flash-Laufwerks unbedingt den Abschnitt „Anschließen von USB-Geräten“ im Benutzerhandbuch.

Dadurch wird die Instrument-Info-Datei im Stammverzeichnis im USB-Flash-Laufwerk gespeichert. Die gespeicherte Datei erhält den Namen „PSR-SX900_InstrumentInfo.n27“ oder „PSR-SX700_InstrumentInfo.n27“.

Wiederherstellen der vorinstallierten Erweiterungsinhalte

Wenn Sie im Instrument ein Expansion Pack installiert haben, das Sie erworben oder selbst erstellt haben, werden die vorinstallierten Erweiterten Inhalte überschrieben und gehen verloren. Sie können die vorinstallierten Inhalte jedoch wiederherstellen.

ACHTUNG

Das Instrument wird automatisch neu gestartet, wenn die Wiederherstellung abgeschlossen ist. Speichern Sie vorher auf jeden Fall alle aktuell bearbeiteten Daten, ansonsten gehen sie verloren.

HINWEIS

- Das aktuell installierte Expansion Pack wird vom Instrument gelöscht, wenn Sie den vorinstallierten Erweiterten Inhalt wiederherstellen.
- Wenn Sie die vorinstallierten Erweiterten Inhalte gleichzeitig zusammen mit anderen Expansion Packs verwenden möchten, holen Sie sich die vorinstallierten Erweiterten Inhalte von der Produkt-Website, und fassen Sie dann die gewünschten Expansion Packs zusammen, indem Sie die Software „Yamaha Expansion Manager“ auf Ihrem Computer verwenden.

- 1 Rufen Sie mit [MENU] → [Expansion] das Funktions-Display auf.**
- 2 Tippen Sie auf [Restore Pre-installed Expansion Contents] (Vorinstallierte Erweiterte Inhalte wiederherstellen).**
Es erscheint eine Abfrage zur Bestätigung.
- 3 Tippen Sie auf [OK], um die Wiederherstellung zu starten.**
- 4 Folgen Sie den Anweisungen im Display.**

Dadurch werden die vorinstallierten Erweiterten Inhalte im „Expansion“-Ordner auf dem User-Laufwerk installiert, und das Instrument wird danach automatisch neu gestartet.

Inhalt

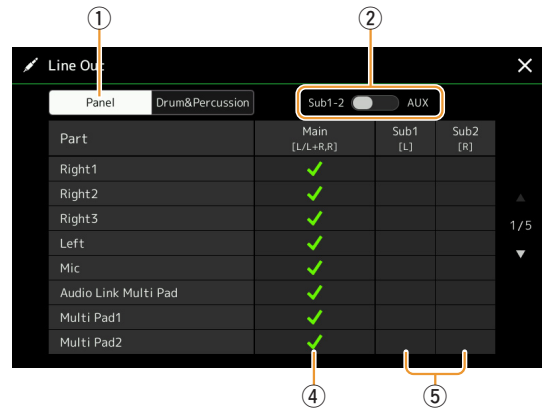
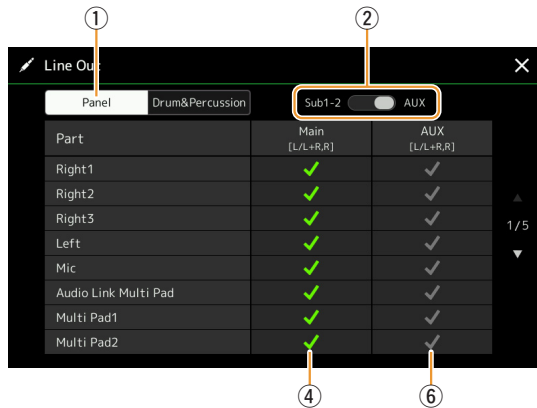
Auswählen des Ausgabeziels für die einzelnen Sounds (Line Out) (PSR-SX900) 136

Auswählen des Ausgabeziels für die einzelnen Sounds (Line Out) (PSR-SX900)

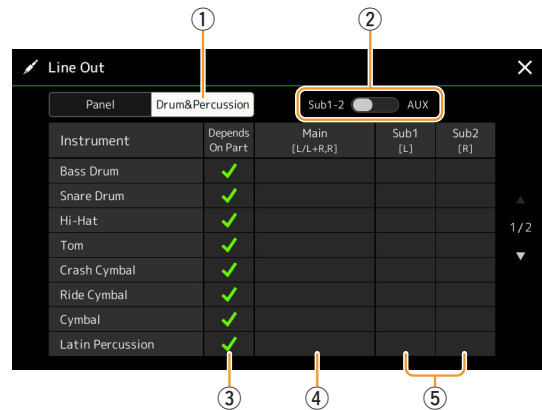
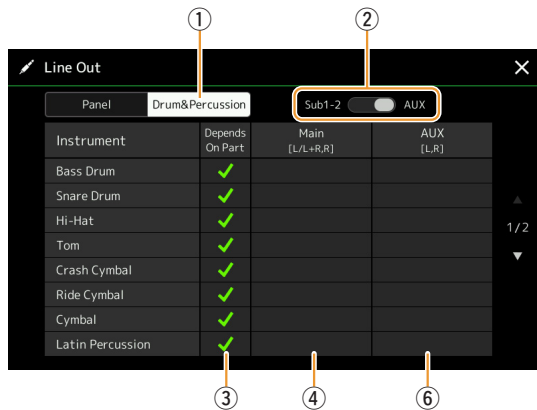
Für eine unabhängige Ausgabe können die Sounds beliebiger Parts oder Schlagzeug-/Percussion-Instrumente jeder der LINE OUT-Buchsen zuweisen.

Das Display für diesen Vorgang können Sie über [MENU] → [Line Out] aufrufen.


Panel-Seite



Drum&Percussion-Seite



①	Panel, Drum&Percussion	Schaltet die angezeigte Seite um: Panel-Parts oder Drum & Percussion-Instrumente.
②	Sub1-2, AUX Out	Schaltet das angezeigte Menü um: Sub1-2 oder AUX. Dies schaltet auch die Rolle der SUB OUTPUT-Buchsen 1-2 oder der AUX-OUTPUT-Buchsen entsprechend um.
③	Depends on Part (nur Drum&Percussion-Seite)	Wenn dies markiert ist, wird das ausgewählte Schlaginstrument über die links auf der Panel-Seite eingestellten Buchsen ausgegeben.
④	Main ([L/L+R, R])	Wenn dies markiert ist, werden die ausgewählten Part-/Schlaginstrumente an den Buchsen MAIN OUTPUT, PHONES und optional am Lautsprecher ausgegeben.

⑤	Sub1–Sub2 ([L], [R])	<p>Wenn eine dieser Spalten (Buchsen) markiert ist, werden die ausgewählten Part-/Schlaginstrumente nur an der/den Buchse(n) SUB OUTPUT ausgegeben.</p> <p> HINWEIS</p> <p>Nur der Insert-Effekt und Vocal Harmony können auf das an den Buchsen SUB OUTPUT ausgegebene Signal angewendet werden. Der Systemeffekt (Chorus, Reverb und falls Variation Effect auf „System“ eingestellt ist) wird nicht angewendet.</p>
⑥	AUX Out ([L/L+R, R])	<p>Dies wird automatisch markiert, wenn „Main“ markiert ist. Die ausgewählten Part-/Schlaginstrumente werden an den AUX OUTPUT-Buchsen ausgegeben.</p>

Zusätzliche Informationen über einen bestimmten Part

Genau wie beim „Metronome“-Part enthält dies nicht nur den Metronomklang ([Seite 36](#)), sondern auch den Touchscreen-Sound ([Seite 130](#))

Stichwortverzeichnis

A

Akkordgrifftechnik	8
Akkordtypen	9
Arpeggio	39, 44
Arpeggio Hold	39
Arpeggio Quantize	39
Assembly	24
Assignable	111, 112
Attack	49, 51
Audio-Link-Multi-Pad	54
Audio-Style	6
Aufnahme (MIDI-Song)	67
Auto Power Off	131
Automatische Begleitung	63

B

Backup	132
Blockschaltbild	110

C

Channel	11, 64
Channel Edit	24
Chord Detect	125
Chord Looper (PSR-SX900)	14, 15
Chord Match	53
Chord Tutor	10
Chorus	107
Clock	122
Compressor	108
Copy	76
Cutoff	48

D

Decay	49
Delete	75
Dienstprogramme	129
Display	130
Display Out (PSR-SX900)	129
Drum Setup	30
Dynamics	25
Dynamics Control	12

E

Echtzeitaufnahme (MIDI-Song)	69
Echtzeitaufnahme (Multi Pad)	52
Echtzeitaufnahme (Style)	20
Effect	49, 105, 107
EG (Hüllkurvengenerator)	49
Einzelschritt-Aufnahme (Style)	23
EQ (Equalizer)	103
Expansion Pack	134

F

Factory Reset (Zurücksetzen auf Werkseinstellungen)	132
Favorite	7
Filter	48
Filter-	102
Footage	51
Format	130
Freeze	86
Funktionsliste	4

G

Gitarreneinstellungen	93
Groove	25
Guide	65

H

Harmony	44
High Key	26, 29

I

Infrastructure Mode	126
Initial Touch	37
Insert-Effekt	105
Insertion Effect	49
Instrument-Info-Datei	135

J

Joystick	37, 38, 48
----------------	------------

K

Kanal-Events	74
--------------------	----

L

Language (Sprache)	131
Lautsprecher	129
Line Out (PSR-SX900)	136
Live Control	117, 118
Local Control (Lokalsteuerung)	122
Lyrics	61

M

Main Scale	41, 42
Master Compressor	108
Master Tune	41
Master-EQ	103
MegaVoice	35
Metronome	36, 137
MIDI	120
MIDI Multi Recording (Mehrspuraufzeichnung)	68
MIDI Song Recording	67
MIDI-Einstellungen	120
MIDI-Multi-Pad-Aufnahme	52
MIDI-Song	57
Mikrofon	93
Mikrofoneinstellungen	93
Mix	76
Mixer	102
Modulation	38, 48
Mono	33, 47, 48
Multi Pad Creator	52, 54
Multi-Pad	52
Music Finder	91

N

Netzwerk	126
Neuaufnahme	71
Note Limit	26, 29
NTR (Note Transposition Rule)	26
NTR (Notentransponierungsregel)	27
NTT (Note Transposition Table)	26
NTT (Notentransponierungstabelle)	27

O

Octave	39
On Bass Note	125
Organ Flutes	50
OTS Link Timing	12

P

Pack-Installation-Datei	134
Pan	107
Panel Setup	73
Parametersperre	130
Part EQ	103
Phrase Mark Repeat	66
Pitch	40
Pitch Bend Range	38
Play Root/Chord	27
Poly	33, 47
Portamento Time	39, 47, 48
Punch In/Out (MIDI-Song)	71

Q

Quantisierung	75
Quantize	25
Quick Start	66

R

Receive Channel (Empfangskanal)	124
Registration Freeze	86
Registration Sequence	87
Registrierungsspeicher	86
Release	49
Repeat Playback	58
Resonance	48
Restore	132
Reverb	107
Rotary	50
RTR (Retrigger Rule)	26, 29

S

Score	59
Search	89
Setup-Datei	133
Skalenstimmung	41
Song	57
Song Setting	65
Song-Liste	57
Song-Positionsmarkierung	85
Source Pattern	18, 19, 26
Source Root/Chord	27
Step Edit (MIDI-Song)	77
Step Recording (MIDI-Song)	77
Step Recording (Multi Pad)	54
Stop ACMP	12
Storage	130
Style	6
Style Creator	18
Style Section Reset	36
Style Setting	12
Sub Scale	41, 43
Synchro Stop Window	12
Synth Vocoder (PSR-SX900)	100
System	131
System Effect	105, 107
System Exclusive Message	122

T

Tag (Registrierungsspeicher)	90
Tap Tempo	36
Tastatur	37
Tempo	13
Text	62
Touch Response	37
Touch Screen	130
Touch Sensitivity	47
Touchscreen-Sound	137
Transmit Channel (Sendekanal)	123
Transpose	40, 76
Tremolo	50
Tuning	39

U

Uhrzeit (Time)	128
----------------------	-----

V

Variation Effect	105
Velocity	25
Version	131
Vibrato	49, 50
Vocal Harmony (PSR-SX900)	96
Voice	32
Voice Edit	46, 50
Voice Guide (Sprachführung)	131
Voice Part Setup	32
Voice Set	46
Voice Set Filter	39
Voice Setting	39
Volume	107
Vorinstallierte Erweiterte Inhalte	135

W

Wiedergabeeinstellungen (Song)	65
Wiedergabe-Einstellungen (Style)	12
Wiedergabeliste	91
Wireless LAN	126

Z

Zugangsknoten-Modus	127
---------------------------	-----