

CT-X5000

CT-X3000

DE

BEDIENUNGSANLEITUNG

Bitte bewahren Sie alle Informationen für spätere Referenz auf.

Sicherheitsmaßnahmen

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

Über Musiknoten-Daten

Sie können mit einem Computer Musiknoten-Daten von der CASIO Website herunterladen. Weitere Informationen finden Sie unter der nachstehenden URL-Adresse.

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

Wichtig!

Bitte machen Sie sich mit den folgenden wichtigen Informationen vertraut, bevor Sie dieses Produkt benutzen.

- Bevor Sie den optionalen Netzadapter AD-E24250LW/AD-A12150LW zur Stromversorgung dieses Produkts verwenden, überprüfen Sie den Netzadapter bitte unbedingt zuerst auf Beschädigungen. Kontrollieren Sie bitte das Netzkabel gründlich auf Bruchstellen, Schnitte, freiliegende Leiter und andere wesentliche Beschädigungen. Lassen Sie den Netzadapter auf keinen Fall von Kindern benutzen, wenn dieser wesentliche Beschädigungen aufweist.
- Das Produkt ist nicht für Kinder unter 3 Jahren bestimmt.
- Verwenden Sie ausschließlich den Netzadapter CASIO AD-E24250LW/AD-A12150LW.
- Der Netzadapter ist kein Spielzeug.
- Trennen Sie den Netzadapter unbedingt vom Produkt, bevor Sie dieses reinigen.

Nur CT-X3000

- Versuchen Sie nicht, Batterien aufzuladen.
- Verwenden Sie keine wiederaufladbaren Batterien.
- Verwenden Sie nicht gleichzeitig alte und neue Batterien.
- Verwenden Sie nur die empfohlenen oder dazu gleichwertige Batterien.
- Vergewissern Sie sich stets, dass die Pole (+) und (–) wie am Batteriefach angegeben ausgerichtet sind.
- Ersetzen Sie die Batterien umgehend, wenn Anzeichen für eine nicht mehr ausreichende Batterieladung auftreten.
- Schließen Sie die Batterieklemmen nicht kurz.

Konformitätserklärung gemäß EU-Richtlinie



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

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

Inhalt

Allgemeine Anleitung DE-4

Anbringen des Notenständers	DE-7
Rücksetzen des Digital-Keyboards auf die Werksvorgaben	DE-7

Vorbereiten der Stromversorgung DE-8

Benutzen des Netzadapters	DE-8
CT-X3000: Batteriebetrieb	DE-9
Ein- oder Ausschalten des Stroms	DE-9
Einstellen des Displaykontrasts	DE-10

Audiogeräte anschließen DE-11

Digital-Keyboard-Audioausgabe	DE-11
Kopfhörer benutzen.	DE-11
Keyboard-Noten an Audiogeräte ausgeben	DE-12
Externes Gerät über das Digital-Keyboard wiedergeben.	DE-13
CT-X5000: Tonausgabe von einem Mikrofon	DE-13

Für alle Modi geltende Bedienung DE-14

Über diese Anleitung.	DE-14
Numerische Eingabe.	DE-14
Weitere Funktionen der 12 Zifferntasten	DE-14
4 CATEGORY-Taste	DE-15
Eingeben von Textzeichen	DE-15
FUNCTION-Indikator.	DE-16

Wiedergeben von Demostücken DE-17

Spielen auf dem Keyboard DE-18

Wählen einer Klangfarbe.	DE-18
Wiedergabe mit mehreren Klängen (Mischklang und Tastaturteilung).	DE-19
Wählen eines Effekts für eine Klangfarbe (Hall, Chorus, Verzögerung)	DE-22
Auflegen von Entzerrung.	DE-25
Benutzen des Metronoms	DE-27
Automatische Wiedergabe von Arpeggio-Phrasen (Arpeggiator)	DE-27
Anschlagempfindlichkeit der Tastatur einstellen (Anschlagdynamik)	DE-29

Klangsteuerung DE-29

Ein Pedal verwenden	DE-29
Sustain (Halten)	DE-32
Gleitende Übergänge zwischen den Tonhöhen (Portamento)	DE-32
Benutzen des Pitchbend-Rads	DE-33
CT-X5000: 39 MODULATION/ASSIGNABLE-Taste	DE-33
Tonhöhe in Halbtonschritten ändern (Transponierung)	DE-35
Separates Ändern der Tonhöhe von Parts in Oktavschritten (Oktavverschiebung)	DE-35
Einstellen der Master-Digital-Keyboard-Stimmung und Tonhöhen der einzelnen Parts	DE-37
Wählen einer Skala.	DE-37

Abspielen eines vorinstallierten Songs oder eines Songs auf einem USB-Flash-Drive (Songbank-Modus) DE-39

Wählen eines vorinstallierten Songs für Wiedergabe.	DE-39
Loopen der Wiedergabe von bestimmten Songtakten (A-B-Wiederholbetrieb).	DE-40
Wiedergabe mit stummgeschaltetem Part einer Hand	DE-40
Wiedergabe eines Songs von einem USB-Flash-Drive	DE-42

Wiedergeben einer Audiodatei von einem USB-Flash-Drive (Audiomodus) DE-42

Einsetzen der Begleitautomatik (Rhythmus-Modus) DE-43

Wählen eines Rhythmus.	DE-43
Benutzen der Begleitautomatik.	DE-44
Wiedergabegeschwindigkeit (Tempo) der Begleitautomatik ändern	DE-46
Erstellen eines Songs mit automatischer Begleitung (Begleitungsmuster)	DE-47
Starten und Stoppen der Begleitautomatik über die Begleitungstastatur (Synchrostart, Synchrostop)	DE-48
Ändern der Begleitungstastatur-Einstellungen	DE-48
Fortgeschrittene Einstellungen für Tastaturteilung	DE-50
Verwenden empfohlener Klangfarben und Tempos (One-Touch-Presets)	DE-52
Hinzufügen einer Harmonie zu Melodienoten (Automatische Harmonisierung)	DE-52

Verwenden von Musik-Presets DE-53

Benutzen der Phrasenpads DE-54

Verschieben in einen anderen Phrasensatz.	DE-54
Starten und Stoppen der Phrasenwiedergabe	DE-55
Konfigurieren von Phrasenwiedergabe-Setups	DE-56
Aufnehmen einer Phrase	DE-57
Vornehmen von Phrasenaufnahme-Einstellungen	DE-58
Handhabung von Phrasensätzen	DE-58
Bearbeiten einer Phrase.	DE-59

Stummschalten von einzelnen Parts (Partmodus) DE-62

Ein- oder Ausschalten eines Parts	DE-62
Partgruppen der Part-Ein/Aus-Funktion	DE-63

Benutzen des Mixers DE-64

Mixerbetrieb	DE-64
Liste der Parts für jede Mixer-Partgruppe.	DE-65
Fortgeschrittene Mixer-Einstellungen	DE-66

Registrieren und Wiederherstellen eines Setups (Registration) DE-67

Registrieren eines Setups.	DE-68
Abrufen eines registrierten Setups	DE-69
Mit einem Pedal durch die Setups schalten (Registrierungssequenz)	DE-70

Bearbeiten einer Klangfarbe (Anwenderklangfarben) DE-71

- Erstellen einer Anwenderklangfarbe DE-71
- Liste der Klangbearbeitungspunkte. DE-74

Erstellen einer automatischen Begleitung (Anwenderrhythmus) DE-76

- Erstellen und Bearbeiten eines Anwenderrhythmus DE-77
- Wiedergabe-Einstellungen für Anwender-Rhythmusparts DE-86
- Auf alle Begleitungsmuster eines Rhythmus wirkende Bedienung DE-88

Benutzen des MIDI-Recorders zum Aufnehmen DE-90

- Starten einer Aufnahme DE-91
- Spielen auf dem Keyboard aufnehmen. DE-92
- Neubespielen eines Teils einer bespielten Spur (Overdubbing, Punch-in-Aufnahme) DE-96
- Abspielen eines aufgenommenen Songs DE-97
- Kopieren eines aufgenommenen Songs, Löschen eines aufgenommenen Songs bzw. einer Spur. DE-98
- Song-Bearbeitungsmodus. DE-99
- Bearbeiten von Takteinheiten eines kompletten Songs (Songbearbeitung) DE-99
- Bearbeiten eines aufgenommenen Songs in Spureinheiten. DE-101
- Bearbeiten einer Spur eines aufgenommenen Songs in Takteinheiten DE-103
- Bearbeiten eines aufgenommenen Songs in Ereignis-Einheiten (Event-Editor) DE-105
- Eingeben von einzelnen Noten und Akkorden (Schritteingabe) DE-108
- Mixer-Einstellungen für aufgenommene Songs. DE-111

Vornehmen von Funktionseinstellungen DE-112

- Prüfungsmodus. DE-118
- Stapellöschen von Daten im Speicher des Digital-Keyboards. DE-118

USB-Flash-Drive DE-119

- Anschließen und Entfernen eines USB-Flash-Drives an das bzw. vom Digital-Keyboard DE-119
- Formatieren eines USB-Flash-Drives DE-120
- USB-Flash-Drive-Bedienung. DE-121
- Kopieren von herkömmlichen Songdaten mit einem Computer auf einen USB-Flash-Drive DE-123

Anschließen eines Computers DE-124

- Anschließen eines Computers DE-124
- MIDI-Einstellungen DE-125
- Übertragen von Daten zwischen dem Digital-Keyboard und einem Computer DE-125

Referenz DE-126

- Störungsbeseitigung DE-126
- Fehlermeldungen DE-128
- Technische Daten. DE-130
- DSP-Effektliste DE-132
- Digital-Keyboard-Klangquellenkonfiguration und MIDI-Kanal-Zuweisung. DE-144
- Vorsichtsmaßnahmen zur Benutzung DE-146

Anhang A-1

- Songliste A-1
- Leitfaden zur Eingabe von Akkorden A-2
- Akkordtabelle A-4
- Blockdiagramm. A-5

MIDI Implementation Chart

Mitgeliefertes Zubehör

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

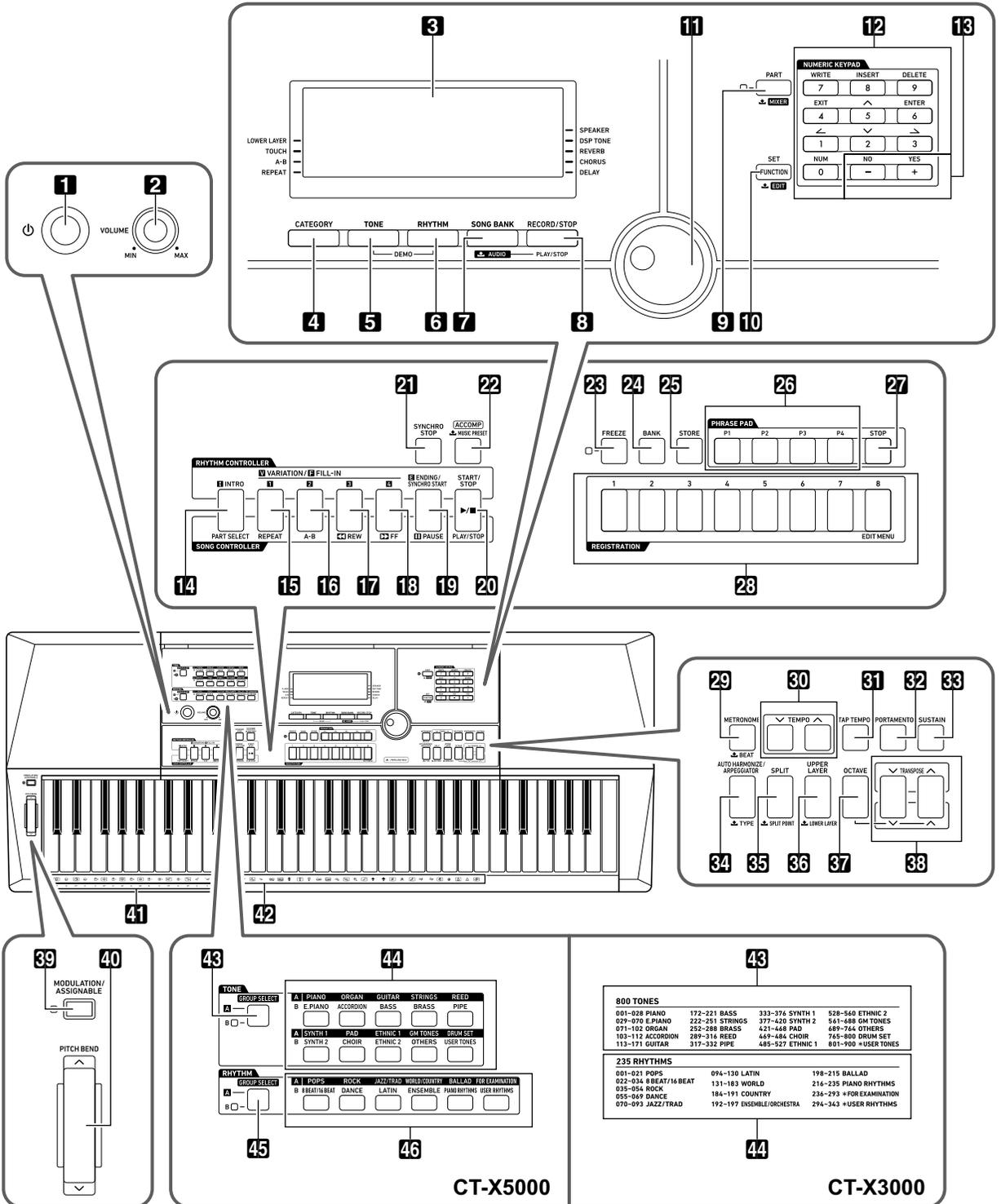
Separat erhältliches Zubehör

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

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

Allgemeine Anleitung

- Alle Illustrationen in dieser Bedienungsanleitung zeigen das CT-X5000.

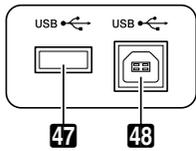


- Einige der hier gezeigten Tastenbelegungen sind mit dem Symbol gekennzeichnet. Es gibt an, dass die Taste gedrückt zu halten ist, um die betreffende Bedienung zu bewirken.

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

- 1** ⏻-Taste (Strom)
 - 2** **VOLUME** (Lautstärkeregler)
 - 3** Display
 - 4** **CATEGORY** (Kategorietaste)
 - 5** **TONE** (Klangfarbetaste)
 - 6** **RHYTHM** (Rhythmustaste)
 - 7** **SONG BANK**, **↓AUDIO**
(Songbank- & Audiotaste)
 - 8** **RECORD/STOP**, **AUDIO PLAY/STOP**
(Aufnahme/Stop- & Audio-Wiedergabe/Stop-
Taste)
 - 9** **PART**, **↓MIXER** (Part- & Mixer-Taste)
 - 10** **FUNCTION**, **SET**, **↓EDIT**
(Funktions-, Eingabe- und Bearbeitungstaste)
 - 11** Rad
 - 12** Zifferntasten
 - 13** Tasten [-], [+]
 - 14** **INTRO**, **PART SELECT** (Intro- & Partwahl-Taste)
 - 15** **VARIATION/FILL-IN 1**, **REPEAT**
(Variation/Fill-In 1- & Wiederholungstaste)
 - 16** **VARIATION/FILL-IN 2**, **A-B**
(Variation/Fill-In 2- & A-B-Taste)
 - 17** **VARIATION/FILL-IN 3**, **◀REW**
(Variation/Fill-In 3- & Rücklauffaste)
 - 18** **VARIATION/FILL-IN 4**, **▶▶FF**
(Variation/Fill-In 4- & Vorlauffaste)
 - 19** **ENDING/SYNCHRO START**, **||PAUSE**
(Ending/Synchro-Start- & Pausetaste)
 - 20** **START/STOP**, **PLAY/STOP**
(Start/Stop- & Wiedergabe/Stop-Taste)
 - 21** **SYNCHRO STOP** (Synchro-Stopptaste)
 - 22** **ACCOMP**, **↓MUSIC PRESET**
(Begleitungs- & Musik-Preset-Taste)
 - 23** **FREEZE** (Freeze-Taste)
 - 24** **BANK** (Bank-Taste)
 - 25** **STORE** (Speichertaste)
 - 26** **PHRASE PAD** (Phrasenpad-Taste)
 - 27** **STOP** (Stopptaste)
 - 28** **REGISTRATION** (Registrierungstasten)
 - 29** **METRONOME**, **↓BEAT** (Metronom- & Taktstaste)
 - 30** **TEMPO** (Tempotasten)
 - 31** **TAP TEMPO** (Tempo-Tipptaste)
 - 32** **PORTAMENTO** (Portamento-Taste)
 - 33** **SUSTAIN** (Sustain-Taste)
 - 34** **AUTO HARMONIZE/ARPEGGIATOR**, **↓TYPE**
(Harmonieautomatik/Arpeggiator- & Typ-Taste)
 - 35** **SPLIT**, **↓SPLIT POINT**
(Tastaturteilungs- & Teilungspunkt-Taste)
 - 36** **UPPER LAYER**, **↓LOWER LAYER**
(Oberer Layer- & Unterer Layer-Taste)
 - 37** **OCTAVE** (Oktaventaste)
 - 38** **TRANSPOSE** (Transponierungstasten)
 - 39** **MODULATION/ASSIGNABLE**
(Modulationstaste/Zuweisbare Taste)
(nur CT-X5000)
 - 40** **PITCH BEND** (Pitchbend-Rad)
 - 41** Akkordgrundton-Namen
 - 42** Schlaginstrumente-Liste
- CT-X5000**
- 43** **TONE GROUP SELECT**
(Klanggruppen-Wahlstaste)
 - 44** TONE-Kategorietasten
 - 45** **RHYTHM GROUP SELECT**
(Rhythmusgruppen-Wahlstaste)
 - 46** RHYTHM-Kategorietasten
- CT-X3000**
- 43** Klangfarbenliste
 - 44** Rhythmenliste

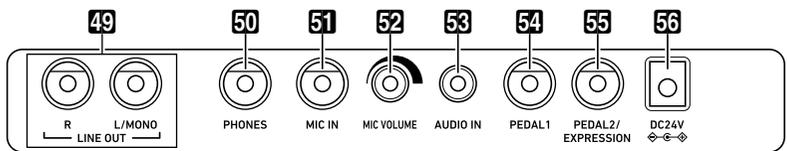
■ Rückseite



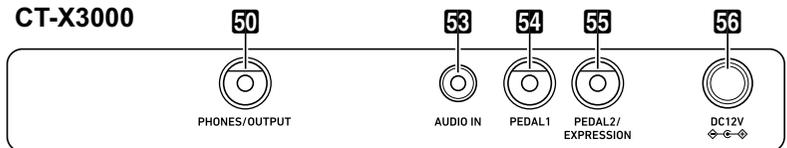
47 USB-Flash-Drive-Port

48 USB-Port

CT-X5000



CT-X3000



49 **LINE OUT R, L/MONO** (Line-Ausgangsbuchsen R & L/Mono)
(nur CT-X5000)

50 CT-X5000: **PHONES** (Kopfhörerbuchse)
CT-X3000: **PHONES/OUTPUT** (Kopfhörer-/ Ausgangsbuchse)*

51 **MIC IN** (Mikrofoneingangsbuchse) (nur CT-X5000)

52 **MIC VOLUME** (Mikrofonlautstärkereger) (nur CT-X5000)

53 **AUDIO IN** (Audio-Eingangsbuchse)

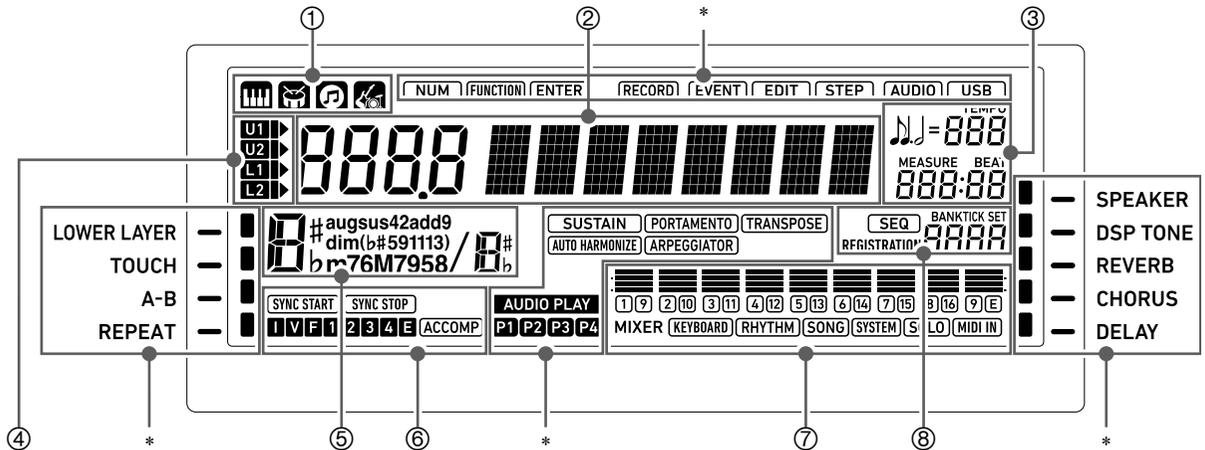
54 **PEDAL1** (Pedal-1-Buchse)

55 **PEDAL2/EXPRESSION** (Pedal 2-/Expression-Buchse)

56 CT-X5000: **DC 24V**-Anschluss
CT-X3000: **DC 12V**-Anschluss

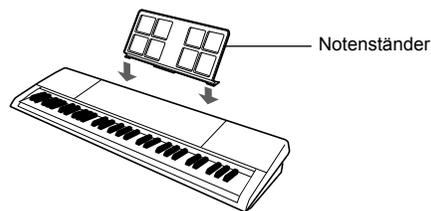
* In dieser Bedienungsanleitung ist diese Buchse als **50 PHONES**-Buchse bezeichnet.

■ Display



- ① Klangindikator
 - Rhythmus-Indikator
 - Songbank-Indikator
 - Musik-Preset-Indikator
 - ② Nummern-/Einstellwert-Anzeige (links), Namensanzeige (rechts)
 - ③ Tempo, Takt, Taktschläge
 - ④ Keyboardpart-Indikatoren
 - ⑤ Akkordname
 - ⑥ Begleitautomatik-Indikatoren
 - ⑦ Mixer-Info-Anzeigebereich
 - ⑧ Registrationsanzeige, Eventbearbeitungsanzeige
- * Sonstige Indikatoren

Anbringen des Notenständers



Rücksetzen des Digital-Keyboards auf die Werksvorgaben

Das Digital-Keyboard kann auf zweifache Weise auf seine Vorgabe-Einstellungen zurückgesetzt werden: durch eine „Rücksetzung der Einstellungen“, die die Einstellungen initialisiert, ohne dass dabei Daten gelöscht werden, und eine „Werksrückstellung“, die die Einstellungen initialisiert und Daten löscht, was das Digital-Keyboard wieder in den gleichen Zustand wie beim Verlassen des Werkes versetzt.

Näheres siehe „Stapellöschen von Daten im Speicher des Digital-Keyboards“ (Seite DE-118).

Vorbereiten der Stromversorgung

Das Digital-Keyboard verwendet zur Stromversorgung einen Netzadapter.

HINWEIS

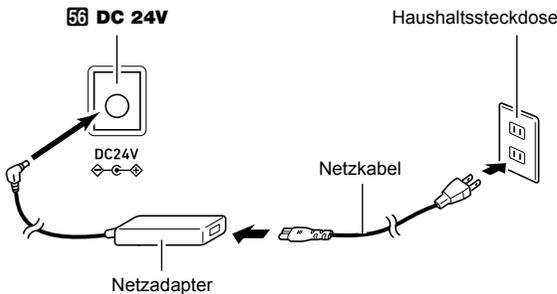
- Das Modell CT-X3000 kann auch mit Batterien betrieben werden, es wird aber empfohlen, einen Netzadapter zu verwenden.

Benutzen des Netzadapters

Verwenden Sie ausschließlich den für dieses Digital-Keyboard vorgeschriebenen Netzadapter. Der Gebrauch eines anderen Netzadapters könnte einen Defekt verursachen.

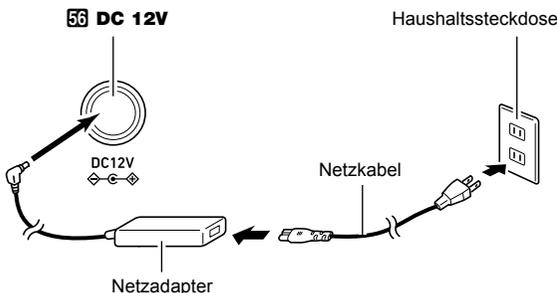
CT-X5000: Anschließen des Netzadapters

Vorgeschriebener Netzadapter: AD-E24250LW
(JEITA-Standardstecker)



CT-X3000: Anschließen des Netzadapters

Vorgeschriebener Netzadapter: AD-A12150LW
(JEITA-Standardstecker)



WICHTIG!

- Schließen Sie den mit diesem Digital-Keyboard mitgelieferten Netzadapter (JEITA-Norm mit vereinheitlichter Steckerpolarität) auf keinen Fall an andere Geräte als dieses Digital-Keyboard an. Dies könnte eine Beschädigung zur Folge haben.
- Schalten Sie das Digital-Keyboard unbedingt aus, bevor Sie den Netzadapter anschließen oder abtrennen.
- Bei langem Gebrauch wird der Netzadapter fühlbar warm. Dies ist normal und kein Hinweis auf ein Funktionsproblem.
- Bitte beachten Sie die nachstehenden Vorsichtsmaßnahmen, um einer Beschädigung des Netzkabels vorzubeugen.

Während des Gebrauchs

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

Beim Bewegen

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

Bei der Lagerung

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

- Stecken Sie auf keinen Fall metallische Gegenstände, Stifte oder irgendwelche anderen Objekte in den Anschluss DC24V (CT-X5000) bzw. DC12V (CT-X3000) des Produkts. Dies könnte einen Unfall zur Folge haben.
- Versuchen Sie nicht, das mit dem Produkt mitgelieferte Netzkabel für andere Geräte zu benutzen.
- Benutzen Sie den Netzadapter so, dass die Fläche mit dem Schild nach unten gerichtet ist. Wenn die Fläche mit dem Schild nach oben gerichtet ist, ist der Netzadapter anfällig für elektromagnetische Störausstrahlung.
- Schließen Sie den Netzadapter an eine nahe am Digital-Keyboard befindliche Netzsteckdose an. Dies erlaubt es Ihnen, umgehend den Netzstecker zu ziehen, wenn irgendein Problem auftreten sollte.
- Der Netzadapter ist ausschließlich für die Benutzung in Gebäuden bestimmt. Lassen Sie ihn nicht an einem Ort, an dem er nass werden könnte. Stellen Sie keine Vasen oder anderen Behälter mit Flüssigkeiten auf den Netzadapter.
- Sorgen Sie dafür, dass der Netzadapter nicht mit Zeitungen, Tischtüchern, Vorhängen oder irgendwelchen anderen Stoffen bedeckt wird.
- Trennen Sie den Netzadapter von der Netzsteckdose, wenn das Digital-Keyboard über lange Zeit nicht benutzt wird.
- Der Netzadapter kann nicht repariert werden. Wenn der Netzadapter nicht normal funktioniert oder beschädigt ist, muss er durch einen neuen ersetzt werden.
- Netzadapter-Betriebsumgebung
 - Temperatur: 0 bis 40 °C
 - Luftfeuchtigkeit: 10 % bis 90 % rel. Luftfeuchte
- Ausgangspolarität:

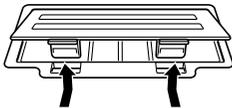
CT-X3000: Batteriebetrieb

Die Stromversorgung ist über sechs Monozellen (D) möglich.

! WICHTIG!

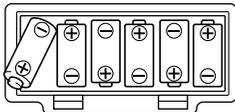
- Schalten Sie das Gerät unbedingt aus, bevor Sie die Batterien einlegen.
- Besorgen Sie sich bitte sechs handelsübliche Batterien. Verwenden Sie keine Oxyride-Batterien oder andere Batterien auf Nickelbasis.

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

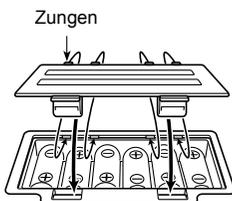


2. Legen Sie sechs Monozellen in das Batteriefach ein.

- Vergewissern Sie sich, dass die Batterien mit den Polen ⊕ und ⊖ wie in der Illustration gezeigt ausgerichtet sind.

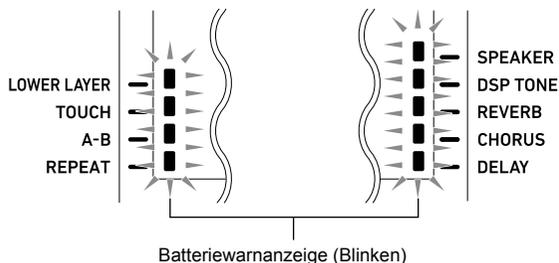


3. Schieben Sie den Batteriefachdeckel mit den Zungen in die Löcher an der Seite des Batteriefachs und schließen Sie den Deckel.



■ Batteriewarnanzeige

Die unten gezeigten Anzeigeelemente beginnen zu blinken, wenn die Batterieleistung nicht mehr ausreichend ist. Ersetzen Sie die Batterien durch neue.



Ein- oder Ausschalten des Stroms

1. Schließen Sie das Digital-Keyboard an eine Stromquelle an.

- Siehe „Benutzen des Netzadapters“ (Seite DE-8) oder „CT-X3000: Batteriebetrieb“ (Seite DE-9).

2. Drücken Sie **1** ⏻ (Strom) zum Einschalten des Stroms.

- Stellen Sie mit **2** VOLUME die Lautstärke ein.

3. Drücken Sie zum Ausschalten erneut **1** ⏻ (Strom).

Die Meldung „Bye“ erscheint im Display und der Strom schaltet sich aus.

! WICHTIG!

- Wenn Sie **1** ⏻ (Strom) nur leicht drücken, leuchtet zwar momentan das Display auf, der Strom schaltet sich aber nicht ein. Dies ist kein Anzeichen für eine Störung. Drücken Sie **1** ⏻ (Strom) fest an, um den Strom einzuschalten.
- Durch Ausschalten des Digital-Keyboards werden die meisten der aktuellen Einstellungen gelöscht. Wenn automatische Fortsetzung (Seite DE-10) eingeschaltet ist, werden die meisten Einstellungen auch beim Ausschalten des Stroms aufrechterhalten.
- Nehmen Sie keine Bedienung vor, solange die Meldung „Wait...“ oder „Bye“ angezeigt ist. Die Meldung „Wait...“ bzw. „Bye“ zeigt an, dass ein interner Datenspeichervorgang läuft. Wenn Sie das Digital-Keyboard ausschalten, kann dies zur Folge haben, dass Digital-Keyboard-Daten gelöscht oder beschädigt werden.

HINWEIS

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

Ausschaltautomatik

Wenn Sie länger als circa 30 Minuten keine Bedienung am Digital-Keyboard vornehmen, schaltet sich der Strom automatisch aus.

HINWEIS

- Sie können die Ausschaltautomatik deaktivieren, um sicherzustellen, dass z.B. während eines Konzerts keine Abschaltung erfolgt. Deaktivieren Sie wie unter „Funktionseinstellungen mit der **f0** FUNCTION-Taste vornehmen“ (Seite DE-112) beschrieben die folgende Einstellung: Weitere (Other) → Automatische Abschaltung (AutoOff) (Seite DE-117).

Automatische Fortsetzung

Wenn automatische Fortsetzung eingeschaltet ist, werden die aktuellen Einstellungen der nachstehend beschriebenen Punkte auch bei ausgeschaltetem Gerät aufrechterhalten (solange das Digital-Keyboard weiter mit Strom versorgt ist und normal durch Drücken von **F1** (Strom) oder Ansprechen der Ausschaltautomatik ausgeschaltet wurde).

- **Aktuelle Einstellungen der nahstehenden Punkte**
Klangfarbe (UPPER 1, LOWER 1, UPPER 2, LOWER 2), Rhythmus, Songnummer, Musik-Preset-Nummer, Tempo, Transponierung, Oktavverschiebung, Angezeigt/Nicht angezeigt-Status des [ACCOMP]-Indikators
- **Ein/Aus-Status der nachstehenden Funktionen**
Tastaturteilung, Mischklang, Portamento, Sustain, Harmonieautomatik oder Arpeggiator, CT-X5000: Modulation/Zuweisbar*1, Partmodus
- **Status der Funktionseinstellungen*2 (Seite DE-112)**
- **Status der Mixereinstellungen (Seite DE-64)**
- **CT-X5000: Kategoriewahl, Wahlstatus der Klangfarben- und Rhythmuskategorien, zuletzt gewählter Klang/ Rhythmus in den einzelnen Klang-/Rhythmus-Kategorien**

*1 Wenn mit der folgenden Bedienung „2 Toggle“ eingestellt wurde: MODULATION/ASSIGNABLE (Mod/Asgn) → Tastenwirkung (Btn Act) (Seite DE-114).

*2 Einschließlich Hall, Chorus, Verzögerung und anderer Effekte aus den Funktionseinstellungen.

Beim nächsten Einschalten wechselt das Digital-Keyboard wieder in den Setup-Status, der beim letzten Ausschalten vorgelegen hat.

Schalten Sie wie unter „Funktionseinstellungen mit der **F10** FUNCTION-Taste vornehmen“ (Seite DE-112) beschrieben auf automatische Fortsetzung: Weitere (Other) → Automatische Fortsetzung (AtResume) (Seite DE-117).

HINWEIS

- Unabhängig davon, ob automatische Fortsetzung ein- oder ausgeschaltet ist, werden die Einstellungen der nachstehenden Punkte, die in den Funktionseinstellungen (Seite DE-112) enthalten sind, auch bei ausgeschaltetem Gerät aufrechterhalten (solange das Digital-Keyboard weiter mit Strom versorgt ist und normal durch Drücken von **F1** (Strom) oder Ansprechen der Ausschaltautomatik ausgeschaltet wurde).
Equalizer, Stimmung, Registrierungsspeicher-Freeze-Ziel, Typ von Pedal 2, Expressionpedal-Kalibrierung, Tipp-Rhythmusstart, Prüfungsmodus, Displaykontrast
- Der Status der nachstehenden Einstellpunkte wird bei der automatischen Fortsetzung nicht wiederhergestellt.
Notenwert-Einstellung, Phrasenaufnahme-Einstellung, Synchro-Bereitschaft, Dateiwahl und Wiedergabestatus des Audiomodus, Local Control-Einstellung.

Einstellen des Displaykontrasts

1. Drücken Sie **F10** FUNCTION.
2. Drücken Sie die Zifferntaste [1] (∟) **F12** zum Anzeigen von „Other“.

Other

3. Drücken Sie Zifferntaste [6] (ENTER) **F12**.
4. Drücken Sie die Zifferntasten [1] (∟) und [3] (∟) **F12** zum Anzeigen von „Contrast“.

Aktueller Einstellwert

09 Contrast

5. Ändern Sie mit **F13** [-] und [+] oder dem **F11** Rad den Einstellwert.
6. Wenn die Einstellung wunschgemäß erfolgt ist, halten Sie bitte zum Schließen der Einstellanzeige die Zifferntaste [4] (EXIT) **F12** gedrückt.

Audiogeräte anschließen

Digital-Keyboard-Audioausgabe

Die Audioausgabe des Digital-Keyboards erfolgt über die eingebauten Lautsprecher und/oder die PHONES-Buchse. (CT-X5000: Gibt den Ton auch über die LINE OUT-Buchsen aus.)

- Wenn Ausgabe über die eingebauten Lautsprecher aktiviert ist, wird eine Markierung neben [SPEAKER] angezeigt.

Leuchtet	—	—	SPEAKER
	—	—	DSP TONE
	—	—	REVERB
	—	—	CHORUS
	—	—	DELAY

- Wenn die Ausgabe über die eingebauten Lautsprecher deaktiviert ist, wird keine Markierung neben [SPEAKER] angezeigt.
In den nachstehend beschriebenen Fällen ist die Ausgabe über die eingebauten Lautsprecher deaktiviert.
 - Wenn ein Stecker an die PHONES-Buchse angeschlossen ist.*
 - Wenn die folgende Einstellung deaktiviert (Off) ist: Lautsprecher (Speaker) → Lautsprecher ein/aus (Enabled) (Seite DE-117).
 - Das Digital-Keyboard passt den Klang bei deaktivierter Lautsprecherabgabe automatisch für Wiedergabe über Kopfhörer (oder, im Falle des CT-X5000, über die LINE OUT-Buchsen) und bei aktivierter Lautsprecherabgabe für Wiedergabe über die Lautsprecher an.
- * Wenn die folgende Einstellung deaktiviert (Off) ist: Lautsprecher (Speaker) → Bei angeschlossenem Kopfhörer aktiviert (PhoneSpk) (Seite DE-117).

! WICHTIG!

- Falls keine Tonausgabe erfolgt, obwohl eine Markierung neben [SPEAKER] angezeigt ist, kontrollieren Sie bitte die aktuellen Einstellungen des **VOLUME**-Reglers und/oder der lautstärkerelevanten Einstellungen.

Lautsprecherabgabe aktivieren und deaktivieren

Nehmen Sie wie unter „Funktionseinstellungen mit der **FUNCTION**-Taste vornehmen“ (Seite DE-112) beschrieben die folgende Einstellung vor: Lautsprecher (Speaker) → Lautsprecher ein/aus (Enabled) (Seite DE-117).

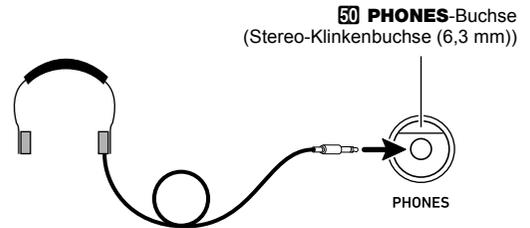
Audio bei angeschlossenem Kopfhörer über die Lautsprecher ausgeben lassen

Aktivieren Sie wie unter „Funktionseinstellungen mit der **FUNCTION**-Taste vornehmen“ (Seite DE-112) beschrieben die folgende Einstellung: Lautsprecher (Speaker) → Bei angeschlossenem Kopfhörer aktiviert (PhoneSpk) (Seite DE-117). Damit bleibt die Lautsprecherabgabe aktiviert, auch wenn ein Stecker an die PHONES-Buchse angeschlossen ist.

Kopfhörer benutzen

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

- * Wenn die folgende Einstellung deaktiviert (Off) ist: Lautsprecher (Speaker) → Bei angeschlossenem Kopfhörer aktiviert (PhoneSpk) (Seite DE-117).



! WICHTIG!

- Vor dem Anschließen eines Kopfhörers ist stets mit dem **VOLUME**-Regler die Lautstärke leise einzustellen. Nach dem Anschließen kann die Lautstärke wieder wunschgemäß eingestellt werden.
- Bitte hören Sie nicht über längere Zeit mit sehr hoher Lautstärke über Kopfhörer. Dies könnte eine Gehörschädigung zur Folge haben.
- Falls Sie einen Kopfhörer verwenden, für den ein Adapterstecker erforderlich ist, ziehen Sie beim Abtrennen des Kopfhörers bitte unbedingt auch den Adapterstecker aus der Buchse.

HINWEIS

- Ein Kopfhörer ist im Zubehör des Digital-Keyboards nicht enthalten. Bitte besorgen Sie sich den gewünschten Kopfhörer im Handel. Näheres zu den Optionen finden Sie auf Seite DE-3.

Keyboard-Noten an Audiogeräte ausgeben

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

WICHTIG!

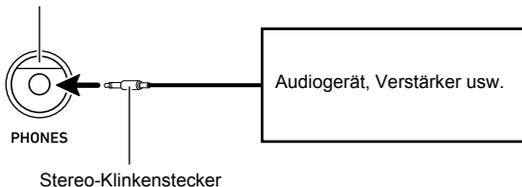
- Schalten Sie das externe Gerät aus, bevor Sie Anschlüsse vornehmen. Stellen Sie nach dem Anschließen bitte stets die Lautstärkepegel von Digital-Keyboard und externem Gerät leise ein, bevor Sie den Strom ein- oder ausschalten.
- Schalten Sie nach dem Anschließen zuerst das Digital-Keyboard und dann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

Ein externes Gerät an die PHONES-Buchse des Digital-Keyboards anschließen

Bitte halten Sie für den Anschluss die geeigneten Anschlusskabel (im Fachhandel erhältlich) bereit.

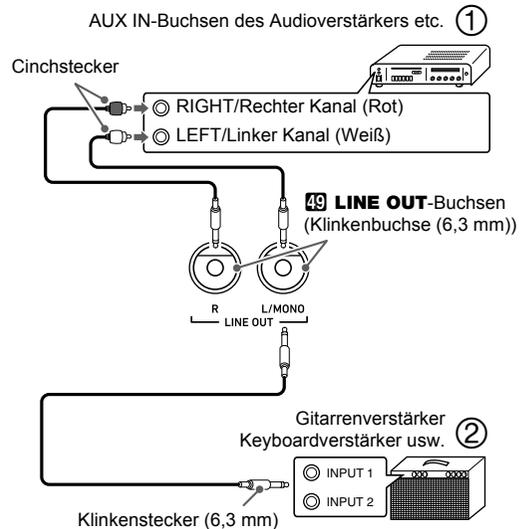
- Die Anschlusskabel müssen an einem Ende einen Stereo-Klinkenstecker und am anderen Ende einen für das jeweilige externe Gerät geeigneten Stecker besitzen.

50 PHONES-Buchse (Stereo-Klinkenbuchse (6,3 mm))



CT-X5000: Ein externes Gerät an die LINE OUT-Buchsen des Digital-Keyboards anschließen

Bitte halten Sie für den Anschluss die geeigneten Anschlusskabel (im Fachhandel erhältlich) bereit.



■ Anschließen von Audiogeräten (Abb. ①)

Schließen Sie das externe Gerät über im Fachhandel erhältliche Kabel an die LINE OUT-Buchsen des Digital-Keyboards an, wie dies in Abbildung ① gezeigt ist. Über Buchse LINE OUT R wird der rechte Kanal und über Buchse LINE OUT L/MONO der linke Kanal ausgegeben. Bitte beschaffen Sie sich zum Anschließen an das Audiogerät im Fachhandel die in der Illustration gezeigten Anschlusskabel. Normalerweise ist bei dieser Konfiguration der Eingangswähler des Audiogeräts auf den Eingang (z.B. AUX IN) zu schalten, an den das Digital-Keyboard angeschlossen ist.

■ Anschließen an einen Musikinstrument-Verstärker (Abb. ②)

Schließen Sie den Verstärker über im Fachhandel erhältliche Kabel an die LINE OUT-Buchsen des Digital-Keyboards an, wie dies in Abbildung ② gezeigt ist. Über Buchse LINE OUT R wird der rechte Kanal und über Buchse LINE OUT L/MONO der linke Kanal ausgegeben. Bei Anschluss an nur Buchse LINE OUT L/MONO wird ein Mischsignal beider Kanäle ausgegeben. Bitte beschaffen Sie sich zum Anschließen des Verstärkers im Fachhandel das in der Illustration gezeigte Anschlusskabel.

Externes Gerät über das Digital-Keyboard wiedergeben

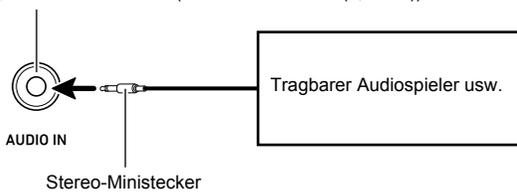
Bitte halten Sie für den Anschluss die geeigneten Anschlusskabel (im Fachhandel erhältlich) bereit.

- Die Anschlusskabel müssen an einem Ende einen Stereo-Ministecker und am anderen Ende einen für das jeweilige externe Gerät geeigneten Stecker besitzen.

! WICHTIG!

- Schalten Sie das Digital-Keyboard aus, bevor Sie Anschlüsse vornehmen. Stellen Sie nach dem Anschließen bitte stets die Lautstärkepegel von Digital-Keyboard und externem Gerät leise ein, bevor Sie den Strom ein- oder ausschalten.
- Schalten Sie nach dem Anschließen zuerst das externe Gerät und dann das Digital-Keyboard ein.
- Wenn Noten von einem externen Gerät, die auf dem Digital-Keyboard gespielt werden, verzerrt klingen, stellen Sie bitte die am externen Gerät eingestellte Lautstärke niedrig ein.

53 AUDIO IN-Buchse (Stereo-Minibuchse (3,5 mm))



Center Cancel (Vokalunterdrückung)

Aktivieren der Vokalunterdrückung unterdrückt (durch Dämpfen oder Minimieren) die Vokalanteile im Eingangssignal von der AUDIO IN-Buchse. Bitte beachten Sie, dass diese Funktion den Sound in der mittleren Lage des Audiospektrums annulliert, wodurch (je nachdem, wie der Originalton gemischt ist) eventuell auch andere als vokale Anteile unterdrückt werden. Die Art der ausgeführten Vokalunterdrückung ist vom eingespeisten Signal abhängig. Nehmen Sie wie unter „Funktionseinstellungen mit der **10 FUNCTION**-Taste vornehmen“ (Seite DE-112) beschrieben die folgende Einstellung vor: Weitere (Other) → Audio In Center Cancel (AIIn CCAn) (Seite DE-117).

HINWEIS

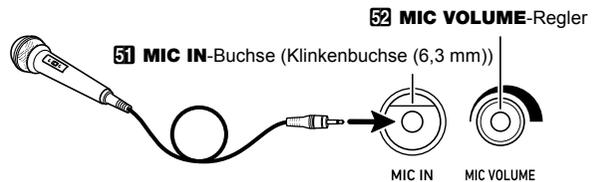
- Die vorinstallierten Effekte (Hall, Chorus, Verzögerung, DSP) des Digital-Keyboards wirken nicht auf das Eingangssignal von der AUDIO IN-Eingangsbuchse.

CT-X5000: Tonausgabe von einem Mikrofon

Sie können ein im Fachhandel erhältliches Mikrofon* an die MIC IN-Buchse anschließen und den Ton vom Mikrofon über die Lautsprecher des Digital-Keyboards wiedergeben.

- * Verwenden Sie ein dynamisches Mikrofon.

Der Lautstärkepegel des Signals vom Mikrofon kann mit **52 MIC VOLUME** geregelt werden. Die Regelung des Mikrofonpegels ist von der Gesamtlautstärke des Keyboards unabhängig.



! WICHTIG!

- Stellen Sie vor dem Anschließen eines Mikrofons sicher, dass das Digital-Keyboard und das Mikrofon ausgeschaltet sind.
- Stellen Sie **2 VOLUME** und **52 MIC VOLUME** vor dem Anschließen auf niedrige Pegel ein. Stellen Sie die Lautstärke nach dem Anschließen des Mikrofons wieder passend ein.
- Bei Demo-Wiedergabe ist der Mikrofoneingang deaktiviert.

Mikrofoneinstellungen

Mit dem Mixer können Sie für den Mikrofoneingang getrennte Einstellungen für Hall, Chorus und Verzögerungseffekte vornehmen.

Siehe „Benutzen des Mixers“ (Seite DE-64).

Für alle Modi geltende Bedienung

Über diese Anleitung

Wenn nicht anderweitig angegeben, gehen alle Vorgänge in dieser Bedienungsanleitung davon voraus, dass sich das Digital-Keyboard im anfänglichen Einschaltzustand (Zustand direkt nach dem Einschalten) befindet. Sollten bei einem Vorgang Probleme auftreten, schalten Sie das Keyboard bitte aus und wieder ein und versuchen Sie den Vorgang dann erneut.

! WICHTIG!

- Bitte beachten Sie, dass alle anhängigen nicht gespeicherten Daten gelöscht werden, wenn das Digital-Keyboard während eines Vorgangs ausgeschaltet wird.

Numerische Eingabe

Der [NUM]-Indikator im Display zeigt an, dass numerische Eingabe aktiviert ist.



Verwenden Sie die nachstehenden Vorgehen zum Eingeben von Klangnummern, Einstellwerten usw.

■ Eingabe mit den **12** Zifferntasten

Geben Sie beim Eingeben einer Nummer oder eines Wertes alle erforderlichen Stellen ein. Wie viele Stellen erforderlich sind, richtet sich nach dem einzugebenden Gegenstand. Für Klangnummer 015 (alle drei Stellen erforderlich) z.B. geben Sie bitte Folgendes ein: [0] → [1] → [5]. In diesem Falle blinken die eingegebenen Ziffern, bis Sie als Letztes die 5 eingeben. Der Eingabewert wird übernommen (und 015 ohne Blinken angezeigt), wenn alle erforderlichen Stellen eingegeben sind.

- Der Bereich der zulässigen Eingabewerte richtet sich nach dem jeweiligen Gegenstand. Wenn Sie versuchen, einen Wert einzugeben, der nicht im zulässigen Bereich liegt, ändert sich der Wert automatisch auf den dazu nächstgelegenen Wert im zulässigen Bereich.
- Zum Eingeben eines Wertes ohne führende Null geben Sie den Wert bitte ein und drücken Sie dann **10 FUNCTION**. Wenn Sie zum Beispiel eine dreistellige Klangnummer eingeben, ergibt die folgende Eingabe die Klangnummer 010: [1] → [0] → **10 FUNCTION**.
- Um eine Eingabe ohne Übernahme zu verwerfen, halten Sie dazu bitte die Zifferntaste [4] (EXIT) **12** gedrückt.

■ Eingabe mit den Tasten **13** [-] und [+]

- Drücken von [-] vermindert die aktuell angezeigte Nummer bzw. den Wert um Eins, während [+] ihn um Eins erhöht. Gedrückthalten einer der beiden Tasten erhöht bzw. vermindert fortlaufend die angezeigte Nummer bzw. den Wert, bis Sie die Taste wieder freigeben. Gleichzeitiges Drücken beider Tasten setzt die Nummer bzw. den Wert auf die anfängliche Vorgabe oder empfohlene Einstellung zurück.
- Wenn die Eingabe von negativen Werten zulässig ist, ergänzt das Drücken von [-] beim Blinken des Werts im Display ein Minuszeichen (-) links neben dem Wert. Drücken von [+] während des Blinkens eines Werts ändert den Wert wieder auf einen positiven Wert.

■ Eingabe mit dem **11** Rad

Sie können auch eine angezeigte Nummer bzw. einen Wert durch Drehen des Rads ändern.

Weitere Funktionen der **12** Zifferntasten

Die nachstehende Tabelle zeigt weitere Funktionen, mit denen die **12** Zifferntasten belegt sind, wenn der [NUM]-Indikator nicht angezeigt ist. Einige der Tasten dienen auch für die spezielle Bedienung in bestimmten Funktionen.

Taste	Hauptfunktion
[0] (NUM)	Wenn ein Einstellpunkt angezeigt ist, bei dem Werte eingegeben werden können, aktiviert das Drücken dieser Taste numerische Eingabe ([NUM]-Indikator angezeigt).
[1] (↙) [3] (↘)	Verwenden Sie diese Tasten zum Weiterschalten zwischen den Menüpunkten, wenn ein Einstellmenü angezeigt ist. Bei bestimmten Funktionen dienen diese Tasten zum Umschalten zwischen den Parts, wenn Part-Einstellungen vorgenommen werden.
[2] (↘) [5] (↙)	Verwenden Sie diese Taste zum Weiterschalten zwischen den Einstellpunkten im Mixermodus (Seite DE-64) und beim Bearbeiten von MIDI-Recorder-Ereignissen (Seite DE-105).
[4] (EXIT)	Bei bestimmten Funktionen wird die Funktion durch Drücken dieser Taste beendet.
[6] (ENTER)	Drücken von [6] (ENTER) führt den aktuell angezeigten Menüpunkt aus und wechselt zum betreffenden Untermenü oder führt einen bestimmten Vorgang aus.
[7] (WRITE)	Drücken dieser Taste speichert eine Anwender-Klangfarbe (Seite DE-71) oder einen Anwenderrhythmus (Seite DE-76).
[8] (INSERT) [9] (DELETE)	Verwenden Sie diese Tasten bei der Texteingabe (Seite DE-15) zum Einfügen oder Löschen von Zeichen. [9] (DELETE) wird auch beim Bearbeiten von MIDI-Recorder-Ereignissen (Seite DE-105) verwendet.

4 CATEGORY-Taste

Die zahlreichen Klangfarben des Digital-Keyboards sind in 20 Kategorien unterteilt, um schnelles und einfaches Auffinden des gewünschten Klangs zu ermöglichen. Sie können mit der **4 CATEGORY**-Taste die in einer Kategorie zuletzt gewählte Klangfarbe wählen. Unter den anfänglichen Vorgabe-Einstellungen wählt das Drücken von

4 CATEGORY in einer Kategorie die erste Klangfarbe.

- Das nachstehende Beispiel zeigt, wie mit **4 CATEGORY** eine Klangfarbe gewählt wird. Rhythmen, Songs und Musik-Presets sind ebenfalls in Kategorien unterteilt und Sie können die **4 CATEGORY**-Taste auch zum Scrollen zwischen diesen verwenden.

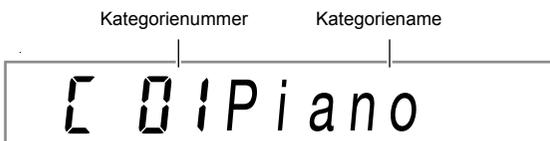
Zwischen den Klangkategorien umschalten

1. Drücken Sie **5 TONE**.

Dies zeigt  (Klangindikator) an. Sie können bei angezeigtem Klangindikator eine Klangfarbe wählen.

2. Drücken Sie **4 CATEGORY**.

Dies zeigt den Buchstaben „C“ an, gefolgt für einige Sekunden von Nummer und Namen der aktuell gewählten Kategorie.



- Nach einigen Sekunden erscheinen die Klangnummer und der Klangname und  beginnen zu blinken. Sie können Klangfarben nur in der aktuellen Kategorie wählen, solange  blinkt. (Siehe Schritt 4.)

3. Drücken Sie bei angezeigtem „C“ **4 CATEGORY**, um zur nächsten Kategorie zu gehen.

Dies zeigt Nummer und Namen der nächsten Kategorie an.

- Der beim Verlassen einer Kategorie zuletzt gewählt gewesene Klang (unter den anfänglichen Vorgabe-Einstellungen der erste Klang in der Kategorie) wird beim nächsten Aufrufen der Kategorie automatisch wieder gewählt.
- Sie können auch mit **13 [-]** (rückwärts) und **[+]** (vorwärts) anstelle von **4 CATEGORY** durch die Kategorien scrollen.
- Gleichzeitiges Drücken von **13 [-]** und **[+]** springt zu Kategorie 1 und wählt den Klang, der beim letzten Verlassen von Kategorie 1 gewählt war.

4. Zum Wählen von Klängen nur in der aktuell angezeigten Kategorie warten Sie bitte, bis zu blinken beginnt, oder drücken Sie **10 FUNCTION**, um blinken zu lassen.

- Wenn  blinkt, scrollen Sie bitte mit **13 [-]** und **[+]** oder mit dem **11** Rad durch die Klänge der aktuell gewählten Kategorie.
- Zum Wählen eines Klangs in einer anderen Kategorie drücken Sie bitte **5 TONE**. Dies stoppt das Blinken von .

Zwischen den Kategorien navigieren

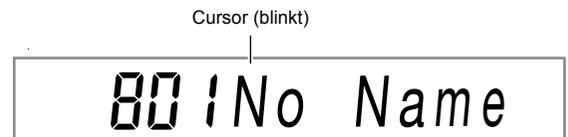
1. Drücken Sie **5 TONE**.

2. Halten Sie, während ein Klangname angezeigt ist, **4 CATEGORY** gedrückt und drücken Sie dabei **13 [-]** oder **[+]**.

[-] springt zum ersten Klang in der Kategorie vor der Kategorie mit dem angezeigten Klang und **[+]** springt zum ersten Klang der nächsten Kategorie.

Eingeben von Textzeichen

Gehen Sie zum Eingeben von Anwenderdatennamen und anderem Text wie nachstehend beschrieben vor.



Zeichen einfügen

1. Bewegen Sie den Cursor mit den Zifferntasten **1** (**<**) und **3** (**>**) **12** an die Stelle, an der Sie ein Zeichen einfügen möchten.

2. Drücken Sie Zifferntaste **8** (**INSERT**) **12**.

- Dies fügt „A“ an der Cursorposition ein.

Zeichen ändern

- Bewegen Sie den Cursor mit den Zifferntasten [1] (↙) und [3] (↘) **F12** an die Stelle, an der Sie ein Zeichen einfügen möchten.**
- Ändern Sie das Zeichen mit **F13** [-] und [+].**
 - Wiederholen Sie wie erforderlich die Schritte 1 und 2.
 - Für das Speichern einer Datei auf einem USB-Flash-Drive werden die Zeichen der nachstehenden Tabelle unterstützt.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
U	V	W	X	Y	Z	\$	&	_	'
()	-	^	{	}	@	~	`	

- Wenn Sie das Ähnlichkeitssymbol (~) eingeben, wird es als Rechtspfeil (→) angezeigt.
- Für das Speichern einer Datei im Speicher des Digital-Keyboards werden die Zeichen der nachstehenden Tabelle unterstützt.

!	"	#	\$	%	&	'	()	*
+			-	.	/	0	1	2	3
4	5	6	7	8	9	:	;	<	=
>	?	@	A	B	C	D	E	F	G
H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q
R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[
']	^	_	`	a	b	c	d	e
f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
p	q	r	s	t	u	v	w	x	y
z	{		}						

FUNCTION-Indikator

Der [FUNCTION]-Indikator wird angezeigt oder blinkt, wenn Sie eine Funktionseinstellung (Seite DE-112) oder andere spezielle Einstellung am Digital-Keyboard vornehmen. Nachstehend sind die Bedeutungen des Texts beschrieben, der zusammen mit dem angezeigten bzw. blinkenden [FUNCTION]-Indikator erscheint.

Angezeigt	Name des Einstellpunkts angezeigt.*
Blinkt	Einstellung des aktuell angezeigten Einstellpunkts angezeigt.

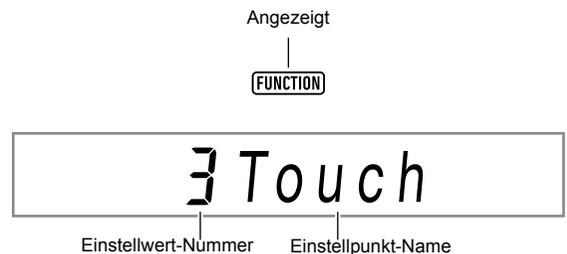
* Nur bei Anzeige eines Einstellpunkts, der zu den Funktionseinstellungen gehört.

Das nachstehende Beispiel zeigt, wie der [FUNCTION]-Indikator angezeigt wird.

Beispiel: Anschlagdynamik einstellen

- Drücken Sie **F10** FUNCTION.**
- Drücken Sie wiederholt die Zifferntaste [3] (↘) **F12**, bis „Touch“ (Anschlagdynamik) angezeigt ist.**

„Touch“ ist der Name eines Einstellpunkts, weshalb der [FUNCTION]-Indikator erscheint.

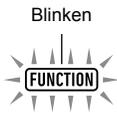


Zeichen löschen

- Bewegen Sie den Cursor mit den Zifferntasten [1] (↙) und [3] (↘) **F12** an die Stelle des zu löschenden Zeichens.**
- Drücken Sie Zifferntaste [9] (DELETE) **F12**.**

3. Verwenden Sie **[8] [-] und [+] oder das **[1]** Rad zum Ändern des Anschlagdynamik-Einstellwerts.**

Diese Bedienung scrollt durch die verfügbaren Anschlagdynamik-Einstellungen: Off, Light, Normal und Heavy. Da dies Anschlagdynamik-Einstellungen sind, blinkt der [FUNCTION]-Indikator, während sie angezeigt sind.



4. Zum Zurückkehren zur Einstellpunkt-Anzeige drücken Sie bitte **[10] FUNCTION.**

Dies zeigt den [FUNCTION]-Indikator an.

5. Wenn die Einstellung wunschgemäß erfolgt ist, halten Sie bitte zum Schließen der Einstellanzeige die Zifferntaste [4] (EXIT) **[12] gedrückt.**

Dies lässt den [FUNCTION]-Indikator verschwinden.

Wiedergeben von Demostücken

1. Drücken Sie gleichzeitig **[5] TONE und **[6] RHYTHM**.**

Dies lässt **[2]** (Songbank-Indikator) im Display blinken und startet die Wiedergabe der drei Demosongs.

- Während der Demosong-Wiedergabe können Sie mit **[8]** [-] und [+] zum Anfang des vorherigen oder nächsten Songs springen.
- Die Demosong-Wiedergabe wiederholt sich, bis Sie den nachstehenden Schritt 2 ausführen.

2. Drücken Sie zum Stoppen der Demo-Wiedergabe gleichzeitig **[20] PLAY/STOP oder **[5] TONE** und **[6] RHYTHM**.**

Dies lässt **[2]** (Songbank-Indikator) verschwinden.

HINWEIS

- Wenn die Ausschaltautomatik aktiviert ist, schaltet sich auch bei laufender Demo-Wiedergabe nach 30 Minuten ohne weitere Bedienung automatisch der Strom aus. Wenn Sie möchten, können Sie die Ausschaltautomatik deaktivieren. Deaktivieren Sie wie unter „Funktionseinstellungen mit der **[10] FUNCTION**-Taste vornehmen“ (Seite DE-112) beschrieben die folgende Einstellung: Weitere (Other) → Automatische Abschaltung (AutoOff) (Seite DE-117).

Spiele auf dem Keyboard

Wählen einer Klangfarbe

Das Digital-Keyboard ist mit einem großen Umfang an Klangfarben ausgestattet. Wählen Sie eine Klangfarbe und spielen Sie etwas auf der Tastatur, um den Klang zu kontrollieren.

Eine Klangfarbe wählen

1. Drücken Sie **5** TONE.

Dies zeigt  (Klangindikator) an. Sie können bei angezeigtem Klangindikator eine Klangfarbe wählen.



2. Wählen Sie mit den **12** Zifferntasten, **13** [-] und **14** [+] oder dem **11** Rad die Nummer der Klangfarbe, die Sie zum Spielen verwenden möchten.

- Näheres zum Eingeben einer Nummer siehe „Numerische Eingabe“ (Seite DE-14).
- Die Klänge sind in Kategorien unterteilt. Der gewünschte Klang lässt sich leichter finden, wenn Sie zur Piano-Kategorie, Orgel-Kategorie usw. gehen. Näheres siehe „**4** CATEGORY-Taste“ (Seite DE-15).
- Näheres zu den Klangkategorien und -typen finden Sie im separaten „Anhang“.

3. Spielen Sie etwas auf der Tastatur, um sich anzuhören, wie die gewählte Klangfarbe klingt.

HINWEIS

- Wenn Sie eine Klangfarbe aus der Drumset-Kategorie wählen, werden die Tastaturtasten mit verschiedenen Perkussionsinstrumenten belegt.

■ DSP-Klänge

Das Digital-Keyboard besitzt eine Reihe von „DSP-Klängen“, d. h. Klängen mit Spezialeffekten. Wenn ein DSP-Klang gewählt ist, wird eine Markierung neben [DSP TONE] angezeigt.

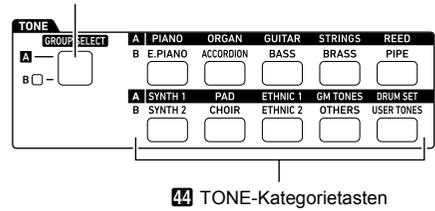


CT-X5000: Mit den TONE-Kategorietasten eine Kategorie wählen

HINWEIS

- Mit den **44** TONE -Kategorietasten können Sie schnell und einfach die Kategorie wechseln.

43 TONE GROUP SELECT-Taste



Die Klangkategorien sind in zwei Gruppen getrennt: Gruppe A (**A**) und Gruppe B (**B**). Welche Kategorie (Gruppe) eine **44** TONE -Kategorietaste wählt, richtet sich danach, ob die links von **43** TONE GROUP SELECT befindliche Indikatorlampe leuchtet.

1. Drücken Sie die **43** TONE GROUP SELECT-Taste zum Umschalten zwischen den Kategorien von Gruppe A (Indikatorlampe erloschen) und Gruppe B (Indikatorlampe leuchtet).

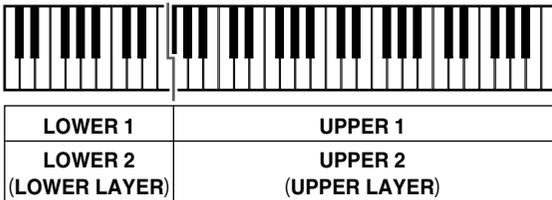
2. Drücken Sie zum Wählen einer Kategorie die betreffende **44** TONE-Kategorietaste.

- Dies lässt  (Klangindikator) im Display blinken.
- Drücken einer **44** TONE-Kategorietaste wählt die in der betreffenden Kategorie zuletzt gewählte Klangfarbe. Wenn  (Klangindikator) blinkt, können Sie eine der Klangfarben in der Kategorie wählen. Zum Beenden der Kategorie-Klangwahl drücken Sie bitte **5** TONE. Dies stoppt das Blinken von .

3. Wählen Sie mit den **12** Zifferntasten, **13** [-] und **14** [+] oder dem **11** Rad die Nummer der Klangfarbe, die Sie zum Spielen verwenden möchten.

Wiedergabe mit mehreren Klängen (Mischklang und Tastaturteilung)

Sie können die Tastatur in einen linken und rechten Bereich aufteilen und diesen unterschiedliche Klangfarben zuweisen sowie auch zwei Klangfarben gleichzeitig wiedergeben. Tastaturteilung und Mischklang sind auch gleichzeitig möglich, was bedeutet, dass Sie wie in der nachstehenden Illustration gezeigt mit bis zu vier Tastaturparts (UPPER 1, LOWER 1, UPPER 2, LOWER 2) gleichzeitig spielen können.



■ Tastaturpart-Indikatoren

Sie können anhand der Tastaturpart-Indikatoren in der oberen linken Displayecke den aktuellen Status von Tastaturteilung und Mischklang kontrollieren. Die Tastaturparts, deren Indikatoren angezeigt sind, werden beim Spielen auf der Tastatur wiedergegeben.

U1 ▶	U1 (UPPER 1)-Indikator
U2 —	U2 (UPPER 2)-Indikator
L1 —	L1 (LOWER 1)-Indikator
L2 —	L2 (LOWER 2)-Indikator

HINWEIS

- Sie können die Lautstärke-, Effektintensität- und andere Einstellungen für jeden Part getrennt vornehmen. Näheres siehe „Benutzen des Mixers“ (Seite DE-64).
- Wenn Sie für mehrere Parts DSP-Klänge verwenden, werden die Klangeffekte entfernt und die Klangqualität kann sich ändern.

Tastatur auf zwei Klangfarben aufteilen (Split)

1. **Vergewissern Sie sich, dass der Part-Indikator in der oberen linken Displayecke wie **U1** aussieht, und wählen Sie eine Klangfarbe.**
 - Dies wird die Klangfarbe von Part UPPER 1.
2. **Drücken Sie **BS** SPLIT.**
 - Dies zeigt den [L1]-Indikator an und **▶** wechselt nach rechts neben [L1]. Damit kann die Klangfarbe von Part LOWER 1 gewählt werden.

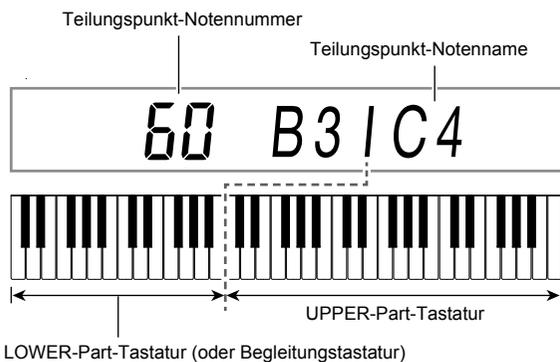


3. **Wählen Sie die für LOWER 1 gewünschte Klangfarbe.**
4. **Spielen Sie etwas auf der Tastatur.**
 - Näheres zum Ändern der den einzelnen Parts zugewiesenen Klangfarben siehe „Den Split/Layer-Parts zugewiesene Klangfarben ändern“ (Seite DE-21).
5. **Zum Aufheben der Tastaturteilung (Zurückgeben der gesamten Tastatur an Part UPPER 1) drücken Sie bitte **BS** SPLIT.** Dies lässt den [L1]-Indikator erlöschen.

Tastatur-Teilungspunkt verschieben

1. Halten Sie **[SPLIT]** gedrückt, bis „Split Pt“ angezeigt wird.
2. Geben Sie mit **[←]** und **[→]** oder dem **[F1]** Rad den Namen der Note (unterste Note des gewünschten UPPER-Parts) ein, auf der der Teilungspunkt liegen soll.
 - Sie können den Teilungspunkt auch eingeben, indem Sie **[SPLIT]** gedrückt halten und dabei die Taste drücken, auf der der Teilungspunkt liegen soll.
 - Dies zeigt den aktuell eingegebenen Teilungspunkt wie unten gezeigt an.

Beispiel: Nach Eingabe von C4 als Teilungspunkt



- Die mit dieser Bedienung festgelegte LOWER-Part-Tastatur wird auch als Begleitungstastatur (Seite DE-44) verwendet.

3. Wenn die Einstellung wunschgemäß erfolgt ist, halten Sie bitte zum Schließen der Einstellanzeige die Zifferntaste **[4] (EXIT)** **[F2]** gedrückt.

HINWEIS

- Eingeben eines Teilungspunkts legt die LOWER-Part-Tastatur und die Begleitungstastatur in denselben Bereich. Sie können für diese beiden Tastaturen auch unterschiedliche Bereiche festlegen. Sie können auch einstellen, dass die LOWER-Part-Klangfarbe in dem Bereich, in dem sich LOWER-Part-Tastatur und Begleitungstastatur überschneiden, nicht ertönt. Näheres siehe „Fortgeschrittene Einstellungen für Tastaturteilung“ (Seite DE-50).

Zwei Klangfarben mischen

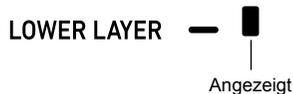
1. Vergewissern Sie sich, dass der Tastaturpart-Indikator in der oberen linken Displayecke wie **[U1]** aussieht, und wählen Sie eine Klangfarbe.
 - Dies wird die Klangfarbe von Part UPPER 1.
2. Drücken Sie **[UPPER LAYER]**.
 - Dies zeigt den [U2]-Indikator an und **[▶]** wechselt nach rechts neben [U2]. Damit kann die Klangfarbe von Part UPPER 2 gewählt werden.



3. Wählen Sie die für UPPER 2 gewünschte Klangfarbe.
4. Spielen Sie etwas auf der Tastatur.
 - Näheres zum Ändern der den einzelnen Parts zugewiesenen Klangfarben siehe „Den Split/Layer-Parts zugewiesene Klangfarben ändern“ (Seite DE-21).
 - Drücken von **[SPLIT]** aktiviert jetzt die Verwendung der Mischklänge UPPER 1 und UPPER 2 zusätzlich zu Part LOWER 1, der durch die Tastaturteilung gebildet wurde.
5. Zum Aufheben eines Mischklangs (Zurückgeben der gesamten Tastatur an Part UPPER 1) drücken Sie bitte **[UPPER LAYER]**. Dies lässt den [U2]-Indikator erlöschen.

Tastaturteilung und Mischklang gemeinsam verwenden

1. Führen Sie die Schritte 1 bis 3 von „Tastatur auf zwei Klangfarben aufteilen (Split)“ (Seite DE-19) aus.
2. Führen Sie den nachstehenden Vorgang zum Mischen von zwei UPPER-Part-Klängen aus.
 - (1) Drücken Sie **UPPER LAYER** und vergewissern Sie sich, dass der [U2]-Indikator angezeigt ist.
 - (2) Wählen Sie die für UPPER 2 gewünschte Klangfarbe.
3. Führen Sie den nachstehenden Vorgang zum Mischen von zwei LOWER-Part-Klängen aus.
 - (1) Halten Sie **UPPER LAYER** gedrückt, bis der [L2]-Indikator erscheint.
Dies zeigt eine Markierung neben [LOWER LAYER] an.



- (2) Wählen Sie die für LOWER 2 gewünschte Klangfarbe.

4. Spielen Sie etwas auf der Tastatur.

- Näheres zum Ändern der den einzelnen Parts zugewiesenen Klangfarben siehe „Den Split/Layer-Parts zugewiesene Klangfarben ändern“ (Seite DE-21).

HINWEIS

- Bei gleichzeitiger Verwendung von Tastaturteilung und Mischklang wird der UPPER 2-Part der „obere Layer“ und der LOWER 2-Part als der „untere Layer“ bezeichnet.
- Zum Deaktivieren von nur dem oberen Layer nach Ausführung der Schritte 1 bis 3 des obigen Vorgehens drücken Sie bitte **UPPER LAYER** und überzeugen Sie sich, dass der [U2]-Indikator nicht angezeigt ist. Zum Deaktivieren von nur dem unteren Layer halten Sie bitte **UPPER LAYER** (LOWER LAYER) gedrückt, bis der [L2]-Indikator verschwindet (die [LOWER LAYER]-Markierung verschwindet ebenfalls).
- Wenn der untere Layer aktiviert ist, wird unabhängig davon, ob die Tastatur geteilt ist, neben [LOWER LAYER] eine Markierung angezeigt. Die Markierung verschwindet, wenn der untere Layer deaktiviert wird.
- Drücken von **SPLIT** nach Ausführung der obigen Schritte 1 bis 3 deaktiviert die Tastaturteilung, womit die Indikatoren [L1] und [L2] verschwinden und die Tastatur nur noch mit den UPPER-Parts (UPPER 1 und UPPER 2) belegt ist.

Den Split/Layer-Parts zugewiesene Klangfarben ändern

1. Drücken Sie **TONE**.
Dies zeigt  (Klangindikator) an.
2. Halten Sie **TONE** gedrückt, bis  rechts neben den Tastaturpart-Indikator wechselt (Seite DE-19).
 - Wiederholen Sie diese Bedienung so oft wie erforderlich, um  rechts neben den Tastaturpart-Indikator (U1, U2, L1, L2) des Parts (UPPER 1, LOWER 1, UPPER 2, LOWER 2) zu bewegen, dessen Einstellung Sie ändern möchten.
3. Ändern Sie die Klangfarbe des in Schritt 2 gewählten Tastaturparts.
 - Wiederholen Sie die obigen Schritte 2 und 3 für jeden der Tastaturparts, deren Klangfarbe Sie ändern möchten.

Wählen eines Effekts für eine Klangfarbe (Hall, Chorus, Verzögerung)

Das Digital-Keyboard besitzt Hall-, Chorus- und Verzögerungseffekte zur Bereicherung der Klangfarbenounds.

● Hall (REVERB)

Hall simuliert eine räumliche Wirkung wie von einem Zimmer oder Saal.

● Chorus (CHORUS)

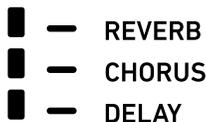
Chorus ergänzt eine füllige, schimmernde Note zum Sound. Das Digital-Keyboard verwendet für jede Klangfarbe eine passend dazu vorgegebene Chorus-Einstellung.

● Verzögerung (DELAY)

Dieser Effekt speichert den Sound und wiederholt ihn periodisch mit einer leichten Verzögerung vor jedem Durchgang, was einen Echoeffekt ergibt. Verzögerung unterscheidet sich von Hall, bei dem ein Nachhalleffekt erzeugt wird. Das Digital-Keyboard verwendet für jede Klangfarbe eine passend dazu vorgegebene Verzögerungseinstellung.

HINWEIS

- Sie können den aktuellen Aktiviert/Deaktiviert-Status der einzelnen Effekte an den Markierungen rechts im Display ablesen.



- Die vorgegebenen Chorus- und Verzögerungseffekte werden auf alle Klangfarben aufgelegt, auch wenn sich keine Markierung neben [CHORUS] und [DELAY] befindet.
- Sie können anpassen, wie die Klangeffekte auf die einzelnen Parts angewandt werden. Näheres siehe „Benutzen des Mixers“ (Seite DE-64). Die zur Anpassung verwendeten Einstellpunkte entsprechen Folgendem: Reverb Send, Chorus Send, Delay Send (siehe „Fortgeschrittene Mixer-Einstellungen“ auf Seite DE-66).

Einen Digitaleffekt wählen

HINWEIS

- Das nachstehende Vorgehen beschreibt, wie die Einstellungen von Hall (Schritte 2 und 3), Chorus (4 und 5) und Verzögerung (6 und 7) gewählt werden. Die Schritte für Effekte, die nicht geändert werden müssen, können übersprungen werden.

1. Drücken Sie **[F10] FUNCTION**.

2. Drücken Sie die Zifferntasten [1] (↙) und [3] (↘) **[F12]** zum Anzeigen von „Reverb“.

Aktueller Einstellwert



3. Ändern Sie mit **[F13] [-]** und **[+]** oder dem **[F11] Rad** den Einstellwert.

- Näheres zu den Halltypen, die den einzelnen Einstellwerten entsprechen, finden Sie unter „Halleffekte-Liste“ (Seite DE-23).

4. Drücken Sie die Zifferntasten [1] (↙) und [3] (↘) **[F12]** zum Anzeigen von „Chorus“.

Aktueller Einstellwert



5. Ändern Sie mit **[F13] [-]** und **[+]** oder dem **[F11] Rad** den Einstellwert.

- Näheres zu den Chorustypen, die den einzelnen Einstellwerten entsprechen, finden Sie unter „Choruseffekte-Liste“ (Seite DE-24).

6. Drücken Sie die Zifferntasten [1] (↙) und [3] (↘) **[F12]** zum Anzeigen von „Delay“.

Aktueller Einstellwert



7. Ändern Sie mit **[F13] [-]** und **[+]** oder dem **[F11] Rad** den Einstellwert.

- Näheres zu den Verzögerungstypen, die den einzelnen Einstellwerten entsprechen, finden Sie unter „Verzögerungseffekte-Liste“ (Seite DE-24).

8. Wenn die Einstellung wunschgemäß erfolgt ist, halten Sie bitte zum Schließen der Einstellanzeige die Zifferntaste [4] (EXIT) **[F12]** gedrückt.

Halleffekte-Liste**■ CT-X5000**

Einstellwert	Einstellpunkt	Display
1	Aus	Off
2	Zimmer 1	Room 1
3	Zimmer 2	Room 2
4	Zimmer 3	Room 3
5	Zimmer 4	Room 4
6	Zimmer 5	Room 5
7	Zimmer 6	Room 6
8	Zimmer 7	Room 7
9	Zimmer 8	Room 8
10	Zimmer 9	Room 9
11	Großer Raum 1	L.Room 1
12	Großer Raum 2	L.Room 2
13	Saal 1	Hall 1
14	Saal 2	Hall 2
15	Saal 3	Hall 3
16	Saal 4	Hall 4
17	Saal 5	Hall 5
18	Saal 6	Hall 6
19	Saal 7	Hall 7
20	Saal 8	Hall 8
21	Saal 9	Hall 9
22	Stadion 1	Stadium1
23	Stadion 2	Stadium2
24	Stadion 3	Stadium3
25	Plate 1	Plate 1
26	Plate 2	Plate 2
27	Plate 3	Plate 3
28	Verzögerung	Delay
29	Pan-Verzögerung	PanDelay
30	Lange Verzögerung 1	L.Delay1
31	Lange Verzögerung 2	L.Delay2
32	Kirche	Church
33	Kathedrale	Cathedri

■ CT-X3000

Einstellwert	Einstellpunkt	Display
1	Aus	Off
2	Zimmer 1	Room 1
3	Zimmer 2	Room 2
4	Zimmer 3	Room 3
5	Zimmer 4	Room 4
6	Zimmer 5	Room 5
7	Großer Raum 1	L.Room 1
8	Großer Raum 2	L.Room 2
9	Saal 1	Hall 1
10	Saal 2	Hall 2
11	Saal 3	Hall 3
12	Saal 4	Hall 4
13	Saal 5	Hall 5
14	Saal 6	Hall 6
15	Stadion 1	Stadium1
16	Stadion 2	Stadium2
17	Stadion 3	Stadium3
18	Plate 1	Plate 1
19	Plate 2	Plate 2
20	Verzögerung	Delay
21	Pan-Verzögerung	PanDelay
22	Lange Verzögerung 1	L.Delay1
23	Lange Verzögerung 2	L.Delay2
24	Kirche	Church
25	Kathedrale	Cathedri

Choruseffekte-Liste

■ CT-X5000

Einstellwert	Einstellpunkt	Display
1	Klangfarbe *	Tone
2	Chorus 1	Chorus 1
3	Chorus 2	Chorus 2
4	Chorus 3	Chorus 3
5	Chorus 4	Chorus 4
6	FB Chorus	FBChorus
7	Weicher Chorus	Soft C
8	Heller Chorus	Bright C
9	Tiefer Chorus	Deep C
10	Flanger 1	Flanger1
11	Flanger 2	Flanger2
12	Flanger 3	Flanger3
13	Flanger 4	Flanger4
14	Kurze Verzögerung 1	S.Delay1
15	Kurze Verzögerung 2	S.Delay2
16	Kurze Verzögerung 3	S.Delay3
17	Kurze Verzögerung 4	S.Delay4

■ CT-X3000

Einstellwert	Einstellpunkt	Display
1	Klangfarbe *	Tone
2	Chorus 1	Chorus 1
3	Chorus 2	Chorus 2
4	Chorus 3	Chorus 3
5	Chorus 4	Chorus 4
6	FB Chorus	FBChorus
7	Tiefer Chorus	Deep C
8	Flanger 1	Flanger1
9	Flanger 2	Flanger2
10	Flanger 3	Flanger3
11	Flanger 4	Flanger4
12	Kurze Verzögerung 1	S.Delay1
13	Kurze Verzögerung 2	S.Delay2

* Auch wenn durch Wählen von Einstellwert 1 (Tone) die Markierung neben [CHORUS] verschwindet, werden auf alle Klangfarben die vorgegebenen Chorus-Effekte aufgelegt.

Verzögerungseffekte-Liste

■ CT-X5000

Einstellwert	Einstellpunkt	Display
1	Klangfarbe *	Tone
2	Kurz 1	Short 1
3	Kurz 2	Short 2
4	Echo	Echo
5	Tempo-Sync kurz	TSync S
6	Tempo-Sync mittel	TSync M
7	Tempo-Sync lang	TSync L
8	Ambiente	Ambience
9	Mittel 1	Mid 1
10	Mittel 2	Mid 2
11	Lang 1	Long 1
12	Lang 2	Long 2
13	Mittleres Pan	Mid Pan
14	Langes Pan 1	LongPan1
15	Langes Pan 2	LongPan2
16	Langes Pan 3	LongPan3
17	Kurz einfach	ShrtSngl
18	Mittel einfach	Mid Sngl
19	Lang einfach	LongSngl
20	Lang doppelt	Long Dbl
21	Lang dreifach	LongTrpl

■ CT-X3000

Einstellwert	Einstellpunkt	Display
1	Klangfarbe *	Tone
2	Kurz 1	Short 1
3	Kurz 2	Short 2
4	Echo	Echo
5	Tempo-Sync kurz	TSync S
6	Tempo-Sync mittel	TSync M
7	Tempo-Sync lang	TSync L
8	Ambiente	Ambience
9	Mittel 1	Mid 1
10	Mittel 2	Mid 2
11	Lang 1	Long 1
12	Lang 2	Long 2
13	Mittleres Pan	Mid Pan
14	Langes Pan 1	LongPan1
15	Langes Pan 2	LongPan2
16	Langes Pan 3	LongPan3

* Auch wenn durch Wählen von Einstellwert 1 (Tone) die Markierung neben [DELAY] verschwindet, werden auf alle Klangfarben die vorgegebenen Verzögerungseffekte aufgelegt.

Auflegen von Entzerrung

Über die Entzerrung stehen Presets zum Anheben oder Beschneiden bestimmter Frequenzbereiche zur Verfügung. Das CT-X5000 besitzt darüber hinaus einen 4-Band-Equalizer für anwenderdefinierte Einstellungen (Anwender-Equalizer).

Eine Entzerrungseinstellung wählen

1. Drücken Sie **[F10] FUNCTION**.
2. Drücken Sie die Zifferntasten **[1] (↙)** und **[3] (↘)** **[F12]** zum Anzeigen von „Equalizr“.
3. Ändern Sie mit **[F13] [-]** und **[+]** oder dem **[F11] Rad** den Einstellwert.
 - Nachstehend sind die den einzelnen Einstellwerten entsprechenden Einstellungen beschrieben.

Einstellwert	Display	Beschreibung
1	Standard	Standardeinstellung
2	Bass +	Betont den unteren Tonbereich.
3	Treble +	Betont den oberen Tonbereich.
4	Loudness	Betont das gesamte Spektrum.
5	Mellow	Erzeugt eine weiche Stimmung.
6	Bright	Erzeugt eine helle Stimmung.
7	Rock	Erzeugt einen auf Rockmusik optimierten Sound.
8	Dance	Erzeugt einen auf Tanzmusik optimierten Sound.
9	Jazz	Erzeugt einen auf Jazzmusik optimierten Sound.
10	Classic	Erzeugt einen auf Klassik optimierten Sound.
11	User	CT-X5000: Wendet Anwender-Entzerrungseinstellungen an.

4. Wenn die Einstellung wunschgemäß erfolgt ist, halten Sie bitte zum Schließen der Einstellanzeige die Zifferntaste **[4] (EXIT) [F12]** gedrückt.

CT-X5000: Anwender-Equalizereinstellungen konfigurieren

1. Drücken Sie **[F10] FUNCTION**.
2. Drücken Sie die Zifferntasten **[1] (↙)** und **[3] (↘) [F12]** zum Anzeigen von „User EQ“ und drücken Sie dann **[6] (ENTER)**.
3. Nehmen Sie die Einstellungen für die einzelnen Frequenzbereiche vor.

- (1) Zeigen Sie mit den Zifferntasten **[1] (↙)** und **[3] (↘) [F12]** das Menü für den einzustellenden Bereich an.

Um diesen Bereich einzustellen:	Dies anzeigen:
Bassbereich (50 Hz bis 800 Hz)	EQ Low
Mitteltonbereich 1 (100 Hz bis 8 kHz)	EQ Mid1
Mitteltonbereich 2 (100 Hz bis 8 kHz)	EQ Mid2
Hochtonbereich (2 kHz bis 16 kHz)	EQ High

- (2) Drücken Sie **[6] (ENTER)**.
- Dies ändert die Einstellung von „Equalizer“ automatisch auf „User“. Siehe „Eine Entzerrungseinstellung wählen“ (Seite DE-25).
- (3) Zeigen Sie mit den Tasten **[1] (↙)** und **[3] (↘)** „*** Freq“ (Mittenfrequenz oder Grenzfrequenz) oder „*** Gain“ (Verstärkung) ein. Was anstelle von „***“ bei den obigen Menüpunkten erscheint, richtet sich danach, welcher Frequenzbereich geregelt wird.
- (4) Ändern Sie mit **[F13] [-]** und **[+]** oder dem **[F11]** Rad den Einstellwert. Näheres zu den Einstellwerten und ihren Einstellungen finden Sie nachstehend in der „Liste der Anwender-Equalizer-Einstellungen“.
- (5) Drücken Sie Zifferntaste **[4] (EXIT) [F12]**.
- (6) Wiederholen Sie erforderlichenfalls die Schritte (1) bis (5) zum Vornehmen der Einstellungen für andere Frequenzbereiche.

4. Stellen Sie die Eingangs- und Ausgangspegel wie erforderlich ein.

- (1) Zeigen Sie mit den Zifferntasten **[1] (↙)** und **[3] (↘) [F12]** „Input Lv“ (Eingangspegel) an und stellen Sie dann mit **[F13] [-]** und **[+]** oder dem **[F11]** Rad den Einstellwert ein.
- (2) Verwenden Sie die Zifferntasten **[1] (↙)** und **[3] (↘)** zum Anzeigen von „OutputLv“ (Ausgangspegel) und stellen Sie dann mit **[F13] [-]** und **[+]** oder dem **[F11]** Rad den Einstellwert ein.

5. Wenn die Einstellung wunschgemäß erfolgt ist, halten Sie bitte zum Schließen der Einstellanzeige die Zifferntaste **[4] (EXIT) [F12]** gedrückt.

■ Liste der Anwender-Equalizer-Einstellungen

Einstellpunkt	Display	Einstellungen
Bassbereich	EQ Low	
Grenzfrequenz	Low Freq	1 bis 13 *1
Verstärkung	Low Gain	-12 bis 12
Mitteltonbereich 1	EQ Mid1	
Mittenfrequenz	Mid1Freq	1 bis 20 *2
Verstärkung	Mid1Gain	-12 bis 12
Mitteltonbereich 2	EQ Mid2	
Mittenfrequenz	Mid2Freq	1 bis 20 *2
Verstärkung	Mid2Gain	-12 bis 12
Hochtonbereich	EQ High	
Grenzfrequenz	HighFreq	1 bis 10 *3
Verstärkung	HighGain	-12 bis 12
Input Level	Input Lv	0 bis 127
Ausgangspegel	OutputLv	0 bis 127

*1 Die Einstellwerte 1 bis 13 (A in der nachstehenden Tabelle) entsprechen Grenzfrequenzen von 50 Hz bis 800 Hz (B in der nachstehenden Tabelle).

A	1	2	3	4	5
B	50 Hz	63 Hz	80 Hz	100 Hz	125 Hz
A	6	7	8	9	10
B	160 Hz	200 Hz	250 Hz	315 Hz	400 Hz
A	11	12	13		
B	500 Hz	630 Hz	800 Hz		

*2 Die Einstellwerte 1 bis 20 (A in der nachstehenden Tabelle) entsprechen Mittenfrequenzen von 100 Hz bis 8,0 kHz (B in der nachstehenden Tabelle).

A	1	2	3	4	5
B	100 Hz	125 Hz	160 Hz	200 Hz	250 Hz
A	6	7	8	9	10
B	315 Hz	400 Hz	500 Hz	630 Hz	800 Hz
A	11	12	13	14	15
B	1,0 kHz	1,3 kHz	1,6 kHz	2,0 kHz	2,5 kHz
A	16	17	18	19	20
B	3,2 kHz	4,0 kHz	5,0 kHz	6,3 kHz	8,0 kHz

*3 Die Einstellwerte 1 bis 10 (A in der nachstehenden Tabelle) entsprechen Grenzfrequenzen von 2,0 kHz bis 16 kHz (B in der nachstehenden Tabelle).

A	1	2	3	4	5
B	2,0 kHz	2,5 kHz	3,2 kHz	4,0 kHz	5,0 kHz
A	6	7	8	9	10
B	6,0 kHz	8,0 kHz	10 kHz	13 kHz	16 kHz

Benutzen des Metronoms

Das Metronom markiert die Zeit mit in regelmäßigen Intervallen ertönenden Schlägen. Benutzen Sie das Metronom, wenn Sie das Spielen mit konstantem Tempo üben möchten.

Metronom starten und stoppen

1. Stellen Sie die Taktart ein.

- Sie können die Schläge pro Takt (0 bis 16) für den oberen Wert und den Notenwert (4 oder 8) für den unteren Wert eingeben.
- Halten Sie **29 METRONOME** gedrückt, bis „BeatNume“ angezeigt wird.
 - Stellen Sie mit **18 [-]** und **[+]** oder dem **11** Rad im Bereich von 0 bis 16 den Einstellwert für die Schläge pro Takt ein (Vorgabe: 4).

Einstellwert	Betonung
2 bis 16	Stellt einen Zählwert von 2 bis 16 ein. Nur der erste Schlag wird betont ausgeben.
1	Alle Schläge betont.
0	Alle Schläge unbetont.

- Drücken Sie die Zifferntasten **[1]** (\swarrow) und **[3]** (\searrow) **12** zum Anzeigen von „BeatDeno“.
- Stellen Sie mit **18 [-]** und **[+]** den Notenwert der Schläge ein.
 - Der Einstellwert 1 steht für $\frac{3}{4}$ (Viertelnoten-Schläge) und der Einstellwert 2 für $\frac{3}{8}$ (Achtelnoten-Schläge).
- Drücken Sie Zifferntaste **[4]** (EXIT) **12**.

2. Ändern Sie mit den Tasten **30 TEMPO** [\checkmark] und [\wedge] das eingestellte Tempo.

- Näheres zur Tempo-Einstellung finden Sie unter „Wiedergabegeschwindigkeit (Tempo) der Begleitautomatik ändern“ (Seite DE-46).

3. Drücken Sie **29 METRONOME**.

Dies startet das Metronom. Die Zahl der Takte seit dem Metronomstart wird in der oberen rechten Ecke des Displays angezeigt.

Notenwert — $\text{♩} = \overset{\text{TEMPO}}{120}$ — Tempo

Takt — $\overset{\text{MEASURE}}{00} \overset{\text{BEAT}}{101}$ — Schlag

4. Zum Stoppen des Metronoms drücken Sie bitte erneut **29 METRONOME**.

Balance zwischen Metronom- und Tastaturlautstärke einstellen

Nehmen Sie wie unter „Funktionseinstellungen mit der **10 FUNCTION**-Taste vornehmen“ (Seite DE-112) beschrieben die folgende Einstellung vor: Metronom (Metronom) → Metronom-Lautstärke (Volume) (Seite DE-117).

Automatische Wiedergabe von Arpeggio-Phrasen (Arpeggiator)

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

- Die Steuerung von Arpeggiator und Harmonieautomatik erfolgt mit derselben Taste (Seite DE-52). Dadurch kann die Harmonieautomatik nicht verwendet werden, wenn der Arpeggiator in Betrieb ist.

Den Arpeggiator einschalten

- Drücken Sie **34 AUTO HARMONIZE/ARPEGGIATOR** und vergewissern Sie sich, dass der **[ARPEGGIATOR]**-Indikator angezeigt ist.

ARPEGGIATOR
|
Angezeigt

- Spiele eines Akkords oder einer einzelnen Note auf der Tastatur gibt das aktuell gewählte Arpeggio wieder.

2. Zum Ausschalten des Arpeggiators drücken Sie bitte **[34] AUTO HARMONIZE/ARPEGGIATOR**.

Dies lässt den [ARPEGGIATOR]-Indikator verschwinden.

WICHTIG!

- Falls der [AUTO HARMONIZE]-Indikator anstelle von [ARPEGGIATOR] in Schritt 1 des obigen Vorgangs angezeigt wird, muss die der Taste zugewiesene Funktion geändert werden.
Wählen Sie wie unter „Funktionseinstellungen mit der **[10] FUNCTION**-Taste vornehmen“ (Seite DE-112) beschrieben „2 Arpeg.“ für die folgende Einstellung: Harmonieautomatik/Arpeggiator (AHar/Arp) → HARMONIEAUTOMATIK/ARPEGGIATOR-Tastenzuweisung (BtnAsign) (Seite DE-114).

HINWEIS

- Gehen Sie wie nachstehend beschrieben vor, wenn ein Arpeggiomuster nach dem Freigeben der Tastaturtasten weiter gespielt werden soll.
Aktivieren Sie wie unter „Funktionseinstellungen mit der **[10] FUNCTION**-Taste vornehmen“ (Seite DE-112) beschrieben die folgende Einstellung: Harmonieautomatik/Arpeggiator (AHar/Arp) → Arpeggiator halten (ArpegHld) (Seite DE-114).
- Bei Verwendung der Tastaturteilung (Seite DE-19) können Sie Part UPPER 1 oder Part LOWER 1 zur Wiedergabe des Arpeggiators nutzen. Ändern Sie wie unter „Funktionseinstellungen mit der **[10] FUNCTION**-Taste vornehmen“ (Seite DE-112) beschrieben die folgende Einstellung: Harmonieautomatik/Arpeggiator (AHar/Arp) → Arpeggiator-Part (ArpegPart) (Seite DE-114).

Einen Arpeggiortyp wählen

1. Führen Sie den Vorgang von „Den Arpeggiator einschalten“ aus und vergewissern Sie sich, dass der [ARPEGGIATOR]-Indikator angezeigt ist.
2. Halten Sie **[34] AUTO HARMONIZE/ARPEGGIATOR** gedrückt, bis der [FUNCTION]-Indikator im Display blinkt.
Dies zeigt Nummer und Namen des aktuell gewählten Arpeggiortyps an.
3. Zeigen Sie mit **[13] [-]** und **[+]** oder dem **[1] Rad** den gewünschten Arpeggiortyp an.
 - Bei angezeigtem Arpeggiortyp wählt Gedrückthalten von **[34] AUTO HARMONIZE/ARPEGGIATOR** die für den angezeigten Typ empfohlene Klangfarbe.
 - Näheres zu den Arpeggiator-Typen finden Sie im separaten „Anhang“.
4. Wenn die Einstellung wunschgemäß erfolgt ist, halten Sie bitte zum Schließen der Einstellanzeige die Zifferntaste **[4] (EXIT) [12]** gedrückt.

Anschlagempfindlichkeit der Tastatur einstellen (Anschlagdynamik)

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

Anschlagempfindlichkeit ändern

1. Drücken Sie **[F10] FUNCTION**.
2. Drücken Sie die Zifferntasten **[1] (∟)** und **[3] (∟)** **[F12]** zum Anzeigen von „Touch“.
3. Ändern Sie mit **[F6] [-]** und **[+]** oder dem **[F11] Rad** den Einstellwert.

- Die nachstehende Tabelle zeigt die Einstellwerte und dazugehörigen Anschlagempfindlichkeiten.

Einstellwert	Empfindlichkeit (Display)	Beschreibung
01	Aus (Off)	Anschlagdynamik ausgeschaltet. Die Tonlautstärke ist unabhängig von der Anschlaggeschwindigkeit konstant.
02	Leicht (Light)	Kraftvoller Sound auch bei leichtem Anschlag
03	Normal (Normal)	Normale Anschlagdynamik
04	Stark (Heavy)	Normaler Sound auch bei kräftigem Anschlag

- Neben [TOUCH] ist eine Markierung angezeigt, wenn für die Empfindlichkeit etwas anderes als „Aus“ eingestellt ist.

4. Wenn die Einstellung wunschgemäß erfolgt ist, halten Sie bitte zum Schließen der Einstellanzeige die Zifferntaste **[4] (EXIT) [F12]** gedrückt.

Klangsteuerung

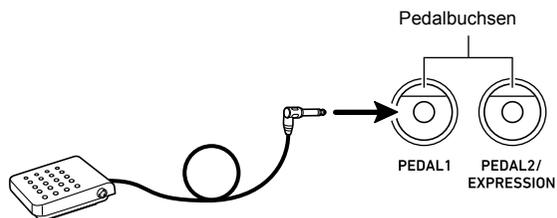
Ein Pedal verwenden

Durch Anschließen eines Pedals können Sie mit diesem verschiedene Effekte zu Ihrem Vortrag ergänzen. Sie können ein Pedal zum Starten und Stoppen der Begleitautomatik und Songwiedergabe aus der Songbank (Seite DE-39) verwenden.

- Eine Pedal-Einheit ist bei diesem Digital-Keyboard nicht inbegriffen. Bitte beschaffen Sie sie separat über Ihren Fachhändler. Näheres zu den Optionen finden Sie auf Seite DE-3.
- Sie können auch zum Umschalten des registrierten Digital-Keyboard-Setups ein Pedal verwenden. Näheres siehe „Mit einem Pedal durch die Setups schalten (Registrierungssequenz)“ (Seite DE-70).

Anschließen eines Pedals

Schließen Sie das Kabel des Pedals je nach gewünschter Funktionsweise an die **[F54] PEDAL1**-Buchse oder die **[F55] PEDAL2/EXPRESSION**-Buchse des Digital-Keyboards an.



- Sie können ein CASIO Sustain-Pedal („Separat erhältliches Zubehör“, Seite DE-3) an die **[F54] PEDAL1**-Buchse anschließen. Die **[F55] PEDAL2/EXPRESSION**-Buchse kann zum Anschließen eines CASIO Sustain-Pedals oder eines handelsüblichen Expressionpedals verwendet werden.

! WICHTIG!

- Wenn Sie an die **[F55] PEDAL2/EXPRESSION**-Buchse ein handelsübliches Expressionpedal anschließen, ist der Polaritätstyp des Pedals einzustellen und das Pedal zu kalibrieren, bevor Sie es benutzen. Führen Sie dazu den Vorgang von „Ein Pedal an die **[F55] PEDAL2/EXPRESSION**-Buchse anschließen“ (Seite DE-30) aus.

Ein Pedal an die **54** PEDAL1-Buchse anschließen

1. Schließen Sie ein Pedal an die **54** PEDAL1-Buchse an.
2. Drücken Sie **F10** FUNCTION.
3. Drücken Sie die Zifferntasten [1] (↙) und [3] (↘) **F12** zum Anzeigen von „Cntrller“ und drücken Sie dann [6] (ENTER).
4. Drücken Sie die Tasten [1] (↙) und [3] (↘) zum Anzeigen von „Pedal“ und drücken Sie dann [6] (ENTER).
Dies zeigt „Pd1Effect“ an. Dies ist der Funktionswahlmodus für Pedal 1.
5. Ändern Sie mit **F13** [-] und [+] oder dem **F11** Rad den Einstellwert.
 - Näheres zu den Funktionen, die den einzelnen Einstellwerten zugeordnet sind, finden Sie in der nachstehenden „Pedalfunktionen-Liste“ (Seite DE-31).
6. Schalten Sie die Pedaleffekte für jeden Tastaturpart* wie erforderlich ein oder aus.
 - (1) Drücken Sie die Zifferntasten [1] (↙) und [3] (↘) **F12** zum Anzeigen von „Pd1Enabl“.
 - (2) Drücken Sie Zifferntaste [6] (ENTER) **F12**.
 - (3) Zeigen Sie mit den Tasten [1] (↙) und [3] (↘) den Part an, dessen Einstellung Sie ändern möchten.
 - (4) Schalten Sie mit **F13** [-] und [+] auf ein bzw. aus.
 - Der Pedaleffekt wird auf die eingeschalteten Parts aufgelegt und wirkt nicht auf Parts, die ausgeschaltet sind.
 - Der Klang der Harmonieautomatik (Seite DE-52) richtet sich nach der Einstellung von Part UPPER 1.
7. Wenn die Einstellung wunschgemäß erfolgt ist, halten Sie bitte zum Schließen der Einstellanzeige die Zifferntaste [4] (EXIT) **F12** gedrückt.

* Siehe „Wiedergabe mit mehreren Klängen (Mischklang und Tastaturteilung)“ (Seite DE-19).

Ein Pedal an die **55** PEDAL2/EXPRESSION-Buchse anschließen

1. Schließen Sie ein Pedal an die **55** PEDAL2/EXPRESSION-Buchse an.
2. Drücken Sie **F10** FUNCTION.
3. Drücken Sie die Zifferntasten [1] (↙) und [3] (↘) **F12** zum Anzeigen von „Cntrller“ und drücken Sie dann [6] (ENTER).
4. Drücken Sie die Tasten [1] (↙) und [3] (↘) zum Anzeigen von „Pedal“ und drücken Sie dann [6] (ENTER).
5. Verwenden Sie die Tasten [1] (↙) und [3] (↘) zum Anzeigen von „Pd2 Type“.
6. Ändern Sie mit **F13** [-] und [+] oder dem **F11** Rad den Einstellwert.

Zum Verwenden dieses Pedaltyps:	Diese Einstellung wählen:
Fußschalter-Pedal	1 Foot Sw
Expressionpedal (Polarität Typ 1*)	2 ExpType1
Expressionpedal (Polarität Typ 2*)	3 ExpType2

* Näheres siehe „Anschließbare Expressionpedale“ (Seite DE-32).

WICHTIG!

- Falls ein Pedal nach Vornahme der Einstellungen nicht einwandfrei funktioniert, kann dies bedeuten, dass das angeschlossene Pedal mit der obigen „Pd2 Type“-Einstellung nicht kompatibel ist. Probieren Sie eine andere Einstellung von „Pd2 Type“ und kontrollieren Sie, ob der Betrieb danach einwandfrei ist.

7. Führen Sie je nach gewähltem Pedaltyp einen der nachstehenden Vorgänge aus.

■ Fußschalter-Pedal

Wählen Sie den Pedaleffekt.

- (1) Drücken Sie die Zifferntasten [1] (⤵) und [3] (⤴) **f2** zum Anzeigen von „Pd2Effect“.
- (2) Ändern Sie mit **f3** [-] und [+] oder dem **f1** Rad den Einstellwert.
 - Näheres zu den Pedaleffekten, die den einzelnen Einstellwerten entsprechen, finden Sie unter „Pedalfunktionen-Liste“ (Seite DE-31).

■ Expressionpedal

Durch Wählen von „2 ExpType1“ oder „3 ExpType2“ in Schritt 6 dieses Vorgehens wird automatisch „5 Exp.“ (Expression) für „Pd2Effect“ gewählt. Wenn Sie ein Expression-Pedal an die **f5 PEDAL2/EXPRESSION**-Buchse anschließen, kalibrieren Sie das Pedal bitte vor der Benutzung gemäß dem nachstehenden Vorgehen.

- (1) Drücken Sie die Zifferntasten [1] (⤵) und [3] (⤴) **f2** zum Anzeigen von „ExpCalib“ und drücken Sie dann [6] (ENTER). Dies zeigt „Sure?“ an.
- (2) Drücken Sie **f3** [+] (YES) zum Starten der Anpassung oder **f3** [-] (NO) zum Abbrechen des Anpassvorgangs.
- (3) Drücken Sie das Pedal an, während „Highest“ angezeigt ist, und drücken Sie [6] (ENTER).
- (4) Geben Sie das Pedal wieder frei, während „Lowest“ angezeigt ist, und drücken Sie [6] (ENTER).
 - Die Meldung „Complete“ erscheint, wenn der Vorgang beendet ist.
 - Um mit einem Expressionpedal, das an die **f5 PEDAL2/EXPRESSION**-Buchse angeschlossen ist, die gleiche Bedienung (Sustain usw.) wie mit einem Fußschalterpedal auszuführen, wählen Sie bitte wie oben unter „■ Fußschalter-Pedal“ beschrieben einen Pedaleffekt.

8. Schalten Sie die Pedaleffekte für jeden Tastaturpart wie erforderlich ein oder aus.

- Führen Sie Schritt 6 von „Ein Pedal an die **f4 PEDAL1**-Buchse anschließen“ (Seite DE-30) aus. Bitte beachten Sie aber, dass Sie in Schritt (1) „Pd2Enabl“ anzeigen sollten.

9. Wenn die Einstellung wunschgemäß erfolgt ist, halten Sie bitte zum Schließen der Einstellanzeige die Zifferntaste [4] (EXIT) **f2** gedrückt.

■ Pedalfunktionen-Liste

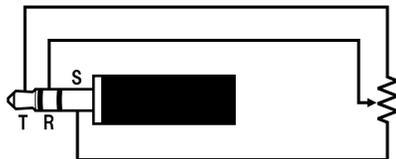
Einstellwert	Funktion (Display)	Beschreibung
1	Halten (Sustain)	Hält die bei gedrücktem Pedal gespielten Noten, auch wenn die Tastaturtaste danach wieder losgelassen wird. Orgel- und andere Klänge, die gehalten werden, solange die Tastaturtasten gedrückt sind, klingen weiter, solange das Pedal gedrückt gehalten wird.
2	Sostenuto (Sostenut)	Nur die Noten, die Sie anschlagen, wenn dieses Pedal gedrückt ist, werden auch nach dem Loslassen der entsprechenden Tastaturtasten noch gehalten, bis Sie das Pedal wieder freigegeben.
3	Soft (Soft)	Lässt die gespielten Noten etwas tiefer und weicher klingen, solange das Pedal gedrückt ist.
4	Rhythmus/ Song (Rhy/Song)	Startet oder stoppt die automatische Begleitung oder Songwiedergabe.
5	Ausdruck (Exp.)	Diese Funktion ist nur wählbar, wenn „2 ExpType1“ oder „3 ExpType2“ in Schritt 6 des Vorgehens von „Ein Pedal an die f5 PEDAL2/EXPRESSION -Buchse anschließen“ (Seite DE-30) gewählt wird. Mit dieser Funktion richtet sich die Stärke des aufgelegten Effekts danach, wie weit das an die f5 PEDAL2/EXPRESSION -Buchse angeschlossene Pedal betätigt wird.

■ Anschließbare Expressionpedale

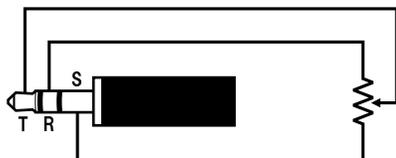
Sie können an die **53 PEDAL2/EXPRESSION**-Buchse ein handelsübliches Expressionpedal anschließen, das die nachstehenden Bedingungen erfüllt. Empfohlen wird die Verwendung eines Pedals mit bestätigtem Betrieb (siehe unten).

- Maximaler Widerstandswert: 10 kΩ ±20% bis 50 kΩ ±20%
- Bitte beachten Sie, dass die Polarität vom Hersteller abhängt. Führen Sie zum Einstellen des Pedal-Polaritätstyps den Vorgang von „Ein Pedal an die **53 PEDAL2/EXPRESSION**-Buchse anschließen“ (Seite DE-30) aus.

Exp. Pedal Typ 1



Exp. Pedal Typ 2*



* Pedale mit bestätigtem Betrieb

Roland EV-5 (Mindestlautstärke auf „0“ stellen.)
KURZWEIL CC-1
FATAR VP-25, VP-26

Sustain (Halten)

Sustain verlängert den Nachhall einer Note, um eine vollere Resonanz zu erhalten.

1. Drücken Sie **53 SUSTAIN**.

Dies zeigt den [SUSTAIN]-Indikator an.

SUSTAIN

Angezeigt

- Wenn der [SUSTAIN]-Indikator angezeigt ist, wird der Halteeffekt (Note wird auch nach Loslassen der Taste noch gehalten) auf die auf der Tastatur gespielten Noten aufgelegt.

2. Zum Deaktivieren von Sustain drücken Sie bitte **53 SUSTAIN** und kontrollieren, dass der [SUSTAIN]-Indikator verschwindet.

HINWEIS

- Sie können für die Tastaturklangfarben aller Parts getrennt einstellen, wie der Halteeffekt aufgelegt wird. Nehmen Sie wie unter „Funktionseinstellungen mit der **10 FUNCTION**-Taste vornehmen“ (Seite DE-112) beschrieben die folgende Einstellung vor: Controller (Cntrller) → Sustain (Sustain) (Seite DE-113).

Gleitende Übergänge zwischen den Tonhöhen (Portamento)

Mit Portamento erhalten Sie zwischen den Noten gleitende Übergänge wie bei Streich- und Blasinstrumenten.

1. Drücken Sie **52 PORTAMENTO**.

Dies zeigt den [PORTAMENTO]-Indikator an.

PORTAMENTO

Angezeigt

- Wenn der obige Indikator angezeigt ist, wird bei aufeinanderfolgendem Anschlagen von zwei Tastaturtasten die Tonhöhe der ersten Note gleitend in die der nächsten übergeleitet.

2. Zum Deaktivieren von Portamento drücken Sie bitte **52 PORTAMENTO** und kontrollieren, dass der [PORTAMENTO]-Indikator nicht mehr angezeigt ist.

HINWEIS

- Die Geschwindigkeit der Überleitung zwischen den Tonhöhen bei gedrücktem **52 PORTAMENTO** ist für die Tastaturklangfarben aller Parts getrennt einstellbar. Nehmen Sie wie unter „Funktionseinstellungen mit der **10 FUNCTION**-Taste vornehmen“ (Seite DE-112) beschrieben die folgende Einstellung vor: Controller (Cntrller) → Portamento (Portamnt) (Seite DE-113).

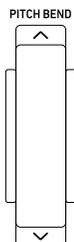
Benutzen des Pitchbend-Rads

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

1. Verstellen Sie das links von der Tastatur befindliche **40 PITCH BEND**-Rad beim Spielen einer Note aufwärts oder abwärts.

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

- Berühren Sie das Rad nicht beim Einschalten des Geräts.



HINWEIS

- Sie können den Effekt des Pitchbend-Rads anpassen, indem Sie den Betrag der Tonhöhenänderung bei maximaler Drehung in beiden Richtungen einstellen. Nehmen Sie wie unter „Funktionseinstellungen mit der **10 FUNCTION**-Taste vornehmen“ (Seite DE-112) beschrieben die folgende Einstellung vor: Controller (Cntrller) → Pitchbend (PitchBnd) → Pitchbend-Bereich (Range) (Seite DE-113).

CT-X5000: **39 MODULATION/ASSIGNABLE**-Taste

Mit der **39 MODULATION/ASSIGNABLE**-Taste können Sie auf Noten Vibrato (Vorgabe-Einstellung) auflegen. Sie können die Funktion der Taste auch auf Steuern der Anwendung von DSP-Effekten auf die Klangfarben ändern.

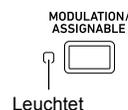
Vibrato auf Noten auflegen

HINWEIS

- Das nachstehende Vorgehen setzt voraus, dass das Digital-Keyboard mit den anfänglichen Vorgabe-Einstellungen konfiguriert ist.

1. Halten Sie **39 MODULATION/ASSIGNABLE** gedrückt.

Die Indikatorlampe der Taste leuchtet, wenn diese gedrückt gehalten wird.



- Solange der Indikator leuchtet, wird Vibrato auf das Tastaturspiel aufgelegt.

2. Zum Deaktivieren des Effekts geben Sie die Taste bitte frei.

Dadurch erlischt die Indikatorlampe der Taste.

HINWEIS

- Die Intensität des Vibratoeffekts bei leuchtender Indikatorlampe kann geändert werden. Nehmen Sie wie unter „Funktionseinstellungen mit der **10 FUNCTION**-Taste vornehmen“ (Seite DE-112) beschrieben die folgende Einstellung vor: Controller (Cntrller) → MODULATION/ASSIGNABLE (Mod/Asgn) → Wert bei eingeschalteter Modulation (ModValue) (Seite DE-113).

Wirkung des Drückens von **39 MODULATION/ASSIGNABLE** ändern

1. Drücken Sie **10 FUNCTION**.

2. Drücken Sie die Zifferntasten [1] (↙) und [3] (↘) **12** zum Anzeigen von „Cntrller“ und drücken Sie dann [6] (ENTER).

3. Drücken Sie die Tasten [1] (↙) und [3] (↘) zum Anzeigen von „Mod/Asgn“ und drücken Sie dann [6] (ENTER).

Dies zeigt „Btn Act“ an.

4. Wählen Sie mit **F8** [-] und [+] den Vorgang für **F9 MODULATION/ASSIGNABLE**.

Zum Wählen dieser Wirkung:	Wählen Sie diesen Einstellwert:
Die der Taste zugewiesene Funktion nur aktivieren, solange die Taste gedrückt gehalten wird.	1 Moment
Die Funktion mit jedem Drücken zwischen aktiviert und deaktiviert umschalten.	2 Toggle

- Die Indikatorlampe links neben der Taste leuchtet, wenn die zugewiesene Funktion aktiviert ist, und erlischt, wenn diese deaktiviert ist.

5. Wenn die Einstellung wunschgemäß erfolgt ist, halten Sie bitte zum Schließen der Einstellanzeige die Zifferntaste [4] (EXIT) **F12** gedrückt.

Die **F9 MODULATION/ASSIGNABLE** zugewiesene Funktion ändern

1. Führen Sie die Schritte 1, 2, und 3 von „Wirkung des Drückens von **F9 MODULATION/ASSIGNABLE** ändern“ (Seite DE-33) aus.
2. Drücken Sie die Zifferntasten [1] (\angle) und [3] (\rhd) **F12** zum Anzeigen von „Btn Func“.
3. Ändern Sie mit **F8** [-] und [+] die **F9 MODULATION/ASSIGNABLE** zugewiesene Funktion.

Zum Ändern auf diese Funktion:	Wählen Sie diesen Einstellwert:
Vibrato	1 Mod
Ändern, wie DSP-Effekte gemäß den Anwender-Einstellungen auf Klangfarben aufgelegt werden.*	2 DSP

- * Näheres zum Einstellvorgang siehe „Ändern, wie DSP-Effekte durch Drücken von **F9 MODULATION/ASSIGNABLE** aufgelegt werden“ (Seite DE-34).

4. Wenn die Einstellung wunschgemäß erfolgt ist, halten Sie bitte zum Schließen der Einstellanzeige die Zifferntaste [4] (EXIT) **F12** gedrückt.

Tastaturpart festlegen, auf den ein Effekt beim Drücken von **F9 MODULATION/ASSIGNABLE** aufgelegt wird

1. Führen Sie die Schritte 1, 2, und 3 von „Wirkung des Drückens von **F9 MODULATION/ASSIGNABLE** ändern“ (Seite DE-33) aus.
2. Drücken Sie die Zifferntasten [1] (\angle) und [3] (\rhd) **F12** zum Anzeigen von „PartEnbl“ und drücken Sie dann [6] (ENTER).
3. Zeigen Sie mit den Tasten [1] (\angle) und [3] (\rhd) den Part an, dessen Einstellung Sie ändern möchten.
4. Schalten Sie mit den Tasten **F8** [-] und [+] auf ein bzw. aus.
 - Der Effekt wird auf die eingeschalteten Parts aufgelegt und wirkt nicht auf Parts, die ausgeschaltet sind.
5. Wenn die Einstellung wunschgemäß erfolgt ist, halten Sie bitte zum Schließen der Einstellanzeige die Zifferntaste [4] (EXIT) **F12** gedrückt.

HINWEIS

- Näheres zu den Tastaturparts finden Sie unter „Wiedergabe mit mehreren Klängen (Mischklang und Tastaturteilung“ (Seite DE-19).

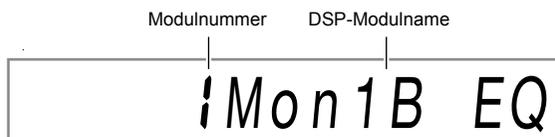
Ändern, wie DSP-Effekte durch Drücken von **F9 MODULATION/ASSIGNABLE** aufgelegt werden

HINWEIS

- Die mit dem nachstehenden Vorgehen registrierten DSP-Module sind Elemente dieses Digital-Keyboards-DSP-Effekts. Näheres zu DSP-Effekt-Konfiguration und Parametern siehe „DSP-Bearbeitung“ (Seite DE-72).

1. Führen Sie die Schritte 1, 2, und 3 von „Wirkung des Drückens von **F9 MODULATION/ASSIGNABLE** ändern“ (Seite DE-33) aus.
2. Drücken Sie die Zifferntasten [1] (\angle) und [3] (\rhd) **F12** zum Anzeigen von „Btn Func“.
3. Ändern Sie die Einstellung mit **F8** [-] und [+] auf „2 DSP“.

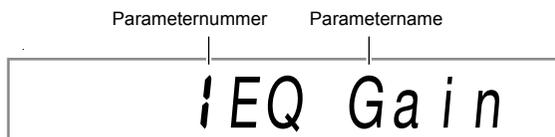
4. Zeigen Sie mit den Tasten [1] (↙) und [3] (↘) „DSPModle“ (das Ziel-DSP-Modul) an. Dies zeigt den Namen eines DSP-Moduls an.



5. Weisen Sie mit [13] [-] und [+] oder dem [1] Rad ein DSP-Modul an.

6. Zeigen Sie mit den Zifferntasten [1] (↙) und [3] (↘) [12] „DSPParam“ (der Ziel-DSP-Parameter) an.

Dies zeigt den Namen des ersten Parameters des in Schritt 5 gewählten DSP-Moduls an.



7. Zeigen Sie mit [13] [-] und [+] oder dem [1] Rad den Parameter an, der sich beim Drücken von [9] MODULATION/ASSIGNABLE ändern soll.

8. Zeigen Sie mit den Tasten [1] (↙) und [3] (↘) „DSPValue“ (Wert bei eingeschaltetem DSP) an.

9. Ändern Sie mit [13] [-] und [+] oder dem [1] Rad den beim Drücken von [9] MODULATION/ASSIGNABLE verwendeten Einstellwert.

10. Wenn die Einstellung wunschgemäß erfolgt ist, halten Sie bitte zum Schließen der Einstellanzeige die Zifferntaste [4] (EXIT) [12] gedrückt.

HINWEIS

- Die zugewiesenen DSP-Module richten sich nach der Klangfarbe. Zum Kontrollieren der DSP-Module für eine Klangfarbe führen Sie bitte den Vorgang von „Durch DSP-Bearbeitung einen Effekt gestalten“ (Seite DE-72) aus.

Tonhöhe in Halbtonschritten ändern (Transponierung)

Mit der Transponierungsfunktion können Sie die Gesamtonhöhe des Digital-Keyboards in Halbtonschritten anheben und absenken. Diese Funktion kann dazu verwendet werden, die Tonhöhe der Tastatur an die Stimmlage eines Sängers oder ein anderes Instrument usw. anzupassen.

Tonhöhe in Halbtonschritten ändern

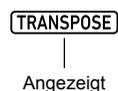
1. Drücken Sie Taste [9] TRANSPOSE [∨] oder [^].

Dies zeigt „Trans.“ an.

- Die Tonhöhe der Tastatur ist im Bereich von -12 bis 00 bis +12 einstellbar.
- Wenn „Trans.“ angezeigt ist, können Sie mit den [12] Zifferntasten, [13] [-] und [+] oder dem [1] Rad den Einstellwert ändern.
- Wenn Sie [10] FUNCTION drücken oder eine bestimmte Zeitlang keine Bedienung mehr vornehmen, verschwindet „Trans.“ wieder.

HINWEIS

- Der [TRANSPOSE]-Indikator wird angezeigt, wenn Transponierung auf etwas anderes als 0 (Null) eingestellt ist.



Separates Ändern der Tonhöhe von Parts in Oktavschritten (Oktavverschiebung)

Über die Oktavverschiebung kann die Tonhöhe der Tastatur in Oktavschritten angehoben und abgesenkt werden. Sie können die Oktavverschiebung separat für die einzelnen Tastaturparts* (UPPER 1, LOWER 1, UPPER 2, LOWER 2) einstellen.

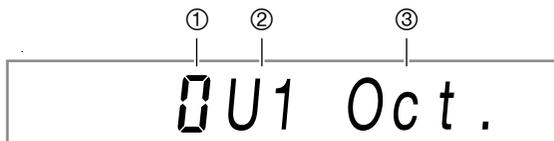
- Sie können für jeden Part einstellen, um wie viele Oktaven die Tonhöhe verschoben werden soll.
 - Mit Quick-Oktavverschiebung kann die Oktave zügig entsprechend der Voreinstellung des jeweiligen Parts verschoben werden.
- * Siehe „Wiedergabe mit mehreren Klängen (Mischklang und Tastaturteilung“ (Seite DE-19).

HINWEIS

- Bei Wahl bestimmter Klangfarben ändert sich die eingestellte Oktavverschiebung automatisch. Einzelheiten siehe Spalte „Oktavverschiebung“ in der Klangfarbenliste im separaten Anhang.
- Der Klang der Harmonieautomatik (Seite DE-52) richtet sich nach der Einstellung von Part UPPER 1.

Größe der Oktavverschiebung für den jeweiligen Part einstellen

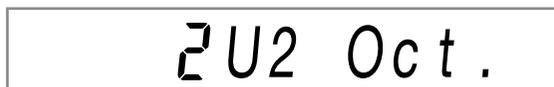
1. Drücken Sie **[87] OCTAVE**.



- ① Anzahl verschobener Oktaven. 0 (Null) bedeutet keine Verschiebung, 1 Anhebung um eine Oktave und -1 Absenkung um eine Oktave. Sie können einen Wert im Bereich von -3 bis +3 einstellen.
- ② Tastaturpart. Näheres über die Tastaturparts und wie sie angezeigt werden finden Sie unter „Tastaturpart-Indikatoren“ (Seite DE-19).
- ③ Zeigt den Einstellbildschirm für Oktavverschiebung an.

2. Wählen Sie mit den Zifferntasten [1] (↙) und [3] (↘) **[12]** den Tastaturpart, dessen Oktave Sie verschieben möchten.

3. Verschieben Sie mit **[13] [-]** und **[+]** die Oktave des in Schritt 2 gewählten Tastaturparts.



4. Wiederholen Sie die Schritte 2 und 3 zum Verschieben der Oktaven von anderen Parts.
5. Zum Beenden des Vorgangs und Zurückkehren in den Status, in dem sich das Digital-Keyboard vor Schritt 1 befand, drücken Sie bitte **[87] OCTAVE** oder Zifferntaste [4] (EXIT) **[12]**.

Quick-Oktavverschiebung benutzen

1. Halten Sie **[87] OCTAVE** gedrückt und drücken Sie dabei Taste **[83] TRANSPOSE [∨]** oder **[∧]**.
 - Drücken von **[∨]** senkt die Tonhöhe der angewiesenen Tastaturparts um eine Oktave ab und **[∧]** erhöht sie um eine Oktave.
 - Wählen Sie wie nachstehend beschrieben die Tastaturparts, die in die Quick-Oktavverschiebung einbezogen werden sollen.

Tastaturparts für Quick-Oktavverschiebung wählen

1. Drücken Sie **[87] OCTAVE**.
Dies zeigt „U1 Oct.“ an.
2. Drücken Sie die Zifferntasten [1] (↙) und [3] (↘) **[12]** zum Anzeigen von „Btn Trgt“ und drücken Sie dann **[6] (ENTER)**.
Dies zeigt „U1OctBtn“ an.
3. Zeigen Sie mit den Tasten [1] (↙) und [3] (↘) den Part an, dessen Einstellung Sie ändern möchten.
4. Schalten Sie mit den Tasten **[13] [-]** und **[+]** auf ein bzw. aus.
 - Wenn Sie „ein“ wählen, wird die Oktave des Tastaturparts in die Quick-Oktavverschiebung unter „Quick-Oktavverschiebung benutzen“ (Seite DE-36) einbezogen.
5. Wiederholen Sie die Schritte 3 und 4 für etwaige weitere Parts.
6. Wenn die Einstellung wunschgemäß erfolgt ist, halten Sie bitte zum Schließen der Einstellanzeige die Zifferntaste [4] (EXIT) **[12]** gedrückt.

Einstellen der Master-Digital-Keyboard-Stimmung und Tonhöhen der einzelnen Parts

Führen Sie für die Master-Digital-Keyboard-Stimmung den nachstehenden Vorgang aus. Bei den Einstellungen dient die Note A4 (A über dem mittleren C) als Bezugspunkt für die Stimmung.

Eine Tonhöhe feinstimmen (Tuning)

1. Drücken Sie **[F10] FUNCTION**.
2. Drücken Sie die Zifferntasten **[1] (↙)** und **[3] (↘)** **[F12]** zum Anzeigen von „Tune“ und drücken Sie dann **[6] (ENTER)**.
Dies zeigt „MstrTune“ an.
3. Ändern Sie mit den **[F12]** Zifferntasten, **[F13] [-]** und **[+]** oder dem **[F11]** Rad den Einstellwert.
 - Der Einstellbereich beträgt 415,5 bis 465,9 Hz (Vorgabe: 440,0 Hz).
 - Geben Sie ganze Zahlen mit den **[F12]** Zifferntasten ein.
 - Mit **[F13] [-]** und **[+]** oder dem **[F11]** Rad kann die Frequenz in 0,1-Hz-Schritten geändert werden.
4. Wenn die Einstellung wunschgemäß erfolgt ist, halten Sie bitte zum Schließen der Einstellanzeige die Zifferntaste **[4] (EXIT) [F12]** gedrückt.

Tonhöhen der einzelnen Tastaturparts feineinstellen (Part-Grobstimmung, Part-Feinstimmung)

Bei Mischklang und Tastaturteilung können die Tonhöhen der einzelnen Parts (UPPER 1, LOWER 1, UPPER 2, LOWER 2) getrennt voneinander feineingestellt werden.

Nehmen Sie wie unter „Funktionseinstellungen mit der **[F10] FUNCTION**-Taste vornehmen“ (Seite DE-112) beschrieben die folgenden Einstellungen vor: Stimmung (Tune) → Part-Grobstimmung (PrtCoars) und Part-Feinstimmung (Prt Fine) (Seite DE-115).

HINWEIS

- Bei der Part-Grobstimmung ändert sich die Tonhöhe in Halbtontschritten und bei der Part-Feinstimmung in Cent-Schritten.
- Der Klang der Harmonieautomatik (Seite DE-52) richtet sich nach der Einstellung von Part UPPER 1.

Wählen einer Skala

Sie können unter 17 verschiedenen Skalen wählen, darunter Skalen für klassische Musik aus bestimmten Epochen und für arabische Musik usw.

Skalenliste

Nr.	Skalename	Display
01	Equal Temperament	Equal
02	Pure Major	PureMajr
03	Pure Minor	PureMinr
04	Pythagorean	Pythagor
05	Kirnberger 3	Kirnbrg3
06	Werckmeister	Wercmeis
07	Mean-Tone	MeanTone
08	Rast	Rast
09	Bayati	Bayati
10	Hijaz	Hijaz
11	Saba	Saba
12	Dashti	Dashti
13	Chahargah	Chaharga
14	Segah	Segah
15	Gurjari Todi	GujrTodi
16	Chandrakauns	Cndrkuns
17	Charukeshi	Carukesi

HINWEIS

- Sie können für jede Note der Skala (von C bis B) eine Feinstimmung in Ein-Cent-Schritten vornehmen. Nach dem Wählen einer Preset-Skala kann deren Stimmung wunschgemäß angepasst werden. Näheres siehe „Eine Skala feinstimmen (Skalen-Feinstimmung)“ (Seite DE-38).
- Sie können die Skala der Begleitautomatik unabhängig von der aktuell gewählten Skala fest auf gleichstufige Temperierung einstellen. Schalten Sie dazu mit dem Vorgehen von „Für automatische Begleitungen verwendete Skaleneinstellung ändern“ die Begleitungsskala-Einstellung (AcompScl) aus (Seite DE-38).

Temperierung für Spielen auf der Tastatur wählen

1. Drücken Sie **F10 FUNCTION**.
2. Drücken Sie die Zifferntasten [1] (\angle) und [3] (\searrow) **F12** zum Anzeigen von „Scale“ und drücken Sie dann [6] (ENTER).
Dies zeigt „Type“ an.
3. Ändern Sie mit **F18 [-]** und [+] **oder dem F1 Rad den Einstellwert.**
 - Näheres zu den Skalen, die den einzelnen Einstellwerten entsprechen, finden Sie unter „Skalenliste“ (Seite DE-37).
4. Drücken Sie die Zifferntaste [3] (\searrow) **F12** zum Anzeigen von „Root“.
5. Ändern Sie mit **F18 [-]** und [+] **oder dem F1 Rad den Grundton.**
6. Wenn die Einstellung wunschgemäß erfolgt ist, halten Sie bitte zum Schließen der Einstellanzeige die Zifferntaste [4] (EXIT) **F12** gedrückt.

Eine Skala feinstimmen (Skalen-Feinstimmung)

1. Führen Sie die Schritte 1 und 2 von „Temperierung für Spielen auf der Tastatur wählen“ (Seite DE-38) aus.
2. Drücken Sie die Zifferntasten [1] (\angle) und [3] (\searrow) **F12** zum Anzeigen von „FineTune“ und drücken Sie dann [6] (ENTER).
Dies zeigt „C Tune“ an.
3. Sie können die Tonhöhe jeder einzelnen Note in der Skala feinstimmen.
 - (1) Zeigen Sie mit den Tasten [1] (\angle) und [3] (\searrow) den Namen der Note (C bis B) an, deren Tonhöhe Sie feinstimmen möchten.
 - (2) Nehmen Sie mit **F18 [-]** und [+] **oder dem F1 Rad die Feinstimmung der Tonhöhe für die aktuell angezeigte Note vor.**
 - Die Tonhöhe ist im Bereich von -99 bis +99 Cent verstellbar.
 - (3) Wiederholen Sie die Schritte (1) bis (2) so oft wie für die Feinstimmung aller gewünschten Noten erforderlich.
4. Wenn die Einstellung wunschgemäß erfolgt ist, halten Sie bitte zum Schließen der Einstellanzeige die Zifferntaste [4] (EXIT) **F12** gedrückt.

Für automatische Begleitungen verwendete Skaleneinstellung ändern

1. Führen Sie die Schritte 1 und 2 von „Temperierung für Spielen auf der Tastatur wählen“ (Seite DE-38) aus.
2. Drücken Sie die Zifferntasten [1] (\angle) und [3] (\searrow) **F12** zum Anzeigen von „AcompSci“.
3. Schalten Sie mit **F18 [-]** und [+] **die Einstellung ein oder aus.**

Ein (On): Die mit dem Vorgehen von „Temperierung für Spielen auf der Tastatur wählen“ gewählte Skala wird auch für die Begleitautomatik verwendet.

Aus (Off): Die Skala der Begleitautomatik ist stets gleichstufig.
4. Wenn die Einstellung wunschgemäß erfolgt ist, halten Sie bitte zum Schließen der Einstellanzeige die Zifferntaste [4] (EXIT) **F12** gedrückt.

Abspielen eines vorinstallierten Songs oder eines Songs auf einem USB-Flash-Drive (Songbank-Modus)

Das Digitalpiano besitzt 30 vorinstallierte Songs.* Sie können sich die vorinstallierten Songs genüsslich anhören oder zum Üben den Part einer Hand des Piano-Parts stummschalten und selber spielen. Sie können auch einen USB-Flash-Drive an das Digital-Keyboard anschließen und mit der gleichen Bedienung wie bei den vorinstallierten Songs MIDI-Dateien (SMF oder CMF) abspielen.

* Bei diesem Digital-Keyboard bezeichnet der Begriff „Song“ ein Musikstück.

HINWEIS

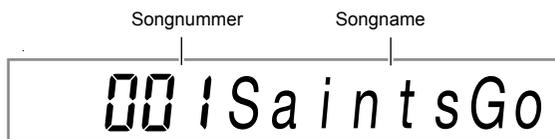
- Die nachstehenden Funktionen und Vorgänge sind nicht bei laufender Wiedergabe eines vorinstallierten Songs oder eines Songs mit CMF-Format verwendbar, der auf einem USB-Flash-Drive gespeichert ist.
 - Mixerfunktion (Seite DE-64)
 - Part-Ein/Aus-Umschaltung im Partmodus (Seite DE-62) (Sie können aber den aktuellen Partwahl-Status kontrollieren.)

Wählen eines vorinstallierten Songs für Wiedergabe

Einen einzelnen vorinstallierten Song für Wiedergabe wählen

1. Drücken Sie **[7]** SONG BANK.

Dies zeigt **[7]** (Songbank-Indikator) an und ruft den Songbank-Modus auf.



2. Wählen Sie mit den **[12]** Zifferntasten, **[16]** [-] und **[+]** oder dem **[11]** Rad eine Songnummer.

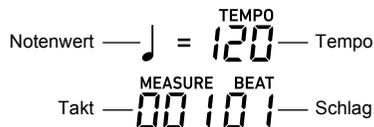
- Näheres zum Eingeben einer Nummer siehe „Numerische Eingabe“ (Seite DE-14).
- Eine Liste mit Songs finden Sie auf Seite A-1.

HINWEIS

- Dieser Vorgang ändert automatisch die Takteinstellung des Metronoms (Seite DE-27) auf den Takt des gewählten Songs. Auch wenn der Takt eines Songs nicht im zulässigen Einstellbereich des Metronoms liegt, bleibt er weiter als Metronom-Einstellung gültig.
- Dieser Vorgang passt die Hall-Einstellung (Seite DE-22) an den aktuell gewählten Song an.
- Bei Wahl bestimmter Songs wird zunächst „Lod“ für TEMPO angezeigt (siehe Illustration unter Schritt 3). Dies zeigt an, dass Daten geladen werden.

3. Drücken Sie **[20]** PLAY/STOP.

- Dies startet die Song-Wiedergabe. In der oberen rechten Ecke des Displays werden Wiedergabetempo, der aktuelle Takt und der aktuelle Schlag angezeigt.



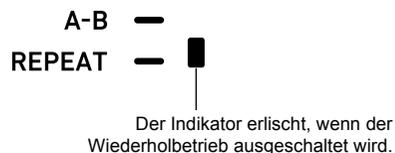
- Während der Songwiedergabe wird die folgende Bedienung unterstützt.

Für diese Bedienung:	Tun Sie dies:
Einen Song vorzeitig stoppen	Drücken Sie [20] PLAY/STOP .
Einen Song anhalten oder fortsetzen	Drücken Sie [19] II PAUSE .
Geschwindigkeit der Songwiedergabe ändern	Drücken Sie Taste [80] TEMPO [∨] oder [∧] .
Zum Anfang des nächsten Takts springen	Drücken Sie [18] ►► FF .
Den Song schnell vorlaufen lassen	Halten Sie [18] ►► FF gedrückt.
Zum Anfang des vorherigen Takts springen	Drücken Sie [17] ◀◀ REW .
Den Song schnell zurücklaufen lassen	Halten Sie [17] ◀◀ REW gedrückt.

- Während der Wiedergabe eines Songs können Sie in der Klangfarbe (einschließlich Tastaturtrennung und Mischklang), die vor dem Start der Songwiedergabe gewählt war, auf der Tastatur dazu mitspielen.

4. Zum Stoppen der Songwiedergabe drücken Sie bitte **[20] PLAY/STOP**.

- Der Song wird in einer Endlosschleife (Wiederholbetrieb an) abgespielt, bis Sie **[20] PLAY/STOP** drücken. Zum Ausschalten des Wiederholbetriebs drücken Sie bitte **[15] REPEAT** und kontrollieren Sie, dass neben **[REPEAT]** kein Indikator mehr angezeigt ist.



Eine Klangfarbe für Spielen auf der Tastatur im Songbank-Modus wählen

1. Drücken Sie im Songbank-Modus **5** **TONE**.
Dies zeigt  (Klangindikator) an.  (Songbank-Indikator) bleibt ebenfalls angezeigt.
2. Wählen Sie mit den **12** Zifferntasten, **13** [-] und [+] oder dem **11** Rad die Nummer der Klangfarbe, die Sie zum Spielen verwenden möchten.
 - Solange  angezeigt ist, ist auch Klangwahl für Tastaturteilung/Mischklang möglich. Näheres finden Sie unter „Wählen einer Klangfarbe“ (Seite DE-18).

HINWEIS

- Zum Ändern einer mit dem obigen Vorgehen gewählten Klangnummer drücken Sie bitte **7** **SONG BANK**. Dadurch verschwindet , so dass nur  angezeigt bleibt.

Balance zwischen Song- und Tastaturlautstärke einstellen

Nehmen Sie wie unter „Funktionseinstellungen mit der **10** **FUNCTION**-Taste vornehmen“ (Seite DE-112) beschrieben die folgende Einstellung vor: Songlautstärke (Song Vol) (Seite DE-115).

Loopen der Wiedergabe von bestimmten Songtakten (A-B-Wiederholbetrieb)

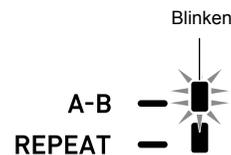
Zum Loopen einer Folge von Takten in einem Song ist der Starttakt und der Endtakt des zu wiederholenden Abschnitts einzustellen.



Eine bestimmte Phrase loopen

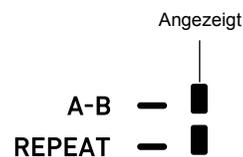
1. Falls keine Markierung neben [REPEAT] angezeigt ist, drücken Sie bitte **15** **REPEAT**, um diese anzuzeigen.
2. Führen Sie die Schritte 1, 2 und 3 von „Einen einzelnen vorinstallierten Song für Wiedergabe wählen“ (Seite DE-39) aus, um die Wiedergabe zu starten.

3. Drücken Sie **13** **A-B**, wenn die Wiedergabe den Anfang des zu loopenden Abschnitts erreicht.
Dies macht den Anfang des Takts, in dem **13** **A-B** gedrückt wird, zum Anfang des Loops und die Markierung neben [A-B] beginnt zu blinken.



4. Drücken Sie erneut **13** **A-B**, wenn die Wiedergabe das Ende des zu loopenden Abschnitts erreicht.

Dies macht das Ende des Takts, in dem **13** **A-B** gedrückt wird, zum Ende des Loops und die Markierung neben [A-B] hört auf zu blinken.



5. Drücken Sie **16** **A-B**, um zur normalen Wiedergabe zurückzukehren.

Damit erlischt die Markierung neben [A-B].

Wiedergabe mit stummgeschaltetem Part einer Hand

Sie können für die Wiedergabe eines Songs den Part einer Hand stummschalten. Sie können den stummgeschalteten Part dann zum Üben selbst auf der Tastatur spielen. Zum Üben auf diese Weise sind die folgenden Songtypen geeignet: vorinstallierte Songs* und auf einem USB-Flash-Drive gespeicherte Songs mit Format CMF (ein CASIO MIDI-Dateityp)*.

* Diese Songs enthalten Partkanal-Informationen (Seite DE-41).

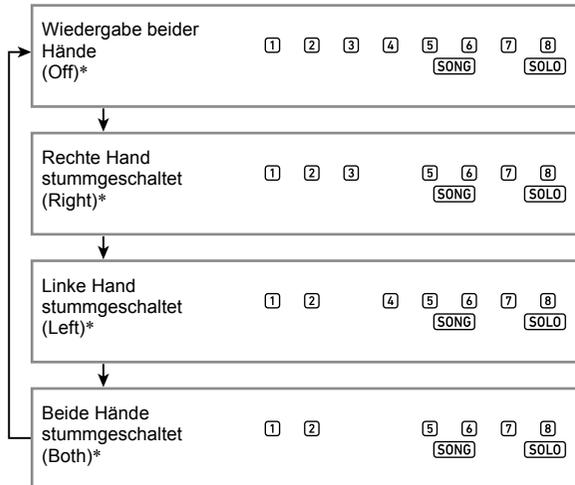
Mit stummgeschaltetem Part einer Hand wiedergeben

1. Drücken Sie **7** **SONG BANK**.
2. Wählen Sie mit den **12** Zifferntasten, **13** [-] und [+] oder dem **11** Rad eine Songnummer.
3. Drücken Sie **20** **PLAY/STOP** zum Starten der Songwiedergabe.

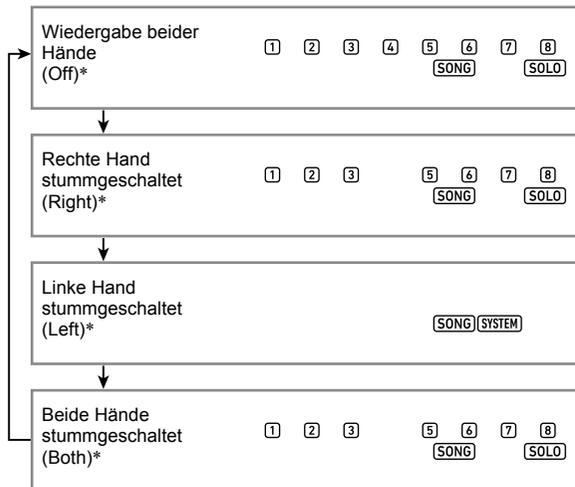
4. Wählen Sie mit **[14] PART SELECT** einen zu übenden Part.

- Mit jedem Drücken von **[14] PART SELECT** erscheinen bzw. verschwinden die nachstehenden Indikatoren entsprechend dem Typ des gewählten Songs.

■ Song mit einem Part der linken Hand und einem Part der rechten Hand



■ Song mit Akkordbegleitung auf der linkshändigen Seite und Melodie auf der rechtehändigen Seite



* Wiederholtes Drücken von **[14] PART SELECT** schaltet durch diese Einstellungen, wobei die aktuelle Einstellung momentan im Display erscheint.

5. Zum Stoppen der Songwiedergabe drücken Sie bitte **[20] PLAY/STOP**.

■ Partkanal-Informationen

Bei vorinstallierten Songs und Songs mit CMF-Format sind die Parts der linken und rechten Hand separat voneinander gespeichert. Diese Songs enthalten „Partkanal-Informationen“, die festlegen, welchen Digital-Keyboard-Parts das Spiel der linken und rechten Hand zugeordnet wird. Die vorinstallierten Songs und Songs mit herkömmlichem CMF-Format enthalten die nachstehenden Partkanal-Informationen.

Songtyp	Part der linken Hand:	Part der rechten Hand
Normaler Piano-Song mit einer Klangfarbe für beide Hände	Part 3 der SONG SOLO-Partgruppe	Part 4 der SONG SOLO-Partgruppe
Song mit Begleitautomatik für den linkshändigen Part und Melodie für den rechtshändigen Part	Part 1 bis 8 der RHYTHM-Partgruppe	Part 4 der SONG SOLO-Partgruppe

Das Digital-Keyboard kann auch standardmäßige MIDI-Daten (SMF-Format) abspielen, die auf einem USB-Flash-Drive gespeichert sind, solche Dateien enthalten aber keine Kanalinformationen. Stellen Sie mit dem nachstehenden Vorgehen ein, ob der Part der rechten oder linken Hand stummgeschaltet werden soll, wenn **[14] PART SELECT** zum Abspielen einer solchen Datei gedrückt wird.

Einen Partkanal einstellen

Ändern Sie wie unter „Funktionseinstellungen mit der **[10] FUNCTION**-Taste vornehmen“ (Seite DE-112) beschrieben die Partkanal-Einstellungen: Weitere (Other) → Rechte Hand (Melodie) Partkanal (PartR Ch), Linke Hand Partkanal (PartL Ch) (Seite DE-117).

HINWEIS

- Die obige Einstellung wird nur bei Wiedergabe eines Songs ohne Partkanal-Informationen angewandt. Wenn ein Song Partkanal-Informationen enthält, wird diese Einstellung ignoriert und den Partkanal-Informationen Vorrang gegeben.

Wiedergabe eines Songs von einem USB-Flash-Drive

Sie können mit der gleichen Bedienung wie für vorinstallierte Songs auch MIDI-Dateien* abspielen, die im MUSICDAT-Ordner eines USB-Flash-Drives gespeichert sind. Näheres zum Vorgehen für das Speichern von MIDI-Dateien auf einem USB-Flash-Drive siehe „Kopieren von herkömmlichen Songdaten mit einem Computer auf einen USB-Flash-Drive“ (Seite DE-123).

* Standard-MIDI-Dateien (SMF-Format 0/1) und CASIO MIDI-Dateien (CMF-Format)

Einen Song von einem USB-Flash-Drive abspielen

1. Stecken Sie den USB-Flash-Drive in den USB-Flash-Drive-Port des Digital-Keyboards.

- Wenn Sie einen USB-Flash-Drive-Vorgang ausführen oder beim Einschalten des Digital-Keyboards ein USB-Flash-Drive eingesteckt ist, muss das Digital-Keyboard zuerst eine „Mounting“-Sequenz abwickeln, um den Datenaustausch mit dem USB-Flash-Drive vorzubereiten. Wenn eine Mounting-Sequenz läuft, kann der Betrieb des Digital-Keyboards vorübergehend deaktiviert sein. Während des Mountens des USB-Flash-Drives blinkt der [USB]-Indikator. Es kann 10 oder 20 Sekunden oder auch länger dauern, bis ein USB-Flash-Drive gemountet ist. Während des laufenden Mounting-Vorgangs wird die Meldung „Listing“ angezeigt. Versuchen Sie nicht, das Digital-Keyboard während einer laufenden Mounting-Sequenz zu bedienen. Ein USB-Flash-Drive muss bei jedem Anschließen an das Digital-Keyboard neu gemountet werden.

2. Führen Sie das Vorgehen von „Einen einzelnen vorinstallierten Song für Wiedergabe wählen“ (Seite DE-39) aus.

- Den MIDI-Dateien auf dem USB-Flash-Drive werden automatisch der Reihe nach Songnummern zugewiesen. Die Dateien werden nach Dateinamen sortiert und die erste MIDI-Datei erhält die Songnummer 41.

Wiedergeben einer Audiodatei von einem USB-Flash-Drive (Audiomodus)

Mit dem Digital-Keyboard können Sie Audiodateien (WAV-Format, 44,1 kHz, 16 Bit) abspielen, die im MUSICDAT-Ordner eines USB-Flash-Drives gespeichert sind. Näheres zum Vorgehen für das Speichern von Audiodateien auf einem USB-Flash-Drive siehe „Kopieren von herkömmlichen Songdaten mit einem Computer auf einen USB-Flash-Drive“ (Seite DE-123).

HINWEIS

- Sie können während der Wiedergabe einer Audiodatei normal auf der Tastatur spielen und dabei Mischklang und Tastaturteilung verwenden.
- Näheres zur Handhabung von USB-Flash-Drives siehe „USB-Flash-Drive“ (Seite DE-119).

Eine Audiodatei abspielen

1. Stecken Sie einen USB-Flash-Drive, auf dem eine unterstützte Audiodatei gespeichert ist, in den USB-Port des Digital-Keyboards.
2. Halten Sie **[7] SONG BANK (AUDIO)** gedrückt, bis der [AUDIO]-Indikator erscheint.

AUDIO

Angezeigt

Dies bedeutet, dass sich das Digital-Keyboard im Audiomodus befindet und bereit zum Abspielen einer Audiodatei ist.



- Den Audiodateien auf dem USB-Flash-Drive werden automatisch der Reihe nach Songnummern zugewiesen.

3. Wählen Sie mit den **[12] Zifferntasten**, **[13] [-]** und **[+]** oder dem **[11] Rad** die Nummer der Audiodatei, die Sie abspielen möchten.

4. Drücken Sie **8** **AUDIO PLAY/STOP** zum Starten der Wiedergabe.

Dies zeigt den [AUDIO PLAY]-Indikator an.

AUDIO PLAY

Anzeigt

- Während der Wiedergabe wird die folgende Bedienung unterstützt.

Für diese Bedienung:	Diese Taste drücken:
Springen zur nächsten Datei	13 [+]
Springen zur vorhergehenden Datei	13 [-]

5. Zum Stoppen der Wiedergabe drücken Sie bitte **8** **AUDIO PLAY/STOP**.

Dies lässt den [AUDIO PLAY]-Indikator verschwinden.

6. Zum Schließen des Audiomodus drücken Sie bitte **7** **SONG BANK (AUDIO)**.

Dies lässt den [AUDIO]-Indikator verschwinden.

HINWEIS

- Die Wiedergabe einer Audiodatei läuft weiter, auch wenn Sie den Audiomodus verlassen. Auch in diesem Falle ist zum Stoppen der Wiedergabe **8** **AUDIO PLAY/STOP** zu drücken.
- Sie können die Wiedergabe einer Audiodatei loopen. Schalten Sie wie unter „Funktionseinstellungen mit der **10** **FUNCTION**-Taste vornehmen“ (Seite DE-112) beschrieben den Wiederholbetrieb ein: Audiowiedergabe (AudioPly) → Audiowiedergabe-Looping (Repeat) (Seite DE-116).

Balance zwischen Audiodatei-Wiedergabe und Tastaturlautstärke einstellen

Ändern Sie wie unter „Funktionseinstellungen mit der **10** **FUNCTION**-Taste vornehmen“ (Seite DE-112) beschrieben die Lautstärke-Einstellung: Audiowiedergabe (AudioPly) → Audiowiedergabe-Lautstärke (Volume) (Seite DE-116).

Center Cancel (Vokalunterdrückung)

Aktivieren von Center Cancel schaltet den Vokalbereich bei der Wiedergabe der Audiodatei stumm oder minimiert diesen. Bitte beachten Sie, dass diese Funktion den Sound in der mittleren Lage des Audiospektrums annulliert, wodurch (je nachdem, wie der Originalton gemischt ist) eventuell auch andere als vokale Anteile unterdrückt werden. Die Art der ausgeführten Vokalunterdrückung ist vom eingespeisten Signal abhängig.

Ändern Sie wie unter „Funktionseinstellungen mit der **10** **FUNCTION**-Taste vornehmen“ (Seite DE-112) beschrieben die Center Cancel-Einstellung: Audiowiedergabe (AudioPly) → Audiowiedergabe mit Center Cancel (C Cancel) (Seite DE-116).

Einsetzen der Begleitautomatik (Rhythmus-Modus)

Bei Einsatz der Begleitautomatik müssen Sie nur den Begleitrhythmus wählen, woraufhin automatisch eine geeignete Begleitung (Bass, Gitarre oder andere Instrumente) ertönt, wenn Sie mit der linken Hand einen Akkord spielen. Damit können Sie agieren, als ob Ihnen stets eine eigene Begleitgruppe zur Seite stünde.

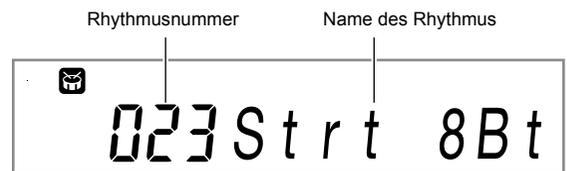
Sie können vorinstallierte Rhythmen bearbeiten sowie eigene automatische Begleitungen (Anwenderrhythmen) erzeugen und abspeichern. Näheres siehe „Erstellen einer automatischen Begleitung (Anwenderrhythmus)“ (Seite DE-76).

Wählen eines Rhythmus

Einen Rhythmus wählen

1. Drücken Sie **6** **RHYTHM**.

Dies zeigt  (Rhythmus-Indikator) an und ruft den Rhythmusmodus auf.



2. Wählen Sie mit den **12** Zifferntasten, **13** [-] und **14** [+] oder dem **11** Rad eine Rhythmusnummer.

- Näheres zum Eingeben einer Nummer siehe „Numerische Eingabe“ (Seite DE-14).
- Die Rhythmen sind in mehrere Kategorien unterteilt und für schnelles und einfaches Navigieren zwischen den Kategorien angeordnet. Näheres siehe „**4** **CATEGORY**-Taste“ (Seite DE-15).
- Näheres zu den Rhythmuskategorien und -typen finden Sie im separaten „Anhang“.

HINWEIS

- Dieser Vorgang ändert automatisch die Takteinstellung des Metronoms (Seite DE-27) auf den Takt des gewählten Rhythmus. Auch wenn der Takt eines Rhythmus nicht im zulässigen Einstellbereich des Metronoms liegt, bleibt er weiter als Metronom-Einstellung gültig.

3. Drücken Sie **20** **START/STOP** zum Starten der Wiedergabe des gewählten Rhythmus.

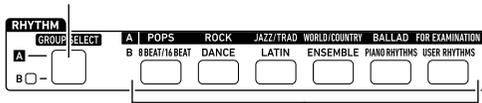
- Dies startet eine automatische Begleitung mit nur einem Rhythmus (Drums und Perkussion). Zum Stoppen der Rhythmuswiedergabe drücken Sie bitte erneut **20** **START/STOP**.

CT-X5000: Mit den RHYTHM-Kategorietasten eine Kategorie wählen

HINWEIS

- Mit den **46** RHYTHM -Kategorietasten können Sie schnell und einfach die Kategorie wechseln.

45 RHYTHM GROUP SELECT-Taste



46 RHYTHM-Kategorietasten

Die Rhythmuskategorien sind in zwei Gruppen getrennt: Gruppe A (A) und Gruppe B (B). Welche Kategorie (Gruppe) eine **46** RHYTHM -Kategorietaste wählt, richtet sich danach, ob die links von **45 RHYTHM GROUP SELECT** befindliche Indikatorlampe leuchtet.

- Drücken Sie die **45 RHYTHM GROUP SELECT**-Taste zum Umschalten zwischen den Kategorien von Gruppe A (Indikatorlampe erloschen) und Gruppe B (Indikatorlampe leuchtet).
- Drücken Sie zum Wählen einer Kategorie die betreffende **46** RHYTHM-Kategorietaste.
 - Dies lässt  (Rhythmus-Indikator) im Display blinken.
 - Drücken einer **46** RHYTHM-Kategorietaste wählt den in der betreffenden Kategorie zuletzt gewählten Rhythmus. Wenn  blinkt, können Sie einen der in der Kategorie enthaltenen Rhythmen wählen. Zum Beenden der Kategorie-Rhythmuswahl drücken Sie bitte **6 RHYTHM**. Dies stoppt das Blinken von .
- Wählen Sie mit den **12** Zifferntasten, **13** [-] und [+] oder dem **11** Rad die Nummer des Rhythmus, den Sie wiedergeben möchten.

Benutzen der Begleitautomatik

Eine automatische Begleitung spielen

- Führen Sie das Vorgehen von „Wählen eines Rhythmus“ (Seite DE-43) zum Wählen des zu spielenden Rhythmus aus.
- Drücken Sie **22 ACCOMP** und vergewissern Sie sich, dass der [ACCOMP]-Indikator angezeigt ist.

ACCOMP

Angezeigt

- Näheres zu diesem Indikator finden Sie unter „Begleitautomatik-Parts und der ACCOMP-Indikator“ (Seite DE-45).

- Drücken Sie **19 ENDING/SYNCHRO START**.
 - Dies schaltet auf Synchrostart-Bereitschaft (Seite DE-48).



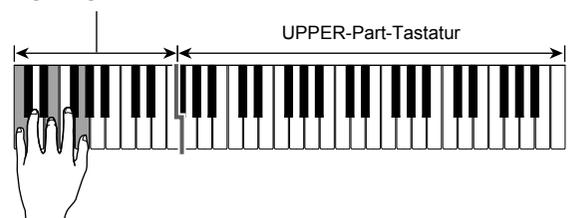
Blinken

- Spiele Sie auf der Begleitungstastatur den gewünschten Akkord.

Mit dem Spielen des Akkords startet automatisch die Begleitautomatik.

Beispiel: Einen C-Akkord spielen (C-E-G).

Begleitungstastatur



5. Ändern Sie mit den Tasten **TEMPO** [V] und [^] das eingestellte Tempo.



- Sie können vor dem Starten der Begleitautomatik auch das Tempo einstellen.
- Näheres zur Tempo-Einstellung finden Sie unter „Wiedergabegeschwindigkeit (Tempo) der Begleitautomatik ändern“ (Seite DE-46).

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

- Sie können Akkorde auch mit „CASIO CHORD“ oder einem anderen Modus mit vereinfachten Fingersätzen spielen. Siehe „Einen Akkord-Eingabemodus wählen“ (Seite DE-50).
- Sie können die Begleitung mit den Tasten **VARIATION/FILL-IN 1** bis **VARIATION/FILL-IN 4** ändern. Siehe „Erstellen eines Songs mit automatischer Begleitung (Begleitungsmuster)“ (Seite DE-47).

7. Zum Stoppen der automatischen Begleitung drücken Sie bitte **START/STOP**.

- Wenn Sie **ENDING/SYNCHRO START** statt **START/STOP** drücken, wird vor dem Stoppen der automatischen Begleitung ein Ending-Muster gespielt. Siehe „Erstellen eines Songs mit automatischer Begleitung (Begleitungsmuster)“ (Seite DE-47).

HINWEIS

- Beim obigen Vorgehen schlagen Sie die von der Begleitautomatik zu spielenden Akkorde an. Sie können auch Musik-Presets verwenden, um ohne Eingeben von Akkorden eine automatische Begleitung mit einer auf dem gewünschten Genre basierenden Akkordfolge zu spielen. Näheres siehe „Verwenden von Musik-Presets“ (Seite DE-53).

Begleitautomatik-Parts und der ACCOMP-Indikator

Die Begleitautomatik des Digital-Keyboards spielt bis zu acht Parts (Drums, Perkussion, Bass, Akkorde 1 bis 5) gleichzeitig. Der [ACCOMP]-Indikator zeigt an, ob nur Perkussionsparts (Drums, Perkussion) oder sämtliche Begleitungsparts ertönen. Mit jedem Drücken von **ACCOMP** wechselt der [ACCOMP]-Indikator zwischen angezeigt und ausgeblendet.

- Wenn der [ACCOMP]-Indikator nicht angezeigt ist, ertönt nur der Rhythmus (Drum und Perkussion) des Begleitungsmusters.
- Wenn der [ACCOMP]-Indikator angezeigt ist, ertönen Bass, Akkorde und andere Parts entsprechend dem in der Begleitungstastatur gespielten Akkord.

HINWEIS

- Sie können mit dem Vorgehen von „Stummschalten von einzelnen Parts (Partmodus)“ (Seite DE-62) schnell und einfach mehrere Parts stumm- oder wieder einschalten.
- Sie können Lautstärke, Effektstärke und andere Einstellungen separat für jeden Part feineinstellen. Näheres siehe „Benutzen des Mixers“ (Seite DE-64).

Balance zwischen Begleitautomatik- und Tastaturlautstärke einstellen

Nehmen Sie wie unter „Funktionseinstellungen mit der **FUNCTION**-Taste vornehmen“ (Seite DE-112) beschrieben die folgende Einstellung vor: Begleitautomatik-Lautstärke (AcompVol) (Seite DE-115).

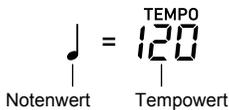
Wiedergabegeschwindigkeit (Tempo) der Begleitautomatik ändern

Zum Ändern des Tempos bestehen zwei Möglichkeiten.

- Eingeben eines Werts für die Schläge pro Minute
- Eintippen eines Takts mit der **[31] TAP TEMPO**-Taste (Tippeingabe)

Notenwert-Indikator und Tempowert

Die aktuelle Tempowert-Einstellung wird stets in der oberen rechten Displayecke angezeigt.



Der Tempowert wird stets in Kombination mit einem Notenwert angezeigt. Das obige Beispiel zeigt 120 Viertelnote-Schläge pro Minute.

Einen Tempowert einstellen

1. Ändern Sie den Notenwert wie erforderlich.
 - Siehe „Den angezeigten Notenwert ändern“ unten.
2. Ändern Sie mit den Tasten **[30] TEMPO [v]** und **[^]** das eingestellte Tempo.

Aktueller Einstellwert



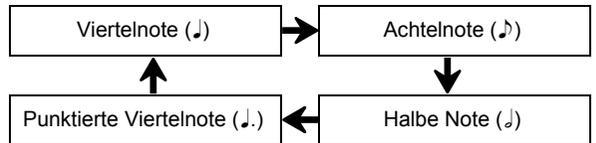
- Der zulässige Tempowert-Einstellbereich richtet sich wie in der nachstehenden Tabelle gezeigt nach dem aktuell angezeigten Notenwert.

Notenwert	Tempowert-Bereich
Viertelnote (♩)	20 bis 255
Achtelnote (♪)	40 bis 510
Halbe Note (♩)	10 bis 128
Punktierte Viertelnote (♩.)	13 bis 170

- Wenn der Notenwert eine Viertelnote ist, entspricht der Tempowert der tatsächlichen Zahl der Schläge pro Minute. Wenn der Notenwert eine Achtelnote ist, beträgt die Zahl der Schläge pro Minute das Doppelte des Tempowerts. Wenn der Notenwert eine halbe Note ist, beträgt die Zahl der Schläge die Hälfte des Tempowerts.

Den angezeigten Notenwert ändern

1. Halten Sie **[31] TAP TEMPO** gedrückt, bis der angezeigte Notenwert sich ändert.
 - Jedes Gedrückthalten von **[31] TAP TEMPO** schaltet den eingestellten Notenwert in der unten gezeigten Reihenfolge weiter.



Tempo durch Eintippen eines Takts einstellen

1. Tippen Sie durch wiederholtes Antippen von **[31] TAP TEMPO** einen möglichst stabilen Takt ein.
 - Dies stellt ein Tempo ein, das dem eingetippten Takt so nahe wie möglich entspricht.
 - Diese Methode ist hilfreich, um das ungefähre Tempo in Kombination mit einem Vorgehen wie unter „Einen Tempowert einstellen“ (Seite DE-46) einzustellen.

HINWEIS

- Ein Tempowert, der auf diese Weise eingegeben wird, steht in keinem Zusammenhang mit dem aktuell angezeigten Notenwert. Je nach dem mit der obigen Bedienung gewählten Rhythmus wird ein Tempowert von einer Viertel- oder Achtelnote eingegeben.

Die Rhythmus-Wiedergabe mit der **[31] TAP TEMPO**-Taste starten

Sie können einstellen, dass die Rhythmus-Wiedergabe automatisch startet, wenn Sie mit dem Vorgehen von „Tempo durch Eintippen eines Takts einstellen“ ein Tempo eingeben. Führen Sie dazu den Vorgang von „Funktionseinstellungen mit der **[10] FUNCTION**-Taste vornehmen“ (Seite DE-112) aus und aktivieren Sie die folgende Einstellung: Weitere (Other) → Tipp-Rhythmusstart (Tap Rhy) (Seite DE-117).

Erstellen eines Songs mit automatischer Begleitung (Begleitungsmuster)

Generell startet der Ablauf eines Musikstücks mit einem Intro, wechselt auf mit Zwischenspielen und anderen Änderungen durchsetzte Strophen und kehrt zum Hauptthema zurück, um dann zum Ending fortzuschreiten. Die Begleitautomatik des Digital-Keyboards bietet eine Auswahl an Begleitungsmustern, die auf den Ablauf einer musikalischen Komposition abgestimmt sind.

Begleitungsmuster

Dieser Abschnitt beschreibt die verschiedenen Typen der Begleitungsmuster der Begleitautomatik.

■ Variationen (vier Typen)

Dies ist ein Begleitungsmuster, das in der Strophe oder im Chorus eines Stücks verwendet werden kann. Eine Variation kann sich über einen bis zu mehrere Takte wiederholen.

Eine Variation spielen

Drücken Sie eine der **VARIATION/FILL-IN**-Tasten (**15** bis **18**). Dies spielt das Begleitungsmuster der Variation, die der gedrückten Taste zugeordnet ist.



Bei Wiedergabe von Variation 2 angezeigter Indikator

HINWEIS

- Drücken von **20 START/STOP** spielt das Muster von Variation 1.

■ Fill-Ins (vier Typen)

Diese Begleitungsmuster dienen zum Einfügen kurzer, einen oder zwei Takte langer Fill-Ins in ein Musikstück. Wenn eine Fill-In-Taste gedrückt wird, startet das Fill-In sofort oder beim ersten Schlag nach einem oder zwei Takten und kehrt dann zum Begleitungsmuster der ursprünglichen Variation zurück.

Ein Fill-In spielen

Drücken Sie während der Wiedergabe von Variation 1 **15 VARIATION/FILL-IN 1**. Falls eine andere Variation (2, 3, 4) läuft, drücken Sie die dazu entsprechende Taste (**16**, **17**, **18**).



Bei Wiedergabe von Fill-In 1 angezeigter Indikator

■ Intro (ein Typ)

Dies ist ein Begleitungsmuster, das am Anfang eines Stücks verwendet werden kann. Nach einem einleitenden Begleitungsmuster, das mehrere Takte umfasst, wechselt die Begleitung zu Variation 1 über.

Ein Intro spielen

Drücken Sie **14 INTRO**.

Die nach dem Intro gespielte Variation ändern

Drücken Sie bei laufendem Intro die Taste für die Variation (**16 VARIATION/FILL-IN 2**, **17 VARIATION/FILL-IN 3**, **18 VARIATION/FILL-IN 4**), die Sie nach Ende des Intros hören möchten.



Während der Intro-Wiedergabe angezeigter Indikator

■ Ending (ein Typ)

Dies ist ein Begleitungsmuster, das am Ende eines Stücks verwendet werden kann. Nach der Wiedergabe eines mehrere Takte langen Endings endet die automatische Begleitung.

Ein Ending spielen

Drücken Sie bei laufender automatischer Begleitung **19 ENDING/SYNCHRO START**.



Während der Ending-Wiedergabe angezeigter Indikator

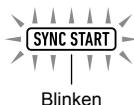
Starten und Stoppen der Begleitautomatik über die Begleitungstastatur (Synchrostart, Synchrostop)

Sie können einstellen, dass die automatische Begleitung einsetzt, sobald Sie einen Akkord auf der Begleitungstastatur spielen (Synchrostart), und wieder stoppt, sobald Sie alle Tasten der Begleitungstastatur freigeben (Synchrostop).

Begleitautomatik-Wiedergabe mit Synchrostart starten

1. Drücken Sie **[F9] ENDING/SYNCHRO START**.

Dies schaltet auf Synchrostart-Bereitschaft und die Indikatoren [SYNC START] und **[V] [1]** blinken.



- Wenn Sie mit einem Intro starten möchten, drücken Sie hier **[F4] INTRO**. Dies lässt den **[1]**-Indikator blinken.
- Wenn Sie mit einer bestimmten Variation starten möchten, drücken Sie bitte die Taste für die zum Starten gewünschte Variation (**[F6] VARIATION/FILL-IN 2**, **[F7] VARIATION/FILL-IN 3**, **[F8] VARIATION/FILL-IN 4**). Der **[V]**-Indikator und ein der gedrückten Taste entsprechender Nummernindikator (1 bis 4) blinken im Display.

2. Spielen Sie auf der Begleitungstastatur den gewünschten Akkord.

Dies startet die automatische Begleitung.

HINWEIS

- Zum Beenden der Synchrostart-Bereitschaft drücken Sie bitte **[F9] ENDING/SYNCHRO START**.

Begleitautomatik-Wiedergabe mit Synchrostop beenden

1. Drücken Sie **[F2] SYNCHRO STOP**.

Dies schaltet die Begleitautomatik auf Synchrostop-Bereitschaft.



2. Geben Sie bei laufender Begleitautomatik an dem Punkt, an dem diese gestoppt werden soll, alle Tasten der Begleitungstastatur frei.

Dies stoppt die automatische Begleitung.

- Das Digital-Keyboard wechselt jetzt automatisch in Synchrostart-Bereitschaft.

HINWEIS

- Zum Beenden der Synchrostop-Bereitschaft drücken Sie bitte **[F2] SYNCHRO STOP**.

Ändern der Begleitungstastatur-Einstellungen

Akkord-Eingabemodus wählen

Sie können zwischen den folgenden sechs Modi zum Eingeben von Akkorden wählen.

- CASIO CHORD
- FINGERED 1
- FINGERED 2
- FINGERED ON BASS
- FINGERED ASSIST
- FULL RANGE CHORD

Näheres siehe „Einen Akkord-Eingabemodus wählen“ (Seite DE-50).

■ CASIO CHORD

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

Akkordtyp

Dur-Akkorde

Auf Anschlagen einer einzelnen Taste im Begleitungsbereich des CASIO CHORD-Modus wird der Dur-Akkord gespielt, der über der betreffenden Taste angegeben ist. Alle Tasten des Begleitungsbereichs, die mit dem gleichen Akkordnamen bezeichnet sind, spielen exakt denselben Akkord.

Beispiel: C (C-Dur)



Moll-Akkorde

Drücken Sie zum Spielen eines Moll-Akkords im Begleitungsbereich die Taste für den entsprechenden Dur-Akkord, wobei Sie gleichzeitig aber eine weitere Taste im rechts davon gelegenen Begleitungsbereich drücken.

Beispiel: Cm (C-Moll)



Septakkorde

Zum Spielen eines Septakkords drücken Sie im Begleitungsbereich die Taste für den entsprechenden Dur-Akkord, wobei Sie gleichzeitig aber auch zwei andere Tasten im rechts davon gelegenen Begleitungsbereich drücken.

Beispiel: C7 (C-Septakkord)



Moll-Septakkorde

Zum Spielen eines Moll-Septakkords drücken Sie im Begleitungstastaturbereich die Taste für den entsprechenden Dur-Akkord, wobei Sie gleichzeitig aber auch drei andere Tasten im rechts davon gelegenen Begleitungsbereich drücken.

Beispiel: Cm7 (C-Moll-Septakkord)



■ HINWEIS

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

■ FINGERED

Bei diesen Eingabemodi spielen Sie Akkorde im Begleitungsbereich der Tastatur mit den normalen Akkord-Fingersätzen. Manche Akkordformen sind verkürzt und können mit nur einem oder zwei Fingern gespielt werden. Näheres zu den unterstützten Akkorden und deren Fingersätzen auf der Tastatur finden Sie auf Seite A-2.

● FINGERED 1

Schlagen Sie die Noten des Akkords auf der Tastatur an.

● FINGERED 2

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

● FINGERED ON BASS

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

● FINGERED ASSIST

Ergibt einen Effekt, der sich von FINGERED 1 unterscheidet, wenn zwei oder drei Tasten gedrückt werden. Drücken eines Grundtons und einer beliebigen links vom Grundton liegenden weißen Taste erzeugt einen Septakkord, während eine schwarze Taste einen Moll-Akkord ergibt. Gemeinsames Drücken einer weißen und schwarzen Taste spielt einen Moll-Septakkord.

Zusätzlich zu FINGERED 1 können Sie zum Spielen der unten beschriebenen drei Akkordtypen auch die nachstehenden Methoden verwenden.

Akkordtyp

Moll-Akkorde

Drücken Sie zum Spielen eines Septakkords die Begleitungstastaturtaste, die den Dur-Akkord anweist, wobei Sie links von der Dur-Akkord-Taste die dieser am nächsten liegende schwarze Taste hinzufügen.

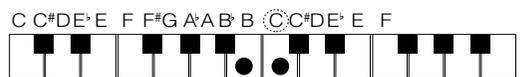
Beispiel: Cm (C-Moll)



Septakkorde

Drücken Sie zum Spielen eines Septakkords die Begleitungstastaturtaste für den Dur-Akkord, wobei Sie links von der Dur-Akkord-Taste die dieser am nächsten liegende weiße Taste hinzufügen.

Beispiel: C7 (C-Septakkord)



Moll-Septakkorde

Drücken Sie zum Spielen eines Moll-Septakkords die Begleitungstastaturtaste, die den Dur-Akkord bezeichnet, wobei Sie links von der Dur-Akkord-Taste die dieser am nächsten liegenden weiße und schwarze Taste hinzufügen.

Beispiel: Cm7 (C-Moll-Septakkord)



■ FULL RANGE CHORD

In diesem Modus können Sie den gesamten Bereich der Tastatur zum Spielen von Akkorden und Melodie verwenden. Näheres zu den unterstützten Akkorden finden Sie auf Seite A-2.

Einen Akkord-Eingabemodus wählen

1. Drücken Sie **[F10] FUNCTION**.
2. Drücken Sie die Zifferntasten **[1] (↙)** und **[3] (↘) [F12]** zum Anzeigen von „ChordMod“.
3. Ändern Sie mit **[F8] [-]** und **[+]** oder dem **[F1] Rad** den Einstellwert.
 - Die nachstehende Tabelle zeigt die Zuordnung der Einstellwerte zu den Akkord-Eingabemodi.

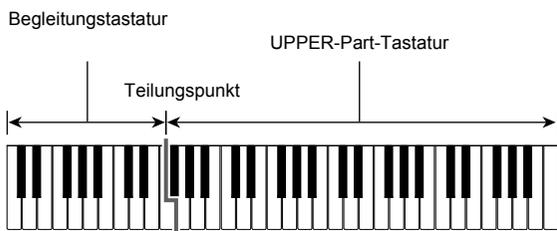
Einstellwert	Akkord-Eingabemodi	Display
1	CASIO CHORD	CASIO Cd
2	FINGERED 1	Fingerd1
3	FINGERED 2	Fingerd2
4	FINGERED ON BASS	FgOnBass
5	FINGERED ASSIST	FgAssist
6	FULL RANGE CHORD	FulRange

- Die nachstehende Illustration zeigt die Bereiche der Begleitgestaturen für die einzelnen Akkord-Eingabemodi. Der in der Illustration gezeigte Teilungspunkt (Seite DE-20) ist der Teilungspunkt der Anfangsvorgabe.

■ FULL RANGE CHORD



■ Nicht FULL RANGE CHORD



4. Wenn die Einstellung wunschgemäß erfolgt ist, halten Sie bitte zum Schließen der Einstellanzeige die Zifferntaste **[4] (EXIT) [F12]** gedrückt.

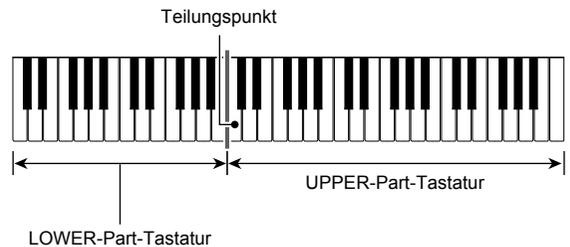
Einstellung des Begleitgestatur-Bereichs

Eingeben eines Teilungspunkts (Seite DE-20) legt die LOWER-Part-Tastatur und die Begleitgestatur in denselben Bereich. Sie können für diese beiden Tastaturen aber auch unterschiedliche Bereiche festlegen. Sie können auch einstellen, dass die LOWER-Part-Klangfarbe in dem Bereich, in dem sich LOWER-Part-Tastatur und Begleitgestatur überschneiden, nicht ertönt. Näheres siehe „Fortgeschrittene Einstellungen für Tastaturteilung“ (Seite DE-50).

Fortgeschrittene Einstellungen für Tastaturteilung

Die Tastatur des Digital-Keyboards kann in drei Bereiche aufgeteilt werden: eine UPPER-Part-Tastatur, eine LOWER-Part-Tastatur und eine Begleitgestatur.

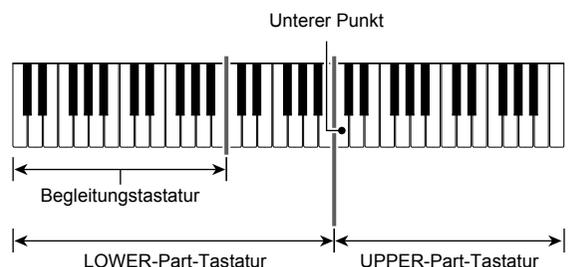
Sie können wie unten in der Illustration gezeigt einen Teilungspunkt (Seite DE-20) einstellen.



Sie können einen unteren Punkt und einen Akkordpunkt einstellen, um unterschiedlich große Bereiche als LOWER-Part-Tastatur und Begleitgestatur zu verwenden.

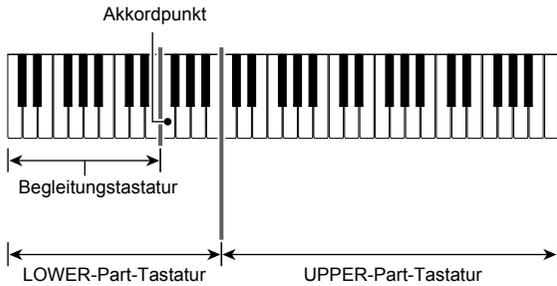
● Unterer Punkt

Durch Einstellen der Untergrenze der UPPER-Part-Tastatur ergibt sich eine Konfiguration wie die unten gezeigte. Der Umfang der Begleitgestatur wird in diesem Falle nicht beeinflusst.



● **Akkordpunkt**

Die nachstehende Illustration zeigt eine Tastatur mit eingestelltem Akkordpunkt. Der Umfang der LOWER-Part-Tastatur wird in diesem Falle nicht beeinflusst.



HINWEIS

- Wenn der Akkordeingabe-Prioritätsmodus (Seite DE-52) eingeschaltet ist, bleibt der Ton des LOWER-Parts in dem Bereich stumm, in dem sich die LOWER-Part-Tastatur und die Begleitungstastatur überschneiden.

Unteren Punkt einstellen

1. Halten Sie **65 SPLIT** gedrückt, bis „Split Pt“ angezeigt wird.
2. Drücken Sie die Zifferntasten [1] (∟) und [3] (∟) **12** zum Anzeigen von „Lower Pt“.
3. Stellen Sie mit **13 [-]** und **[+] 11** Rad den Namen der Note des unteren Punkts ein (Untergrenze der UPPER-Part-Tastatur).

Notennummer des unteren Punkts Notenname des unteren Punkts



- Sie können den unteren Punkt auch einstellen, indem Sie **65 SPLIT** gedrückt halten und dabei die Taste drücken, auf der der untere Punkt liegen soll.

WICHTIG!

- Es ist nicht möglich, einen unteren Punkt einzustellen, der unter dem (links vom) Akkordpunkt liegt. Wenn Sie dies versuchen, wird der Akkordpunkt automatisch auf dieselbe Taste gelegt wie der untere Punkt.
4. Wenn die Einstellung wunschgemäß erfolgt ist, halten Sie bitte zum Schließen der Einstellanzeige die Zifferntaste [4] (EXIT) **12** gedrückt.

Akkordpunkt einstellen

1. Halten Sie **65 SPLIT** gedrückt, bis „Split Pt“ angezeigt wird.
2. Drücken Sie die Zifferntasten [1] (∟) und [3] (∟) **12** zum Anzeigen von „Chord Pt“.
3. Stellen Sie mit **13 [-]** und **[+] 11** oder mit dem **11** Rad den Notennamen des Akkordpunkts ein (Seite DE-51).

Notennummer des Akkordpunkts Notenname des Akkordpunkts



- Sie können den Akkordpunkt auch einstellen, indem Sie **65 SPLIT** gedrückt halten und dabei die Taste drücken, auf der der Akkordpunkt liegen soll.

WICHTIG!

- Es ist nicht möglich, einen Akkordpunkt einzustellen, der über dem (rechts vom) unteren Punkt liegt. Wenn Sie dies versuchen, wird der untere Punkt automatisch auf dieselbe Taste gelegt wie der Akkordpunkt.
4. Wenn die Einstellung wunschgemäß erfolgt ist, halten Sie bitte zum Schließen der Einstellanzeige die Zifferntaste [4] (EXIT) **12** gedrückt.

Akkordeingabe-Prioritätsmodus ein- oder ausschalten

1. Halten Sie **[35] SPLIT** gedrückt, bis „Split Pt“ angezeigt wird.
2. Drücken Sie die Zifferntasten **[1] (∟)** und **[3] (∟)** **[12]** zum Anzeigen von „CdPrior“.
3. Verwenden Sie **[13] [-]** und **[+]** zum Umschalten des Akkordeingabe-Prioritätsmodus zwischen ein und aus.
 - Wenn der Akkordeingabe-Prioritätsmodus eingeschaltet ist, bleibt der Ton des LOWER-Parts in dem Bereich stumm, in dem sich die LOWER-Part-Tastatur und die Begleitungstastatur überschneiden.
4. Wenn die Einstellung wunschgemäß erfolgt ist, halten Sie bitte zum Schließen der Einstellanzeige die Zifferntaste **[4] (EXIT) [12]** gedrückt.

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

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

1. Halten Sie **[6] RHYTHM** gedrückt, bis der Name der Klangfarbe angezeigt wird.

Dies wendet automatisch die One-Touch-Preset-Einstellungen mit dem aktuell gewählten Rhythmusmuster an.
2. Spielen Sie einen Akkord auf der Tastatur.

Dies startet unmittelbar die automatische Begleitung.

Hinzufügen einer Harmonie zu Melodienoten (Automatische Harmonisierung)

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

- Die Steuerung von Harmonieautomatik und Arpeggiator erfolgt mit derselben Taste (Seite DE-27). Dadurch kann der Arpeggiator nicht verwendet werden, wenn die Harmonieautomatik in Betrieb ist.

Die Harmonieautomatik einschalten

1. Drücken Sie **[34] AUTO HARMONIZE/ARPEGGIATOR** und vergewissern Sie sich, dass der **[AUTO HARMONIZE]**-Indikator angezeigt ist.

AUTO HARMONIZE

Angezeigt

- Wenn Sie in der Begleitungstastatur einen Akkord anschlagen, während Sie auf der UPPER-Part-Tastatur die Melodie spielen, werden automatisch Akkorde zur gespielten Melodie ergänzt.

2. Zum Ausschalten der Harmonieautomatik drücken Sie bitte **[34] AUTO HARMONIZE/ARPEGGIATOR**.

Dies lässt den **[AUTO HARMONIZE]**-Indikator verschwinden.

! WICHTIG!

- Falls der **[ARPEGGIATOR]**-Indikator anstelle von **[AUTO HARMONIZE]** in Schritt 1 des obigen Vorgangs angezeigt wird, muss die der Taste zugewiesene Funktion geändert werden.

Wählen Sie wie unter „Funktionseinstellungen mit der **[10] FUNCTION**-Taste vornehmen“ (Seite DE-112) beschrieben „1 A.Har.“ für die folgende Einstellung: Harmonieautomatik/Arpeggiator (AHar/Arp) → HARMONIEAUTOMATIK/ARPEGGIATOR-Tastenzuweisung (BtnAsign) (Seite DE-114).

Den Typ der Harmonieautomatik wählen

1. Führen Sie den Vorgang von „Die Harmonieautomatik einschalten“ aus und überzeugen Sie sich, dass der **[AUTO HARMONIZE]**-Indikator angezeigt ist.

2. Halten Sie **[34] AUTO HARMONIZE/ARPEGGIATOR** gedrückt, bis der **[FUNCTION]-Indikator im Display blinkt**.

Dies zeigt Nummer und Namen der aktuell gewählten Harmonieautomatik an.

3. Ändern Sie mit **[13] [-]** und **[+]** oder dem **[1] Rad** den Harmonieautomatik-Typ.

- Näheres zu den Typen finden Sie unter „Liste der Harmonieautomatik-Typen“ (Seite DE-53).

4. Wenn die Einstellung wunschgemäß erfolgt ist, halten Sie bitte zum Schließen der Einstellanzeige die Zifferntaste **[4] (EXIT) [12]** gedrückt.

■ Liste der Harmonieautomatik-Typen

Typnummer	Typname	Beschreibung
01	Duet 1	Ergänzt eine enge (2 bis 4 Tonstufen entfernte) 1-Noten-Harmonie unter der Melodienote.
02	Duet 2	Ergänzt eine offene (4 bis 6 Tonstufen entfernte) 1-Noten-Harmonie unter der Melodienote.
03	Country	Fügt eine Harmonie im Country-Stil an.
04	Octave	Ergänzt die Note aus der nächstniedrigeren Oktave.
05	5th	Ergänzt eine fünf Tonstufen entfernte Note.
06	3-Way Open	Ergänzt eine offene 2-Noten-Harmonie für insgesamt drei Noten.
07	3-Way Close	Ergänzt eine enge 2-Noten-Harmonie für insgesamt drei Noten.
08	Strings	Ergänzt eine für Streicher optimale Harmonie.
09	4-Way Open	Ergänzt eine offene 3-Noten-Harmonie für insgesamt vier Noten.
10	4-Way Close	Ergänzt eine enge 3-Noten-Harmonie für insgesamt vier Noten.
11	Block	Ergänzt Blockakkordnoten.
12	Big Band	Ergänzt eine Harmonie im Big-Band-Stil.

Verwenden von Musik-Presets

Die Musik-Presets sind eine Sammlung von Setups mit Akkordfolge-Daten. Sie können per Tastendruck eines von 310 Presets aufrufen, die Klangfarben-, Rhythmus- und andere Einstellungen sowie Begleitautomatik-Akkordfolgen enthalten, die auf bestimmte Musikgenres und Melodien abgestimmt sind.

Näheres zu den Musik-Preset-Kategorien und -Typen finden Sie im separaten „Anhang“.

Musik-Preset beim Spielen einsetzen

1. Drücken Sie **[6] RHYTHM**.

2. Halten Sie **[22] ACCOMP** gedrückt, bis der **[ACCOMP]-Indikator zu blinken beginnt**.

Musik-Preset-Nummer

Musik-Preset-Name



- Der blinkende **[ACCOMP]**-Indikator zeigt an, dass das Digital-Keyboard im Musik-Preset-Modus ist.

3. Wählen Sie mit den **[12] Zifferntasten**, **[13] [-]** und **[+]** oder dem **[1] Rad** eine Musik-Preset-Nummer.

Dies ändert den angezeigten Musik-Preset-Namen. Gleichzeitig werden Einstellungen für Klangfarbe, Rhythmus, Akkordfolge und andere auf das Genre oder die Melodie des angezeigten Namens abgestimmte Daten abgerufen.

- Näheres zum Eingeben einer Nummer siehe „Numerische Eingabe“ (Seite DE-14).
- Die Musik-Presets sind in neun Kategorien unterteilt. Das gewünschte Musik-Preset lässt sich leichter finden, wenn Sie zur Tanz-Kategorie, Klassik-Kategorie usw. gehen. Näheres siehe „**[4] CATEGORY**-Taste“ (Seite DE-15).

4. Drücken Sie **[20] START/STOP** oder **[14] INTRO**.

Dies startet die Begleitautomatik-Wiedergabe im Einklang mit der Akkordfolge des Presets.

5. Spielen Sie auf der Tastatur zur automatischen Begleitung mit.

6. Zum Stoppen der automatischen Begleitung drücken Sie bitte **[20] START/STOP** oder **[19] ENDING/SYNCHRO START**.

7. Zum Beenden des Musik-Preset-Modus drücken Sie bitte **[22] ACCOMP**.

- Dabei bleiben die vom Musik-Preset-Modus vorgenommenen Klang- und Rhythmus-Einstellungen weiter wirksam.

HINWEIS

- Bei bestimmten Presets beginnt mit dem Wählen einer Nummer in Schritt 3 der [SYNC START]-Indikator zu blinken, was anzeigt, dass das Digital-Keyboard in Synchrostart-Bereitschaft ist (Seite DE-48). In diesem Falle kann die Begleitautomatik durch Spielen auf der Tastatur anstelle des Drückens von **[20] START/STOP** gestartet werden. Für Näheres über die in Synchrostart-Bereitschaft mögliche Bedienung siehe Schritt 1 unter „Begleitautomatik-Wiedergabe mit Synchrostart starten“ (Seite DE-48).
- Während eines Vortrags mit einem Musik-Preset ist Begleitungsmuster-Bedienung (Seite DE-47) möglich.
- Die nachstehenden Vorgänge sind beim Spielen mit einem Musik-Preset nicht möglich.
 - Ändern der Rhythmus-Einstellung (Seite DE-43)
 - Synchrostopp (Seite DE-48)
 - One-Touch-Preset (Seite DE-52)
 - Registrierung (Seite DE-67)

Tonhöhe einer Akkordfolge ändern

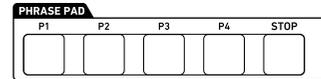
Nehmen Sie wie unter „Funktionseinstellungen mit der **[10] FUNCTION**-Taste vornehmen“ (Seite DE-112) beschrieben die folgende Einstellung vor: Weitere (Other) → Musik-Preset-Tonhöhe wechseln (MP Key) (Seite DE-117).

Durch Musik-Preset geänderte Einstellungen

Mit jedem Wählen eines Musik-Presets ändern sich automatisch die nachstehenden Einstellungen. Die geänderten Einstellungen werden auch nach dem Verlassen des Musik-Preset-Modus beibehalten.

- Tempo
- Mischklang (ein/aus)
- Tastaturteilung (ein/aus)
- **[34] AUTO HARMONIZE/ARPEGGIATOR**-Tastenbelegung
- Harmonieautomatik (ein/aus, Typ)
- Arpeggiator-Einstellung (ein/aus, Typ)
- Arpeggiator halten (ein/aus)
- Klangnummer (Parts UPPER 1, LOWER 1, UPPER 2, LOWER 2)
- Oktavverschiebung (Parts UPPER 1, LOWER 1, UPPER 2, LOWER 2)
- Hall, Chorus, Verzögerung (ein/aus, Typ)

Benutzen der Phrasenpads



Sie können kurze Phrasen aufnehmen und auf die vier Phrasenpads legen. Durch Drücken eines Pads wird die darauf aufgenommene Phrase geloopt abgespielt. Sie können Phrasen sowohl separat abspielen als auch mehrere Phrasen gleichzeitig wiedergeben.

In den Erläuterungen dieses Abschnitts sind die den Phrasenpads zugewiesenen Phrasen als Phrase 1 bis Phrase 4 bezeichnet.

■ Phrasensatz und Phrasenspeicherorte

Eine den vier Phrasenpads zugeordnete Gruppe von vier Phrasen wird als „Phrasensatz“ bezeichnet. Insgesamt sind 25 Phrasensätze (von 1 bis 25 nummeriert) vorhanden, was bedeutet, dass bis zu 100 Phrasen (25 Phrasensätze mit jeweils 4 Phrasen) als Anwenderphrasen gespeichert werden können.

Beim Aufnehmen einer Phrase können Sie mit einer Phrasensatz-Nummer (1 bis 25) und einer Phrasennummer von 1 bis 4 den Speicherplatz anweisen.

Verschieben in einen anderen Phrasensatz

Mit dem nachstehenden Vorgang kann eine aktuell einem Phrasenpad zugewiesene Phrase in einen anderen Phrasensatz verschoben werden.

Den Phrasensatz ändern

1. Drücken Sie **[10] FUNCTION**.
2. Drücken Sie die Zifferntasten **[1] (∟)** und **[3] (∟)** **[12]** zum Anzeigen von „Phr Pad“ und drücken Sie dann **[6] (ENTER)**.
Dies zeigt „Phr Set“ an. Sie können jetzt eine Phrasensatz-Nummer wählen.
3. Wählen Sie mit **[13] [-]** und **[+]** oder dem **[1] Rad** eine Phrasensatz-Nummer.
4. Wenn die Einstellung wunschgemäß erfolgt ist, halten Sie bitte zum Schließen der Einstellanzeige die Zifferntaste **[4] (EXIT) [12]** gedrückt.

Starten und Stoppen der Phrasenwiedergabe

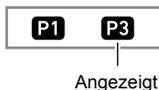
Vor dem Abspielen einer Phrase müssen Sie zuerst zu dem Phrasensatz wechseln, in dem sich die Phrase befindet, wenn diese nicht bereits den Phrasenpads zugeordnet ist. Näheres siehe „Verschieben in einen anderen Phrasensatz“ (Seite DE-54).

Phrasenwiedergabe starten und stoppen

1. Drücken Sie eines der Phrasenpads. Drücken Sie zum Beispiel **23 PHRASE PAD [P1]**. Dies startet die Wiedergabe von Phrase 1 und zeigt den [P1]-Indikator an.



2. Drücken Sie ein anderes Phrasenpad. Drücken Sie zum Beispiel **23 PHRASE PAD [P3]**. Dies startet die Wiedergabe von Phrase 3 und spielt Phrase 1 und Phrase 3 gleichzeitig. Zusätzlich zum [P1]-Indikator erscheint auch der [P3]-Indikator.



3. Zum Stoppen der Wiedergabe von nur einer dieser Phrasen halten Sie bitte **27 STOP** gedrückt und drücken Sie das **26 PHRASE PAD**, dem die zu stoppende Phrase zugeordnet ist. Zum Beispiel stoppt Gedrückthalten von **27 STOP** und Drücken von **26 PHRASE PAD [P1]** die Wiedergabe von Phrase 1 und lässt Phrase 3 weiter abspielen. Der [P1]-Indikator verschwindet jetzt.



4. Zum Stoppen der Phrasenwiedergabe beim Abspielen einer einzelnen Phrase drücken Sie bitte **27 STOP**.
 - Sie können die Phrasenwiedergabe auch stoppen, indem Sie die gleiche Bedienung wie in Schritt 3 ausführen.

HINWEIS

- Drücken des Pads einer gerade laufenden Phrase startet die Phrase neu ab Anfang.

Wiedergabe aller Phrasen stoppen

1. Zum Stoppen der gleichzeitigen Wiedergabe mit mehreren Phrasen drücken Sie bitte **27 STOP**.

Phrasenwiedergabe mit Begleitautomatik synchronisieren

HINWEIS

- Das nachstehende Vorgehen startet Phrasenwiedergabe und gleichzeitig die Begleitautomatik entsprechend der in Schritt 2 vorgenommenen Bedienung (Drücken von **20 START/STOP** oder **14 INTRO** etc.).

1. Halten Sie **19 ENDING/SYNCHRO START** gedrückt und drücken Sie dabei das Phrasenpad (zum Beispiel **23 PHRASE PAD [P1]**), dessen Phrase Sie zusammen mit der Begleitautomatik starten wollen.



- Wenn gleichzeitige Wiedergabe von mehreren Phrasen gestartet werden soll, wiederholen Sie bitte die obige Bedienung auch für die anderen Phrasen.
- Zum Beenden der simultanen Phrasen- und Begleitautomatik-Startbereitschaft halten Sie bitte **19 ENDING/SYNCHRO START** gedrückt und drücken Sie dabei das abzuwählende Phrasenpad.

2. Drücken Sie **20 START/STOP** zum Starten der Begleitautomatik. Dies startet simultan die Begleitautomatik und die Phrasenwiedergabe.

Konfigurieren von Phrasenwiedergabe-Setups

Phrasenwiedergabe-Setups steuern, wie die einem Phrasenpad (1 bis 4) zugewiesene Phrase abgespielt wird, wenn Sie das Pad drücken. Die hier zusammengestellten Setups werden auf das betreffende Pad abgespeichert.

Ein Phrasenwiedergabe-Setup konfigurieren

- 1. Weisen Sie das Phrasenpad an, dessen Wiedergabe-Setup Sie konfigurieren wollen.**
 - (1) Drücken Sie **F10 FUNCTION** und vergewissern Sie sich, dass der [FUNCTION]-Indikator angezeigt ist.
 - (2) Drücken Sie die Zifferntasten [1] (↙) und [3] (↘) **F12** zum Anzeigen von „Phr Pad“ und drücken Sie dann [6] (ENTER). Dies zeigt „Phr Set“ an.
 - (3) Stellen Sie mit den Tasten [1] (↙) und [3] (↘) das Phrasenpad (Pad 1 bis Pad 4) ein, dessen Wiedergabe-Setup Sie konfigurieren wollen, und drücken Sie dann [6] (ENTER).
- 2. Wählen Sie mit den Tasten [1] (↙) und [3] (↘) den Punkt, dessen Einstellung Sie ändern möchten.**
 - Näheres zu den Einstellpunkten siehe nachstehend unter „Phrasenwiedergabe-Einstellpunkte“.
- 3. Ändern Sie mit **F13 [-]** und **[+]** oder dem **F11** Rad die Einstellung.**
 - Wiederholen Sie die obigen Schritte 2 und 3 für jeden Punkt, dessen Einstellung Sie ändern möchten.
- 4. Wenn das Setup wunschgemäß konfiguriert ist, halten Sie bitte die Zifferntaste [4] (EXIT) **F12** gedrückt, um die Einstellanzeige zu schließen.**

Phrasenwiedergabe-Einstellpunkte

Einstellpunkt (Display)	Beschreibung	Einstellungen
Geloopte Wiedergabe (Loop)	Legt fest, ob die Wiedergabe geloopt werden soll. Off: Spielt die Phrase bis Ende ab und stoppt dann. On: Loopt die Phrase.	On, Off
Key-Shift (KeyShift)	Ändert die Wiedergabe-Tonhöhe in Halbtonschritten. Ein niedriger Einstellwert senkt die Tonhöhe der Wiedergabe ab und ein höherer Wert hebt sie an.	-24 bis 24
Timing-Sync (TimingSy)	Legt fest, ob beim Drücken eines Phrasenpads das Timing und die Geschwindigkeit mit einer vorher laufenden automatischen Begleitung, Phrase oder einem mit dem MIDI-Recorder aufgenommenen Song synchronisiert werden sollen. Off: Keine Synchronisierung. Beat: Erzwingt die Korrektur von Abweichungen in Schlageinheiten. Measure: Erzwingt die Korrektur von Abweichungen in Takteinheiten.	Off, Beat, Measure
Akkord-Sync (ChordSyn)	Aktivieren dieser Funktion passt die Tonhöhe der Phrase entsprechend den Akkorden einer laufenden automatischen Begleitung an. Wichtig! Bitte beachten Sie, dass Akkord-Sync nur auf Phrasen angewendet werden kann, die in C-Dur aufgenommen sind. Spielen und speichern Sie die Phrase in C-Dur und weisen Sie sie dem betreffenden Pad zu. Schalten Sie dann Akkord-Sync für das Pad ein.	On, Off
Bruchpunkt (Break Pt)	Diese Einstellung wird angewandt, wenn Akkord-Sync eingeschaltet ist. Sie legt einen Grundton von C bis B als den Punkt fest, an dem die Noten der Phrase um eine Oktave gesenkt werden.	C bis B

Aufnehmen einer Phrase

Eine Phrase wird durch Aufnahmen von Noten erzeugt, die manuell auf der Tastatur gespielt werden. Sie können bis zu 16 Takte für die Länge der aufzunehmenden Phrase einstellen und bis zu circa 1.000 Noten aufnehmen. Wie bei der Wiedergabe wird auch bei der Aufnahme zum ersten Takt zurückgeloopet, wenn das Ende der für die Phrase eingestellten Anzahl Takte erreicht ist. Sie können Noten hinzufügen, während Sie sich die Wiedergabe des zuvor aufgenommenen Inhalts anhören.

HINWEIS

- Während der Aufnahme beginnt der [RECORD]-Indikator zu blinken, wenn der Zählwert der restlichen Noten 100 oder weniger beträgt. Wenn das Notenlimit erreicht ist, stoppt die Aufnahme automatisch und der [RECORD]-Indikator verschwindet.

Eine Phrase aufnehmen

- Wählen Sie die für die Phrasenaufnahme gewünschte Klangfarbe.**
 - Siehe „Wählen einer Klangfarbe“ (Seite DE-18).
 - Beim Aufnehmen einer Phrase sind Mischklang und Tastaturteilung nicht möglich.
- Drücken Sie **[F10] FUNCTION**.**
- Drücken Sie die Zifferntasten [1] (↙) und [3] (↘) **[F12]** zum Anzeigen von „Phr Pad“ und drücken Sie dann **[6] (ENTER)**.**
Dies zeigt „Phr Set“ an.
- Wählen Sie mit **[F13] [-]** und **[+]** oder dem **[F11] Rad** die für Phrasenaufnahme zu verwendende Phrasensatz-Nummer.**

5. Drücken Sie **[F8] RECORD/STOP**.

Dies schaltet auf Aufnahmebereitschaft und der [RECORD]-Indikator blinkt. Zusätzlich blinkt auch der [P1]-Indikator.



- Die Indikatoren ([P2] bis [P4]) der Phrasenpads, die mit Phrasen belegt sind, erscheinen im Display.
- Der [P1]-Indikator blinkt auch, wenn bereits eine Phrase auf Phrasenpad P1 gespeichert ist. Sie können kontrollieren, ob auf Phrasenpad P1 eine Phrase gespeichert ist, indem Sie in Schritt 6 eine andere **[F26] PHRASE PAD**-Taste als [P1] drücken. Wenn der [P1]-Indikator angezeigt wird, ist eine Phrase gespeichert. Wird der Indikator nicht angezeigt, bedeutet dies, dass auf Phrasenpad P1 noch nichts gespeichert ist.
- Falls Sie die Mixer-Einstellungen ändern möchten, führen Sie bitte das Vorgehen von „Mixer-Einstellungen konfigurieren“ (Seite DE-64) aus. Zum Vornehmen von Mixer-Einstellungen für die aufzunehmende Phrase konfigurieren Sie bitte die Mixer-Einstellungen des betreffenden Parts (Part 6 bis Part 9) der KEYBOARD-Partgruppe. Wenn Sie zum Beispiel auf Phrasenpad 1 aufnehmen, konfigurieren Sie bitte die Mixer-Einstellungen von Part 6 (Phrasenpad 1) der KEYBOARD-Partgruppe.

6. Drücken Sie eine **[F26] PHRASE PAD**-Taste (**[P1]** bis **[P4]**) zum Eingeben der Phrasennummer des Aufnahmeziels.

- Dies lässt den Indikator des gedrückten Pads (P1 bis P4) im Display blinken.

7. Drücken Sie zum Starten der Aufnahme **[F20] PLAY/STOP** oder spielen Sie auf der Tastatur.

Durch Spielen auf der Tastatur startet die Aufnahme automatisch.

Dies zeigt den [RECORD]-Indikator an.

- Die Takte und Schläge werden in der oberen rechten Ecke des Displays gezählt. Wenn der letzte Schlag der für die bearbeitete Phrase eingestellten Länge (Anzahl Takte)* erreicht wird, startet die Zählung wieder ab 001:01.



* Näheres zum Einstellen der Anzahl Takte siehe nachstehend unter „Vornehmen von Phrasenaufnahme-Einstellungen“.

8. Orientieren Sie sich an den MEASURE- und BEAT-Werten im Display und spielen Sie wie erforderlich auf der Tastatur.

- Was Sie aufnehmen wird abgespielt, wenn das Display zu dem Takt und Schlag zurückkehrt, an dem es aufgenommen wurde. Beim Abhören der Wiedergabe können Sie zum Aufgenommenen beliebig oft weitere Overdubs hinzugeben.
- Die Wiedergabe bei laufender Aufnahme ist der Sound, der von Part 6 (Phrasenpad 1) bis Part 9 (Phrasenpad 4) der KEYBOARD-Partgruppe erzeugt wird. Wenn Sie die Mixer-Einstellungen für die Wiedergabe während der Phrasenaufnahme ändern möchten, wählen Sie den Part des Pads, auf dem aktuell aufgenommen wird, als Ziel für den Vorgang von „Mixer-Einstellungen konfigurieren“ (Seite DE-64).

9. Wenn Sie mit dem Aufnehmen fertig sind, drücken Sie bitte **[3] RECORD/STOP**.

Dies lässt den [RECORD]-Indikator verschwinden.

Vornehmen von Phrasenaufnahme-Einstellungen

Wenn Sie Phrasenaufnahme-Einstellungen ändern, sind diese auch für den nachfolgenden Aufnahmevorgang wirksam. Ändern Sie die Aufnahme-Einstellungen falls erforderlich beim Aufnehmen einer neuen Phrase.

Phrasenaufnahme-Einstellungen konfigurieren

1. Drücken Sie **[10] FUNCTION**.
2. Drücken Sie die Zifferntasten [1] (\angle) und [3] (\searrow) **[12]** zum Anzeigen von „Phr Pad“ und drücken Sie dann [6] (ENTER).
Dies zeigt „Phr Set“ an.
3. Drücken Sie **[8] RECORD/STOP**.
Dies lässt den [RECORD]-Indikator blinken.
4. Halten Sie **[3] RECORD/STOP** gedrückt, bis „Length“ angezeigt wird.
• Dies ruft den Phrasenaufnahme-Einstellmodus auf.
5. Wählen Sie mit den Tasten [1] (\angle) und [3] (\searrow) den Punkt, dessen Einstellung Sie ändern möchten.
• Näheres zu Einstellpunkten finden Sie unter „Phrasenaufnahme-Einstellpunkte“ (Seite DE-58).
6. Wenn alle Einstellungen wunschgemäß erfolgt sind, drücken Sie bitte **[3] RECORD/STOP**.
Dies lässt den [RECORD]-Indikator verschwinden.

Phrasenaufnahme-Einstellpunkte

Einstellpunkt-Name (Display)	Beschreibung	Einstellungen
Anzahl Takte (Length)	Legt die Länge (Anzahl Takte) der aufzunehmenden Phrase fest.	1 bis 16
Quantisieren (Quantize)	Stellen Sie ein, ob Sie die Noten mit dem Timing aufnehmen möchten, mit dem Sie auf der Tastatur gespielt werden, oder ob sie automatisch mit Bezug auf eine Basisnote angepasst werden sollen. Wählen einer anderen Einstellung als „Off“ zeigt einen Notenwert an (4: Viertel, d: punktierte Note, t: Triolen).	Off, 4, 8, 16, 32, 4d, 8d, 16d, 32d, 4t, 8t, 16t, 32t
Metronom (Metronom)	Legt fest, ob bei der Aufnahme das Metronom ertönen soll.	On, Off
Vorzählen (Precount)	Legt fest, ob beim Aufnehmen ein Vorzählton ausgegeben werden soll.	On, Off

Handhabung von Phrasensätzen

Mit den Vorgehen dieses Abschnitts können Sie Phrasensätze kopieren und löschen.

Einen Phrasensatz kopieren

1. Wählen Sie mit 1 bis 3 des Vorgehens von „Den Phrasensatz ändern“ (Seite DE-54) die Nummer des zu kopierenden Phrasensatzes.
2. Halten Sie **[3] RECORD/STOP** gedrückt, bis „Copy“ angezeigt wird.
3. Drücken Sie Zifferntaste [6] (ENTER) **[12]**.
Dies zeigt „Phr Set“ an und wartet auf Eingabe des Kopierziels.
4. Wählen Sie mit **[13] [-]** und **[+]** oder dem **[1] Rad** die Phrasensatz-Nummer des Kopierziels.
• Achten Sie darauf, als Kopierziel einen leeren Bereich einzustellen.
5. Drücken Sie **[6] (ENTER)**.
Dies zeigt „Sure?“ an.

6. Drücken Sie **13** [+] (YES) zum Ausführen oder **13** [-] (NO) zum Abbrechen.

- Drücken von **13** [+] (YES) zeigt die Meldung „Wait...“ (Vorgang läuft) an. Nehmen Sie keine Bedienung vor, solange diese Meldung angezeigt ist. Wenn der Vorgang abgeschlossen ist, erscheint „Complete“.

7. Zum Schließen des Vorgangs halten Sie bitte die Zifferntaste **4** (EXIT) **12** gedrückt.

Einen Phrasensatz löschen

1. Wählen Sie mit 1 bis 3 des Vorgehens von „Den Phrasensatz ändern“ (Seite DE-54) die Nummer des zu löschenden Phrasensatzes.
2. Halten Sie **8** **RECORD/STOP** gedrückt, bis „Copy“ angezeigt wird.
3. Drücken Sie die Zifferntasten **1** (∟) und **3** (∟) **12** zum Anzeigen von „Clear“ und drücken Sie dann **6** (ENTER).
Dies zeigt „Sure?“ an.
4. Drücken Sie **13** [+] (YES) zum Löschen oder **13** [-] (NO) zum Abbrechen des Löschvorgangs.
 - Drücken von **13** [+] (YES) zeigt die Meldung „Wait...“ (Vorgang läuft) an. Nehmen Sie keine Bedienung vor, solange diese Meldung angezeigt ist. Wenn der Vorgang abgeschlossen ist, erscheint „Complete“.
5. Zum Schließen des Vorgangs halten Sie bitte die Zifferntaste **4** (EXIT) **12** gedrückt.

Bearbeiten einer Phrase

Mit dem Vorgehen dieses Abschnitts können Sie einzelne Phrasen bearbeiten. Sie können eine Phrase löschen oder kopieren und Quantisierungs-, Key-Shift- und Mixer-Einstellungen vornehmen.

- Die Quantisierung korrigiert automatisch die Zeitlänge der aufgenommenen Noten und passt sie an einen als Quantisierungsreferenz verwendeten Notenwert an.
- Key-Shift versetzt die Tonhöhe der aufgenommenen Klänge in Halbtonschritten.

Zum Bearbeiten einer Phrase rufen Sie bitte den Bearbeitungsmodus auf.

Phrasen-Bearbeitungsmodus aufrufen

1. Drücken Sie **10** **FUNCTION**.
2. Drücken Sie die Zifferntasten **1** (∟) und **3** (∟) **12** zum Anzeigen von „Phr Pad“ und drücken Sie dann **6** (ENTER).
Dies zeigt „Phr Set“ an.
3. Wählen Sie mit **13** [-] und [+] oder dem **11** Rad die Nummer des Phrasensatzes, der die zu bearbeitende Phrase enthält.
4. Halten Sie **10** **FUNCTION** gedrückt, bis der **[EDIT]-**Indikator erscheint.

EDIT

Angezeigt

- Dies ruft den Phrasen-Bearbeitungsmodus auf. „Clear“ erscheint jetzt.

Eine Phrase löschen

1. Rufen Sie mit dem Vorgehen unter „Phrasen-Bearbeitungsmodus aufrufen“ (Seite DE-59) den Phrasen-Bearbeitungsmodus auf.
2. Drücken Sie Zifferntaste **6** (ENTER) **12**.
Dies zeigt „Phrase“ an und lässt den [P1]-Indikator im Display blinken.
3. Wählen Sie mit **13** [-] und [+] oder dem **11** Rad die Nummer der zu löschenden Phrase und drücken Sie dann **6** (ENTER).
Dies zeigt „Sure?“ an.
4. Drücken Sie **13** [+] (YES) zum Ausführen oder **13** [-] (NO) zum Abbrechen.
 - Drücken von **13** [+] (YES) zeigt die Meldung „Wait...“ (Vorgang läuft) an. Nehmen Sie keine Bedienung vor, solange diese Meldung angezeigt ist. Wenn der Vorgang abgeschlossen ist, erscheint „Complete“.
5. Zum Schließen des Vorgangs halten Sie bitte die Zifferntaste **4** (EXIT) **12** gedrückt.

Eine Phrase kopieren

1. Rufen Sie mit dem Vorgehen unter „Phrasen-Bearbeitungsmodus aufrufen“ (Seite DE-59) den Phrasen-Bearbeitungsmodus auf.
2. Drücken Sie die Zifferntasten [1] (↙) und [3] (↘) **12** zum Anzeigen von „Copy“ und drücken Sie dann [6] (ENTER).
Dies zeigt „Src Set“ an.
3. Wählen Sie mit **13** [-] und [+] oder dem **11** Rad die Nummer des Phrasensatzes, der die als Kopierquelle gewünschte Phrase enthält, und drücken Sie dann [6] (ENTER).
Dies zeigt „Src Phr“ an und lässt den [P1]-Indikator erscheinen.
4. Geben Sie mit **13** [-] und [+] oder dem **11** Rad die Phrasennummer der Kopierquelle ein und drücken Sie dann [6] (ENTER).
Dies zeigt „Dst Phr“ an und lässt den [P1]-Indikator im Display blinken.
5. Wählen Sie mit **13** [-] und [+] oder dem **11** Rad die Phrasennummer des Kopierziels und drücken Sie dann [6] (ENTER).
Dies zeigt „Sure?“ an.
6. Drücken Sie **13** [+] (YES) zum Ausführen oder **13** [-] (NO) zum Abbrechen.
 - Drücken von **13** [+] (YES) zeigt die Meldung „Wait...“ (Vorgang läuft) an. Nehmen Sie keine Bedienung vor, solange diese Meldung angezeigt ist. Wenn der Vorgang abgeschlossen ist, erscheint „Complete“.
7. Zum Schließen des Vorgangs halten Sie bitte die Zifferntaste [4] (EXIT) **12** gedrückt.

Alle Daten außer Notenergebnisse aus einer Phrase löschen

1. Rufen Sie mit dem Vorgehen unter „Phrasen-Bearbeitungsmodus aufrufen“ (Seite DE-59) den Phrasen-Bearbeitungsmodus auf.
2. Drücken Sie die Zifferntasten [1] (↙) und [3] (↘) **12** zum Anzeigen von „Other Clr“ und drücken Sie dann [6] (ENTER).
Dies zeigt „Phrase“ an und lässt den [P1]-Indikator im Display blinken.
3. Stellen Sie mit **13** [-] und [+] oder dem **11** Rad die Phrase ein, deren Daten (außer Notenergebnisse) Sie löschen möchten, und drücken Sie dann [6] (ENTER).
Dies zeigt „Sure?“ an.
4. Drücken Sie **13** [+] (YES) zum Ausführen oder **13** [-] (NO) zum Abbrechen.
 - Drücken von **13** [+] (YES) zeigt die Meldung „Wait...“ (Vorgang läuft) an. Nehmen Sie keine Bedienung vor, solange diese Meldung angezeigt ist. Wenn der Vorgang abgeschlossen ist, erscheint „Complete“.
5. Zum Schließen des Vorgangs halten Sie bitte die Zifferntaste [4] (EXIT) **12** gedrückt.

Eine Phrase quantisieren

1. Rufen Sie mit dem Vorgehen unter „Phrasen-Bearbeitungsmodus aufrufen“ (Seite DE-59) den Phrasen-Bearbeitungsmodus auf.
2. Drücken Sie die Zifferntasten [1] (↙) und [3] (↘) **12** zum Anzeigen von „Quantize“ und drücken Sie dann [6] (ENTER).
Dies zeigt „Phrase“ an und lässt den [P1]-Indikator im Display blinken.
3. Wählen Sie mit **13** [-] und [+] oder dem **11** Rad die Nummer der zu quantisierenden Phrase und drücken Sie dann [6] (ENTER).
Dies zeigt „Value“ an.
4. Wählen Sie mit **13** [-] und [+] oder dem **11** Rad den Notenwert, der als Referenznote für die Quantisierung verwendet werden soll.

Display	Beschreibung
4, 8, 16, 32	Viertel, Achtel, Sechzehntel, Zweiunddreißigstel
4d, 8d, 16d, 32d	Punktierte Noten
4t, 8t, 16t, 32t	Trioden

5. Drücken Sie [6] (ENTER).
Dies zeigt „Sure?“ an.
6. Drücken Sie **13** [+] (YES) zum Ausführen oder **13** [-] (NO) zum Abbrechen.
 - Drücken von **13** [+] (YES) zeigt die Meldung „Wait...“ (Vorgang läuft) an. Nehmen Sie keine Bedienung vor, solange diese Meldung angezeigt ist. Wenn der Vorgang abgeschlossen ist, erscheint „Complete“.
7. Zum Schließen des Vorgangs halten Sie bitte die Zifferntaste [4] (EXIT) **12** gedrückt.

Tonhöhe einer Phrase ändern

1. Rufen Sie mit dem Vorgehen unter „Phrasen-Bearbeitungsmodus aufrufen“ (Seite DE-59) den Phrasen-Bearbeitungsmodus auf.
2. Drücken Sie die Zifferntasten [1] (↙) und [3] (↘) **12** zum Anzeigen von „KeyShift“ und drücken Sie dann [6] (ENTER).
Dies zeigt „Phrase“ an und lässt den [P1]-Indikator im Display blinken.
3. Wählen Sie mit **13** [-] und [+] oder dem **11** Rad die Nummer der Phrase, deren Tonhöhe Sie verschieben wollen, und drücken Sie dann [6] (ENTER).
Dies zeigt „Value“ an.
4. Geben Sie mit **13** [-] und [+] oder dem **11** Rad den Einstellwert der Tonhöhenverschiebung ein.
 - Sie können einen Wert im Bereich von -24 bis 24 einstellen. Verringern des Einstellwerts um Eins senkt die Tonhöhe um einen Halbton ab und Erhöhen des Wertes hebt sie an.
5. Drücken Sie [6] (ENTER).
Dies zeigt „Sure?“ an.
6. Drücken Sie **13** [+] (YES) zum Ausführen oder **13** [-] (NO) zum Abbrechen.
 - Drücken von **13** [+] (YES) zeigt die Meldung „Wait...“ (Vorgang läuft) an. Nehmen Sie keine Bedienung vor, solange diese Meldung angezeigt ist. Wenn der Vorgang abgeschlossen ist, erscheint „Complete“.
7. Zum Schließen des Vorgangs halten Sie bitte die Zifferntaste [4] (EXIT) **12** gedrückt.

Phrasenmixer-Einstellungen konfigurieren

1. Rufen Sie mit dem Vorgehen unter „Phrasen-Bearbeitungsmodus aufrufen“ (Seite DE-59) den Phrasen-Bearbeitungsmodus auf.
2. Halten Sie **[9] PART (MIXER)** gedrückt, bis der **[MIXER]-Indikator** erscheint.
Dies zeigt den [KEYBOARD]-Indikator und den Mixerpart-Indikator **[6]** an.
 - Die Mixerpart-Indikatoren **[6]** bis **[9]** entsprechen den Phrasennummern 1 bis 4.
3. Wählen Sie mit den Zifferntasten **[1] (↙)** und **[3] (↘)** **[12]** die Phrase, deren Mixer-Einstellungen Sie vornehmen möchten.
4. Zeigen Sie mit den Zifferntasten **[2] (↘)** und **[5] (↗)** **[12]** den zu ändernden Menüpunkt an.
 - Die Einstellwerte der Anfangsvorgabe sind mit einem Sternchen (*) gekennzeichnet.

Einstellpunkt (Display)	Beschreibung	Einstellungen
Klangfarbe (Tone)	Ändert die Klangfarbe der Phrase.	0 bis 900
Lautstärke (Volume)	Stellt den Lautstärkepegel der Phrase ein.	0 bis 100* bis 127
Stereo-Position (Pan)	Definiert die Positionierung der Phrase in der Stereoperspektive. 0 bezeichnet die Mitte, während ein kleinerer Wert die Position nach links und ein größerer Wert die Position nach rechts verschiebt.	-64 bis 0* bis 63
Hall senden (Rev Send)	Legt fest, wie viel Hall dem gewählten Part zugegeben wird.	0 bis 40* bis 127
Chorus senden (Cho Send)	Legt fest, wie viel Chorus dem gewählten Part zugegeben wird.	0* bis 127
Verzögerung senden (Dly Send)	Legt fest, wie viel Verzögerung dem gewählten Part zugegeben wird.	0* bis 127

5. Ändern Sie mit **[16] [-]** und **[+]** oder dem **[11] Rad** den Einstellwert.
6. Zum Schließen des Vorgangs halten Sie bitte die Zifferntaste **[4] (EXIT) [12]** gedrückt.

Stummschalten von einzelnen Parts (Partmodus)

Das Digital-Keyboard erzeugt Begleitautomatik- und Tastaturspielnoten unter Verwendung mehrerer Parts. Mit der Part-Ein/Aus-Funktion können Sie mühelos einen oder mehrere Parts stummschalten bzw. die Stummschaltung wieder aufheben. Sie können zum Beispiel alle Parts außer den Drum-, Perkussions- und Bassparts der Begleitautomatik stummschalten.

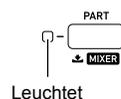
Ein- oder Ausschalten eines Parts

Das nachstehende Beispiel zeigt, wie die einzelnen Begleitautomatikparts ein- oder ausgeschaltet werden. Wenn Sie diese Bedienung bei laufender Begleitautomatik vornehmen, können Sie so vergleichen, wie die Begleitung mit und ohne den betreffenden Part klingt.

Einzelne Parts ein- oder ausschalten

1. Drücken Sie **[9] PART**.

Dies lässt die Indikatorlampe links neben der Taste leuchten (Partmodus).



Leuchtet

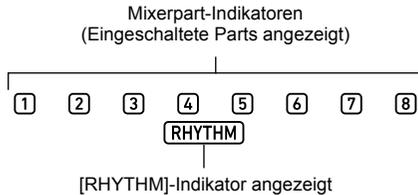
Dies zeigt den Namen der aktuell gewählten Partgruppe an.

1-9 Keyboard

- Näheres über Partgruppen finden Sie unter „Partgruppen der Part-Ein/Aus-Funktion“ (Seite DE-63).

2. Wählen Sie mit **[\ominus]** und **[+]** die Partgruppe des Parts, den Sie ein- oder ausschalten wollen.

- Zeigen Sie zum Beispiel den [RHYTHM]-Indikator an. Wenn der [RHYTHM]-Indikator angezeigt ist, können Sie die Begleitautomatik-Parts einzeln ein- und ausschalten. Die Mixerpart-Indikatorziffern, die der aktuell laufenden automatischen Begleitung entsprechen, werden im Display angezeigt.



- Näheres über die Mixerpart-Indikatorziffern und dazugehörigen Parts siehe „Liste der Parts für jede Mixer-Partgruppe“ (Seite DE-65).

3. Drücken Sie zum Ein- oder Ausschalten eines Parts die **[12]** Zifferntaste, die der Partnummer entspricht.

- Jedes Drücken der Zifferntaste [2] **[12]**, zum Beispiel, schaltet den Drumpart zwischen aus ([2]-Indikator nicht angezeigt) und ein ([12]-Indikator angezeigt) um.
- Die Partgruppen SONG SOLO und MIDI IN besitzen 16 Parts, wobei nur acht Parts (1 bis 8 oder 9 bis 16) gleichzeitig angezeigt werden. Bei Anzeige der Parts 9 bis 16 subtrahieren Sie bitte zuerst 8 von der Partnummer. Drücken Sie dann die **[12]** Zifferntaste, die dem Resultat entspricht. Für Part **[16]**, zum Beispiel, drücken Sie bitte die Zifferntaste [8] **[12]**.

4. Zum Beenden des Partmodus drücken Sie bitte **[9] PART**.

- Die Part-Ein/Aus-Einstellungen werden auch nach dem Beenden des Partmodus beibehalten.

Partgruppen der Part-Ein/Aus-Funktion

Außer in der Begleitautomatik in der obigen Erläuterung benutzt das Digital-Keyboard auch Parts, um Klänge zum Spielen auf der Tastatur, zur Songwiedergabe und zu von externen Geräten erhaltenen MIDI-Befehlen zu erzeugen. Die Part-Ein/Aus-Funktion trennt diese Parts in mehrere Partgruppen.

■ Partgruppen- und Indikatorenliste

Partgruppen-Name (Indikator)	Beschreibung
Tastaturspiel (KEYBOARD)	Tastaturanschläge, Phrasenpads 1 bis 4 und Harmonieautomatik-Parts
Begleitautomatik (RHYTHM)	Begleitautomatik-Parts
Songsystem (SONG SYSTEM)	MIDI-Recorder-Systemspur-Parts (gleiche Part-Konfiguration wie KEYBOARD)
Song-Solo (SONG SOLO)* ¹	Songbank-Song- und MIDI-Recorder-Solospur-Parts
MIDI-Eingang (MIDI IN)* ¹	MIDI IN-Parts
Mikrofoneingang (E* ²)	Mikrofoneingang-Part

*¹ Da SONG SOLO und MIDI IN dieselben Klangquellen-Parts verwenden, werden die Parameter übereinstimmender Partnummern geteilt.

*² **[E]** wird am rechten Ende der Mixerpart-Indikatoren angezeigt. Mixerpart-Indikator **[1]** wird angezeigt, wenn der Mikrofoneingang eingeschaltet ist.

- Für Näheres zu den Parts in den einzelnen Partgruppen und zu den entsprechenden Mixerpart-Indikatorziffern siehe „Liste der Parts für jede Mixer-Partgruppe“ (Seite DE-65).

Benutzen des Mixers

Das Digital-Keyboard erzeugt Begleitautomatik- und Tastaturspielnoten unter Verwendung mehrerer Parts. Mit der Mixerfunktion können Sie Lautstärke, Effektstärke und andere Einstellungen für jeden dieser Parts separat feineinstellen.

HINWEIS

- Sie können Parts schnell und einfach stummschalten bzw. die Stummschaltung aufheben. Näheres siehe „Stummschalten von einzelnen Parts (Partmodus)“ (Seite DE-62).

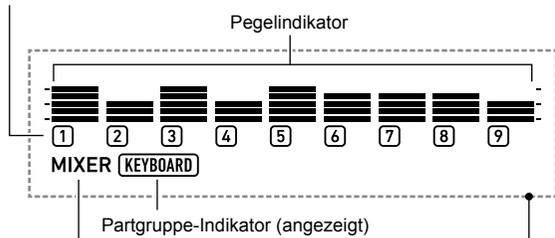
Mixerbetrieb

Mixer-Einstellungen konfigurieren

1. Halten Sie **[9] PART (MIXER)** gedrückt, bis der **[MIXER]-Indikator** erscheint.

Dies ändert den Mixer-Info-Anzeigebereich wie im nachstehenden Beispiel gezeigt.

Mixerpart-Indikator



[MIXER]-Indikator (angezeigt)

Mixer-Info-Anzeigebereich

- Der [MIXER]-Indikator im Display zeigt an, dass sich das Digital-Keyboard im Mixermodus befindet.
- Der angezeigte Partgruppen-Indikator ([KEYBOARD] in diesem Beispiel) gibt an, dass der Mixerbetrieb aktuell die Partgruppe KEYBOARD (von Hand gespielter Part eines Vortrags) betrifft. Der blinkende Mixerpart-Indikator (1 in diesem Beispiel) bezeichnet den Part (UPPER 1 im Falle der KEYBOARD-Partgruppe), dessen Einstellung aktuell vorgenommen wird. Näheres über Partgruppen und Parts finden Sie unter „Liste der Parts für jede Mixer-Partgruppe“ (Seite DE-65).

2. Wählen Sie die Partgruppe, deren Mixer-Einstellungen Sie vornehmen möchten.

- Drücken Sie **[9] PART** und überzeugen Sie sich, dass die Indikatorlampe links neben der Taste leuchtet.
- Wählen Sie mit **[13] [-]** und **[+]** die Partgruppe, deren Einstellungen Sie vornehmen wollen.

Zum Wählen dieser Partgruppe:	Diesen Indikator anzeigen:
KEYBOARD-Partgruppe	KEYBOARD
RHYTHM-Partgruppe	RHYTHM
SONG SYSTEM-Partgruppe	SONG und SYSTEM
SONG SOLO-Partgruppe	SONG und SOLO
MIDI IN-Partgruppe	MIDI IN
Externe Partgruppe (Mikrofoneingang)	E*1

*1 [E] wird am rechten Ende der Mixerpart-Indikatoren angezeigt. Der Mixerpart-Indikator 1 wird jetzt ebenfalls angezeigt.

- Drücken Sie nach dem Wählen einer Partgruppe **[9] PART** und überzeugen Sie sich, dass die Indikatorlampe links neben der Taste erloschen ist.

3. Wählen Sie mit den Zifferntasten [1] (←) und [3] (→) 12 den Part, dessen Einstellungen Sie mit dem Mixer vornehmen möchten.

- Wenn Sie [3] (→) drücken, während der ganz rechts liegende Part gewählt ist, oder [1] (←) drücken, während der ganz links liegende Part gewählt ist, scrollt dies zu einer anderen Partgruppe.*2
- *2 Wenn Sie [3] (→) drücken, während Part 8 der SONG SOLO- oder MIDI IN-Partgruppe gewählt ist, werden die Parts 9 bis 16 der betreffenden Partgruppe angezeigt. Wenn Sie [1] (←) drücken, während Part 9 gewählt ist, werden die Parts 1 bis 8 angezeigt.
- Sie können die 12 Zifferntasten zum schnellen Wählen von Parts verwenden. Siehe „Parts mit den 12 Zifferntasten wählen“ (Seite DE-65).

4. Wählen Sie mit den Zifferntasten [2] (✓) und [5] (∧) 12 den Punkt, dessen Einstellung Sie vornehmen möchten.

Aktueller Einstellwert Einstellpunkt-Name



Dies zeigt einen Pegelindikator zu jedem Part-Einstellwert für den aktuell gewählten Einstellpunkt an.

- Näheres zu den Einstellpunkten finden Sie unter „Fortgeschrittene Mixer-Einstellungen“ (Seite DE-66).

5. Ändern Sie mit **[13] [-]** und **[+]** oder dem **[1] Rad** den Einstellwert.

6. Zum Schließen des Mixermodus drücken Sie bitte die Zifferntaste [4] (EXIT) **12**.

HINWEIS

- Ob die Mixerpart-Indikatoren konstant leuchten, blinken oder nicht angezeigt werden, richtet sich nach dem Part-Ein/Aus-Status im Partmodus. Näheres siehe „Stummschalten von einzelnen Parts (Partmodus)“ (Seite DE-62).

Parts mit den **12** Zifferntasten wählen

1. Führen Sie die Schritte 1 bis 2 von „Mixer-Einstellungen konfigurieren“ (Seite DE-64) zum Wählen der Partgruppe aus, deren Mixer-Einstellungen Sie vornehmen wollen.

2. Drücken Sie **9** PART.

Dies lässt die Indikatorlampe links neben der Taste leuchten (Partmodus im Mixermodus).

3. Drücken Sie zum Wählen eines Parts die **12** Zifferntaste, die der Partnummer entspricht.

- Für Part **2**, zum Beispiel, drücken Sie bitte die Zifferntaste [2] **12**.
- Die Partgruppen SONG SOLO und MIDI IN besitzen 16 Parts, wobei nur acht Parts (1 bis 8 oder 9 bis 16) gleichzeitig angezeigt werden. Bei Anzeige der Parts 9 bis 16 subtrahieren Sie bitte zuerst 8 von der Partnummer. Drücken Sie dann die **12** Zifferntaste, die dem Resultat entspricht. Für Part **16**, zum Beispiel, drücken Sie bitte die Zifferntaste [8] **12**.

4. Zum Beenden des Partmodus drücken Sie bitte **9** PART.

Dies lässt die Indikatorlampe links neben der Taste erlöschen.

Liste der Parts für jede Mixer-Partgruppe

Die nachstehenden Tabellen zeigen Mixermodus-Partgruppen und die in den einzelnen Gruppen enthaltenen Parts.

● KEYBOARD-Partgruppe

Dies ist der von Hand gespielte Part eines Vortrags, der Harmonieautomatik und Phrasenpads mit einschließt.

Partnummer	Dazugehöriger Part
1	UPPER 1
2	UPPER 2
3	LOWER 1
4	LOWER 2
5	Harmonieautomatik
6	Phrasenpad 1
7	Phrasenpad 2
8	Phrasenpad 3
9	Phrasenpad 4

● RHYTHM-Partgruppe

Begleitautomatik-Parts

Partnummer	Dazugehöriger Part
1	Perkussion
2	Drums
3	Bass
4	Akkord 1
5	Akkord 2
6	Akkord 3
7	Akkord 4
8	Akkord 5

● **SONG SYSTEM-Partgruppe**

Dies sind die Parts der Systemspur von Songs, die mit dem MIDI-Recorder aufgenommen wurden.

Partnummer	Dazugehöriger Part
1	UPPER 1
2	UPPER 2
3	LOWER 1
4	LOWER 2
5	Harmonieautomatik
6	Phrasenpad 1
7	Phrasenpad 2
8	Phrasenpad 3
9	Phrasenpad 4

● **SONG SOLO-Partgruppe**

Dies sind die Parts von Songbank-Songs und der Solo-Spur von Songs, die mit dem MIDI-Recorder aufgenommen wurden.

Partnummer	Dazugehöriger Part
1 bis 8	Songpart 1 bis Part 8
9 bis 16	Songpart 9 bis Part 16

● **MIDI IN-Partgruppe**

MIDI-Empfang-Parts.

Partnummer	Dazugehöriger Part
1 bis 8	MIDI-Empfang-Parts 1 bis Part 8
9 bis 16	MIDI-Empfang-Parts 9 bis Part 16

● **Externe Partgruppe**

Mikrofoneingang.

Partnummer	Dazugehöriger Part
1	Mikrofoneingang

Fortgeschrittene Mixer-Einstellungen

Einstellpunkte für die einzelnen Partgruppen

Die Einstellwerte der Anfangsvorgabe sind mit einem Sternchen (*) gekennzeichnet.

Einstellpunkt-Name (Display)	Beschreibung	Einstellungen
Part ein/aus (Part)* ¹ * ²	Stellt den gewählten Part auf ein/aus.	On*, Off
Lautstärke (Volume)	Stellt den Lautstärkepegel des gewählten Parts ein.	0 bis 100* bis 127
Stereoperspektive (Pan)* ³	Legt die Positionierung des jeweiligen Parts im Stereo-Panorama fest. 0 bezeichnet die Mitte, während ein kleinerer Wert die Position nach links und ein größerer Wert die Position nach rechts verschiebt.	-64 bis 0* bis 63
Hall senden (Rev Send)	Legt fest, wie viel Hall dem gewählten Part zugegeben wird.	0 bis 40* bis 127
Chorus senden (Cho Send)	Legt fest, wie viel Chorus dem gewählten Part zugegeben wird.	0* bis 127
Verzögerung senden (Dly Send)	Legt fest, wie viel Verzögerung dem gewählten Part zugegeben wird.	0* bis 127

*1 Angezeigt werden die Pegelindikatoren aller Parts, für die diese Einstellung eingeschaltet ist, während Parts, für die sie ausgeschaltet ist, nicht angezeigt werden.

*2 Wenn dieser Einstellpunkt angezeigt ist, kann, wenn Sie möchten, der gewählte Part allein wiedergegeben werden. Siehe „Nur ausgewählte Parts wiedergeben“ (Seite DE-67).

*3 Der Pan-Einstellstatus wird wie unten gezeigt von den Pegelindikatoren angezeigt. Der Indikator ganz links soll lediglich alle Segmente gleichzeitig zeigen.



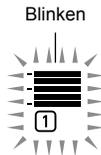
(Alle Segmente) Negativer Wert 0 Positiver Wert

Nur ausgewählte Parts wiedergeben

1. Führen Sie die Schritte 1 bis 4 von „Mixer-Einstellungen konfigurieren“ (Seite DE-64) aus.

2. Um nur den Part wiederzugeben, dessen Einstellung Sie vornehmen, drücken Sie bitte Zifferntaste [6] (ENTER) **f2**.

Dies lässt den Mixerpart-Indikator des Parts, dessen Einstellung Sie vornehmen, den darüber befindlichen Pegelindikator und die Markierungen links und rechts von den Pegelindikatoren blinken.



- Dies aktiviert die Wiedergabe des Parts, dessen Einstellung Sie vornehmen, und deaktiviert die Wiedergabe aller anderen Parts.

3. Um die anderen Parts wieder zu aktivieren, drücken Sie bitte erneut [6] (ENTER).

- Wenn Sie mit den Zifferntasten [1] (↙) und [3] (↘) **f2** auf einen anderen Part wechseln, werden die anderen Parts wieder aktiviert.

Registrieren und Wiederherstellen eines Setups (Registration)

Mit der Registrationsfunktion können Sie das Setup (Klangfarbe, Rhythmus und andere Einstellungen) des Digital-Keyboards registrieren. Sie können ein registriertes Setup bei Bedarf zum Abspielen eines bestimmten Songs usw. wieder abrufen.

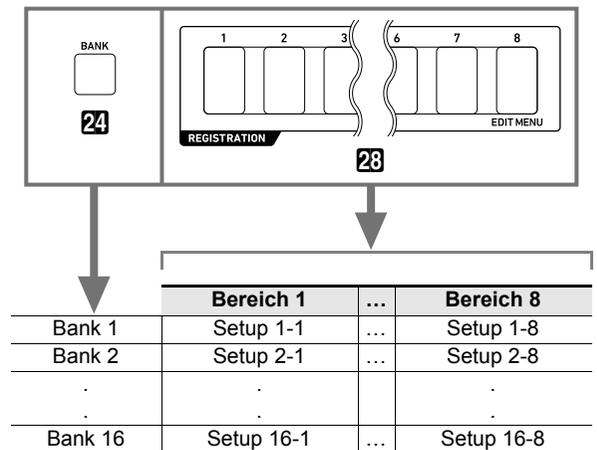
HINWEIS

- Sie können Registration im Rhythmusmodus (Seite DE-43) verwenden.
- Im Songbank-Modus (Seite DE-39), bei Demo-Wiedergabe (Seite DE-17) und beim Vornehmen von Funktionseinstellungen (Seite DE-112) ist die Registrationsfunktion nicht verwendbar.

■ Setup-Speicherorte

Die Speicherplätze zum Speichern der Setup-Registrierungen sind auf 16 Bänke verteilt. Jede Bank besitzt acht Speicherbereiche, so dass bis zu 128 (16 Bänke × 8 Bereiche) Setups gespeichert werden können.

- Verwenden Sie die **24** BANK-Taste zum Einstellen einer Bank.
- Stellen Sie mit den **28** REGISTRATION-Tasten ([1] bis [8]) einen Bereich ein.



Registrieren eines Setups

Registration-Einstellpunkte

Nachstehend sind die registrierbaren Einstellpunkte aufgeführt.

● Tastaturspiel

- Klangnummer (Parts UPPER 1, LOWER 1, UPPER 2, LOWER 2)
- Mischklang (ein/aus)
- Tastaturteilung (ein/aus)
- Hall, Chorus, Verzögerung (ein/aus, Typ)

● Notensteuerung

- Transponierung
- Oktavverschiebung (Parts UPPER 1, LOWER 1, UPPER 2, LOWER 2)
- Anschlagdynamik-Einstellstatus
- Effekte von Pedal 1 und Pedal 2 (Typ Pedal 2 wird nicht aufgenommen)
- Skala, Skalen-Feinstimmung, Part-Feinstimmung, Part-Grobstimmung
- **[SUSTAIN]** TASTE (ein/aus, Einstellmodus)
- **[PORTAMENTO]** TASTE (ein/aus, Einstellmodus)
- CT-X5000: **[MODULATION/ASSIGNABLE]** TASTE (ein/aus, Einstellmodus)

● Eingestellte Tastaturteilung

- Teilungspunkt
- Unterer Punkt
- Akkordpunkt
- Akkordeingabe-Prioritätsmodus

● Begleitautomatik

- Rhythmusnummer
- ACCOMP ein/aus ([ACCOMP]-Indikator angezeigt/Nicht angezeigt-Status)
- Tempo, Notenwertanzeige-Einstellung
- Akkord-Eingabemodus
- Synchronstart
- Begleitautomatik-Lautstärke

● HARMONIEAUTOMATIK/ARPEGGIATOR

- **[AUTO HARMONIZE/ARPEGGIATOR]** Tastenbelegung
- Harmonieautomatik (ein/aus, Typ)
- Arpeggiator-Einstellung (ein/aus, Typ)
- Arpeggiator halten (ein/aus)

● Phrasenpad

- Phrasensatz-Nummer
- Phrasenwiedergabe-Setups

● Mixer

- Part Ein/Aus-Einstellung
- Einstellungen für Lautstärke, Pan, Hall senden, Chorus senden, Verzögerung senden

Ein Setup registrieren

! WICHTIG!

- Wenn Sie eine Bank und einen Bereich mit bereits gespeicherten Daten einstellen, werden bereits vorhandenen Daten durch den nachstehenden Vorgang gelöscht. Näheres über Bänke und Bereiche finden Sie unter „Setup-Speicherorte“ (Seite DE-67).

1. Konfigurieren Sie das Digital-Keyboard mit den gewünschten Klangfarben-, Rhythmus- und sonstigen Einstellungen für den zu spielenden Song.

2. Wählen Sie die Bank zum Speichern der Registrierung.

(1) Drücken Sie **[BANK]**.

- Im Display erscheint „Bank“ zusammen mit der aktuell gewählten Banknummer.

BANK
REGISTRATION 02 -
|
Banknummer

(2) Wählen Sie während der Anzeige von „Bank“ und Banknummer mit **[LEFT]** [-] und **[RIGHT]** [+] oder dem **[WHEEL]** Rad eine Banknummer.

- Solange „Bank“ und die Banknummer angezeigt sind, kann mit **[BANK]** durch die Banknummern geschaltet werden.

3. Halten Sie **[STORE]** gedrückt und drücken Sie dabei einer der **[REGISTRATION]**-Tasten ([1] bis [8]) zum Wählen des als Registrationsziel gewünschten Bereichs.

Drücken der beiden Tasten registriert das aktuelle Digital-Keyboard-Setup in der Bank und dem Bereich, die Sie in den Schritten 2 und 3 eingestellt haben.

BANK
REGISTRATION 02 - 1
| |
Banknummer Bereichsnummer

Abrufen eines registrierten Setups

Ein Setup abrufen

1. Drücken Sie wie erforderlich **[FROZ] FREEZE zum Umschalten der Freeze-Funktion zwischen ein und aus.**

- Die Indikatorlampe leuchtet bei eingeschalteter Funktion und ist erloschen, wenn diese ausgeschaltet ist.



- Näheres über die Freeze-Funktion finden Sie nachstehend unter „Freeze-Funktion“.

2. Wählen Sie mit **[BANK] die Bank mit dem abzurufenden Setup.**



3. Drücken Sie eine der **[REGISTRATION] TASTEN ([1] bis [8]) zum Wählen des Bereichs, dessen Setup Sie abrufen möchten.**

Dies ändert die Einstellungen des Digital-Keyboards auf die Einstellungen des abgerufenen Setups.



Freeze-Funktion

Durch Abrufen eines registrierten Setups werden normalerweise alle unter „Registration-Einstellpunkte“ (Seite DE-68) aufgelisteten Einstellungen überschrieben. Mit der Freeze-Funktion können Sie einstellen, dass bestimmte Einstellungen bei Abruf einer Setup-Registrierung nicht überschrieben werden.

Aktivieren bzw. deaktivieren Sie wie unter „Funktionseinstellungen mit der **[FON]** FUNCTION-Taste vornehmen“ (Seite DE-112) beschrieben die Punkte im jeweiligen Untermenü, das bei folgender Bedienung erscheint: Registrierungsspeicher (Reg Mem) → Registrierungsspeicher-Freeze-Ziel (RMFrzTgt) (Seite DE-116).

Nachstehend sind die wählbaren Einstellpunkte aufgeführt.

Display	Einstellungen, die durch Abruf eines Setups nicht geändert werden
Rhythm	Rhythmusnummer, ACCOMP ein/aus, Synchro-Start/Stop-Status
Tempo	Tempo
Tone	Klangnummer, Mischklang (ein/aus), Tastaturteilung (ein/aus), Oktavverschiebung, KEYBOARD-Partgruppe-Mixer-Einstellungen
Split Pt	Teilungspunkt, unterer Punkt, Akkordpunkt, Akkordeingabe-Prioritätsmodus
AHar/Arp	Harmonieautomatik/Arpeggiator
Trans.	Transponierung
Scale	Skalen
Touch	Anschlagdynamik
Effect	Effekttyp (Hall, Chorus, Verzögerung ein/aus)
PartTune	Grobstimmung, Feinstimmung
Phr Pad	Phrasenpad
Cntrlr	Unter Controller (Cntrlr) in der „Liste der Funktionseinstellpunkte“ (Seite DE-113) enthaltene Einstellpunkte.

HINWEIS

- Unter den anfänglichen Vorgabe-Einstellungen sind Rhythmus und Tempo an und alle anderen Einstellungen ausgeschaltet.

Mit einem Pedal durch die Setups schalten (Registrierungssequenz)

Wiederholtes Betätigen des Pedals schaltet in Reihenfolge der Bereichsnummern durch die Registrierungen (Setups) der aktuell gewählten Bank.

Mit einer Registrierungssequenz spielen

1. Drücken Sie **[F10] FUNCTION**.
2. Drücken Sie die Zifferntasten **[1] (↙)** und **[3] (↘) [F12]** zum Anzeigen von „Reg Mem“ (Registrierungsspeicher) und drücken Sie dann **[6] (ENTER)**.
3. Verwenden Sie die Tasten **[1] (↙)** und **[3] (↘)** zum Anzeigen von „Reg Seq“ (Registrierungssequenz).
4. Wählen Sie mit **[F13] [-]** und **[+]** die für den Registrierungssequenz-Betrieb vorgesehene Pedalbuchse.

Zum Wählen dieser Pedalbuchse:	Dies anzeigen:
[F54] PEDAL1 -Buchse	Pedal1
[F55] PEDAL2/EXPRESSION -Buchse	Pedal2
(Registrierungsfunktion ausschalten)	Off



- Dies zeigt den [SEQ]-Indikator an, der anzeigt, dass die Registrierungssequenz-Funktion aktiviert ist.
- Das an die hier gewählte Buchse angeschlossene Pedal dient ausschließlich zum Abrufen der registrierten Setups. Die normalen Pedalfunktionen (dem Pedal unter „Ein Pedal verwenden“ von Seite DE-29 zugewiesene Funktionen) stehen nicht zur Verfügung.

5. Wenn die Einstellung wunschgemäß erfolgt ist, halten Sie bitte zum Schließen der Einstellanzeige die Zifferntaste **[4] (EXIT) [F12]** gedrückt.
6. Schließen Sie ein Sustain-Pedal (siehe „Separat erhältliches Zubehör“, Seite DE-3) an die in Schritt 4 gewählte Buchse an.

7. **Betätigen Sie das Pedal an der Stelle, an der Sie das registrierte Setup abrufen möchten.**
 - Wiederholtes Betätigen des Pedals schaltet mit Bereich 1 beginnend durch die registrierten Setups der aktuell gewählten Bank.
 - Wenn Sie das Pedal betätigen, während das Setup von Bereich 8 eingestellt ist, folgt als Nächstes das Setup von Bereich 1.
8. **Wenn Sie das Abrufen von registrierten Setups mit dem Pedal beenden möchten, führen Sie bitte die Schritte 1 bis 5 zum Ausschalten der Registrierungssequenz-Funktion aus.** Dies lässt den [SEQ]-Indikator verschwinden.

Bearbeiten einer Klangfarbe (Anwenderklangfarben)

Sie können durch Bearbeiten vorinstallierter Klangfarben Anwenderklangfarben erstellen und bis zu 100 Anwenderklangfarben für späteres Abrufen speichern.

■ Speichern auf ein externes Gerät

Anwenderklangfarben können auf einen USB-Flash-Drive oder einen Computer gespeichert werden. Näheres siehe „Digital-Keyboard-Daten auf einem USB-Flash-Drive speichern“ (Seite DE-121) und „Übertragen von Daten zwischen dem Digital-Keyboard und einem Computer“ (Seite DE-125).

Erstellen einer Anwenderklangfarbe

Eine Klangfarbe bearbeiten

1. Wählen Sie die zu bearbeitende Klangfarbe.

- Wählen Sie unbedingt die UPPER 1-Part-Klangfarbe (Seite DE-19). Die UPPER 1-Klangfarbe ist die Klangfarbe, die bearbeitet wird.
- Sie können keine Drumset-Klangfarbe zur Bearbeitung wählen.

2. Halten Sie **[F10] FUNCTION** gedrückt, bis der **[EDIT]**-Indikator erscheint.

EDIT

Angezeigt

- Dies ruft den Klangbearbeitungsmodus auf und zeigt den Bildschirm für Klangbearbeitung an.

Aktueller Einstellwert Bearbeitungspunkt-Name

000 Atk. Time

- Näheres über editierbare Parameter finden Sie unter „Liste der Klangbearbeitungspunkte“ (Seite DE-74).

3. Zeigen Sie mit den Zifferntasten **[1]** (↙) und **[3]** (↘) **[F12]** den zu ändernden Bearbeitungspunkt an.

- Wenn der [ENTER]-Indikator angezeigt wird, drücken Sie bitte **[6]** (ENTER) zum Aufrufen des Untermenüs und zeigen Sie dann mit den Tasten **[1]** (↙) und **[3]** (↘) den zu ändernden Bearbeitungspunkt an.
- Zum Zurückkehren von einem Untermenü zum Hauptmenü drücken Sie bitte die Zifferntaste **[4]** (EXIT) **[F12]**.
- Unter dem Bearbeitungspunkt „DSP Edit“ können Sie über eine Vielfalt an Parametern präzise DSP-Effekte für eine Klangfarbe einstellen. Für Näheres zum Konfigurieren von DSP-Effekten des Digital-Keyboards und eine Übersicht über die DSP-Bearbeitung siehe „DSP-Bearbeitung“ (Seite DE-72). Näheres zum DSP-Bearbeitungsvorgang finden Sie unter „Durch DSP-Bearbeitung einen Effekt gestalten“ (Seite DE-72).

4. Ändern Sie mit **[F13] [-]** und **[+]** oder dem **[F11]** Rad den Einstellwert.

5. Wiederholen Sie die obigen Schritte 3 und 4 für jeden Bearbeitungspunkt, den Sie ändern möchten.

- Sie können den aktuell bearbeiteten Klang wiedergeben, indem Sie auf der Tastatur spielen. Dies bedeutet, dass Sie die Wirkung der Bearbeitung sofort kontrollieren können.

6. Zum Speichern der bearbeiteten Klangfarbe drücken Sie bitte die Zifferntaste **[7]** (WRITE) **[F12]**.

- Wenn es sich bei der bearbeiteten Klangfarbe um eine Anwender-Klangfarbe handelt, erscheint jetzt die Meldung „Replace?“. Drücken Sie **[F13] [+]** (YES), um die Original-Klangdaten durch die neuen zu ersetzen, oder **[F13] [-]** (NO), um die neuen Daten zu speichern, ohne dadurch die Originaldaten zu ersetzen.
- Wenn bereits 100 Anwenderklänge im Speicher enthalten sind, erscheint beim Drücken von **[F13] [-]** (NO) die Fehlermeldung „Data Full“, um anzuzeigen, dass der neue Klang nicht gespeichert werden kann.
- Die Meldung „Wait...“ bleibt angezeigt, während der Klangspeichervorgang ausgeführt wird. Nehmen Sie keine Bedienung vor, solange diese Meldung angezeigt ist. Wenn der Vorgang beendet ist, erscheint „Complete“ im Display.

7. Zum Schließen des Klangbearbeitungsmodus halten Sie bitte die Zifferntaste **[4]** (EXIT) **[F12]** gedrückt.

- Wenn Sie nach Ausführung des Vorgangs von Schritt 6 keine Bearbeitung vorgenommen haben, wird der Klangbearbeitungsmodus geschlossen und der [EDIT]-Indikator verschwindet aus dem Display.
- Falls Sie nach Ausführung des Vorgangs von Schritt 6 noch eine Bearbeitung vorgenommen haben, erscheint hier die Meldung „Exit?“. Führen Sie einen der obigen Vorgänge aus.

Um dies zu tun:	Dies ausführen:
Bearbeitung fortsetzen, ohne den Klangbearbeitungsmodus zu schließen	Drücken Sie [F13] [-] (NO).
Die bearbeiteten Daten speichern und den Klangbearbeitungsmodus schließen	(1) Drücken Sie [F13] [+] (YES). (2) Wenn „Write?“ im Display erscheint, drücken Sie bitte erneut [F13] [+] (YES).
Die bearbeiteten Daten verwerfen und den Klangbearbeitungsmodus schließen	(1) Drücken Sie [F13] [+] (YES). (2) Wenn „Write?“ im Display erscheint, drücken Sie bitte [F13] [-] (NO).

HINWEIS

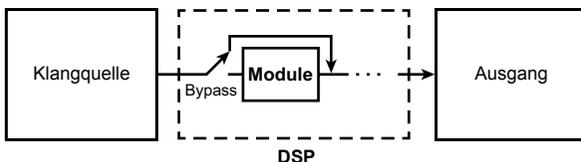
- Wenn Sie die Daten als neue Anwender-Klangfarbe speichern, wird als Klangnummer für das Speicherziel die niedrigste noch nicht mit Daten belegte Nummer im Speicher herangezogen. Nach Ende dieses Vorgangs wird die neu gespeicherte Klangnummer gewählt.



- Wenn unter einer Anwender-Klangnummer keine Daten gespeichert sind, wird „No Data“ für den Klangnamen angezeigt. Falls Daten gespeichert sind, wird „No Name“ angezeigt. Näheres zum Umbenennen finden Sie unter „Eine Anwender-Klangfarbe umbenennen“ (Seite DE-73).

DSP-Bearbeitung

Ein DSP (Digital-Signalprozessor) ist ein Effekttyp, der zwischen der Erzeugung und der Ausgabe eines Klangs eingebracht wird. DSP-Typen sind Equalizer, Tremolo, Limiter, Wah usw. Viele der vorinstallierten Klangfarben des Digital-Keyboards sind mit an den jeweiligen Klang angepassten DSPs programmiert. Solche Klangfarben sind als „DSP-Klänge“ bezeichnet. Die Klangbearbeitungsfunktion des Digital-Keyboards besitzt einen „DSP-Bearbeitung“ (DSP Edit)-Einstellungspunkt für die Bearbeitung von DSPs. Die mit „DSP-Bearbeitung“ (DSP Edit) bearbeitbaren DSPs des Digital-Keyboards sind wie unten gezeigt konfiguriert.



- Ein DSP besteht aus einem oder mehreren DSP-Modulen („Module“ in der obigen Illustration).
- Das Digital-Keyboard besitzt Hunderte von vorinstallierten DSPs. Für die DSP-Bearbeitung können Sie mit einem vorinstallierten DSP beginnen, der einem vorinstallierten Klang zugeordnet ist, oder mit einem DSP, der speziell für die DSP-Bearbeitung bestimmt ist.
- Die Zahl der DSP-Module und der Typ der einzelnen Module (Equalizer, Limiter, Wah usw.) sind je nach DSP unterschiedlich.

Zum Vornehmen einer DSP-Bearbeitung wählen Sie zuerst einen vorinstallierten DSP und bearbeiten dann entsprechend dem/den DSP-Modul(en) seine Parameter. Näheres zu den DSP-Modulen und den Parametern der einzelnen DSP-Module finden Sie unter „DSP-Effektliste“ (Seite DE-132).

Durch DSP-Bearbeitung einen Effekt gestalten

- Führen Sie die Schritte 1 und 2 von „Eine Klangfarbe bearbeiten“ (Seite DE-71) aus.**
 - Drücken Sie die Zifferntasten [1] (↙) und [3] (↘) **12** zum Anzeigen von „DSP Edit“ und drücken Sie dann [6] (ENTER).**
Dies zeigt „On/Off“ an.
 - Falls die Einstellung ausgeschaltet ist, schalten Sie sie bitte mit **13** [-] oder [+] ein.**
 - Drücken Sie [3] (↘) zum Anzeigen von „DSP Num“.**
 - Zum Wählen des zu bearbeitenden DSPs stellen Sie bitte mit **13** [-] und [+] oder dem **11** Rad die DSP-Nummer (1 bis 900) ein und drücken Sie dann [6] (ENTER).**
 - Siehe Punkt „DSP-Nummer“ in der „Liste der Klangbearbeitungspunkte“ (Seite DE-74).
 - Wählen Sie mit den Zifferntasten [1] (↙) und [3] (↘) **12** das DSP-Modul, dessen Parameter Sie ändern möchten.**
 - Was hier erscheint ist der DSP-Modulname. Näheres zu DSP-Modulen finden Sie unter „DSP-Modulliste“ (Seite DE-132).
- Modulnummer DSP-Modulname

| |

! Mono 3EQ
- Falls der in Schritt 5 gewählte DSP nur ein DSP-Modul besitzt, ändert sich das Display nicht, wenn Sie [1] (↙) oder [3] (↘) drücken. Kontrollieren Sie den DSP-Modulnamen und gehen Sie dann weiter zu Schritt 7.**
 - Drücken Sie Zifferntaste [6] (ENTER) **12**.**
Dies zeigt „Bypass“ an.
 - Zeigen Sie mit den Zifferntasten [1] (↙) und [3] (↘) **12** den Parameter an, dessen Einstellung Sie ändern möchten.**
 - Näheres zu Parametern, deren Einstellungen für die einzelnen DSP-Module konfiguriert werden können, siehe „DSP-Parameterliste“ (Seite DE-133).
 - Ändern Sie mit **13** [-] und [+] oder dem **11** Rad den Einstellwert.**
 - Wiederholen Sie erforderlichenfalls die Schritte 8 und 9 zum Konfigurieren von Einstellungen anderer Parameter.**
 - Drücken Sie Zifferntaste [4] (EXIT) **12**.**

12. Wiederholen Sie erforderlichenfalls die Schritte 6 und 11 zum Konfigurieren von Einstellungen anderer DSP-Module.
13. Führen Sie Schritt 6 und 7 von „Eine Klangfarbe bearbeiten“ (Seite DE-71) aus.

Eine Anwender-Klangfarbe umbenennen

1. Wählen Sie die umzubennende Anwender-Klangfarbe.
2. Halten Sie **[8] RECORD/STOP** gedrückt, bis „ToneName“ erscheint.
3. Drücken Sie Zifferntaste **[6] (ENTER) [12]**.
Dies zeigt den Bildschirm für Umbenennen an.
4. Geben Sie den neuen Namen ein.
 - Näheres zum Eingeben von Text siehe „Eingeben von Textzeichen“ (Seite DE-15).
5. Drücken Sie **[6] (ENTER)**.
Dies zeigt „Sure?“ an.
6. Drücken Sie **[13] [+] (YES)** zum Ausführen der Umbenennung oder **[13] [-] (NO)** zum Abbrechen.
7. Zum Schließen des Vorgangs drücken Sie bitte Zifferntaste **[4] (EXIT) [12]**.

Eine Anwender-Klangfarbe kopieren

1. Wählen Sie die zu kopierende Anwender-Klangfarbe.
2. Halten Sie **[8] RECORD/STOP** gedrückt, bis „ToneName“ erscheint.
3. Drücken Sie die Zifferntasten **[1] (∟)** und **[3] (∟) [12]** zum Anzeigen von „ToneCopy“ und drücken Sie dann **[6] (ENTER)**.
4. Wählen Sie mit **[13] [-]** und **[+]** oder dem **[11] Rad** die Klangnummer des Kopierziels und drücken Sie dann **[6] (ENTER)**.
Dies zeigt „Sure?“ an.
 - Falls unter der Klangnummer, die Sie als Kopierziel eingegeben haben, bereits eine Anwender-Klangfarbe gespeichert ist, erscheint die Meldung „Replace?“.

5. Drücken Sie **[13] [+] (YES)** zum Ausführen des Kopiervorgangs oder **[13] [-] (NO)** zum Abbrechen.

- Das Display zeigt die Meldung „Wait...“ an, bis der Kopiervorgang beendet ist. Nehmen Sie keine Bedienung vor, solange diese Meldung angezeigt ist. Wenn der Vorgang beendet ist, erscheint „Complete“ im Display.

6. Zum Schließen des Vorgangs drücken Sie bitte Zifferntaste **[4] (EXIT) [12]**.

Eine Anwender-Klangfarbe löschen

1. Wählen Sie die zu löschende Anwender-Klangfarbe.
2. Halten Sie **[8] RECORD/STOP** gedrückt, bis „ToneName“ erscheint.
3. Drücken Sie die Zifferntasten **[1] (∟)** und **[3] (∟) [12]** zum Anzeigen von „ToneClr“ und drücken Sie dann **[6] (ENTER)**.
Dies zeigt „Sure?“ an.
4. Drücken Sie **[13] [+] (YES)** zum Löschen oder **[13] [-] (NO)** zum Abbrechen des Löschvorgangs.
5. Zum Schließen des Vorgangs drücken Sie bitte Zifferntaste **[4] (EXIT) [12]**.

Liste der Klangbearbeitungspunkte

Einstellpunkt-Name	Display	Beschreibung	Einstellungen															
Anstiegszeit	Atk.Time	<p>Stellt die Zeit vom Einsetzen einer Note nach Anschlagen der Taste bis Erreichen ihrer maximalen Lautstärke ein. Ein höherer Wert bedeutet einen langsameren Anstieg.</p> <p>Lautstärke</p> <p>Zeit</p> <p>Notenende</p> <p>A</p> <p>R</p> <p>Taste angeschlagen</p> <p>Taste freigegeben</p> <p>A : Attack-Zeit (Einschwingzeit) R : Release-Zeit (Nachklangzeit)</p>	0 bis 127															
Release-Zeit (Nachklangzeit)	Rel.Time	Stellt ein, wie lange die Noten nach dem Freigeben der Tastaturtasten nachklingen. Ein größerer Wert bedeutet längeres Nachklingen.	0 bis 127															
Cutoff-Frequenz (Eckfrequenz)	Cutoff F	Reguliert den Hochtonbereich durch Bedämpfen der Anteile der Frequenzspektrums einer Note, die oberhalb einer bestimmten Frequenz (Eckfrequenz) liegen. Ein größerer Wert stellt einen helleren, härteren Klang ein, während ein niedrigerer Wert einen weicheren, sanfteren Klang ergibt.	0 bis 127															
Resonanz	Resonance	Legt die Verstärkung von Harmonischen eines Klangs in Nähe der Grenzfrequenz fest. Ein größerer Wert ergibt einen ungewöhnlicheren Klang.	0 bis 127															
Vibrato	Vibrato	Untermenü mit Vibrato-Einstellpunkten.																
Vibrato-Typ	Vib.Type	<p>Wählt die Vibrato-Wellenform.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Einstellung</th> <th>Beschreibung</th> <th>Wellenform</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Sin</td> <td>Sinuswelle</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Tri</td> <td>Dreieckswelle</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Saw</td> <td>Sägezahnwelle</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Sqr</td> <td>Rechteckwelle</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Einstellung	Beschreibung	Wellenform	Sin	Sinuswelle		Tri	Dreieckswelle		Saw	Sägezahnwelle		Sqr	Rechteckwelle		Sin, Tri, Saw, Sqr
Einstellung	Beschreibung	Wellenform																
Sin	Sinuswelle																	
Tri	Dreieckswelle																	
Saw	Sägezahnwelle																	
Sqr	Rechteckwelle																	
Vibrato-Tiefe	VibDepth	Stellt die Tiefe des Vibratos ein.	0 bis 127															
Vibrato-Rate	Vib.Rate	Stellt die Geschwindigkeit des Vibratos ein.	0 bis 127															
Vibrato-Verzögerung	VibDelay	Stellt die Zeit ein, nach der das Vibrato nach dem Einsetzen einer Note startet.	0 bis 127															
Oktavverschiebung	OctShift	Verschiebt die Tonhöhe in Oktavschritten nach oben oder unten.	-3 bis 0 bis 3															
Lautstärke	Volume	Gibt den Lautstärkepegel einer Klangfarbe vor. Ein größerer Wert bedeutet einen höheren Lautstärkepegel.	0 bis 127															

Einstellpunkt-Name	Display	Beschreibung	Einstellungen
Ansprechempfindlichkeit	Vel.Sens	Legt fest, wie stark der Klang und/oder die Lautstärke vom Tastenanschlag (Druck) beeinflusst wird. Ein größerer positiver Wert bedeutet, dass der Klang mit festerem Tastenanschlag heller und lauter wird. Ein größerer negativer Wert bedeutet, dass der Klang mit festerem Tastenanschlag weicher und leiser wird. Bei Wert 0 hat die Stärke des Tastenanschlags keinen Einfluss.	-64 bis 0 bis 63
Hall senden	Rev.Send	Legt fest, wie viel Hall auf einen Klang aufgelegt wird.	0 bis 127
Chorus senden	Cho.Send	Legt fest, wie viel Chorus auf einen Klang aufgelegt wird.	0 bis 127
Verzögerung senden	Dly.Send	Legt fest, wie viel Verzögerung auf einen Klang aufgelegt wird.	0 bis 127
DSP-Bearbeitung	DSP Edit	Untermenü mit Einstellpunkten zum DSP-Effekt.	
Ein, Aus	On/Off	On: Der DSP-Effekt wird auf den Klang aufgelegt. Off: Der DSP-Effekt wird nicht auf den Klang aufgelegt.	On, Off
DSP-Nummer	DSP Num	Wählt einen vorinstallierten DSP beim Auflegen eines DSP-Effekts. <ul style="list-style-type: none"> Die vorinstallierten Klangnummern 1 bis 800 enthalten Klangfarben mit DSP (DSP-Klänge). Hier kann nur ein DSP-Klang angewiesen werden, andere Klangfarben (nicht DSP) sind nicht einstellbar. Die Nummern 801 bis 900 dienen nur für die DSP-Bearbeitung. Näheres siehe „DSP-Liste“ im separaten „Anhang“. 	1 bis 900
DSP-Modul 1	*1	Untermenü zum Vornehmen von Einstellungen zu DSP-Modulen, die im gewählten DSP enthalten sind.	
Bypass	Bypass	On: Dieses DSP-Modul umgehen. Off: Dieses DSP-Modul aktivieren.	On, Off
(Abhängig vom DSP-Modul.*2)			
DSP-Modul 2 und weitere *3	*1	Untermenü zum Vornehmen von Einstellungen zu DSP-Modulen, die im gewählten DSP enthalten sind.	
(Gleiche Parameter wie bei Modul 1)			

*1 Zeigt den Namen (Compressor, Limiter, Enhancer usw.) des DSP-Moduls. Näheres zu DSP-Modulen finden Sie unter „DSP-Modulliste“ (Seite DE-132).

*2 Die Zahl der Parameter, die konfiguriert werden können, und deren Details sind vom DSP-Modul abhängig. Näheres siehe „DSP-Parameterliste“ (Seite DE-133).

*3 Nicht angezeigt, wenn der zur Bearbeitung gewählte DSP nur ein DSP-Modul besitzt. Wenn mehrere DSP-Module in einem DSP enthalten sind, erscheint für jedes davon ein Untermenü.

Erstellen einer automatischen Begleitung (Anwenderrhythmus)

Sie können Begleitungsmuster für Wiedergabe mit der Begleitautomatik des Digital-Keyboards erzeugen und diese als Anwenderrhythmen abspeichern.

Die Speicherorte und Zahl der speicherbaren Rhythmen sind vom Modell des Digital-Keyboards abhängig.

CT-X5000: Rhythmusnummern 294 bis 393 (bis zu 100 Rhythmen)

CT-X3000: Rhythmusnummern 294 bis 343 (bis zu 50 Rhythmen)

Speichern auf ein externes Gerät

Anwenderrhythmen können auf einen USB-Flash-Drive oder einen Computer gespeichert werden. Näheres siehe „Digital-Keyboard-Daten auf einem USB-Flash-Drive speichern“ (Seite DE-121) und „Übertragen von Daten zwischen dem Digital-Keyboard und einem Computer“ (Seite DE-125).

Rhythmus-Konfigurationen

Die Struktur der einzelnen Rhythmen ist nachstehend gezeigt.

Rhythmus	
Begleitungsmuster [V1] bis [V4]	Begleitungsmuster [F1] bis [F4]
Perkussion	Perkussion
Drums	Drums
Bass	Bass
Akkorde 1 bis 5	Akkorde 1 bis 5
Begleitungsmuster [I]	Begleitungsmuster [E]
Perkussion	Perkussion
Drums	Drums
Bass	Bass
Akkorde 1 bis 5	Akkorde 1 bis 5

[V]: Variation, [F]: Fill-In, [I]: Intro, [E]: Ending/Outro

Jeder Rhythmus enthält 10 Begleitungsmuster, wobei jedes Begleitungsmuster aus acht Parts besteht. Um einen einzelnen von Grund auf neuen Anwenderrhythmus zu erstellen, müssen Sie acht Parts von jedem der 10 Begleitungsmuster aufnehmen. Sie können auch einen vorinstallierten Rhythmus als Basis verwenden und Teile davon durch neue Aufnahmen ersetzen oder, wenn Sie möchten, Begleitungsmuster kopieren und bearbeiten.

- Näheres über Begleitungsmuster finden Sie unter „Begleitungsmuster“ (Seite DE-47).

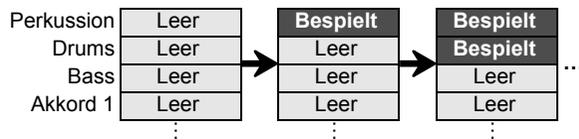
In den einzelnen Parts aufnehmbare Daten

Sie können Ihr Tastaturspiel (Notendaten) und Ihre Pitchbendrad-Bedienung in einem Begleitungsmuster-Part aufnehmen.

Erstellen eines Anwenderrhythmus

Erstellen einer Begleitung ganz aus neuen Parts

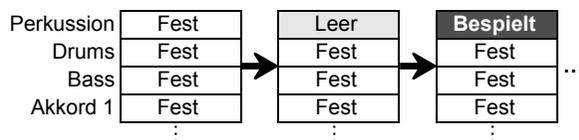
Sie können, wenn Sie möchten, jeden Part einer Begleitung selbst aufnehmen.



- Die „Leer“-Blöcke in der obigen Illustration sind spezielle Speicherbereiche (Anwenderbereiche) für Bearbeitungen, wobei für jeden Part ein solcher Block vorhanden ist. Wenn Sie in einem Block etwas aufgenommen haben, wechselt dieser auf „Bespielt“.

Bearbeiten eines schon vorhandenen Begleitungsmusters*1

Sie können das Begleitungsmuster eines bereits vorhandenen Rhythmus als Basis verwenden und neue Aufnahmen Ihres Tastaturspiels in leere Parts einfügen. Bitte beachten Sie, dass dieser Vorgang nur für Variationen und Fill-Ins möglich ist.*2



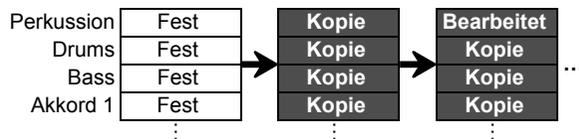
- In der obigen Illustration bezeichnet „Fest“ Rhythmusdaten, die so verwendet werden müssen wie sie sind. Sie können nicht bearbeitet werden.

*1 Vorinstallierter Rhythmus oder zuvor gespeicherter Anwenderrhythmus

*2 Dieser Vorgang wird für bereits bestehende Intros oder Endings nicht unterstützt. Sie können alle Parts leer machen und ein vollständig neues Muster erstellen.

Kopieren und Bearbeiten des Begleitungsmusters eines schon vorhandenen Rhythmus

Sie können das Begleitungsmuster eines schon vorhandenen Rhythmus in einen Anwenderbereich kopieren und dann die kopierten Daten bearbeiten.



- In der obigen Illustration bedeuten „Kopie“ und „Bearbeitet“ den gleichen Status wie „Bespielt“.
- Bei der Wiedergabe der kopierten Daten können Sie in Echtzeit Noten hinzufügen und nicht mehr gewünschte Noten löschen.

Zusätzlich zu den obigen Möglichkeiten können Sie auch alle Begleitmuster-Parts eines schon vorhandenen Rhythmus als „Fest“ beibehalten, nur die Mixer-Einstellungen ändern und das Resultat als Anwenderrhythmus speichern.

Erstellen und Bearbeiten eines Anwenderrhythmus

HINWEIS

- Näheres zu den Mixerpart-Indikatorziffern und dem Part der einzelnen Begleitungsmuster im nachstehenden Vorgehen finden Sie in „Rhythmuspart-Gruppe“ unter „Liste der Parts für jede Mixer-Partgruppe“ (Seite DE-65).

Einen vollständig neuen Rhythmus erstellen und speichern

HINWEIS

- Sie können das Begleitungsmuster eines schon vorhandenen Rhythmus in einen Anwenderbereich kopieren und dann die in den einzelnen Parts aufgenommenen Noten bearbeiten (Hinzufügen und Löschen). Sie können ein komplettes Begleitungsmuster (Schritt 3 unten) oder nur einen bestimmten Part (Schritt 5 unten) kopieren. Führen Sie dazu den entsprechenden Vorgang aus.

1. Wählen Sie einen Anwenderrhythmus, bei dem keine Daten gespeichert sind.

- Siehe „Wählen eines Rhythmus“ (Seite DE-43).
- Wenn ein Anwenderrhythmus gewählt ist, bei dem keine Daten gespeichert sind, wird „No Data“ für den Rhythmusnamen angezeigt.

2. Halten Sie **[F10] FUNCTION** gedrückt, bis der **[EDIT]**-Indikator erscheint.

EDIT

Angezeigt

- Dies ruft den Rhythmusbearbeitungsmodus auf und zeigt den Bildschirm für Rhythmusbearbeitung an.
- [F10]** blinken im Display. Dies zeigt an, dass Variation 1 des Begleitungsmusters zur Bearbeitung gewählt ist.
- „Drum“ wird für den zu bearbeitenden Part angezeigt.

3. Wählen Sie das zu bearbeitende Begleitungsmuster.

Um dies zu wählen:	Diese Taste drücken:
Intro	[F14] INTRO
Ending/Outro	[F19] ENDING/SYNCHRO START
Variation 1 bis 4, Fill-in 1 bis 4	[F15] VARIATION/FILL-IN 1 bis [F18] VARIATION/FILL-IN 4*

* Jedes Drücken der Taste schaltet zwischen Variation und Fill-In um.

- Der Indikator des aktuell gewählten Begleitungsmusters (Seite DE-47) blinkt.
- Jetzt ist es möglich, ein vorhandenes Begleitungsmuster in einen Anwenderbereich zu kopieren. Siehe „Ein schon vorhandenes Begleitungsmuster zur Bearbeitung kopieren“ (Seite DE-83).

4. Stellen Sie die Anzahl Takte und die Taktbezeichnung des zu erstellenden Begleitungsmusters ein.

- Drücken Sie **[F23] REGISTRATION [8]** (EDIT MENU).
- Drücken Sie die Zifferntasten [1] (**[F1]**) und [3] (**[F3]**) zum Anzeigen von „Element“ und drücken Sie dann [6] (ENTER).
- Verwenden Sie die Zifferntasten [1] (**[F1]**) und [3] (**[F3]**) zum Anzeigen von „Measure“ und stellen Sie dann mit **[F18] [-]** und **[+]** oder dem **[F11]** Rad den Einstellwert ein.

Begleitungsmuster	Einstellungen
Intro, Ending	01 bis 16
Variation	01 bis 16
Fill-In	01 bis 02

- Verwenden Sie die Zifferntasten [1] (**[F1]**) und [3] (**[F3]**) zum Anzeigen von „Beat“ (Taktbezeichnung) und stellen Sie dann mit **[F18] [-]** und **[+]** oder dem **[F11]** Rad den Einstellwert ein (Einstellbereiche: 2/4 bis 8/4, 2/8 bis 16/8).
- Drücken Sie Zifferntaste [4] (EXIT) **[F12]**.

5. Wählen Sie den zu bearbeitenden Part.

- (1) Drücken Sie **9 PART** und überzeugen Sie sich, dass die Lampe links neben der Taste leuchtet.
- (2) Wählen Sie mit den **12** Zifferntasten [1] bis [8] den zu bearbeitenden Part.

Zum Wählen dieses Parts:	Diese Zifferntaste drücken:
Perkussion	[1]
Drums	[2]
Bass	[3]
Akkord 1 bis Akkord 5	[4] bis [8]

- Dies lässt den Mixerpart-Indikator für den gewählten Part blinken.

- (3) Drücken Sie **9 PART** und überzeugen Sie sich, dass die Lampe links neben der Taste erloschen ist.
 - An dieser Stelle ist es möglich, einen Part aus einem vorhandenen Rhythmus in einen Anwenderbereich zu kopieren (außer wenn das Begleitungsmuster ein Intro oder Ending ist). Siehe „Einen schon vorhandenen Rhythmuspart zur Bearbeitung kopieren“ (Seite DE-84).

6. Nehmen Sie gegebenenfalls die Einstellungen für Klangfarbe und Oktavverschiebung des Parts vor.

- (1) Wählen Sie die für Partaufnahme gewünschte Klangfarbe. Siehe „Wählen einer Klangfarbe“ (Seite DE-18).
 - Für die Parts Drums und Perkussion sind nur Drum-Set-Sounds wählbar. Für den Basspart und die Akkordparts 1 bis 5 können keine Drum-Set-Sounds gewählt werden.
- (2) Stellen Sie die Oktavverschiebung des Parts ein. Halten Sie **37 OCTAVE** gedrückt und drücken Sie dabei Taste **38 TRANSPOSE** [^] oder [v].
- (3) Wenn bespielte Parts (Begleitungsmuster eines vorhandenen Rhythmus, kopierter Part oder mindestens einmal mit dem Vorgehen von Schritt 10 bespielter Part) vorhanden sind, kann jetzt durch Drücken von **20 START/STOP** geloopte Wiedergabe aller verfügbaren bespielten Parts gestartet werden. Dies bedeutet, dass Sie beim Einstellen die Wirkung Ihrer Einstellungen abhören können.
- (4) Wenn bespielte Parts vorhanden sind, können durch Drücken von Zifferntaste [6] (ENTER) **12** nur die Noten des aktuell bearbeiteten Parts abgespielt werden.
 - Dies lässt den Mixerpart-Indikator des aktuell bearbeiteten Parts und den darüber befindlichen Pegelindikator blinken.



Bei Bearbeitung eines Drumparts

- Zum Verlassen des obigen Status drücken Sie bitte erneut [6] (ENTER).

7. Stellen Sie die Wiedergabe-Einstellungen des aktuell bearbeiteten Parts wunschgemäß ein.

- Siehe „Wiedergabe-Einstellungen eines Anwender-Rhythmusparts vornehmen“ (Seite DE-86).

8. Nehmen Sie Ihr Tastaturspiel für den aktuell bearbeiteten Part auf.

- Siehe „In jedem Part Tastaturspiel aufnehmen“ (Seite DE-81).

9. Stellen Sie die Mixer-Einstellungen des aktuell bearbeiteten Parts wunschgemäß ein.

- Siehe „Mixer-Einstellungen eines aktuell bearbeiteten Parts vornehmen“ (Seite DE-83).

10. Führen Sie die Schritte 5 - 9 für alle Parts aus.

11. Führen Sie die Schritte 3 - 10 für alle Begleitungsmuster aus.

12. Speichern Sie den bearbeiteten Rhythmus wie unter „Einen Anwenderrhythmus speichern“ (Seite DE-85) beschrieben.

Einen schon vorhandenen Rhythmus bearbeiten und speichern

HINWEIS

- Beim Bearbeiten des Begleitungsmusters eines schon vorhandenen Rhythmus können Sie neue Aufnahmen für jeden der folgenden Parts vornehmen: Variationen 1 bis 4 und Fill-Ins 1 bis 4. Im Falle eines Intros und Endings müssen Sie zunächst die Inhalte aller Parts löschen und dann neue Parts aufnehmen.
- Sie können das Begleitungsmuster eines schon vorhandenen Rhythmus in einen Anwenderbereich kopieren und dann die in den einzelnen Parts aufgenommenen Noten bearbeiten (Hinzufügen und Löschen). Sie können ein komplettes Begleitungsmuster (Schritt 3 unten) oder nur einen bestimmten Part (Schritt 5 unten) kopieren. Führen Sie dazu den entsprechenden Vorgang aus.

1. Wählen Sie den vorinstallierten oder zuvor gespeicherten Anwenderrhythmus, den Sie bearbeiten möchten.

- Siehe „Wählen eines Rhythmus“ (Seite DE-43).

2. Halten Sie **[F10] FUNCTION** gedrückt, bis der **[EDIT]**-Indikator erscheint.



- Dies ruft den Rhythmusbearbeitungsmodus auf und zeigt den Bildschirm für Rhythmusbearbeitung an.
- Dies lässt den **[V1]**-Indikator blinken. Dies zeigt an, dass Variation 1 des Begleitungsmusters zur Bearbeitung gewählt ist.
- „Drum“ wird für den zu bearbeitenden Part angezeigt.

3. Wählen Sie das zu bearbeitende Begleitungsmuster.

Um dies zu wählen:	Diese Taste drücken:
Intro	[F14] INTRO
Ending/Outro	[F19] ENDING/SYNCHRO START
Variation 1 bis 4, Fill-in 1 bis 4	[F15] VARIATION/FILL-IN 1 bis [F18] VARIATION/FILL-IN 4*

* Jedes Drücken der Taste schaltet zwischen Variation und Fill-In um.

- Der Indikator des aktuell gewählten Begleitungsmusters (Seite DE-47) blinkt.
- Jetzt ist es möglich, ein vorhandenes Begleitungsmuster in einen Anwenderbereich zu kopieren. Siehe „Ein schon vorhandenes Begleitungsmuster zur Bearbeitung kopieren“ (Seite DE-83).

4. Führen Sie je nach gewähltem Begleitungsmuster die nachstehenden Vorgänge aus.

■ Wenn Sie Variation 1 bis 4 oder Fill-in 1 bis 4 gewählt haben

Gehen Sie direkt weiter zu Schritt 5.

■ Wenn Sie Intro oder Ending gewählt haben

Löschen Sie die Inhalte aller Parts des Begleitungsmusters.

- (1) Führen Sie die Schritte 2 bis 4 von „Inhalte aller Parts in einem einzelnen Begleitungsmuster gemeinsam löschen“ (Seite DE-85) aus.
- (2) Drücken Sie **[23] REGISTRATION [8] (EDIT MENU)**.
- (3) Drücken Sie die Zifferntasten [1] (**[<]**) und [3] (**[>]**) **[12]** zum Anzeigen von „Element“ und drücken Sie dann [6] (ENTER).
- (4) Zeigen Sie mit den Zifferntasten [1] (**[<]**) und [3] (**[>]**) **[12]** „Measure“ an und stellen Sie dann mit **[13] [-]** und **[+]** oder dem **[11]** Rad den Einstellwert ein.

Begleitungsmuster	Einstellungen
Intro, Ending	01 bis 16
Variation	01 bis 16
Fill-In	01 bis 02

- (5) Verwenden Sie die Zifferntasten [1] (**[<]**) und [3] (**[>]**) zum Anzeigen von „Beat“ (Taktbezeichnung) und stellen Sie dann mit **[13] [-]** und **[+]** oder dem **[11]** Rad den Einstellwert ein (Einstellbereiche: 2/4 bis 8/4, 2/8 bis 16/8).
- (6) Drücken Sie Zifferntaste [4] (EXIT) **[12]**.

5. Wählen Sie den zu bearbeitenden Part

- (1) Drücken Sie **[9] PART** und überzeugen Sie sich, dass die Lampe links neben der Taste leuchtet.
- (2) Wählen Sie mit den **[12]** Zifferntasten [1] bis [8] den zu bearbeitenden Part.

Zum Wählen dieses Parts:	Diese Zifferntaste drücken:
Perkussion	[1]
Drums	[2]
Bass	[3]
Akkord 1 bis Akkord 5	[4] bis [8]

- Dies lässt den Mixerpart-Indikator für den gewählten Part blinken.
- (3) Drücken Sie **[9] PART** und überzeugen Sie sich, dass die Lampe links neben der Taste erloschen ist.
 - An dieser Stelle ist es möglich, einen Part aus einem vorhandenen Rhythmus in einen Anwenderbereich zu kopieren (außer wenn das Begleitungsmuster ein Intro oder Ending ist). Siehe „Einen schon vorhandenen Rhythmuspart zur Bearbeitung kopieren“ (Seite DE-84).

6. Nehmen Sie gegebenenfalls die Einstellungen für Klangfarbe und Oktavverschiebung des Parts vor.

- (1) Wählen Sie die für Partaufnahme gewünschte Klangfarbe. Siehe „Wählen einer Klangfarbe“ (Seite DE-18).
 - Für die Parts Drums und Percussion sind nur Drum-Set-Sounds wählbar. Für den Basspart und die Akkordparts 1 bis 5 können keine Drum-Set-Sounds gewählt werden.
- (2) Stellen Sie die Oktavverschiebung des Parts ein. Halten Sie **[67] OCTAVE** gedrückt und drücken Sie dabei Taste **[63] TRANSPOSE [^]** oder **[64] TRANSPOSE [v]**.
- (3) Drücken von **[20] START/STOP** startet jetzt geloopte Wiedergabe aller Parts des aktuell bearbeiteten Begleitungsmusters. Dies bedeutet, dass Sie beim Einstellen die Wirkung Ihrer Einstellungen abhören können.
- (4) Wenn bespielte Parts vorhanden sind, können durch Drücken von Zifferntaste **[6] (ENTER)** **[12]** nur die Noten des aktuell bearbeiteten Parts abgespielt werden.
 - Dies lässt den Mixerpart-Indikator des aktuell bearbeiteten Parts und den darüber befindlichen Pegelindikator blinken.



Bei Bearbeitung eines Drumparts

- Zum Verlassen des obigen Status drücken Sie bitte erneut **[6] (ENTER)**.

7. Stellen Sie die Wiedergabe-Einstellungen des aktuell bearbeiteten Parts wunschgemäß ein.

- Siehe „Wiedergabe-Einstellungen eines Anwender-Rhythmusparts vornehmen“ (Seite DE-86).

8. Nehmen Sie Ihr Tastaturspiel für den aktuell bearbeiteten Part auf.

- Siehe „In jedem Part Tastaturspiel aufnehmen“ (Seite DE-81).

9. Stellen Sie die Mixer-Einstellungen des aktuell bearbeiteten Parts wunschgemäß ein.

- Siehe „Mixer-Einstellungen eines aktuell bearbeiteten Parts vornehmen“ (Seite DE-83).

10. Führen Sie die Schritte 5 - 9 für alle Parts aus.

11. Führen Sie die Schritte 3 - 10 für alle Begleitungsmuster aus.

12. Speichern Sie den bearbeiteten Rhythmus wie unter „Einen Anwenderrhythmus speichern“ (Seite DE-85) beschrieben.

Nur Mixer-Einstellungen eines schon vorhandenen Rhythmus vornehmen und diesen speichern

1. Wählen Sie den vorinstallierten oder zuvor gespeicherten Anwenderrhythmus, den Sie bearbeiten möchten.
 - Siehe „Wählen eines Rhythmus“ (Seite DE-43).
2. Halten Sie **[10] FUNCTION** gedrückt, bis der **[EDIT]**-Indikator erscheint.
3. Führen Sie Schritt 3 unter „Einen schon vorhandenen Rhythmus bearbeiten und speichern“ (Seite DE-79) aus.
4. Führen Sie Schritt 5 unter „Einen schon vorhandenen Rhythmus bearbeiten und speichern“ (Seite DE-79) aus.
5. Führen Sie das Vorgehen von „Mixer-Einstellungen eines aktuell bearbeiteten Parts vornehmen“ (Seite DE-83) aus.
6. Wiederholen Sie die obigen Schritte 4 und 5 für alle Parts, deren Mixer-Einstellungen Sie vornehmen möchten.
7. Wiederholen Sie die obigen Schritte 3 und 6 für alle Begleitungsmuster, deren Mixer-Einstellungen Sie vornehmen möchten.
8. Speichern Sie den bearbeiteten Rhythmus wie unter „Einen Anwenderrhythmus speichern“ (Seite DE-85) beschrieben.

In jedem Part Tastaturspiel aufnehmen

HINWEIS

- Der hier gezeigte Vorgang wird als einer der Schritte der nachstehenden Vorgehen ausgeführt.
 - Schritt 8 von „Einen vollständig neuen Rhythmus erstellen und speichern“ (Seite DE-77)
 - Schritt 8 von „Einen schon vorhandenen Rhythmus bearbeiten und speichern“ (Seite DE-79)

1. Drücken Sie **[8] RECORD/STOP**.



Blinken

Diese schaltet auf Aufnahmebereitschaft und zeigt „Recorded“ oder „Empty“ an.

Wenn hier „Fixed“ angezeigt wird, bedeutet dies, dass der aktuell gewählte Part nicht beispielbar ist. Nach einigen Sekunden wechselt das Display wieder auf die Anzeige von vor dem Drücken von **[8] RECORD/STOP** zurück.

- Näheres zu diesen Indikatoren finden Sie unter „Partdaten-Statusindikatoren“ (Seite DE-82).
- Zum Beenden der Aufnahmebereitschaft drücken Sie bitte **[8] RECORD/STOP**. Dies lässt den [RECORD]-Indikator verschwinden.

2. Nehmen Sie wie erforderlich die Aufnahme-Einstellungen vor.

- Ihre bis dahin vorgenommenen Aufnahme-Einstellungen sind weiter wirksam. Bei Einstellpunkten, die Sie nicht geändert haben, werden die entsprechenden Vorgaben verwendet. Näheres zu den Einstellpunkten finden Sie unter „Anwenderrhythmus-Aufnahmeeinstellungen“ (Seite DE-82).
- Zum Vornehmen von Einstellungen führen Sie bitte die nachstehenden Schritte aus.

- (1) Halten Sie **[8] RECORD/STOP** gedrückt, bis „Quantize“ erscheint.
- (2) Zeigen Sie mit den Zifferntasten [1] (**↙**) und [3] (**↘**) **[12]** das Menü für die vorzunehmenden Einstellungen an.
- (3) Ändern Sie mit **[8] [-]** und **[+]** oder dem **[11]** Rad den Einstellwert.
- (4) Wenn die Einstellungen wunschgemäß erfolgt sind, drücken Sie bitte erneut die **[8] RECORD/STOP**-Taste.

3. Üben Sie wie erforderlich Ihren Vortrag.

- Zum Wiedergeben der Parts des Begleitungsmusters und Üben des vorgesehenen Keyboardvortrags vor der tatsächlichen Aufnahme führen Sie bitte den nachstehenden Vorgang aus.

- (1) Halten Sie **[22] ACCOMP** gedrückt, bis der [ACCOMP]-Indikator zu blinken beginnt. Dies ruft den Probenmodus auf.
 - Im Probenmodus agiert das Keyboard in der gleichen Weise wie bei Aufnahme, nimmt aber nicht auf.
- (2) Drücken Sie **[20] START/STOP**. Dies spielt die Daten ab, die bereits in den einzelnen Parts des Begleitungsmusters aufgenommen wurden.
 - Der Basspart und die Akkordparts 1 bis 5 werden in C-Dur wiedergegeben. Die Tonhöhe und Akkordtypen ändern sich nicht, auch wenn Sie etwas auf der Begleitungstastatur spielen.
- (3) Spielen Sie auf dem Keyboard zur Wiedergabe mit. Die Keyboard-Wiedergabe erfolgt in der Klangfarbe, die vor dem Aufrufen der Aufnahmebereitschaft gewählt war.
- (4) Zum Verlassen des Probenmodus halten Sie bitte **[22] ACCOMP** gedrückt, bis der [ACCOMP]-Indikator aus dem Display verschwindet.

4. Drücken Sie **[20] START/STOP** zum Starten der Aufnahme.

RECORD

Angezeigt

- Weiterhin erscheint die Meldung „Record..“.
- Die Takte und Schläge werden in der oberen rechten Ecke des Displays gezählt. Wenn der letzte Schlag der für das Begleitungsmuster eingestellten Länge (Anzahl Takte)* erreicht wird, startet die Zählung wieder ab 001:01.

MEASURE BEAT
00 101
| Takt | Schlag

5. Orientieren Sie sich an den „MEASURE“- und „BEAT“-Werten im Display und spielen Sie wie erforderlich auf der Tastatur.

- Die Betätigung des **[F4] PITCH BEND**-Rads wird ebenfalls mit aufgenommen.
- Die Betätigung der **[F3] MODULATION/ASSIGNABLE**-Taste wird ebenfalls mit aufgezeichnet (nur CT-X5000).
- Was Sie aufnehmen wird abgespielt, wenn das Display zu dem Takt und Schlag zurückkehrt, an dem es aufgenommen wurde.
- Zum Löschen einzelner aufgenommener Noten halten Sie bitte die Taste **[F2] REGISTRATION** [2] gedrückt. Drücken Sie dann, wenn die Wiedergabe die zu löschende Note erreicht, die Tastaturtaste für die zu löschende Note. Wenn Sie **[F2] REGISTRATION** [2] bei laufender Wiedergabe zusammen mit einer oder mehreren Tastaturtasten gedrückt halten, werden alle Noten gelöscht, die den Tasten zugeordnet sind, die Sie während des Gedrückthalts der Taste und Tastaturtasten anschlagen.
- Bis Sie den nachstehenden Schritt 6 ausführen, können Sie die gespielten Noten beliebig oft wieder überspielen und aufgenommene Noten löschen.

6. Wenn Sie mit dem Aufnehmen fertig sind, drücken Sie bitte **[F3] RECORD/STOP**.

Dies lässt den [RECORD]-Indikator verschwinden.

- Drücken von **[F2] START/STOP** startet geloopte Wiedergabe der aufgenommenen Daten.
- Zum versuchsweisen Spielen auf der Tastatur mit aufgenommenen Daten als Hintergrund (mit der Tastaturpart-Klangfarbe anstelle der Klangfarbe des aufgenommenen Parts) halten Sie bitte **[F5] TONE** gedrückt. Dies lässt den Part-Indikator **[U1]** in der oberen linken Displayecke erscheinen. Dies zeigt den Namen der Klangfarbe an, die der Tastatur zugewiesen ist, und aktiviert die Wiedergabe der Klangfarbe auf dem Keyboard.

■ Partdaten-Statusindikatoren

Die nachstehende Tabelle erläutert die Statusindikatoren für aktuell bearbeitete Parts im Bildschirm für Rhythmusbearbeitung.

Dieser Indikator:	Bedeutet dies:
Fixed (Feste Daten)	Daten, die keine Anwenderbereich-Daten sind, sondern von einem vorinstallierten Rhythmus oder zuvor gespeicherten Anwenderrhythmus stammen. Echtzeit-Aufnahme von Tastaturnoten ist nicht zulässig. Der einzige unterstützte Bearbeitungsvorgang ist das Vornehmen von Mixer-Einstellungen.
Recorded (Aufgenommene Daten)	Bereits aufgenommene bearbeitbare Anwenderbereich-Daten. Bei diesem Status sind Mixer-Einstellungen und Echtzeit-Aufnahme von Tastaturnoten möglich.
Empty (Keine Daten)	Benutzerbereich, in dem nichts aufgenommen ist. Bei diesem Status sind Mixer-Einstellungen und Echtzeit-Aufnahme von Tastaturnoten möglich.

■ Anwenderrhythmus-Aufnahmeinstellungen

Die Einstellwerte der Anfangsvorgabe sind mit einem Sternchen (*) gekennzeichnet.

Einstellpunkt (Display)	Beschreibung	Einstellungen
Quantisieren (Quantize)	Stellen Sie ein, ob Sie die Noten mit dem Timing aufnehmen möchten, mit dem Sie auf der Tastatur gespielt werden, oder ob sie automatisch mit Bezug auf eine Basisnote angepasst werden sollen. Wählen einer anderen Einstellung als „Off“ zeigt einen Notenwert an (4: Viertel, d: punktierte Note, t: Triolen).	Off*, 4, 8, 16, 32, 4d, 8d, 16d, 32d, 4t, 8t, 16t, 32t
Vorzählung (Precount)	Gibt vor, ob vorgezählt werden soll, bevor nach Drücken von [F2] START/STOP in Aufnahmebereitschaft die Aufnahme startet. Bei Wahl von „1“ ertönt der Vorzählton für einen Takt und bei Wahl von „2“ für zwei Takte. Bei Wahl von „Off“ ist die Vorzählfunktion ausgeschaltet, so dass die Aufnahme sofort startet, wenn [F2] START/STOP oder eine Tastaturtaste gedrückt wird.	Off, 1*, 2
Wiedergabe-Akkord (PlayChrd)	Das Starten der Aufnahme eines Begleitungsmusters startet die wiederholte Wiedergabe aller Parts des Musters mit Ausnahme des aktuell aufgenommenen Parts. Während dieser Wiederholwiedergabe können Sie mit dieser Einstellung den Akkordtyp eingeben, der für die Wiedergabe der Bass- und Akkordparts verwendet werden soll. Verfügbar sind die Einstellungen „C“ (C-Durakkord), „C7“ (C-Septakkord) und „Cm“ (C-Mollakkord). Wählen von „Off“ schaltet die Bass- und Akkordpart-Noten aus.	Off, C*, C7, Cm
Metronom (Metronom)	Legt fest, ob bei der Aufnahme das Metronom ertönen soll.	On, Off*

Mixer-Einstellungen eines aktuell bearbeiteten Parts vornehmen

HINWEIS

- Der hier gezeigte Vorgang wird als einer der Schritte der nachstehenden Vorgehen ausgeführt.
 - Schritt 9 von „Einen vollständig neuen Rhythmus erstellen und speichern“ (Seite DE-77)
 - Schritt 9 von „Einen schon vorhandenen Rhythmus bearbeiten und speichern“ (Seite DE-79)
 - Schritt 5 von „Nur Mixer-Einstellungen eines schon vorhandenen Rhythmus vornehmen und diesen speichern“ (Seite DE-80)

1. Halten Sie **[9] PART (MIXER)** gedrückt, bis der **[MIXER]-Indikator** erscheint.

Dies zeigt den Part-Ein/Aus-Status des in Bearbeitung befindlichen Parts an.

2. Zeigen Sie mit den Zifferntasten **[2] (∨)** und **[5] (∧)** **[12]** den zu ändernden Menüpunkt an.

- Die Einstellwerte der Anfangsvorgabe sind mit einem Sternchen (*) gekennzeichnet.

Einstellpunkt (Display)	Beschreibung	Einstellungen
Part Ein/Aus (Part)	Stellt den gewählten Part auf ein/aus.	On*, Off
Part-Klangfarbe (Tone)	Legt die Klangfarbe des gewählten Parts fest.	*1
Lautstärke (Volume)	Stellt den Lautstärkepegel des gewählten Parts ein.	0 bis 127*
Stereo-Position (Pan)	Legt die Positionierung des gewählten Parts im Stereo-Panorama fest. 0 bezeichnet die Mitte, während ein kleinerer Wert die Position nach links und ein größerer Wert die Position nach rechts verschiebt.	–64 bis 0* bis 63
Hall senden (Rev Send)	Legt fest, wie viel Hall dem gewählten Part zugegeben wird.	0 bis 40* bis 127
Chorus senden (Cho Send)	Legt fest, wie viel Chorus dem gewählten Part zugegeben wird.	0* bis 127
Verzögerung senden (Dly Send)	Legt fest, wie viel Verzögerung dem gewählten Part zugegeben wird.	0* bis 127

*1 Für die Parts Drums und Perkussion sind nur Drum-Set-Sounds wählbar. Für den Basspart und die Akkordparts 1 bis 5 können keine Drum-Set-Sounds gewählt werden.

3. Ändern Sie mit **[6] [-]** und **[+]** oder dem **[11] Rad** den Einstellwert.

4. Wenn die Mixer-Einstellungen wunschgemäß erfolgt sind, drücken Sie bitte Zifferntaste **[4] (EXIT)** **[12]**.

Ein schon vorhandenes Begleitungsmuster zur Bearbeitung kopieren

1. Wählen Sie im Rhythmus-Bearbeitungsmodus das Begleitungsmuster des Kopierziels.

- Führen Sie die Schritte 1 bis 3 von „Einen vollständig neuen Rhythmus erstellen und speichern“ (Seite DE-77) oder die Schritte 1 bis 3 von „Einen schon vorhandenen Rhythmus bearbeiten und speichern“ (Seite DE-79) aus.

2. Drücken Sie **[23] REGISTRATION** **[1]**.

Dies zeigt „Element“ an.

3. Drücken Sie Zifferntaste **[6] (ENTER)** **[12]**.

Dies zeigt Nummer und Namen der aktuell gewählten Rhythmus an.

4. Wählen Sie mit **[13] [-]** und **[+]** oder dem **[11] Rad** die Nummer des Rhythmus, den Sie als Quelle des Begleitungsmuster-Kopiervorgangs verwenden möchten.

5. Wählen Sie das als Kopierquelle gewünschte Begleitungsmuster.

Der Indikator des aktuell gewählten Begleitungsmusters (Seite DE-47) blinkt.

Um dies zu wählen:	Diese Taste drücken:
Intro	[14] INTRO
Ending/Outro	[19] ENDING/SYNCHRO START
Variation 1 bis 4, Fill-in 1 bis 4	[15] VARIATION/FILL-IN 1 bis [18] VARIATION/FILL-IN 4*

* Jedes Drücken der Taste schaltet zwischen Variation und Fill-In um.

- Wählen Sie ein Intro, wenn das Kopierziel ein Intro ist, oder ein Ending, wenn das Kopierziel ein Ending ist.
- Wenn das Kopierziel Variation 1 bis 4 ist, wählen Sie bitte eine Variation von 1 bis 4.
- Wenn das Kopierziel Fill-In 1 bis 4 ist, wählen Sie bitte ein Fill-In von 1 bis 4.
- Hier startet Drücken von **[20] START/STOP** geloopte Wiedergabe des als Kopierquelle gewählten Begleitungsmusters.

6. Zum Ausführen des Kopiervorgangs drücken Sie bitte **[6] (ENTER)**.

Dies zeigt „Sure?“ an.

7. Drücken Sie **[13] [+] (YES) zum Ausführen des Kopiervorgangs oder **[13] [-] (NO)** zum Abbrechen.**

- Das Display zeigt die Meldung „Wait...“ an, bis der Kopiervorgang beendet ist. Nehmen Sie keine Bedienung vor, solange diese Meldung angezeigt ist. Wenn der Vorgang beendet ist, erscheint „Complete“ im Display.

Einen schon vorhandenen Rhythmuspart zur Bearbeitung kopieren

! WICHTIG!

- Sie können keine Parts kopieren, die in einem Intro oder Ending enthalten sind.

1. Wählen Sie im Rhythmus-Bearbeitungsmodus den Part des Kopierziels.

- Führen Sie die Schritte 1 bis 5 von „Einen vollständig neuen Rhythmus erstellen und speichern“ (Seite DE-77) oder die Schritte 1 bis 5 von „Einen schon vorhandenen Rhythmus bearbeiten und speichern“ (Seite DE-79) aus.

2. Drücken Sie **[23] REGISTRATION [1].**

Dies zeigt „Element“ an.

3. Drücken Sie die Zifferntasten **[1] (**↙**) und **[3]** (**↘**) **[12]** zum Anzeigen von „Part“ und drücken Sie dann **[6] (ENTER)**.**

Dies zeigt Nummer und Namen der aktuell gewählten Rhythmus an.

4. Wählen Sie mit **[13] [-] und **[+]** oder dem **[11]** Rad die Nummer des Rhythmus, den Sie als Quelle des Begleitungsmodus-Kopiervorgangs verwenden möchten.**

5. Wählen Sie das Begleitungsmodus, das den als Kopierquelle gewünschten Part enthält.

Der Indikator des aktuell gewählten Begleitungsmodus (Seite DE-47) blinkt.

Um dies zu wählen:	Diese Taste drücken:
Variation 1 bis 4, Fill-in 1 bis 4	[15] VARIATION/FILL-IN 1 bis [18] VARIATION/FILL-IN 4*

* Jedes Drücken der Taste schaltet zwischen Variation und Fill-In um.

6. Wählen Sie den als Kopierquelle gewünschten Part.

- (1) Drücken Sie **[9] PART** und überzeugen Sie sich, dass die Lampe links neben der Taste leuchtet.
- (2) Wählen Sie mit den **[12]** Zifferntasten **[1]** bis **[8]** den zu kopierenden Part.

Zum Wählen dieses Parts:	Diese Zifferntaste drücken:
Perkussion	[1]
Drums	[2]
Bass	[3]
Akkord 1 bis Akkord 5	[4] bis [8]

- (3) Drücken Sie **[9] PART** und überzeugen Sie sich, dass die Lampe links neben der Taste erloschen ist.
 - Hier startet Drücken von **[20] START/STOP** geloopte Wiedergabe nur des als Kopierquelle gewählten Parts.

7. Zum Ausführen des Kopiervorgangs drücken Sie bitte **[6] (ENTER).**

Dies zeigt „Sure?“ an.

8. Drücken Sie **[13] [+] (YES) zum Ausführen des Kopiervorgangs oder **[13] [-] (NO)** zum Abbrechen.**

- Das Display zeigt die Meldung „Wait...“ an, bis der Kopiervorgang beendet ist. Nehmen Sie keine Bedienung vor, solange diese Meldung angezeigt ist. Wenn der Vorgang beendet ist, erscheint „Complete“ im Display.

Inhalte aller Parts in einem einzelnen Begleitungsmuster gemeinsam löschen

- 1. Wählen Sie im Rhythmus-Bearbeitungsmodus das Begleitungsmuster, bei dessen Parts Sie die Daten gemeinsam löschen möchten.**
 - Führen Sie die Schritte 1 bis 3 unter „Einen schon vorhandenen Rhythmus bearbeiten und speichern“ (Seite DE-79) aus.
- 2. Drücken Sie **23** REGISTRATION [2].**
Dies zeigt „Element“ an.
- 3. Drücken Sie Zifferntaste [6] (ENTER) **12**.**
Dies zeigt „Sure?“ an.
- 4. Drücken Sie **13** [+] (YES) zum Ausführen des Löschvorgangs oder **13** [-] (NO) zum Abbrechen.**
 - Dies löscht die Inhalte aller Parts im gewählten Begleitungsmuster.

Inhalte eines bestimmten Parts in einem einzelnen Begleitungsmuster löschen

HINWEIS

- Sie können nicht die Inhalte von Parts eines Intros oder Endings löschen.

- 1. Wählen Sie im Rhythmus-Bearbeitungsmodus den Part, dessen Inhalt Sie löschen möchten.**
 - Führen Sie die Schritte 1 bis 5 unter „Einen schon vorhandenen Rhythmus bearbeiten und speichern“ (Seite DE-79) aus.
- 2. Drücken Sie **23** REGISTRATION [2].**
Dies zeigt „Element“ an.
- 3. Drücken Sie die Zifferntasten [1] (↙) und [3] (↘) **12** zum Anzeigen von „Part“ und drücken Sie dann [6] (ENTER).**
Dies zeigt „Sure?“ an.
- 4. Drücken Sie **13** [+] (YES) zum Ausführen des Löschvorgangs oder **13** [-] (NO) zum Abbrechen.**
 - Dies löscht den Inhalt des gewählten Parts.

Einen Anwenderrhythmus speichern

HINWEIS

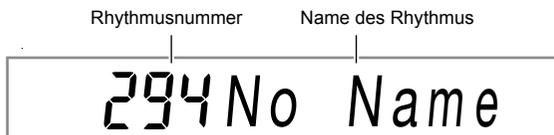
- Der hier gezeigte Vorgang wird als einer der Schritte der nachstehenden Vorgehen ausgeführt.
 - Schritt 12 von „Einen vollständig neuen Rhythmus erstellen und speichern“ (Seite DE-77)
 - Schritt 12 von „Einen schon vorhandenen Rhythmus bearbeiten und speichern“ (Seite DE-79)
 - Schritt 8 von „Nur Mixer-Einstellungen eines schon vorhandenen Rhythmus vornehmen und diesen speichern“ (Seite DE-80)

- 1. Drücken Sie Zifferntaste [7] (WRITE) **12**.**
 - Wenn der Rhythmus, den Sie bearbeiten, ein Anwenderrhythmus ist, erscheint jetzt die Meldung „Replace?“. Drücken Sie **13** [+] (YES) zum Ersetzen der Original-Rhythmusdaten durch die neuen Rhythmusdaten. Zum Speichern der Daten als neuen Rhythmus drücken Sie bitte **13** [-] (NO).
 - Wenn der Speicher bereits die maximal zulässige Anzahl Rhythmen enthält (CT-X5000: 100, CT-X3000: 50), erscheint beim Drücken von **13** [-] (NO) die Fehlermeldung „Data Full“, um anzuzeigen, dass der neue Rhythmus nicht gespeichert werden kann.
 - Die Meldung „Wait...“ bleibt angezeigt, während der Rhythmus-Speichervorgang ausgeführt wird. Nehmen Sie keine Bedienung vor, solange diese Meldung angezeigt ist. Wenn der Vorgang beendet ist, erscheint „Complete“ im Display.
- 2. Zum Schließen des Rhythmus-Bearbeitungsmodus halten Sie bitte die Zifferntaste [4] (EXIT) **12** gedrückt.**
 - Wenn Sie nach Ausführung des Vorgangs von Schritt 1 keine Bearbeitung vorgenommen haben, wird der Rhythmus-Bearbeitungsmodus geschlossen und der [EDIT]-Indikator verschwindet aus dem Display.
 - Falls Sie nach Ausführung des Vorgangs von Schritt 1 noch eine Bearbeitung vorgenommen haben, erscheint hier die Meldung „Exit?“. Führen Sie einen der obigen Vorgänge aus.

Um dies zu tun:	Dies ausführen:
Die Bearbeitung fortsetzen, ohne den Rhythmus-Bearbeitungsmodus zu schließen	Drücken Sie 13 [-] (NO).
Die bearbeiteten Daten speichern und den Rhythmus-Bearbeitungsmodus schließen	(1) Drücken Sie 13 [+] (YES). (2) Wenn „Write?“ im Display erscheint, drücken Sie bitte erneut 13 [+] (YES).
Die bearbeiteten Daten verwerfen und den Rhythmus-Bearbeitungsmodus schließen	(1) Drücken Sie 13 [+] (YES). (2) Wenn „Write?“ im Display erscheint, drücken Sie bitte 13 [-] (NO).

HINWEIS

- Wenn Sie die Daten als neuen Anwenderrhythmus speichern, wird als Rhythmusnummer für das Speicherziel die niedrigste noch nicht mit Daten belegte Nummer im Speicher herangezogen. Nach Ende dieses Vorgangs wird die neu gespeicherte Rhythmusnummer gewählt.



- Wenn unter einer Anwenderrhythmus-Nummer keine Daten gespeichert sind, wird „No Data“ für den Rhythmusnamen angezeigt. Falls Daten gespeichert sind, wird „No Name“ angezeigt. Näheres zum Umbenennen finden Sie unter „Einen Anwenderrhythmus umbenennen“ (Seite DE-89).

Wiedergabe-Einstellungen für Anwender-Rhythmusparts

Wiedergabe-Einstellungen eines Anwender-Rhythmusparts vornehmen

HINWEIS

- Der hier gezeigte Vorgang wird als einer der Schritte der nachstehenden Vorgehen ausgeführt.
 - Schritt 7 von „Einen vollständig neuen Rhythmus erstellen und speichern“ (Seite DE-77)
 - Schritt 7 von „Einen schon vorhandenen Rhythmus bearbeiten und speichern“ (Seite DE-79)

1. Drücken Sie **[23] REGISTRATION [8] (EDIT MENU)**.
2. Drücken Sie die Zifferntasten **[1] (∟)** und **[3] (∩) [12]** zum Anzeigen von „Part“ und drücken Sie dann **[6] (ENTER)**.
3. Zeigen Sie mit den Tasten **[1] (∟)** und **[3] (∩)** den zu ändernden Menüpunkt an.
4. Ändern Sie mit **[13] [-] und [+]** oder dem **[11] Rad** den Einstellwert.
 - Unten sind die Menüpunkte und Einstellbereiche gezeigt.

Einstellpunkt (Display)	Einstellungen
Akkord-Umrechnungstabelle (Table)	01 bis 19
Bruchpunkt (Break Pt)	C bis B
Umkehrung (Invert)	On, Off, 7th
Nachtriggern (Retrig.)	On, Off
Bendbereich (BndRng)	00 bis 24

- Näheres zu den Einstellpunkten siehe „Detaillierte Wiedergabe-Einstellungen für Anwender-Rhythmusparts“ (Seite DE-87).

5. Drücken Sie Zifferntaste **[4] (EXIT) [12]**.

Detaillierte Wiedergabe-Einstellungen für Anwender-Rhythmusparts

■ Akkord-Umrechnungstabelle (Table)

Die Aufnahme der einzelnen Begleitungsmuster erfolgt normalerweise in Tonart C-Dur (Grundton C, Typ Dur). Für das Spielen einer automatischen Begleitung können Sie auch einen anderen Grundton als C und einen anderen Akkordtyp als Dur verwenden. Dies wird durch die Verwendung einer „Akkord-Umrechnungstabelle“ ermöglicht, mit der die in C-Dur aufgezeichneten Daten in einen anderen Grundton und/oder Akkordtyp umgesetzt werden. Unabhängig vom angewiesenen Grundton oder Akkordtyp wird die aktuell gewählte Akkordtabelle zur Vornahme von Korrekturen verwendet, um die Instrumentparts und die Art der gespielten Musik aufeinander abzustimmen und so eine musikalisch natürliche Begleitung zu erhalten.

Mit diesem Parameter können Sie unter den nachstehenden 19 verschiedenen Akkord-Umrechnungstabellen wählen.

Nummer	Tabellenname	*1	Parts	Beschreibung
01	Bass Basic	*2	Bass	Normalerweise für einen Basspart verwendet.
02	Bass f-root	*2	Bass	Variation von Nummer 01. Macht beim Wechseln von Akkorden stets die erste Note zum Grundton.
03	Bass 7th	*2	Bass	Dient für einen Basspart mit einem Septakkord.
04	Bass 7th f-root	*2	Bass	Variation von Nummer 03. Macht beim Wechseln von Akkorden stets die erste Note zum Grundton.
05	Chord Basic	*2	Akkord	Normalerweise für einen Akkordpart verwendet.
06	Chord Var2	*2	Akkord	Wird für Akkordparts mit einem Spannungsakkord verwendet.
07	Chord Var3	*2	Akkord	Wenn beim Spielen ein Septakkord angewiesen wird, wird die Quinte in eine Septime konvertiert. Im Falle von C7, z.B., wird G zu B \flat .
08	Chord Var4	*2	Akkord	Variation von Nummer 05 (Chord Basic).
09	Chord 7th	*2	Akkord	Dient für einen Akkordpart mit einem Septakkord.
10	Chord Minor	*2	Akkord	Dient für einen Akkordpart mit einem Mollakkord.
11	Phrase	*2	Akkord	Für den Akkordpart verwendet, in dem eine Phrase (z.B. eine Durtonleiter) aufgenommen wurde.
12	Chord Minor	*2	Bass	Dient für einen Basspart mit einem Mollakkord.
13	Chord Minor f-root	*2	Bass	Variation von Nummer 12. Macht beim Wechseln von Akkorden stets die erste Note zum Grundton.
14	Penta Phrase	*2	Akkord	Dient für einen Akkordpart mit einer Fünftonleiter-Phrase.
15	Intro n-minor	*3	Bass/Akkord	Konvertiert einen beim Spielen angewiesenen Mollakkord in natürliches Moll.
16	Intro m-minor	*3	Bass/Akkord	Konvertiert einen beim Spielen angewiesenen Mollakkord in melodisches Moll (ansteigend).
17	Intro h-minor	*3	Bass/Akkord	Konvertiert einen beim Spielen angewiesenen Mollakkord in harmonisches Moll.
18	Intro no Change	*3	Bass/Akkord	Für unveränderte Aufnahme des Originals ohne Moll/Dur-Konvertierung entsprechend dem beim Spielen angewiesenen Akkord.
19	Intro dorian	*3	Bass/Akkord	Konvertiert einen beim Spielen angewiesenen Mollakkord in eine dorische Tonleiter.

*1 Begleitungsmuster

*2 Für Variation und Fill-In

*3 Für Intro und Ending

■ Bruchpunkt (Break Pt)

Dieser Parameter legt den Grundton von C bis B fest, an dem die Bass- und Akkordnoten der Begleitautomatik um eine Oktave gesenkt werden.

Wenn zum Beispiel F als Bruchpunkt angewiesen ist, wird ein als C3E3G3 (CEG) aufgenommener C-Dur-Akkord bei Anschlagen von D auf der Akkordtastatur zu D3F#3A3 (DF#A um jeweils eine Note erhöht), bei Anschlagen von E zu E3G#3B3 (EG#B um jeweils eine Note erhöht) und bei Anschlagen von F zu F2A2C3 (FAC um eine Oktave abgesenkt).

■ Umkehrung (Invert)

Dieser Parameter legt fest, ob Akkorde beim Spielen der automatischen Begleitung die Umkehrungen des Original-Akkords (EGC und GCE für CEG) spiegeln sollen. Nehmen wir einmal an, der ursprünglich aufgenommene Akkord ist ein C-Dur-Akkord CEG und auf der Akkordtastatur wird ein F-Akkord angeschlagen. Wenn für diese Einstellung „Off“ gewählt ist, wird der Akkord direkt in FAC konvertiert. Wenn „On“ (oder „7th“) gewählt ist, wird der Akkord in CFA konvertiert, das heißt die CEG am nächsten liegende Umkehrung. Wenn „On“ (oder „7th“) gewählt ist, ist der Übergang der Akkordnoten bei der Wiedergabe kleiner und die Begleitung klingt natürlicher.

Bitte beachten Sie, dass Sie „7th“ anstelle von „On“ nur wählen sollten, wenn beim Aufnehmen des Begleitmusters „C7“ für die „PlayChrd“-Einstellung* angewiesen war und wenn Sie „09 (Chord 7th)“ für die Akkord-Umrechnungstabelle gewählt haben.

* Näheres zu „PlayChrd“ finden Sie unter „Anwenderrhythmus-Aufnahmeeinstellungen“ (Seite DE-82).

HINWEIS

• Wenn Sie „On“ (oder „7th“) für diese Einstellung wählen, ist unbedingt „C“ für die „Bruchpunkt“-Einstellung (Break Pt) zu wählen.

■ Nachtriggern (Retrig.)

Dieser Parameter legt fest, wie ein Akkordwechsel, der im Verlaufe eines Musters auftritt, die Wiedergabe des Begleitmusters beeinflusst. Wenn „On“ gewählt ist, wird das Muster „nachgetriggert“, wodurch die aktuell wiedergegebene Note auf die entsprechende Note des neu angeschlagenen Akkords wechselt. Wenn „Off“ gewählt ist, schneidet ein Akkordwechsel die aktuell wiedergegebene Note ab und die nächste Note des Musters des neu gegriffenen Akkords wird gespielt.

■ Bendbereich (BndRng)

Dieser Parameter legt in Halbtonschritten den Bendbereich für die Steuerung mit dem Pitchbend-Rad fest.

Auf alle Begleitungsmuster eines Rhythmus wirkende Bedienung

Mixer-Einstellungen für einen Rhythmus vornehmen

1. Drücken Sie **[23] REGISTRATION [8] (EDIT MENU)** während der Bearbeitung eines Rhythmus im Rhythmus-Bearbeitungsmodus.
2. Drücken Sie die Zifferntasten **[1] (∟)** und **[3] (∟)** **[12]** zum Anzeigen von „Rhythm“ und drücken Sie dann **[6] (ENTER)**.
Dies zeigt „Volume“ an.
3. Zeigen Sie mit den Tasten **[1] (∟)** und **[3] (∟)** den zu ändernden Menüpunkt an.

Einstellpunkt (Display)	Beschreibung	Einstellungen
Lautstärke (Volume)	Stellt die Rhythmus-Gesamtlautstärke ein.	0 bis 127
Halltyp (Reverb)	Legt den auf den gesamten Rhythmus aufzulegenden Halltyp fest.	*1
Chorustyp (Chorus)	Legt den auf den gesamten Rhythmus aufzulegenden Chorustyp fest.	*2
Verzögerungstyp (Delay)	Legt den auf den gesamten Rhythmus aufzulegenden Verzögerungstyp fest.	*3

*1 Siehe „Halleffekte-Liste“ (Seite DE-23).

*2 Siehe „Choruseffekte-Liste“ (Seite DE-24).

*3 Siehe „Verzögerungseffekte-Liste“ (Seite DE-24).

4. Ändern Sie mit **[13] [-]** und **[+]** oder dem **[11] Rad** den Einstellwert.
5. Drücken Sie Zifferntaste **[4] (EXIT) [12]**.

Alle in den Begleitungsmustern eines Rhythmus aufgenommene Daten gemeinsam löschen

1. Führen Sie die Schritte 1 und 2 von „Mixer-Einstellungen für einen Rhythmus vornehmen“ (Seite DE-88) aus.
2. Drücken Sie die Zifferntasten [1] (∟) und [3] (∟) **12** zum Anzeigen von „All Clear“ und drücken Sie dann [6] (ENTER).
Dies zeigt „Sure?“ an.
3. Drücken Sie **13** [+] (YES) zum Ausführen des gemeinsamen Löschens oder **13** [-] (NO) zum Abbrechen.
4. Drücken Sie Zifferntaste [4] (EXIT) **12**.

Einen Anwenderrhythmus umbenennen

1. Wählen Sie den umzubenennenden Anwenderrhythmus.
2. Halten Sie **3** RECORD/STOP gedrückt, bis „Rhy Name“ erscheint.
3. Drücken Sie Zifferntaste [6] (ENTER) **12**.
Dies zeigt den Bildschirm für Umbenennen an.
4. Geben Sie den neuen Namen ein.
 - Näheres zum Eingeben von Text siehe „Eingeben von Textzeichen“ (Seite DE-15).
5. Drücken Sie [6] (ENTER).
Dies zeigt „Sure?“ an.
6. Drücken Sie **13** [+] (YES) zum Ausführen der Umbenennung oder **13** [-] (NO) zum Abbrechen.
7. Zum Schließen des Vorgangs drücken Sie bitte Zifferntaste [4] (EXIT) **12**.

Einen Anwenderrhythmus kopieren

1. Wählen Sie den zu kopierenden Anwenderrhythmus.
2. Halten Sie **3** RECORD/STOP gedrückt, bis „Rhy Name“ erscheint.
3. Drücken Sie die Zifferntasten [1] (∟) und [3] (∟) **12** zum Anzeigen von „Rhy Copy“ und drücken Sie dann [6] (ENTER).
4. Wählen Sie mit **13** [-] und [+] oder dem **11** Rad die Rhythmusnummer des Kopierziels und drücken Sie dann [6] (ENTER).
Dies zeigt „Sure?“ an.
 - Falls unter der Rhythmusnummer, die Sie als Kopierziel eingegeben haben, bereits ein Anwenderrhythmus gespeichert ist, erscheint die Meldung „Replace?“.
5. Drücken Sie **13** [+] (YES) zum Ausführen des Kopiervorgangs oder **13** [-] (NO) zum Abbrechen.
 - Das Display zeigt die Meldung „Wait...“ an, bis der Kopiervorgang beendet ist. Nehmen Sie keine Bedienung vor, solange diese Meldung angezeigt ist. Wenn der Vorgang beendet ist, erscheint „Complete“ im Display.
6. Zum Schließen des Vorgangs drücken Sie bitte Zifferntaste [4] (EXIT) **12**.

Einen Anwenderrhythmus löschen

1. Wählen Sie den zu löschenden Rhythmus.
2. Halten Sie **3** RECORD/STOP gedrückt, bis „Rhy Name“ erscheint.
3. Drücken Sie die Zifferntasten [1] (∟) und [3] (∟) **12** zum Anzeigen von „Rhy Clr“ und drücken Sie dann [6] (ENTER).
Dies zeigt „Sure?“ an.
4. Drücken Sie **13** [+] (YES) zum Löschen oder **13** [-] (NO) zum Abbrechen des Löschvorgangs.
5. Zum Schließen des Vorgangs drücken Sie bitte Zifferntaste [4] (EXIT) **12**.

Benutzen des MIDI-Recorders zum Aufnehmen

Mit dem MIDI-Recorder können Sie Ihr Spiel auf dem Digital-Keyboard in Echtzeit aufnehmen.

- Sie können bis zu 10 Songs im Speicher des Digital-Keyboards speichern. Der aufgenommene Inhalt wird unter den Songbank-Songnummern 31 bis 40 (Anwendersongs) gespeichert.
- Ein Song kann bis zu 999 Takte oder über alle Spuren insgesamt circa 40.000 Noten speichern. Die Aufnahme stoppt automatisch, wenn sie eines dieser beiden Limits erreicht.
- Sie können zu einem aufgenommenen Song auf der Tastatur mitspielen.

! WICHTIG!

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

■ MIDI-Recorder

Die Informationen zum Vortrag auf der Tastatur werden als MIDI-Daten* auf einer Systemspur oder 16 Solo-Spuren (Speicherbereiche für Tastaturvortragsdaten) im Speicher des Digital-Keyboards aufgezeichnet.

- Die Informationen zum Tastaturvortrag (Anschlagen/Freigeben von Tastaturtasten, Anschlagstärke usw.) werden als MIDI-Daten aufgezeichnet.
- Im Vergleich zu Audiodaten ist die Größe von MIDI-Daten wesentlich kleiner, wodurch sie später leichter auf einem Computer usw. bearbeitet werden können.
- Der MIDI-Recorder steuert zur Klangerzeugung die Klangquelle des Digital-Keyboards auf Basis der aufgenommenen MIDI-Daten.

* MIDI

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

■ Aufnahmespur und aufgezeichnete Daten

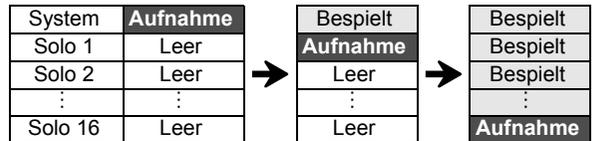
● Systemspur

Zeichnet den Betrieb der verschiedenen Performance-Funktionen des Digital-Keyboards auf, einschließlich Begleitautomatik, Phrasenpads, Mischklang, Tastaturteilung usw.

● Solo-Spuren 1 bis 16

Zum Aufnehmen des Keyboardspiels in einer Klangfarbe (UPPER 1).

Diese Spuren sind, wie unten gezeigt, für Overdubbing geeignet.



Die auf den einzelnen Spuren aufgezeichneten Daten sind unten aufgeführt.

Dieser Spurtyp:	Zeichnet dies auf:
Systemspur	Tastaturspiel, Klangnummer (UPPER 1, UPPER 2, LOWER 1, LOWER 2), Rhythmusnummer, Tempo, Taktbezeichnung, Rhythmus-Controller-Bedienung, Akkordangabe, Phrasenpad-Bedienung, Begleitautomatik-Lautstärke, Effekt-Einstellungen (Hall, Chorus, Verzögerung), Mischklang, Tastaturteilung, Harmonieautomatik/Arpeggiator-Wiedergabe, Skaleneinstellung (Preset-Skalentyp und Grundnote, Skalen-Feineinstellung, Begleitautomatik-Skala-Ein/Aus-Einstellung), Part-Feinstimmung, Part-Grobstimmung, Oktavverschiebung-Einstellung, Pedalbedienung, Pitchbendrad-Bedienung, Bendbereich-Einstellung, Mixer-Einstellungen, Betätigung der PORTAMENT-Taste und SUSTAIN-Taste CT-X5000: Bedienung mit MODULATION/ASSIGNABLE-Taste (Vibrato, DSP-Parameter-Einstellung)
Solo-Spuren	Tastaturspiel, Klangnummer (UPPER 1), Arpeggiatorspiel, Oktavverschiebung-Einstellung, Pedalbedienung, Pitchbendrad-Bedienung, Bendbereich-Einstellung, Part-Feinstimmung, Part-Grobstimmung, Mixer-Einstellungen, Bedienung mit PORTAMENT-Taste und SUSTAIN-Taste CT-X5000: Bedienung mit MODULATION/ASSIGNABLE-Taste (Vibrato, DSP-Parameter-Einstellung)

■ Speichern auf ein externes Gerät

Mit dem MIDI-Recorder aufgezeichnete Songs können auf einen USB-Flash-Drive oder einen Computer gespeichert werden. Näheres siehe „Digital-Keyboard-Daten auf einem USB-Flash-Drive speichern“ (Seite DE-121) und „Übertragen von Daten zwischen dem Digital-Keyboard und einem Computer“ (Seite DE-125).

Starten einer Aufnahme

Die Aufnahme kann aus jedem der nachstehenden Modi gestartet werden.

● Rhythmusmodus

Drücken Sie zum Starten der Aufnahme **[8] RECORD/STOP** und spielen Sie auf der Tastatur. Dies ermöglicht schnelles und einfaches Aufnehmen auf der Systemspur.

● Songbank-Modus

Drücken Sie zum Starten der Aufnahme **[8] RECORD/STOP**, nachdem Sie zuvor eine Songnummer für das Aufnahmeziel gewählt haben.

Bitte beachten Sie dass das, was beim Drücken von **[8] RECORD/STOP** geschieht, davon abhängt, in welchem der obigen Modi Sie sich befinden. Probieren Sie die nachstehende Bedienung, bevor Sie mit der Aufnahme beginnen.

Bei Starten aus dem Rhythmusmodus

1. Drücken Sie **[6] RHYTHM** zum Aufrufen des Rhythmusmodus.
2. Drücken Sie **[8] RECORD/STOP**.
Dies schaltet auf Aufnahmebereitschaft und der [RECORD]-Indikator blinkt.
 - Sie können einen Rhythmus und eine Klangfarbe wählen.
 - Die Aufnahme startet, wenn Sie auf der Tastatur zu spielen beginnen. Drücken von **[20] START/STOP** startet gleichzeitig den Rhythmus und die Aufnahme.
3. Halten Sie **[8] RECORD/STOP** gedrückt.
Dies zeigt die Aufnahme-Einstellanzeige an und „RecTrkSy“ erscheint.
Der [RECORD]-Indikator blinkt weiter.
 - Drücken von **[20] START/STOP** startet die Aufnahme, aber nicht die Rhythmuswiedergabe. Verwenden Sie diese Methode zum Starten der Aufnahme, wenn Sie Pausen am Anfang einfügen möchten.
 - In diesem Bildschirm können Sie Aufnahme-Einstellungen wie die Aufnahmeziel-Spur usw. vornehmen.
4. Drücken Sie **[8] RECORD/STOP**.
Dies schaltet auf Aufnahmebereitschaft zurück.
5. Zum Beenden der Aufnahmebereitschaft drücken Sie bitte **[8] RECORD/STOP**.
Dies lässt den [RECORD]-Indikator verschwinden.
 - Bei diesem Aufnahmevorgang wird als Aufnahmeziel automatisch die niedrigste Songnummer (31 bis 40) gewählt, unter der noch nicht aufgenommen ist.

Bei Starten aus dem Songbank-Modus

1. Drücken Sie **[7] SONG BANK** zum Aufrufen des Songbank-Modus.
2. Wählen Sie mit den **[12]** Zifferntasten, **[18] [-]** und **[+]** oder dem **[11]** Rad eine Songnummer von **31 bis 40 (Anwender-Aufnahme)**.
3. Drücken Sie **[8] RECORD/STOP**.
Dies zeigt die Aufnahme-Einstellanzeige an und „RecTrkSy“ erscheint.
 - Dies ist die gleiche Anzeige wie oben unter Schritt 3 von „Bei Starten aus dem Rhythmusmodus“.
4. Drücken Sie erneut **[8] RECORD/STOP**.
Dies schaltet auf Aufnahmebereitschaft.
 - Dies ist die gleiche Anzeige wie oben unter Schritt 2 von „Bei Starten aus dem Rhythmusmodus“.
 - Hier schaltet Gedrückthalten von **[8] RECORD/STOP** auf die Aufnahme-Einstellanzeige zurück.
5. Zum Beenden der Aufnahmebereitschaft drücken Sie bitte wieder **[8] RECORD/STOP**.
Dies lässt den [RECORD]-Indikator verschwinden.

Spielen auf dem Keyboard aufnehmen

HINWEIS

- Während der Aufnahme beginnt der [RECORD]-Indikator zu blinken, wenn der Zählwert der restlichen Noten 100 oder weniger beträgt. Wenn das Notenlimit erreicht ist, stoppt die Aufnahme automatisch und der [RECORD]-Indikator verschwindet.
- Näheres zum Vornehmen einer neuen Aufnahme durch vorangehendes Wählen einer Aufnahmeziel-Songnummer finden Sie unter „Songnummer des Aufnahmeziels bei Aufnahmebereitschaft ändern“ (Seite DE-95).
- Sie können einstellen, dass vor dem Aufnahmestart eine Vorzählung und während der Aufnahme das Metronom ertönt. Siehe „Eine Vorzählung oder das Metronom wiedergeben“ (Seite DE-95).
- Sie können die Aufnahmebereitschaft jederzeit (bei blinkendem [RECORD]-Indikator) beenden, indem Sie ein- oder zweimal **[3] RECORD/STOP** drücken, damit der [RECORD]-Indikator nicht mehr angezeigt wird.

Eine neue Systemspur aufnehmen

- 1. Drücken Sie **[6] RHYTHM**.**
- 2. Stellen Sie das Tempo ein, mit dem die Aufnahme starten soll.**
 - Siehe „Wiedergabegeschwindigkeit (Tempo) der Begleitautomatik ändern“ (Seite DE-46).
- 3. Wählen Sie den Rhythmus und die Klangfarbe, mit denen die Aufnahme starten soll.**
 - Siehe „Wählen eines Rhythmus“ (Seite DE-43) und „Wählen einer Klangfarbe“ (Seite DE-18).
 - Wenn Sie die Mixer-Einstellungen der einzelnen Systemspur-Parts ändern möchten, führen Sie bitte den Vorgang von „Mixer-Einstellungen konfigurieren“ (Seite DE-64) aus. Nehmen Sie die Mixer-Einstellungen für jeden Part der KEYBOARD-Partgruppe vor.
 - Mischklang, Tastaturtrennung und andere Einstellungen werden ebenfalls aufgezeichnet. Näheres über aufgenommene Daten finden Sie unter „Aufnahmespur und aufgezeichnete Daten“ (Seite DE-90).

4. Drücken Sie **[3] RECORD/STOP**.

Dies schaltet auf Aufnahmebereitschaft.



Blinken

- Jetzt werden auch die Indikatoren [SONG] und [SYSTEM] angezeigt und alle Mixerpart-Indikatoren (**[1]** bis **[9]**) beginnen zu blinken. Dies zeigt an, dass die Systemspur das Aufnahmeziel ist.



Angezeigt

5. Durch Spielen auf der Tastatur startet die Aufnahme automatisch.

- Drücken von **[20] START/STOP** startet gleichzeitig den Rhythmus und die Aufnahme.



Angezeigt

- Während der laufenden Aufnahme wird in der oberen rechten Displayecke die Zahl der Takte seit Aufnahmestart angezeigt.



6. Wenn Sie mit dem Aufnehmen fertig sind, drücken Sie bitte **[3] RECORD/STOP**.

Dies lässt den [RECORD]-Indikator verschwinden.

- Drücken von **[20] PLAY/STOP** spielt die aufgenommenen Daten ab.

HINWEIS

- Beim obigen Aufnahmevorgang wird als Aufnahmeziel automatisch die niedrigste Songnummer (31 bis 40) gewählt, unter der noch nichts aufgenommen ist.

Eine neue Solo-Spur aufnehmen

1. Stellen Sie das Tempo ein, mit dem die Aufnahme starten soll.

- Siehe „Wiedergabegeschwindigkeit (Tempo) der Begleitautomatik ändern“ (Seite DE-46).

2. Wählen Sie die Klangfarbe, mit der die Aufnahme starten soll.

- Siehe „Wählen einer Klangfarbe“ (Seite DE-18).
- Beim Aufnehmen sind Mischklang und Tastaturteilung nicht möglich.
- Wenn Sie Mixer-Einstellungen der aktuell aufgenommenen Solo-Spur ändern möchten, führen Sie bitte den Vorgang von „Mixer-Einstellungen konfigurieren“ (Seite DE-64) aus. Nehmen Sie die Mixer-Einstellungen für den UPPER 1-Part der KEYBOARD-Partgruppe vor.
- Näheres zu den Daten, die auf der Solo-Spur aufgenommen werden, finden Sie unter „Aufnahmespur und aufgezeichnete Daten“ (Seite DE-90).

3. Drücken Sie **8 RECORD/STOP**.

Dies schaltet auf Aufnahmebereitschaft.



Blinken

- Jetzt werden auch die Indikatoren [SONG] und [SYSTEM] angezeigt und alle Mixerpart-Indikatoren von **1** bis **9** beginnen zu blinken. Dies zeigt an, dass die Systemspur das Aufnahmeziel ist.



Angezeigt

4. Wählen Sie die Solo-Spur, auf der Sie aufnehmen möchten.

- (1) Halten Sie **8 RECORD/STOP** gedrückt.
 - Dies zeigt die Aufnahme-Einstellanzeige an, in der Sie die Aufnahme-Zielspur wählen können.

0 Rec Trk Sy

- „RecTrkSy“ zeigt an, dass die aktuelle Aufnahme-Zielspur die Systemspur ist.
- (2) Zeigen Sie mit **18 [-]** und **[+]** oder dem **11** Rad die Indikatoren [SONG] und [SOLO] an und wählen Sie die Solo-Spur, auf der Sie aufnehmen möchten.

SONG **SOLO**

Angezeigt

1 Rec Trk 1

- „RecTrk“ zeigt an, dass die aktuelle Aufnahme-Zielspur eine Solo-Spur ist, und die Nummer ist die Spurnummer.
 - Jetzt blinkt auch die entsprechende Mixerpart-Nummer (**1** bis **16**).
- (3) Drücken Sie **8 RECORD/STOP** zum Zurückschalten in Aufnahmebereitschaft.
 - Zum Einfügen einer Pause am Beginn der Aufnahme drücken Sie bitte **20 START/STOP** anstelle von **8 RECORD/STOP**. Dies startet die Aufnahme und fügt Pausen ein, bis Sie etwas auf der Tastatur spielen.

5. Durch Spielen auf der Tastatur startet die Aufnahme automatisch.

RECORD

Angezeigt

6. Wenn Sie mit dem Aufnehmen fertig sind, drücken Sie bitte **8 RECORD/STOP**.

Dies lässt den [RECORD]-Indikator verschwinden.

- Drücken von **20 PLAY/STOP** spielt die aufgenommenen Daten ab.

Overdub auf einer anderen Solo-Spur beim Abspielen bespielter Spuren erstellen

1. Drücken Sie **7** **SONG BANK**.
2. Wählen Sie mit den Zifferntasten **12**, **13** [-] und [+] oder dem **11** Rad die Nummer des Songs, auf den Sie den Overdub legen möchten.
 - Wählen Sie einen Anwender-Aufnahmesong, bei dem mindestens eine Spur bespielt ist.
3. Wählen Sie die Klangfarbe, mit der die Aufnahme starten soll.
 - (1) Drücken Sie **5** **TONE**.
 - (2) Wählen Sie mit den Zifferntasten **12**, **13** [-] und [+] oder dem **11** Rad die Nummer der Klangfarbe.
 - Beim Aufnehmen sind Mischklang und Tastaturteilung nicht möglich.
 - Näheres zur Daten, die auf der Solo-Spur aufgenommen werden, finden Sie unter „Aufnahmespur und aufgezeichnete Daten“ (Seite DE-90).
4. Drücken Sie **8** **RECORD/STOP**. Dies schaltet auf Aufnahmebereitschaft.



Blinken

- Jetzt wird „RecTrkSy“ zusammen mit den Indikatoren [SONG] und [SYSTEM] angezeigt. Weiterhin beginnen alle Mixerpart-Indikatoren **1** bis **9** zu blinken. Dies zeigt an, dass die Systemspur das Aufnahmeziel ist.
5. Zeigen Sie mit **13** [-] und [+] oder dem **11** Rad die Indikatoren [SONG] und [SOLO] an und wählen Sie die Solo-Spur, auf der Sie aufnehmen möchten.
 - Während die Indikatoren [SONG] und [SOLO] angezeigt sind, zeigen die Mixerpart-Indikatoren **1** bis **16** den Status der Solo-Spuren an. Ein angezeigter Indikator bedeutet, dass die Solo-Spur bespielt ist, während ein blinkender Indikator anzeigt, dass die Solo-Spur das Aufnahmeziel ist.
 - Wenn Sie eine Spur wählen, die bereits bespielt ist, werden die aktuellen Daten der betreffenden Spur mit der neuen Aufnahme überschrieben.
 6. Drücken Sie **8** **RECORD/STOP** zum Aufrufen der Aufnahmebereitschaft.
 - Zum Einfügen einer Pause am Beginn der Aufnahme drücken Sie bitte **20** **START/STOP** anstelle von **8** **RECORD/STOP**. Starten der Wiedergabe einer anderen Spur, die bereits bespielt ist, startet gleichzeitig die Aufnahme und fügt Pausen ein, bis Sie etwas auf der Tastatur spielen.

7. Durch Spielen auf der Tastatur startet die Aufnahme automatisch.

Starten der Wiedergabe einer bespielten Spur startet gleichzeitig die Aufnahme auf der in Schritt 5 gewählten Spur.



8. Wenn Sie mit dem Aufnehmen fertig sind, drücken Sie bitte **3** **RECORD/STOP**.

Dies lässt den [RECORD]-Indikator verschwinden.

- Drücken von **20** **PLAY/STOP** spielt die aufgenommenen Daten ab.

9. Wiederholen Sie die obigen Schritte 3 und 8 für jede der zum Overdubbing gewünschten Spuren.

Songnummer des Aufnahmeziels bei Aufnahmebereitschaft ändern

1. Drücken Sie **[8] RECORD/STOP**.
 - Wenn Sie den Vorgang aus dem Rhythmusmodus gestartet haben, schaltet dies auf Aufnahmebereitschaft. Gehen Sie weiter zu Schritt 2.
 - Wenn Sie den Vorgang aus dem Songbank-Modus gestartet haben, zeigt das Digital-Keyboard die Aufnahme-Einstellanzeige an, so dass Schritt 2 entfällt. Gehen Sie weiter zu Schritt 3.
 - Näheres zur Aufnahmebereitschaft und zur Aufnahme-Einstellanzeige finden Sie unter „Starten einer Aufnahme“ (Seite DE-91).

2. Halten Sie **[8] RECORD/STOP** gedrückt.
Dies zeigt die Aufnahme-Einstellanzeige an und „RecTrkSy“ erscheint.

0 RecTrkSy

3. Drücken Sie die Zifferntasten **[1] (∟)** und **[3] (∟)** **[12]** zum Anzeigen von „MltRec 1“.

03 MltRec 1

4. Wählen Sie mit **[13] [-]** und **[+]** oder dem **[11]** Rad die Nummer des Songs, auf dem Sie aufnehmen wollen.

5. Drücken Sie **[8] RECORD/STOP**.
Dies schließt die Aufnahme-Einstellanzeige und schaltet auf Aufnahmebereitschaft zurück.

Eine Vorzählung oder das Metronom wiedergeben

1. Drücken Sie **[8] RECORD/STOP**.
 - Wenn Sie den Vorgang aus dem Rhythmusmodus gestartet haben, schaltet dies auf Aufnahmebereitschaft. Gehen Sie weiter zu Schritt 2.
 - Wenn Sie den Vorgang aus dem Songbank-Modus gestartet haben, zeigt das Digital-Keyboard die Aufnahme-Einstellanzeige an, so dass Schritt 2 entfällt. Gehen Sie weiter zu Schritt 3.
 - Näheres zur Aufnahmebereitschaft und zur Aufnahme-Einstellanzeige finden Sie unter „Starten einer Aufnahme“ (Seite DE-91).

2. Halten Sie **[8] RECORD/STOP** gedrückt.
Dies zeigt die Aufnahme-Einstellanzeige an und „RecTrkSy“ erscheint.

3. Zeigen Sie mit den Zifferntasten **[1] (∟)** und **[3] (∟)** **[12]** den Menüpunkt an, dessen Einstellung Sie ändern möchten.
 - Die Einstellwerte der Anfangsvorgabe sind mit einem Sternchen (*) gekennzeichnet.

Einstellpunkt (Display)	Beschreibung	Einstellungen
Vorzählung (Precount)	Legt fest, ob eine Vorzählung ausgegeben werden soll, bevor nach Drücken von [20] START/STOP bei angezeigter Aufnahme-Einstellanzeige die Aufnahme startet. On: Gibt einen Takt lang eine Vorzählung aus. Off: Die Aufnahme startet ohne Vorzählung, sobald Sie [20] START/STOP drücken oder auf der Tastatur spielen.	On, Off*
Metronom (Metronom)	On: Lässt bei der Aufnahme die Metronomschläge ertönen. Off: Deaktiviert das Metronom.	On, Off*

4. Ändern Sie die Einstellung mit **[13] [-]** und **[+]**.
5. Drücken Sie **[8] RECORD/STOP**.
Dies schließt die Aufnahme-Einstellanzeige und schaltet auf Aufnahmebereitschaft zurück.

Neubespielen eines Teils einer bespielten Spur (Overdubbing, Punch-in-Aufnahme)

Die in der nachstehenden Tabelle beschriebenen Aufnahmevorgänge sind auf einer bespielten Spur möglich.

Overdub-Aufnahme	Fügt bei der Aufnahme Performance-Daten zu einer bespielten Spur hinzu, ohne die vorherigen Aufnahmedaten zu löschen.
Punch-in-Aufnahme	Dient für Neubespielen eines bestimmten Abschnitts eines Songs, um Fehler zu korrigieren usw.

Navigieren Sie mit Vorlauf und Rücklauf zu der Stelle, an der das Overdubbing oder die Punch-In-Aufnahme beginnen soll, und starten Sie die Aufnahme. Wenn Sie den Startpunkt und Endpunkt des neu zu bespielenden Abschnitts wissen, können Sie auch den Song abspielen und an der betreffenden Stelle zu spielen beginnen.

Overdubbing oder Punch-In-Aufnahme durchführen

1. Drücken Sie **7** **SONG BANK**.
2. Wählen Sie mit den **12** Zifferntasten, **13** [-] und [+] oder dem **11** Rad die Nummer des Songs mit der Spur, die Sie durch Oberdubbing oder Punch-In-Aufnahme bearbeiten möchten.
3. Drücken Sie **8** **RECORD/STOP**.
Dies zeigt die Aufnahme-Einstellanzeige an und der [RECORD]-Indikator blinkt.
4. Drücken Sie die Zifferntasten **1** (↙) und **3** (↘) **12** zum Anzeigen von „Rec Type“.
5. Zeigen Sie mit **13** [-] und [+] oder dem **11** Rad die gewünschte nachstehende Einstellung an.

Für diese Bedienung:	Dies anzeigen:
Overdub-Aufnahme	Over Dub
Punch-in-Aufnahme	Punch In

Dies lässt „MEASURE“ und „BEAT“ in der oberen rechten Ecke des Displays blinken.

HINWEIS

- Falls Sie bei der Aufnahme die Mixer-Einstellungen ändern möchten, führen Sie bitte das Vorgehen von „Mixer-Einstellungen konfigurieren“ (Seite DE-64) aus. Bei Aufnahme auf der Systemspur nehmen Sie bitte die Mixer-Einstellungen für jeden Part der SONG SYSTEM-Partgruppe vor. Bei Aufnahme auf einer Solo-Spur nehmen Sie bitte die Mixer-Einstellungen des betreffenden Parts der SONG SOLO-Partgruppe vor. (Wenn Sie zum Beispiel auf Solo-Spur 3 aufnehmen, nehmen Sie die Mixer-Einstellungen für Part 3 der SONG SOLO-Partgruppe vor.)

6. Drücken Sie **20** **PLAY/STOP**.

Dies startet die Song-Wiedergabe.

- Hier könnten Sie zu Schritt 9 dieses Vorgangs springen und sofort mit der Aufnahme beginnen.
- Zum Stoppen der Overdub-/Punch-In-Aufnahme drücken Sie bitte wieder **20** **PLAY/STOP**. Der [RECORD]-Indikator verschwindet daraufhin aus dem Display.

7. Navigieren Sie mit **18** ►► **FF** und **17** ◀◀ **REW** zu der Stelle, an der Sie die Aufnahme starten möchten.

- Verwenden Sie **19** **II PAUSE**, um die Songwiedergabe anzuhalten bzw. fortzusetzen.
- Nach Schritt 8 startet in Schritt 9 die Aufnahme, sobald Sie auf der Tastatur spielen. Nach Festlegen des Punkts, an dem Sie die Aufnahme starten wollen, stellen Sie bitte eine kurz davor liegende Stelle ein und gehen Sie weiter zu Schritt 9.

8. Drücken Sie **22** **ACCOMP**.

Dies bewirkt schnelles Blinken von „MEASURE“ und „BEAT“ in der oberen rechten Ecke des Displays. Falls die Wiedergabe pausiert ist, wird die Pause aufgehoben.

- Falls Sie auf einer Systemspur aufnehmen, werden die Rhythmus-Bedientasten jetzt aktiviert.

9. Starten Sie mit einem der nachstehenden Vorgänge die Aufnahme.

- Spielen Sie etwas auf der Tastatur.
- Bei Punch-In-Aufnahme können Sie die Aufnahme auch durch Drücken von **23** **STORE** starten. In diesem Falle werden am Anfang des Songs Pausen eingefügt, bis Sie auf der Tastatur zu spielen beginnen.

Das Blinken der Indikatoren „MEASURE“ und „BEAT“ setzt daraufhin aus. Weiterhin erscheint der [RECORD]-Indikator.

10. Wenn Sie mit dem Aufnehmen fertig sind, drücken Sie bitte **8** **RECORD/STOP**.

Dies lässt den [RECORD]-Indikator verschwinden.

Startpunkt und Endpunkt eingeben und dann mit Overdubbing oder Punch-In aufnehmen

1. Führen Sie das Vorgehen von „Loopen der Wiedergabe von bestimmten Songtakten (A-B-Wiederholbetrieb)“ (Seite DE-40) aus.
 - Wählen Sie beim Ausführen des Vorgangs die Nummer des Songs mit der Spur, die Sie durch Overdubbing oder Punch-In-Aufnahme bearbeiten möchten.
2. Führen Sie die Schritte 3 bis 7 unter „Overdubbing oder Punch-In-Aufnahme durchführen“ (Seite DE-96) aus.
3. Drücken Sie **[22] ACCOMP.** Dies bewirkt schnelles Blinken von „MEASURE“ und „BEAT“ in der oberen rechten Ecke des Displays.
4. Die Aufnahme startet automatisch, wenn die Wiedergabe den Startpunkt des in Schritt 1 eingestellten Abschnitts erreicht. Das Blinken der Indikatoren „MEASURE“ und „BEAT“ setzt daraufhin aus. Weiterhin erscheint der [RECORD]-Indikator.
 - Spielen Sie die passenden Noten auf der Tastatur.
5. Wenn die Wiedergabe das Ende des eingestellten Abschnitt erreicht, verschwindet der [RECORD]-Indikator und die Aufnahme stoppt automatisch.

Abspielen eines aufgenommenen Songs

Einen aufgenommenen Song abspielen

1. Drücken Sie **[7] SONG BANK.**
2. Wählen Sie mit den **[12] Zifferntasten, [13] [-] und [+] oder dem [11] Rad die Songnummer eines aufgenommenen Songs.**
 - Wählen Sie unter den Songnummern 31 bis 40 (MltRec 1 bis MltRec 10) den Song, den Sie abspielen möchten.
3. Drücken Sie **[20] PLAY/STOP.** Dies startet die Song-Wiedergabe.
 - Die bei der Wiedergabe unterstützte Bedienung ist weitgehend die gleiche wie beim Abspielen von vorinstallierten Songs (mit einigen Ausnahmen). Siehe „Abspielen eines vorinstallierten Songs oder eines Songs auf einem USB-Flash-Drive (Songbank-Modus)“ (Seite DE-39).

Bestimmte Spuren stummschalten

1. Drücken Sie **[7] SONG BANK.**
2. Wählen Sie mit den **[12] Zifferntasten, [13] [-] und [+] oder dem [11] Rad die Songnummer eines aufgenommenen Songs.**
3. Drücken Sie **[14] PART SELECT.** Dies zeigt „TrSyMute“ an.

Aktuelle Einstellung	Einstellungsname (zeigt Systemspur an)
oFF	TrSyMute
4. Wählen Sie mit den Zifferntasten **[1] (↙) und [3] (↘) [12] die stummzuschaltende Spur.**
5. Verwenden Sie **[13] [-] oder [+] zum Stummschalten bzw. Aufheben der Stummschaltung der in Schritt 4 gewählten Spur.**
 - Drücken von **[13] [+]** schaltet die Spur stumm und **[13] [-]** hebt die Stummschaltung auf.
6. Wiederholen Sie wie erforderlich die Schritte 4 und 5 für andere Parts.
7. Drücken Sie Zifferntaste **[4] (EXIT) [12].**
8. Drücken Sie **[20] PLAY/STOP.**
 - Dies startet die Songwiedergabe entsprechend den von Ihnen für die Spuren vorgenommenen Einstellungen für Stummschaltung/Aufheben der Stummschaltung.
9. Zum Stoppen der Songwiedergabe drücken Sie bitte **[20] PLAY/STOP.**
 - Sie können Overdub-Aufnahmen auch vornehmen, wenn Spuren stummgeschaltet sind. Führen Sie nach der obigen Bedienung das Vorgehen ab Schritt 3 von „Overdub auf einer anderen Solo-Spur beim Abspielen gespielter Spuren erstellen“ (Seite DE-94) aus.

Kopieren eines aufgenommenen Songs, Löschen eines aufgenommenen Songs bzw. einer Spur

Einen aufgenommenen Song kopieren

1. Drücken Sie **7** **SONG BANK**.
2. Wählen Sie mit den **12** Zifferntasten, **13** [-] und [+] oder dem **11** Rad die Nummer des Songs, den Sie kopieren möchten.
3. Halten Sie **3** **RECORD/STOP** gedrückt, bis „Song Clr“ erscheint.
4. Drücken Sie die Zifferntasten [1] (↙) und [3] (↘) **12** zum Anzeigen von „SongCopy“ und drücken Sie dann [6] (ENTER).
5. Wählen Sie mit **13** [-] und [+] oder dem **11** Rad die Songnummer des Kopierziels und drücken Sie dann [6] (ENTER).
Dies zeigt „Sure?“ an.
 - Falls unter der Songnummer, die Sie als Kopierziel eingegeben haben, bereits ein Anwender-Aufnahme gespeichert ist, erscheint die Meldung „Replace?“.
6. Drücken Sie **13** [+] (YES) zum Ausführen des Kopiervorgangs oder **13** [-] (NO) zum Abbrechen.
 - Das Display zeigt die Meldung „Wait...“ an, bis der Kopiervorgang beendet ist. Nehmen Sie keine Bedienung vor, solange diese Meldung angezeigt ist. Wenn der Vorgang beendet ist, erscheint „Complete“ im Display.
7. Zum Schließen des Vorgangs drücken Sie bitte Zifferntaste [4] (EXIT) **12**.

Einen aufgenommenen Song löschen

1. Drücken Sie **7** **SONG BANK**.
2. Wählen Sie mit den **12** Zifferntasten, **13** [-] und [+] oder dem **11** Rad die Nummer des Songs, den Sie löschen möchten.
3. Halten Sie **3** **RECORD/STOP** gedrückt, bis „Song Clr“ erscheint.
4. Drücken Sie Zifferntaste [6] (ENTER) **12**.
Dies zeigt „Sure?“ an.
5. Drücken Sie **13** [+] (YES) zum Löschen oder **13** [-] (NO) zum Abbrechen des Löschvorgangs.
6. Zum Schließen des Vorgangs drücken Sie bitte Zifferntaste [4] (EXIT) **12**.

Eine bestimmte Spur aus einem aufgenommenen Song löschen

1. Drücken Sie **7** **SONG BANK**.
2. Wählen Sie mit den **12** Zifferntasten, **13** [-] und [+] oder dem **11** Rad die Nummer des Songs mit der Spur, die Sie löschen möchten.
3. Halten Sie **3** **RECORD/STOP** gedrückt, bis „Song Clr“ erscheint.
4. Drücken Sie die Zifferntasten [1] (↙) und [3] (↘) **12** zum Anzeigen von „TrkSyClr“.
5. Wählen Sie mit **13** [-] und [+] oder dem **11** Rad die zu löschende Spur.
6. Drücken Sie Zifferntaste [6] (ENTER) **12**.
Dies zeigt „Sure?“ an.
7. Drücken Sie **13** [+] (YES) zum Löschen oder **13** [-] (NO) zum Abbrechen des Löschvorgangs.
8. Wiederholen Sie die obigen Schritte 5 und 7 für jede der zu löschenden Spuren.
9. Zum Schließen des Vorgangs drücken Sie bitte Zifferntaste [4] (EXIT) **12**.

Song-Bearbeitungsmodus

Rufen Sie zum Ausführen der nachstehenden Vorgänge den Song-Bearbeitungsmodus auf.

- Bearbeiten eines kompletten Songs in Takteinheiten (Seite DE-99)
- Bearbeiten eines aufgenommenen Songs in Spureinheiten (Seite DE-101)
- Bearbeiten einer Spur eines aufgenommenen Songs in Takteinheiten (Seite DE-103)
- Bearbeiten eines aufgenommenen Songs in Ereignis-Einheiten (Seite DE-105)
- Eingeben von einzelnen Noten und Akkorden (Seite DE-108)
- Mixer-Einstellungen für aufgenommene Songs (Seite DE-111)

Song-Bearbeitungsmodus aufrufen

1. Drücken Sie **[7] SONG BANK**.
2. Wählen Sie mit den **[12] Zifferntasten**, **[13] [-]** und **[+]** oder dem **[1] Rad** die Nummer des Songs, den Sie bearbeiten möchten.
3. Halten Sie **[10] FUNCTION** gedrückt, bis der **[EDIT]-Indikator** erscheint.

EDIT

Angezeigt

- Dies ruft den Song-Bearbeitungsmodus auf und „Song“ erscheint im Display.

Song-Bearbeitungsmodus-Vorgang abschließen

HINWEIS

- Führen Sie am Ende eines Vorgangs im Song-Bearbeitungsmodus die nachstehende Bedienung aus.

1. Drücken Sie **[13] [+]** (YES) zum Ausführen des Song-Bearbeitungsmodus-Vorgangs oder **[13] [-]** (NO) zum Abbrechen.
 - Drücken von **[13] [+]** (YES) zeigt die Meldung „Wait...“ (Vorgang läuft) an. Nehmen Sie keine Bedienung vor, solange diese Meldung angezeigt ist. Wenn der Vorgang beendet ist, erscheint „Complete“ im Display.
2. Zum Schließen des Song-Bearbeitungsmodus halten Sie bitte die Zifferntaste **[4] (EXIT) [12]** gedrückt.

Bearbeiten von Takteinheiten eines kompletten Songs (Songbearbeitung)

Verwenden Sie zum Bearbeiten eines kompletten Songs (sämtliche im Song enthaltene Spuren) in Takteinheiten das nachstehende Vorgehen.

HINWEIS

- Mit dem nachstehenden Vorgehen wird ein Starttakt (Point A oder einfach Point), und ein Endtakt (Point B) festgelegt. Der mit dem Vorgehen von „Loopen der Wiedergabe von bestimmten Songtakten (A-B-Wiederholbetrieb)“ (Seite DE-40) festgelegte Abschnitt dient als Anfangsvorgabe für diese Einstellungen.

Inhalte eines bestimmten Bereichs an Takten in einem Song löschen

HINWEIS

- Dieser Vorgang macht die Takte eines bestimmten Bereichs zu leeren Takten. Die Gesamtzahl der Takte im Song bleibt unverändert.

1. Führen Sie das Vorgehen von „Song-Bearbeitungsmodus aufrufen“ (Seite DE-99) aus.
2. Drücken Sie Zifferntaste **[6] (ENTER) [12]**. Dies zeigt „Clear“ an.
3. Drücken Sie erneut **[6] (ENTER)**. Dies zeigt „Point A“ an.
4. Wählen Sie mit **[13] [-]** und **[+]** oder dem **[1] Rad** die Nummer des ersten Takts des Bereichs mit den zu löschenden Inhalten und drücken Sie dann **[6] (ENTER)**. Dies zeigt „Point B“ an.
5. Wählen Sie mit **[13] [-]** und **[+]** oder dem **[1] Rad** die Nummer des letzten Takts des Bereichs mit den zu löschenden Inhalten und drücken Sie dann **[6] (ENTER)**. Dies zeigt „Sure?“ an.
6. Führen Sie das Vorgehen von „Song-Bearbeitungsmodus-Vorgang abschließen“ (Seite DE-99) aus.

Takteinheiten eines kompletten Songs kopieren und an einer bestimmten Stelle im selben Song einfügen

1. Führen Sie das Vorgehen von „Song-Bearbeitungsmodus aufrufen“ (Seite DE-99) aus.
2. Drücken Sie Zifferntaste [6] (ENTER) **12**.
Dies zeigt „Clear“ an.
3. Drücken Sie die Zifferntasten [1] (↙) und [3] (↘) **12** zum Anzeigen von „Copy“ und drücken Sie dann [6] (ENTER).
Dies zeigt „Point A“ an.
4. Wählen Sie mit **13** [-] und [+] oder dem **11** Rad die Nummer des ersten Takts des zu kopierenden Bereichs und drücken Sie dann [6] (ENTER).
Dies zeigt „Point B“ an.
5. Wählen Sie mit **13** [-] und [+] oder dem **11** Rad die Nummer des letzten Takts des zu kopierenden Bereichs und drücken Sie dann [6] (ENTER).
Dies zeigt „DstPoint“ an.
6. Wählen Sie mit **13** [-] und [+] oder dem **11** Rad die Nummer des ersten Takts des Kopierziels und drücken Sie dann [6] (ENTER).
Dies zeigt „Sure?“ an.
7. Führen Sie das Vorgehen von „Song-Bearbeitungsmodus-Vorgang abschließen“ (Seite DE-99) aus.

Leere Takte an einer bestimmten Stelle in einem Song einfügen

1. Führen Sie das Vorgehen von „Song-Bearbeitungsmodus aufrufen“ (Seite DE-99) aus.
2. Drücken Sie Zifferntaste [6] (ENTER) **12**.
Dies zeigt „Clear“ an.
3. Drücken Sie die Zifferntasten [1] (↙) und [3] (↘) **12** zum Anzeigen von „Insert“ und drücken Sie dann [6] (ENTER).
Dies zeigt „Point“ an.
4. Wählen Sie mit **13** [-] und [+] oder dem **11** Rad den Takt, von dem an Sie leere Takte einfügen wollen, und drücken Sie dann [6] (ENTER).
Dies zeigt „Length“ an.
5. Stellen Sie mit **13** [-] und [+] oder dem **11** Rad die Zahl der einzufügenden leeren Takte ein und drücken Sie dann [6] (ENTER).
Dies zeigt „Sure?“ an.
6. Führen Sie das Vorgehen von „Song-Bearbeitungsmodus-Vorgang abschließen“ (Seite DE-99) aus.

Einen bestimmten Bereich an Takten aus einem Song löschen

HINWEIS

- Ausführen dieses Vorgangs löscht die Takte des angewiesenen Bereichs und lässt die auf den gelöschten Bereich folgenden Takte entsprechend nachrücken. Die Gesamtzahl der Takte im Song verringert sich um die Zahl der gelöschten Takte.

- 1. Führen Sie das Vorgehen von „Song-Bearbeitungsmodus aufrufen“ (Seite DE-99) aus.**
- 2. Drücken Sie die Zifferntaste [6] (ENTER) .**
Dies zeigt „Clear“ an.
- 3. Zeigen Sie mit den Zifferntasten [1] (\angle) und [3] (\rhd)  „Delete“ an und drücken Sie dann [6] (ENTER).
Dies zeigt „Point A“ an.**
- 4. Wählen Sie mit  [-] und [+] oder dem  Rad die Nummer des ersten Takts des zu löschenden Bereichs und drücken Sie dann [6] (ENTER).
Dies zeigt „Point B“ an.**
- 5. Wählen Sie mit  [-] und [+] oder dem  Rad die Nummer des letzten Takts des zu löschenden Bereichs und drücken Sie dann [6] (ENTER).
Dies zeigt „Sure?“ an.**
- 6. Führen Sie das Vorgehen von „Song-Bearbeitungsmodus-Vorgang abschließen“ (Seite DE-99) aus.**

Bearbeiten eines aufgenommenen Songs in Spureinheiten

Die Bearbeitungsvorgänge dieses Abschnitts betreffen eine ganze Spur in einem aufgenommenen Song.

Eine bestimmte Spur löschen

- 1. Führen Sie das Vorgehen von „Song-Bearbeitungsmodus aufrufen“ (Seite DE-99) aus.**
- 2. Drücken Sie die Zifferntasten [1] (\angle) und [3] (\rhd)  zum Anzeigen von „WholeTrk“ und drücken Sie dann [6] (ENTER).
Dies zeigt „Clear“ an.**
- 3. Drücken Sie erneut [6] (ENTER).
Dies zeigt „Trk Sy“ an.**
- 4. Stellen Sie mit  [-] und [+] oder dem  Rad die Zielspur ein und drücken Sie dann [6] (ENTER).
Dies zeigt „Sure?“ an.**
- 5. Führen Sie das Vorgehen von „Song-Bearbeitungsmodus-Vorgang abschließen“ (Seite DE-99) aus.**

Eine bestimmte Solo-Spur auf eine andere Solo-Spur kopieren

1. Führen Sie das Vorgehen von „Song-Bearbeitungsmodus aufrufen“ (Seite DE-99) aus.
2. Drücken Sie die Zifferntasten [1] (∟) und [3] (∟) **F2** zum Anzeigen von „WholeTrk“ und drücken Sie dann [6] (ENTER).
Dies zeigt „Clear“ an.
3. Drücken Sie die Tasten [1] (∟) und [3] (∟) zum Anzeigen von „Copy“ und drücken Sie dann [6] (ENTER).
Dies zeigt „SrcTrk 1“ an.
4. Stellen Sie mit **F3** [-] und [+] oder dem **F1** Rad die Spur der Kopierquelle des Vorgangs ein und drücken Sie dann [6] (ENTER).
Dies zeigt „DstTrk 1“ an.
5. Stellen Sie mit **F3** [-] und [+] oder dem **F1** Rad die Spur des Kopierziels des Vorgangs ein und drücken Sie dann [6] (ENTER).
Dies zeigt „Sure?“ an.
6. Führen Sie das Vorgehen von „Song-Bearbeitungsmodus-Vorgang abschließen“ (Seite DE-99) aus.

Bestimmte Daten einer bestimmten Spur löschen

HINWEIS

- Der nachstehende Vorgang löscht auf den angegebenen Spuren nur die nachstehend in der Tabelle angegebenen Daten.

Zielspur	Gelöschte Daten
Systemspur	Notenereignisse
	Daten zum Begleitungsbetrieb
	Alle Daten außer Begleitungsbetrieb und Notenereignisse
Solo-Spur	Notenereignisse
	Alle Daten außer Notenereignisse

1. Führen Sie das Vorgehen von „Song-Bearbeitungsmodus aufrufen“ (Seite DE-99) aus.
2. Drücken Sie die Zifferntasten [1] (∟) und [3] (∟) **F2** zum Anzeigen von „WholeTrk“ und drücken Sie dann [6] (ENTER).
Dies zeigt „Clear“ an.
3. Wählen Sie mit den Tasten [1] (∟) und [3] (∟) die zu löschenden Daten.

Um dies zu löschen:	Dies anzeigen:
Notenereignisse	Note Clr
Systemspurdaten zum Begleitungsbetrieb	AcompClr
Alle Daten außer Systemspur-Begleitungsbetrieb und Notenereignisse	OtherClr
Alle Daten außer Solo-Spur-Notenereignisse	

- Wenn Sie „AcompClr“ gewählt haben, gehen Sie bitte weiter zu Schritt 6. Wenn Sie etwas anderes gewählt haben, gehen Sie bitte weiter zu Schritt 4.

4. Drücken Sie [6] (ENTER).
Dies zeigt „Trk Sy“ an.
5. Stellen Sie mit **F3** [-] und [+] oder dem **F1** Rad die Zielspur ein.
6. Drücken Sie [6] (ENTER).
Dies zeigt „Sure?“ an.
7. Führen Sie das Vorgehen von „Song-Bearbeitungsmodus-Vorgang abschließen“ (Seite DE-99) aus.

Bearbeiten einer Spur eines aufgenommenen Songs in Takteinheiten

Sie können bei jeder in einem aufgenommenen Song enthaltenen Spur in Takteinheiten quantisieren, die Tonhöhe verschieben, löschen und andere Vorgänge ausführen.

HINWEIS

- Die Quantisierung korrigiert automatisch die Zeitlänge der auf einer Spur aufgenommenen Noten und passt sie an einen als Quantisierungsreferenz verwendeten Notenwert an (Notenereignis-Einsatzzeitpunkt).
- Key-Shift versetzt die Tonhöhe von aufgenommenen Noten (Notenereignisse) in Halbtonschritten.
- Mit dem nachstehenden Vorgehen wird ein Starttakt (Point A oder einfach Point), und ein Endtakt (Point B) festgelegt. Der mit „Loopen der Wiedergabe von bestimmten Songtakten (A-B-Wiederholbetrieb)“ (Seite DE-40) festgelegte Abschnitt dient als Anfangsvorgabe für diese Spezifikation.

Takteinheiten in einer bestimmten Spur quantisieren

1. Führen Sie das Vorgehen von „Song-Bearbeitungsmodus aufrufen“ (Seite DE-99) aus.
2. Drücken Sie die Zifferntasten [1] (↙) und [3] (↘) **[2]** zum Anzeigen von „Trk Meas“ und drücken Sie dann [6] (ENTER).
Dies zeigt „Quantize“ an.
3. Drücken Sie erneut [6] (ENTER).
Dies zeigt „Trk Sy“ an.
4. Stellen Sie mit **[8]** [-] und [+] oder dem **[1]** Rad die Zielspur ein und drücken Sie dann [6] (ENTER).
Dies zeigt „Point A“ an.
5. Wählen Sie mit **[8]** [-] und [+] oder dem **[1]** Rad die Nummer des ersten Takts des zu quantisierenden Bereichs und drücken Sie dann [6] (ENTER).
Dies zeigt „Point B“ an.
6. Wählen Sie mit **[8]** [-] und [+] oder dem **[1]** Rad die Nummer des letzten Takts des zu quantisierenden Bereichs und drücken Sie dann [6] (ENTER).
Dies zeigt „Value“ an.

7. Stellen Sie mit **[8]** [-] und [+] oder dem **[1]** Rad den Notenwert ein, der als Referenznote für die Quantisierung verwendet werden soll.

Display	Beschreibung
4, 8, 16, 32	Viertel, Achtel, Sechzehntel, Zweiunddreißigstel
4d, 8d, 16d, 32d	Punktierte Noten
4t, 8t, 16t, 32t	Trioden

8. Drücken Sie [6] (ENTER).
Dies zeigt „Sure?“ an.
9. Führen Sie das Vorgehen von „Song-Bearbeitungsmodus-Vorgang abschließen“ (Seite DE-99) aus.

Tonhöhe von Takteinheiten in einer bestimmten Spur verschieben

1. Führen Sie das Vorgehen von „Song-Bearbeitungsmodus aufrufen“ (Seite DE-99) aus.
2. Drücken Sie die Zifferntasten [1] (↙) und [3] (↘) **[2]** zum Anzeigen von „Trk Meas“ und drücken Sie dann [6] (ENTER).
Dies zeigt „Quantize“ an.
3. Drücken Sie die Tasten [1] (↙) und [3] (↘) zum Anzeigen von „KeyShift“ und drücken Sie dann [6] (ENTER).
Dies zeigt „Trk Sy“ an.
4. Stellen Sie mit **[8]** [-] und [+] oder dem **[1]** Rad die Zielspur ein und drücken Sie dann [6] (ENTER).
Dies zeigt „Point A“ an.
5. Wählen Sie mit **[8]** [-] und [+] oder dem **[1]** Rad die Nummer des ersten Takts des Bereichs, dessen Tonhöhe Sie verschieben wollen, und drücken Sie dann [6] (ENTER).
Dies zeigt „Point B“ an.
6. Wählen Sie mit **[8]** [-] und [+] oder dem **[1]** Rad die Nummer des letzten Takts des Bereichs, dessen Tonhöhe Sie verschieben wollen, und drücken Sie dann [6] (ENTER).
Dies zeigt „Value“ an.

7. Geben Sie mit [F3] [-] und [+] oder dem [1] Rad den Einstellwert der Tonhöhenverschiebung ein.

- Sie können einen Wert im Bereich von -24 bis 24 einstellen. Verringern des Einstellwerts um Eins senkt die Tonhöhe um einen Halbton ab und Erhöhen des Wertes hebt sie an.

8. Drücken Sie [6] (ENTER).

Dies zeigt „Sure?“ an.

9. Führen Sie das Vorgehen von „Song-Bearbeitungsmodus-Vorgang abschließen“ (Seite DE-99) aus.

Takteinheiten in einer bestimmten Spur löschen

1. Führen Sie das Vorgehen von „Song-Bearbeitungsmodus aufrufen“ (Seite DE-99) aus.

2. Drücken Sie die Zifferntasten [1] (∟) und [3] (∟) [12] zum Anzeigen von „Trk Meas“ und drücken Sie dann [6] (ENTER).

Dies zeigt „Quantize“ an.

3. Drücken Sie die Tasten [1] (∟) und [3] (∟) zum Anzeigen von „Clear“ und drücken Sie dann [6] (ENTER).

Dies zeigt „Trk Sy“ an.

4. Stellen Sie mit [F3] [-] und [+] oder dem [1] Rad die Zielspur ein und drücken Sie dann [6] (ENTER).

Dies zeigt „Point A“ an.

5. Wählen Sie mit [F3] [-] und [+] oder dem [1] Rad die Nummer des ersten Takts des zu löschenden Bereichs und drücken Sie dann [6] (ENTER).

Dies zeigt „Point B“ an.

6. Wählen Sie mit [F3] [-] und [+] oder dem [1] Rad die Nummer des letzten Takts des zu löschenden Bereichs und drücken Sie dann [6] (ENTER).

Dies zeigt „Sure?“ an.

7. Führen Sie das Vorgehen von „Song-Bearbeitungsmodus-Vorgang abschließen“ (Seite DE-99) aus.

Takteinheiten in einer bestimmten Spur kopieren und an einer anderen Stelle in derselben Spur einfügen

1. Führen Sie das Vorgehen von „Song-Bearbeitungsmodus aufrufen“ (Seite DE-99) aus.

2. Drücken Sie die Zifferntasten [1] (∟) und [3] (∟) [12] zum Anzeigen von „Trk Meas“ und drücken Sie dann [6] (ENTER).

Dies zeigt „Quantize“ an.

3. Drücken Sie die Tasten [1] (∟) und [3] (∟) zum Anzeigen von „Copy“ und drücken Sie dann [6] (ENTER).

Dies zeigt „Trk Sy“ an.

4. Stellen Sie mit [F3] [-] und [+] oder dem [1] Rad die zu bearbeitende Spur ein und drücken Sie dann [6] (ENTER).

Dies zeigt „Point A“ an.

5. Wählen Sie mit [F3] [-] und [+] oder dem [1] Rad die Nummer des ersten Takts des zu kopierenden Bereichs und drücken Sie dann [6] (ENTER).

Dies zeigt „Point B“ an.

6. Wählen Sie mit [F3] [-] und [+] oder dem [1] Rad die Nummer des letzten Takts des zu kopierenden Bereichs und drücken Sie dann [6] (ENTER).

Dies zeigt „DstPoint“ an.

7. Wählen Sie mit [F3] [-] und [+] oder dem [1] Rad die Nummer des ersten Takts des Kopierziels und drücken Sie dann [6] (ENTER).

Dies zeigt „Sure?“ an.

8. Führen Sie das Vorgehen von „Song-Bearbeitungsmodus-Vorgang abschließen“ (Seite DE-99) aus.

Bearbeiten eines aufgenommenen Songs in Ereignis-Einheiten (Event-Editor)

Der MIDI-Recorder zeichnet die Daten zu Bedienungsvorgängen als sogenannte „Ereignisse“ (Events) auf. Wenn Sie zum Beispiel eine Tastaturtaste anschlagen, wird dies in Form mehrerer Ereignisse aufgezeichnet: der Zeitpunkt des Tastendrucks, die angeschlagene Taste (Tonhöhe), Dauer des Drückens (Notenlänge) und der Betätigungsdruck der Taste (Notenlautstärke). Die nachstehenden Ereignisse können durch Ereignis-Bearbeitung geändert werden.

- Noteneignisse
- Klangnummer-Ereignisse
- Rhythmusnummer-Ereignisse (nur Systemspur)
- Akkord-Ereignisse der Begleitautomatik (nur Systemspur)

Ereignis-Anzeige

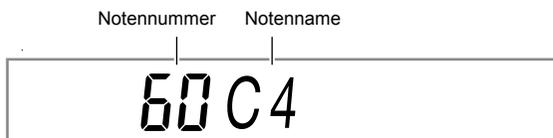
Bei der Bearbeitung von Ereignissen können Sie mit den Zifferntasten [2] (▼) und [5] (▲)  durch die einzelnen Ereignisse scrollen. Jedes der Ereignisse erscheint wie unten beschrieben im Display.

■ Noteneignisse

Bei diesem Digital-Keyboard können die folgenden drei Noteneignis-Parameter bearbeitet werden: Notenummer, Anschlagstärke und Gate-Zeit.

Wenn bei der Ereignis-Bearbeitung ein Noteneignis angezeigt wird, erscheint als erster Parameter die Notenummer.

● Notenummer-Anzeige



Mit jedem Drücken von Zifferntaste [1] (↙) oder [3] (↘)  wechselt die Anzeige des Noteneignisses auf einen anderen Parameter.

● Anschlagstärke-Anzeige



● Gate-Zeit-Anzeige (Schlag)

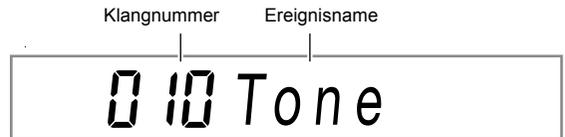


● Gate-Zeit-Anzeige (Tick)



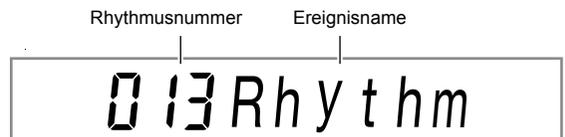
■ Klangnummer-Ereignis

Die Klangnummer wird mit dem Ereignisnamen „Tone“ angezeigt.



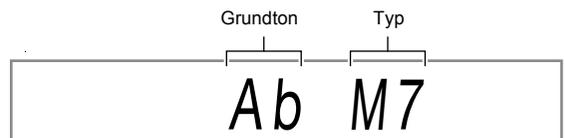
■ Rhythmusnummer-Ereignis

Die Rhythmusnummer wird mit dem Ereignisnamen „Rhythm“ angezeigt.



■ Akkord-Ereignis der Begleitautomatik

Nur der Grundton und Typ von Begleitautomatik-Akkorden werden angezeigt.



Als Ereignisname wird „NonChord“ angezeigt, wenn ein Akkord stummgeschaltet ist.

■ Spurende

„EOT“ (Spurende) wird angezeigt, wenn das Ende der Zielspur (Part) erreicht wird.



Ereignis-Einstellbereiche

Die Bereiche der Ereignis-Einstellungen sind in der nachstehenden Tabelle gezeigt.

Ereignis	Parameter (Display)	Einstellungen
Noten	Notennummer (C1 bis G9)	0 bis 127
	Anschlagsstärke (Velocity)	1 bis 127
	Gatezeit-Schlag (GateBeat)	0 bis 340
	Gatezeit-Tick (GateTick)	0 bis 95
Klangnummer	Klangnummer (Tone)	1 bis 900
Rhythmusnummer	Rhythmusnummer (Rhythm)	*1
Akkord	Akkordtyp oder „NonChord“*2	*3

*1 CT-X5000: 1 bis 393, CT-X3000: 1 bis 343

*2 Siehe „Akkord-Ereignis der Begleitautomatik“ (Seite DE-105).

*3 Alle Akkordtypen, die auf der Begleitungstastatur angeschlagen werden können, oder „NonChord“. Siehe „Leitfaden zur Eingabe von Akkorden“ (Seite A-2).

Ein Ereignis bearbeiten

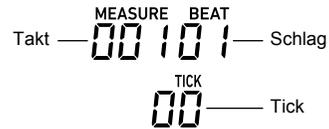
- Führen Sie das Vorgehen von „Song-Bearbeitungsmodus aufrufen“ (Seite DE-99) aus.**
- Drücken Sie die Zifferntasten [1] (∟) und [3] (∟) **[2]** zum Anzeigen von „TrkEvent“ und drücken Sie dann [6] (ENTER).**
Dies zeigt „Trk Sy“ an.
- Stellen Sie mit **[8]** [-] und [+] oder dem **[1]** Rad die Zielspur der Ereignis-Bearbeitung ein und drücken Sie dann [6] (ENTER).**
Dies zeigt den [EVENT]-Indikator links neben dem [EDIT]-Indikator an.



- Dies zeigt das Ereignis am Anfang der Spur an.

4. Zeigen Sie mit den Zifferntasten [2] (✓) und [5] (∧) **[2]** das Ereignis an, dessen Parameter Sie ändern möchten.

- Die Ereignis-Lageinfo (Takt, Schlag, Tick) ist auf der rechten Seite des Displays angezeigt.



- Auf Anzeigen eines Notenergebnisses ertönt ein Bestätigungston (die Note des Notenergebnisses).
- Beim Bearbeiten der Systemspur wird einer der nachstehenden Indikatoren angezeigt. Der angezeigte Indikator gibt den Part an, in dem das angezeigte Ereignis aufgenommen wurde.

Part	Display
UPPER 1	U1
UPPER 2	U2
LOWER 1	L1
LOWER 2	L2
Harmonieautomatik	AUTO HARMONIZE
Phrasenpads 1 bis 4	P1 bis P4

5. Führen Sie je nach bearbeitetem Begleitungsmuster einen der nachstehenden Vorgänge aus.

- Näheres zu den Ereignisstatus-Indikatoren und deren Anzeigefunktionen siehe „Ereignis-Anzeige“ (Seite DE-105).
- Drücken von **[20] PLAY/STOP** während der Bearbeitung eines Ereignisses spielt die aufgenommenen Daten ab Beginn des Takts ab, der das angezeigte Ereignis enthält.

■ Notenergebnisse

- Drücken Sie die Zifferntasten [2] (✓) und [5] (∧) **[2]** zum Anzeigen eines Notenergebnisses.
- Zeigen Sie mit den Tasten [1] (∟) und [3] (∟) den zu ändernden Parameter an.
- Ändern Sie mit **[8]** [-] und [+] oder dem **[1]** Rad den Einstellwert des angezeigten Parameters.
 - Sie können Notennummern auch über die Tastatur eingeben.
 - Der Gatezeit der Schläge (GateBeat) kann im Bereich von 0 bis 340 für einen Song mit einer Taktbezeichnung von 2/4 bis 8/4 und im Bereich von 0 bis 680 für einen Song mit einer Taktbezeichnung von 2/8 bis 16/8 eingestellt werden.
 - Der Gatezeit der Ticks (GateTick) kann im Bereich von 0 bis 95 für einen Song mit einer Taktbezeichnung von 2/4 bis 8/4 und im Bereich von 0 bis 47 für einen Song mit einer Taktbezeichnung von 2/8 bis 16/8 eingestellt werden.
- Wiederholen Sie die Schritte (2) und (3) für jeden Parameter, den Sie ändern möchten.

HINWEIS

- Während ein Noteneignis angezeigt ist, können Sie mit den Zifferntasten [2] (✓) und [5] (∧) **F2** durch die Ereignisse scrollen. Wenn das gescrollte Ereignis ein Noteneignis ist, bleibt derselbe Parameter angezeigt.

■ Klangnummer-Ereignisse

- Drücken Sie die Zifferntasten [2] (✓) und [5] (∧) **F2** zum Anzeigen von „Tone“ (Klangnummer-Ereignis).
- Wenn Sie den Namen der Klangfarbe kontrollieren möchten, die dem Ereignis zugewiesen ist, drücken Sie bitte **F10 FUNCTION**.
 - Dies zeigt den Klangnamen an. Wenn der Klangname angezeigt bleiben soll, während Sie die Klangnummer ändern, gehen Sie bitte zu Schritt (3).
 - Drücken Sie wieder **F10 FUNCTION** zum Zurückkehren zur „Tone“-Anzeige.
- Ändern Sie mit **F13 [-]** und **[+]** oder dem **F11** Rad die Klangnummer.
 - Zum Springen zwischen den Kategorien halten Sie bitte **F4 CATEGORY** gedrückt und drücken dabei **F13 [-]** (erste Klangfarbe der vorherigen Kategorie) oder **[+]** (erste Klangfarbe der nächsten Kategorie).

■ Rhythmusnummer-Ereignis (nur Systemspur)

- Drücken Sie die Zifferntasten [2] (✓) und [5] (∧) **F2** zum Anzeigen von „Rhythm“ (Rhythmusnummer-Ereignis).
- Wenn Sie den Namen des Rhythmus kontrollieren möchten, der dem Ereignis zugewiesen ist, drücken Sie bitte **F10 FUNCTION**.
 - Dies zeigt den Rhythmusnamen an. Wenn der Rhythmusname angezeigt bleiben soll, während Sie die Rhythmusnummer ändern, gehen Sie bitte zu Schritt (3).
 - Drücken Sie wieder **F10 FUNCTION** zum Zurückkehren zur „Rhythm“-Anzeige.
- Ändern Sie mit **F13 [-]** und **[+]** oder dem **F11** Rad die Rhythmusnummer.
 - Zum Springen zwischen den Kategorien halten Sie bitte **F4 CATEGORY** gedrückt und drücken dabei **F13 [-]** (erster Rhythmus der vorherigen Kategorie) oder **[+]** (erster Rhythmus der nächsten Kategorie).

■ Akkord-Ereignis (nur Systemspur)

- Drücken Sie die Zifferntasten [2] (✓) und [5] (∧) **F2** zum Anzeigen eines Akkord-Ereignisses.
- Fall kein [ACCOMP]-Indikator angezeigt ist, drücken Sie bitte **F22 ACCOMP** zum Anzeigen.

ACCOMP

↑
Angezeigt

- Spiele Sie auf der Begleitungstastatur den gewünschten Akkord.
 - Der Akkordtyp wechselt auf den des Akkords, den Sie spielen.
 - Näheres zu den Akkord-Eingabemodi finden Sie unter „Ändern der Begleitungstastatur-Einstellungen“ (Seite DE-48).

6. Zum Schließen des Ereignis-Bearbeitungsvorgangs drücken Sie bitte Zifferntaste [4] (EXIT) **F12.**

7. Zum Schließen des Song-Bearbeitungsmodus halten Sie bitte erneut die Zifferntaste [4] (EXIT) **F12 gedrückt.**

Ein Ereignis löschen

- Führen Sie das Vorgehen von „Song-Bearbeitungsmodus aufrufen“ (Seite DE-99) aus.
- Führen Sie die Schritte 2 und 3 von „Ein Ereignis bearbeiten“ (Seite DE-106) aus.
- Zeigen Sie mit den Zifferntasten [2] (✓) und [5] (∧) **F2** das Ereignis an, das Sie löschen möchten.
- Drücken Sie Zifferntaste [9] (DELETE) **F12**.
 - Dies löscht das angezeigte Ereignis.

Tonhöhe von Ereignissen in Takteinheiten verschieben

- Führen Sie das Vorgehen von „Song-Bearbeitungsmodus aufrufen“ (Seite DE-99) aus.
- Führen Sie die Schritte 2 und 3 von „Ein Ereignis bearbeiten“ (Seite DE-106) aus.
- Drücken Sie **F23 REGISTRATION** [8] (EDIT MENU).
- Drücken Sie die Zifferntasten [1] (↙) und [3] (↘) **F12** zum Anzeigen von „KeyShift“ und drücken Sie dann [6] (ENTER).
- Führen Sie die Schritte 5 bis 9 von „Tonhöhe von Takteinheiten in einer bestimmten Spur verschieben“ (Seite DE-103) aus.

Ereignisse in Takteinheiten löschen

1. Führen Sie das Vorgehen von „Song-Bearbeitungsmodus aufrufen“ (Seite DE-99) aus.
2. Führen Sie die Schritte 2 und 3 von „Ein Ereignis bearbeiten“ (Seite DE-106) aus.
3. Drücken Sie **[23] REGISTRATION [8] (EDIT MENU)**.
4. Drücken Sie die Zifferntasten [1] (**↙**) und [3] (**↘**) **[F2]** zum Anzeigen von „Clear“ und drücken Sie dann [6] (ENTER).
5. Führen Sie die Schritte 5 bis 7 von „Takteinheiten in einer bestimmten Spur löschen“ (Seite DE-104) aus.

Ereignisse in Takteinheiten kopieren

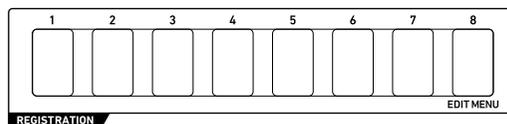
1. Führen Sie das Vorgehen von „Song-Bearbeitungsmodus aufrufen“ (Seite DE-99) aus.
2. Führen Sie die Schritte 2 und 3 von „Ein Ereignis bearbeiten“ (Seite DE-106) aus.
3. Drücken Sie **[23] REGISTRATION [8] (EDIT MENU)**.
4. Drücken Sie die Zifferntasten [1] (**↙**) und [3] (**↘**) **[F2]** zum Anzeigen von „Copy“ und drücken Sie dann [6] (ENTER).
5. Führen Sie die Schritte 5 bis 8 von „Takteinheiten in einer bestimmten Spur kopieren und an einer anderen Stelle in derselben Spur einfügen“ (Seite DE-104) aus.

Eingeben von einzelnen Noten und Akkorden (Schritteingabe)

Die Schritteingabe ist eine Funktion des Ereigniseditors. Sie können durch Schritteingabe die Länge und Tonhöhe jeder einzelnen Note (Notenereignis) festlegen. Auf der Systemspur ist auch Schritteingabe von Begleitautomatik-Akkorden (Akkordereignisse) möglich.

HINWEIS

- Durch Schritteingabe in eine Spur, die schon aufgenommene Daten enthält, werden die bereits vorhandenen Daten nicht gelöscht. Dies bedeutet, dass die aufgenommenen Daten durch Schritteingabe ergänzt werden können.
- Bei Schritteingabe können Sie mit den **[23] REGISTRATION**-Tasten Noten und Pausen usw. eingeben.



Notenereignisse durch Schritteingabe eingeben

1. Führen Sie das Vorgehen von „Song-Bearbeitungsmodus aufrufen“ (Seite DE-99) aus.
2. Führen Sie die Schritte 2 und 3 von „Ein Ereignis bearbeiten“ (Seite DE-106) aus und überzeugen Sie sich, dass der [EVENT]-Indikator angezeigt ist.
3. Zeigen Sie mit den Zifferntasten [2] (**↘**) und [5] (**↗**) **[F2]** das Ereignis innerhalb des Taktes an, bei dem Sie mit der Schritteingabe beginnen möchten.
 - Der Startpunkt der Schritteingabe ist der Anfang des Takts.

4. Drücken Sie **23 REGISTRATION** [1].

Dies zeigt den [STEP]-Indikator an und ruft den Schritteingabe-Modus auf.



- Während eines Schritteingabe-Vorgangs wird die aktuelle Eingabeposition (Takt, Schlag, Tick) auf der rechten Seite des Displays angezeigt.



5. Wenn Sie die Systemspur bearbeiten, können Sie den Ereigniseingabe-Zielpart einstellen.

- Siehe „Wählen eines Systemspur-Parts“ (Seite DE-110).
- Dieser Schritt ist nicht erforderlich, wenn Sie eine Solo-Spur bearbeiten. Gehen Sie weiter zu Schritt 6.

6. Wenn erforderlich, stellen Sie bitte Velocity (Anschlagstärke) und Gatezeit-Rate (effektive Länge) des Noteneignisses ein, das Sie eingeben möchten.

- Die hier eingegebenen Einstellungen für Velocity und Gatezeit-Rate gelten für alle Noteneignisse, die Sie eingeben, wenn Sie sie nicht wieder ändern.
- Velocity kann als ein Wert (1 bis 127) oder durch tatsächliches Drücken einer Taste (gibt eine der Anschlagstärke entsprechende Velocity ein) eingestellt werden. Die Anfangsvorgabe ist 100.
- Die Gatezeit-Rate legt die Notenlänge als Prozentsatz (1 bis 100%) des in Schritt 7 eingestellten Notenwerts fest. Wenn die Gatezeit-Rate z.B. 80% (Anfangsvorgabe) beträgt, erhält eine Viertelnote (96 Ticks) 76 Ticks ($96 \times 0,8 = 76,8$, Dezimalteil fällt weg).

Um dies zu wählen:	Dies ausführen:
Velocity	(1) Drücken Sie 23 REGISTRATION [4]. (2) Geben Sie mit 13 [-] und [+] oder dem 11 Rad einen Wert ein oder wählen Sie „Key On“.* (3) Drücken Sie Zifferntaste [4] (EXIT) 12 .
Gatezeit-Rate	(1) Drücken Sie 23 REGISTRATION [5]. (2) Stellen Sie mit 13 [-] und [+] oder dem 11 Rad einen Prozentwert ein. (3) Drücken Sie Zifferntaste [4] (EXIT) 12 .

* Wenn „Key On“ gewählt ist, wird die Stärke des Tastenanschlags beim Eingeben des Noteneignisses als Velocity-Wert ausgedrückt.

7. Stellen Sie den Notenwert (Ereignislänge) des Ereignisses ein, das Sie in Schritt 8 eingeben wollen.

Zum Einstellen dieses Notenwerts:	Diese 12 Zifferntaste drücken:
Ganze	[1]
Halbe	[2]
Viertel	[3]
Achtel	[4]
Sechzehntel	[5]
Zweiunddreißigstel	[6]
Punktierte Note*1	[7]
Triole*1	[8]

*1 Wenn Sie eine punktierte Note oder Triole eingeben möchten, drücken Sie bitte zuerst eine der Tasten von [1] bis [6] und drücken Sie dann [7] oder [8]. Zum Eingeben einer punktierten Viertel, beispielsweise, ist [3] und dann [7] zu drücken.

- Der mit der Tasteneingabe eingestellte Notenwert erscheint auf der rechten Seite des Displays.

8. Geben Sie das Ereignis an.

Um dies zu wählen:	Dies ausführen:
Noteneignis	Drücken Sie nach dem Einstellen eines Notenwerts in Schritt 7 die Tastaturtaste für die einzugebende Note. Gleichzeitiges Drücken mehrerer Tastaturtasten gibt einen Akkord ein.
Pause	Drücken Sie nach dem Einstellen eines Notenwerts in Schritt 7 Taste 23 REGISTRATION [2].
Haltebogen*2	Drücken Sie nach dem Einstellen eines mit dem vorherigen Noteneignis zu verbindenden Notenwerts in Schritt 7 die Taste 23 REGISTRATION [3].

*2 Verlängert die Dauer des vorher eingegebenen Noteneignisses. Wenn Sie beispielsweise ein Viertelnoten-Ereignis eingegeben haben und dieses um eine Achtel verlängern möchten, führen Sie folgende Tastenbedienung aus: **12** Zifferntaste [4] (Achtel) - **23 REGISTRATION** [3] (Haltebogen).



- Eingeben eines Ereignisses bewegt den Eingabepunkt um den in Schritt 7 eingestellten Notenwert-Betrag weiter.

9. Wiederholen Sie wie erforderlich die Schritte 5 bis 8.

- Der Vorgang von Schritt 5 ist nicht erforderlich, solange der Zielpart derselbe bleibt.

10. Zum Beenden des Schritteingabe-Modus drücken Sie bitte **[23] REGISTRATION [1]**.

Dies lässt den [STEP]-Indikator verschwinden.

■ Wählen eines Systemspur-Parts

Wenn die Systemspur als Zielspur der Ereignis-Bearbeitung eingestellt ist, können Sie zum Wählen des zu bearbeitenden Parts die nachstehenden Tasten verwenden. Der Wahlstatus der einzelnen Parts kann an den in der „Display“-Spalte der Tabelle gezeigten Indikatoren abgelesen werden.

Zum Wählen dieses Parts:	Diese Taste drücken:	Display
UPPER 1	[28] REGISTRATION [7]	[U1]
UPPER 2	[36] UPPER LAYER	[U2]
LOWER 1	[35] SPLIT	[L1]
LOWER 2	[36] UPPER LAYER (gedrückt halten)	[L2]
Harmonie-automatik	[34] AUTO HARMONIZE	AUTO HARMONIZE
Phrasenpad 1	[26] PHRASE PAD [P1]	[P1]
Phrasenpad 2	[26] PHRASE PAD [P2]	[P2]
Phrasenpad 3	[26] PHRASE PAD [P3]	[P3]
Phrasenpad 4	[26] PHRASE PAD [P4]	[P4]

- Die UPPER 1- und UPPER 2-Parts können gleichzeitig gewählt werden. Die LOWER 1- und LOWER 2-Parts können gleichzeitig gewählt werden. Wenn zwei Parts gewählt sind, gibt Schritteingabe eines Ereignisses dieses simultan in beide Parts ein.
- Der Harmonieautomatik-Part und die Parts der Phrasenpads 1 bis 4 können nur individuell gewählt werden. Wählen dieser Parts lässt die Indikatoren der anderen Parts verschwinden.

Akkord-Ereignisse durch Schritteingabe eingeben

- Führen Sie das Vorgehen von „Song-Bearbeitungsmodus aufrufen“ (Seite DE-99) aus.**
- Drücken Sie die Zifferntasten [1] (∟) und [3] (∟) **[12]** zum Anzeigen von „TrkEvent“ und drücken Sie dann **[6] (ENTER)**.**
Dies zeigt „Trk Sy“ an.
- Stellen Sie mit **[13] [-]** und **[+]** oder dem **[11]** Rad die Systemspur ein und drücken Sie dann **[6] (ENTER)**.**
Dies zeigt den [EVENT]-Indikator an.
- Fall kein [ACCOMP]-Indikator angezeigt ist, drücken Sie bitte **[22] ACCOMP** zum Anzeigen.**
- Zeigen Sie mit den Zifferntasten [2] (∨) und [5] (∧) **[12]** das Ereignis innerhalb des Taktes an, bei dem Sie mit der Schritteingabe beginnen möchten.**
 - Der Startpunkt der Schritteingabe ist der Anfang des Takts.
- Drücken Sie **[23] REGISTRATION [1]**.**
Dies zeigt den [STEP]-Indikator an und ruft den Schritteingabe-Modus auf.
- Stellen Sie erforderlichenfalls die Akkordereignis-Velocity (Anschlagstärke) ein.**
 - Näheres zum Vornehmen der Einstellung finden Sie in Schritt 6 von „Notenereignisse durch Schritteingabe eingeben“ (Seite DE-108).
- Stellen Sie die Ereignislänge des Ereignisses ein, das Sie in Schritt 9 eingeben wollen.**
 - Näheres zum Vornehmen der Einstellung finden Sie in Schritt 7 von „Notenereignisse durch Schritteingabe eingeben“ (Seite DE-108).

9. Geben Sie das Ereignis an.

Um dies zu wählen:	Dies ausführen:
Akkord-Ereignis	Geben Sie nach dem Einstellen der Ereignislänge in Schritt 8 über die Begleitungstastatur einen Akkord ein.*1
Pause (NonChord)	Drücken Sie nach dem Einstellen einer Ereignislänge in Schritt 8 [23] REGISTRATION [2] .
Haltebogen*2	Nachdem Sie in Schritt 8 die Ereignislänge eines Akkords eingestellt haben, der mit dem vorherigen Akkord-Ereignis verbunden werden soll, drücken Sie bitte Taste [23] REGISTRATION [3] .

- *1 Näheres zu den Akkord-Eingabemodi finden Sie unter „Ändern der Begleitungstastatur-Einstellungen“ (Seite DE-48).
- *2 Näheres zum Vornehmen dieser Einstellung finden Sie in Schritt 8 von „Notenereignisse durch Schritteingabe eingeben“ (Seite DE-108).

10. Wiederholen Sie wie erforderlich die Schritte 7 bis 9.

11. Zum Beenden des Schritteingabe-Modus drücken Sie bitte **[23] REGISTRATION [1]**.

Dies lässt den [STEP]-Indikator verschwinden.

Mixer-Einstellungen für aufgenommene Songs

Sie können Mixer-Einstellungen für jeden Part der Systemspur und für Solo-Spuren eines aufgenommenen Songs vornehmen.

Mixer-Einstellungen für einen aufgenommenen Song vornehmen

- Führen Sie das Vorgehen von „Song-Bearbeitungsmodus aufrufen“ (Seite DE-99) aus.**
- Halten Sie **[9] PART (MIXER)** gedrückt, bis der **[MIXER]**-Indikator erscheint.**
 - Zum Vornehmen der Mixer-Einstellungen der Systemspur sind die Einstellungen für jeden Part der SONG SYSTEM-Partgruppe vorzunehmen. Zum Vornehmen der Mixer-Einstellungen einer Solo-Spur sind die Einstellungen für jeden Part der SONG SOLO-Partgruppe vorzunehmen. Näheres zu den Parts in einer Partgruppe siehe „Liste der Parts für jede Mixer-Partgruppe“ (Seite DE-65).
- Wählen Sie die Partgruppe, deren Mixer-Einstellungen Sie vornehmen möchten.**
 - Drücken Sie **[9] PART** und überzeugen Sie sich, dass die Lampe links neben der Taste leuchtet.
 - Wählen Sie mit **[18] [-]** und **[+]** die Partgruppe (SONG SYSTEM oder SONG SOLO), deren Einstellungen Sie vornehmen wollen.
 - Drücken Sie **[9] PART** und überzeugen Sie sich, dass die Lampe links neben der Taste erloschen ist.
- Wählen Sie mit den Zifferntasten **[1] (∟)** und **[3] (∟)** **[12]** den Part, dessen Einstellungen Sie mit dem Mixer vornehmen möchten.**

5. Zeigen Sie mit den Zifferntasten **[2] (∨)** und **[5] (∧)** **[12]** den zu ändernden Menüpunkt an.

- Die Einstellwerte der Anfangsvorgabe sind mit einem Sternchen (*) gekennzeichnet.

Einstellpunkt (Display)	Beschreibung	Einstellungen
Part Ein/Aus (Part)	Stellt den gewählten Part auf ein/aus.	On*, Off
Klangfarbe (Tone)	Legt die Klangfarbe des gewählten Parts fest.	1 bis 900
Lautstärke (Volume)	Stellt den Lautstärkepegel des gewählten Parts ein.	0 bis 127*
Stereo-Position (Pan)	Legt die Positionierung des gewählten Parts im Stereo-Panorama fest. 0 bezeichnet die Mitte, während ein kleinerer Wert die Position nach links und ein größerer Wert die Position nach rechts verschiebt.	-64 bis 0* bis 63
Grobstimmung (Coarse)	Verschiebt die Tonhöhe des Parts in Halbtonschritten.	-24 bis 0* bis 24
Feinstimmung (Fine)	Zur Feineinstellung der Tonhöhe des Parts in Cent-Schritten.	-99 bis 0* bis 99
Bendbereich (Bend Rng)	Stellt ein, wie stark sich der Sound verändert, wenn das Pitchbendrad verstellt wird.	0 bis 2* bis 24
Hall senden (Rev Send)	Legt fest, wie viel Hall dem gewählten Part zugegeben wird.	0 bis 40* bis 127
Chorus senden (Cho Send)	Legt fest, wie viel Chorus dem gewählten Part zugegeben wird.	0* bis 127
Verzögerung senden (Dly Send)	Legt fest, wie viel Verzögerung dem gewählten Part zugegeben wird.	0* bis 127

6. Ändern Sie mit **[18] [-]** und **[+]** oder dem **[11] Rad** den Einstellwert.

7. Wenn die Mixer-Einstellungen wunschgemäß erfolgt sind, drücken Sie bitte Zifferntaste **[4] (EXIT) [12]**.

Vornehmen von Funktionseinstellungen

Die Vorgänge dieses Abschnitt dienen für Master-Digital-Keyboard-Einstellungen. Die Einstellungen erfolgen mit Hilfe der **F10 FUNCTION**-Taste.

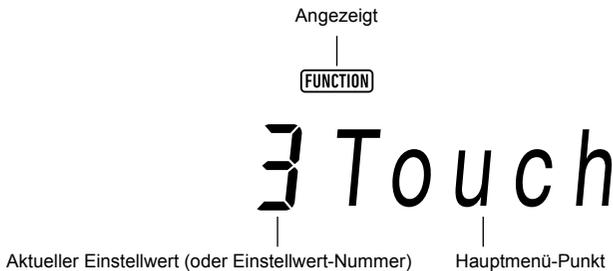
! WICHTIG!

- Wenn mit **F1** ⏻ (Strom) oder durch Ansprechen der Ausschaltautomatik (Seite DE-9) der Strom ausgeschaltet wird, während die automatische Fortsetzung (Seite DE-10) ausgeschaltet ist, werden alle Einstellungen außer den nachstehend genannten auf die Anfangsvorgaben zurückgesetzt.
Equalizer, Stimmung, Registrationspeicher-Freeze-Ziel, Typ von Pedal 2, Expressionpedal-Kalibrierung, Tipp-Rhythmusstart, Prüfungsmodus, Displaykontrast

Funktionseinstellungen mit der **F10 FUNCTION**-Taste vornehmen

1. Drücken Sie **F10 FUNCTION**.

Dies zeigt den [FUNCTION]-Indikator an und ruft den Hauptmenü-Punkt auf.



- Die hier gezeigte Anzeige dient lediglich der Veranschaulichung. Die tatsächliche Anzeige, die auf Drücken von **F10 FUNCTION** erscheint, unterscheidet sich davon.

2. Zeigen Sie mit den Zifferntasten [1] (↙) und [3] (↘) **F12** den zu ändernden Menüpunkt an.

- Falls der [ENTER]-Indikator angezeigt ist, führen Sie bitte die nachstehenden Schritte aus. Wenn er nicht angezeigt ist, gehen Sie bitte weiter zu Schritt 3.

(1) Drücken Sie Zifferntaste [6] (ENTER) **F12**. Dies wechselt auf Anzeige des Untermenü-Punkts.

(2) Zeigen Sie mit den Zifferntasten [1] (↙) und [3] (↘) das Untermenü für die vorzunehmenden Änderungen an.

- Wenn der Untermenü-Punkt erscheint, gehen Sie bitte weiter zu Schritt 3.
- Zum Zurückkehren von einem Untermenü-Punkt zu einem Hauptmenü-Punkt drücken Sie bitte die Zifferntaste [4] (EXIT) **F12**.
- Wenn während der Anzeige eines Untermenü-Punkts der [ENTER]-Indikator angezeigt ist, bedeutet dies, dass sich ein weiteres Untermenü unter dem aktuell angezeigten befindet. Wiederholen Sie in diesem Falle die Schritte (1) und (2).

3. Ändern Sie mit **F13 [-]** und **[+]** oder dem **F11** Rad den Einstellwert.

- Drücken von Zifferntaste [0] (NUM) **F12** zeigt den [NUM]-Indikator an, der anzeigt, dass numerische Eingabe über die **F12** Zifferntasten aktiviert ist (Seite DE-14). Bei einem Einstellpunkt, der einen Wert mit einem Dezimalteil eingibt, kann allerdings nur der ganzzahlige Teil mit den **F12** Zifferntasten eingegeben werden. Der Dezimalteil muss mit **F13 [-]** und **[+]** oder dem **F11** Rad eingestellt werden.

4. Wenn die Einstellung wunschgemäß erfolgt ist, halten Sie bitte zum Schließen der Einstellanzeige die Zifferntaste [4] (EXIT) **F12** gedrückt.

Dies lässt den [FUNCTION]-Indikator verschwinden.

Liste der Funktionseinstellpunkte

Funktionsname	Display	Einstellungen	Siehe Seite
Anschlagdynamik	Touch	1 bis 4	DE-29
Akkordmodus	ChordMod	1 bis 6	DE-50
Phrasenpad	Phr Pad	–	DE-54
Phrasensatz-Umschaltung	Phr Set	1 bis 25	DE-54
Pad 1	Pad 1	–	DE-56
Geloopte Wiedergabe	Loop	On, Off	
Key-Shift	KeyShift	–24 bis 24	
Timing-Sync	TimingSy	1 bis 3	
Akkord-Sync	ChordSyn	On, Off	
Bruchpunkt	Break Pt	1 bis 12	
Pad 2*1	Pad 2	–	
Pad 3*1	Pad 3	–	
Pad 4*1	Pad 4	–	
Controller	Cntrller	–	–
Pedale	Pedal	–	DE-30
Effekt von Pedal 1	Pd1Efect	1 bis 4	
Zielpart für Effekt von Pedal 1	Pd1Enabl	–	
Effekt von Pedal 1 ein/aus für Klangpart UPPER 1	U1Pd1Enb	On, Off	
Effekt von Pedal 1 ein/aus für Klangpart UPPER 2	U2Pd1Enb	On, Off	
Effekt von Pedal 1 ein/aus für Klangpart LOWER 1	L1Pd1Enb	On, Off	
Effekt von Pedal 1 ein/aus für Klangpart LOWER 2	L2Pd1Enb	On, Off	
Effekt von Pedal 2	Pd2Efect	1 bis 4	
Zielpart für Effekt von Pedal 2	Pd2Enabl	–	
Effekt von Pedal 2 ein/aus für Klangpart UPPER 1	U1Pd2Enb	On, Off	
Effekt von Pedal 2 ein/aus für Klangpart UPPER 2	U2Pd2Enb	On, Off	
Effekt von Pedal 2 ein/aus für Klangpart LOWER 1	L1Pd2Enb	On, Off	
Effekt von Pedal 2 ein/aus für Klangpart LOWER 2	L2Pd2Enb	On, Off	
Typ von Pedal 2	Pd2 Type	1 bis 3	
Expressionpedal-Kalibrierung	ExPCalib	–	
Pitchbend	PitchBnd	–	DE-33
Pitchbend-Bereich	Range	0 bis 24	
Pitchbend für Klangpart UPPER 1 ein/aus	U1Enable	On, Off	
Pitchbend für Klangpart UPPER 2 ein/aus	U2Enable	On, Off	
Pitchbend für Klangpart LOWER 1 ein/aus	L1Enable	On, Off	
Pitchbend für Klangpart LOWER 2 ein/aus	L2Enable	On, Off	

Funktionsname	Display	Einstellungen	Siehe Seite
CT-X5000: MODULATION/ASSIGNABLE	Mod/Asgn	–	DE-33
Tastenwirkung	Btn Act	1 bis 2	DE-33
Tastenfunktion	Btn Func	1 bis 2	DE-34
Wert bei eingeschalteter Modulation	ModValue	0 bis 127	DE-33
Ziel-DSP-Modul	DSPModle	1 bis 28	DE-34
Ziel-DSP-Parameter	DSPParam	*2	
Wert bei eingeschaltetem DSP	DSPValue	–	
Zielpart für MODULATION/ASSIGNABLE-Taste	PartEnbl	–	DE-34
Klangpart UPPER 1 Effekt ein/aus	U1Enable	On, Off	
Klangpart UPPER 2 Effekt ein/aus	U2Enable	On, Off	
Klangpart LOWER 1 Effekt ein/aus	L1Enable	On, Off	
Klangpart LOWER 2 Effekt ein/aus	L2Enable	On, Off	
Portamento	Portamento	–	DE-32
Klangpart UPPER 1 Portamento-Zeit	U1 Port.	0 bis 127	
Klangpart UPPER 2 Portamento-Zeit	U2 Port.	0 bis 127	
Klangpart LOWER 1 Portamento-Zeit	L1 Port.	0 bis 127	
Klangpart LOWER 2 Portamento-Zeit	L2 Port.	0 bis 127	
Sustain (Halten)	Sustain	–	DE-32
Klangpart UPPER 1 Sustain-Effektgröße	U1 Sus.	0 bis 9	
Klangpart UPPER 2 Sustain-Effektgröße	U2 Sus.	0 bis 9	
Klangpart LOWER 1 Sustain-Effektgröße	L1 Sus.	0 bis 9	
Klangpart LOWER 2 Sustain-Effektgröße	L2 Sus.	0 bis 9	
Harmonieautomatik/Arpeggiator	AHar/Arp	–	DE-27, 52
Harmonieautomatik/Arpeggiator-Tastenzuweisung	BtnAssign	1 bis 2	DE-27, 52
Harmonieautomatik-Typ	AHarType	1 bis 12	DE-52
Arpeggiator typ	Arp Type	1 bis 150	DE-27
Arpeggiator halten	ArpegHld	On, Off	
Arpeggiator Part	ArpgPart	1 bis 2	
Oktavverschiebung	Octave	–	DE-35
Klangpart UPPER 1 Oktavverschiebung	U1 Oct.	–3 bis 3	
Klangpart UPPER 2 Oktavverschiebung	U2 Oct.	–3 bis 3	
Klangpart LOWER 1 Oktavverschiebung	L1 Oct.	–3 bis 3	
Klangpart LOWER 2 Oktavverschiebung	L2 Oct.	–3 bis 3	
Part-Belegungen der Oktavverschiebungstasten	Btn Trgt	–	
Klangpart UPPER 1-Taste Part ein/aus	U1OctBtn	On, Off	
Klangpart UPPER 2-Taste Part ein/aus	U2OctBtn	On, Off	
Klangpart LOWER 1-Taste Part ein/aus	L1OctBtn	On, Off	
Klangpart LOWER 2-Taste Part ein/aus	L2OctBtn	On, Off	

Funktionsname	Display	Einstellungen	Siehe Seite
CT-X5000: Equalizer-Anwendereinstellungen	User EQ	–	DE-26
Bassbereich-Einstellung	EQ Low	–	
Bassbereich Grenzfrequenz	Low Freq	1 bis 13	
Bassbereich Verstärkung	Low Gain	–12 bis 12	
Mitteltonbereich 1 Einstellung	EQ Mid1	–	
Mitteltonbereich 1 Mittenfrequenz	Mid1Freq	1 bis 20	
Mitteltonbereich 1 Verstärkung	Mid1Gain	–12 bis 12	
Mitteltonbereich 2 Einstellung	EQ Mid2	–	
Mitteltonbereich 2 Mittenfrequenz	Mid2Freq	1 bis 20	
Mitteltonbereich 2 Verstärkung	Mid2Gain	–12 bis 12	
Hochtonbereich-Einstellung	EQ High	–	
Hochtonbereich Grenzfrequenz	HighFreq	1 bis 10	
Hochtonbereich Verstärkung	HighGain	–12 bis 12	
Eingangspegel	Input Lv	0 bis 127	
Ausgangspegel	OutputLv	0 bis 127	
Audiowiedergabe	AudioPly	–	DE-43
Audiowiedergabe Looping	Repeat	On, Off	
Audiowiedergabe Lautstärke	Volume	0 bis 127	
Audiowiedergabe Vokalunterdrückung	C Cancel	On, Off	
Registrierungsspeicher	Reg Mem	–	DE-70
Registrierungsspeicher-Freeze-Ziel	RMFrzTgt	–	DE-69
Freeze-Effekt für Rhythmus ein/aus	Rhythm	On, Off	
Freeze-Effekt für Tempo ein/aus	Tempo	On, Off	
Freeze-Effekt für Klangfarbe ein/aus	Tone	On, Off	
Freeze-Effekt für Teilungspunkt ein/aus	Split Pt	On, Off	
Freeze-Effekt für Harmonieautomatik/Arpeggiator ein/aus	AHar/Arp	On, Off	
Freeze-Effekt für Transponierung ein/aus	Trans.	On, Off	
Freeze-Effekt für Skala ein/aus	Scale	On, Off	
Freeze-Effekt für Anschlagdynamik ein/aus	Touch	On, Off	
Freeze-Effekt für Effekte ein/aus	Effect	On, Off	
Freeze-Effekt für Grobstimmung, Feinstimmung ein/aus	PartTune	On, Off	
Freeze-Effekt für Phrasenpads ein/aus	Phr Pad	On, Off	
Freeze-Effekt für Controller ein/aus	Cntrller	On, Off	
Registrierungssequenz	Reg Seq	1 bis 3	DE-70

Funktionsname	Display	Einstellungen	Siehe Seite
Metronom	Metronom	–	DE-27
Metronom Taktbezeichnung Zähler	BeatNume	0 bis 16	
Metronom Taktbezeichnung Nenner	BeatDeno	1 bis 2	
Metronom-Lautstärke	Volume	0 bis 127	
Lautsprecher	Speaker	–	DE-11
Lautsprecher ein/aus	Enabled	On, Off	
Aktiviert bei angeschlossenem Kopfhörer	PhoneSpk	On, Off	
MIDI	MIDI	–	DE-125
Keyboard-Kanal	Keybd Ch	1 bis 16	
Local Control	Local	On, Off	
Begleitungsausgabe	AcompOut	On, Off	
Media*4	Media	–	DE-119
Sonstige	Other	–	–
Tipp-Rhythmusstart	Tap Rhy	On, Off	DE-46
Partkanal rechte Hand (Melodie)	PartR Ch	1 bis 16	DE-41
Partkanal linke Hand	PartL Ch	1 bis 16	
Musik-Preset Tonhöhenänderung	MP Key	–5 bis 6	DE-54
Audioeingang Vokalunterdrückung	Aln CCan	On, Off	DE-13
Prüfungsmodus	ExamMode	On, Off	DE-118
Displaykontrast	Contrast	1 bis 17	DE-10
Ausschaltautomatik	AutoOff	On, Off	DE-9
Automatische Fortsetzung	AtResume	On, Off	DE-10
Rücksetzen	Reset	–	DE-118
Rücksetzung der Einstellungen	Setting	–	
Werksrückstellung	Factory	–	

*1 Enthält die gleichen Untermenüs wie Pad 1.

*2 Abhängig vom eingestellten „Ziel-DSP-Modul“ (DSPModle).

*3 Einstellbereich vom Digital-Keyboard-Modell abhängig.

Funktionsname	Einstellungen	
	CT-X5000	CT-X3000
Hall (Reverb)	1 bis 33	1 bis 25
Chorus	1 bis 17	1 bis 13
Delay	1 bis 21	1 bis 16
Equalizer	1 bis 11	1 bis 10

*4 Untermenü für USB-Flash-Drive-Betrieb enthalten. Näheres über diesen Vorgang finden Sie unter „USB-Flash-Drive-Bedienung“ (Seite DE-121).

Prüfungsmodus

Der Prüfungsmodus ändert den Betrieb des Digital-Keyboards wie unten beschrieben, um diejenigen zu unterstützen, die sich auf eine Prüfung ihrer Leistungen an einem Musikinstrument vorbereiten.

● Begleitungsmuster-Bedienung

- Wenn sich das Digital-Keyboard in Synchrostart-Bereitschaft (Seite DE-48) befindet und ACCOMP ausgeschaltet ist ([ACCOMP]-Indikator nicht angezeigt), startet der Rhythmus, wenn Sie irgendwo auf der Tastatur zu spielen beginnen. Die Synchrostart-Bereitschaft ist jetzt aufgehoben.
- Der Rhythmus startet nicht, auch wenn Sie bei gestoppter Rhythmuswiedergabe **[F4] INTRO** oder **[F5] VARIATION/FILL-IN 1** bis **[F8] VARIATION/FILL-IN 4** drücken. Stattdessen werden die einzelnen Begleitungsmuster gewählt und die entsprechenden Indikatoren ([I1], [V1] bis [V4]) blinken im Display.
- Durch Drücken von **[F5] VARIATION/FILL-IN 1** bis **[F8] VARIATION/FILL-IN 4** während der Wiedergabe eines Begleitungsmuster-Intros ertönt sofort ein Fill-In (1 bis 4) und die der gedrückten Taste entsprechende Variation wird wiedergegeben.
- Drücken von **[F5] VARIATION/FILL-IN 1** bis **[F8] VARIATION/FILL-IN 4** während der Wiedergabe von Variation 1 bis 4 eines Begleitungsmusters schaltet sofort auf das Begleitungsmuster, und zwar auch innerhalb eines noch laufenden Taktes.
- Die Registrationsfunktion speichert den Begleitungsmuster-Wahlstatus.

● Teilungspunkt-Einstellung

- Bezugspunkt für die Notenummern und Notennamen ist Note Nummer 60 = C3. (C4 bei ausgeschaltetem Prüfungsmodus.)
- Für den Teilungspunkt, unteren Punkt und Akkordpunkt, die unter „Fortgeschrittene Einstellungen für Tastaturteilung“ (Seite DE-50) erläutert sind, drücken Sie eine Tastaturtaste, um die obere Grenze der LOWER-Part-Tastatur (oder Begleitungstastatur) im Prüfungsmodus einzustellen.

Den Prüfungsmodus des Digital-Keyboards aufrufen

1. Drücken Sie **[F10] FUNCTION**.
2. Drücken Sie die Zifferntasten **[1] (↙)** und **[3] (↘) [F12]** zum Anzeigen von „Other“ und drücken Sie dann **[6] (ENTER)**.
3. Drücken Sie die Tasten **[1] (↙)** und **[3] (↘)** zum Anzeigen von „ExamMode“.
4. Drücken Sie **[F13] [-]** oder **[+]** zum Aktivieren der Einstellung.
5. Wenn die Einstellung wunschgemäß erfolgt ist, halten Sie bitte zum Schließen der Einstellanzeige die Zifferntaste **[4] (EXIT) [F12]** gedrückt.

Stapellöschen von Daten im Speicher des Digital-Keyboards

Mit dem nachstehenden Vorgehen können Sie die Daten und Einstellungen auf ihre anfänglichen Werksvorgaben zurücksetzen.

Alle Einstellungen und Daten des Digital-Keyboards auf ihre Werksvorgaben zurücksetzen (Werksrückstellung)

! WICHTIG!

- Das nachstehende Vorgehen löscht sämtliche nachstehende Daten, die im Speicher des Digital-Keyboards enthalten sind: Anwender-Klangfarben, Anwenderrhythmen, Registrationsdaten, MIDI-Recorder-Songdaten. Es wird empfohlen, Sicherungskopien von wichtigen Daten auf einem USB-Flash-Drive (Seite DE-119) oder Computer (Seite DE-125) zu speichern.

1. Drücken Sie **[F10] FUNCTION**.
2. Drücken Sie die Zifferntasten **[1] (↙)** und **[3] (↘) [F12]** zum Anzeigen von „Other“ und drücken Sie dann **[6] (ENTER)**.
3. Drücken Sie die Tasten **[1] (↙)** und **[3] (↘)** zum Anzeigen von „Reset“ und drücken Sie dann **[6] (ENTER)**.
4. Drücken Sie die Tasten **[1] (↙)** und **[3] (↘)** zum Anzeigen von „Factory“ und drücken Sie dann **[6] (ENTER)**.
Dies zeigt „Sure?“ an.
5. Drücken Sie **[F13] [+]** (YES) zum Ausführen der Werksrückstellung oder **[F13] [-]** (NO) zum Abbrechen.
 - Zum Schließen des Vorgangs halten Sie bitte die Zifferntaste **[4] (EXIT) [F12]** gedrückt.

Alle Einstellungen des Digital-Keyboards auf ihre Werksvorgaben zurücksetzen (Einstellungen-Rücksetzung)

Mit **[F10] FUNCTION** können Sie alle Einstellungen des Digital-Keyboards auf ihre anfänglichen Werksvorgaben zurücksetzen.

Wählen Sie wie unter „Funktionseinstellungen mit der **[F10] FUNCTION**-Taste vornehmen“ (Seite DE-112) beschrieben wie folgt die Rücksetzung der Einstellungen: Weitere (Other) → Rücksetzen (Reset) → Einstellungen-Rücksetzung (Setting) (Seite DE-117). Führen Sie dann die Rücksetzung aus.

USB-Flash-Drive

Das Digital-Keyboard unterstützt die Verwendung eines handelsüblichen USB-Flash-Drives zum Ausführen der nachstehenden Vorgänge.

- Formatieren des USB-Flash-Drives
- Speichern von Anwender-Klangfarben, Anwenderrhythmen und anderen im Digital-Keyboard-Speicher enthaltenen Daten auf einem USB-Flash-Drive
- Importieren von Anwender-Klangfarben, Anwenderrhythmen und anderen Daten von einem USB-Flash-Drive in den Digital-Keyboard-Speicher
- Abspielen von herkömmlichen Songdaten (MIDI-Datei oder Audiodatei mit WAV-Format), die mit einem Computer auf einen USB-Flash-Drive kopiert wurden, auf dem Digital-Keyboard
 - Näheres zum Vorgehen zum Kopieren von Songdaten auf einen USB-Flash-Drive siehe „Kopieren von herkömmlichen Songdaten mit einem Computer auf einen USB-Flash-Drive“ (Seite DE-123).
 - Näheres zum Vorgehen für Wiedergabe finden Sie unter „Wiedergabe eines Songs von einem USB-Flash-Drive“ (Seite DE-42) und „Wiedergeben einer Audiodatei von einem USB-Flash-Drive (Audiomodus)“ (Seite DE-42).

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

WICHTIG!

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

Urheberrechte

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

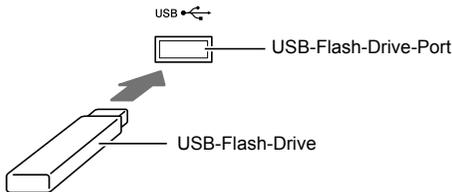
Anschließen und Entfernen eines USB-Flash-Drives an das bzw. vom Digital-Keyboard

WICHTIG!

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

Einen USB-Flash-Drive an das Digital-Keyboard anschließen

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



Einen USB-Flash-Drive vom Digital-Keyboard abziehen

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

Formatieren eines USB-Flash-Drives

! WICHTIG!

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

Unterstützte USB-Flash-Drives

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

Einen USB-Flash-Drive formatieren

1. Stecken Sie den zu formatierenden USB-Flash-Drive in den USB-Flash-Drive-Port des Digital-Keyboards.
2. Drücken Sie **F10 FUNCTION**.
3. Drücken Sie die Zifferntasten **[1] (↙)** und **[3] (↘) F12** zum Anzeigen von „Media“ und drücken Sie dann **[6] (ENTER)**.
Dies zeigt den [USB]-Indikator an.
4. Drücken Sie die Tasten **[1] (↙)** und **[3] (↘)** zum Anzeigen von „Format“ und drücken Sie dann **[6] (ENTER)**.
Dies zeigt „Sure?“ an.
5. Drücken Sie **F13 [+]** (YES) zum Ausführen des Formatierens oder **F13 [-]** (NO) zum Abbrechen.
 - Drücken von **F13 [+]** (YES) startet das Formatieren und zeigt die Meldung „Wait...“ (laufender Vorgang) an. Nehmen Sie keine Bedienung vor, solange diese Meldung angezeigt ist. Wenn der Vorgang abgeschlossen ist, erscheint „Complete“.
6. Zum Schließen des Vorgangs halten Sie bitte die Zifferntaste **[4] (EXIT) F12** gedrückt.
Dies lässt den [USB]-Indikator verschwinden.

! HINWEIS

- Beim Formatieren eines USB-Flash-Drives auf dem Digital-Keyboard wird automatisch ein Ordner mit dem Namen MUSICDAT in seinem Stammverzeichnis erzeugt. Verwenden Sie diesen Ordner beim Austauschen von Daten zwischen dem Digital-Keyboard und USB-Flash-Drive.

USB-Flash-Drive-Bedienung

Sie können durch Bedienung am Digital-Keyboards auf einem USB-Flash-Drive, der an das Digital-Keyboards angeschlossen ist, Daten speichern, Daten von diesem importieren, Daten löschen und Daten umbenennen.

Diese Vorgänge sind bei den nachstehend aufgelisteten Daten möglich.

- Auf dem Digital-Keyboards erstellte Anwender-Klangfarben
- Auf dem Digital-Keyboards erstellte Anwenderrhythmen
- Mit dem MIDI-Recorder des Digital-Keyboards aufgenommene Songs
- Mit der Registrationsfunktion des Digital-Keyboards registrierte Setup-Daten
- Auf Phrasenpads des Digital-Keyboards aufgenommene Anwender-Phrasen

■ Untermenü/Dateiendungen-Liste

Die nachstehende Tabelle zeigt die Untermenüs, die in den Vorgängen verwendet werden, die in diesem Abschnitt beschrieben sind, und die Dateiendungen für Datentypen.

Datentyp	Untermenü	Dateiendung
Anwenderklangfarben	Tone	TON
Anwenderrhythmen	Rhythm	AC7, CKF, Z00
Anwenderaufnahme	MitRec MitR SMF	MRF MID (nur Speichern)
Registration (Bankeinheit)	RegMemBk	RBK
Anwenderphrasen (Phrasensatz-Einheit)	Phrs Set	PHS
Alle obigen Daten	All Data	DAL

Digital-Keyboards-Daten auf einem USB-Flash-Drive speichern

1. **Stecken Sie den USB-Flash-Drive in den USB-Flash-Drive-Port des Digital-Keyboards.**
2. **Drücken Sie **F10** FUNCTION.**
3. **Drücken Sie die Zifferntasten [1] (↙) und [3] (↘) **F12** zum Anzeigen von „Media“ und drücken Sie dann [6] (ENTER).**
4. **Drücken Sie die Tasten [1] (↙) und [3] (↘) zum Anzeigen von „Save“ und drücken Sie dann [6] (ENTER).**
5. **Zeigen Sie mit den Tasten [1] (↙) und [3] (↘) ein Untermenü mit Optionen zum Typ der zu speichernden Daten an.**
 - Siehe „Untermenü/Dateiendungen-Liste“ (oben).
6. **Drücken Sie [6] (ENTER).**
 - Wenn in Schritt 5 „All Data“ gewählt wurde, ist Schritt 7 nicht erforderlich. Gehen Sie weiter zu Schritt 8.
7. **Wählen Sie mit **F13** [-] und [+] oder dem **F11** Rad die zu speichernden Daten und drücken Sie dann [6] (ENTER).**
8. **Geben Sie den gewünschten Dateinamen ein.**
 - Näheres zum Eingeben von Text siehe „Eingeben von Textzeichen“ (Seite DE-15).
9. **Drücken Sie [6] (ENTER).**

Dies zeigt „Sure?“ an.

 - Die Meldung „Replace?“ erscheint, wenn bereits Daten mit demselben Namen auf dem USB-Flash-Drive vorhanden sind. In diesem Falle werden durch Drücken von **F13** [+] (YES) im nachstehenden Schritt 10 die bereits vorhandenen Daten mit den neuen Daten überschrieben.
10. **Drücken Sie **F13** [+] (YES) zum Speichern.**
 - Zum Abbrechen des Vorgangs drücken Sie bitte **F13** [-] (NO).
 - Drücken von **F13** [+] (YES) zeigt „Wait...“ (laufender Vorgang) an. Nehmen Sie keine Bedienung vor, solange diese Meldung angezeigt ist. Wenn der Vorgang abgeschlossen ist, erscheint „Complete“.
11. **Zum Schließen des Vorgangs halten Sie bitte die Zifferntaste [4] (EXIT) **F12** gedrückt.**

Daten von einem USB-Flash-Drive in den Speicher des Digital-Keyboards laden

1. Führen Sie die Schritte 1, 2 und 3 von „Digital-Keyboard-Daten auf einem USB-Flash-Drive speichern“ (Seite DE-121) aus.
2. Drücken Sie die Zifferntasten [1] (↙) und [3] (↘) **F12** zum Anzeigen von „Load“ und drücken Sie dann [6] (ENTER).
3. Zeigen Sie mit den Tasten [1] (↙) und [3] (↘) ein Untermenü mit Optionen zum Typ der zu importierenden Daten an.
 - Siehe „Untermenü/Dateiendungen-Liste“ (Seite DE-121).
4. Drücken Sie [6] (ENTER).
Dies zeigt einen Dateinamen von Daten an, die importiert werden können.
5. Wählen Sie mit **F13** [-] und [+] oder dem **F11** Rad die Daten, die Sie in den Speicher des Digital-Keyboards importieren wollen.
 - Wenn in Schritt 3 „All Data“ gewählt wurde, sind die Schritte 6 und 7 nicht erforderlich. Gehen Sie weiter zu Schritt 8.
 - Wenn Sie hier **F10 FUNCTION** drücken, wird die Dateiendung der aktuell gewählten Datendatei angezeigt. (Bitte beachten Sie, dass diese Bedienung nur möglich ist, wenn der [FUNCTION]-Indikator blinkt.) Drücken Sie erneut **F10 FUNCTION** zum Zurückkehren zum Dateinamen.
6. Drücken Sie [6] (ENTER).
7. Stellen Sie mit **F13** [-] und [+] oder dem **F11** Rad die Nummer des Anwenderbereichs ein, in dem die importierten Daten gespeichert werden sollen.
 - Gleichzeitiges Drücken von **F13** [-] und [+] zeigt den leeren Anwenderbereich mit der niedrigsten Nummer an. Wenn kein leerer Anwenderbereich vorhanden ist, wird der Bereich mit der niedrigsten Nummer angezeigt.
8. Drücken Sie [6] (ENTER).
Dies zeigt „Sure?“ an.
 - Wenn Sie in Schritt 3 dieses Vorgehens „All Data“ angezeigt haben oder der in Schritt 7 eingestellte Anwenderbereich bereits Daten enthält, erscheint die Meldung „Replace?“. In diesem Falle werden durch Drücken von **F13** [+] (YES) im nachstehenden Schritt 9 die bereits vorhandenen Daten im Anwenderbereich mit den importierten Daten überschrieben.

9. Drücken Sie **F13** [+] (YES) zum Importieren.
 - Zum Abbrechen des Vorgangs drücken Sie bitte **F13** [-] (NO).
 - Drücken von **F13** [+] (YES) zeigt „Wait...“ (laufender Vorgang) an. Nehmen Sie keine Bedienung vor, solange diese Meldung angezeigt ist. Wenn der Vorgang abgeschlossen ist, erscheint „Complete“.
10. Zum Schließen des Vorgangs halten Sie bitte die Zifferntaste [4] (EXIT) **F12** gedrückt.

USB-Flash-Drive-Daten löschen

1. Führen Sie die Schritte 1, 2 und 3 von „Digital-Keyboard-Daten auf einem USB-Flash-Drive speichern“ (Seite DE-121) aus.
2. Drücken Sie die Zifferntasten [1] (↙) und [3] (↘) **F12** zum Anzeigen von „Delete“ und drücken Sie dann [6] (ENTER).
3. Zeigen Sie mit den Tasten [1] (↙) und [3] (↘) ein Untermenü mit Optionen zum Typ der zu löschenden Daten an.
 - Siehe „Untermenü/Dateiendungen-Liste“ (Seite DE-121).
4. Drücken Sie [6] (ENTER).
5. Wählen Sie mit **F13** [-] und [+] oder dem **F11** Rad die zu löschenden Daten und drücken Sie dann [6] (ENTER).
Dies zeigt „Sure?“ an.
6. Drücken Sie zum Löschen der Daten **F13** [+] (YES).
 - Zum Abbrechen des Vorgangs drücken Sie bitte **F13** [-] (NO).
 - Drücken von **F13** [+] (YES) zeigt „Wait...“ (laufender Vorgang) an. Nehmen Sie keine Bedienung vor, solange diese Meldung angezeigt ist. Wenn der Vorgang abgeschlossen ist, erscheint „Complete“.
7. Zum Schließen des Vorgangs halten Sie bitte die Zifferntaste [4] (EXIT) **F12** gedrückt.

USB-Flash-Drive-Daten umbenennen

1. Führen Sie die Schritte 1, 2 und 3 von „Digital-Keyboard-Daten auf einem USB-Flash-Drive speichern“ (Seite DE-121) aus.
2. Drücken Sie die Zifferntasten [1] (↙) und [3] (↘) **[12]** zum Anzeigen von „Rename“ und drücken Sie dann [6] (ENTER).
3. Zeigen Sie mit den Tasten [1] (↙) und [3] (↘) ein Untermenü mit Optionen zum Typ der umzubennenden Daten an.
 - Siehe „Untermenü/Dateiendungen-Liste“ (Seite DE-121).
4. Drücken Sie [6] (ENTER).
Dies aktiviert das Einstellen der umzubennenden Daten.
5. Wählen Sie mit **[13] [-]** und **[+]** oder dem **[11]** Rad die umzubennenden Daten und drücken Sie dann [6] (ENTER).
6. Benennen Sie die Datei um.
 - Näheres zum Eingeben von Text siehe „Eingeben von Textzeichen“ (Seite DE-15).
7. Drücken Sie [6] (ENTER).
Dies zeigt „Sure?“ an.
 - Die Meldung „Replace?“ erscheint, wenn bereits Daten mit demselben Namen auf dem USB-Flash-Drive vorhanden sind. In diesem Falle werden durch Drücken von **[13] [+]** (YES) im nachstehenden Schritt 8 die bereits vorhandenen Daten mit den neuen Daten überschrieben.
8. Zum Ändern des Namens drücken Sie bitte **[13] [+]** (YES).
 - Zum Abbrechen des Vorgangs drücken Sie bitte **[13] [-]** (NO).
 - Drücken von **[13] [+]** (YES) zeigt „Wait...“ (laufender Vorgang) an. Nehmen Sie keine Bedienung vor, solange diese Meldung angezeigt ist. Wenn der Vorgang abgeschlossen ist, erscheint „Complete“.
9. Zum Schließen des Vorgangs halten Sie bitte die Zifferntaste [4] (EXIT) **[12]** gedrückt.

Kopieren von herkömmlichen Songdaten mit einem Computer auf einen USB-Flash-Drive

Sie können mit der gleichen Bedienung wie für vorinstallierte Songs auch Dateien mit den nachstehenden Formaten abspielen, die im MUSICDAT-Ordner gespeichert sind.

- Standard-MIDI-Dateien (SMF-Format 0/1) oder CASIO MIDI-Dateien (CMF-Format)
- Audiodateien mit WAV-Format (16 Bit, 44,1 kHz)

1. Schließen Sie den USB-Flash-Drive an den Computer an.
2. Erstellen Sie einen Ordner mit dem Namen **MUSICDAT** im Stammverzeichnis des **USB-Flash-Drives**.
 - Dieser Schritt ist nicht erforderlich, wenn sich bereits ein MUSICDAT-Ordner im Stammverzeichnis des USB-Flash-Drives befindet.
3. Kopieren Sie die Songdaten, die Sie auf dem **Digital-Keyboard** wiedergeben wollen, in den **MUSICDAT-Ordner**.
 - Näheres zum Vorgehen für Wiedergabe finden Sie unter „Wiedergabe eines Songs von einem USB-Flash-Drive“ (Seite DE-42) und „Wiedergeben einer Audiodatei von einem USB-Flash-Drive (Audiomodus)“ (Seite DE-42).

Anschließen eines Computers

Anschließen eines Computers

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

Mindestsystemanforderungen an den Computer

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

● Betriebssystem

Windows Vista *1

Windows 7 *2

Windows 8.1 *3

Windows 10 *4

macOS (OS X/Mac OS X) 10.7, 10.8, 10.9, 10.10, 10.11, 10.12

*1 Windows Vista (32 Bit)

*2 Windows 7 (32 Bit, 64 Bit)

*3 Windows 8.1 (32 Bit, 64 Bit)

*4 Windows 10 (32 Bit, 64 Bit)

● USB-Port

! WICHTIG!

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

HINWEIS

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

Digital-Keyboard an den Computer anschließen

! WICHTIG!

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

1. Schalten Sie das Digital-Keyboard aus und starten Sie dann den Computer.
 - Starten Sie noch nicht die Musiksoftware auf dem Computer!
2. Schließen Sie den Computer nach dem Starten über ein handelsübliches USB-Kabel an das Digital-Keyboard an.
 - Verwenden Sie ein USB-Kabel 2.0 oder 1.1 mit USB-Steckern Typ A auf B.
3. Schalten Sie das Digital-Keyboard ein.
 - Falls dies das erste Mal ist, dass Sie das Digital-Keyboard an den Computer anschließen, wird auf dem Computer automatisch die zum Senden und Empfangen erforderliche Treibersoftware installiert.
4. Starten Sie die im Handel erhältliche Musiksoftware auf dem Computer.
5. Wählen Sie in den Einstellungen der Musiksoftware „CASIO USB-MIDI“ als MIDI-Standardgerät.
 - Näheres zum Wählen des MIDI-Geräts finden Sie in der Benutzerdokumentation der verwendeten Musiksoftware.

! WICHTIG!

- Bitte schalten Sie unbedingt das Digital-Keyboard ein, bevor Sie die Musiksoftware auf dem Computer starten.
- Senden und Empfangen über USB ist während der Wiedergabe eines Songbank-Songs deaktiviert (Seite DE-39).

MIDI-Einstellungen

Keyboard-Kanal

Dieser Parameter legt fest, auf welchem Kanal die Keyboard-Vortragsinformationen vom Digital-Keyboard an einen Computer gesendet werden.

Nehmen Sie wie unter „Funktionseinstellungen mit der **F10 FUNCTION**-Taste vornehmen“ (Seite DE-112) beschrieben die folgende Einstellung vor: Keyboard-Kanal (Keybd Ch) (Seite DE-117).

Local Control

Mit diesem Parameter kann eingestellt werden, dass bei Verwendung einer externen Klangquelle für die Wiedergabe der gespielten Digital-Keyboard-Noten keine Wiedergabe der Noten auf dem Digital-Keyboard erfolgt.

Nehmen Sie wie unter „Funktionseinstellungen mit der **F10 FUNCTION**-Taste vornehmen“ (Seite DE-112) beschrieben die folgende Einstellung vor: Local Control (Local) (Seite DE-117).

Accomp Out

Dieser Parameter legt fest, ob Begleitautomatikdaten gesendet werden sollen.

Nehmen Sie wie unter „Funktionseinstellungen mit der **F10 FUNCTION**-Taste vornehmen“ (Seite DE-112) beschrieben die folgende Einstellung vor: Begleitungsausgabe (AcompOut) (Seite DE-117).

Übertragen von Daten zwischen dem Digital-Keyboard und einem Computer

Sie können aufgenommene Songs und andere Daten im Speicher des Digital-Keyboards zum Abspeichern an einen Computer übertragen. Sie können auch von der CASIO Website Begleitautomatik-Daten downloaden und in das Digital-Keyboard laden, was die Auswahl an verfügbaren Begleitautomatik-Mustern wesentlich erweitert. Zum Übertragen von Daten an das und vom Digital-Keyboard ist ein spezielles Datenmanager-Anwendungsprogramm erforderlich.

Für Datenübertragung unterstützte Dateitypen

Sie können zwischen dem Digital-Keyboard und einem Computer die unten aufgelisteten Dateitypen übertragen.

- Anwenderklangfarbe-Daten (Seite DE-71)
- Anwenderrhythmus-Daten (Seite DE-76)
- Vom Anwender aufgenommene Songs (Seite DE-90)
- Registration (Bankeinheit) (Seite DE-67)
- Anwenderphrase (Phrasensatz-Einheit) (Seite DE-54)

Data Manager herunterladen

1. Rufen Sie die **CASIO WORLDWIDE Website** unter der folgenden Adresse (URL) auf:
<http://world.casio.com/>
2. Wählen Sie auf der Site das Gebiet bzw. die gewünschte Sprache.
3. Navigieren Sie nach dem Erscheinen der betreffenden Seite zu den **Computersystem-Mindestanforderungen von Data Manager für dieses Produkt.**
 - Sie finden normalerweise eine Verknüpfung zu Data Manager auf der Produkteinführungsseite für dieses Produkt. Falls keine solche Verknüpfung vorhanden ist, geben Sie bitte den Modellnamen dieses Produkts in die Suchmaske der Site für Ihren Standort ein und lassen Sie danach suchen.
 - Bitte beachten Sie, dass sich die Inhalte der Site ohne vorherige Ankündigung ändern können.
4. Kontrollieren Sie, ob Ihr Computersystem die **Mindestanforderungen für Data Manager erfüllt.**
5. Laden Sie **Data Manager und die dazugehörige Bedienungsanleitung auf Ihren Computer herunter.**
6. Befolgen Sie zum Installieren und zur Benutzung von Data Manager die **Anleitungen der in Schritt 5 heruntergeladenen Bedienungsanleitung.**
 - Sie können Begleitungsdaten aus dem Internet Data Expansion-System auf der CASIO MUSIC SITE (<http://music.casio.com/>) herunterladen und in den Speicher des Digital-Keyboards laden. Bitte beachten Sie, dass keine speziell für dieses Modell bestimmten Begleitungsdaten vorhanden sind und Sie die für andere Modelle genannten Daten verwenden sollten.

HINWEIS

- Da die Begleitungsdaten für andere Modelle bestimmt sind, können sie in manchen Fällen nicht einwandfrei auf diesem Modell wiedergegeben werden.
- Näheres über die Begleitungsdaten-Kompatibilität zwischen verschiedenen Modellen finden Sie in der Bedienungsanleitung von Data Manager, die Sie im obigen Schritt 5 heruntergeladen haben.

Störungsbeseitigung

Symptom	Abhilfe
Mitgeliefertes Zubehör	
Es scheinen nicht alle Teile vorhanden zu sein.	Bitte kontrollieren Sie das gesamte Verpackungsmaterial.
Stromversorgung	
Das Gerät lässt sich nicht einschalten.	<ul style="list-style-type: none"> • Kontrollieren Sie den Netzadapter (Seite DE-8). • CT-X3000: Vergewissern Sie sich, dass die Batterien korrekt ausgerichtet sind (Seite DE-9). Ersetzen Sie die Batterien durch neue (Seite DE-9) oder stellen Sie auf den Netzadapter um (Seite DE-8).
Beim Drücken von 1  (Strom) leuchtet kurz das Display auf, der Strom schaltet sich aber nicht ein.	Drücken Sie 1  (Strom) fest an, um den Strom einzuschalten.
Das Digital-Keyboard erzeugt einen lauten Ton und schaltet sich dann plötzlich aus.	CT-X3000: Ersetzen Sie die Batterien durch neue (Seite DE-9) oder stellen Sie auf den Netzadapter um (Seite DE-8).
Das Digital-Keyboard schaltet sich nach circa 30 Minuten plötzlich aus.	Dies kommt vor, wenn die Ausschaltautomatik (Seite DE-9) anspricht.
Display	
Das Display erlischt häufig oder blinkt.	CT-X3000: Ersetzen Sie die Batterien durch neue (Seite DE-9) oder stellen Sie auf den Netzadapter um (Seite DE-8).
Der Displayinhalt ist nur direkt von vorn erkennbar.	Dies ist durch die Produkteigenschaften bedingt. Es ist kein Anzeichen für eine Störung.
Klang	
Es geschieht nichts, wenn ich eine Taste der Tastatur drücke.	<ul style="list-style-type: none"> • Passen Sie die Lautstärkeeinstellung an (Seite DE-11). • Kontrollieren Sie, ob auf der Rückseite des Digital-Keyboards ein Stecker an 50 angeschlossen ist. • Schalten Sie den Strom aus und wieder ein, um alle Keyboard-Einstellungen zu initialisieren (Seite DE-9).
Beim Spielen auf der linken Seite der Tastatur geschieht nichts oder die Noten sind nicht normal.	Drücken Sie 22 zum Deaktivieren der Akkordeingabe im Begleitungsbereich der Tastatur (Seite DE-44).
Es geschieht nichts, wenn ich die Begleitautomatik starte.	<ul style="list-style-type: none"> • Bei den Rhythmen 226 bis 235 erfolgt keine Tonwiedergabe, solange nicht ein Akkord auf der Tastatur gespielt wird. Spielen Sie versuchsweise einen Akkord (Seite DE-48). • Kontrollieren Sie die Einstellung der Begleitungslautstärke und passen Sie diese an (Seite DE-45). • Wenn kein Anwenderrhythmus im Speicher vorhanden ist, startet die Begleitautomatik nicht, wenn Sie 20 drücken, während ein Rhythmus im Bereich von 294 bis 393 (CT-X5000) / 294 bis 343 (CT-X3000) gewählt ist (Seite DE-76). • Schalten Sie den Strom aus und wieder ein, um alle Digital-Keyboard-Einstellungen zu initialisieren (Seite DE-9).
Es geschieht nichts, wenn ich die Wiedergabe eines vorinstallierten Songs starte.	<ul style="list-style-type: none"> • Nach dem Drücken der Taste kann es eine Weile dauern, bis die Wiedergabe des Songs beginnt. Warten Sie eine Weile, bis der Song startet. • Kontrollieren Sie die Einstellung der Song-Lautstärke und passen Sie diese an (Seite DE-40). • Bei den Songnummern 31 bis 40 startet das Drücken von 20 den Song nicht, wenn im Song keine MIDI-Recorder-Daten gespeichert sind (Seite DE-90). • Schalten Sie den Strom aus und wieder ein, um alle Digital-Keyboard-Einstellungen zu initialisieren (Seite DE-9).
Das Metronom ertönt nicht.	<ul style="list-style-type: none"> • Kontrollieren Sie die Einstellung der Metronomlautstärke und passen Sie diese an (Seite DE-27). • Schalten Sie den Strom aus und wieder ein, um alle Digital-Keyboard-Einstellungen zu initialisieren (Seite DE-9).

Symptom	Abhilfe
Die Noten klingen weiter und stoppen nicht.	<ul style="list-style-type: none"> • Schalten Sie den Strom aus und wieder ein, um alle Digital-Keyboard-Einstellungen zu initialisieren (Seite DE-9). • Ändern Sie die Sustain-Einstellung (Seite DE-32). • CT-X3000: Ersetzen Sie die Batterien durch neue (Seite DE-9) oder stellen Sie auf den Netzadapter um (Seite DE-8).
Der Ton mancher Noten bricht beim Spielen ab.	Die Noten werden gekappt, wenn die Anzahl der erzeugten Noten den Polyphonie-Maximalwert von 64 Stimmen (32 bei manchen Klangfarben) überschreitet. Dies ist kein Anzeichen für eine Störung.
Die vorgenommene Lautstärke- oder Klangfarben-Einstellung hat sich geändert.	<ul style="list-style-type: none"> • Passen Sie die Lautstärke- (Seite DE-11) und Equalizer-Einstellung (Seite DE-25) an. • Schalten Sie den Strom aus und wieder ein, um alle Digital-Keyboard-Einstellungen zu initialisieren (Seite DE-9). • CT-X3000: Ersetzen Sie die Batterien durch neue (Seite DE-9) oder stellen Sie auf den Netzadapter um (Seite DE-8).
Die Ausgabelautstärke ändert sich nicht, auch wenn ich meinen Tastenanschlag ändere.	<ul style="list-style-type: none"> • Ändern Sie die Einstellung der Anschlagdynamik (Seite DE-29). • Schalten Sie den Strom aus und wieder ein, um alle Digital-Keyboard-Einstellungen zu initialisieren (Seite DE-9).
Einzelne Tasten weichen in Lautstärke und Klangqualität etwas von den anderen Tastaturbereichen ab.	Dies ist durch die Produkteigenschaften bedingt. Es ist kein Anzeichen für eine Störung.
Bei bestimmten Klangfarben ändern sich die Oktaven in den Endlagen der Tastatur nicht.	Dies ist durch die Produkteigenschaften bedingt. Es ist kein Anzeichen für eine Störung.
Die Tonhöhe der Noten passt nicht zur Tonhöhe anderer Begleitinstrumente oder klingt im Zusammenspiel mit anderen Instrumenten unstimmig.	<ul style="list-style-type: none"> • Kontrollieren und korrigieren Sie die Transponierung (Seite DE-35), Stimmung (Seite DE-37) sowie Part-Grobstimmung und Part-Feinstimmung (Seite DE-37). • Schalten Sie den Strom aus und wieder ein, um alle Digital-Keyboard-Einstellungen zu initialisieren (Seite DE-9).
Der Hall von Noten scheint sich plötzlich zu verändern.	<ul style="list-style-type: none"> • Kontrollieren und korrigieren Sie die Einstellungen von Hall und Verzögerung (Seite DE-22). • Schalten Sie den Strom aus und wieder ein, um alle Digital-Keyboard-Einstellungen zu initialisieren (Seite DE-9).
Bedienung	
Bei jedem Ausschalten des Digital-Keyboards stellen sich Klangfarbe, Rhythmus und andere Einstellungen auf ihre anfänglichen Vorgaben zurück.	Die Digital-Keyboard-Einstellungen stellen sich zwar beim Ausschalten des Digital-Keyboards zurück (Seite DE-9), Sie können aber Setups im Registrierungsspeicher speichern und dann bei Bedarf direkt wieder abrufen (Seite DE-67). Wenn automatische Fortsetzung (Seite DE-10) eingeschaltet ist, werden die meisten Einstellungen beim Ausschalten des Stroms gespeichert.
Computeranschluss	
Der Datenaustausch zwischen dem Digital-Keyboard und dem Computer ist nicht möglich.	<ul style="list-style-type: none"> • Vergewissern Sie sich, dass das USB-Kabel an Digital-Keyboard und Computer angeschlossen ist und dass in den Einstellungen der Musiksoftware des Computers das Gerät richtig gewählt ist (Seite DE-124). • Schalten Sie das Digital-Keyboard aus und stoppen Sie die Musiksoftware auf dem Computer. Schalten Sie das Digital-Keyboard dann wieder ein und starten Sie die Musiksoftware auf dem Computer neu.

Fehlermeldungen

Display	Ursache	Abhilfe
Err Limit	Sie versuchen, mehr als 999 Takte aufzunehmen.	Begrenzen Sie Ihre Aufnahmen auf maximal 999 Takte.
Err Mem Full	Sie versuchen eine Aufnahme, die das zulässige Limit pro Song überschreitet.	Begrenzen Sie Ihre Songaufnahmen auf das zulässige Limit pro Song.
	Sie versuchen eine Aufnahme, die das zulässige Limit pro Phrase überschreitet.	Begrenzen Sie Ihre Phrasenaufnahmen auf das zulässige Limit pro Phrase.
	Sie versuchen eine Aufnahme, die das zulässige Limit für Anwenderrhythmen überschreitet.	Begrenzen Sie Ihre Anwenderrhythmen-Aufnahmen auf das zulässige Limit für Anwenderrhythmen.
Err DataFull	Sie versuchen, mehr als 10 Songs aufzunehmen.	Löschen Sie einige der Songs im Speicher.
	Sie versuchen Anwenderklangfarben zu speichern, mit denen das maximal zulässige Limit überschritten wird.	Löschen Sie nicht benötigte Anwenderklangfarben.
	Sie versuchen Anwenderrhythmen zu speichern, mit denen das maximal zulässige Limit überschritten wird.	Löschen Sie nicht benötigte Anwenderrhythmen.
Err No Media	Der USB-Flash-Drive ist nicht richtig in den USB-Flash-Drive-Port eingesteckt.	Stecken Sie den USB-Flash-Drive korrekt in den USB-Flash-Drive-Port.
	Der USB-Flash-Drive wurde während eines laufenden Betriebsvorgangs entnommen.	Entnehmen Sie den USB-Flash-Drive nicht, solange noch ein Betriebsvorgang läuft.
	Der USB-Flash-Drive ist schreibgeschützt.	Geben Sie den USB-Flash-Drive für Schreiben frei.
	Der USB-Flash-Drive ist durch Virenschutz-Software geschützt.	Verwenden Sie einen USB-Flash-Drive, der nicht durch Virenschutz-Software geschützt ist.
Err No File	Der Ordner MUSICDAT enthält keine ladbare oder abspielbare Datei.	Bewegen Sie die zu ladende Datei in den Ordner „MUSICDAT“ bzw. die abzuspielende Datei in den Ordner „MUSICDAT“ (Seite DE-123).
Err No Data	Sie haben eine Anwenderdaten-Einheit gewählt, die keine gespeicherten Daten enthält.	Wählen Sie eine Anwenderdaten-Einheit mit gespeicherten Daten.
Err ReadOnly	Der USB-Flash-Drive enthält bereits eine Nur-Lesen-Datei mit dem versuchten Namen.	<ul style="list-style-type: none"> • Ändern Sie den Namen und speichern Sie dann die neuen Daten. • Entfernen Sie bei der bereits vorhandenen USB-Flash-Drive-Datei das Nur-Lesen-Attribut und überschreiben Sie sie mit den neuen Daten. • Verwenden Sie einen anderen USB-Flash-Drive.
Err MediaFul	Der freie Speicherplatz auf dem USB-Flash-Drive reicht nicht aus.	Löschen Sie einige der Dateien auf dem USB-Flash-Drive, um Platz für neue Daten freizumachen, oder verwenden Sie einen anderen USB-Flash-Drive.
Err ManyFile	Der USB-Flash-Drive enthält zu viele Dateien.	Löschen Sie einige der Dateien auf dem USB-Flash-Drive, um Platz für neue Daten freizumachen.
Err NotSMF01	Sie haben versucht, Songdaten mit SMF-Format 2 abzuspielen.	Unterstützt wird nur die Wiedergabe der SMF-Formate 0 und 1.
Err Large Sz	Die SMF-Datei auf dem USB-Flash-Drive ist zum Abspielen zu groß.	Unterstützt wird die Wiedergabe von SMF-Dateien mit Dateigrößen bis ca. 320 KB.
	Das Volumen der Daten, die Sie zu importieren versuchen, ist zum Importieren zu groß.	Zur maximalen Datengröße (pro Dateneinheit) für das Laden von Daten in den Speicher des Digital-Keyboards siehe unten. Rhythmen: Circa 64 KB Phrasen: Circa 8 KB

Display	Ursache	Abhilfe
Err WrongDat	Die Daten auf dem USB-Flash-Drive sind beschädigt.	–
	Der USB-Flash-Drive enthält Daten, die von diesem Digital-Keyboard nicht unterstützt werden.	–
Err Format	Das Format des USB-Flash-Drives ist mit diesem Digital-Keyboard nicht kompatibel.	<ul style="list-style-type: none">• Ändern Sie das Format des USB-Flash-Drives mit einem Computer oder anderen Gerät auf ein Format, das mit dem Digital-Keyboard kompatibel ist (Seite DE-120).• Verwenden Sie einen anderen USB-Flash-Drive.
	Der Speicher des USB-Flash-Drives ist beschädigt.	Verwenden Sie einen anderen USB-Flash-Drive.

Technische Daten

Modell	CT-X5000	CT-X3000
Tastatur Anschlagdynamik	61 standardformatige Tasten Empfindlichkeit: 3 Typen, Aus	
Max. Polyphonie	64 Noten (32 bei bestimmten Klangfarben)	
Klangfarben Preset-Klangfarben Anwenderklangfarben Sonstige	800 100 (Siehe Abschnitt „Klangbearbeitung“ dieser Spezifikationen.) Mischklang, Tastaturteilung (einstellbarer Teilungspunkt, unterer Punkt, Akkordpunkt)	
Systemeffekte Hall (Reverb) Chorus Verzögerung (Delay) DSP	32 Typen, Aus 16 Typen, Klangfarben 20 Typen, Klangfarben 100 Typen* ¹ , DSP-Klangfarben	24 Typen, Aus 12 Typen, Klangfarben 15 Typen, Klangfarben 100 Typen* ¹ , DSP-Klangfarben
Master-Effekte	Equalizer (10 Presets) 4-Band-Anwender-Equalizer	Equalizer (10 Presets)
Effekte für externen Eingang	Center Cancel (Vokalunterdrückung) für Eingabe über Audioeingangsbuchse	
Metronom Schlag Tempo	0 (keine Betonung), 1 bis 16 Tempowert: 20 bis 255	
Demo-Songs	3	
Songbank Vorinstallierte Songs Vom Anwender aufgenommene Songs USB-Speicher-Songs	30 10 (Siehe Abschnitt „MIDI-Recorder“ dieser Spezifikationen.) Wiedergabe von Standard-MIDI-Dateien (SMF-Format 0/1) und CASIO MIDI-Dateien (CMF-Format) auf einem USB-Flash-Drive unterstützt.	
USB-Audio-Wiedergabe Unterstützte Dateiformate Andere Funktionen	Wiedergabe von Audiodateien aus einem USB-Flash-Drive unterstützt. WAV-Format, 44,1 kHz 16 Bit Center Cancel (Vokalunterdrückung)	
Begleitautomatik Vorinstallierte Rhythmen Anwenderrhythmen One-Touch-Presets	235 100 (Siehe Abschnitt „Rhythmusbearbeitung“ dieser Spezifikationen.) 235	235 50 (Siehe Abschnitt „Rhythmusbearbeitung“ dieser Spezifikationen.) 235
Musik-Presets	310 (mit Akkordfolgen)	
Phrasenpads Anzahl Pads Anwenderphrasen Speicherkapazität Bearbeitungsmodus	4 100 (4 Phrasen × 25 Pads) Circa 1.000 Noten (pro Phrase) Kopieren, Löschen, Phrasenbearbeitung	
Mixerfunktionen Beeinflusste Parts Parameter	Klangquellenpart, Mikrofoneingabepart Part ein/aus, Lautstärke, Pan, Hall senden, Chorus senden, Verzögerung senden	
Registrierung	Maximal 128 Setups (8 Setups × 16 Bänke), Registrationssequenz	
Klangbearbeitung	Presetklang-Bearbeitung, DSP-Bearbeitung Speicher für bearbeitete Klangfarben (bis zu 100)	
Rhythmusbearbeitung	Kreieren neuer Rhythmen, Bearbeiten von Rhythmen Speicher für kreierte/bearbeitete Rhythmen (T-X5000: bis zu 100, CT-X3000: bis zu 50)	

Modell	CT-X5000	CT-X3000
MIDI-Recorder Keyboard-Performance-Aufnahme Speicherkapazität Bearbeitungsmodus Andere Funktionen	Echtzeit-Aufnahme, Wiedergabe 10 Songs, 17 Spuren (1 Systemspur, 16 Solo-Spuren) Circa 40.000 Noten (pro Song) Songbearbeitung, Spurbearbeitung, Ereignisbearbeitung, Schritteingabe Overdubbing, Punch-In-Aufnahme	
Pedale	Sustain, Sostenuto, Soft, Rhythmus/Song, Expression	
Controller	Pitchbend-Rad, SUSTAIN-Taste, PORTAMENTO-Taste, MODULATION/ ASSIGNABLE-Taste	Pitchbend-Rad, SUSTAIN-Taste, PORTAMENTO-Taste
Andere Funktionen Transponierung Oktavverschiebung Stimmung Part-Grobstimmung Part-Feinstimmung Skalen Harmonieautomatik Arpeggiator	±1 Oktave (-12 bis 0 bis +12 Halbtöne) Upper 1/Upper 2/Lower 1/Lower 2, ±3 Oktaven A4 = 415,5 bis 465,9 Hz (Anfangsvorgabe: 440,0 Hz) Für jeden Tastaturpart, ±2 Oktaven (-24 bis 0 bis +24 Halbtöne) Für jeden Tastaturpart ±99 Cent 17 Preset-Skalen, Skalen-Feinstimmung 12 Typen 150 Typen	
MIDI	16-fach multitimbral (Receive), konform zu GM Level 1	
Ein-/Ausgänge USB-Flash-Drive-Port USB-Port Pedalbuchse 1 Pedalbuchse 2, Expressionbuchse Kopfhörerbuchse Audio-Eingangsbuchse Line-Ausgangsbuchse (CT-X5000) Mikrofon-Eingangsbuchse (CT-X5000)	Typ A Typ B Klinkenbuchse (6,3 mm) Klinkenbuchse (6,3 mm) Stereo-Klinkenbuchse (6,3 mm) Stereo-Minibuchse (3,5 mm) Eingangsimpedanz: 9 kΩ; Eingangsempfindlichkeit: 200 mV Klinkenbuchse (6,3 mm) × 2 Ausgangsimpedanz: 2,3 kΩ; Ausgangsspannung: 1,9 V (effektiv) max. Klinkenbuchse (6,3 mm) (Dynamisches Mikrofon verwenden.) Eingangsimpedanz: 3 kΩ; Eingangsempfindlichkeit: 10 mV	
Gleichspannungseingang	24 V Gleichspannung	12 V Gleichspannung
Stromversorgung Netzadapter Batterien Batterielebensdauer Ausschaltautomatik	Nur Netzadapter AD-E24250LW – – Circa 30 Minuten nach der letzten Bedienung; deaktivierbar.	2 Wege AD-A12150LW 6 Alkalibatterien Größe D Circa 10 Stunden Dauerbetrieb mit Alkalibatterien Circa 30 Minuten nach der letzten Bedienung; deaktivierbar.
Lautsprecher	10 cm × 2 (Ausgang: 15 W + 15 W)	10 cm × 2 (Ausgang: 6 W + 6 W)
Leistungsaufnahme	24 V --- 15 W	12 V --- 8 W
Abmessungen	94,8 × 38,4 × 11,6 cm	
Gewicht	Circa 7,0 kg	Circa 6,9 kg (ohne Batterien)

*1 Auf Anwender-Klangfarben mit DSP-Bearbeitung anwendbar (Seite DE-72).

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

DSP-Effektliste

DSP-Modulliste

Modulnummer	Modulname	Display	Beschreibung
①	Mono 1-Band EQ	Mono 1EQ	Dies ist ein monauraler Equalizer mit einem Frequenzband.
②	Mono 2-Band EQ	Mono 2EQ	Dies ist ein monauraler Equalizer mit zwei Frequenzbändern.
③	Mono 3-Band EQ	Mono 3EQ	Dies ist ein monauraler Equalizer mit drei Frequenzbändern.
④	Stereo 1-Band EQ	Streo1EQ	Dies ist ein Stereo-Equalizer mit einem Frequenzband.
⑤	Stereo 2-Band EQ	Streo2EQ	Dies ist ein Stereo-Equalizer mit zwei Frequenzbändern.
⑥	Stereo 3-Band EQ	Streo3EQ	Dies ist ein Stereo-Equalizer mit drei Frequenzbändern.
⑦	Tone Control	ToneCtrl	Ermöglicht monaurale Klangregelung zum Anpassen des Bass-, Mittelton- und Hochtonbereichs.
⑧	Tremolo	Tremolo	Verschiebt die Lautstärke des Eingangssignals über einen LFO.
⑨	Auto Pan	Auto Pan	Bewirkt kontinuierliches Links-Rechts-Schwenken des Eingangssignals über einen LFO.
⑩	Compressor	Compress	Komprimiert das Eingangssignal, was den Effekt haben kann, Pegelschwankungen zu unterdrücken.
⑪	Limiter	Limiter	Begrenzt den Eingangssignalpegel so, dass dieser eine voreingestellte Schwelle nicht überschreitet.
⑫	Enhancer	Enhancer	Betont die Profile des unteren und oberen Eingangssignal-Tonbereichs.
⑬	Phaser	Phaser	Ändert mit Hilfe eines LFOs die Phase des Eingangssignals und mischt es dann mit dem ursprünglichen Eingangssignal, was einen ausgeprägt pulsierend und breit wirkenden Klang ergibt.
⑭	Chorus	Chorus	Verleiht den Noten mehr Tiefe und Breite.
⑮	Flanger	Flanger	Verleiht den Noten einen wild pulsierenden, metallisch wirkenden Nachhall. Wählt die LFO-Wellenform.
⑯	Rotary	Rotary	Dieser Effekt ist ein Rotationslautsprecher-Simulator.
⑰	Drive Rotary	DriveRot	Dies ist ein Rotationslautsprecher-Simulator, der Overdrive ermöglicht.
⑱	Pitch Shifter	Pitch	Dieser Effekt wandelt die Tonhöhe des Eingangssignals um.
⑲	Ring Modulator	Ring Mod	Multipliziert das Eingangssignal mit einem internen Oszillatorsignal, um einen metallischen Sound zu erzeugen.
⑳	Reflection	Reflect	Simuliert die anfängliche Reflektion des Hallklangs. Verleiht dem Noten mehr akustisches Ambiente und Präsenz.
㉑	Delay	Delay	Verzögert das Eingangssignal und speist es zurück, was einen Wiederholeffekt ergibt.
㉒	Piano Effect	Piano	Dieser Effekt ist für Wiedergabe von einem akustischen Piano geeignet.
㉓	LFO Wah	LFO Wah	Dies ist ein „Wah“-Effekt, der mittels LFO automatisch die Frequenz beeinflussen kann.
㉔	Auto Wah	Auto Wah	Dies ist ein „Wah“-Effekt, der automatisch die Frequenz abhängig vom Pegel des Eingangssignals verschieben kann.
㉕	Modeling Wah	ModelWah	Simuliert verschiedene Wah-Pedal-Typen. Dieser Effekt kann die Frequenz automatisch abhängig vom Pegel des Eingangssignals verschieben.
㉖	Distortion	Distort	Hier sind Verzerrung, Wah und Amp-Simulator zu einem einzigen Effekt kombiniert.
㉗	Drive	Drive	Simuliert die Aussteuerung eines Musikinstrument-Verstärkers.
㉘	Amp Cab	Amp Cab	Simuliert Verstärker und Lautsprecherbox ohne Drive und Verzerrung.

DSP-Parameterliste

Modulname		Beschreibung	Einstellungen
Display	Parameter-Daten		
① Mono 1-Band EQ		Dies ist ein monauraler Equalizer mit einem Frequenzband.	
EQ Freq	EQ Frequency	Stellt die Mittenfrequenz des Equalizers ein.	*1
EQ Gain	EQ Gain	Stellt den Verstärkungsfaktor des Equalizers ein.	-12 bis 00 bis 12
In Level	Input Level	Stellt den Eingangspegel ein.	000 bis 127
WetLevel	Wet Level	Stellt den Pegel des Effektsounds ein.	000 bis 127
DryLevel	Dry Level	Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.	000 bis 127
② Mono 2-Band EQ		Dies ist ein monauraler Equalizer mit zwei Frequenzbändern.	
EQ1 Freq	EQ1 Frequency	Stellt die Mittenfrequenz von Equalizer 1 ein.	*1
EQ1 Gain	EQ1 Gain	Stellt den Verstärkungsfaktor von Equalizer 1 ein.	-12 bis 00 bis 12
EQ2 Freq	EQ2 Frequency	Stellt die Mittenfrequenz von Equalizer 2 ein.	*1
EQ2 Gain	EQ2 Gain	Stellt den Verstärkungsfaktor von Equalizer 2 ein.	-12 bis 00 bis 12
In Level	Input Level	Stellt den Eingangspegel ein.	000 bis 127
WetLevel	Wet Level	Stellt den Pegel des Effektsounds ein.	000 bis 127
DryLevel	Dry Level	Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.	000 bis 127
③ Mono 3-Band EQ		Dies ist ein monauraler Equalizer mit drei Frequenzbändern.	
EQ1 Freq	EQ1 Frequency	Stellt die Mittenfrequenz von Equalizer 1 ein.	*1
EQ1 Gain	EQ1 Gain	Stellt den Verstärkungsfaktor von Equalizer 1 ein.	-12 bis 00 bis 12
EQ2 Freq	EQ2 Frequency	Stellt die Mittenfrequenz von Equalizer 2 ein.	*1
EQ2 Gain	EQ2 Gain	Stellt den Verstärkungsfaktor von Equalizer 2 ein.	-12 bis 00 bis 12
EQ3 Freq	EQ3 Frequency	Stellt die Mittenfrequenz von Equalizer 3 ein.	*1
EQ3 Gain	EQ3 Gain	Stellt den Verstärkungsfaktor von Equalizer 3 ein.	-12 bis 00 bis 12
In Level	Input Level	Stellt den Eingangspegel ein.	000 bis 127
WetLevel	Wet Level	Stellt den Pegel des Effektsounds ein.	000 bis 127
DryLevel	Dry Level	Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.	000 bis 127
④ Stereo 1-Band EQ		Dies ist ein Stereo-Equalizer mit einem Frequenzband.	
EQ Freq	EQ Frequency	Stellt die Mittenfrequenz des Equalizers ein.	*1
EQ Gain	EQ Gain	Stellt den Verstärkungsfaktor des Equalizers ein.	-12 bis 00 bis 12
In Level	Input Level	Stellt den Eingangspegel ein.	000 bis 127
WetLevel	Wet Level	Stellt den Pegel des Effektsounds ein.	000 bis 127
DryLevel	Dry Level	Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.	000 bis 127

Modulname		Beschreibung	Einstellungen
Display	Parameter-Daten		
⑤ Stereo 2-Band EQ		Dies ist ein Stereo-Equalizer mit zwei Frequenzbändern.	
EQ1 Freq	EQ1 Frequency	Stellt die Mittenfrequenz von Equalizer 1 ein.	*1
EQ1 Gain	EQ1 Gain	Stellt den Verstärkungsfaktor von Equalizer 1 ein.	-12 bis 00 bis 12
EQ2 Freq	EQ2 Frequency	Stellt die Mittenfrequenz von Equalizer 2 ein.	*1
EQ2 Gain	EQ2 Gain	Stellt den Verstärkungsfaktor von Equalizer 2 ein.	-12 bis 00 bis 12
In Level	Input Level	Stellt den Eingangspegel ein.	000 bis 127
WetLevel	Wet Level	Stellt den Pegel des Effektsounds ein.	000 bis 127
DryLevel	Dry Level	Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.	000 bis 127
⑥ Stereo 3-Band EQ		Dies ist ein Stereo-Equalizer mit drei Frequenzbändern.	
EQ1 Freq	EQ1 Frequency	Stellt die Mittenfrequenz von Equalizer 1 ein.	*1
EQ1 Gain	EQ1 Gain	Stellt den Verstärkungsfaktor von Equalizer 1 ein.	-12 bis 00 bis 12
EQ2 Freq	EQ2 Frequency	Stellt die Mittenfrequenz von Equalizer 2 ein.	*1
EQ2 Gain	EQ2 Gain	Stellt den Verstärkungsfaktor von Equalizer 2 ein.	-12 bis 00 bis 12
EQ3 Freq	EQ3 Frequency	Stellt die Mittenfrequenz von Equalizer 3 ein.	*1
EQ3 Gain	EQ3 Gain	Stellt den Verstärkungsfaktor von Equalizer 3 ein.	-12 bis 00 bis 12
In Level	Input Level	Stellt den Eingangspegel ein.	000 bis 127
WetLevel	Wet Level	Stellt den Pegel des Effektsounds ein.	000 bis 127
DryLevel	Dry Level	Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.	000 bis 127
⑦ Tone Control		Ermöglicht monaurale Klangregelung zum Anpassen des Bass-, Mittelton- und Hochtonbereichs.	
Low Freq	Low Frequency	Stellt die Grenzfrequenz des Bassbereichs ein.	*2
Low Gain	Low Gain	Regelt den Verstärkungsfaktor für den Bassbereich.	-12 bis 00 bis 12
Mid Freq	Mid Frequency	Stellt die Mittenfrequenz des Mitteltonbereichs ein.	*1
Mid Gain	Mid Gain	Regelt den Verstärkungsfaktor im Mitteltonbereich.	-12 bis 00 bis 12
HighFreq	High Frequency	Stellt die Grenzfrequenz des Hochtonbereichs ein.	*3
HighGain	High Gain	Regelt den Verstärkungsfaktor für den Hochtonbereich.	-12 bis 00 bis 12
In Level	Input Level	Stellt den Eingangspegel ein.	000 bis 127
WetLevel	Wet Level	Stellt den Pegel des Effektsounds ein.	000 bis 127
DryLevel	Dry Level	Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.	000 bis 127

Modulname		Beschreibung	Einstellungen
Display	Parameter-Daten		
⑧ Tremolo		Verschiebt die Lautstärke des Eingangssignals über einen LFO.	
Rate	LFO Rate	Stellt die LFO-Rate ein.	000 bis 127
Depth	LFO Depth	Stellt die LFO-Tiefe ein.	000 bis 127
Waveform	LFO Waveform	Wählt die LFO-Wellenform.	Sine, Triangle, Trapezoid
WetLevel	Wet Level	Stellt den Pegel des Effektsounds ein.	000 bis 127
DryLevel	Dry Level	Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.	000 bis 127
⑨ Auto Pan		Bewirkt kontinuierliches Links-Rechts-Schwenken des Eingangssignals über einen LFO.	
Rate	LFO Rate	Stellt die LFO-Rate ein.	000 bis 127
Depth	LFO Depth	Stellt die LFO-Tiefe ein.	000 bis 127
Waveform	LFO Waveform	Wählt die LFO-Wellenform.	Sine, Triangle, Trapezoid
Manual	Manual	Stellt die Panorama-Position (Lage in der Stereoperspektive) ein. -64 ist ganz links, 0 ist Mitte und +63 ist ganz rechts.	-64 bis 00 bis 63
WetLevel	Wet Level	Stellt den Pegel des Effektsounds ein.	000 bis 127
DryLevel	Dry Level	Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.	000 bis 127
⑩ Compressor		Komprimiert das Eingangssignal, was den Effekt haben kann, Pegelschwankungen zu unterdrücken.	
Attack	Attack	Regelt die Zeit bis zum Einsetzen der Komprimierung. Ein kleinerer Wert bedeutet schnelle Komprimierung, was hilft, den Anstieg des Eingangssignals zu unterdrücken. Ein größerer Wert verzögert die Komprimierung, wodurch der Anstieg des Eingangssignals unverändert ausgegeben wird.	000 bis 127
Release	Release	Regelt die Zeit bis zur Aufhebung der Komprimierung, nachdem das Eingangssignal unter einen bestimmten Pegel gesunken ist. Stellen Sie diesen Parameter möglichst niedrig ein, wenn ein Attack-Feeling gewünscht ist (keine Kompression beim Einsetzen des Klangs). Stellen Sie einen hohen Wert ein, wenn eine kontinuierliche Komprimierung erfolgen soll.	000 bis 127
Ratio	Ratio	Passt das Kompressionsverhältnis des Audiosignals an.	1:1, 2:1, 4:1, 8:1, 16:1, 32:1, Inf:1
WetLevel	Wet Level	Stellt den Pegel des Effektsounds ein. Die Ausgangslautstärke schwankt in Abhängigkeit von der Ratio-Einstellung und der Charakteristik des eingegebenen Klangs.	000 bis 127
DryLevel	Dry Level	Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.	000 bis 127

Modulname		Beschreibung	Einstellungen
Display	Parameter-Daten		
⑪ Limiter		Begrenzt den Eingangssignalpegel so, dass dieser eine voreingestellte Schwelle nicht überschreitet.	
Limit	Limit	Stellt den Lautstärkepegel ein, bei dem die Begrenzung einsetzt.	000 bis 127
Attack	Attack	Zum Einstellen der Zeit bis zum Einsetzen des Kompressionseffekts. Ein kleinerer Wert bedeutet schnellere Begrenzung, was hilft, den Anstieg des Eingangssignals zu unterdrücken. Ein größerer Wert verzögert die Begrenzung, wodurch der Anstieg des Eingangssignals unverändert ausgegeben wird.	000 bis 127
Release	Release	Regelt die Zeit bis zur Aufhebung der Komprimierung, nachdem das Eingangssignal unter einen bestimmten Pegel gesunken ist.	000 bis 127
WetLevel	Wet Level	Stellt den Pegel des Effektsounds ein. Die Ausgangslautstärke schwankt in Abhängigkeit von der Begrenzungseinstellung und der Charakteristik des eingegebenen Klangs. Verwenden Sie diesen Parameter zum Korrigieren solcher Änderungen.	000 bis 127
DryLevel	Dry Level	Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.	000 bis 127
⑫ Enhancer		Betont die Profile des unteren und oberen Eingangssignal-Tonbereichs.	
Low Freq	Low Frequency	Stellt die Enhancer-Frequenz für den unteren Bereich ein.	000 bis 127
Low Gain	Low Gain	Stellt die Enhancer-Verstärkung für den unteren Bereich ein.	000 bis 127
HighFreq	High Frequency	Stellt die Enhancer-Frequenz für den Höhenbereich ein.	000 bis 127
HighGain	High Gain	Stellt die Enhancer-Verstärkung für den oberen Bereich ein.	000 bis 127
In Level	Input Level	Stellt den Eingangspegel ein.	000 bis 127
WetLevel	Wet Level	Stellt den Pegel des Effektsounds ein.	000 bis 127
DryLevel	Dry Level	Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.	000 bis 127
⑬ Phaser		Ändert mit Hilfe eines LFOs die Phase des Eingangssignals und mischt es dann mit dem ursprünglichen Eingangssignal, was einen ausgeprägt pulsierend und breit wirkenden Klang ergibt.	
Resonanc	Resonance	Stellt die Stärke der Rückkopplung ein.	000 bis 127
Manual	Manual	Stellt den Referenz-Phaser-Verschiebungsbetrag ein.	-64 bis 00 bis 63
Rate	LFO Rate	Stellt die LFO-Rate ein.	000 bis 127
Depth	LFO Depth	Stellt die LFO-Tiefe ein.	000 bis 127
Waveform	LFO Waveform	Wählt die LFO-Wellenform.	Sine, Triangle, Random
In Level	Input Level	Stellt den Eingangspegel ein.	000 bis 127
WetLevel	Wet Level	Stellt den Pegel des Effektsounds ein.	000 bis 127
DryLevel	Dry Level	Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.	000 bis 127

Modulname		Beschreibung	Einstellungen
Display	Parameter-Daten		
⑭ Chorus		Verleiht den Noten mehr Tiefe und Breite.	
Rate	LFO Rate	Stellt die LFO-Rate ein.	000 bis 127
Depth	LFO Depth	Stellt die LFO-Tiefe ein.	000 bis 127
Waveform	LFO Waveform	Wählt die LFO-Wellenform.	Sine, Triangle
Feedback	Feedback	Stellt die Stärke der Rückkopplung ein.	-64 bis 00 bis 63
WetLevel	Wet Level	Stellt den Pegel des Effektsounds ein.	000 bis 127
Polarity	Polarity	Invertiert den LFO von einem Kanal.	Negative, Positive
In Level	Input Level	Stellt den Eingangspegel ein.	000 bis 127
DryLevel	Dry Level	Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.	000 bis 127
⑮ Flanger		Verleiht den Noten einen wild pulsierenden, metallisch wirkenden Nachhall. Wählt die LFO-Wellenform.	
Rate	LFO Rate	Stellt die LFO-Rate ein.	000 bis 127
Depth	LFO Depth	Stellt die LFO-Tiefe ein.	000 bis 127
Waveform	LFO Waveform	Wählt die LFO-Wellenform.	Sine, Triangle, Random
Feedback	Feedback	Stellt die Stärke der Rückkopplung ein.	-64 bis 00 bis 63
WetLevel	Wet Level	Stellt den Pegel des Effektsounds ein.	000 bis 127
In Level	Input Level	Stellt den Eingangspegel ein.	000 bis 127
DryLevel	Dry Level	Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.	000 bis 127
⑯ Rotary		Dieser Effekt ist ein Rotationslautsprecher-Simulator.	
Type	Type	Wählt den Rotationslautsprecher-Typ.	0 bis 3
Speed	Speed	Schaltet den Geschwindigkeitsmodus zwischen schnell und langsam um.	Slow, Fast
Brake	Brake	Stoppt die Lautsprecherrotation.	Rotate, Stop
FallAcel	Fall Accel	Stellt die Beschleunigung beim Umschalten des Geschwindigkeitsmodus von schnell auf langsam ein.	000 bis 127
RiseAcel	Rise Accel	Stellt die Beschleunigung beim Umschalten des Geschwindigkeitsmodus von langsam auf schnell ein.	000 bis 127
SlowRate	Slow Rate	Stellt die Lautsprecher-Rotationsgeschwindigkeit im Langsam-Modus ein.	000 bis 127
FastRate	Fast Rate	Stellt die Lautsprecher-Rotationsgeschwindigkeit im Schnell-Modus ein.	000 bis 127
Vib/Cho	Vibrato/Chorus	Wählt den Typ für Vibrato und Chorus.	Off, Vibrato1, Chorus 1, Vibrato2, Chorus 2, Vibrato3, Chorus 3
WetLevel	Wet Level	Stellt den Pegel des Effektsounds ein.	000 bis 127
DryLevel	Dry Level	Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.	000 bis 127

Modulname		Beschreibung	Einstellungen
Display	Parameter-Daten		
⑰ Drive Rotary		Dies ist ein Rotationslautsprecher-Simulator, der Overdrive ermöglicht.	
Type	Type	Wählt den Rotationslautsprecher-Typ.	0 bis 3
OD Gain	Overdrive Gain	Stellt die Overdrive-Verstärkung ein.	000 bis 127
OD Level	Overdrive Level	Stellt den Overdrive-Ausgangspegel ein.	000 bis 127
Speed	Speed	Schaltet den Geschwindigkeitsmodus zwischen schnell und langsam um.	Slow, Fast
Brake	Brake	Stoppt die Lautsprecherrotation.	Rotate, Stop
FallAcel	Fall Accel	Stellt die Beschleunigung beim Umschalten des Geschwindigkeitsmodus von schnell auf langsam ein.	000 bis 127
RiseAcel	Rise Accel	Stellt die Beschleunigung beim Umschalten des Geschwindigkeitsmodus von langsam auf schnell ein.	000 bis 127
SlowRate	Slow Rate	Stellt die Lautsprecher-Rotationsgeschwindigkeit im Langsam-Modus ein.	000 bis 127
FastRate	Fast Rate	Stellt die Lautsprecher-Rotationsgeschwindigkeit im Schnell-Modus ein.	000 bis 127
Vib/Cho	Vibrato/Chorus	Wählt den Typ für Vibrato und Chorus.	Off, Vibrato1, Chorus 1, Vibrato2, Chorus 2, Vibrato3, Chorus 3
WetLevel	Wet Level	Stellt den Pegel des Effektsounds ein.	000 bis 127
DryLevel	Dry Level	Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.	000 bis 127
⑱ Pitch Shifter		Dieser Effekt wandelt die Tonhöhe des Eingangssignals um.	
Pitch	Pitch	Stellt die Größe der Tonhöhenverschiebung in Viertelton-Schritten ein.	-24 bis 00 bis 24
HighDamp	High Damp	Stellt die Dämpfung im Hochtonbereich ein. Eine kleinere Zahl ergibt eine höhere Dämpfung.	000 bis 127
Feedback	Feedback	Stellt den Feedbackbetrag ein.	000 bis 127
In Level	Input Level	Stellt den Eingangspegel ein.	000 bis 127
WetLevel	Wet Level	Stellt den Pegel des Effektsounds ein.	000 bis 127
DryLevel	Dry Level	Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.	000 bis 127
Fine	Fine	Stellt den Betrag der Tonhöhenverschiebung ein. -50 bedeutet eine Absenkung um einen Viertelton und +50 eine Erhöhung um einen Viertelton.	-50 bis 00 bis 50
⑲ Ring Modulator		Multipliziert das Eingangssignal mit einem internen Oszillatorsignal, um einen metallischen Sound zu erzeugen.	
OSC Freq	OSC Frequency	Stellt die Bezugsfrequenz des internen Oszillators ein.	000 bis 127
Rate	LFO Rate	Stellt die LFO-Rate ein.	000 bis 127
Depth	LFO Depth	Stellt die LFO-Tiefe ein.	000 bis 127
Tone	Tone	Stellt das Timbre des Ringmodulator-Eingangssounds ein.	000 bis 127
WetLevel	Wet Level	Stellt den Pegel des Effektsounds ein.	000 bis 127
DryLevel	Dry Level	Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.	000 bis 127

Modulname		Beschreibung	Einstellungen
Display	Parameter-Daten		
⑳ Reflection		Simuliert die anfängliche Reflektion des Hallklangs. Verleiht dem Noten mehr akustische Präsenz.	
WetLevel	Wet Level	Stellt den Pegel des Effektsounds ein.	000 bis 127
Feedback	Feedback	Stellt die Wiederholung des reflektierten Klangs ein.	000 bis 127
Tone	Tone	Stellt die Klangfarbe des reflektierten Klangs ein.	000 bis 127
In Level	Input Level	Stellt den Eingangspegel ein.	000 bis 127
DryLevel	Dry Level	Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.	000 bis 127
㉑ Delay		Verzögert das Eingangssignal und speist es zurück, was einen Wiederholeffekt ergibt.	
Time	Delay Time	Stellt die Gesamtverzögerung in Schritten von 1 ms ein.	0001 bis 1099
TmRatioL	Delay Ratio L	Stellt das Verhältnis des linken Kanals zur Gesamtverzögerungszeit ein.	000 bis 127
TmRatioR	Delay Ratio R	Stellt das Verhältnis des rechten Kanals zur Gesamtverzögerungszeit ein.	000 bis 127
Level L	Delay Level L	Stellt den Pegel des linken Kanals ein.	000 bis 127
Level R	Delay Level R	Stellt den Pegel des rechten Kanals ein.	000 bis 127
FdbkType	Feedback Type	Wählt den Feedback-Typ. Stereo: Stereo-Feedback Cross: Cross-Feedback	Stereo, Cross
Fdbk Lvl	Feedback	Stellt den Feedbackbetrag ein.	000 bis 127
Hi Damp	High Damp	Stellt die Dämpfung im Hochtonbereich ein. Eine kleinere Zahl ergibt eine höhere Dämpfung.	000 bis 127
TmpoSync	Delay Tempo Sync	Legt fest, wie die reelle Gesamtverzögerungszeit mit dem Tempo synchronisiert wird. Off: Für Verwendung des Delay Time-Werts. 1/4 bis 1: Verwendet einen der Anzahl der Schläge pro Takt entsprechenden Wert.	Off, 1/4, 1/3, 3/8, 1/2, 2/3, 3/4, 1
In Level	Input Level	Stellt den Eingangspegel ein.	000 bis 127
DryLevel	Dry Level	Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.	000 bis 127
WetLevel	Wet Level	Stellt den Pegel des Effektsounds ein.	000 bis 127
㉒ Piano Effect		Dieser Effekt ist für Wiedergabe von einem akustischen Piano geeignet.	
Lid Type	Lid Type	Stellt ein, wie der Klang je nach Öffnungszustand eines Konzertflügeldeckels nachklingt.	Closed, SemiOpen, FullOpen
RefLevel	Reflection Level	Stellt die Höhe der anfänglichen Reflexion ein.	000 bis 127
In Level	Input Level	Stellt den Eingangspegel ein.	000 bis 127
WetLevel	Wet Level	Stellt den Pegel des Effektsounds ein.	000 bis 127
DryLevel	Dry Level	Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.	000 bis 127

Modulname		Beschreibung	Einstellungen
Display	Parameter-Daten		
②③ LFO Wah		Dies ist ein „Wah“-Effekt, der mittels LFO automatisch die Frequenz beeinflussen kann.	
In Level	Input Level	Stellt den Eingangspegel ein. Bei einem hohen Pegel des eingespeisten Tons, einer großen Zahl von Akkorden oder einem großen Resonanzwert kann sich eine Verzerrung des Eingangssignals ergeben. Passen Sie zur Eliminierung solcher Verzerrungen diesen Parameter an.	000 bis 127
Resonanc	Resonance	Stellt die Stärke der Rückkopplung ein.	000 bis 127
Manual	Manual	Stellt die Wah-Filter-Bezugsfrequenz ein.	000 bis 127
Rate	LFO Rate	Stellt die LFO-Rate ein.	000 bis 127
Depth	LFO Depth	Stellt die LFO-Tiefe ein.	000 bis 127
Waveform	LFO Waveform	Wählt die LFO-Wellenform.	Sine, Triangle, Random
WetLevel	Wet Level	Stellt den Pegel des Effektsounds ein.	000 bis 127
DryLevel	Dry Level	Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.	000 bis 127
②④ Auto Wah		Dies ist ein „Wah“-Effekt, der automatisch die Frequenz abhängig vom Pegel des Eingangssignals verschieben kann.	
In Level	Input Level	Stellt den Eingangspegel ein. Bei einem hohen Pegel des eingespeisten Tons, einer großen Zahl von Akkorden oder einem großen Resonanzwert kann sich eine Verzerrung des Eingangssignals ergeben. Passen Sie zur Eliminierung solcher Verzerrungen diesen Parameter an.	000 bis 127
Resonanc	Resonance	Stellt die Stärke der Rückkopplung ein.	000 bis 127
Manual	Manual	Stellt die Wah-Filter-Bezugsfrequenz ein.	000 bis 127
Depth	Depth	Stellt die Tiefe des Wahs in Abhängigkeit vom Pegel des Eingangssignals ein. Durch Einstellen eines positiven Wertes öffnet sich der Wah-Filter direkt proportional zur Größe des Eingangssignals, was einen hellen Klang ergibt. Durch Einstellen eines negativen Wertes schließt sich der Wah-Filter direkt proportional zur Größe des Eingangssignals, was einen dunklen Klang ergibt.	-64 bis 00 bis 63
WetLevel	Wet Level	Stellt den Pegel des Effektsounds ein.	000 bis 127
DryLevel	Dry Level	Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.	000 bis 127

Modulname		Beschreibung	Einstellungen																																								
Display	Parameter-Daten																																										
②5 Modeling Wah		Simuliert verschiedene Wah-Pedal-Typen. Dieser Effekt kann die Frequenz automatisch abhängig vom Pegel des Eingangssignals verschieben.																																									
OutLevel	Level	Stellt den Wah-Pegel ein.	000 bis 127																																								
Type	Type	Wählt den Wah-Typ. <table border="1" data-bbox="463 363 1067 426"> <tr> <td>1</td> <td>CAE</td> <td>3</td> <td>IBZ</td> <td>5</td> <td>FAT</td> <td>7</td> <td>7STR</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>CRY</td> <td>4</td> <td>VO</td> <td>6</td> <td>LIGHT</td> <td>8</td> <td>RESO</td> </tr> </table>	1	CAE	3	IBZ	5	FAT	7	7STR	2	CRY	4	VO	6	LIGHT	8	RESO	1 bis 8																								
1	CAE	3	IBZ	5	FAT	7	7STR																																				
2	CRY	4	VO	6	LIGHT	8	RESO																																				
Manual	Manual	Stellt die Wah-Filter-Bezugsfrequenz ein.	000 bis 127																																								
Depth	Depth	Stellt die Tiefe des Wahs in Abhängigkeit vom Pegel des Eingangssignals ein. Durch Einstellen eines positiven Wertes öffnet sich der Wah-Filter direkt proportional zur Größe des Eingangssignals, was einen hellen Klang ergibt. Durch Einstellen eines negativen Wertes schließt sich der Wah-Filter direkt proportional zur Größe des Eingangssignals, was einen dunklen Klang ergibt.	-64 bis 00 bis 63																																								
WetLevel	Wet Level	Stellt den Pegel des Effektsounds ein.	000 bis 127																																								
DryLevel	Dry Level	Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.	000 bis 127																																								
②6 Distortion		Hier sind Verzerrung, Wah und Amp-Simulator zu einem einzigen Effekt kombiniert.																																									
DistGain	Dist Gain	Stellt die Verstärkung des Verzerrung-Eingangssignals ein.	000 bis 127																																								
Dist Lvl	Dist Level	Stellt den Verzerrung-Ausgangspegel ein.	000 bis 127																																								
Dist Low	Dist Low	Stellt die Verzerrung-Verstärkung im unteren Bereich ein.	000 bis 127																																								
DistHigh	Dist High	Stellt die Verzerrung-Verstärkung im Hochtonbereich ein.	000 bis 127																																								
Wah Type	Wah Type	Legt den Wah-Typ fest. <table border="1" data-bbox="463 973 916 1037"> <tr> <td>1</td> <td>LPF</td> <td>3</td> <td>V-Wah</td> <td>5</td> <td>L-Wah</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>C-Wah</td> <td>4</td> <td>F-Wah</td> <td>6</td> <td>H-Wah</td> </tr> </table>	1	LPF	3	V-Wah	5	L-Wah	2	C-Wah	4	F-Wah	6	H-Wah	1 bis 6																												
1	LPF	3	V-Wah	5	L-Wah																																						
2	C-Wah	4	F-Wah	6	H-Wah																																						
WahDepth	Wah Depth	Stellt die Tiefe des Wahs in Abhängigkeit vom Pegel des Eingangssignals ein.	-64 bis 00 bis 63																																								
Wah Manu	Wah Manual	Stellt die Wah-Filter-Bezugsfrequenz ein.	000 bis 127																																								
Routing	Routing	Legt die Verzerrung- und Wah-Verknüpfung fest.	Dist, Wah, Wah-Dist, Dist-Wah																																								
Amp	Amp	Legt den Verstärkertyp fest. <table border="1" data-bbox="463 1257 1067 1398"> <tr> <td>0</td> <td>Bypass</td> <td>5</td> <td>FD-DXRV</td> <td>10</td> <td>FD-TWRV2</td> <td>15</td> <td>FD-BMAN</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>FD-PRNST</td> <td>6</td> <td>VX-AC3</td> <td>11</td> <td>SL-SLO</td> <td>16</td> <td>BASS-STK</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>FD-TWRV1</td> <td>7</td> <td>ML-DC3</td> <td>12</td> <td>MB-RCTF</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>RL-J12</td> <td>8</td> <td>MB-MK1</td> <td>13</td> <td>PV-51-SK</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>FD-TWD</td> <td>9</td> <td>MS-STK</td> <td>14</td> <td>BASS-CMB</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	0	Bypass	5	FD-DXRV	10	FD-TWRV2	15	FD-BMAN	1	FD-PRNST	6	VX-AC3	11	SL-SLO	16	BASS-STK	2	FD-TWRV1	7	ML-DC3	12	MB-RCTF			3	RL-J12	8	MB-MK1	13	PV-51-SK			4	FD-TWD	9	MS-STK	14	BASS-CMB			0 bis 16
0	Bypass	5	FD-DXRV	10	FD-TWRV2	15	FD-BMAN																																				
1	FD-PRNST	6	VX-AC3	11	SL-SLO	16	BASS-STK																																				
2	FD-TWRV1	7	ML-DC3	12	MB-RCTF																																						
3	RL-J12	8	MB-MK1	13	PV-51-SK																																						
4	FD-TWD	9	MS-STK	14	BASS-CMB																																						
WetLevel	Wet Level	Stellt den Pegel des Effektsounds ein.	000 bis 127																																								
DryLevel	Dry Level	Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.	000 bis 127																																								

Modulname		Beschreibung	Einstellungen
Display	Parameter-Daten		
②7 Drive		Simuliert die Aussteuerung eines Musikinstrument-Verstärkers.	
Type	Drive Type	Wählt den Drive-Typ.*4	1 bis 20
Gain	Gain	Stellt die Verstärkung des Driver-Eingangssignals ein.	000 bis 127
OutLevel	Level	Stellt den Driver-Ausgangspegel ein.	000 bis 127
WetLevel	Wet Level	Stellt den Pegel des Effektsounds ein.	000 bis 127
DryLevel	Dry Level	Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.	000 bis 127
②8 Amp Cab		Simuliert Verstärker und Lautsprecherbox ohne Drive und Verzerrung.	
Type	Type	Wählt den Typ der Verstärker/Box-Kombination.*5	1 bis 92
Vari	Variation	Wählt eine Variante, die das Setup des aktuell gewählten Verstärkers ändert. Die Zahl der Varianten*5 ist vom Verstärkertyp abhängig.	1 bis 4
WetLevel	Wet Level	Stellt den Pegel des Effektsounds ein.	000 bis 127
DryLevel	Dry Level	Stellt den Pegel des direkten Klangs ein.	000 bis 127

*1 100 Hz, 125 Hz, 160 Hz, 200 Hz, 250 Hz, 315 Hz, 400 Hz, 500 Hz, 630 Hz, 800 Hz, 1,0 kHz, 1,3 kHz, 1,6 kHz, 2,0 kHz, 2,5 kHz, 3,2 kHz, 4,0 kHz, 5,0 kHz, 6,3 kHz, 8,0 kHz

*2 50 Hz, 63 Hz, 80 Hz, 100 Hz, 125 Hz, 160 Hz, 200 Hz, 250 Hz, 315 Hz, 400 Hz, 500 Hz, 630 Hz, 800 Hz

*3 2,0 kHz, 2,5 kHz, 3,2 kHz, 4,0 kHz, 5,0 kHz, 6,0 kHz, 8,0 kHz, 10 kHz, 13 kHz, 16 kHz

*4

Einstellungen	Drive-Typ	Display	Beschreibung
1 bis 4	Clean1 bis 4	Clean1 bis 4	Simuliert einen cleanen Sound mit geringen Verzerrungen.
5 bis 8	Crunch1 bis 4	Crunch1 bis 4	Simuliert einen frischen, crunchigen Sound mit geringen Verzerrungen.
9 bis 12	Overdrive1 bis 4	Overdrv1 bis 4	Simuliert einen Overdrive-Sound mit milden Verzerrungen.
13 bis 16	Distortion1 bis 4	Distort1 bis 4	Simuliert einen harten Sound mit unmittelbaren Verzerrungen.
17 bis 20	Metal1 bis 4	Metal1 bis 4	Simuliert einen extremen, stark verzerrten Sound, der für Heavy-Metal-Musik geeignet ist.

*5 (V: Anzahl Varianten)

Ein- stellungen	V	Display
1	1	FD-PRNST
2	1	FD-TWRV1
3	1	RL-J12
4	1	FD-TWD
5	1	FD-DXRV
6	1	VX-AC3
7	1	ML-DC3
8	1	MB-MK1
9	1	MS-STK
10	1	FD-TWRV2
11	1	SL-SLO
12	1	MB-RCTF
13	1	PV-51-SK
14	1	BASS-CMB
15	1	FD-BMAN
16	1	BASS-STK
17	3	65-MQ
18	3	AD-MP+CA
19	2	BC-HC30
20	3	BN-SHV
21	3	BN-ECS
22	3	BN-UBR
23	3	CV-LG3

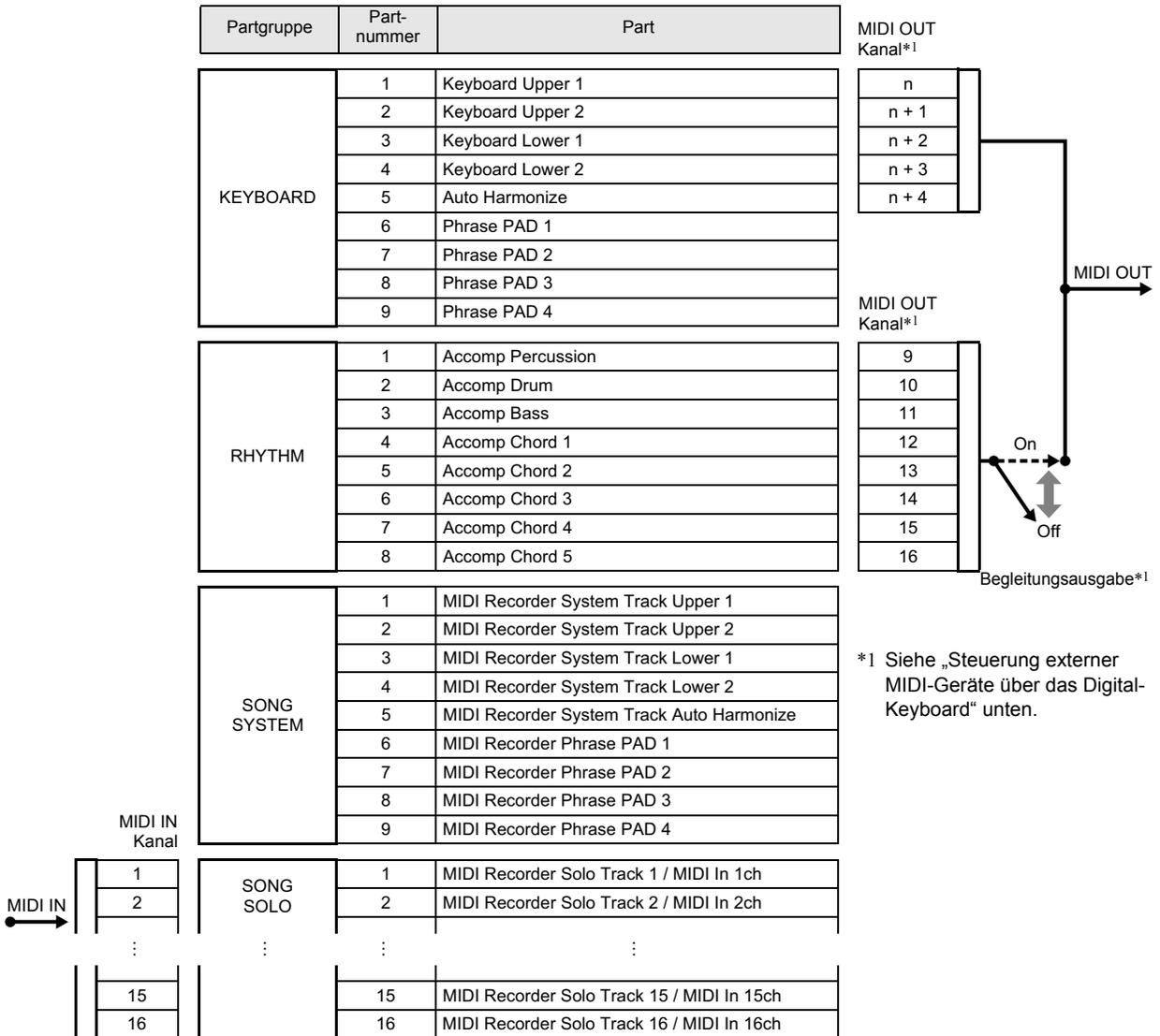
Ein- stellungen	V	Display
24	2	DR-MZ38
25	2	DZ-V4
26	2	DZ-HA
27	4	EG-TWK
28	3	EG-VEN
29	2	EN-G15
30	1	EN-INV
31	1	EN-BM
32	2	EN-53+DI
33	4	EV-51III
34	3	FD-CHMP
35	3	FD-TWN
36	3	FD-TWRV3
37	2	FU-OD
38	2	GB-LANC
39	3	HK-TM18
40	3	HK-SBL
41	2	KH-STDT
42	3	KR-RV
43	4	LY-IRST
44	3	MB-MK3
45	3	MB-F3+DI
46	1	MB-D5

Ein- stellungen	V	Display
47	4	MB-DRCT
48	1	MB-TX+.5
49	4	MB-TX+DI
50	4	MS-VS80
51	4	MS-J800
52	2	MS-J2401
53	3	MS-J2000
54	2	MS-J2+MB
55	3	MS-PLX
56	2	MS-J1+DI
57	4	MT-CFT
58	4	OR-O15
59	2	PN-P7
60	3	PR-SE3
61	4	PV-51II
62	4	PV-65MH
63	3	RA-NBK
64	2	RL-J20
65	2	RL-J120
66	2	RV-30
67	4	SA-PS1
68	2	SL-X8
69	2	SL-X9

Ein- stellungen	V	Display
70	3	SP-1624
71	3	SP-1695
72	3	SU-BGR3
73	2	VH-SP6
74	3	VX-A15
75	2	VX-A15TB
76	3	VX-A30
77	3	VX-A30TB
78	4	YM-DG8
79	2	AC-360
80	2	AP-SV4DI
81	2	EB-C450
82	2	FD-BMntw
83	2	FD-BMNsV
84	2	FD-BMnbk
85	2	FD-STBAS
86	3	GK-150
87	3	MK-T501
88	3	SW-PB20
89	3	SW-SM50
90	1	RL-CBKB
91	1	LY-3C-AC
92	4	AC-SIM

Digital-Keyboard-Klangquellenkonfiguration und MIDI-Kanal-Zuweisung

Die Klangquellen des Digital-Keyboards unterteilen sich in vier Partgruppen: KEYBOARD, RHYTHM, SONG SYSTEM, SONG SOLO. Die den einzelnen Parts der Partgruppen zugewiesenen Rollen sind in der „Part“-Spalte der nachstehenden Tabelle aufgeführt.



■ Wiedergabe der Digital-Keyboard-Klangquelle durch Bedienung des Digital-Keyboards oder MIDI IN-Eingabe

- Durch Spielen auf dem Keyboard generierte Sounds werden den Parts 1 bis 5 der KEYBOARD-Partgruppe zugewiesen. Phrasenpads sind den Parts 6 bis 9 der KEYBOARD-Partgruppe zugewiesen.
- Von der Begleitautomatik generierte Sounds werden den Parts der RHYTHM-Partgruppe zugewiesen.
- Von der Systemspur und Phrasenpads während der Songwiedergabe (Songbank-Modus) generierte Sounds werden den Parts der SONG SYSTEM-Partgruppe zugewiesen.
- Während der Songwiedergabe (Songbank-Modus) von abgespielten Solo-Spuren oder durch über MIDI IN empfangene Mitteilungen generierte Sounds werden den Parts der SONG SOLO-Partgruppe zugewiesen.

■ Steuerung externer MIDI-Geräte über das Digital-Keyboard

- Für den MIDI OUT-Kanal der ausgegebenen Keyboard-Performance-Daten wird der vom „Keyboard-Kanal“ (Seite DE-125) festgelegte n-Wert auf Part Upper 1 angewandt. MIDI OUT-Kanäle für das Nachstehende basieren auf dem MIDI OUT-Kanal des Upper 1-Parts: Upper 2 = n+1, Lower 1 = n+2, Lower 2 = n+3 und Harmonieautomatik = n+4.
- Wenn „Accomp Out“ (Seite DE-125) eingeschaltet ist, werden die Performance-Daten der Begleitautomatik-Parts über die MIDI OUT-Kanäle CH9 bis CH16 ausgegeben.

Vorsichtsmaßnahmen zur Handhabung des Netzadapters

Modell: AD-E24250LW/AD-A12150LW

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

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



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



Vorsichtsmaßnahmen zur Benutzung

Bitte lesen und beachten Sie die nachstehenden Vorsichtsmaßnahmen zur Benutzung.

■ Ort

Vermeiden Sie bei der Aufstellung die folgenden Orte.

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

■ Pflege durch den Benutzer

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

■ Mitgeliefertes und optionales Zubehör

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

■ Schweißlinien

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

■ Musikinstrument-Etikette

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

Anhang

Songliste

Nr.	Titel
WORLD (CATEGORY : 01)	
001	WHEN THE SAINTS GO MARCHING IN
002	AMAZING GRACE
003	HOME ON THE RANGE
004	SANTA LUCIA
005	WALTZING MATILDA
006	CAMPTOWN RACES
PIANO/CLASSICS (CATEGORY : 02)	
007	JE TE VEUX
008	SONATA op.13 "PATHÉTIQUE" 2nd Mov.
009	HABANERA FROM "CARMEN"
010	MINUET IN G MAJOR
011	ODE TO JOY
012	GYMNOPIÉDIES no.1
013	FÜR ELISE
014	TURKISH MARCH (MOZART)
015	ETUDE op.10 no.3 "CHANSON DE L'ADIEU"
016	THE ENTERTAINER
017	FRÖHLICHER LANDMANN
018	LA CHEVALERESQUE
019	SONATA K.545 1st Mov.
020	LA PRIÈRE D'UNE VIERGE
021	VALSE op.64 no.1 "PETIT CHIEN"
022	LIEBESTRÄUME no.3
023	JESUS BLEIBET MEINE FREUDE
024	CANON (PACHELBEL)
025	SERENADE FROM "EINE KLEINE NACHTMUSIK"
026	MARCH FROM "THE NUTCRACKER"
027	LA FILLE AUX CHEVEUX DE LIN
028	HUMORESKE (DVOŘÁK)
029	TRÄUMEREI
030	NOCTURNE op.9 no.2 (CHOPIN)
USER RECORDS (CATEGORY : 03)	
031 - 040	USER RECORD 1 - 10

Leitfaden zur Eingabe von Akkorden

FINGERED 1, FINGERED 2 Akkorde

C	
Cm	
Cdim	
Caug *3	
C\flat5	
Csus4 *3	
Csus2 *3	
C7	
Cm7 *3	
CM7	
CmM7	
Cdim7 *3	
CdimM7	
C7\flat5 *3	
Cm7\flat5 *3	
CM7\flat5	
Caug7	
CaugM7	
C7sus4	
C6 *1 *3	
Cm6 *2 *3	

Cadd9	
Cmadd9	
C69 *3	
Cm69 *3	
C7(\flat9)	
C7(9)	
C7(#9)	
C7(#11)	
C7(\flat13)	
C7(13)	
Cm7(9)	
Cm7(11) *3	
CM7(9)	
CmM7(9)	
C5 *4	
C8 *5	

*1 Bei FINGERED 2 als Am7 interpretiert.

*2 Bei FINGERED 2 als Am7 \flat 5 interpretiert.

*3 Umkehrform in manchen Fällen nicht unterstützt.

*4 Nur aus Grundton und Quinte bestehender Akkord.

*5 Kein standardmäßiger Akkord, wird aber verwendet, wenn eine automatische Begleitung mit nur der Grundnote oder der Grundnote mit ergänzter Oktave gewünscht ist.

FINGERED ON BASS, FULL RANGE CHORD

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

$\frac{C\#}{C}$	$\frac{D}{C}$	$\frac{F}{C}$	$\frac{F\#}{C}$	$\frac{G}{C}$	$\frac{A^b}{C}$	$\frac{A}{C}$	$\frac{B^b}{C}$	$\frac{C\#m}{C}$	$\frac{Dm}{C}$	$\frac{Fm}{C}$
$\frac{F\#m}{C}$	$\frac{Gm}{C}$	$\frac{A^b m}{C}$	$\frac{Am}{C}$	$\frac{B^b m}{C}$	$\frac{Bm}{C}$	$\frac{C\#dim}{C}$	$\frac{Ddim}{C}$			
$\frac{Fdim}{C}$	$\frac{F\#dim}{C}$	$\frac{Gdim}{C}$	$\frac{A^b dim}{C}$	$\frac{Adim}{C}$	$\frac{Bdim}{C}$	$\frac{F7}{C}$	$\frac{A^b 7}{C}$			
$\frac{Fm7}{C}$	$\frac{FM7}{C}$	$\frac{A^b M7}{C}$	$\frac{F\#m7^{b5}}{C}$	$\frac{Gm7}{C}$	$\frac{G7}{C}$	$\frac{A^b add9}{C}$				

HINWEIS

- Bei FINGERED ON BASS wird die unterste angeschlagene Note als die Basisnote interpretiert. Umkehrformen werden nicht unterstützt.
- Bei FULL RANGE CHORD wird ein Akkord als „Fraction“-Akkord interpretiert, wenn die unterste gegriffene Note einen bestimmten Abstand zur benachbarten Note aufweist.
- Im Unterschied zu FINGERED 1, 2 und FINGERED ON BASS müssen bei FULL RANGE CHORD mindestens drei Tasten angeschlagen werden, um einen Akkord zu bilden.

Akkordtabelle

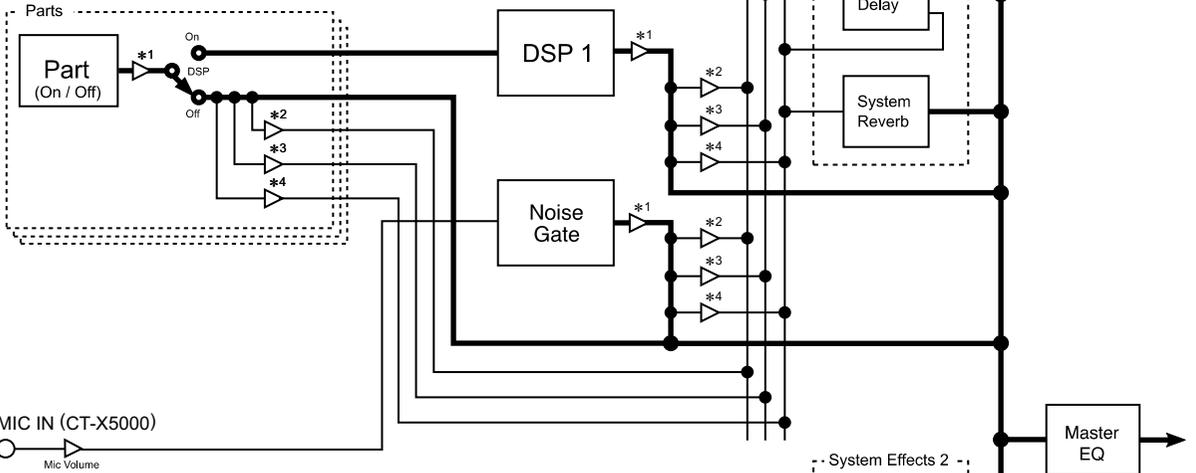
*1 *2	C	C#(Db)	D	(D#)/Eb	E	F	F#(Gb)	G	(G#)/Ab	A	(A#)/Bb	B
M												
m												
dim												
aug												
sus4												
sus2												
7												
m7												
M7												
m7#5												
7#5												
7sus4												
add9												
madd9												
mM7												
dim7												
69												
6												
m6												

• Durch Ändern des Teilungspunkts können Sie den Umfang des Begleitungsbereichs der Tastatur verändern (Seite DE-20, 50). *1 Grundton *2 Akkordtyp

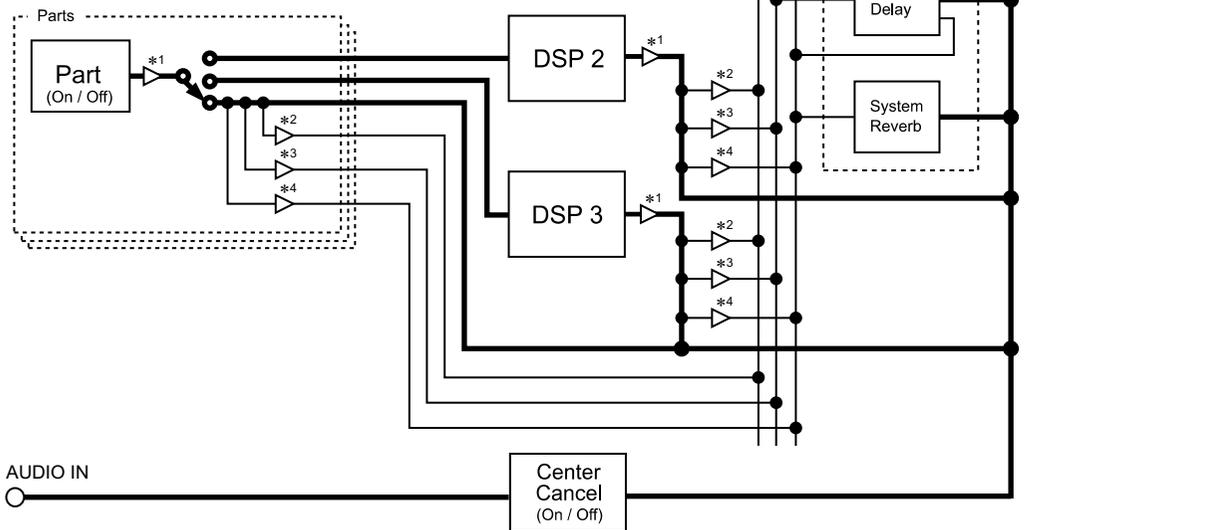
Blockdiagramm

- Stereo— *1 Volume/Pan
- Mono— *2 Chorus Send
- *3 Delay Send
- *4 Reverb Send

KEYBOARD Part Group Part No. 1 to 5



KEYBOARD Part Group Part No. 6 to 9 / RHYTHM / SONG SYSTEM / SONG SOLO Part Group



MIDI Implementation Chart

Function	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel Default Changed	1 1 - 16	1 - 16 1 - 16	
Mode Default Messages Altered	Mode 3 X * * * * * * * * * *	Mode 3 X * * * * * * * * * *	
Note Number True voice	12 - 120 * * * * * * * * * *	0 - 127 0 - 127 *1	
Velocity Note ON Note OFF	0 9nH v = 1 - 127 0 8nH v = 0 - 127	0 9nH v = 1 - 127 0 8nH v = 0 - 127, 9nH v = 0	
After Touch Key's Ch's	X X	X O	
Pitch Bender	O	O	
Control Change 0 1 5 6, 38 7 10 11 64 66 68 67 71 72 73	CT-X5000: O CT-X3000: X O *2 O *3 O *3 O *3 O *3 X *4 O *4	O O O *2 O O O O O O O O O	Bank select Modulation Parameter Time Data entry_LSB,MSB Volume Pan Expression Hold 1 Portamento Sostenuto Soft pedal Filter resonance Release time Attack time

74 76 77 78 84 91 93 94 100, 101	X *4 X *4 X *4 X *4 X *4 O O O *2	O O O O O O O *2	Filter cutoff Vibrato rate Vibrato delay Vibrato delay Portamento, Control Reverb send level Chorus send level Delay send level RPN LSB, MSB
Program Change : True #	O 0 - 127 * * * * * * * * * * * * * * *	O 0 - 127	
System Exclusive	O *2	O *2	
System Common : Song Pos : Song Sel : Tune	X X X	X X X	
System Real Time : Clock : Commands	X X	X X	
Aux Messages : All sound off : Reset all controller : Local ON/OFF : All notes OFF : Active Sense : Reset	X *4 X *4 X X O X	O O X O O X	
Remarks	*1: Von Klangfarbe abhängig. *2: Näheres über RPN und „System Exclusive Messages“ (systemexklusive Nachrichten) siehe MIDI-Implementierung auf http://world.casio.com/ . *3: Entsprechend der Pedaleffekt-Einstellung. *4: Ausgabe bei bestimmten Bedienungsvorgängen.		

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

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

O : Yes
X : No



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

CASIO®

CASIO COMPUTER CO., LTD.
6-2, Hon-machi 1-chome
Shibuya-ku, Tokyo 151-8543, Japan

MA1804-B Printed in China



CTX3000-G-1B

© 2018 CASIO COMPUTER CO., LTD.